

A abordagem da violência nas relações de intimidade de adolescentes por meio de um jogo on line

Rebeca Nunes Guedes de Oliveira¹, Rosa Maria Godoy Serpa da Fonseca¹

¹ Departamento de Enfermagem em Saúde Coletiva da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo, Brasil.
rebecanunesguedes@gmail.com, rmgsfon@usp.br

Resumo. Este estudo teve como objetivo compreender os limites e possibilidades de um jogo on line - Papo Reto - para a abordagem da violência nas relações de intimidade dos adolescentes. Trata-se de estudo exploratório, de abordagem qualitativa, que avaliou a utilização do jogo com um grupo de 23 adolescentes estudantes do Ensino Médio de São Paulo, SP. Os dados foram coletados por meio de Oficinas de Trabalho e analisados segundo o enfoque da análise de conteúdo. Os resultados revelaram que o Jogo Papo Reto é potente para a abordagem da temática da violência nas relações de intimidade na perspectiva de gênero. Os adolescentes avaliaram o jogo positivamente e ressaltaram a potencialidade da interação proporcionada pelo espaço coletivo das oficinas de trabalho para promover novos olhares para o jogo e para a realidade, evidenciando a transformação pela construção coletiva do conhecimento.

Palavras-chave: Adolescente, Teoria do Jogo, violência de gênero.

The approach of dating violence by means of an on line game

Abstract. This study aimed to understand the limits and possibilities of a game online - Papo Reto - to address violence in intimate relationships of adolescents. This is an exploratory study of qualitative approach, which evaluates the use of the game with a group of 23 adolescents high school students of São Paulo, SP. Data were collected by means of workshops and analyzed according to content analysis approach. The results revealed that the game Papo Reto is powerful to address the issue of violence in intimate relationships in gender perspective. The Adolescents rated the game positively and highlight the potential of interaction provided by the collective space of the workshops to promote new looks for the game and reality, showing the transformation of by the collective construction of knowledge

Keywords: Adolescent, Game Theory, gender violence.

1 Introdução

A violência constitui um fenômeno de múltiplas faces e manifestações. No âmbito das relações interpessoais, merece destaque a violência no contexto das relações de intimidade, que vitimiza sobremaneira as mulheres e pode ser compreendida enquanto manifestação de relações de dominação fundadas nas iniquidades de gênero.

É consensual entre os estudiosos da temática, a importância da abordagem do fenômeno ainda na adolescência, fase em que ocorre a vivência das primeiras relações afetivo-sexuais e possível vulnerabilidade em relação às experiências de vitimização ou perpetração da violência no âmbito dessas relações (Minayo, Assis, & Njaine, 2012). Nesse contexto, se constituem os primórdios da descoberta de meninos e meninas enquanto homens e mulheres no campo da sexualidade.

A violência no namoro é objeto de investigação em diversos estudos na área da saúde, sendo revelada enquanto fenômeno de elevada prevalência (WHO, 2012). A literatura científica traz estudos que avaliam a eficácia de programas para a prevenção primária do fenômeno como estratégias promissoras para a sua redução em diferentes fases do ciclo de vida, destacando que uma abordagem

precoce fundamentada na equidade de gênero pode ser potente para interromper o desenvolvimento de trajetórias que rumam ao comportamento violento (Foshee et al., 2008).

Assim, a violência nas relações afetivo-sexuais de adolescentes, além de representar um potencial precursor da violência entre parceiros íntimos na fase adulta, tem especificidades próprias da faixa etária e é tão grave quanto ela, em termos de prevalência, e danos às vítimas e, portanto, requer abordagem específica, devendo ser estudada e abordada independentemente (Wolfe et al, 2009).

O olhar para a intersecção desse fenômeno com a área da saúde configura-se na compreensão de que pode determinar vulnerabilidade para violência nas relações de intimidade em etapas posteriores da vida. Está relacionada com outros potenciais desgastes, a exemplo do sexo não seguro, uso de drogas e tentativas de suicídio(Wolfe, 2009, Foshee, Reyes & Wickoff, 2009).

A abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais constitui uma necessidade concreta do campo da saúde e da educação escolar, cujos conteúdos que norteiam a compreensão das relações de intimidade reproduzem a visão hegemônica, alimentando (contra)valores que fomentam a violência e as iniquidades de gênero em diversas fases da vida. O presente estudo busca responder à necessidade de introduzir abordagens proativas na abordagem da violência nas relações de intimidade entre adolescentes, a partir da avaliação de um modelo de intervenção centrado na promoção da equidade de gênero e na autonomia, concretizado em um dispositivo pedagógico lúdico – o jogo *Papo Reto*.

