

EDUCAÇÃO AMBIENTAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Elisângela Barbosa Madruga¹

Camila da Silva Magalhães²

Paula Corrêa Henning³

RESUMO

A Educação Ambiental está constantemente no cotidiano dos sujeitos através de diversos artefatos culturais. Entre os artefatos pode-se ressaltar os eletrônicos, especialmente os jogos, que com suas dinâmicas e táticas criativas de capturar a atenção dos sujeitos, passam a ensinar todo um modo de viver neste tempo histórico. Diante deste panorama, o presente trabalho tem por tema a Educação Ambiental e como corpus de análise, os *gameplays* do jogo *The Sims* da *Electronic Arts*. Os jogos eletrônicos apresentam uma pluralidade de mecanismos que permitem abordagens e problematizações de diferentes temáticas. São artefatos culturais amplamente disseminados na atualidade e constituem-se em ferramentas interdisciplinares, atravessadas por discursos que educam os sujeitos. Nesse sentido, tem-se por finalidade investigar o discurso de Educação Ambiental em *gameplays* do jogo *The Sims*. Para isso, a análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault foi utilizada como ferramenta metodológica, visto que se entende que a Educação Ambiental é um dispositivo que atua nos artefatos culturais para estabelecer relações de verdades. Buscou-se analisar os discursos presente nos *gameplays* a fim de se estabelecer relações entre a visão de meio ambiente/natureza e as lições que fabricam o sujeito ecologicamente correto. As ações de coleta se deram no *site* de vídeos *YouTube*, onde foram selecionados dez vídeos a partir dos seguintes critérios: visão de meio ambiente/natureza contida no cenário; lições que podem produzir modos de ver e ser ecologicamente correto; e características que indiquem a fabricação do sujeito ecologicamente correto. O material analisado mostrou um cenário que é configurado por uma natureza bucólica, a saber, bela, boa e pura. Em uma perspectiva pós-estruturalista, o discurso de Educação Ambiental percebido no jogo *The Sims* serve para conduzir a conduta dos sujeitos para o ecologicamente correto, podendo impulsionar, no âmbito educacional, discussões acerca das verdades que circulam no tempo presente, e que permeiam diferentes áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Educação ambiental. Jogos eletrônicos. Pós-estruturalismo.

¹ Pedagoga formada pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG. Atualmente aluna de Mestrado do programa de Pós-graduação em Educação Ambiental-PPGEA– FURG. E-mail: elisangelamadruga@yahoo.com.br.

² Mestre em Educação Ambiental pela Universidade Federal do Rio Grande – FURG. E-mail: camilapedag@gmail.com.

³ Professora do PPGEA e PPGEA da Universidade Federal do Rio Grande – FURG. Doutora em Educação. E-mail: paula.c.henning@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

As modificações socioambientais têm se tornado tema de discussões, cada vez mais recorrentes na atualidade. Vive-se um tempo onde sociedade se preocupa com a formação do novo cidadão, um sujeito política e ecologicamente correto (CARVALHO, 2012), que pode preservar e salvar o mundo da ação danosa do próprio homem. No entanto que mundo, que natureza e que homem é esse?

O filósofo Oswaldo Giacoia Junior, ao discutir sobre o pensamento contemporâneo, a partir da filosofia de Nietzsche, afirma que, “O mundo, nada mais é do que uma representação da minha mente, e é essa representação que eu posso manipular, objetivar, controlar, dominar, prever, calcular etc” (2009, s/p). Na esteira desse pensamento, é que este trabalho analisa o discurso de Educação Ambiental (EA) e a fabricação do sujeito ecologicamente correto em *gameplays*⁴ do jogo eletrônico *The Sims* da *Electronic Arts*. Pensando em tais problemáticas, toma-se como questionamentos norteadores as seguintes perguntas: Qual visão de meio ambiente/natureza está contida nos jogos? Quais lições fabricam o sujeito ecologicamente correto?

Como ferramenta metodológica toma-se, os estudos acerca da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault (2002), e autores dos estudos culturais, como Marisa Vorraber Costa, a fim de reconhecer as verdades que estão produzindo um sujeito ecologicamente correto. Ressalta-se que o presente trabalho se configura em uma investigação preliminar, que desencadeará, talvez, em uma pesquisa maior. Tomou-se esse viés buscando perceber a potencialidade da investigação para o campo dos Estudos culturais e das problemáticas que permeiam EA.

Outras pesquisas realizadas, as quais abordam o lúdico, também contribuíram para se chegar no presente viés investigativo. Essas apontaram que o lúdico é exteriorizado por crianças e adolescentes através de jogos e representações advindas das mídias (MADRUGA, 2014). Assim, este artigo intenciona olhar para aquilo que está posto, o dito e o visível que sustenta o discurso de Educação Ambiental, que fabrica um determinado sujeito para este tempo histórico.

