



4417 - Trabalho - 39ª Reunião Nacional da ANPED (2019)
GT22 - Educação Ambiental

O ENUNCIADO DE HUMANO AMBIENTAL NO JOGO ELETRÔNICO MINECRAFT
Elisângela Barbosa Madruga - FURG/PPGEA - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE

O ENUNCIADO DE HUMANO AMBIENTAL NO JOGO ELETRÔNICO MINECRAFT

RESUMO: O presente artigo problematiza a proliferação e a utilização do discurso ambiental no âmbito das tecnologias como tática para conduzir sujeitos a uma conduta responsável com o planeta. Diante de um panorama discursivo e a emergência de um determinado modo de ser sujeito, tem-se objetivo de examinar os ditos que fabricam os sujeitos ambientalmente corretos no jogo eletrônico Minecraft. Para operar metodologicamente, tomaram-se alguns dos conceitos-ferramentas da análise do discurso desenvolvida por Michel Foucault, tais como: enunciado e discurso. Ao analisar as discursividades no jogo, evidenciou-se um discurso pedagógico ambiental que se materializa por meio do enunciado de humano ambiental. As discursividades bem articuladas ao ambiente virtual tornam-se instrumentos que ensinam modos de ser e agir ambientalmente. Assim, por meio de imagens de personagens do jogo, paratextos e lições de retorno a uma vida natural, os sujeitos/jogadores vão sendo ensinados a conduzirem-se corretamente neste mundo.

PALAVRAS-CHAVE: Educação ambiental; Discurso pedagógico ambiental; Humano ambiental.

INTRODUÇÃO

O contexto atual tem apontado 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 [...]” (GIACOIA-JUNIOR, 2011, p. 23). E no que se refere a dita crise ambiental, muitos movimentos e discursos são percebidos, por exemplo, uma empresa multinacional da agricultura e da biotecnologia, Monsanto, que 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 [...]”^[1]. E a empresa criadora do jogo ECO, Strange Loop Games, pronuncia que, “O poder dos videogames é direcionado para o problema político das mudanças climáticas”^[2].

Num emaranhado de discursos os jogos eletrônicos também passam a ensinar como olhar e as questões ambientais. Uma *Pedagogia da mídia*^[3], que esboça-se não apenas num único artefato, mas em diversos para que muitos sujeitos sejam “[...] também educados por imagens, filmes, textos escritos, pela propaganda, pelas charges, pelos jornais e pela televisão, seja onde for que estes artefatos se exponham” (COSTA; SILVEIRA; SOMMER, 2003, p. 57). Emerge, assim, um discurso pedagógico ambiental que passa a ser incorporado, entre outros artefatos que circulam neste tempo atual, em jogos eletrônicos. Entende-se que “[...] há um ‘dispositivo pedagógico’ na mídia, o qual se constrói através da linguagem mesma de seus produtos; de que há uma lógica discursiva nesses materiais, que opera em direção à produção de sentidos e de sujeitos sociais [...]” (FISCHER, 1997, p. 63).

Ao se pensar sobre o panorama discursivo da atualidade, o presente artigo toma como tema a Educação Ambiental e o jogo eletrônico. A partir deste tema realiza-se alguns tensionamentos sobre como os sujeitos são fabricados nesta conjuntura para pensarem as questões ambientais, visto que, tem-se por objetivo examinar as discursividades que educam para uma conduta ambientalmente correto. Para isso, elege-se como material de análise o jogo eletrônico Minecraft.

O jogo foi criado na Suécia em 2009 pela empresa Mojang, mas em 2014 a empresa Microsoft comprou a criadora do jogo. Minecraft é um jogo eletrônico que possui o mínimo de limitação, ou seja, possibilita ao jogador explorar o ambiente virtual de forma livre para construir e reconstruir um mundo usando apenas blocos (cubos). O jogo pode ser jogado com o personagem (Fig. 1), feminino (Alex) ou o masculino (Steve).

Figura 1: personagens do jogador



Fonte: <https://education.minecraft.net/>

Existem três modos de jogar o Minecraft: criativo, aventura e sobrevivência. No modo criativo, o jogador já possui todos os itens na barra de materiais para construir livremente. No modo aventura, o jogador também possui todos os itens, mas as ferramentas somente funcionam se forem utilizadas adequadamente. E no modo sobrevivência, o jogador inicia o jogo sem nada de materiais, tudo deverá ser adquirido, conforme seu progresso.

