

A FABRICAÇÃO DISCURSIVA DO SER HUMANO AMBIENTAL NA ATUALIDADE

THE DISCURSIVE CONSTRUCTION OF THE ENVIRONMENTAL HUMAN BEING NOWADAYS

LA CONSTRUCCIÓN DISCURSIVA DEL SER HUMANO AMBIENTAL HOY

Elisângela Barbosa Madruga

Doutoranda em Educação da UFRGS - Porto Alegre.

<https://orcid.org/0000-0001-6079-7056>

E-mail: elisangelamadruga@outlook.com

Paula Corrêa Henning

Doutora em Educação. Professora da FURG - Rio Grande.

<http://orcid.org/0000-0003-3697-9030>

E-mail: paula.c.henning@gmail.com

RESUMO

Este artigo discute a disseminação e a utilização do discurso ambiental no espaço virtual como estratégia para conscientizar sobre o planeta, visando produzir um ser humano ambiental. Frente a um cenário discursivo e a emergência de um determinado modelo de sujeito, o presente artigo teve como objetivo de examinar a fabricação dos sujeitos ambientalmente corretos no jogo eletrônico Minecraft. Para operar metodologicamente, tomaram-se os estudos acerca da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault. Ao se analisar as discursividades no jogo, evidenciou-se um discurso pedagógico ambiental que se materializa por meio do enunciado de humano ambiental. São táticas discursivas que visam ensinar os sujeitos jogadores modos de ser e agir ambientalmente corretos, através das imagens dos personagens, cenas e das lições de retorno a uma vida natural.

Palavras-chave: Educação ambiental; Enunciado de humano ambiental; Michel Foucault; Minecraft.

ABSTRACT

This paper discusses the dissemination and use of environmental discourse in the virtual space as a strategy to raise awareness about the planet, aiming to produce environmental human beings. Considering the discursive scenario and the emergence of a new model of subjects, this paper aimed to examine the construction of environmentally correct individuals in the electronic game Minecraft. Studies of the discourse analysis developed by Michel Foucault were used to provide the background for our methodology and to map discursiveness found in our material. When analyzing the discursiveness in the game, an environmental pedagogical discourse was evidenced, which is materialized through the environmental human statement. These are discursive tactics that aim to teach the players ways of being and acting environmentally correct, through the images of the characters, scenes, and the lessons of returning to natural life.

Keywords: Environmental education; Environmental human statement; Michel Foucault; Minecraft.

RESUMEN

Este artículo discute la difusión y uso del discurso ambiental en el espacio virtual como estrategia de concientización sobre el planeta, con el objetivo de producir un ser humano ambiental. Ante un escenario discursivo y la emergencia de un determinado modelo de sujeto, este artículo tuvo como objetivo examinar la construcción de sujetos ambientalmente correctos en el juego electrónico Minecraft. Para operar metodológicamente, se tomaron estudios sobre el análisis del discurso desarrollados por Michel Foucault. Al analizar las discursividades en el juego, se evidenció un discurso pedagógico ambiental que se materializa a través del enunciado de un ser humano ambiental. Se trata de tácticas discursivas que tienen como objetivo

enseñar a los sujetos jugadores formas de ser y actuar ambientalmente correctas, a través de imágenes de personajes, escenarios y lecciones sobre el regreso a la vida natural.

Palabras-clave: Educación ambiental; Enunciado de humano ambiental; Michel Foucault; Minecraft.

INTRODUÇÃO

As discussões que apresentamos neste texto são advindas de uma pesquisa iniciada no ano de 2015, que buscava descobrir no espaço escolar quais artefatos culturais educavam ambientalmente os estudantes. Na investigação surgiram alguns artefatos bem conhecidos, como por exemplo a mídia televisiva. Conforme avançávamos nas propostas de coleta de dados surgiam os artefatos, mas foi em uma conversa descontraída com alguns estudantes que uma das falas despertou a nossa atenção. Nessa fala o jogo eletrônico era apresentado como lugar em que se aprende a cuidar da natureza, e mais, como objeto presente no cotidiano dos alunos, visto que o jogo foi apresentado no momento da conversa.

Esses dados deram início a uma pesquisa que duraria dois anos, na qual buscaríamos entender como operam os discursos ambientais por meio do jogo eletrônico na constituição de subjetividades ambientais. A presença do jogo eletrônico no cotidiano de crianças e jovens não é novidade, mas a abordagem ambiental nesse artefato era algo novo para nós.

Nos dois anos de pesquisa que se seguiriam obtivemos significativos resultados, nos quais apontamos as articulações do discurso ambiental com a ecogovernamentalidade (MALETTE, 2011), com a ecopolítica (PASSETTI, 2013), e com a noopolítica (LAZZARATO, 2006) — conceitos esses que perpassam as noções de governo, governar e governamentalidade estudados por Foucault (2008) — que refletem as novas relações de poder instauradas neste tempo de urgências ambientais e tecnológicas.