⁴ Vídeos ou tutoriais do jogo *The Sims*, produzido por jogadores.

2 AS VISIBILIDADES DE UM DISCURSO AMBIENTAL NOS *GAMES*

A pesquisa do artigo em questão, vêm se constituindo ao longo de uma trajetória traçada por diversos caminhos onde muitas leituras encontram-se mescladas as inquietações e a interesses investigativos. Nessa perspectiva, Nietzsche se configura como aquele que provoca interrogações, e Foucault é quem fornecerá as ferramentas necessárias para operar nesse terreno inóspito.

Alinhando-se ao pensamento de tais autores questiona-se: o que efetivamente possuímos na contemporaneidade são interpretações de meio ambiente/natureza? O professor Oswaldo Giacoia Junior ao discorrer sobre o pensamento nietzschiano (2005, p.39, grifos do autor), afirma que,

O “fato” nu e puro jamais pode ser percebido. [...] Com isso, esgotaram-se as formas tradicionais de acesso à “verdadeira realidade”. A consciência filosófica está irremediavelmente encerrada no círculo das interpretações. É nesse horizonte hermenêutico que Nietzsche articula sua hipótese global da interpretação da existência, fundada no conceito de vontade de poder, sob o signo da certeza de que não há texto – apenas interpretações.

Para tanto, como pensar o meio ambiente/natureza? E o que afinal seria este? Estes questionamentos, justamente, se encaminham para texto de Tilman Borsche, onde apresenta as diversas concepções de natureza conceituada pelos mais diversos autores, entre eles o próprio Nietzsche. Segundo Borsche, “Natureza é a grande síntese de todos os objetos possíveis do conhecimento” (2011, p. 100).

No entanto, volta-se as palavras do filósofo alemão, Nietzsche, para se indicar que, há interpretações da realidade, assim, quem fabrica tais? Pode-se interrogar então, nessa perspectiva: quem interpreta e quem produz esse regime de verdade? Talvez se tenha apenas interpretações sobre meio ambiente/natureza. E essas, são produzidas na atualidade nas relações de poder. Tais conceitos são fabricados por discursos, que enunciam uma crise ambiental que, ora percebe o homem distante dessa natureza, ora enxerga nele a única possibilidade de salvação e preservação da mesma. Nesse sentido, Giacoia Junior comenta que, “O século XXI iniciou-se sob o signo da crise, ou antes sob uma constelação de crises distribuídas em redes pelos mais diversos setores da vida [...]” (2011, p. 23).

Entende-se, assim, que se tem visões/interpretações de pureza, destruição, sujeito e, compondo tudo isso, meio ambiente/natureza, pois “O funcionamento das redes de interação, [...] na qual o modelo é criado, constitui o problema, pois definir a natureza que se quer preservar significa, em última análise, preservar a rede da qual ela emerge” (GODOY, 2000, p. 130). Portanto, verdades e saberes são legitimados, pois estamos imersos em uma rede discursiva, onde sujeitos produzem e são produzidos pelos discursos. Essas não só refletem os desejos e as ansiedades de uma sociedade ou de cada sociedade, mas também, revelam como certos saberes ganham o estatuto de verdades, e passam a fazer do mundo “objeto da [...] representação” (GIACIOIA JUNIOR, 2009, s/p). Foucault comentando Nietzsche aponta que, “[...] Nietzsche se refere a essa espécie de grande fábrica, de grande usina, em que se produz o ideal. O ideal não tem origem. Ele também foi inventado, fabricado, produzido por uma série de mecanismos, de pequenos mecanismos” (2002, p. 15).

A atualidade, traz consigo a emergência de um discurso sobre meio ambiente e um mundo ameaçado, que precisa ser transformado urgentemente através das ações de sujeitos conscientes de suas obrigações com o meio ambiente (GARRÉ, 2015). Um ideal cujo repertório imagético é alimentado por meio de mecanismos econômicos e midiáticos. Esses criam a imagem do bom, belo, correto, permitido, novo, ecológico, assim como seus contrários, pois visam promover um modelo de sujeito que assume comportamentos que constituem uma sociedade consumista, porém não é mais qualquer consumo, agora é um consumo ecologicamente correto ou verde.

