

Tese de
Gilson Cruz

p. 01

Tese de
Gilson Cruz

p. 02

Eventos!!!

p. 02

Se liga!!!
CONBRACE

p. 02

De olho!!!
TDIC &
Educação
p. 02**Edição:****Cristiano Mezzaroba /Sérgio Dorenski /
Carlos Alexandre****RETÓRICAS DO CRIME E POÉTICAS DO FORA-DA-
LEI: RASTROS DE UMA PEDAGOGIA DO “MAU
EXEMPLO” NOS VIDEOGAMES**

AUTOR: GILSON CRUZ JUNIOR

ORIENTADORA: DULCE MÁRCIA CRUZ (PPGE/UFSC)

Mas afinal, o que é um mau exemplo?

A pergunta parece elementar, sobretudo se encarada pela ótica educacional. Em primeira instância, o que aqui entendemos como “exemplo” remete à mimese, uma das formas mais elementares de ensinar e aprender. É pela imitação que muitas espécies – não só a humana – se apropriam de recursos psíquicos e comportamentais essenciais à sua espécie ou a um grupo específico, construindo repertórios que contribuirão no enfrentamento de problemas do mundo real. Por essa razão é fundamental a tarefa de compreender a natureza dos modelos submetidos à incorporação coletiva. Por intermédio desse esforço, é possível definir, por exemplo, quais das referências disponíveis estão mais ou menos aptas a ajudar na superação dos desafios que emergem do cotidiano. É lícito afirmar que tal esforço é o que permite discernir os “bons” e “maus” exemplos, processo que deve ser autoconsciente de seu caráter histórico-social e, portanto, contingente.

Por outro lado, a noção de educação como um fenômeno mimético também é bastante problemática. Além de frequentemente se alinhar a visões de mundo mecanicistas e behavioristas, essa perspectiva opera numa lógica que costuma resumir o saber às capacidades de internalizar e reproduzir fielmente comportamentos arquetípicos no interior de um dado contexto, tornando supérfluas todas as demais referências que não se encaixam em tais critérios de qualidade e pertinência. Essa concepção é particularmente questionável quando aplicada a obras de ficção. Um dos principais desdobramentos dessa associação reside na crença de que a função primária de livros, filmes, programas de TV, músicas e videogames, consiste em tão somente fornecer imagens ideais passíveis de serem replicadas nos modos de vida de leitores, espectadores, ouvintes e jogadores. Esse raciocínio se revela limitado por dar margem a apropriações restritas e utilitaristas dos conteúdos culturais, as quais podem impor barreiras à proposição e ao desenvolvimento pleno de iniciativas com caráter artístico-expressivo.

Diante disso, as motivações subjacentes à pergunta “o que é um mau exemplo?” parecem despertar tanta curiosidade quanto a própria resposta à indagação.

Na tese em foco, um dos elementos cruciais envolvendo a mirada aos maus exemplos da ficção foi o pressuposto de que todo fenômeno, conteúdo, ideia ou gesto possui aprendizagens latentes. Estas, por sua vez, também não estão encerradas nos reinos da assimilação acéfala e da imitação fervorosa. Sendo assim, quais destaques podem ser feitos em relação ao potencial formativo dos outsiders, mais especificamente, daqueles que habitam o universo dos videogames?

Partindo dessas premissas, o objetivo da pesquisa foi investigar a problemática da desviância social nos videogames, os quais foram concebidos como alegorias lúdico-digitais do crime. Partiu-se da hipótese de que os jogos digitais podem atuar como representações concretas de ideias abstratas que, nesse caso, acionam temáticas como a delinquência e a violência urbana, cuja abordagem vem se distanciando cada vez mais de enfoques binários e maniqueístas. Caracteriza-se como um estudo de caso sobre a série Grand Theft Auto (GTA), a qual foi escolhida não só por sua popularidade mundial, mas também por ser o centro de inúmeras polêmicas e objeto de um pânico moral recorrente. No tocante à construção dos dados, opera na perspectiva da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) em diálogo com a análise narrativa voltada aos games (RYAN, 2006), dirigindo-se ao desenvolvimento da referida franquia no plano das mecânicas de jogo e das histórias, buscando identificar continuidades e rupturas no que diz respeito aos componentes dos sistemas de jogo empregados para representar a condição delinquente/desviante. Em termos teóricos, apropria-se da noção de alegoria (KOTHE, 1986; HANSEN, 2006), do realismo estético (JAGUARIBE, 2007; GALLOWAY, 2005) e dos estudos da criminologia (BECKER, 2008b; CUSSON, 2011). O processo de análise foi dimensionado em função dos eixos constitutivos do fenômeno criminal, a saber: a) o criminoso; b) as vítimas; c) os controles sociais.

Primeiramente, esse processo revelou indícios de que os games da série analisada vêm lapidando o seu entendimento sobre o crime a cada episódio lançado, preocupando-se cada vez mais em retratar as carreiras delinquentes com enfoque em suas ambiguidades, contradições, dilemas e escolhas morais. Pelas lentes do realismo estético, tais manifestações cotidianas ligadas ao banditismo e à violência urbana também podem ser interpretadas como recursos retórico-estilísticos empregados (nesses jogos) com a finalidade de ilustrar, sob ótica de atores periféricos, o processo de desmanche social que ocorre nas grandes metrópoles.