O jogo *on line Papo Reto* está ancorado na proposta crítico-emancipatória para o diálogo com adolescentes sobre sexualidade, na perspectiva de gênero. Pressupõe-se a sua potência para a prevenção da violência nas relações de intimidade, uma vez que se destina também à a promoção da equidade de gênero no campo sexual e reprodutivo. Com ele, pretende-se o desenvolvimento de competências para a formação de sujeitos éticos, reflexivos e inovadores, processo que passa pela adequação das estratégias de ensino à realidade dos sujeitos, recompondo a maneira de produzir os caminhos da aprendizagem no exercício democrático (Fonseca & Amaral 2012). Foi formulado para a abordagem da emancipatória da sexualidade, em uma perspectiva generificada que ancora a problemática na sua relação com as iniquidades, com a violência e com as vulnerabilidades que envolvem a vida de adolescentes e de suas relações de intimidade.

Acredita-se que a reconstrução de conhecimentos que conjugue a incorporação da fugacidade das manifestações lúdicas possa produzir sentidos de conquista da equidade para meninos e meninas no campo da sexualidade, constituindo pano de fundo fértil para a abordagem da violência nas relações afetivo-sexuais dos adolescentes. Nesse sentido, o presente estudo recorta como questão de investigação: o jogo *Papo Reto* possibilita uma abordagem emancipatória sobre a violência nas relações de intimidade dos adolescentes, a partir da perspectiva de gênero?

O estudo tem como objetivo compreender os limites e possibilidades do Jogo *Papo Reto* para a abordagem da violência nas relações de intimidade dos adolescentes e, como finalidade construir conhecimentos que subsidiem a prevenção primária da violência nas relações afetivo-sexuais a partir da promoção da equidade de gênero, da autonomia e do protagonismo de adolescentes no campo sexual e reprodutivo.

2 Método

O estudo fundamenta-se nas categorias gênero e violência de gênero como enfoques centrais para a análise da violência nas relações de intimidade. Gênero parte da construção histórica das relações sociais entre os sexos, buscando, também, o modo como a ideologia de gênero, historicamente, tem influenciado a constituição dos discursos a respeito da violência, das relações afetivas e dos comportamentos e papéis sociais assumidos por meninos e meninas na construção das relações

afetivas.

O jogo *Papo Reto* é acessível por meio de convite, que confere *login* e senha para usuários previamente cadastrados. Trata-se de um dispositivo *on line*, elaborado a partir da simulação da realidade dos adolescentes em um mapa que representa uma cidade com 5 áreas: casa, escola, internet, balada e rua. As áreas são acessadas progressivamente a partir da evolução no jogo e cada uma delas contém situações-problemas com temas relacionados aos respectivos espaços. Os adolescentes, representados por um personagem e apelido escolhido por eles, respondem situações-problema, de maneira discursiva ou em questões de múltipla escolha. As respostas são avaliadas e comentadas por outros adolescentes. À medida que o jogador evolui no jogo, também consegue postar novas situações-problema, elaboradas por ele. A cada interação, o jogador ganha troféus e medalhas, assumindo posições em um *ranking* com os dez primeiros classificados.

O jogo vem sendo utilizado por adolescentes de escolas de Ensino Médio de São Paulo e Belo Horizonte, estudantes de graduação e pós graduação em enfermagem, docentes e profissionais de saúde, em caráter experimental. O presente estudo aborda um recorte que buscou avaliar a aplicação do jogo *Papo Reto* em uma Escola Municipal de Ensino Médio localizada na cidade de São Paulo, Brasil.

Até dezembro de 2014, a escola contava com 320 estudantes matriculados, entre os quais, 308 receberam convite para jogar e participar da pesquisa. Não foram convidados alunos que não puderam ser contatados em nenhuma das ocasiões de entrega dos convites e apresentação do projeto. Fizeram parte do estudo os estudantes de 15 a 18 anos, interessados em participar do jogo e do processo investigativo, autorizados pelo pai, mãe ou responsável legal, no caso dos menores de 18 anos. A população foi constituída por 62 adolescentes. Os demais não manifestaram interesse ou não obtiveram o consentimento dos responsáveis legais. As informações e senhas para acesso ao jogo foram enviadas, via e-mail, aos participantes, em agosto de 2014. Até o fim de outubro do mesmo ano, 27 adolescentes haviam acessado o jogo. Após três meses do envio de cadastro, os adolescentes que acessaram o jogo receberam, pessoalmente, o convite para participarem da oficina.