Os cidadãos do futuro, a saber: a criança e o adolescente, passam a ser capturados por enunciados que propagam o discurso de crise ambiental. Por isso, entende-se que, a força desse discurso advém principalmente dos diversos mecanismos midiáticos que seduzem e interpelam a todos a participar. Assim, esses modelam pouco a pouco o homem ideal para a contemporaneidade, o homem da crise ambiental e do “tempo líquido” (BAUMAN, 2001). Tempo que ratifica cada vez mais a instabilidade de códigos e regras como pontos de orientação. Um tempo de crise que é instaurado pela insatisfação do próprio ser humano e o anseio desesperado por um futuro melhor. Esse panorama faz-se propício para a criação de um ideal de sujeito e de

mundo. Nesse sentido, Agamben (2009, p. 62), interroga-nos com a seguinte colocação, “Mas o que vê quem vê o seu tempo, o sorriso demente do seu século?”.

A partir da provocação lançada pelo filósofo, mobiliza-se a pensar quem é esse sujeito ecológico contido nos jogos. Para isso, se vislumbra esse tempo histórico com olhar de poeta contemporâneo, que busca perceber as “fraturas” ou “rupturas” do presente, visto que, passam a ser compreendidas como emergências, as quais muitas vezes sequer são questionadas. No entanto, aceitas, já que são entendidas como necessárias para a sociedade.

Percebe-se que a atual sociedade tem apontado como sujeito ecologicamente correto (CARVALHO, 2012), aquele que possui a utopia de um mundo ecológico. Esse, sendo afetado, mobilizado por tal pensamento, produz certo modo de agir ecologicamente correto em seu cotidiano. Agir esse que implica em uma postura, ou seja, em não colocar lixo no chão, economizar água, cuidar e proteger os animais etc. Nota-se que, a configuração desse também é perpassada por um pensamento contemporâneo, cuja lógica alinha-se a que Deleuze (1976) entende por “niilismo reativo”⁵ ou “consciência reativa” (VEYNE, 2008), que tem o intuito de fazer com que o sujeito não tome determinadas ações, por que em sua concepção está fazendo algo “errado”. Desse modo, o sujeito ecológico não faz determinadas ações, consideradas “incorretas”, por entender que está ferindo seus valores ecológicos. Esta consciência pode ser fabricada por diversos artefatos, que reforçam um panorama de crise e ratificam modos de agir ou, como aponta Veyne (2008, p. 131) ao comentar Foucault, tornam possível a “objetivação de práticas determinadas”. Nesse sentido, uma consciência reativa rege as condutas dos sujeitos, o que conseqüentemente, potencializa a existência de um ideal de sujeito, com determinadas características, virtudes e valores.

Todavia vê-se que tem surgido na contemporaneidade um “querer ser ecológico”, uma consciência e ações ecológicas, por que há dispositivos, discursos, artefatos e enunciações que fabricam os ideais desse sujeito chamado ecológico. É um modo de vida que, por sua vez, passa a ser vinculada a uma visão de sujeito dinâmico, atualizado e, principalmente, sustentável.

⁵Termo cunhado por Deleuze ao discorrer sobre a obra de Nietzsche, que considera a criação de um ideal de futuro, um niilismo reativo.

Por isso, entende-se que existe não só um modo de vida desejada, mas também um disciplinamento dos sujeitos. No entanto, não configurado pela força ou pelos castigos corporais, e sim por aquilo que é tomado como bom, saudável, puro, responsável, participativo, agradável, ambiental, ou seja, aquilo que conduz para a uma “qualidade de vida” para a coletividade e para si.

Sob essa racionalidade os artefatos culturais tornam-se ferramentas que auxiliam na fabricação de verdades no mundo contemporâneo. Por isso, depreende-se que esses passam a produzir significados, criam modelos, legitimam verdades e representações para os sujeitos e o meio ambiente/natureza. De acordo Costa, Silveira e Sommer (2003, p. 57, grifo do autor),

[...] somos também educados por imagens, filmes, textos escritos, pela propaganda, pelas charges, pelos jornais e pela televisão, seja onde for que estes artefatos se exponham. Particulares visões de mundo, de gênero, de sexualidade, de cidadania entram em nossas vidas diariamente.

Dentro dessa perspectiva, entende-se que é acentuada a necessidade de um determinado sujeito, o qual emerge de um tema tão recorrente que é a crise ambiental. Do mesmo modo, pode-se mencionar que uma análise a partir dos Estudos Culturais nos possibilitará “[...] mostrar as origens dessa invenção e os processos pelos quais ela se tornou ‘naturalizada’” (SILVA, 2015, p. 134, grifo do autor).

Cabe ainda dizer que, toma-se os *gameplays* de jogos como objeto de análise, por se perceber em outros estudos, que esses estão fortemente presente no cotidiano infantil, principalmente, os eletrônicos e online, onde o faz-de-conta tende a se configurar entre os personagens (avatars) construídos nos jogos e o “Eu” (sujeito real). Esses, mostram sua potencialidade quando ganham a aceitação da sociedade, e assim, surgem os jogos ditos “apropriados”, “corretos” ou permitidos para determinadas idades.

