



CRUZ JUNIOR, Gilson. **O delinquente em cada um de nós: uma introdução à pedagogia do “mau exemplo” nos videogames.** Curitiba: CRV, 2017.

Aroldo Luís Ibiapino Cantanhede*

Diego de Sousa Mendes**

O que é um mau exemplo em um jogo de videogame? É a pergunta central na obra de Gilson Cruz Junior, professor do Instituto de Ciências da Educação da Universidade do Oeste do Pará. Em seus apontamentos, registrados no livro *O delinquente em cada um de nós: uma introdução à pedagogia do “mau exemplo” nos videogames*, publicado pela Editora CRV no ano de 2017, o autor afirma que, pela lógica educacional, seria fácil responder a esta pergunta; contudo, é necessário um olhar mais aprofundado e com novas perspectivas ao tema.

De início, baseado no que entende como mimese, Cruz Junior faz um delineamento sobre a apropriação dos recursos de ordem psíquico-comportamental do ser humano. Ele discorre sobre o fato deste recurso ser conseguido pela imitação de um “exemplo” a ser seguido. O autor ressalta o fato dessa imitação acontecer, por vezes, de forma acrítica e sem parâmetros para a vida. Por essa constatação, o indivíduo reproduziria padrões, ações e comportamentos, tornando-se, então, um sujeito sem percepção de outras referências possíveis e até mais necessárias ou mais saudáveis do que as do “exemplo”.

O livro, baseando-se na ideia de apropriação psíquica-comportamental, procura evidenciar a existência de um ideário coletivo já delineado, no qual a função dos livros, filmes, músicas e do objeto que nos é importante aqui (videogames) está ligada ao mundo ideal. Então, quebrar essa percepção de mundo ideal seria, de certa forma, possibilitar a quebra de um padrão, gerando assim um “pânico moral”. Ora, para o autor, o videogame é uma replicação da vida,

* Graduado em Educação Física pelo Centro Universitário Claretiano de Batatais. Especialista em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Lavras. Discente do Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Federal de São João Del Rei.

** Graduado em Educação Física e Mestre em Educação Física pela Universidade Federal de Santa Catarina. Doutor em Educação pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita” campus Presidente Prudente. Professor Adjunto do Departamento das Ciências da Educação Física e da Saúde, do Programa de Pós-Graduação em Educação e Líder do Grupo de Pesquisa LINK@ da Universidade Federal de São João Del Rei.



por conta da similaridade de atitudes e ainda das condições próprias do ser humano e, por isso, não está livre dos resultados dessas variáveis.

A organização da obra do professor Cruz Junior foi feita dividindo o livro em três capítulos e objetiva, como o próprio autor deixa claro, aproximar e discutir a questão dos maus exemplos provenientes da ficção, em especial os videogames. O livro aponta para o fato de que há, nesses exemplos, possíveis aprendizados ocultos, prontos para serem desvelados por conta dessa aproximação e, obviamente, do entendimento das suas interações sociais em diferentes formas.

No primeiro capítulo “Loading: Teorizando os videogames”, os jogos digitais são entendidos como um fenômeno sociocultural contemporâneo e, em virtude das questões de caráter epistemológico, os estudos que têm o videogame como objeto já demonstraram sua relevância em várias possibilidades, entre elas a educacional. Outro apontamento patente ao capítulo mostra-se no fato de que a violência, mesmo sendo uma das muitas facetas na temática em questão, sempre trará um aprendizado a ser obtido quando o estudo do videogame se aprofunda.

Neste capítulo, o autor deixa claro que o videogame, longe de ser diversão alienada, é sim elemento constitutivo de valores sociais estando pertinente ao pensamento de cunho social e das representações humanísticas. Cruz Junior, nesse ínterim, critica o fato das ciências humanas e sociais, ao se tornarem a célula mater das chamadas “manifestações eletrolúdicas”, sacralizarem a ludicidade, e também autores como Huizinga e Caillois.

Outro ponto, também abordado no primeiro capítulo, é o debate sobre o que seria diversão, no qual Cruz Junior, de forma consistente e ampla, busca uma resposta para além das características alienantes, anestésicas e rasas, comumente postas em discussão quando o tema é tratado. Na visão do autor, as perspectivas psicológicas e comportamentais deveriam ser debatidas em consonância com os pressupostos socioculturais e estéticos. Com isso, uma perspectiva mais crítica e de leitura do mundo deveria ser posta em prática como um melhor exemplo de análise sobre a tematização da diversão.