Trata-se de estudo exploratório, de abordagem qualitativa, resultado de um projeto de pós doutorado que avaliou a aplicação do jogo *Papo Reto* e os seus limites e possibilidades para a abordagem da prevenção da violência nas relações de intimidade dos adolescentes. Para coleta de dados, foi utilizada a modalidade de Oficina de Trabalho Crítico-emancipatória (OTC) (Fonseca & Amaral, 2012), realizada em novembro de 2014, com 23 adolescentes, divididos em dois grupos, um constituído por estudantes do primeiro ano e, o outro, por estudantes do segundo e terceiro anos do Ensino Médio.

A OTC envolve um processo de construção coletiva do conhecimento, fundamentado na metodologia da problematização, na educação emancipatória e nas emoções como construtoras do conhecimento. É considerada uma ferramenta pedagógica potente para agregar pesquisa e intervenção. São marcas dessa estratégia o ambiente descontraído e facilitado pela utilização de práticas pedagógicas incentivadoras da integração e da relação equitativa de poder entre participantes e pesquisadores⁶. A Oficina é constituída por uma sequência sistematizada de etapas⁸: aquecimento, desenvolvimento (reflexão individual e grupal), síntese e avaliação. Como suporte para facilitar a reflexão e a interação são utilizadas dinâmicas como jogos, dramatizações e outras.

Toda a Oficina foi filmada, as falas gravadas e transcritas na íntegra. O material empírico resultante foi submetido à decodificação segundo análise de conteúdo (Minayo, 2006) . O estudo foi realizado segundo as exigências da Resolução 466/12, do Ministério da Saúde(CNS, 2012). O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Escola de Enfermagem da Universidade de São Paulo (CAAE 01850612.0.0000.5149). Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Os menores de 18 anos, assinaram o Termo de Assentimento e entregaram o Termo

de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) assinados pelos responsáveis legais. Para assegurar o anonimato dos participantes e facilitar a compreensão sobre a contextualização das falas, os entrevistados foram identificados por apelidos escolhidos por eles.

3 Resultados

A seguir serão apresentadas as categorias empíricas que emergiram dos discursos revelados nos depoimentos dos adolescentes acerca da experiência com o jogo Papo Reto.

3.1 Modelos e normas de gênero na determinação de posicionamentos frente à temática da sexualidade

Nesta categoria, os discursos revelam a construção de gênero delineando a compreensão de meninos e meninas a respeito da vivência das suas relações afetivo-sexuais. Nas falas foram reveladas normas e padrões que delineiam as relações de intimidade na atualidade. Os achados mostram que padrões de relacionamento próprios desse grupo são determinados pela construção de gênero e geração que permeia a construção dos papéis sociais que os adolescentes assumem.

Depende muito do namoro, tem namoro aberto, tem amizade colorida, tem vários tipos de relacionamento. Só que na situação do jogo ela namora e namoro, no senso comum de todos, é ela e o rapaz. Acho que seria uma traição, pois traição não é só você ter um contato físico com outra pessoa, namoro é algo sentimental, emocional, então, se você tem esse sentimento por uma pessoa, não há motivos pra estar com outras. (Jacke)

A fidelidade em relação à monogamia na relação, assim como a traição, foram temas que motivaram discussões polêmicas entre os adolescentes, com opiniões convergentes e divergentes. Na experiência do jogo, alguns adolescentes classificaram, espontaneamente, algumas situações-problema por sexo, segundo o tema. Embora nenhuma situação do jogo esteja classificada por sexo, de modo que a linguagem dos textos permita a interpretação para o feminino ou masculino, algumas pessoas classificaram temas como relações sexuais durante o período menstrual, como uma questão só para meninas e órgão sexual masculino como exclusiva para meninos, justificando constrangimento ao acessar as situações. Esse achado revela normas e padrões relacionados à sexualidade ainda classificados por gênero, aspecto este que remete à necessidade de problematização junto aos adolescentes da decisão compartilhada entre os pares de uma relação nos diversos temas que permeiam o sexo e as relações de intimidade.