Os jogos eletrônicos apresentam uma pluralidade de mecanismos que permitem abordagens e problematizações de diferentes temáticas. São artefatos culturais amplamente disseminados na atualidade e constituem-se em ferramentas interdisciplinares, atravessadas por discursos que educam os sujeitos. Discursos também presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 140), onde consta que as tecnologias devem “[...] servir para enriquecer o

ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores”.

Nesse pensamento, o currículo e as diversas formas de conhecimento, não possuem “[...] uma separação rígida entre o conhecimento tradicionalmente considerado como escolar e o conhecimento cotidiano das pessoas envolvidas no currículo [...], ambos expressam significado social e culturalmente construídos, [...] ambos envolvidos em complexas relações de poder” (SILVA, 2015, p.136). Trata-se de pensar as questões referentes ao currículo em uma concepção de “transversalidade rizomática” (GALLO, 2013). Por isso, coaduna-se ao pensamento de professor Silvio Gallo ao discorrer sobre o conceito rizoma de Deleuze, o qual afirma que,

A aplicação do conceito de rizoma na organização curricular da escola significa uma revolução no processo educacional, pois substituiria um acesso arquivístico estanque ao conhecimento que poderia, no máximo, ser intensificado pelos trânsitos verticais e horizontais de uma ação interdisciplinar que fosse capaz de vencer todas as resistências, mas sem conseguir vencer, de fato, a compartimentalização, por um acesso transversal que elevaria ao infinito as possibilidades de trânsito por entre os saberes. O acesso transversal significa o fim da compartimentalização, pois as “gavetas” seriam abertas; reconhecendo a multiplicidade das áreas do conhecimento, trata-se de possibilitar todo e qualquer trânsito por entre elas (2013, p. 79).

Neste entendimento, é possível refletir sobre as diferentes áreas de conhecimento, ou seja, o ensino da Matemática, Português, Geografia, Ciências, etc. O que implica diretamente no planejamento das propostas pedagógicas, assim, este é um processo permanente em que envolve escolhas, ações para a construção de uma realidade próxima. “No contexto rizomático [...], a educação poderia possibilitar a cada aluno um acesso diferenciado às áreas do saber de seu particular interesse. [...] possibilitaria a realização de um processo educacional muito mais condizente com as exigências da contemporaneidade” (GALLO, 2013, p. 80).

A EA na contemporaneidade está constantemente no cotidiano dos sujeitos, ou seja, está na arte da sacola ecológica, na brincadeira do verso da caixa de gelatina com lições ecológicas, na literatura infantil com modos de como cuidar do planeta, em suma, em diversos artefatos culturais. Nesse sentido, ressalta-se que não é por acaso que a educação ambiental, marcada pelas discussões sobre meio ambiente, está presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998), como um dos temas transversais, e nas Diretrizes e Base da Educação Nacional (BRASIL,

1996), pois, como aponta a UNESCO (2000), é necessário transmitirmos “aos jovens e às gerações futuras valores que os inspirarão a construir um mundo de dignidade e harmonia, [...]”. Eis a grande fábrica que produz o produto de grande sucesso do mercado: o sujeito ecologicamente correto.

Por tais indícios, percebe-se que há uma efervescência que perpassa essa temática, pois vê-se que um mundo virtual é também fabricado no dito “mundo real”. Quando se pensa a atualidade imediatamente olha-se para os rastros, que não são produzidos apenas por documentos envelhecidos, mas sim por códigos e tantas outras produções tecnológicas que inundam o presente. As tecnologias não apenas passam a decifrar códigos, mas fabricam sujeitos, vidas e mundos desejados. Ideais buscados na imersão cada vez mais profunda da “realidade” da vida. Redundante, contraditório? Talvez não! Pois quanto mais realista se parece um jogo, por exemplo, mais bem-sucedido este se torna, ou seja, mais vendido. São as novas e atuais formas de ver e sentir a realidade, ou seja, sensações externas sentidas a “flor da pele” em um mundo virtual que mobilizam jogadores a emoções sem igual.