O segundo capítulo, “A vida bandida como Playground: O crime no real, na ficção e nos videogames”, versa sobre duas vertentes atualíssimas, quais sejam: o crime e o desvio social. Essa proposição é feita tendo as suas inter-relações com a ficção, delineadas de forma a apontar percepções pouco conhecidas, comuns ou usuais na contemporaneidade. Algumas características, percebidas neste capítulo, se referem às questões da conduta desviante-criminosa. Para Cruz Junior, esse assunto tem recebido forte apelo midiático, sendo também



uma inesgotável fonte no âmbito artístico-cultural. Uma variedade de programas televisivos, inúmeros filmes, séries e, obviamente, uma infinidade de jogos cada vez mais oferecem visibilidade deste contexto marginal, como apontado no trabalho. Por conta disso, se torna necessário no contexto estético desses produtos, agora oferecidos em grande quantidade, mas talvez com uma qualidade questionável, uma aproximação da realidade. Realidade, diga-se de passagem, que traz consigo quase todas as possibilidades miméticas contemporâneas. Esse realismo, então, cada vez mais, se torna uma peculiaridade dos jogos de videogame, pois permite a possibilidade do jogador não acompanhar simplesmente a narrativa ou a imagética, mas ser um participante da ação, deixando, assim, de ser um mero espectador como em um filme. Isso se dá pela capacidade de interação dos jogos eletrônicos na atualidade, afinal passaram a dispor de enredos que propiciam, na maioria das vezes, possibilidades diversas e inúmeras ramificações dos resultados, todas provenientes das ações do jogador.

Por fim, o terceiro capítulo, denominado “Retóricas do Crime e Poéticas do fora-da-lei: rastros de uma pedagogia do “mau exemplo” nos videogames”, direciona o leitor, de forma específica e circular, à série GTA (Grand Theft Auto). O autor tece relevantes informações sobre o jogo ao percorrer a história do título desde seu início até os dias atuais, demonstrando que, em todos os jogos da franquia, é possível perceber o fenômeno criminal. Isso então apontaria para uma forma, obviamente delineada pelos criadores dos jogos, de fazer o GTA ser uma constante verbalização da marginalidade e das situações decorrentes dela e de seus agentes.

Cruz Junior afirma que, ao se analisar o GTA, é possível perceber de maneira intrínseca a relação entre a violência e os videogames; contudo, embora relação ainda é cercada de tabus. Essa análise, se feita de forma pertinente, desnudaria a percepção de uma violência não vinculada ao simples entretenimento, mas revelaria uma realidade terrível e fria, exemplo do que acontece diariamente pelo mundo. Então, GTA, com suas interações, se torna um óbvio e excelente protótipo, apontando para verdades deixadas inauditas em variados *loci*.

Embora a relação entre o mundo real e o videogame seja feita por pequenos recortes, sua utilização propicia a construção de discursos completos vistos na e da própria sociedade contemporânea. Por conta disso, as inúmeras críticas à violência perpetrada em GTA são comuns, mas todas elas advêm de uma análise que não leva em consideração as questões estéticas e socioculturais encontradas no livro aqui analisado, as quais são, de forma geral, espelho dos acontecimentos no mundo moderno.

Fazendo um contraponto aos argumentos apresentados até o momento, o capítulo aponta para outros jogos, principalmente os educacionais, mostrando que eles não devem

necessariamente substituir de forma alienada a representação criminológica por uma, como seria comumente de se esperar, representação de caráter esclarecido. Fazer isso seria criar uma ruptura no entendimento da sociedade como ela é, adquirindo um caráter de verdade cabal, desprovida de criticidade, muito comum às elites culturais e àquelas dos meios acadêmicos. Uma leitura por essa perspectiva elitista levaria a uma interpretação na qual os jogos são os propagadores do discurso de violência extrema, palco de treinamento para fanáticos atiradores, de assassinos contumazes e de facínoras. Seriam uma espécie de rascunho das premeditações de massacres nos moldes de chacinas, ainda comuns em alguns lugares do mundo.

Tendo como base, entre outras concepções, James Newman (2008) em seu *Playing with Videogames*, Cruz Junior demonstra que faltam bases críveis para a comprovação do videogame como ator no comportamento pós-jogo de seus usuários. Essa perspectiva de culpabilidade parece estar relacionada com os modelos de investigação da psicologia comportamental (behaviorista). Por esse enfoque, o videogame seria um potente fornecedor de comportamentos questionáveis aos seus usuários, implicando a prática de atos antissociais.

