

GT22 - Educação Ambiental – Trabalho 114

A EDUCAÇÃO AMBIENTAL E A NOOPOLÍTICA COMO TÁTICAS DE GOVERNAMENTO DA VIDA

Elisângela Barbosa Madruga – FURG

Agência Financiadora: CAPES

Resumo

As práticas de governmentação da vida tem se configurado na atualidade através de ferramentas tecnológicas, que produzem modos de se conduzir corretamente frente ao trânsito, ao meio ambiente, a si próprio e aos outros. 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 instituir verdades. Analisou-se os discursos presente nos gameplays a fim de perceber 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 de critérios estabelecidos. O material analisado mostrou um cenário de natureza bucólica com lições de vida saudável. 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.

Palavras-chave: Educação Ambiental. Governmentação. Noopolítica.

PROVOCAÇÕES INICIAIS

São vários os mecanismos de controle contemporâneo em torno das comunidades de risco, comunidades de rap, [...] comunidades de jogadores. [...] Para isso, cada uma delas é constituída ao redor de um conjunto de discursos e procedimentos de governo específico, distinto ou não entre si (MENDES, 2006, p. 40).

Num tempo de modulações, as vidas seguem na mesma velocidade que os fluxos tecnológicos. Hoje, os artefatos digitais ganham espaço na vida cotidiana dos sujeitos e se tornam elemento essenciais, pois “agora, para viver, é preciso navegar” (PASSETTI, 2011, p. 136). Hoje, um dia sem internet é um dia de caos na vida dos sujeitos. As

inovações tecnológicas que atravessam nosso tempo decorrem de um mundo que buscou constantemente avanços em diversas áreas do conhecimento que possibilitassem a chamada “saída de um estado primitivo” para um “intelectualmente elevado”. Uma transformação que objetivou aliviar as dores da sociedade. Constituem-se em ações que ganham potência com sujeitos, grupos e públicos¹, que são identificados, rastreados, controlados e conectados entre si a redes em tempo real. Nichos de sujeitos que se tornam públicos seletos, que são conquistados pelo discurso do “bem”, a saber, do “outro”, do ambiente e do planeta. Todavia, coloca-se em suspeita este discurso tão fraterno, que tem conduzido diversas vidas.

Com base nas concepções de Lazzarato (2014), compreende-se que os jogadores de videogame se tornam tais públicos. Nessa perspectiva, este trabalho buscou analisar o discurso de Educação Ambiental em gameplays² da série de jogos eletrônicos de simulação *The Sims* da *Electronic Arts*³, onde os jogadores criam e controlam a vida de pessoas virtuais chamadas Sims. Foram considerados na condução da investigação os seguintes questionamentos norteadores: qual a visão de meio ambiente/natureza está contida nos jogos?; e quais lições e características fabricam o sujeito ecologicamente correto? Cabe ressaltar que, o trabalho em questão é um recorte com resultados parciais de uma pesquisa em andamento.

Utilizou-se como ferramenta metodológica os estudos acerca da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault (2013), vez que se entende que a Educação Ambiental é um dispositivo que atua nos artefatos culturais para estabelecer relações de verdades, as quais capturam e conduzem a conduta de muitos. Em uma análise do discurso, o processo metodológico buscou perceber as recorrências discursivas que produzem verdades, “pois além do discurso, tomado como uma questão metodológica, é necessário ter presente os resultados dessa metodologia, isto é, a descrição dos discursos, das formações discursivas [...] (CASTRO, 2016, p. 117). Foucault (2014a, p. 8), comenta que,

[...] suponho que em toda a sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo controlada, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de

¹ Segundo Tarde (2005, p. 2), “o público [...] é uma multidão dispersa, em que a influência dos espíritos uns sobre os outros tornou-se uma ação a distância, a distâncias cada vez maiores”.

² Vídeos ou tutoriais de jogos eletrônicos produzido por jogadores.

³ É uma desenvolvedora e distribuidora de jogos eletrônicos.

procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e temível materialidade.

É fato que o mundo, as sociedades e os sujeitos mudam conforme as contingências de cada época. Como também é fato que os engendramentos e as táticas de governo da vida se atualizaram para ressurgirem como novas maneiras “[...] de garantir o controle social, com métodos menos agressivo, mas não menos eficazes” (BAUMAN; BORDONI, 2016, p. 27).

Se em 1978 já se falava em um investimento no corpo útil e dócil por meio da disciplina (FOUCAULT, 2009; 2014), hoje com a geração *cyber*, o investimento não é tão somente no corpo, mas principalmente, na mente (LAZZARATO, 2006). Os modos de direcionamento da vida passam a acontecer sutilmente, através de estratégias convidativas e imersivas. Nesse sentido, opera-se por meio de uma economia de investimentos, pois se fixam ideias de *correto*, *bom*, *saldável*, *ideal* etc., na memória mental de públicos específicos. Investir na capacidade cognitiva e de autogerenciamento dos sujeitos tornam-se empreendimentos altamente valorizados por grandes corporações.

Observa-se que, nessa lógica, produzem mais aqueles que são dinâmicos, flexíveis, criativos e dominam o ciberespaço⁴. O sujeito isolado das fábricas, sede cada vez mais lugar aos sujeitos interligados as redes de comunicação. Redes que se ligam a comunidades espalhadas pelo mundo todo. As fronteiras desaparecem, deixando ainda mais plural as relações e o próprio sujeitos. Em tempos de crise, as incertezas são acentuadas pela fluidez do hoje e pelo descolamento dos valores dos sujeitos. Por isso, as probabilidades de sucesso de ações futuras devem ser acentuadas com estratégias bem desenvolvidas, visto que, “agora, só parece ser possível fazer a gestão dos processos em um ambiente de incerteza” (VEIGA-NETO, 2011a, p. 45).

O GOVERNAMENTO DA VIDA NA ATUALIDADE

Os discursos que se configuram na atualidade, visam conscientizar e potencializar as inteligências dos sujeitos para solucionar problemas ambientais, a fim de que não se perca o planeta. Os jogos eletrônicos, também fazem parte desta rede discursiva que fabrica visões, formas de pensar e agir. Estão presentes em plataformas, como

⁴ Segundo Lévy (2010, p. 17), “o ciberespaço é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”.

smartphone, tablets, iPads, consoles etc., que se interligam às redes de comunicação. “A produção de inteligência funciona por meio de programação organizadas por interfaces e deve às práticas diplomáticas em protocolos a projeção da efetivação de *melhorias para um futuro melhor para as gerações* [...]” (PASSETTI, 2013, p. 15, grifo do autor). Mendes (2006, p. 22), comenta que,

Se o [governo] da conduta pauta-se em inventar critérios do que deva ser o sujeito, ligando-o, marcando-o e identificando-o a uma identidade (a um modelo de ser sujeito), são as relações de poder-saber que tornam possíveis a invenção desses critérios, a sua materialidade (por meio de técnicas, procedimentos e práticas), a eficiência de seu sucesso ou, mesmo, as resistências a eles.

Ao se pensar em ações atuais de gerenciamento, pode-se citar a Resolução nº 543/2015, do Conselho Nacional de Trânsito (CONTRAN), que torna obrigatório o uso dos simuladores veiculares de trânsito para obtenção da Carteira Nacional de Habilitação (CNH). Segundo a resolução, o objetivo principal é “[...]instruir e qualificar os pretendentes à obtenção da [habilitação]”. Uma qualificação que é baseada em modos específicos de pensar, agir, de se comportar, de se conduzir no trânsito. A resolução visa atingir um público específico, **futuros motorista**, os quais devem estar aptos para enfrentar as situações diárias do trânsito, o que deve acarretar em diminuição de riscos à vida.

Os simuladores utilizados para a obtenção da habilitação são semelhantes aos de jogos eletrônicos, como **The Sims**⁵. É importante notar que a aplicação de uma tecnologia imersiva surge pautada em políticas de segurança e gerenciamento de um determinado público. Entende-se que tais tecnologias funcionam como, “técnicas biopolíticas [que] são exercidas como gestão da vida de uma multiplicidade, seja qual for” (LAZZARATO, 2006, p. 65).

Diminuir os riscos de morte no trânsito e de não se gerenciar os recursos naturais do planeta de forma adequada etc., implica em tornar algumas ideias fixas. Vê-se assim, surgir mecanismos que podem preparar, treinar, públicos para enfrentar futuras situações. A tecnologia usada para isso não é nova, mas hoje ganha ênfase pela eficácia em simular o cotidiano de sujeitos, em suma, são os simuladores da “vida real”. Estes visam treinar sujeitos para uma vida, ecológica, sustentável, consciente etc. Para isso, surgem tecnologias que disseminam o medo, ou seja, o medo do esgotamento dos recursos que

⁵ Série de jogos eletrônicos de simulação da vida real desenvolvidos pela *Electronic Arts*.

mantém a vida humana, o medo da perda exacerbada da vida, e outros medos, que ganham ênfase pela forma de capturar os diversos sujeitos da atualidade. O panorama favorece e impulsiona diversos questionamentos em torno do uso das tecnologias, das lições ambientais promovidas pelas mesmas e dos modos de condução da conduta dos sujeitos.

Sendo assim, ao se pensar temáticas como tecnologias, jogos eletrônicos e Educação Ambiental, surgem pistas que apontam para um entrelaçamento entre elas, pois “[...] as relações de poder são intrincadas em outros tipos de relação [...]” (FOUCAULT, 2015, p. 243). Entrelaçamento que possibilita olhar para tais temáticas como formas de *governamento*⁶ presentes neste tempo.

Observa-se, assim, formas de conduzir os “[...] nossos corpos, nossas condutas do dia a dia, nossos comportamentos sexuais, nosso desejo, nossos discursos científicos e teóricos se ligam a muitos sistemas de poder que são, eles próprios, ligados entre si” (FOUCAULT, 2015, p. 252). Nesse sentido, é possível pensar a ideia de *governamento* também presente nos jogos eletrônicos como formas de conduzir comportamentos corretos. Todavia, cabe esclarecer de onde procede o conceito de *governamento*, que será utilizado neste trabalho.

Foucault (2008), ao analisar as relações de poder, passa a trabalhar em algumas de suas obras, por exemplo, em *Segurança, Território e População* – curso ministrado no Collège de France em 1977-1978 – com as noções de Governo, Governar e governamentalidade. Buscando sempre tematizar o sujeito e as práticas de subjetivação que o investe, o autor situa historicamente o sujeito como não sendo universal, mas sim, fabricado em um dado tempo histórico. A partir desta perspectiva, emerge uma análise das redes capilares de poder, as quais se reorganizam para fabricar verdades, sujeitos, sociedades e visões de mundo.

Nessa perspectiva, tais noções se articulam na ação e no exercício do poder. A governamentalidade se atualizará na contemporaneidade, por exemplo, com uso de artefatos eletrônicos e do discurso ambiental; a noção de governo também se modificará, e assim, se ligará a ação política do Estado. A ação será, “aquilo que, entre nós, costuma-se chamar de *Governo* – o Governo da República, o Governo Municipal, o Governo do Estado (em geral, grafado com G maiúsculo) – é essa *instituição* do Estado que centraliza

⁶Conforme Veiga-Neto; Lopes (2007, p. 952), “[...] usamos *governamento* para designar todo o conjunto das ações – dispersadas, disseminadas e microfísicas do poder – que objetivam conduzir ou estruturar as ações.

ou toma para si a caução da *ação* de governar” (VEIGA-NETO, 2005a, p. 19, grifo do autor).

Depreende-se que a noção de governo se liga a uma outra ideia, por isso, se toma a palavra *governamento* no lugar de *governo*. E vincula-se a compreensão desenvolvida por Veiga-Neto (2011), que indica uma apropriação do Estado do vocábulo *governo*, o que gerou um deslocamento e delimitação de seu sentido em torno das instituições do Estado. O autor (2005, p. 82, grifo do autor), ainda afirma que:

[...] o uso do mesmo vocábulo para a instituição e para a ação gera, no mínimo, alguma ambiguidade. É justamente nesse ponto que passo a sugerir que o vocábulo *governo* – o único usado em textos foucaultianos, seja nas traduções para a língua portuguesa, seja nos textos escritos por autores de língua portuguesa – passe a ser substituído por *governamento* nos casos em que estiver sendo tratada a questão da ação ou ato de governar.

Ao se pensar neste deslocamento conceitual que o autor propõe, se percebe a dinamicidade com que as relações de saber e poder estabelecem de tempos em tempos. Abre-se, dessa forma, possibilidades para compreender as condições que favoreceram a emergência, não apenas da noção moderna de Estado, mas também a de uma estrutura neoliberal⁷ que perpassa a invenção dos sujeitos.

Os discursos contidos nas tecnologias interpelam e capturam grupos que se constituem em públicos diversos. Se por um tempo a centralidade e o alvo das práticas de governo eram o sujeito e a população, hoje, num novo panorama, são os públicos que ganharam o foco e passam a ser investimentos de um poder, a saber, de um noopoder.

O noopoder é um poder que incide na memória, consciência, atenção, produtividade intelectual e na dinamicidade do sujeito. Portanto, a noopolítica se configurará em táticas que atuarão sobre os públicos para modulação das “[...] mentes com o objetivo de formar aquilo que se conhece por opinião pública” (VEIGA-NETO, 2011a, p. 47). Coadunados, o noopoder e a noopolítica, tomam por alvo aquilo que, talvez, o biopoder e a biopolítica não consigam capturar, o homem-espírito, o qual, de acordo com Foucault, somente é objeto do biopoder no limite, pois passará a estar em primeiro plano (LAZZARATO, 2006).

Frente a tais percepções, pode-se indicar que o discurso ambiental contido em artefatos tecnológicos, como forma de conduzir as condutas, também incidirá na mente

⁷ Segundo Veiga-Neto (2011a, p. 38), “[...] no sistema neoliberal a liberdade deve ser continuamente produzida e exercitada sob a forma de competição”.

destes públicos, buscando mobilizá-los para, [...] fechar a torneira quando escovar os dentes, lavar o carro economizando água, reciclar o lixo e tantas outras intervenções, que a cada dia, a mídia nos interpela, convidando-nos (ou convocando-nos?) a pensar no futuro (HENNING et al, 2014, p.236).

As ações que surgem para conduzir a si próprio e os outros, são deliberadas por uma microfísica do poder que se utiliza de ferramentas tecnológicas para subjetivar os corpos e as mentes de públicos. Públicos que, segundo Tarde (2005), se vinculam por uma simultânea convicção ou paixão, consciência que cada um deles possui de que essa ideia ou essa vontade é compartilhada no mesmo momento por um grande e diverso número de sujeitos.

Diante do exposto pode-se apontar que o pensamento de Michel Foucault se faz potente para se refletir sob as novas configurações que o poder tomará na atualidade. Vê-se que as táticas de governamentalidade emergem na atualidade com outras formas e outras práticas de governo, pois os mecanismos são atualizados, agrupados, integrados e redimensionados de forma estratégica para capturar sujeitos em suas mais ínfimas pluralidades.

Sendo assim, as análises desenvolvidas por Foucault sobre as relações de poder, contribuem para o tensionamento das verdades fabricadas neste tempo. Permitindo pensar a atualidade e suas contingências, através de noções, que certamente não foram desenvolvidas nesse contexto, mas por meio de um deslocamento conceitual possibilitam olhar de outros modos a contemporaneidade.

ALGUMAS ANÁLISES PRELIMINARES

A governamentalidade e suas primeiras táticas, analisadas por Foucault, não desaparecem com a cibercultura, pois a sociedade e os públicos que se constituem, não são compostos apenas de uma geração *cyber* (crianças e jovens que nasceram imersos em um mundo tecnológico), mas sim, de diversas gerações, ou seja, X, Y, Z. Gerações que são atravessadas por uma nova cultura. Hoje não é difícil ver em propagandas midiáticas, na rua, nas praças etc., idosos fazendo uso das tecnologias, como smartphones, por exemplo. Conforme Henning et al. (2014, p. 230), “no tempo da cibercultura, o poder deixa de atuar apenas através de disciplinas e emana através de modulações e em diferentes espaços, [e diferentes sujeitos]”.

Na esteira desse pensamento, o presente trabalho tomou como ferramenta metodológica os estudos acerca da análise do discurso, visando identificar os discursos de Educação Ambiental 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). 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.

No material analisado, ficou evidente que o cenário configurado nos jogos é de uma 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 esta 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), figura 1.

Figura 1: – A natureza, a planta da vida, lições de reciclagem e de produção de horta



Ligado 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” (figura 1b). 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 (figura 1d) denotam tal pensamento: “Ellen tem o dedo verde. Tem o dom da jardinagem!”; e “A família perfeita tem que viver de forma natural.”. Este 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.

Compreende-se tais propostas como estratégias discursivas que nos interpelam e se colocam, “[...] em relação com nossos modos de ver e entender o ambiente, a cultura, a natureza. Os ditos midiáticos vão nos ensinando as formas corretas de fazer tais leituras e condicionam nosso olhar para ver o que ‘deve ser visto’ e fazer o que ‘deve ser feito’” (GARRÉ; HENNING, 2015, p. 61, grifo das autoras).

Na página do fabricante do jogo, onde se anuncia o seu sistema de classificação, é ressaltado seu objetivo com a seguinte informação: “[...] para educar os consumidores, pais e varejista [...]” (ELECTRONIC ARTS, 2016). O gerenciamento da conduta é endereçado a um público, a saber, de jogadores (crianças, jovens e adultos). Os jogos são mídias potentes, pois através da imersão em ambientes virtuais, sujeitos aprendem a pensar e a lidar com diversas problemáticas, entre elas, as ambientais. Para Garré e Henning (2014, p. 429):

Quando se trata de pensar a questão ambiental talvez sejam essas imagens que primeiro tenhamos lembrança, que primeiro venham ao nosso pensamento. E isto ocorre não só porque vivemos a crise ambiental que se instala na atualidade, mas também porque fomos ensinados a ver e a falar sobre essa crise. Histórias em quadrinhos, livros didáticos, outdoors espalhados pelas cidades e estradas, reportagens de jornais e revistas, filmes, desenhos, documentários, enfim, toda uma série de artefatos culturais nos ensina a olhar e a compreender o meio ambiente e a natureza de determinada forma.

As práticas de governo têm se configurado através de ferramentas tecnológicas que possuem ampla circulação no âmbito social. Assim, o gerenciamento materializa-se em modos de se conduzir corretamente frente ao trânsito, ao meio ambiente, a si próprio e aos outros. Entende-se que tais modos configuram sujeitos em públicos que se agregam por lógicas comuns, que se ligam a tantos outros públicos em uma rede imensurável.

Por fim, ressalta-se que embora a ênfase hoje seja o controle de públicos, não significa que não existam mais táticas direcionadas ao sujeito e à população, ou técnicas de disciplinarização. Não se trata de uma substituição, e sim de uma atualização e inclusão de outras práticas de governo. Uma atualização que inclui o gerenciamento do corpo, mas também, e talvez principalmente, da mente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contemporaneidade apresenta um contexto de movimentos que se deslocam para perspectivas onde não existem fronteiras e espaços concretos. Contexto no qual as mídias eletrônicas emergem para fazer parte das redes que circundam neste tempo. Redes virtuais e redes capilares de poder se espalham pelo âmbito social para, de forma convidativa, envolver muitos com as suas verdades. Um tempo de transição, atualização, velocidade, que se produz e se refaz constantemente. Por isso, a gestão dos riscos e dos públicos são parte da propagação e a efetivação das formas neoliberais de governo, as quais têm colaborado na produção da insegurança e do cultivo do medo, que vão além dos graus constatados por Foucault durante sua vida (LEMKE, 2014).

Sendo assim, 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. Portanto, o que se nota nos *gameplays* é a existência de um discurso de Educação Ambiental sob o viés naturalista, pautada em lições ecologicamente corretas. Assim, dão pistas de como o jogo em análise tem se tornado uma ferramenta potente na fabricação e na condução da conduta dos sujeitos.

Tais engendramentos fabricam determinados sujeitos, os quais são aglomerados em públicos, conduzidos e gerenciados por diversos dispositivos que constituem “[...] modos de ver, de falar e de pensar sobre a questão ambiental a partir de uma trama de diferentes discursos que se engendram, sejam eles legais, midiáticos, políticos, educacionais, científicos, ecológicos ou econômicos” (GARRÉ; HENNING, 2015, p. 71).

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt; BORDONI, Carlo. **Estado de crise**. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

CASTRO, Edgardo. **Vocabulário de Foucault**: Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

CONSELHO NACIONAL DE TRÂNSITO. **Resolução nº 543, de 15 de julho de 2015**. Altera a Resolução CONTRAN nº 168, de 14 de dezembro de 2004, com a redação dada pela Resolução CONTRAN nº 493, de 05 de junho de 2014, que trata das normas e procedimentos para a formação de condutores de veículos automotores e elétricos. Disponível em: <<http://www.denatran.gov.br/images/Resolucoes/Resolucao5432015.pdf>>. Acesso em: 6 mar. 2017.

ELECTRONIC ARTS. **Site Oficial**. Disponível em: <<http://www.ea.com/about>>. Acesso em: 11 jul. 2016.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 2014a.

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

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos III**: Estética: literatura e pintura, música e cinema. 2 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e Escritos IV**: Estratégia, Poder-Saber. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015.

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

FOUCAULT, Michel. **Segurança, território, população**: Curso dado no collège de France (1977-1978). São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2014.

GARRÉ, Bárbara Hees; HENNING, Paula Corrêa. Modos de atualizar o enunciado catastrófico do planeta terra na revista veja. **ETD - Revista Educação Temática Digital**. Campina, SP, v. 16, n. 3, p.426-439, set.-dez. 2014. Disponível em: <<http://www.fe.unicamp.br/revistas/ged/etd/article/view/6792>>. Acesso em: 27 ago. 2016.

GARRÉ, Bárbara Hees; HENNING, Paula Corrêa. Visibilidades e Enunciabilidades do Dispositivo da Educação Ambiental: A Revista Veja em Exame. **ALEXANDRIA Revista de Educação em Ciência e Tecnologia**. Campina, SP, v. 8, n. 2, p. 53-74, junho, 2015. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.5007/1982-5153.2015v8n2p53>>. Acesso em: 29 ago. 2016.

HENNING, Paula Corrêa et al. Educação Ambiental e Discurso: estratégias biopolíticas e produção de verdades. **Revista Educação em Foco**. Juiz de Fora, v. 19 n. 1 p. 221-241, mar.-jun. 2014. Disponível em: < www.ufjf.br/revistaedufoco/files/2015/07/Ed-Foco-v19-n1-mar14-jun14-final.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2016.

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

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, Máquina, subjetividades** = Signes, machines, subjectivités. São Paulo: Edições Sesc São Paulo: n-1 edições, 2014.

LEMKE, Thomas. Os riscos da segurança: liberalismo, biopolítica e medo. In: AVELINO, Nildo; VACCARO, Salvo (org.). **Governamentalidade, Segurança**. São Paulo: Intermeios; Brasília: CAPES, 2014.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

PASSETTI, Edson. Ecopolítica: procedência e emergência. In: CASTELO BRANCO, Guilherme; VEIGA-NETO, Alfredo (org.). **Foucault: filosofia & política**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

PASSETTI, Edson. Transformações da biopolítica e emergência da ecopolítica. **Ecopolítica**, São Paulo, n. 5, p. 2-37, jan.-abr. 2013. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/ecopolitica/article/view/15120>>. Acesso em: 25 ago. 2016.

TARDE, Gabriel. **A opinião e as massas**. 2. ed. - São Paulo: Martins Fontes, 2005.

VEIGA-NETO, Alfredo José da. **Crítica pós-estruturalista e educação**. Porto Alegre: Sulina, 1995.

VEIGA-NETO, Alfredo. Governo ou Governmento. **Revista Currículo sem Fronteiras**, v. 5, n. 2, pp.79-85, jul./dez. 2005. Disponível em:<<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol5iss2articles/veiga-neto.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

VEIGA-NETO, Alfredo. Coisas do governo.... In: RAGO, Margareth; ORLANDI, Luiz B. Lacerda; VEIGA-NETO, Alfredo (org.). **Imagens de Foucault e Deleuze: Ressonâncias nietzschianas**. 2 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005a.

VEIGA-NETO, Alfredo; LOPES, Maura Corcini. Inclusão e governamentalidade. **Revista Educação & Sociedade**. Campinas, v. 28, n. 100, set./dez. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v28n100/a1528100.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

VEIGA-NETO, Alfredo. **Foucault & a Educação**. 3ªed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.

VEIGA-NETO, Alfredo. Governamentalidades, neoliberalismo e educação. In: CASTELO BRANCO, Guilherme; VEIGA-NETO, Alfredo (org.). **Foucault: filosofia & política**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011a.

YOUTUBE. **The Sims 3 Guia Completo Jardinagem**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aBeX5GhEpVo>>. Acesso em: 27 jun. 2016.