Eventos gigantescos sobre *games* promovem, movem e conquistam adeptos no mundo todos. Com gráficos atualizados, histórias bem articuladas e outras formas atraentes e criativa de colocar o jogador dentro do jogo, e assim, conquistado muitos e arrecadado bilhões dólares. Pode-se indicar que as inquietações contidas neste artigo são provocadas por assuntos que atravessam os eixos temáticos sobre Ludicidade e a EA, os quais apontam para as relações entre imaginário, meio ambiente e natureza, fabricação do sujeito e formas de ver a atualidade. Esses, perpassam pela EA, a qual configura-se como um campo de conhecimento transversal, que fabrica subjetividades nos sujeitos envolvidos em uma rede discursiva, a qual projetam diferentes visões éticas e estéticas, frente as verdades que lhes são ditas e que estes ajudam a propagar.

Por isso, o interesse em realizar um trabalho investigativo dentro de uma perspectiva pós-estruturalista procurando estabelecer lógicas e paradoxos que estão presentes nos jogos de vídeo *game*. Nesse sentido, analisar os *gameplays* do jogo *The Sims*, possibilitará vislumbrar a potencialidade desse artefato na atualidade.

Cabe comentar que esse jogo faz parte de uma nova linha de configurações de jogos, os quais são conhecidos como jogos de simulação. Esses buscam simular situações cotidiana dos

sujeitos, assim são chamados de jogos imersivos. A imersão propicia com que o jogador se sinta dentro do jogo vivenciando e controlando situações que aponte para um dado resultado. Outra de sua peculiaridade é que estes por possuírem pacotes de expansão, o mesmo não tem final, assim, as simulações não se esgotam. Diferentemente dos jogos dos anos 1980, que ao chegar ao final se tornavam obsoletos, estes são atualizados pelos jogadores ganhando nova roupagem a cada nova expansão.

A infância, assim como a adolescência e a vida adulta, já é um nicho de mercado em grande escala. Frente a isso, “torna-se evidente que as crianças chegam ao ambiente escolar alfabetizadas, ensinadas ou disciplinadas pela pedagogia do consumo. Portanto, os comportamentos, condutas, modos de pensar e agir já estão alinhados [...]” (SCHMIDT, PETERSEN, 2015, p.119). E se tratando de jogos, os números são bastante expressivos. No *site* oficial da *Electronic Arts* (EA), empresa que fabrica o *The Sims*, apontam que no ano de 2013 a empresa teve uma receita líquida de US\$ 3,8 bilhões. Na mesma página, anuncia o seu sistema de classificação e ressalta com a seguinte informação: “[...] para educar os consumidores, pais e varejista [...]” (*Site* oficial da *Electronic Arts*, 2015).

Ao se buscar *sites* com especificações da franquia que poderiam indicar discursos que perpassam os jogos, é possível encontrar um forte viés naturalista, como é evidenciado no *The Sims 2: Vida de Universitário*, que indica a carreira de Cientista Natural como sendo a mais bem paga de toda a franquia *The Sims*⁶. Segundo o *Site Wikia* (2016, grifo nosso), “Esta carreira é considerada por alguns jogadores, a melhor carreira da série *The Sims*. [...] Consequentemente, o Uniforme de Trabalho do Sim, será apenas **uma folha verde** que cobre suas partes íntimas”. O último grau desta carreira é a de guru da ecologia, que conforme o *site*, apresenta as seguintes especificações:

Seu fôlego é o vento, seu corpo é a terra. Sua voz é o chamado da natureza. Você é... o guru da ecologia. Você diz às **pessoas para mudarem seus hábitos ambientais** e elas escutam. Saia pelo mundo e faça a diferença, você é a verdadeira força da natureza (WIKIA, 2016, grifo nosso).

⁶ Informações disponíveis em:< http://pt-br.sims.wikia.com/wiki/Carreira_Cientista_Natural>.

Nota-se que tal profissão tem a intensão de conduzir a conduta dos sujeitos frente ao meio ambiente. Essa também é carregada de um alto grau de importância pelo seu valor pontos.

Grandes indústrias midiáticas também são precedidas por grandes eventos, assim se olhar, por exemplo, o BRASIL GAMES SHOW- BGS, uma feira de exposição de *games*, que acontece anualmente em São Paulo. Segundo dados apresentados pelo *site* oficial⁷, a primeira edição realizada em 21 de junho de 2009 teve 4.000 mil visitantes, 20 expositores e 50 jornalistas; na segunda edição realizada 28 a 29 de novembro de 2009 recebeu 8.000 mil visitantes, 30 expositores e 150 jornalistas. Nos anos seguintes a feira passou a ser anual, assim em sua sétima edição realizada de 28 a 12 de outubro de 2014 obteve 250.000 mil visitantes, 180 expositores e 2.500 jornalistas. O site ainda apresenta grandes indústrias como patrocinadores e parceiros (Figura 1) que colaboraram com o evento de 2015.