Neste artigo, buscaremos ampliar as discussões sobre os discursos ambientais, problematizando os engendramentos do poder na utilização de um artefato cultural — o jogo eletrônico — na constituição de seres humanos ambientais. Para isso, realizamos uma análise do discurso, apoiada nos estudos foucaultianos sobre a constituição dos sujeitos no entrecruzamento com os discursos circulantes. Seguindo a perspectiva desses estudos conduzimos a discussão na esfera do micropoder, tensionando as estratégias discursivas

que capturam, subjetivam e conduzem a conduta dos sujeitos que interagem com o espaço virtual do jogo, ou seja, aquelas que agem na produção de “ações individuais dos sujeitos”, como nos lembram Stripple e Bulkeley (2014). Sendo assim, a atualidade é olhada pela ótica do campo discursivo, discutida através do tema *A educação ambiental e o jogo eletrônico* e tensionada pela questão: como os sujeitos são fabricados na presente conjuntura para pensarem as questões ambientais?

Para situar os leitores na escrita do artigo indicamos que na seção *As relações discursivas na constituição do humano ambiental*, faremos algumas provocações sobre a emergência de um humano ambiental, inspiradas pelos estudos do sujeito realizados por Michel Foucault. Apontaremos também alguns ditos e enunciações que materializam um enunciado e marcam uma subjetividade ambiental.

Nas duas últimas seções, apresentaremos as ações metodológicas e os resultados da análise. Cabe esclarecer que entendemos o jogo como um artefato cultural deste tempo, que é permeado por discursos, por isso, elegemos como ferramenta metodológica a análise do discurso desenvolvida por Foucault (2015), para analisar os elementos do discurso. Nessa proposta nos ocupamos com as “multiplicidades de coisas ditas, de enunciações, de posições de sujeitos, de relações de poder, implicadas num certo campo de saber” (FISCHER, 2013, p. 19). É importante dizermos também que, por analisarmos um artefato cultural, o artigo teve, em certa medida, inspiração nos Estudos Culturais, pois nessa linha de pensamento a cultura é tomada “[...] como centralidade e como chão de pesquisa, o que denota muitas questões” (MACHADO; WORTMANN, 2022, p. 80).

Ao analisar o jogo Minecraft, nosso objetivo foi apontar as coisas ditas neste ambiente, ou seja, as frases estruturadas em textos informativos e direcionamentos dados pelo jogo ao jogador, e as cenas do jogo, registradas por uma ferramenta de captura de tela para examinar a materialidade específica daquilo que é anunciado. Por tanto, foi seguindo os ensinamentos de Foucault (2015, p. 71), que:

tentamos estabelecer assim, como os elementos recorrentes dos enunciados podem reaparecer, se dissociar, se recompor, ganhar em extensão ou em determinação, ser retomados no interior de novas estruturas lógicas, adquirir em compensação, novos conteúdos semânticos, constituir entre si organizações parciais.

Esclarecemos que, para Foucault (2015), o dito é um elemento útil do discurso que opera em conjunto com outras táticas na fabricação de sujeitos com modos específicos de

conduta, pensamento e visão que correspondam a um ideal de sociedade; o enunciado se configura “como um átomo do discurso” (FOUCAULT, 2015, p. 96); e o discurso na sua complexidade, como “um conjunto de enunciados, na medida em que se apoiem na mesma formação discursiva; [...] é constituído de um número limitado de enunciados para os quais podemos definir um conjunto de condições de existência” (FOUCAULT, 2015, p. 143).

O dito, o enunciado e o discurso estão conectados pela mesma formação discursiva, por isso, entendemos que ditos e enunciados ambientais sustentam os discursos de crise ambiental, do pedagógico ambiental e tantos outros. Fischer (2013, p. 142), apoiada nos estudos de Foucault, esclarece que a materialidade específica do enunciado é constituída de “coisas efetivamente ditas, escritas, gravadas em algum tipo de material, passível de repetição ou reprodução ativadas através de técnicas, práticas e relações sociais”. Ao observar o enunciado, especificamente de humano ambiental, notamos que ele desempenha uma função que se sustenta por um conjunto de signos que requerem um referencial, um sujeito, um campo associado e uma materialidade (FOUCAULT, 2015).

Cabe ressaltar que, no âmbito das coisas ditas, segundo Foucault (2015, p. 150), “não importa quem fala”, mas o que é dito e como é dito algo; por exemplo, o que é dito sobre como ser um sujeito consciente com o ambiente? No nível do visível consideramos um conjunto de imagens produzidas nas cenas do jogo como uma organização que faz “suscitar, ante os olhos que esperam sua verdade, o visível relevo das formas, com seus elementos, seu modo de dispersão e suas medidas. [...] o espaço onde se combinam os caracteres e onde se desdobram as classificações” (FOUCAULT, 2016, p. 189). Nesta organização é importante examinar, por exemplo, o humano que se torna visível nas cenas do jogo Minecraft, já que “há um ato de habitar territórios, uma geografia dos entreolhares, de tal modo que se torne possível, nesta territorialização, ver certas coisas e não outras, bem como percebê-las de determinada forma e não de outras”, como nos lembram Machado e Wortmann (2022, p. 80).

Minecraft foi criado na Suécia em 2009 pela empresa Mojang, porém, com a venda em 2014, o jogo passaria a ser gerenciado por sua nova proprietária, a empresa Microsoft. Existem três modos de jogar o Minecraft: criativo, aventura e sobrevivência. O jogo contém pouquíssimas limitações, ou seja, permite ao jogador explorar livremente o espaço virtual e possibilita construir e reconstruir um mundo usando apenas prismas cúbicos. Após essa

breve explanação introdutória abordaremos na próxima sessão alguns engendramentos que propiciam a emergência de humanos ambientais na atualidade.