A questão que falava sobre menstruação, eu senti que eu não poderia responder e que era mais voltada para uma mulher. Se eu transaria ou não com minha namorada menstruada, depende dela.[...] (Negro do poder)

Por outro lado, o jogo aparece nas falas dos sujeitos como mobilizador da reflexão sobre aspectos da construção de gênero no campo da sexualidade, que diferencia padrões desiguais para homens e mulheres.

Por que um menino pode falar que quer transar e eu não posso? Essas questões de diferenças entre homens e mulheres, no jogo, a gente para muitas vezes pra pensar nisso. Por exemplo, alguns colocam que acham que a mulher tem totalmente o direito de expressar sua opinião, outros colocam que isso é feio, fica vulgar. O jogo traz muitas dessas opiniões e depende de como você vai interpretar isso. (Magabis)

3.2 Posicionamento e reconhecimento da violência nas relações de intimidade no jogo e na vida dos adolescentes

A temática da violência apareceu espontaneamente na discussão entre adolescentes a respeito de algumas situações do jogo que foram levantadas na oficina de trabalho. Diálogos polêmicos, convergência e divergência de opinião, alteração no tom de voz e ânimo, incômodo e motivação da atenção foram aspectos inerentes ao lúdico que puderam ser frequentemente observados nas discussões que emergiram a respeito da temática violência.

A lei protege sim, se a lei não protege, quem protege? me diga qual é a saída [levanta o tom de voz]. A saída da gente sempre é a agressividade, é a violência, esse é o problema. Eu ainda acho que a saída é a lei Maria da Penha. (Negro)

O problema é que as pessoas olham na rua e dizem que em briga de marido e mulher ninguém mete a colher. (Ramona)

A violência foi identificada pelos adolescentes nas mais diversas situações do jogo em suas diferentes formas de manifestação, a exemplo da violência física, psicológica, moral e social. Além disso, a partir das respostas de outros jogadores, alguns adolescentes identificaram opiniões e comentários que remetem à violência, demonstrando recusa e reação frente a essas atitudes.

Eu lembro de uma situação [no jogo] da balada que a menina não queria ficar com o cara e ele quis a obrigar. Pra mim isso foi uma agressão, não chegou a ser física, porque parou ali [...] outra situação em que o namorado pressionava a menina pra transar sem camisinha, Achei violento. (Jacke)

No jogo identifiquei outras formas de violência. Acho que a violência física é bem menor que a violência mental. Quando você bate, você pode até marcar a pessoa, mas quando você agride com palavras você pode machucar ela bem mais. Tinha aquele casos assim no jogo, por exemplo a situação do garoto que tinha o bilau pequeno e tinha vergonha disso. (Negro)

Para alguns adolescentes, a mobilização da temática remeteu à vivência pessoal, ou de alguém próximo, da violência nas relações de intimidade.

Eu já passei por isso [agressão no namoro], uma vez só. Ele não chegou a me bater, mas ele ia me bater e se segurou. Ele ficou muito bravo comigo e aí me segurou pelos braços, quando ele ia me bater eu olhei pra ele, ele olhou pra mim e eu disse... nossa, meu, você vai me bater? E ele me largou. Mas foi muito tenso.

As respostas e reações verbais e textuais de alguns adolescentes, em alguns momentos da oficina, também se revelaram violentas, principalmente em discussões motivadas pela temática da traição.

Nossa, que eu ia fazer um barraco [refere-se a um traição pelo namorado abordada no jogo]. Eu ia bater tanto nele! O meu pai é fortão e lá em casa todo mundo anda na linha do meu pai. [...] Eu e meu pai juntos íamos bater nele, meu pai ia dar uma surra tão boa. Eu bateria nele, descontaria bastante minha raiva. Eu ia dar uma surra na menina, bater bastante na menina também e ia falar mal da menina a vida inteira. (Vera)

A violência no âmbito da relação com os pais, determinada pela orientação sexual que foge às normas socialmente exigidas também se revelou como tema mobilizado pelas situações do jogo.

