

OS VIDEOGAMES DE GUERRA E A EDUCAÇÃO DANIFICADA

War Videogames and the Damaged Education

MARIA LUIZA OLIVEIRA GUIMARO
Universidade Federal de São Carlos/SP
maluguimaro@uol.com.br

ANTÔNIO ÁLVARO SOARES ZUIN
Universidade Federal de São Carlos/SP
dazu@ufscar.br

RESUMO Objetiva-se abordar neste estudo o processo de tecnologização dos jogos virtuais como um braço virtuoso e potente dos interesses estratégicos e mercadológicos da indústria cultural contemporânea e da semicultura, enfocando a danificação da experiência educativa na adesão compulsiva dos adolescentes aos *games* de guerra. Para compor esse quadro, articula-se uma análise dos discursos apologéticos veiculados pela mídia acerca da significação do envolvimento dos jovens com os *videogames* à luz dos conceitos teóricos da Teoria Crítica da Sociedade. Ao mesmo tempo, tais conceitos parecem indicar que é também a busca cega por heróis que os leva a entrar na compulsão à repetição. E porque esses ídolos não preenchem suas necessidades identificatórias, eles continuam nessa procura que não tem fim.

Palavras-chave TEORIA CRÍTICA; JOGOS VIRTUAIS; ADOLESCENTES; SEMIFORMAÇÃO.

ABSTRACT This article intends to explore the technological process of virtual games as a virtuous and powerful branch of the strategic and market interests in the contemporary cultural industry as well as for semiformation, focusing on the damage in the educational experience in teenagers' compulsive adherence to war games. To build this scenario, we articulate an analyses of eulogistical discourses spread by the media about the young people's involvement with videogames, according to the theoretical concepts of the Critical Theory of Society. At the same time, these concepts seem to point out that the blind search for heroes leads us to a repetitive compulsive behavior. And because these idols do not fulfill their identification needs, they insist on this never ending quest.

Keywords CRITICAL THEORY; VIRTUAL GAMES; TEENAGERS; SEMIFORMATION.

INTRODUÇÃO

Os jogos virtuais são emblemáticos por expressarem tendências culturais e sociais da contemporaneidade. Neles estão sintetizados traços objetivos da cultura, como ritmo frenético de imagens, repetição, alta velocidade e traços subjetivos, como vício, desafio, competição, violência e extermínio. Esses traços inerentes aos jogos virtuais são produzidos na esteira das grandes revoluções tecnológicas, incessantemente acoplados aos *videogames*, computadores e televisores, sendo disponibilizados numa linguagem universal e sedutora que mobiliza milhões de jovens, crianças e adultos, inscrevendo-os num mundo virtual e unidimensional. Inicialmente, pode-se destacar uma tendência acentuada desses jogos na sua categoria “jogos de guerra”, pelo fato de se observar que essa modalidade temática está sendo mundialmente consumida com avidez pelos jovens, no Brasil, especificamente no Estado de São Paulo. É um fenômeno que perpassa as diferentes classes sociais e ainda expressa de maneira exemplar a racionalidade tecnológica contemporânea, cuja prevalência das formações imaginárias se orienta para a fruição da violência.

O intuito deste texto é indicar as formas pelas quais a lógica da indústria cultural contemporânea tem se constituído, conduzindo muitos adolescentes na direção de processos prejudicados. Dessa forma, eles parecem atrelar-se ao indiferenciado constitutivo do tecido social de forma heterônoma refletindo-o, ou seja, ocorre nesse processo um acirramento à tendência de ausência de fronteiras entre o público e o privado, a infância e o campo adulto, o virtual e o real, a função formativa da escola e a sua apropriação pela indústria cultural.

SOBRE OS *VIDEOGAMES* COMO EXPOENTE VIRTUAL DA INDÚSTRIA CULTURAL CONTEMPORÂNEA

Identifica-se que os *videogames* são oriundos da tecnologia que subsidiava a indústria nuclear, portanto sua gênese se insere como subproduto da *ratio instrumental* em seu vértice mais acintoso. Sua própria história é constituída de forma belicosa pelas estratégias de mercado das indústrias da tecnologia de ponta, que se digladiam em torno da formação de oligopólios, na busca do jogo mais sedutor e da tecnologia de maior resolução possível, inserindo-se numa tendência compulsiva dos processos de produção e publicização de mercadorias simbólicas pela indústria cultural.