AS RELAÇÕES DISCURSIVAS NA CONSTITUIÇÃO DO HUMANO AMBIENTAL

O panorama tecnocientífico que vivemos tem impulsionado o desejo social de buscar nas ferramentas tecnológicas as soluções para as problemáticas desse tempo. Nessa correnteza, surge também uma vontade de fabricar sujeitos capazes de tomar decisões e de se engajar para solucionar qualquer problema, pois “engajar-se no bem comum é considerado para torná-lo uma pessoa desejável” (IDELAND; MALMBERG, 2015, p. 181).

Emerge um ser humano interativo que se reinventa ao criar subjetividades para si em suas diferentes facetas. Este sujeito inventa mundos para suportar a dureza do inacessível e superar as incertezas produzidas por uma forte crise de valores sociais, políticos e ambientais. Nesse sentido, Giacoia-Junior (2011, p. 23) nos lembra 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 [...]”. É nesse cenário de crise que surge e ganha relevância no mundo contemporâneo a fabricação de um modelo de sujeito como uma possível resposta aos problemas enfrentados atualmente, ou seja, um ideal que “[...] também foi inventado, fabricado, produzido por uma série de mecanismos, de pequenos mecanismos” (FOUCAULT, 2013, p. 24).

Percebemos um ideal se configurar em nosso tempo e é sobre ele que nos debruçamos nesse artigo: a composição de um tipo particular de sujeito, o ambiental. Esse é aquele indivíduo preocupado com o ambiente em que vive, pois é capturado pelos discursos a respeito da crise ambiental que se instalou no globo terrestre. Nessa difusão se produz a definição de uma única subjetividade, estabelecida como *a verdadeira, a certa, a necessária* no mundo. “Embora essa prática seja construída com base nas melhores intenções (visando um mundo melhor, agora e no futuro), é inevitável que o discurso operacional classifique os alunos [sujeitos] como desejáveis ou perigosos em relação ao que conta como ‘verdade’” (IDELAND; MALMBERG, 2015, p. 174).

Em um emaranhado de ditos que se entrelaçam, os “sujeitos desejáveis são discursivamente construídos em diferentes contextos educacionais [e sociais] ao redor do

mundo” (IDELAND; MALMBERG, 2015, p. 176). Sendo assim, não é difícil percebermos a abundância de enunciações que atravessam o nosso cotidiano para pronunciar, legitimar e marcar a importância dos games e, ainda mais, da educação ambiental. Para isso, se engajam o campo do pensamento computacional, as empresas de jogos eletrônicos e da biotecnologia agrícola, a mídia, e muitas outras vozes autorizadas, que passam a compor a materialidade de um determinado enunciado.

Com isso, entendemos que os ditos sobre os jogos entram em uma rede discursiva estabelecida por campos de saber, incluindo a própria educação ambiental, pois “[...] se dirá tanto melhor a verdade porque se está num campo” (FOUCAULT, 2010, p. 45). Vemos então, o pensamento computacional reforçar a aplicabilidade dos jogos “[...] para resolução de problemas nos mais diversos campos do conhecimento [...]” (GOMES; MELO, 2013, p. 651). Empresas de jogos também pronunciam que, “O poder dos videogames é direcionado para o problema político das mudanças climáticas” (STRANGE LOOP GAMES, 2018, n. p.). E a mídia propaga que a empresa Monsanto, uma multinacional, promoveu “O desafio intitulado Desafio Fazenda Sustentável”, que consistia em criar “[...] no ambiente do jogo [Minecraft] uma fazenda de acordo com critérios de boas práticas na agricultura [...]” (GLOBO RURAL, 2015).

Esses ditos ganham força a partir de medidas e ações desenvolvidas no Brasil e no mundo, por exemplo: a criação da Secretaria Especial do Meio Ambiente – Sema, em 1973; a Conferência das Nações Unidas para o Meio Ambiente e Desenvolvimento – Rio/92, em 1992; Protocolo de Kyoto, em 1995; Acordo de Paris, em 2015; entre outras. A legitimação de tais ações políticas é acompanhada por uma visão midiática de meio ambiente que educa o olhar para os problemas ambientais vividos neste tempo (GARRÉ, 2015; VIEIRA, 2013). Emerge, assim, um discurso pedagógico ambiental que passa a ser incorporado a diversos artefatos que circulam hoje. “Cabe ressaltar que discursos não circulam gratuitamente e nem de qualquer maneira, precisam estar adequadamente adaptados às redes discursivas nas quais se inserem” (MACHADO; WORTMANN, 2022, p. 88). Nesse sentido, compreendemos que tal discurso foi, pouco a pouco, se espalhando na cultura, na sociedade e na política, para nos orientar e ensinar a respeito das diferentes questões que envolve o ambiente, a natureza e a relação do humano com os elementos naturais (MADRUGA; HENNING, 2020). Logo, vale lembrarmos das palavras de Foucault (2014, p. 21), no tocante à dispersão desses, quando afirma que “[...] os discursos que estão na

origem de certo número de atos novos de fala que os retomam, os transformam ou falam deles, ou seja, além de sua formulação, *são ditos*, permanecem ditos e estão ainda por dizer”.