Diversas vezes quando passa na TV ou minha mãe vê na rua [refere-se a relacionamento entre pessoas do mesmo sexo] ela diz que bateria ou daria uma porrada. (Joy)

3.3 Limites e potencialidades do jogo Papo Reto sob o olhar de jogadores

Com base nos achados, o Jogo Papo Reto é avaliado como potente para abordagem acerca da prevenção da violência nas relações de intimidade, uma vez que possibilita a motivação para a reflexão, problematização da realidade e diálogo que motivam a construção de conhecimentos sobre a temática. Entretanto, observou-se que tais características, quando agregadas ao espaço de construção coletiva da oficina de trabalho são potencializadas, aspecto que, durante a experiência do jogo aparece, mas cerceada pelas possibilidades de interação permitidas pelo ambiente on line.

Os adolescentes revelaram potencialidades do jogo para a construção do conhecimento sobre sexo e sexualidade, confirmando que a temática que constitui o pano de fundo do Jogo também é solo fértil para a abordagem da temática da violência nas relações de intimidade, em uma perspectiva generificada. Nos depoimentos abaixo, os adolescentes avaliam a experiência com o jogo Papo Reto a partir da escolha de objetos que a representa.

Eu escolhi a panela para representar muitas situações que falam do machismo. Tipo, antigamente tinha muito isso, o cara sai e a mulher fica em casa cozinhando. E eu saio daqui pensando muito mais nesse assunto e defendendo mais as mulheres, defendendo mais a Lei Maria da Penha e sabendo mais que as mulheres precisam de liberdade e não ficar presas.(Lavoisier)

Eu peguei esse trofeuzinho porque fiquei bem interessada e me marcou muito a situação do cara que até chegou a agredir a menina, porque eu acho que a mulher não devia ser tratada como um troféu porque ela não é, ela é uma pessoa e deveria ser tratada como tal. Você não deve agredir alguém porque ela não fez algo que você não queria. Você não vai agredir seu pai porque ele não comprou algo que você quis. Eu acho que é isso, que as pessoas não deveriam ser tratadas como prêmios. Eu achei bem legal e saio daqui pensando em jogar mais esse papo reto, porque realmente me interessou. (Batatinha)

Foi sugerido que oficinas de trabalho fossem intercaladas com a utilização do jogo para possibilitar maior interação, assim como novas perspectivas de olhares para o jogo a partir do diálogo e da construção de conhecimentos possibilitada pelo espaço grupal. Assim, em síntese, o jogo Papo Reto foi considerado como potente para o diálogo e a construção do conhecimento sobre gênero, sexualidade e violência. Entretanto, essa potência parece ser qualificada quando agregada a espaços lúdicos de construção coletiva, com a condução de facilitadores que promovam a problematização da experiência. O depoimento abaixo sintetiza esses achados.

Eu não consegui escolher nenhum objeto porque eu tenho dificuldade com essas coisas. Mas eu achei esse encontro muito bom, achei, tipo, que ele trouxe à tona assuntos e debates que tem que ser discutidos na escola, que a escola é um espaço de reflexão e eu acho que o Papo Reto trouxe isso. Levou a escola a fazer o papel dela, que é fazer as pessoas refletirem mais sobre tudo. Refletirem mais sobre sexo, sobre outros assuntos. Porque você pega o assunto sexo e ele traz à tona vários outros assuntos, como tabus, machismo, direitos e várias outras coisas, então eu achei bem interessante. Saio desse encontro querendo jogar por mais tempo. Saio daqui com uma experiência a mais. Saio daqui feliz por ter participado disso tudo. Saio daqui muito satisfeito por essa escola ter nos trazido o Papo Reto.” (Ramona)

4 Discussão

Os resultados confirmaram a potencialidade dos conteúdos abordados nas situações do jogo para a problematização da realidade à luz de gênero. Ao mesmo tempo que revelou potencialidades para

motivar a reflexão crítica a respeito de questões de gênero relacionadas à construção da sexualidade, a experiência do jogo também mostrou-se potente para o reconhecimento dessas questões na vida dos adolescentes, revelando potencialidades para utilização da ferramenta também para levantamento de necessidades e questões a serem abordadas com os adolescentes.

Nos depoimentos, são evidentes padrões de relacionamento definidos por acordos entre os casais, desigualdades de gênero na normatização dos padrões de comportamento nas relações de intimidades, assim como construtos idealizados que polarizam o sentimental e o carnal. Revelam a convivência de padrões de relacionamento próprios da contemporaneidade com padrões tradicionais que reiteram valores sociais como monogamia e fidelidade, estando os padrões tradicionais mais próximos dos relacionamentos assumidos pelos pares como *namoro*.