A indústria do entretenimento foi extremamente potencializada pelas inovações tecnológicas, especialmente pelos implementos eletrônicos, e se adensou tanto economicamente que pode ser incluída entre os setores de vanguarda do capitalismo mundial (DUARTE, 2002). Um exemplo pertinente desse adensamento econômico, dentre muitos outros, pode ser constatado pela fusão recente de um conglomerado, a *Allied Advanced Technologies (AA&T)*, maior empresa de telefonia do mundo, que se uniu ao líder do mercado de *videogames*, a *Nintendo*, indicando a força dos *games* na indústria cultural hodierna.

A crítica a essa concepção fetichizada de confiabilidade nas possibilidades científico-tecnológicas é um eixo pelo qual os teóricos de Frankfurt, especificamente Adorno e Horkhei-

mer (1985), construíram os argumentos da dialética do esclarecimento partindo da constatação de que a sociedade industrial não havia realizado as promessas do iluminismo humanista. O desenvolvimento da técnica oriunda da ciência não trouxe um acréscimo de felicidade e liberdade para o ser humano no momento em que as forças produtivas alcançaram tal nível de desenvolvimento que, a partir de então, estavam criadas as possibilidades para isso.

Essa crítica imanente à cultura contemporânea contribui para a compreensão das maneiras pelas quais a sociedade tecnológica mediatizada – cujas formas de entretenimento, especificamente o *ethos* dos *games* de guerras são tributárias da racionalidade instrumental – opera no campo da produção simbólica. A televisão (a cabo ou via satélite), o rádio e os aparelhos de vídeo também corroboram os fenômenos de exclusão das classes menos favorecidas, pelo fato de estas não estarem entre os manipuladores da informação, mas entre os receptores de símbolos e imagens. Constata-se uma disparidade entre a apropriação de capacidades de processamento de símbolos e o acesso ao fluxo de símbolos na estrutura de informação e entre o acesso ao envio de símbolos e a sua recepção/comunicação, contendo esses elementos um potencial para uma crítica cultural fundante.

Duarte (2002) afirma que a indústria cultural atual, especialmente a televisão, tem utilizado crescentemente a forma de sinal. Este pode ser caracterizado como o excesso de motivação de que necessitam os produtos culturais para se fazerem atraentes, emitindo estímulos cada vez mais intensificados, suscitando um tipo de consumidor cultural que carece da absorção de pequenos choques, ou seja, de um *quantum* cada vez maior de estímulos, para que os produtos culturais possam ser percebidos por esses consumidores, uma vez que se encontram de tal forma dessensibilizados. A essa característica somam-se fatores tecnológicos inovadores, introduzidos pela indústria cultural, os quais contam com inúmeros efeitos potencializadores de estímulos destinados à administração da sensorialidade.

Como resultado dessa lógica no que diz respeito ao usuário de jogos de guerra, parece haver uma adesão quase natural a esse contexto de instrumentalidade e competição, na medida em que se inscrevem na corrida pelas novidades (*gadgets*) e se fixam de forma atomizada em campeonatos nacionais e regionais, inscrevendo-se por meio de pagamento de inscrição e concorrendo a premiações irrelevantes.

Esses campeonatos são organizados por uma Associação Brasileira de *Lan Houses* (ABLH), que oferece o *ticket* para o ingresso e a permanência dos jovens nesse circuito, tendo que usar seus próprios equipamentos, mais de três milhões de jogadores ficam “plugged”, passando dias e noites em claro, de acordo com dados de pesquisas realizadas e publicadas em jornais e revistas. Pode-se ilustrar essa passagem com a seguinte informação de LIMA e SILVA, 2003:

A elite dessa turma esteve reunida no fim de semana passado em São Paulo, onde cerca de 10.000 maníacos por *games* do Brasil inteiro desfrutaram de cinquenta horas ininterruptas de torneios [...] O chamariz para a reunião foi a final brasileira da ‘copa do mundo’ dos *games* de computador: o *World Cyber Games 2003*, que será realizado neste mês na Coréia do Sul

Um número significativo de crianças, jovens e adolescentes, se “plugam” de forma permanente nessa estrutura, seja nas *lan houses* ou no âmbito doméstico, podendo chegar a até quinze horas diárias, segundo essas pesquisas. Esses números indicam, ainda, que é cada vez mais comum ver casos de jogos patológicos entre essas pessoas, e que a compulsão por games é tamanha que configura uma doença.