A consolidação de uma única subjetividade, que se preocupa com os problemas ambientais e as ações ecológicas incorretas do homem, torna possível a “objetivação de práticas determinadas” (VEYNE, 2008, p. 131), que constituem uma consciência que rege condutas, configura determinadas características, virtudes, valores, em suma, potencializa a existência de um ideal de sujeito. Porém, ainda que possa parecer benevolente e necessária na atual conjuntura de crise ambiental instalada no globo terrestre, a formação específica de um sujeito consolida uma comunidade como rebanho, como nos diria Nietzsche (2009). A definição de hábitos, atitudes, morais indispensáveis para a prática de guiar um rebanho é tão persuasiva que ninguém se opõe a elas.

A partir das problematizações explanadas até aqui, passamos a nomear o sujeito produzido discursivamente, pensando especialmente nas questões ambientais, de ser humano ambiental, que se configura através de um tempo tecnológico, de crise ambiental etc., pois interessa colocar em suspeita um determinado ser humano, que é fabricado com características consideradas positivas para a sociedade. Características como, por exemplo, consciente, sustentável, ecológico, ambiental, saudável, participativo, tolerante, em suma, práticas política e ambientalmente corretas, que implicam em modos de viver que se constituem em torno de discursos ambientais.

Nesse sentido, compreendemos este ser humano ambiental, como sendo aquele sujeito que é precedido por ações *esverdeantes* e por uma consciência ambiental, pensamento contemporâneo cuja lógica alinha-se ao que Deleuze (1976) entende por *niilismo reativo*¹ ou *consciência reativa* (VEYNE, 2008) ou ainda uma *má consciência*² (NIETZSCHE, 2009). O sujeito em questão orientado por essa consciência, age porque é afetado por uma verdade, a de que existe uma crise ambiental e que cabe ao humano e seus hábitos revertê-la (GARRÉ, 2015).

A emergência deste ser humano ambiental traz consigo a idealização de um mundo natural e digital, mas também do próprio sujeito. Uma visão de ser humano-natureza,

¹ Para Deleuze (1976, p. 69, destaques do autor), Niilismo reativo é o “[...] ‘pessimismo da fraqueza’, [que] encontra seu princípio na vida reativa nua e crua, nas forças reduzidas a si mesmas”.

² Segundo Nietzsche (2009, p. 48, destaque do autor), “[...] ‘coisa sombria’, a consciência da culpa [...]”.

sujeito tecnológico, bem como um ser humano-destruidor e desatualizado. Para Nietzsche (2009, p. 28, destaque do autor), o humano concebe, “[...] ‘o inimigo mau’, ‘o mau’, e isto como conceito básico, a partir do qual também elabora, como imagem equivalente, um ‘bom’ — ele mesmo! [...]”. Assim, projeções de determinados modelos de sujeitos acabam por ter uma grande finalidade na contemporaneidade, um deve acentuar a necessidade da existência do outro.

O campo da Educação Ambiental está povoado de ditos que o articulam como aquele saber possível de responder aos problemas ambientais que acometem o planeta. A constituição de um tipo particular de sujeito se torna fundamental para colocar em ação a Educação Ambiental. Não se trata de qualquer sujeito, mas de um sujeito que esteja consciente, preocupado e encorajado a mudar de vida, de hábitos para que não se tenha as ameaças constantes sobre o globo terrestre. Quem se arriscaria a olhar com desconfiança a criação desse tipo específico de sujeito?

Se aceitarmos o convite de Foucault para estranhar as verdades moralmente aceitas e inquestionáveis, talvez possamos duvidar da *necessidade* de um ideal de sujeito. Queremos deixar claro que pensar nos problemas ambientais que nos chegam é da maior importância dada a materialidade do aquecimento global, da produção exacerbada de lixo, do consumo desenfreado etc. Entretanto, não nos parece que a criação de um sujeito específico, formatado, definido pela exigência da mudança de hábitos, único modelo a ser seguido possa nos trazer as respostas a essas situações muitas vezes caóticas que vivemos. Assim, nossa provocação aqui é evidenciar que o humano ambiental é uma fabricação contemporânea. Essa produz uma subjetividade específica para um sujeito articulado e preocupado com as mazelas do meio ambiente, em suma, define o modelo ideal de humano para nosso tempo atual.

Com isso, no que tange aos discursos ambientais entendemos que estes surgem: “[...] como um bem — finito, limitado, desejável, útil — que tem suas regras de aparecimento e também suas condições de apropriação e de utilização; [...] um bem que é, por natureza, o objeto de uma luta, e de uma luta política” (FOUCAULT, 2015, p. 148). Nessa perspectiva, entendemos que os sujeitos conviverão, segundo Wortmann (2004, p. 153), com “[...] essa cada vez maior fragmentação e proliferação de imagens e discursos colocados em circulação”, e serão fabricados por estes. Assim, em meio à proliferação discursiva, os discursos ambientais se articulam a outros para fabricar sujeitos ambientais.

Até aqui buscamos explicar sobre a articulação dos mecanismos discursivos que constituem um modo de ser humano ambiental. Na próxima seção passaremos a discorrer sobre as ações metodológicas da pesquisa.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

As ideias explanadas na seção anterior retratam algumas inquietações referentes aos engendramentos que possibilitaram o surgimento de um modo de ser sujeito neste tempo. Estratégias que são apoiadas em uma série de mecanismos discursivos, relações de interesses, poder e saber, nas quais diversos sujeitos tecnológicos e ambientalmente corretos são constituídos. Assim, é colocando em suspeita esse instigante emaranhado discursivo com que se chega à análise do jogo eletrônico Minecraft. Análise que se deu na versão 1.12 original para computador, no modo sobrevivência, no qual extraímos imagens que entendemos compor o enunciado, pois esse é também formado “[...] de elementos não verbais que as determinam, que as fazem pertencer a certas formações discursivas, que as fazem compor o arquivo estético de uma época” (MAZZOLA; GREGOLIN, 2013, p. 163).