Confirmando os pressupostos de que a abordagem da sexualidade na adolescência é permeada por questões de gênero, os achados que avaliam a experiência com o jogo remetem à categoria gênero como intrínseca à compreensão e à abordagem de sexo e sexualidade com adolescentes. A violência nas relações de intimidade, enquanto fenômeno presente na realidade desse grupo social e influenciando a construção da sexualidade e a vivência das relações no campo sexual e reprodutivo, também emergiu dos depoimentos. O machismo, a violência contra a mulher, a violência nas relações de intimidade e as diferenças de gênero nas normas sociais sobre sexo, sexualidade e relações de intimidade constituem alguns temas cuja reflexão crítica, discussão e problematização, foram evidenciados nos depoimentos. Pesquisas revelam que a aceitação e naturalização de atitudes nos relacionamentos como ciúmes e controle excessivo, difamação, humilhação pública e possessividade pelos adolescentes revelaram importante relação com a determinação e a aceitação da violência (Thongpriwan & McElmurry, (2009), Fernández-Fuertes & Fuertes, 2010 e Martsolf, Draucker & Brandau, 2013).

A abordagem da temática sexualidade em situações-problemas que simulam a realidade dos adolescentes no jogo suscitou nos jogadores a reflexão sobre questões relacionadas à desigualdade de gênero, à violência de gênero, à violência nas relações afetivo-sexuais, às normas geracionais relativas aos relacionamentos e à sexualidade, ao diálogo sobre sexo e sexualidade com a família e à abordagem da temática pela escola.

A análise dos discursos revelou que a construção de gênero perpassa as questões que envolvem a sexualidade na adolescência, sendo a iniquidade de gênero o principal elemento determinante da violência que permeia a vivência da sexualidade na adolescência. Assim, a vivência da sexualidade na vida de meninas e de meninos também está relacionada com significativa vulnerabilidade em relação à experiência de vitimização ou perpetração da violência, o que determina outras vulnerabilidades no campo sexual e reprodutivo. A negociação em relação ao uso de preservativo, à drogadição, à gravidez precoce, às práticas sexuais grupais, à relação com o próprio corpo, à homofobia, ao diálogo com os pais e família, à relação com a escola, às normas sociais de comportamento entre os pares, à vulnerabilidade ao HIV, são apontados nos estudos como aspectos que se relacionam com a vivência ou perpetração da violência nas relações de intimidade (Martsolf, Draucker & Brandau, 2013, Foshee et al, 2011 e Boinvin, Lavoie, Hébert & Gagné, 2012).

Ao analisar até que ponto um jogo elaborado para a abordagem da temática sexualidade com adolescentes é potente para a construção de conhecimentos acerca da prevenção da violência nas relações de intimidade, foi revelada uma profunda interface entre essas temáticas. Estudos avaliativos sobre programas de prevenção da violência por parceiro íntimo em diversas fases da vida revelam que uma abordagem precoce e fundamentada na equidade de gênero pode ser potente para intervir no desenvolvimento de trajetórias que rumam ao comportamento violento. Programas de intervenção direcionados a escolas e, sobretudo, às famílias são eficientes no que tange à prevenção da violência por parceiro íntimo entre adolescentes (Wolfe et al, 2009, Boinvin, Lavoie, Hébert & Gagné, 2012,

Miller et al, 2013 e Akers, Yonas, Burke & Chang, 2011). Contudo, é importante salientar que até mesmo a avaliação dessas medidas pode aparecer atravessada pela vivência dos papéis e normas de gênero no campo da sexualidade.

No âmbito internacional, a maioria dos programas de prevenção da violência nas relações de intimidade dos adolescentes utilizam diferentes estratégias, desde aulas expositivas até dramatizações, folhetos educativos, jogos e teatro. Entretanto, os programas com ênfase no contexto social dos adolescentes e que consideram o papel importante da cultura e dos pares na formação e manutenção de valores que permeiam os relacionamentos íntimos constituem ainda minoria. A maioria dos estudos sobre prevenção da violência o fenômeno pela perspectiva de risco e partindo do pressuposto de que ele se dá de maneira similar para grupos de diferentes sexos, classes sociais e etnias, restando lacunas relativas à perspectiva de gênero (Oliveira et al, 2016).