**VII Ciclo de Conferências
TDIC & Educação - "Inovação
na/com Educação"**

3, 4 e 5 de julho de 2017

São Cristóvão/SE

Universidade Federal de
Sergipe

[http://www.gepied.com.br/index.php/
2012-06-15-11-18-13/vii-ciclo-novo](http://www.gepied.com.br/index.php/2012-06-15-11-18-13/vii-ciclo-novo)

**Fórum de Estudos
Olímpicos 2017**

Tema: Quando do primeiro
aniversário dos Jogos
Olímpicos do Rio de Janeiro
4 e 5 de agosto

Universidade Santa Úrsula

(Botafogo – Rio de Janeiro)

[http://forumolimpico2017.wixsite.co
m/estudosolimpicos2017](http://forumolimpico2017.wixsite.com/estudosolimpicos2017)

**Estudios sobre la educación
del cuerpo**

Faculdade de Humanidades e
Ciências de la Educação
UDELAR

11, 12 e 13 de outubro

Montevideo - Uruguai

<http://www.jornadas.fhuce.edu.uy/>

**VII Colóquio de Pesquisa
Qualitativa em Motricidade
Humana**

30/10 a 01/11/2017

Universidade Federal de

Sergipe (UFS)

São Cristóvão/SE

Submissão de trabalhos e
inscrição de autores até dia 16 de
julho

[http://www.motricidades.org/
conference/](http://www.motricidades.org/conference/)

A análise realizada acerca da série GTA também corroborou com a hipótese de que, apesar de limitado, o referido poder expressivo imanente aos games examinados se encontra em contínua expansão. A cada lançamento, a representação do fenômeno criminal adquire novos contornos que, sob o ponto de vista de sua composição, tem afirmado o empenho dos desenvolvedores em desencorajar delinquentes, vítimas e controles sociais de unidades identitárias estanques e cartesianas. Tanto as narrativas quanto as mecânicas de jogo cooperam no sentido de embotar as fronteiras e oposições entre os referidos agentes: as ações criminosas perpetradas pelos protagonistas cada vez mais se afastam de concepções espontaneístas e patologizantes, esboçando uma imagem da delinquência como manifestação polissêmica e por vezes contraditória; as vítimas e cidadãos, por sua vez, deixam de ser representados unicamente como potenciais alvos de ações delituosas, passando a ensejar interações não-violentas ou mesmo altruísticas; já os controles sociais revelam sua ambiguidade moral pelo choque entre a competência dos agentes de segurança controlados por IA e os personagens que apresentam uma faceta sombria da polícia, a qual também foi retratada como um mecanismo que pode retroalimentar a delinquência ao invés de combatê-la.



A soma de todos esses indícios parece querer transmitir uma única mensagem: nada é (exatamente) o que parece.

Se levada a sério, a proposta de sistematizar uma pedagogia eletrolúdica do mau exemplo tem nos pressupostos da incerteza e da ambivalência um ponto de partida favorável. No plano da representação, a relação entre videogames e o mundo real normalmente se efetiva por meio de recortes (simulações) que ao mesmo tempo em que evidenciam a incontornável incompletude dos primeiros em relação ao segundo, também aguçam o vigor semântico das linguagens e dos discursos presentes na ficção. Sob a ótica do realismo estético, isso significa que os limites do dizível também auxiliam na construção de imagens do real munidas da intensificação dramática necessária para exprimir, com justiça, o desmantelamento social e suas consequências por intermédio de todo arcabouço de vivências latente no gameplay. Nesse sentido, o valor educacional dos maus exemplos está na possibilidade de servirem como portas de entrada para mundos invisíveis, obscuros ou mesmo proibidos, aos quais nossa experiência cotidiana normalmente não tem acesso. Ao adentrar esses domínios, o sujeito-jogador imerge em cenários, situações e acontecimentos capazes de desestabilizar a coesão do imaginário social contemporâneo e de relativizar valores consagrados, sem com isso obter a segurança e transparência de um outro modelo estruturante para o senso comum.

Da esquerda para a direita: Rogério Santos Pereira (UFSC) / Fernando Bittencourt (IFSC) / Rafael Marques de Albuquerque (UNIVALI) / Dulce Márcia Cruz (UFSC) / Gilson Cruz Junior / Fábio Carvalho Messa (UFPR – Litoral) / Sérgio Nesteriuk Gallo (Universidade Anhembi Morumbi)



CONBRACE/2017 – Resultados Publicados !!!

Pessoas, agora é tempo de arrumar as malas, reservar hospedagem e garantir as passagens, pois já é público o deferimento dos trabalhos de comunicação oral e pôster. O XX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte ocorrerá de 17 a 21 de setembro de 2017 em Goiânia, Goiás, na Universidade Federal de Goiás (UFG).

O evento é de caráter internacional (CONICE) é um dos principais de nossa área. Não fiquem de "bobeira", "se liguem" e não percam!!!

Acessem o site do evento:

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace20177conice>

Ou, caso prefiram, acessem o site do CBCE:

www.cbce.org.br

Procurem também ser sócios desta entidade científica da Educação Física e Ciências do Esporte.



TDIC & EDUCAÇÃO: "Inovação na/com educação"

Por: Carlos Alexandre

O título acima descrito é tema central do VII Ciclo de Conferência promovido pelo Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação. O Ciclo faz parte do processo de conclusão da disciplina "As novas tecnologias e a educação" do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFS. Disciplina essa que discutiu, durante o primeiro semestre de 2017, a relação das TDIC (tecnologias digitais de informação e comunicação) e a Educação, bem como refletiu sobre o atual cenário da educação brasileira frente às demandas do século XXI. Para um melhor entendimento, reflexão e discussão dessa temática, fica o convite: de 3 a 5 de julho na UFS.