Se a compulsão ao jogo não se deve unicamente a um sistema de premiação, ela pode estar sendo atualizada também por mecanismos de captura existentes nos jogos que alimentam processos regressivos, por exemplo, uma espécie de narcisismo agonístico, ilustrado pela ilusão de poder que tais jogos incitam. Dessa forma, parece que na cultura contemporânea estariam se afirmando elementos de impessoalidade, regressão, corrosão da experiência, ou mesmo de compulsão à repetição.

As forças sociais propiciaram um desenraizamento nas instituições responsáveis pela socialização primária e secundária, tais como a família e a escola, resultando em um arrefecimento substancial do apoio psíquico dado aos indivíduos, antes delegado a essas esferas. Pode-se, então, verificar que a indústria cultural contemporânea, com sua luminescência sedutora, vem ocupando de forma significativa e voraz o lugar de agência formadora de identidades. Ao apresentar um cardápio recheado de novidades constrói aparatos de docilização, captura e disciplinarização, vindo a modelar os indivíduos desde a conformação de suas instâncias psíquicas até na sua gestualidade mais corriqueira, configurando o sistema de alienação intrínseca desse modelo de sociedade.

O DEBATE SOBRE OS *VIDEOGAMES* E O TEMA DA SEMICULTURA: OS PREJUÍZOS NA EDUCAÇÃO DOS ADOLESCENTES

Nesse momento, torna-se relevante estabelecer um percurso de análise referente aos argumentos vinculados e veiculados nos discursos apologéticos, que veem no envolvimento das crianças e dos jovens com os jogos virtuais uma experiência significativa para o sucesso na cultura atual. Em um artigo intitulado *O jogo da vida*, Hermano Viana¹ emite comentários e constrói argumentos sobre a experiência nos *games*, em especial o *Everquest* (VIANA, 2004). Esse *game on-line* é um descendente do RPG – sigla de *Roleplaying Game*, jogo de representação que exige a leitura de um livro de regras cuja publicação tem conquistado espaços cada vez mais significativos no mercado editorial –, assim constituindo, segundo o autor, um mundo à parte, caracterizado por uma bricolagem de várias mitologias de procedências diversas. O jogador de *Everquest* vive no mundo de Norrath, que é dividido em três continentes habitados por 13 raças, entre elas os bárbaros, os ogros, os elfos e até os humanos. As diferentes e belicosas raças têm distintas classes ocupacionais: guerreiros, mágicos, druidas, etc. “É possível então escolher a que raça ou classe que

¹ O cronista em questão (antropólogo) tem sido frequentemente solicitado por diferentes mídias a descrever os fenômenos dos *games* e representa, a nosso ver, a visão apologética contemporânea sobre esse tema.

queremos pertencer. É assim que os outros jogadores vão nos ver quando nos encontrarem perambulando por Norrath” (VIANA, 2004 p. 4). A atividade principal dos habitantes de *Everquest* (função dos jogadores) é matar os mobs, “criaturas geradas pelo computador, que contêm dinheiro e outros itens importantes para o andamento do jogo em seus corpos”(VIANA, 2004 p. 4). A partir da descrição do jogo, Viana (2004, p. 4) conclui: “Portanto, o mundo de *Everquest* foi desenhado, talvez [no texto original não tem vírgula depois desta palavra?] como nosso mundo ‘real’, para incentivar a interação social e a comunicação entre os vários participantes, que formam clãs e outros grupos políticos de tendências bem surpreendentes”.

Diante desse contexto, é necessário indicar primeiramente que, na análise do desenvolvimento do processo formativo, Adorno (1996), no texto *Teoria da semicultura*, destacou aspectos que demonstram a fragmentação da experiência formativa e as características da semiformação cultural como contrapartida subjetiva da Indústria Cultural, indicando que “[...] os sintomas de colapso da formação cultural se fazem observar em toda parte, mesmo no estrato de pessoas cultas” (ADORNO, 1996, p. 388).

A formação convertida em semiformação socializada traz em si a onipresença do espírito alienado. A característica desse processo é, portanto, a geração de um desconhecimento progressivo nos homens que, aprisionados nas malhas da socialização, prendem-se de maneira obstinada a elementos culturais aprovados.² A adaptação é o resultado da dominação progressiva, ou seja, a conformação ao real leva os indivíduos a aceitarem a ordenação da sociedade como uma segunda natureza, afastando as possibilidades de se contrapor ao existente.