Para a elaboração do jogo *Papo Reto*, os modelos de intervenção baseados nos pressupostos de participação ativa e compartilhada, da autonomia, do empoderamento foram a inspiração para pesquisar metodologias ativas de aprendizagem, no formato de jogo *on line*, que auxiliem na formação de adolescentes para um posicionamento crítico-reflexivo e autônomo no campo da sexualidade. Pressupõe a reconstrução das ferramentas de ensino articulada à realidade dos sujeitos, recompondo a maneira de produzir os sentidos de aprendizagem (Pires, Guilhem & Göttems, 2013) e o intuito de distanciá-la da razão puramente biológica, racional e impositiva de conhecimentos (Fonseca & Amaral, 2012).

Neste contexto, o jogo representa uma possibilidade de relação entre os adolescentes participantes, na qual eles se implicam e são implicados no seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e agir. A aprendizagem se dá num movimento dialético entre o ser humano e a realidade, que é *objetiva* por existir fora da consciência humana. Neste processo, ele capta, transforma e devolve à realidade o conhecimento, agora sob sua ação, modificando os elementos que o rodeiam. O processo é contínuo e dinâmico, com dupla direção, o educando se transforma e transforma a realidade. Assim, a educação só se dá como prática transformadora quando se pauta em conhecimentos que ampliam a visão sobre a realidade que não é alguma coisa isolada do ser humano, mas o conjunto das relações sociais no qual ele vive e atua (Fonseca & Amaral, 2012).

A avaliação da experiência com o jogo pelos adolescentes apontou que a problematização e o diálogo sobre a realidade foram potencialidades identificadas no jogo, aspecto potencializado com o momento de construção coletiva propiciado pelas Oficinas de Trabalho Crítico Emancipatórias realizadas para coleta de dados junto aos adolescentes.

5 Conclusões

Os resultados constatados no presente estudo possibilitam responder ao questionamento sobre os limites e possibilidades do jogo *Papo Reto* para a abordagem emancipatória da violência nas relações de intimidade dos adolescentes, a partir da perspectiva de gênero. Os resultados apontaram que a temática da sexualidade constitui pano de fundo fértil e atrativo que permite uma abordagem crítica da violência nas relações de intimidade dos adolescentes.

A perspectiva de gênero revelou-se como intrínseca para a abordagem da sexualidade, uma vez que determina os construtos sociais de meninos e meninas que fundamentam a vivência dos relacionamentos a partir de normas e papéis de gênero. Assim, a categoria gênero perpassa a construção social da sexualidade, das normas e padrões das relações de intimidade e da violência nessas relações. A problemática da violência nas relações de intimidade foi mobilizada a partir da

experiência com o jogo em diferentes perspectivas, que envolvem desde a interação entre os jogadores até a mobilização a reflexão acerca de vivências pessoais.

A mobilização de atitude reflexiva, de emoções, de tensão, de interação, constituíram elementos intrínsecos à ludicidade e que foram tanto revelados nas falas dos adolescentes acerca da experiência do jogo, como também puderam ser observados no momento da discussão sobre o jogo durante as oficinas de trabalho. Reconhecimento de interfaces ou busca de conhecimentos em outras fontes e na realidade foram revelados como elementos potentes para a construção do conhecimento dos adolescentes acerca da construção de gênero e sua relação com a violência no âmbito de suas relações de intimidade.

Os adolescentes avaliaram o jogo positivamente e ressaltaram a potencialidade da interação proporcionada pelo espaço coletivo das oficinas de trabalho para promover novos olhares para o jogo e para a realidade. Esse aspecto evidencia a transformação pela construção coletiva do conhecimento, propiciada pelo processo *jogo e oficina*. Nas suas entrelinhas, o discurso remete à reinterpretação da realidade a partir de novos conhecimentos construídos coletivamente.

A despeito da positividade, pelas possibilidades de interação que o jogo *on line* oferece, ressaltam-se as limitações do seu uso, isoladamente, para a abordagem da violência nas relações de intimidade. Houve discursos de superação e também de reiteração da violência, fenômeno cuja concepção hegemônica da sociedade ainda naturaliza. As limitações do estudo foram principalmente porque envolveu um reduzido número de participantes em um tempo relativamente curto. Pode ser que esses aspectos tenham comprometido a interação dos jogadores e a sua evolução.