O processo metodológico, da análise do discurso, busca perceber as recorrências discursivas que produzem verdades. Nesta proposta, mapeamos no nível da existência das palavras, produções de textos, de falas, de coisas proferidas ou escritas. Em uma perspectiva foucaultiana, situamos as coisas ditas em espaços discursivos, extraíndo alguns ditos e colocando-os em relação a outros, de campos iguais ou distintos (FOUCAULT, 2015). Após separar e agrupar as recorrências apontamos as particularidades dos ditos presentes no material.

Nosso caminho metodológico foi o de trabalhar arduamente com o discurso pedagógico ambiental, para que, considerando sua complexidade, identificássemos os elementos que o constituem. Para isso, analisamos cuidadosamente um recorte de duzentos e noventa e sete imagens do jogo, descrevendo as práticas que eram configuradas em cada uma, ou seja, os elementos que compunham as cenas, as frases de comando para o jogador, as ações exigidas pelo jogo ao jogador, e as ações e o modo como os demais personagens se apresentavam nas cenas. Com a elaboração desse material, agrupamos os ditos recorrentes em dois conjuntos: os ditos sobre distintos modelos de

natureza e os ditos sobre os modos de ser sujeito ambiental. Ressaltamos que neste artigo trataremos apenas dos ditos de humano ambiental, que mostraremos com detalhes na próxima seção.

Na análise dos ditos, retomamos as imagens e a suas descrições, o que nos permitiu localizar quatro elementos importantes que definiram as condições de existência do enunciado de humano ambiental: o referente, ou seja, a figura do sujeito ambiental conectada a consciência ambiental e boas práticas com a natureza; o sujeito — o humano ambiental; os campos associados (da educação ambiental, da pedagogia, da religião e da tecnologia); e uma materialidade, representada nas mudanças climáticas e na crise ambiental propagada de diferentes formas em imagens, reportagens, propagandas etc., exemplificadas na seção anterior.

Ao olharmos para as descrições das imagens a partir de um contexto social, histórico e ambiental, percebemos que os dois conjuntos de ditos que se formaram não eram distintos um do outro, mas complementares. Nesse sentido, os ditos se relacionavam de acordo com suas próprias regras de funcionamento, colaborando para a existência de dois enunciados que atuavam juntos na sustentação de um determinado discurso, o pedagógico ambiental. Verificamos então, que o discurso “[...] existe para além da mera utilização de letras, palavras e frases, [e] não pode ser entendido como um fenômeno de mera ‘expressão’ de algo: apresenta regularidades intrínsecas a si mesmo, através das quais é possível definir uma rede conceitual que lhe é própria”, como lembra Fischer (2012, p. 75).

Com essa etapa concluída, convidamos Foucault, Nietzsche, Mendes e outros autores a se fazerem presentes para iniciarmos as análises e considerações. Abordaremos na seção a seguir os resultados das análises dos ditos nas imagens.

O RESULTADO DAS ANÁLISES DOS DITOS DE HUMANO AMBIENTAL

As peculiaridades de um ser humano ambiental surgem pouco a pouco no jogo. O ambiente do jogo é constituído por uma natureza bastante verde, ou seja, com diversas árvores, plantas e flores. Tais imagens associadas a sons visam convocar o jogador a momentos de concentração, o que, conforme Mendes (2006, p. 106, destaque do autor), produz um “[...] impacto necessário e esperado nos processos de governo, [já que]

precisam estar mergulhadas em um mar de imagens-sons de preenchimento, flutuando à espera do momento de ‘entrar em cena’ e reforçar uma de suas funções: capturar os jogadores”. No mundo do Minecraft o jogador não está sozinho, existem personagens humanos e não-humanos que o habitam, tais como: aldeões, zumbis, vacas, lobos, entre outros.

Os aldeões são calvos, usam uma espécie de bata e têm as mãos unidas, apresentando um estereótipo muito semelhante ao dos monges (Fig. 1); eles vivem pacificamente com todos os seres do jogo e, mesmo quando atacados por outros personagens, não reagem. As características do personagem aldeão retomam alguns traços do ideal ascético que tem a finalidade, segundo Nietzsche (2009, p. 126), de fazer com que “todos os demais interesses da existência humana pareçam estreitos e mesquinhos”. Notadamente, valores não egoístas são projetados nos personagens como modelos a serem seguidos na constituição de seres humanos ambientais a partir do jogo. A utilidade da ação não egoísta, argumenta Nietzsche (2009, p. 18), “foi experiência cotidiana em todas as épocas, portanto algo continuamente enfatizado”. Sendo assim, uma consciência não egoísta é fixada para que o humano ambiental seja o salvador e defensor do planeta, pois é fundamental que este se sinta não só pertencente a uma natureza, mas também se entenda como natureza.