Desde a primeira observação de Viana (2004), constata-se que não há um único movimento em seu discurso de interrogar a lógica da indústria dos *games on-line*, em sua racionalidade e instrumentação, indicando sua adaptação incondicional à conformação social, justificada em seu texto pela adesão de milhares de jovens aliada ao potencial de lucros obtidos. Quando argumenta que a indústria fonográfica deveria “entender a cabeça dos jovens” (VIANA, 2004, p. 5) para retirar lições de sucesso da indústria de *games on-line*, desenvolve a visão ingênua de espontaneidade e sabedoria nessa demanda juvenil, evidenciando a ideia de um entorno social neutro que não exerce influência sobre o indivíduo em suas escolhas. Em nenhum momento interroga quem realmente é o vencedor desse jogo,³ interpretando, como natural, a relação diametralmente oposta entre oligopólios e jovens, ou mesmo indicando, nessa relação, uma complementaridade “tranquila”. Segundo seu olhar, o grande inimigo é a ocorrência da pirataria, que prejudica a indústria fonográfica. Posicionando-se, pois, de forma apologética, parece não perceber que essa tecnologia tão assertiva, em seu entendimento, simboliza a presença de uma técnica mais asséptica em relação aos resíduos e às contradições que outros veículos não souberam solucionar, como o rádio, a indústria fonográfica ou mesmo o cinema.

² O espetáculo se apresenta como uma enorme positividade, indiscutível e inacessível. Não diz nada além de “O que aparece é bom o que é bom aparece” (DEBORD, 1997, p. 17). A atitude que por princípio ele exige é a da aceitação passiva que, de fato, ele já obteve por seu modo de aparecer sem réplica, por seu monopólio da aparência (DEBORD, 1997, p. 17).

³ As cifras da indústria dos *videogames* se aproximam das do mercado fonográfico. (VIANA, 2004, p. 5)

Disso resulta uma concepção equivocada de que o caminho natural dos objetos culturais é a busca da melhor maneira de adaptação às demandas tecnológicas, não compreendendo que esse modo de operar eficiente dos *games on-line*, em que música, imagem 3D, serviços, ritmo, etc. significam que: “Quanto mais elementos divergentes são integrados sob a vontade ditatorial, mais avança a desintegração, e tanto mais se esfacela aquilo que não se vincula por si próprio, mas apenas é somado a partir do exterior” (ADORNO, 1978, p. 8).

Se essa adaptação contar com o auxílio dos consumidores “mergulhados nas viciadoras marés de improbabilidades” (VIANA, 2004, p. 4), tanto melhor, porque agora eles se tornaram partícipes dos processos pseudocriativos. O que em nenhum momento o autor interroga é a conformação do potencial inventivo dos jovens a um sistema que os incita a uma mania ávida, e, como indica Adorno (1996), regressiva, que só vem alimentar as gerinções semiculturais – pelo pagamento do acesso ao servidor, dos equipamentos, dos manuais e tudo que vem duplicado na esteira de um só produto – girando a roda da fortuna, por exemplo, de uma indústria como a *Sony*, proprietária do Everquest em uma espécie de pão e circo modernos. Enquanto mergulham no mundo de *Norrath* criando bárbaros, elfos, ogros, ou seja, enquanto ensaiam de maneira virtual suas potencialidades, paradoxalmente estão sendo subtraídos de experiências reais de inserção em seus mundos e com seus pares.

Adorno (1978), em um ensaio sobre as relações entre consciência, televisão e indústria cultural, já indicava que a proximidade aparente que a televisão fomenta – membros da família e amigos reunidos – poderia identificá-la como um aparelho que possuía um efeito supostamente comunitário, mas que mascara a ausência de diálogo e a solidão na qual as pessoas estão mergulhadas em nossa sociedade. Nessa direção, esse tipo de entretenimento em que a experiência em tempo real enaltecida por Viana (2004) – com adesão de milhares, proporcionada pelos *games on-line* em mega concursos, ou no âmbito doméstico, evidencia e intensifica uma falsa proximidade (cada um em seu isolamento, mediados pelas máquinas) – não podendo ser equiparada, ou mesmo considerada, na esfera da verdadeira experiência digna, a *Erfahrung*, “como um conhecimento obtido através de uma experiência que se cria, que se prolonga, num processo formativo progressivo e emancipador” (PUCCI, 1998, p. 111), torna-se *Erlebnis*, a experiência danificada que, por sua vez, desestimula a reflexão, prejudica o entendimento dos fenômenos, deforma a interação social, recalca a memória, possibilita uma relação ingênua e condescendente com a vida transformada em barbárie.