Ao explicar a inter-relação entre violência e videogames, Cruz Junior assevera a existência de uma infinidade de estudos que tentam correlacionar essa dualidade; contudo, nenhum deles é conclusivo e, sob essa perspectiva, o autor afasta o videogame do banco dos réus e da premissa de serem eles impulsionadores de atividades de delinquência e de atos criminosos. Dessa forma, o livro tende a voltar seu olhar para as transgressões dos jogos e do universo em que eles estão inseridos por uma perspectiva mais ampla, em uma análise indicadora das potencialidades dos jogos como GTA de construírem diálogos entre a violência e a contemporaneidade.

A análise feita por Cruz Junior demonstra que o autor possui a crença de haver, por parte dos desenvolvedores do jogo e de outros da mesma linha temática, uma tentativa cada vez mais forte de alinhar a delinquência ao momento da sociedade atual. Esse ideário parece não ter sido esquecido em GTA, afinal os lugares-comuns, como violência contra minorias, preconceito contra grupos étnico-sociais, pobreza periférica, entre outros, são pontos-chave no jogo. Dessa forma, a delinquência é uma manifestação polissêmica em que, em muitas situações, é cabível e até requerida como forma de contestação do *status quo*. Faz sentido então, como exemplo, o fato de que em GTA a violência também é resposta a como os agentes de segurança interpretam as manifestações do protagonista do jogo. Nesse sentido, a polícia se utiliza de formas de violência muito parecidas com as usadas no mundo real contra minorias. Um exemplo disso no



jogo é o fato de policiais atirarem no jogador em resposta às simples ações, que deveriam, a princípio, resultar em uma simples admoestação.

Em uma análise geral, a contribuição educacional de “O delinquente em cada um de nós” é a de não ser apenas um informativo sobre a violência, agressividade e atitudes desse porte nos jogos de videogames, mas de propor, de certa forma, uma pedagogia para as situações de ensino sobre o tema. Em consequência dessa pedagogia, é apropriado valer-se das questões trazidas por Cruz Junior. É necessário contudo, entender o fato de não haver na obra uma tentativa de apologia à violência, pois isso daria ao livro uma face obscura e polêmica.

É passível de nota que as ponderações apresentadas pelo autor estão centradas em uma premissa geralmente estabelecida como inaceitável: há aprendizados e percepções que podem acontecer em situações e contextos entendidos como ruins e eticamente contestáveis. Para leitores ainda não familiarizados com a temática dos jogos e videogames, Cruz Junior faz uma afirmação para servir de ponto de partida e também de ancoragem para a temática: “todo exemplo detém um potencial educativo, mesmo que seja na condição de contraexemplo.” (p.19). Nesse sentido, GTA se torna um direcionador e também esse contraexemplo a ser estudado. Isso se dá de forma bem notável, em virtude dos seus padrões de delinquência e realidade social, geralmente periféricos e carentes, sendo retratos de acontecimentos similares na maioria das cidades do mundo e estando em sintonia com contextos sociais abrangentes e atuais. Por esse olhar, as significações resultantes da dualidade jogo-violência poderiam viabilizar possibilidades educacionais relevantes se bem contextualizadas.

Finalmente, Cruz Junior formatou a sua tese de doutorado em educação em um livro que traz relevância para quem se dedica ao estudo das interações de videogames e jogos eletrônicos com contextos socioeducacionais. Nesse livro, ele explicita uma verdade bem desenvolvida em toda a tese do autor: não se pode mais deixar de lado um campo de pesquisa como os videogames. Nesse campo, que ultimamente tem intensificado sua produção intelectual e que cada vez mais tem disseminado conhecimento específico, um trabalho como esse, para fora dos muros da academia, é muito bem-vindo (e de certa forma obrigatório). No entanto, na reconfiguração da tese para livro, Cruz Junior não se viu obrigado a reformular sua linguagem. Sendo assim, ainda restou muito da escrita acadêmica e pouca interação com os leitores e outros públicos interessados neste tema, que tem perpassado por vários campos do conhecimento e é extremamente atual. Essa parece ser uma inconsistência passível de crítica, pois uma linguagem mais acessível poderia acrescentar muito para uma sociedade em que, na atualidade, os videogames têm ocupado lugar de destaque.



Referências

NEWMAN, James. **Playing with Videogames**. New York: Routledge, 2008.