Figura 1: Personagem aldeão e sua vila



Fonte: produzidas pelas autoras

As figuras dos aldeões e os seus modos de vida no jogo retomam as concepções de natureza e religiosidade, pois entre as classificações destes personagens aparecem o Clérigo e o pastor de ovelhas, os quais são recorrentes no relato bíblico. Suas vilas mostram um sistema harmônico, ou seja, um ambiente em que o ser humano vive em consonância com os elementos naturais do lugar (Fig. 1). A partir deste sistema harmônico, constroem suas casas envoltas com a agropecuária, desenvolvendo hortas bem-organizadas que

fazem parte do cenário. Para quem é iniciante no jogo, estes personagens são como instrutores, pois por meio da horta dos aldeões se aprende como elaborar a sua própria. Em todas as vilas dos aldeões, existem sistemas de hortas, isto sugere que “seres humanos e natureza formam um todo integrado” (GRÜN, 2012, p. 71). Logo, notamos que no jogo,

[...] é por intermédio das narrativas que as histórias dos jogos se tornam espécies de “realidade” para os sujeitos-jogadores e que os sujeitos-jogadores-narradores tornam as histórias atualizadas para eles mesmos ou para outros. Dessa maneira, as narrativas são consideradas [...], importantes veículos de subjetivação, constituídas por formas de governo bem elaboradas e mais ou menos ordenadas em táticas e técnicas de poder (MENDES, 2006, p. 88).

Elucidações de retomada a um viver que se integra a natureza sem agredi-la são apontados no ambiente virtual do jogo por um sujeito de espírito elevado que pratica ações do bem e ambientais. Verificamos que essas formulações são apresentadas no personagem do jogador e no do aldeão, ao desaparecer uma das principais características humanas, a voz. Os representantes dos seres humanos são apresentados no jogo sem fala (personagem do jogador) ou apenas com resmungos (aldeão), indicando, talvez, o retorno a um estado primitivo e uma reconciliação com o mundo natural. Grün (2012) indica que a visão arcaica e naturalista tem como principal representante o inglês Gilbert White, que defendia a ideia de que os humanos assumissem uma vida simples, modesta e humilde, para assim restabelecerem uma coexistência pacífica com outros organismos vivos. Essa ideia é apontada por Meyer (2008), como sendo profundamente relacionada a uma visão religiosa da natureza.

Um ser humano ambiental se configura neste personagem como aquele que está conectado a um sistema integrado a um mundo *puro*, ou seja, um sujeito virtuoso que gerencia com sabedoria os recursos naturais e, assim, se distingue de um ser humano de natureza má, o ser humano insensato ou mau. Uma “má natureza que vai se ligar ao fenômeno da escassez alimentar, na medida em que esta vai aparecer como um castigo” (FOUCAULT, 2008, p. 41).

O mundo do Minecraft, no modo sobrevivência, possui os seus recursos naturais finitos. Sendo assim, o jogador deve desenvolver algumas medidas para a sobrevivência de seu personagem, como por exemplo, a construção da horta, o repovoamento, o reflorestamento e a domesticação de animais. No ambiente do jogo, o jogador deve efetuar ações, visto que recebe comandos (paratextos) com tal intuito, como forma de adquirir conquistas e avançar. Diante destas formulações, depreendemos que as

estratégias de condução da conduta do sujeito-jogador estão também relacionadas aos seus paratextos, pois funcionam como uma espécie de apoio para que as narrativas dos jogos capturem e favoreçam a aproximação, produção e gerenciamento dos jogadores (MENDES, 2006).

Em relação ao trato com as plantas observamos que era ensinado a partir do modelo da vila dos aldeões, os quais apontavam a forma correta de elaborar a horta, como por exemplo: a escolha do local, produzindo a horta em lugares próximos à água ou construindo sistemas de irrigação; a fertilização, com adubo orgânico feito de pó de osso; e a colheita, que é realizada somente quando a planta altera a coloração das pontas dos ramos. Notamos, na mesma linha das análises de Mendes (2006, p. 78), que o jogo, “[...] em todos estes casos, educa quem joga [...]”, ou seja, educa o jogador quando logo após seu personagem cortar alguma árvore, ele recebe de duas a quatro mudas e por vezes, uma maçã, independente da espécie.

As mudas direcionam a necessidade de reflorestamento, pois as árvores cortadas para extração da madeira são extintas. Do mesmo modo os animais, quando são mortos também se extinguem. Quando interagimos com o jogo, atingimos a marca de 127 criaturas mortas, então, percebemos que já não se encontravam mais animais com tanta facilidade, nos exigindo fazer o repovoamento dos animais. Entendemos este repovoamento como um dito que mobiliza práticas preservacionistas nos jogadores, pois quanto mais regularmente formado é o saber, de acordo com Foucault (2010, p. 175) mais é possível “funcionar como conjuntos táticos diferentes”.

Notamos que o enunciado de ser humano ambiental surge também por meio de uma visão utilitarista da natureza, pois as ações ambientais aparecem mediante a falta de recursos naturais que permitem a sobrevivência do personagem do jogador. Nesse sentido, é por faltar o couro para confeccionar os elementos da armadura, a carne de vaca que o regenera com maior intensidade, as penas dos frangos para a produção de flechas, a madeira para a produção de diversos itens, que o personagem tem que investir em ações ambientais. Emerge uma postura antropocêntrica e utilitária da natureza, uma visão marcadamente moderna em que todos os elementos do mundo giram em torno do homem. Nessa perspectiva, percebemos que uma visão antropocêntrica permanece sendo construída, pronunciada e valorada como uma efetiva verdade, em diferentes âmbitos. Resta evidente, que um sujeito específico é produzido para dar conta da constituição e

fortalecimento dessas verdades, aqui, em particular, tratando dos problemas ambientais; chamamos a atenção para o humano ambiental.