Agradecimentos: À Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de São Paulo- FAPESP, pela bolsa de pós doutorado do qual resulta o presente estudo (Processo 2013/06796-1 e pelo auxílio financeiro ao projeto do qual este estudo constitui recorte processo 2012/24442-0)

Referências

- Akers, A.Y, Yonas, M., Burke, J., & Chang, J.C.(2011). Do you want somebody treating your sister like that? : qualitative exploration of how African American families discuss and promote healthy teen dating relationships. *J Interpers Violence*, 26(11), 2165-85.
- Boivin, S., Lavoie, F., Hébert, M., & Gagné, M.(2012). Past Victimization and Dating Violence Perpetration in Adolescence: The Mediating Role of Emotional Distress and Hostility. *J Interpers Violence*, 27(4), 662-84.
- CNS Conselho Nacional de Saúde (Brasil). (2012). Resolução no 466, de 12 de dezembro de 2012. Brasília. [citado 2016 Mar 1]. Disponível em: http://www.conselho.saude.gov.br/web_comissoes/conep/index.html. Acesso em 01 jan. 2016.
- Fernández-Fuertes, A.A., & Fuertes, A. (2010). Physical and psychological aggression in dating relationships of Spanish adolescents: motives and consequences. *Child Abuse Negl*, 34(3), 183-91.
- Fonseca, R.M.G.S., & Amaral M.A.(2012) Reinterpretação da potencialidade das Oficinas de Trabalho Crítico-emancipatórias. *Rev.bras. Enfer.*, 65(5), 30-68.

- Foshee, V.A, et al. (2011). Risk and protective factors distinguishing profiles of adolescent peer and dating violence perpetration. *Adolesc Health*, 48(4), 344-50.
- Foshee, V.A, Reyes, H.L.M, Ennett, ST., Cance, J.D, Bauman, K.E, & Bowling, J.M.(2012). Assessing the effects of Families for Safe Dates, a family-based teen dating abuse prevention program. *J Adolesc Health*, 51(4), 349-56.
- Foshee, V.A. et al. (2008). What accounts for demographic differences in trajectories of adolescent dating violence? An examination of intrapersonal and contextual mediators. *Journal of Adolescent Health*, 42(6), 596–604.
- Foshee, V.A., Reyes, M.L., & Wyckoff, S. (2009). Approaches to preventing psychological, physical, and sexual partner abuse. In O’Leary D, Woodin E, eds. *Psychological and physical aggression in couples: Causes and Interventions*, 165–190. Washington DC, American Psychological Association.
- Martsof, D.S, Draucker, C.B, & Brandau, M. (2013). Breaking up is hard to do: how teens end violent dating relationships. *J AM Psychiatr Nurses Assoc*, 19(2), 71.
- Miller, E., Tancredi, D.J, McCauley, H.L, Decker, M.R, Virata, M.C, & Anderson, H.A.(2013). One-year follow-up of a coach-delivered dating violence prevention program: a cluster randomized controlled trial. *Am J Prev Med*, 45(1),108-12.
- Minayo, M.C.S. (2006). *O desafio do conhecimento*. 9ª edição. São Paulo: Hucitec. 406 p.
- Minayo, M.C.S., Assis S.G., & Njaine K, organizadores. (2012). *Amor e violência: um paradoxo das relações de namoro e do 'ficar' entre jovens brasileiros*. Rio de Janeiro: *Fiocuz*, 2012.
- Oliveira, R.N.G., Gessner R., Brancaglioni, B.C.A., Egry, E., & Fonseca, R.M.G.S. (2016). A prevenção da Violência por parceiro íntimo na adolescência: uma revisão integrativa. *Revista da Escola de Enfermagem da USP*, 50(1),137-47.
- Pires M.R.G., Guilhem, D., & Göttems ,L.B.D. (2013). Jogo (IN)dica-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o sistema único de saúde. *Texto Contexto Enferm*, 22 (2), 379-388.
- Thongpriwan, V., & McElmurry, B.J. (2009). Thai female adolescents' perceptions of dating violence. *Health Care Women Int*, 30(10), 871-91.
- WHO-World Health Organization. (2012). *Prevenção da violência sexual e da violência pelo parceiro íntimo contra a mulher: ação e produção de evidência*. Genebra: WHO.
- Wolfe, D.A. et al. (2009). A school-based program to prevent adolescent dating violence: a cluster randomized trial. *Archives of Paediatrics & Adolescent Medicine*, 163(8), 692–699.