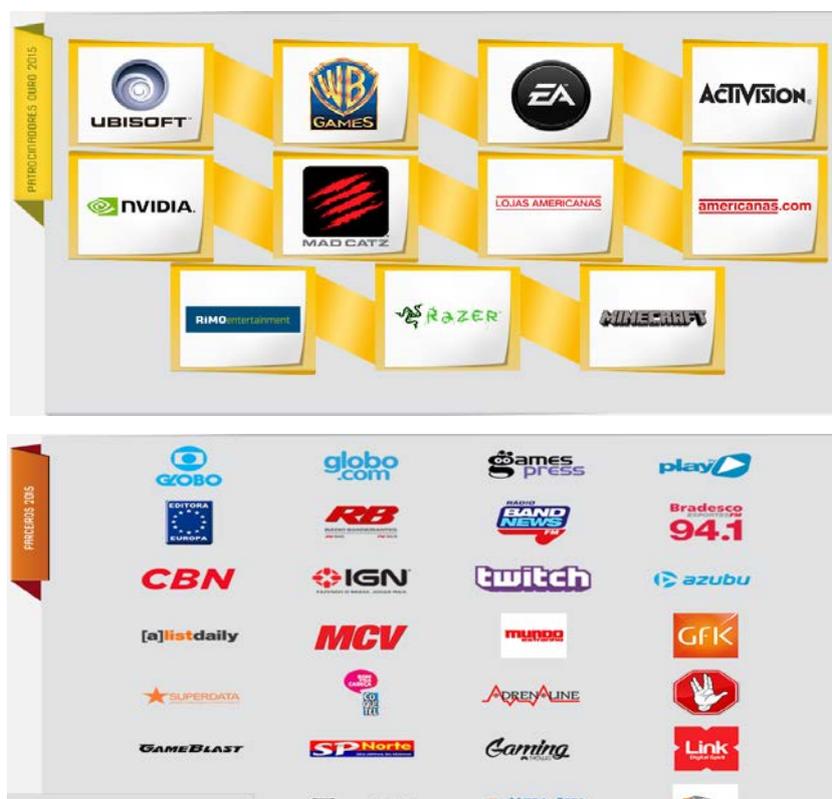


Figura 1 – Patrocinadores e parceiros do Brasil Games Show

⁷ Disponível em: <<http://www.brasilgameshow.com.br/>>.

O site do evento indica um aumento de público a cada ano, já que atinge todas as faixas etárias. As estratégias de apelo ao consumo de jogos, ganham potencialidade em eventos de grande porte. Assim, é possível encontrar a atualização do *slogan* destes produtos, os quais visam sistemas de classificação que possam indicar confiabilidade aos pais. O apelo ao consumo chega à infância e aos adultos, os quais são sensibilizados por esse sujeito infantil, que também é capturado por enunciações de “correto”. Atualmente a franquia *The Sims* apresenta plataformas para PlayStation Portable - PSP, Computadores e Android, e diversos “PACKS⁸” para instalar e modificar as características do jogo.

Com tamanha disponibilidade, todos são interpelados de forma sutil, a saber, crianças, adolescentes e adultos, para consumir. Todavia, não é qualquer consumo, é um consumo apropriado, com uma proposta adequada aos valores e ideais de uma sociedade, em suma, o “correto”. Segundo Kirchof, Wortmann e Bonin, essa estratégia é entendida como “ambientalismo hibridado”, a qual pode ser percebida na “[...]mescla de elementos variados, e nem sempre conciliáveis, que evocam, simultaneamente, enunciações próprias aos movimentos ambientais [...] e práticas de valorização de um consumo que se traveste do manto do ‘ecologicamente correto’” (2011, p.120, grifos do autor).

Por tanto, coloca-se em suspenso as verdades produzidas nos jogos, assim como os modelos e sentidos dos saberes articulados por parte dessa mídia, a qual projeta imagens do que seria meio ambiente/natureza. Um artefato que sugere ações e relações sócio ambientais de preservação do planeta centrada em atitudes política e ecologicamente corretas dos sujeitos.

3 ALGUMAS ANÁLISES PRELIMINARES

Uma proposta investigativa, na sua dinamicidade, propõe seus próprios desafios aqueles que se aventuram entrar nessa ceara, pois, como ressalta Marques (2006, p.105), é “nessa caminhada do simples ao complexo por retificações e aproximações sucessivas, [é que] alternam-se e se complementam o empírico e o teórico da pesquisa [...]”.

⁸ São pacotes de extensão que acrescentam novas características aos jogos eletrônicos.

Ao se colocar a analisar, observar as peculiaridades desse contemporâneo deve-se ao manter “[...] fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro” (AGAMBEN, 2009, p. 62). Percepção necessária para se compreender como o sujeito, desse tempo, fabricam e é fabricado por regimes de verdades.

Tendo-se essa perspectiva, é que o presente trabalho tomou como ferramenta metodológica, os estudos acerca da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault, visto que, se entende que a crise ambiental é na atualidade um dispositivo que atua nos artefatos culturais para estabelecer relações de verdades.

Para tanto, buscou-se analisar os discursos presente nos *gameplays* dos jogos *The Sims* da empresa *Electronic Arts* (EA), afim de se estabelecer relações entre a visão de meio ambiente/natureza e as lições que fabricam o sujeito ecologicamente correto. Concentrou-se em ver os dizeres que apontam para a necessidade de se preparar futuras gerações, sustentáveis, ambientalmente consciente ou política e ecologicamente correta. Toma-se esse viés investigativo por se entender que os artefatos culturais passam a ser mecanismos que se propõe a ensinar aqueles que cuidarão do planeta.

A proposta de iniciar essa pesquisa com dados preliminares, possibilitou se ver a potencialidade da investigação que se instaurava, pois trouxeram em sua coleta inicial indícios da existência da subjetivação do sujeito ecologicamente correto configurada a uma visão de meio ambiente/natureza.

As ações de coleta se deram no *site YouTube*. Foram selecionados dez vídeos, a partir dos seguintes critérios: A visão de meio ambiente/natureza que está contida no cenário; Lições contidas no *gameplays*, que produzem modos de ver e ser ecologicamente correto; Características que fabricam o sujeito ecologicamente correto.

No material analisado, ficou evidente que o cenário configurado no jogo é de uma natureza bucólica. As imagens trazem ambientes verdejantes com pedregulhos que denotam uma vida natural, pautada em uma natureza bela, boa e pura. Carvalho (2013, p. 13), afirma que,

[...] essas idealizações e imagens estereotipadas que costumam associar ao natural apenas aparências florestais ou bucólicas, ritmos lentos ou suaves e sons agradáveis, arriscam-se a

excluir da natureza um bom número de componentes e de características que igualmente lhe conferem realidade.

Associada a esta nostalgia existem lições de cuidado com as plantas, uso de fertilizante a base de produtos naturais (peixe e frutas), o consumo de produtos naturais na alimentação e ligado a essa forma de vida as plantas são apontadas como fonte de longevidade. Entre as classificações dada as sementes, por exemplo, aparece a de “planta especial”, que dá origem a “planta da vida”. Em sua descrição, segundo indicação do *gameplay*⁹, diminui a barra de envelhecimento aumentando o tempo de vida do *Sims*.

Notou-se que o sujeito apresentado nos *gameplays* é alguém com práticas ecologicamente corretas, pois as falas que surgem dos jogadores reforçam tal pensamento. Falas como: “[...] Ellen tem o dedo verde. Tem o dom da jardinagem!” (Jogador comentando da personagem). “A família perfeita tem que viver de forma natural[...]” (Família do personagem). Sendo assim, chama-se para a prática da horta, que aparece em três vídeos (Figura 2), mas que é apresentada como jardinagem.



Figura 2 – A horta

Nos *gameplays* do jogo *The Sims*, é perceptível uma nostalgia em torno da vida natural, “[...] que nos remete ao desejo de retorno a um estado idealizado pré-civilizatório, onde residiria a boa natureza intocada e imaculada” (CARVALHO; STEIL, 2013, p. 104). Este sentimento é projetado tanto nas falas dos jogadores, quanto na própria configuração do jogo, assim, jogador e

⁹ The Sims 3 Guia Completo Jardinagem. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aBeX5GhEpVo>>.

personagem se fundem na criação do avatar. Diante de tais indícios, pode-se mencionar, conforme os autores, que existe um “[...] sentimento de reverência diante da natureza selvagem (wilderness), associada à elevação espiritual, à regeneração moral e a um ideal de felicidade que atravessa os últimos séculos (idem).

Diante do exposto, compreende-se que existe nos *gameplays* um discurso de educação ambiental regrada por lições ecologicamente corretas. Estas produzem e são produzidas por sujeitos que são fabricados por uma conjuntura histórica, que convoca e projeta um ideal de mundo, natureza e humano.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, buscou tencionar questões que tem perpassando o dia a dia de crianças, jovens e adultos. As mídias eletrônicas hoje circulam sem fronteiras, sem barreiras de idade, cor e gênero. Sujeitos são capturados, conquistados, ou ainda, impressionados pela engenhosidade dos novos *games*.

No entanto, o que se percebeu em uma primeira análise é que tais artefatos apresentam uma intencionalidade, a saber, fabricar sujeitos amantes da natureza, do ar livre, constituindo sujeitos ecologicamente corretos. Ressalta-se que os dados dão indícios do surgimento de um suposto sujeito ecologicamente correto, e assim, tais dados dão pistas de como esse artefato tem se tornado uma ferramenta potente na fabricação de um certo sujeito.

As inquietações causadas por essa amostra, apenas impulsionam a continuidade dessa pesquisa, a qual olha para a atualidade e tenta visualizar o sujeito dessa investigação, como uma construção que se perpetua por diversas maquinarias. Deve-se chamar atenção, que essa também não tem por intuito criar juízo de valor sobre tal tema, mas questionar as verdades instituídas nesse tempo histórico. Por fim, depreende-se que, nessa esteira outras inquietações podem despontar no caminhar da investigação.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Trad. Vinícios N. Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BORSCHÉ, Tilman. Qual natureza nós queremos? In: LINS, Daniel; OLIVEIRA, Nilson; BARROS, Roberto (Org). **Nietzsche/Deleuze: Natureza/Cultura**. São Paulo: Lumme Editor, 2011.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura; STEIL, Carlos Alberto. Natureza e imaginação: o deus da ecologia no horizonte moral do ambientalismo. **Ambiente & Sociedade**, São Paulo, v. 16, n. 4, p. 103-20, out./dez. 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/asoc/v16n4/07.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2016.

CARVALHO, Marcos Bernardino de. **O que é Natureza**. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 2013.

CARVALHO, Isabel Cristina de Moura. **Educação Ambiental: a formação do sujeito ecológico**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a03>>. Acesso em: 6 mar. 2015.

DELEUZE, Gilles. **Nietzsche e a Filosofia**. Tradução: Edmundo Fernandes Dias e Ruth Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora Rio, 1976. Disponível em: <https://poars1982.files.wordpress.com/2008/06/deleuze_nietzsche_ea_filosofia.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2016.

ELECTRONIC ARTS. **Site Oficial**. Disponível em:<<http://www.ea.com/about>>. Acesso em: 03 out. 2015.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002.

GALLO, Silvio. **Deleuze & a Educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

GARRÉ, Bárbara Hees. **O dispositivo da educação ambiental**: modos de se constituir sujeito na revista veja. Tese de doutorado em educação ambiental. Universidade Federal do Rio Grande, 2015.

GIACÓIA JUNIOR, Oswaldo. **O Pensamento**. Campinas, 25 set. 2009. Palestra de Oswaldo Giacoia Jr. no programa Café Filosófico CPFL. Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=kDhSFs80iSc>>. Acesso em: 28 abr. 2016.

GIACÓIA JUNIOR, Oswaldo. **Nietzsche e Para além de bem e mal**. 2.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

GIACÓIA JUNIOR, Oswaldo. O doce mago da floresta Amazônica. In: LINS, Daniel; OLIVEIRA, Nilson; BARROS, Roberto (Org.). **Nietzsche/Deleuze: Natureza/Cultura**. São Paulo: Lumme Editor, 2011.

GODOY, Ana. O modelo da natureza e a natureza do modelo. **Revista São Paulo em Perspectiva**, 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n4/9760.pdf>>. Acesso em: 16 abr. 2016.

KIRCHOF, Edgar Roberto; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna; BONIN, Iara Tatiana. Lições de sustentabilidade em um jornal brasileiro. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Educação Ambiental /FURG-RS**, 2011. Disponível em:
<<http://www.seer.furg.br/remea/article/view/3493>>. Acesso em: 26 mai. 2016.

COSTA, Marisa Vorraber; SILVEIRA, Rosa Hessel; SOMMER, Luis Henrique. Estudos culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**. 2003. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n23/n23a03>>. Acesso em: 6 mar. 2016.

MADRUGA, Elisângela Barbosa. O lúdico na pré-adolescência. **IV Seminário Extremos do Sul - Educação Física: Digressões, controvérsias e perspectivas -2014**.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de identidade**: uma introdução às teorias do currículo. 3. ed.; 6. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

SCHMIDT, Saraí; PETERSEN, Michele. Mídia, escola e cultura infantil - a pedagogia do consumo em operação. In: KIRCHOF, Edgar Roberto; WORTMANN, Maria Lúcia Castagna; COSTA, Marisa Vorraber. **Estudos culturais & educação**: contingências, articulações, aventuras, dispersões. Canoas: editora ULBRA, 2015.

UNESCO (2000). **Cultura de Paz**. Disponível em:
<http://www.pucsp.br/ecopolitica/documentos/cultura_da_paz/docs/manifesto_2000_UNESCO_cultura_da_paz.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2016.

VEYNE, Paul. **Como se escreve a história; Foucault revoluciona a história**. Trad. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.