Isso pode ser caracterizado quando Viana (2004, p. 6) diz que “Os usuários deste *game* em foco burlam a autoridade do ‘Deus católico’ (*Sony*) e estabelecem graças ao livre arbítrio, no interior do jogo, um comércio maior que a economia de alguns países pobres”. Os dados visivelmente ilógicos são aceitos e mesmo destacados como símbolo de eficiência e de admiração na concepção dos apologetas, constatando-se a dificuldade dos sujeitos de perceberem, em seu cotidiano, os elementos irracionais que os constituem. Nesse sentido, parece haver uma naturalização desses elementos, pois o sujeito, em função de seu desamparo subjetivo, não se vê sem a mediação direta do todo, e isso pode ser atribuído, como indica Kehl (2004, p. 45), também ao fato de “que na atualidade a indústria cultural

perdeu seus contornos, pois, a mercadoria abarcou todo o campo de imagens e com isso tornou-se capaz de ocupar toda a vida social”.

Além desse contexto degradado, tem-se como natural a superficialidade com que a vida é vivenciada, na qual a ideologia – a falsa ideia dos fenômenos – se coloca como primeira e última instância de visibilidade dos indivíduos e a essência das coisas, as configurações internas dos fenômenos são descartadas, subtraídas; não há tempo nem condições humanas suficientes para estabelecer uma relação enriquecedora com a dinâmica social, de modo a compreendê-la, e não passando por ela velozmente. Para ilustrar essa falsa experiência, na qual supostamente todos interagem com todos evidenciada pela matéria assinada, Adorno (1996, p. 407) indica que

[...] os sistemas delirantes coletivos da semiformação cultural conciliam o incompatível; pronunciam a alienação e a sancionam como se fosse um obscuro mistério e compõem um substituto da experiência, falso e aparentemente próximo, em lugar da experiência destruída.

À pretensa liberdade e autonomia entre os usuários dos *games on-line*, entusiasticamente defendida por Viana (2004), de poder “criar e interferir”, o que qualificou como obra de arte aberta, não se coaduna as formas e estruturas de uma sociedade desqualificada pelo opressivo princípio do valor de troca. De acordo com Adorno (1996), o poder da totalidade sobre o indivíduo prosperou em tal proporção que reproduz um contínuo vazio de forma, portanto, para o autor, os sujeitos encontram-se tão destituídos de liberdade que sua vida conjunta não se articula como verdadeira, pois lhes falta o necessário apoio em si próprios. Sendo assim, autonomia e liberdade não podem ser preservadas pela ausência de uma totalidade justa, ou reconciliada com o particular. Nessa direção, nada mais atual do que a constatação de Adorno e Horkheimer (1985), na *Dialética do esclarecimento*, texto que remonta à década de 1940 do século XX, ao caracterizarem a racionalidade técnica como uma aliada incondicional à racionalidade da própria dominação. Tal racionalidade representa o caráter compulsivo da sociedade alienada de si mesma.

CONCLUSÃO

O indivíduo resultante de tal conformação, na qual se evidencia uma fratura entre imagens e experiências humanas, perde-se de suas referências simbólicas, ficando à mercê dessas imagens que o representam para si próprio. Mergulhado na cultura do espetáculo, confirma sua existência por essa via, assim como dela se utiliza para a orientação em meio aos semelhantes. Ao arrefecimento da experiência formativa corresponde uma dificuldade do indivíduo em discernir os limites e as interações entre suas percepções internas ou externas, chegando a ter grandes dificuldades de refletir sobre si e sobre os objetos. Evidentemente, não se pode caracterizar os *games* somente como instrumentos que solapam quaisquer possibilidades de vivências que poderiam se transformar em experiências, haja

vista a presença de autores que notam a importância de tais jogos para a realização de uma espécie de catarse da agressividade reprimida nas atividades do cotidiano, bem como para o desenvolvimento de um tipo de raciocínio estratégico por parte dos praticantes dos jogos, tal como no caso do *Everquest*. Porém, esse movimento catártico não pode ser descontextualizado da sociedade na qual tal agressividade é historicamente produzida. Portanto, pode-se concluir que, na sociedade atual, hegemonicamente, constata-se que as formas de entretenimento, ao imprimir a lógica da espetacularização, da banalização da vida, do ritmo veloz, da adesão irrefletida – o *ethos* dos jogos virtuais tão valorizados por Viana, (2004) – podem estar contribuindo para os jovens usuários desses objetos mimetizarem em seus corpos e em suas relações as tendências extremas de tal sociedade.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. *Comunicação e indústria cultural: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações da opinião pública, propaganda e cultura de massa nessa sociedade*. São Paulo: Editora Nacional, 1978.