Talvez, a análise explanada acima possa soar estranha, já que este sujeito é um ser humano ambiental. Uma postura contrária, ou seja, que se encaminhe para a objetificação da natureza e para o dualismo (ser humano e natureza) não deveria existir. No entanto, Foucault (2010, p. 26), ao explicar sobre o funcionamento do poder, lembra que “o poder se exerce em rede e, nessa rede, não só os indivíduos circulam, mas estão sempre em posição de ser submetidos a esse poder e também de exercê-lo”. Ao refletirmos sobre o posicionamento desse modo de ser humano, entendemos que a estranheza se reflete em nós, sujeitos produzidos neste tempo, em que conceitos e valores contemporâneos, tais como ambientais e respeito às diferenças, estão tão naturalizados em nossos corpos-mentes. Assim, poder, interesses e discursos estão intrinsecamente conectados e coadunados para manterem campos de saber.

Por isso, olhamos e muitas vezes não percebemos que nossas falas, percepções e ações já estão capturadas, resultados dos discursos que interpelam a sociedade. Os discursos, “[...] produzem novas formas de estar no mundo, no qual consumir produtos certificados como ‘verdes’, por exemplo, torna-se importante, necessário e politicamente correto” (GUIMARÃES; CODES, 2015, p. 242).

Com isso, entendemos que não existe contradição na posição deste humano ambiental, mas um paradoxo instituído por um ser humano que se compreende como natureza. Sendo natureza, irá usufruir da vida do outro que é menos que ele, a saber, a vaca, a galinha, e outros, para se alimentar. Todavia, existe um limite nesse uso, já que avistar os problemas ambientais é tomarmos partido a favor da natureza. E é exatamente o que se espera deste, pois ser ambientalmente correto “[...] seria lutar pela própria manutenção da vida” (GUIMARÃES; CODES, 2015, p. 243). Logo, evidenciamos uma determinada *conscientização* em relação ao meio ambiente que se fundamenta em uma preocupação na manutenção da vida dos seres humanos. A consciência como um atributo central na construção de seres humanos ambientais, combinada “com a vontade de mudar e agir em prol do rebanho” (IDELAND; MALMBERG, 2015, p. 179).

Diante de tais achados, o humano ambiental é aquele que cuida dos animais, planta árvore, constrói hortas, enfim, vive em harmonia com uma natureza natural, mas por, essencialmente, necessitar dela para a sua sobrevivência. É a partir de uma visão utilitarista

da natureza que as ações ambientais surgem para dar corpo ao enunciado em questão. Com isso, notamos que “a expressão ‘Educação Ambiental’ passou a ser usada como termo genérico para algo que se aproximaria de tudo o que pudesse ser acolhido sob o guarda-chuva das ‘boas práticas ambientais’ ou ainda dos ‘bons comportamentos ambientais’” (CARVALHO, 2012, p. 155, destaques da autora). Por fim, concluímos essa seção indicando que, ao analisarmos tais estratégias, buscamos tensionar as relações que subjetivam o sujeito ambiental na mesma linha proposta por Foucault (2010, p. 38), ou seja, apontando “[...] como são as relações de sujeição efetivas que fabricam sujeitos”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A exposição do enunciado, seus ditos e enunciações, talvez, tenham dado algumas pistas de como o jogo se organiza para pôr em funcionamento um determinado discurso, o pedagógico ambiental. Com olhar mediado pelos estudos foucaultianos, nossa análise depreendeu que o enunciado de humano ambiental mobiliza enunciações que instruem de forma pedagógica as ações ambientais que conduzem a uma vida harmônica com a natureza. Todavia, essa harmonia implicará em utilidade para o humano. Entendemos que as orientações para a construção da horta, o reflorestamento, o repovoamento dos animais, os modos de vida das figuras dos aldeões, com um estilo de vida harmonizado ou natural, e o personagem do jogador, com a produção de um viver sustentável, se configuram em lições que ensinam aos sujeitos jogadores modos de agir ambientalmente corretos no mundo.

A potencialidade de fabricar sujeitos capazes de resolver problemas ambientais é proclamada por diferentes enunciados que, através de pequenos fragmentos do discurso, potencializam o discurso pedagógico ambiental produzido no Minecraft. No jogo discursivo pedagógico de se constituir sujeito jogador ambiental, este aprende as regras e os modelos para admitir-se e operar discursivamente como tal.

Por fim, ao pensarmos e analisarmos as fabricações que o jogo Minecraft vêm mobilizando neste tempo, podemos evidenciar a amplitude e a potência deste artefato em fabricar sujeitos; muito mais do que apontar se tal artefato é ruim ou bom, buscamos mostrar o caráter produtivo do jogo, o quanto ele é potente na constituição de subjetividades e condutas ambientais. Nessa direção desejamos que a presente pesquisa

tenha propiciado, ainda que por alguns pequenos instantes, um olhar de suspeita para os modos de constituição dos sujeitos hoje. Foucault (2013, p. 283) afirmava que “A tarefa da filosofia como análise crítica de nosso mundo tornou-se algo cada vez mais importante. Talvez, o mais evidente dos problemas filosóficos seja a questão do tempo presente e daquilo que somos neste exato momento”. Foi seguindo os ensinamentos de Foucault, que buscamos pensar filosoficamente as contingências do nosso tempo. Poderíamos pensar de outros modos? Sem dúvida! Porém nossa grade de análise passa pelos modos de pensar desse autor que potencializa nossa escrita.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, I. C. M. **Educação ambiental: a formação do sujeito ecológico**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

DELEUZE, G. **Nietzsche e a filosofia**. Rio de Janeiro: Rio, 1979.

FISCHER, R. M. B. **Trabalhar com Foucault: arqueologia de uma paixão**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

FISCHER, R. M. B. Foucault. In: OLIVEIRA, L. A. (org.). **Estudos do discurso: perspectivas teóricas**. São Paulo: Parábola, 2013. p. 123-151.

FOUCAULT, M. **Segurança, território, população**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso: aula inaugural Collège de France, pronunciada em 2 dezembro de 1970**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

FOUCAULT, M. **A verdade e as formas jurídicas**. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2013.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2016.

GARRÉ, B. H. **O dispositivo da educação ambiental: modos de constituir-se sujeito na revista Veja**. 2015. 185 f. Tese (Doutorado em Educação Ambiental) - Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2015.

GIACOIA-JUNIOR, O. O doce mago da floresta Amazônica. In: LINS, D.; OLIVEIRA, N.; BARROS, R. (org.). **Nietzsche/Deleuze: Natureza/Cultura**. São Paulo: Lumme Editor, 2011. p. 23-57.

GOMES, T. C. S.; MELO, J. C. B. O pensamento computacional no ensino médio: uma abordagem blended-learning. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 33., 2013, Maceió. **Anais [...]**. Maceió: CSBC, 2013. p. 651- 660. Disponível em: <http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wei/2013/0033.pdf>. Acesso em: 4 nov. 2015.

GLOBO RURAL. **Jogadores terão desafio de criar fazenda virtual sustentável**. 2015. Disponível em: <http://revistagloborural.globo.com/Noticias/noticia/2015/10/jogadores-terao-desafio-de-criar-fazenda-virtual-sustentavel.html>. Acesso em: 17 abr. 2019.

GRÜN, M. **Ética e educação ambiental: a conexão necessária**. Campinas: Papyrus, 2012.

GUIMARÃES, L. B.; CODES, D. H. C. Imagem e educação ambiental: percursos de pesquisa. **Interacções**, Lisboa, n. 10, v. 31, p. 239-253, 2015. <https://doi.org/10.25755/int.6380>

IDELAND, M.; MALMBERG, C. Governing ‘eco-certified children’ through pastoral power: critical perspectives on education for sustainable development. **Environmental Education Research**, [s. l.], n. 2, v. 21, p. 173–182, 2015. <https://doi.org/10.1080/13504622.2013.879696>.

LAZZARATO, M. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

MADRUGA, E. B.; HENNIMG, P. C. O discurso pedagógico ambiental no jogo Minecraft. **Revista de Educação Pública**, Cuiabá, v. 29, p. 1–16, 2020. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/educacaopublica/article/view/7118>. Acesso em: 19 abr. 2019.

MACHADO, D. G.; WORTMANN, M. L. C. Um caminho trilhado na artesanaria da pesquisa: análise discursiva e pós-estruturalismo na pesquisa em Educação. **Revista Intersaberes**, Curitiba, v. 17, n. 40, p. 76-99, abr. 2022.

MALETTE, S. Foucault para o próximo século: ecogovernamentalidade. **Ecopolítica**, São Paulo, v. 1, p. 4–25, 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/ecopolitica/article/view/7654/5602>. Acesso em: 19 abr. 2019.

MAZZOLA, R. B.; GREGOLIN, M. R. V. A análise do discurso diante de estranhos espelhos: visualidade e (inter)discursividade na pintura. **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, São Paulo, n. 8, v. 2, p. 157-176, 2013. <https://doi.org/10.1590/S2176-45732013000200010>.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papyrus, 2006.

MEYER, M. **Ser-tão natureza: a natureza em Guimarães Rosa**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

NIETZSCHE, F. **Para a genealogia da moral**: uma polêmica. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

PASSETTI, E. Transformações da biopolítica e emergência da ecopolítica. **Ecopolítica**, São Paulo, v. 5, p. 2–37, 2013. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/ecopolitica/article/view/15120>. Acesso em: 19 abr. 2019.

STRANGE LOOP GAMES. **ECO**. 2018. Disponível em: <https://www.strangeloopgames.com/eco/>. Acesso em: 04 out. 2018.

STRIPPLE, J.; BULKELEY, H. Introduction: On governmentality and climate change. In: STRIPPLE J.; BULKELEY H. (ed.). **Governing the climate, new approaches to rationality, power and politics**. New York: Cambridge University Press, 2014. Kindle.

VEYNE, P. **Como se escreve a história**: Foucault revoluciona a história. 4. ed. Brasília: UnB, 2008.

VIEIRA, V. T. **O discurso da crise ambiental nas letras de Rock and Roll**: modos de ser sujeito em tempos contemporâneos. 2013. 85 f. Dissertação (Mestrado em Educação Ambiental) - Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2013.

WORTMANN, M. L. C. Por que se valer do cinema, da mídia, da literatura, da televisão para discutir a natureza/ambiente? In: ZAKRZEWSKI, S. B.; BARCELOS, V. (org.). **Educação ambiental e compromisso social**. Erechim: EdIFAPES, 2004. p. 147-161.

Recebido em: 28/02/2022

Parecer em: 06/06/2022

Aprovado em: 29/06/2022