Por entender o jogo como um artefato que também é permeado por discursos, eleger-se como ferramenta metodológica a análise do discurso desenvolvida por Foucault. Por isso, analisa-se os elementos do discurso de forma sistemática da exterioridade. Fazendo-se assim, conforme propõe Foucault (2015a), a descrição histórica das coisas ditas, as quais múltiplos sujeitos se reconhecem como parte de um dito naturalizado em verdades. Operar por meio da análise do discurso numa perspectiva Foucaultiana é situar as coisas ditas em espaços discursivos, extrair alguns ditos colocá-los em relação a outros, de campos iguais ou distintos (FISCHER, 2012). Após extrair, faz-se o agrupamento das recorrências apontando as particularidades dos ditos existentes no material.

Após a breve explanação, indica-se a estrutura que o texto seguirá. Sendo assim, primeiramente, embasando-se nos estudos de Nietzsche, aponta-se algumas das condições para a emergência de um enunciado de humano ambiental na atualidade, buscando a descrição histórica das coisas ditas. Após, apresenta-se as análises desenvolvidas no jogo Minecraft, visando apontar “a materialidade específica do enunciado, de coisas efetivamente ditas, escritas, gravadas em algum tipo de material, passível de repetição ou reprodução ativadas através de técnicas, práticas e relações sociais” (FISCHER, 2013, p. 142).

MAPEANDO ALGUMAS CONDIÇÕES HISTÓRICA PARA O ENUNCIADO DE HUMANO AMBIENTAL

Com a finalidade de compreender a fabricação de sujeitos com ações responsáveis com o meio ambiente recorreu-se ao sujeito problematizado por Nietzsche, a saber, o *ser humano bom*. Sendo assim, foi a partir dos estudos de Nietzsche (2005; 2006; 2009; 2012), que se notou-se e entendeu-se as próprias atualizações que seu trabalho vem sofrendo ao longo do tempo. Reflexões importantes que possibilitaram ver a emergência de um potente enunciado na atualidade.

Para incitar algumas problematizações lança-se o seguinte questionamento: o que é o bom? E “se o contrário fosse a verdade? E se no ‘bom’ houvesse um sintoma regressivo, como um perigo, uma sedução, um veneno, um narcótico, mediante o qual o presente vivesse como que às *expensas do futuro*?” (NIETZSCHE, 2009, p. 12, grifos do autor). O valor *bom* não é questionado, pois se vislumbra como algo efetivamente benéfico para qualquer sujeito. Tem-se como dado, no pensamento de múltiplos sujeitos, que o bom não produzirá algo que seja ruim ou mal, visto que o bom sempre dará como resposta o bem. Para o autor:

Tomava-se o *valor* desses “valores” como dado, como efetivo, como além de qualquer questionamento; até hoje não houve dúvida ou hesitação em atribuir ao “bom” valor mais elevado que ao “mau”, mais elevado no sentido da promoção, utilidade, influência fecunda para o *homem* (não esquecendo o futuro do homem) (NIETZSCHE, 2009, p. 12).

De acordo com Nietzsche (2009), a visão de um *ser humano bom* surge na aristocracia (na nobreza) para contrapor a plebe, já que eram indicadas como incultas, desinformadas, desatualizadas, vulgares, maus, ruins, nocivas, a saber, tudo que era considerado baixo. Conforme as palavras do autor:

Foram os “bons” mesmos, isto é, os nobres, poderosos, superiores em posição e pensamento, que sentiram e estabeleceram a si e a seus atos como bons, ou seja, de primeira ordem, em oposição a tudo que era baixo, de pensamento baixo, e vulgar e plebeu. [...] É somente com um *declínio* dos juízos de valor aristocráticos que essa oposição “egoísta” e “não-egoísta” se impõe mais e mais à consciência humana [...] (NIETZSCHE, 2009, p. 16-17).

Seguindo alguns rastros históricos, destaca-se que com o advento da Revolução Francesa de 1789, princípios universais foram projetados tendo em vista o bem de uma coletividade. A história do ocidente passou então a ser marcada por ideais iluministas, como Liberdade, Igualdade e Fraternidade. Lemas que mobilizam e caracterizam lutas que intentam assegurar direitos iguais, paz entre os homens e liberdade de expressão. Alguns fragmentos deste pensamento adequaram-se e estenderam-se até a contemporaneidade, promovendo valores virtuosos de inclusão, passividade e civilidade com os seres, tolerância, emancipação e conscientização. Virtudes que buscam formar um ser humano melhor e mais humano (HENNING, 2008). Pode-se, assim, pensar que foi mediante “[...] a Revolução Francesa que pôs o cetro, de maneira total e solene, nas mãos do ‘homem bom’ [...]” (NIETZSCHE, 2012, p. 218, destaque do autor).

Os lemas da Revolução Francesa, sendo transformados de acordo com o panorama de cada tempo histórico, forneceram os elementos para fabricar outros modelos de seres humanos. Para Nietzsche, este ser humano é aquele que vive sobre a régia da ciência e a partir dela professa verdades sobre o mundo. Por isso, afirma que “[...] ‘o ser humano é agora mais malvado do que nunca’. [...] ‘Porque tem – necessita ter – uma ciência!’” (NIETZSCHE, 2012, p. 78, destaques do autor).

A chegada do pensamento científico teve seu princípio com as publicações do matemático Nicolau Copérnico, em 1543, *De Revolutionibus* e, em 1687, com *Principia*. Um tempo de produções profícuas, em suma, de novos conhecimentos e de uma nova visão de mundo. No século XVII os estudos de Isaac Newton e os trabalhos seminais de Galileu e de Kepler trouxeram importância decisiva para o pensamento científico da época. O *ser humano bom* passa a ser desenhado neste contexto como aquele que é racional, autocrizado, ativo, e que por dominar o saber científico, produz verdades verdadeiras sobre a natureza e o mundo (HENNING, 2012).

A ciência foi promovida nos últimos séculos, em parte porque com ela e mediante ela se esperava compreender melhor a bondade e a sabedoria divina [...], esperava-se ter e amar algo desinteressado, inócuo, [...] verdadeiramente inocente, no qual os impulsos maus dos homens não teriam participação (NIETZSCHE, 2012, p. 79).

A breve explanação tecida anteriormente impulsiona a pensar tais momentos históricos como condições de possibilidades[4] para a emergência neste tempo de um *ser humano bom*, com alguns vestígios atualizados dos lemas da Revolução Francesa e o ser humano ativo da Ciência. Por tais vestígios, entende-se que não se trata do mesmo sujeito ou de um *ser humano bom* universal, mas de um outro sujeito, um *ser humano ambiental* que se configura através de um tempo tecnológico, de crise ambiental etc. Nisso interessa colocar em suspeita um determinado *ser humano bom*, ou, como se chamará daqui em diante no artigo, um *ser humano ambiental*, que é fabricado com características consideradas positivas para a sociedade atual. Tais como, consciente, sustentável, ecológico, ambiental, saudável, participativo, tolerante, em suma, práticas política e ambientalmente corretas. Um modo de viver que se constitui entorno do dispositivo da Educação ambiental, pois “Agora podemos comprar carros “verdes”, ler livros e revistas ambientalmente corretas, nos hospedarmos nos hotéis que estão atentos à sustentabilidade de suas práticas, termos conta em bancos que primam pela ecologia” (GUIMARÃES; CODES, 2015, p. 242, destaque do autor).

Nesse sentido, tem se compreendido este *ser humano ambiental*, como sendo aqueles sujeitos que são precedidos por

ações *esverdeantes* e por uma consciência ambiental. Uma *consciência* que também é precedida por um pensamento contemporâneo, cuja lógica alinha-se a que Deleuze (1976) entende por *niilismo reativo*^[5] ou *consciência reativa* (VEYNE, 2008) ou ainda uma *má consciência*^[6] (NIETZSCHE, 2009). O sujeito em questão orientado por essa consciência, age por que é afetado por uma verdade, a de que existe uma crise ambiental (GARRÉ, 2015). Assim, precisa ter práticas ambientais, senão suas ações poderão acarretar na futura destruição do planeta e da humanidade.

Tais valores (que produzem um sujeito ambientalmente responsável, um consumidor “verde”) são construídos em nossos tempos atuais como sintonizados com a proteção e o cuidado ambiental do planeta. Importante é ver, também, o caráter global, planetário, dessa construção, marcando, ao mesmo tempo, sua atualidade e sua jovialidade, ou seja, ser “verde” é estar *ligado* com o seu tempo. Entretanto, mais do que a produção de um ser humano (de uma subjetividade “verde”) dotado de valores amigáveis com relação ao planeta, o que está também em jogo é a conexão indelével desse humano às prerrogativas de um mercado que está se revitalizando, se renovando e se expandindo lucrativamente (GUIMARÃES; CODES, 2015, p. 243).

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, 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.

Nessa fabricação de seres *humanos ambientais*, percebe-se a circulação de discursos sobre uma natureza e um mundo ameaçado, que precisa ser transformado urgentemente através das ações de sujeitos conscientes de suas obrigações com o meio ambiente e com as problemáticas do país. Um ideal cujo repertório imagético é alimentado por meio de mecanismos econômicos, políticos, midiáticos e tecnológicos. Esses criam modelos de sujeitos que assumirão comportamentos que constituirão uma sociedade consumista, porém não mais qualquer consumo, mas um consumo ambientalmente correto.

A Educação Ambiental tem sido compreendida neste contexto discursivo como um dispositivo (GARRÉ, 2015), que atua em artefatos. Um dispositivo que coloca em funcionamento diferentes discursos e precede uma série de medidas e ações. Para Foucault (2015b, p. 364), o dispositivo é um conjunto definitivamente “[...] heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são elementos do dispositivo”.

Nesse sentido, pode-se indicar como exemplo de medidas e ações: 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; o Programa Nacional de Educação Ambiental – ProNEA, em 1994; a Política Nacional de Educação Ambiental, em 1999; 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 (HENNING, 2017; GARRÉ, 2015; VIEIRA, 2013).

A propagação da palavra, da percepção, da visão, dos conhecimentos, das informações e dos saberes, se difunde em espaços de disputa e de relações de poder. Por isso, no que tange ao discurso entende-se que:

[...] ele aparece 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 coloca, por conseguinte, desde sua existência (e não simplesmente em suas “aplicações práticas”), a questão do poder; um bem que é, por natureza, o objeto de uma luta, e de uma luta política (FOUCAULT, 2015a, p. 148).

A constituição de um ser *humano ambiental* segue as visibilidades de sua conjuntura. Nessa perspectiva, entende-se que os sujeitos da atualidade 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 a proliferação discursiva, o discurso ambiental se articula a outros para fabricar sujeitos ambientais.

ANALISANDO O JOGO MINECRAFT

Para apontar os ditos que compõe o enunciado examinou-se o que estava contido em caixas de informações e comandos (paratextos), dados pelo jogo para o jogador, e as imagens do jogo. A versão do jogo Minecraft utilizada foi a 1.12 original para PC e o modo selecionado, o sobrevivência. Para fins de análise utilizou-se a ferramenta de captura de tela do computador, por meio da qual foram realizadas 297 capturas. A interação com o objeto investigado deu-se por um período de aproximadamente um ano.

As peculiaridades de um ser *humano ambiental* surgem pouco a pouco no jogo. O ambiente do jogo é constituído por uma natureza abundantemente verde que conduz a uma nostalgia mobilizada não somente pelas imagens, mas também por uma trilha sonora calma, que lembra as músicas para momentos de concentração. As imagens e sons, “[...] para terem o impacto necessário e esperado nos processos de [governo] 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” (MENDES, 2006, p. 106, destaque do autor). No mundo do Minecraft o jogador não está sozinho, existem seres humanos e não-humanos que o habitam, tais como: aldeões, zumbis, esqueletos, vacas, galinhas, cavalos, lobos, entre outros.

Os aldeões são sujeitos que vivem de forma pacífica, pois ainda que sejam agredidos pelo personagem do jogador, não reagem. Têm suas cabeças lisas, ou seja, não possuem cabelos, utilizam uma espécie de bata e têm as mãos unidas, apresentando um estereótipo muito semelhante ao de monges. Suas vilas mostram um sistema harmônico, ou seja, um ambiente em que o ser humano vive em consonância com os elementos naturais do lugar. A partir deste sistema, constroem suas casas envoltas com a agropecuária. As hortas, bem organizadas, fazem parte do cenário. Para quem é iniciante no jogo, estes personagens são como instrutores, pois por meio da horta dos aldeões (Fig.2), aprende-se como elaborar a sua própria.

Figura 2: A vila dos aldeões



Fonte: produzida pela autora

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 aparece o Clérigo. As demais classificações que aparecem são: pastor, pescador, bibliotecário e açougueiro. Em todas as vilas dos aldeões, existem sistemas de hortas. Isto sugere que “seres humanos e natureza formam um todo integrado. [...] uma comunidade natural das plantas, animais e da terra na qual os povos arcaicos [faziam parte]” (GRÜN, 2012, p. 71). Nota-se que no jogo, “[...] 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. Grün (2012), aponta 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. Ideia profundamente relacionada a uma visão religiosa da natureza (MEYER, 2008).

Um ser *humano ambiental* se configura neste personagem como aquele que está conectado a um sistema integrado a um mundo *puro*. Por isso, seria 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 e a domesticação de animais e o plantio de mudas de árvores.

No ambiente do jogo, o jogador deve efetuar ações, visto que recebe comandos para tal, como forma de adquirir conquistas e avançar. As estratégias de governo[7] 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 ligação, produção e gerenciamento dos jogadores (MENDES, 2006).

A horta desempenha um papel importante, pois sem ela não é possível domesticar e reproduzir os animais, fazer pão, sopas, entre outros elementos que complementam a alimentação do personagem principal. A elaboração da horta somente é efetuada mediante a produção da ferramenta enxada, com a qual é possível arar a terra para o plantio.

O trato com as plantas é ensinado a partir de alguns quesitos, tais como: 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. Nota-se, que o jogo, “[...] em todos estes casos, educa quem joga [...]” (MENDES, 2006, p. 78). As árvores, assim como a horta, também recebem adubo quando se deseja que cresçam rápido. Ao cortar uma árvore o personagem principal recebe de duas a quatro mudas e por vezes, uma maçã, independente da espécie.

As mudas (Fig. 3), garantem a continuação das árvores, já que após cortá-las não crescem novamente. Do mesmo modo os animais, quando são mortos também se extinguem. Quando durante a interação com o jogo se atingiu a marca de 127 criaturas mortas, se percebeu que já não se encontravam mais animais com tanta facilidade, fazendo-se necessário o repovoamento dos animais. Entende-se este repovoamento como um dito, entre os paratextos, que mobiliza práticas preservacionistas nos jogadores.

Figura 3: Ações ambientais



Fonte: produzida pela autora

Notou-se que o enunciado de *ser humano ambiental* surge 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 principal.

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, como problematiza Grün (2012, p. 46), em que “[...] o homem é considerado o centro de tudo e todas as demais coisas no universo existem única e exclusivamente em função dele”.

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, a estranheza se reflete em nós, sujeitos produzidos neste tempo, em que conceitos e valores contemporâneos, tais como ambientais e respeito as diferenças, estão tão naturalizados em nossos corpos/mentes.

Entende-se 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 (HENNING, 2017). E é exatamente o que se espera deste, pois ser ambientalmente correto “[...] seria lutar pela própria manutenção da vida” (GUIMARÃES; CODES, 2015, p. 243). A natureza humana surge em torno de uma supremacia, pois seria a espécie mais importante a compor um sistema natural. Assim é que o antropocentrismo continua a ser condição indispensável para falarmos em natureza hoje (VIEIRA; HENNING, 2013).

Com isso, percebe-se que essas mesmas formulações são apresentadas no personagem do jogador e no personagem do aldeão, porém, a voz, uma das principais características humanas, desaparece. 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. Nisso, para que o *humano ambiental* seja o salvador e defensor do planeta é fundamental que este se sinta não só pertencente a uma natureza, mas também se entenda como natureza.

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. Sendo assim, depreende-se 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).

O jogo Minecraft cumpre estrategicamente bem o seu papel ao se produzir também como objeto de um *discurso pedagógico ambiental* com paratextos de aparecimento súbito que designam comandos, tais como: *É hora de plantar, Eles crescem tão rápido..., Caçando monstros, Adquira equipamento, Veja o livro de receitas*; e repetições de cenas e de sons, que orientam a conduta do jogador. Cabe indicar que “a estratégia de aparecimento súbito funciona, então, na associação de técnicas corporais (gestos, olhares, posturas etc.) e das técnicas intelectuais (memorizar, diferenciar, contar etc.), tendo como base, também as narrativas montadas com as imagens-sons” (MENDES, 2006, p. 106).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A exposição do enunciado e as enunciações que o compõem, talvez, tenham dado algumas pistas de como o mesmo se organiza para pôr em funcionamento um determinado discurso. Depreendeu-se que o discurso que se coloca em funcionamento a partir do enunciado é o de educar ou pedagogizar os sujeitos. Nesse sentido, após olhar mais de perto para o jogo, percebeu-se que o mesmo coloca em operação um *discurso pedagógico ambiental* que vai ensinando condutas de como viver neste mundo. Segundo Garré (2015, p. 60), “[...] os artefatos culturais educam sobre diferentes questões, constituindo e produzindo, afirmando ou negando determinadas identidades, gestos e posturas”.

O enunciado de *humano ambiental* mobiliza enunciações que instruem de forma pedagógica as ações ambientais que conduzem a uma vida em *harmonia* com um ambiente *natural*. Todavia, uma harmonia que também implica em utilidade para o humano. Entende-se que todas as orientações para a construção da horta, o reflorestamento, o repovoamento dos animais, os modos de vida das figuras do aldeão, 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 como devem interagir no mundo de forma ambientalmente correta.

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 constituir-se sujeito jogador ambiental, este “[...] aprende as regras e táticas para reconhecer-se e funcionar discursivamente como tal” (MARCELLO, 2003, p. 86). Por fim, ao se pensar e analisar as fabricações que o jogo Minecraft vêm mobilizando neste tempo, pôde-se evidenciar a amplitude e a potência deste artefato em fabricar sujeitos. Uma potência que se realiza em espaços que ultrapassam paredes para se constituir em redes virtuais, que englobam uma infinidade de ditos e não ditos.

REFERÊNCIAS

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

COSTA, M. V.; SILVEIRA, R. H.; SOMMER, L. H. Estudos culturais, educação e pedagogia. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, p. 36-61, 2003.

DELEUZE, G. **Nietzsche e a Filosofia**. Trad. Ruth Joffily Dias e Edmundo Fernandes Dias. Rio de Janeiro: Rio, 1979.

FISCHER, R. M. B. **Trabalhar com Foucault: Arqueologia de uma paixão**. Belo horizonte: Autêntica, 2012.

FISCHER, R. M. B. O estatuto pedagógico da mídia: questões de análise. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 59-79, 1997.

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**. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. Trad. Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Trad. Luiz Felipe Beata Neves, 8. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015a.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015b.

FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**. Trad. Salma Tannus Muchail. 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.

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.

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

HENNING, P. C. **Efeitos de sentido em discursos educacionais contemporâneos**: produção de saber e moral nas ciências humanas. 2008. 282 f. Tese. (Doutorado em Educação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

HENNING, P. C. Resistência e criação de uma gaia ciência em tempos líquidos. **Revista Ciência & Educação**, Bauru, n. 18, v. 2, p. 487-502, 2012.

HENNING, P. C. Límites y Posibilidades de la Educación Ambiental. **Bajo Palabra, Revista de Filosofía**, Madrid, n. 2, v. 17, p. 341-358, 2017.

MARCELLO, F. A. **Dispositivo da Maternidade**: mídia e produção agonística da experiência. 2003. Dissertação. 182f. (Mestrado em Educação). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

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

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

NIETZSCHE, F. **Além do bem e do mal**: Prelúdio a uma filosofia do futuro. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

NIETZSCHE, F. **O crepúsculo dos ídolos, ou, como se filosofa com o martelo**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

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

NIETZSCHE, F. **A gaia ciência**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

VEIGA-NETO, A.; LOPES, M. C. Inclusão e governamentalidade. **Revista Educação & Sociedade**, Campinas, n. 28, v. 100, p. 947-963, 2007.

VEYNE, P. **Como se escreve a história**: Foucault revoluciona a história. Trad. de Alda Baltar e Maria Auxiliadora Kneipp. 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.

VIEIRA, V. T.; HENNING, P. C. A crise ambiental em evidência: análise do discurso foucaultiano – modos de fazer pesquisa em educação. **Revista da Faeeba: Educação e Contemporaneidade**, Bahia, n. 22, v. 40, p. 209-220, 2013.

WORTMANN, M. L. C. (2004). 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.

[1] Disponível em: <<http://revistagloborural.globo.com/Noticias/noticia/2015/10/jogadores-terao-desafio-de-criar-fazenda-virtual-sustentavel.html>>. Acesso em: 17 abr. 2017.

[2] Disponível em: <<https://www.strangeloopgames.com/eco/>>. Acesso em: 04 out. 2018.

[3] Pedagogia da mídia, segundo Costa, Silveira e Sommer (2003, p. 57), refere-se “[...] à prática cultural que vem sendo problematizada para ressaltar essa dimensão formativa dos artefatos de comunicação e informação na vida contemporânea, com efeitos na política cultural que ultrapassam e/ou produzem as barreiras de classe, gênero sexual, modo de vida, etnia e tantas outras”.

[4] Segundo Foucault (2016, p. 103), “É preciso reconstituir o sistema geral de pensamento, cuja rede, em sua positividade, torna possível um jogo de opiniões simultâneas e aparentemente contraditórias. É essa rede que define as condições de possibilidade de um debate ou de um problema, é ela a portadora da historicidade do saber”.

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

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

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