_____. Teoria da semicultura. *Educação e Sociedade*, ano XVII; v. 56, p. 388-411; dez 1996.

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

DEBORD, G. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUARTE, R. *A indústria cultural global e sua crítica*. Kátharsis: reflexões de um conceito estético. DUARTE, R. et al. (org). Belo Horizonte: C/Arte, 2002, p. 251-264.

GUIMARO, M. L. O. *A individuação na linha de fogo: videogames de guerra e dessubjetivação*. 2005.123f. Dissertação (Mestrado) apresentada no Núcleo de Filosofia da Educação do Programa de Pós-Graduação da UNIMEP, sob orientação do Prof. Dr. Luiz Antônio Calmon Nabuco Lastória.

KEHL, M. R. O espetáculo como meio de subjetivação In: KEHL, M. R.; BUCCI, E. *Videologias*. Ensaios sobre a televisão. Coleção Estado de Sítio: São Paulo, Boitempo, 2004.

LIMA e SILVA, P. Campeonatos de games mobilizam milhares de jovens. *Veja*, São Paulo, p. 39, 8 out. 2003.

PUCCI, B.; ZUIN, A. A. S.; OLIVEIRA, N. R. de (Org.). *A educação danificada: contribuições à teoria crítica da educação*. Petrópolis: Vozes; São Carlos: UFSCar, 1998.

VIANA, H. O jogo da vida - games provocam o surgimento de um novo campo de estudos, indicam um caminho para conviver com a internet e, nos EUA, rivalizam com as indústrias de cinema e música. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 18 jan. 2004 Caderno Mais. p. 4-6.

DADOS DOS AUTORES

MARIA LUIZA OLIVEIRA GUIMARO

Psicóloga, especialista em Filosofia e Psicanálise.

Mestra em Filosofia da Educação (UNIMEP/SP).

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Fundamentos da Educação da UFSCar/SP e bolsista CAPES.

ANTÔNIO ÁLVARO SOARES ZUIN

Bolsista de Produtividade em Pesquisa ID; orientador de Mestrado; orientador de Doutorado; Doutorado em Educação (UNICAMP/SP).

Mestre em Fundamentos da Educação. Pós-Doutorado

em Filosofia da Educação pela Universität Leipzig, Alemanha.

Professor Doutor Associado da (UFSCar/SP)

Recebido: 2/3/09

Aprovado: 1/2/10

APÊNDICE I: Termo de Consentimento Livre Esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO

Eu, _____, fui informado(a) que será realizada uma pesquisa com jovens moradores do CACES, e que se trata do trabalho desenvolvido na Linha de Práticas Sociais e Processos Educativos intitulado EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS POR JOVENS EM SITUAÇÃO DE ABANDONO: COMO ESSAS EXPERIÊNCIAS IMPLICAM EM APRENDIZAGENS?, que tem como pesquisadora responsável _____, sob a orientação da Profa. Dra. _____. Este trabalho tem como objetivo observar, compreender e analisar os processos educativos entre jovens em situação de abandono, ao compartilharem suas experiências vivenciadas.

Será também um espaço no qual os jovens poderão dialogar com outros jovens, mediados pela pesquisadora, para, juntos, construir conhecimentos, garantindo-lhes benefícios para o aprendizado e crescimento intelectual.

Também fui informado(a) que os encontros serão realizados diariamente, com duração de aproximadamente duas horas cada, e que não haverá riscos ou desconfortos, assim como gastos de qualquer natureza ou outros compromissos quaisquer.

Como parte deste trabalho, meu nome, ou qualquer outra forma de identificação pessoal, não aparecerá em nenhum lugar a não ser que haja anteriormente minha autorização.

Foi informado(a) que a minha participação é voluntária, ou seja, que só participarei se quiser, e que tenho o direito de não responder qualquer pergunta que não queira. Também posso me retirar do grupo quando quiser.

Li ou leram para mim as informações acima e tive a chance de esclarecer dúvidas e fazer perguntas sobre esta pesquisa, que me foram respondidas satisfatoriamente. Além disso, autorizo a gravação, fotografias, filmagens e divulgação dos resultados.

Data: ____ de _____ de 2006.

Nome do responsável: _____

Assinatura do responsável: _____

Eu certifico que todas as informações acima foram dadas à(ao) responsável.

Assinatura da mestrandia responsável: _____

Assinatura da orientadora: _____

Telefones para contato com as pesquisadoras: