

O DISCURSO AMBIENTAL NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Resultado de Pesquisa

Elisângela Barbosa Madruga¹
Paula Corrêa Henning²

Resumo

Atualmente, o mercado dos *games* tem incorporando discursos de saúde, Educação Ambiental (EA), entre outros, para ampliar seu público consumidor. Frente a isso, este trabalho teve a finalidade de investigar os discursos de EA em *gameplays* da série de jogos eletrônicos *The Sims*. Assim, a partir de perguntas norteadoras e com base nos estudos sobre análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault, o material analisado evidencia um cenário que é configurado por uma natureza bucólica, a saber, bela, boa e pura.

Palavras-chave: Educação Ambiental; discurso; jogos eletrônicos.

INTRODUÇÃO

Os jogos foram, primeiramente, desenvolvidos com o propósito de distração do ambiente tenso que a corrida bélica e tecnológica travava nos anos 1950 (FINCO, 2010). Hoje o que começou como distração constitui-se em ações potentes que fabricam sujeitos, grupos e públicos, que são identificados, rastreados e controlados através da conexão em redes de comunicação.

Com base nas concepções de Lazzarato (2014), os jogadores tornam-se públicos seletos que são conquistados pelo “discurso do bem”, a saber, do cuidado ao outro, ao meio ambiente e ao planeta. Nessa perspectiva, este trabalho busca analisar o discurso de Educação Ambiental (EA) em *gameplays*³ da série de jogos eletrônicos de simulação *The Sims*, da *Electronic Arts*⁴, em que os jogadores criam e controlam a vida de pessoas virtuais chamadas *Sims*. Foram considerados na condução da investigação os seguintes questionamentos norteadores: “qual visão de meio ambiente/natureza está contida nos jogos?”; “e quais lições e características fabricam o sujeito ecologicamente correto?”.

O trabalho em questão é um recorte com resultados parciais de uma pesquisa em andamento. As análises apresentadas decorrem, em grande parte, das discussões oriundas do Grupo de Estudos

¹ Mestranda do programa de Pós-graduação em Educação Ambiental – PPGEA da FURG, Rio Grande, RS, elisangelamadruga@gmail.com.

² Professora Doutora do Instituto de Educação da FURG, Rio Grande, RS, paula.c.henning@gmail.com.

³ Vídeos ou tutoriais de jogos eletrônicos produzido por jogadores.

⁴ Empresa desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos.

em Educação, Cultura, Ambiente e Filosofia (GEECAF), vinculado ao Instituto de Educação (IE), da Universidade Federal do Rio Grande (FURG), que aborda a filosofia pós-estruturalista, principalmente os estudos de Michel Foucault. Assim, esses estudos possibilitam pensar e entender as relações de saber e poder que se estabelecem na atualidade, e, por sua vez, perceber as estratégias, as táticas e a maquinaria que faz da EA um dispositivo. (GARRÉ; HENNING, 2015).

METODOLOGIA

Utilizou-se como ferramenta metodológica os estudos acerca da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault (2002), uma vez que se entende que a EA é um dispositivo que atua nos artefatos culturais para estabelecer relações de verdades. Segundo Revel (2005, p. 37), Foucault denomina como discurso “[...] um conjunto de enunciados que podem pertencer a campos diferentes, mas que obedecem, apesar de tudo, a regras de funcionamento comuns”.

Foram selecionados dez *gameplays* para a investigação, colhidos do site *YouTube*, a partir dos seguintes critérios: visão de meio ambiente/natureza contida no cenário e lições e características que fabricam o sujeito ecologicamente. Buscou-se analisar os discursos de EA presente nos *gameplays* a fim de se investigar quais são as relações entre a visão de meio ambiente/natureza e quais são as lições que fabricam o sujeito ecologicamente correto).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No material analisado, ficou evidente que o cenário configurado nos jogos é de natureza bucólica. As imagens trazem ambientes verdejantes e com pedregulhos, que denotam uma vida natural, pautada em uma natureza bela, boa e pura. Associada a essa nostalgia, existem lições de cuidado com as plantas, de produção de horta (que é apresentada como jardinagem), de uso de fertilizante à base de produtos naturais (peixe e frutas), de consumo de produtos naturais na alimentação e de realização da reciclagem (que se configura tão somente com o personagem colocando o lixo na lixeira).

Ligadas a uma forma de vida saudável, as plantas são apontadas como fonte de longevidade. Entre as classificações dada às sementes, aparece, por exemplo, a de “planta especial”, que dá origem à “planta da vida”. Em sua descrição, segundo indicação nos *gameplays*, diminui a barra de envelhecimento e aumenta o tempo de vida do personagem. Nota-se que o personagem apresentado nos *gameplays* aponta para um sujeito com práticas ecologicamente corretas. As falas de um jogador acerca de seu personagem denotam tal pensamento: “Ellen tem o dedo verde. Tem o dom da jardinagem!” e “A família perfeita tem que viver de forma natural.”. Esse sentimento nostálgico de

vida natural é projetado tanto nas falas dos jogadores, quanto na própria configuração do jogo, assim, jogador e personagem se fundem na criação do avatar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As inquietações causadas por essa amostra apenas impulsionam a continuidade dessa pesquisa, a qual foca na atualidade e tenta visualizar o sujeito dessa investigação como uma construção que se perpetua por diversas maquinarias. Portanto, o que se nota nos *gameplays* é a existência de um discurso de EA sob o viés naturalista, pautado em lições ecologicamente corretas, que projetam formas de agir, pensar e ver. Assim, dão pistas de como o jogo em análise tem se tornado uma ferramenta potente na fabricação de um certo sujeito.

REFERÊNCIAS

GARRÉ, Bárbara Hees; HENNING, Paula Corrêa. Visibilidades e enunciabilidades do dispositivo da educação ambiental: a revista Veja em exame. **Revista Alexandria**. 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/alexandria/article/view/1982-5153.2015v8n2p53>>. Acesso em: 29 out. 2016.

FINCO, Mateus David. **WII FIT**: um videogame do estilo de vida saudável. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/26737/000760063.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 9 jul. 2016.

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

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, máquina, subjetividades**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo: n-1 edições, 2014.

REVEL, Judith. **Michel Foucault**: conceitos essenciais. São Carlos: Claraluz, 2005.