

ANÁLISE SEMIÓTICO-DISCURSIVA  
DO GAME *GUARDIÕES DA  
FLORESTA*: UM GAME AMBIENTAL:  
“DESPOLITIZAÇÃO” E IDEOLOGIAS  
CONSERVADORAS DE  
COMUNICAÇÃO E DE DEFESA DO  
MEIO AMBIENTE

*SEMIOTIC AND DISCURSIVE  
ANALYSIS OF THE GAME  
GUARDIÕES DA FLORESTA  
("GUARDIANS OF THE FOREST"):  
IDEOLOGIES, CONSUMPTION AND  
DEPOLITICIZATION IN QUESTION*

*Evaldo Carneiro de MELLO SOBRINHO<sup>1</sup>*

**Resumo:** este artigo apresenta uma análise semiótico-discursiva do game ambiental *Guardiões da Floresta*, desenvolvido pelo grupo Comunidades Virtuais (UNEB), na perspectiva das ideologias de defesa do meio ambiente, de mercado e de comunicação. Para tanto, recorro à Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 2001) como ferramenta de análise, utilizando os conceitos de entextualização (BLOMAERT, 2015; 2006; 2005) e comunicabilidade (BRIGGS, 2007a; 2007b; 2005) para conferir dinamicidade ao modelo; cenas significativas do game são transcritas com a adaptação do ferramental descritivo de Rose (2002), Kress & van Leeuwen

---

<sup>1</sup> Doutor em Linguística Aplicada (UFRJ).



(1996) e Godeo (2005). A análise detecta a hegemonia de um discurso ambiental conservador, que dicotomiza Sociedade vs. Natureza, bem como uma concepção de linguagem igualmente conservadora: a despeito das possibilidades oferecidas pelo design de games, *Guardiões da Floresta* trata a linguagem como linear e artefactual, baseando-se eminentemente em uma lógica comunicacional de causa e efeito. A análise aponta, portanto, para a necessidade de problematização – “politização” – da produção de objetos digitais educacionais, em especial diante da radicalização da agenda neoliberal experimentada no capitalismo tardio e em curso no Brasil. Da mesma forma, a análise contribui para uma discussão sobre o que pode ser considerado texto no contexto de estudos discursivos de games.

**Palavras-chave:** justiça ambiental; games ambientais; entextualização

**Abstract:** from the environmental justice and critical environmental education points of view, this paper analyzes the environmental game *Guardiões da Floresta* (Guardians of the Forest, developed by the research group Comunidades Virtuais). The analysis aimed at understanding what the guiding ideologies of games with environmental protection content are and how they are engaged in the linguistic perspective (in conjunction with other semiotic resources) from the perspective of environmental protection and market outlook. The three-dimensional model of the Critical Discourse Analysis (FAIRCLOUGH, 2001) was used to structure the analysis in terms of the dimensions of social, discursive and textual practice, as well as seeking support from the Contemporary Critical Sociolinguistics and Linguistic anthropology authors to streamline the model. For a description of scenes of games, I adapted Rose model (2002) and used the Kress & van Leeuwen (1996) and Godeo (2005) tools. The research enabled to point out the way a strong presence of a neoliberal vision of environment protection is entextualized in the game and also that the communication ideologies detected take language in general as linear, transparent and artefactual. Some meaning production-oriented resources of the games, such as their rules, objectives and interaction design are also discussed.

**Keywords:** environmental justice; environmental games; entextualization.

## Introdução

Nos últimos anos vivemos uma conjuntura de acirramento político bastante agudo, na qual algumas teses vinculadas à extrema direita do espectro político-ideológico vêm ganhando notoriedade na sociedade através da grande mídia e das



redes sociais. A visibilidade de propostas como “Escola sem Partido” ou o mero surgimento de discussões sobre uma suposta “Doutrinação Marxista” tornam evidente a necessidade de se politizar a produção de artefatos educacionais, especialmente os que silenciam sobre o político, mostrando-se, assim, supostamente “despolitizados”. No campo dos estudos discursivos, é produtivo identificar o motor ideológico que busca apartar, como se fosse possível, discurso e política, muitas vezes subsidiando-se por um posicionamento ideológico que trata a linguagem como linear, transparente e artefactual – enfim, em uma perspectiva saussuriana bastante simplificada e rasa. De fato, o trabalho de Briggs (2007a), assim como Blommaert (2006) e outros autores que vêm se debruçando sobre ideologias de comunicação, ancora a visão saussuriana de linguagem na epistemologia do liberalismo moderno, na qual “uma mente autônoma, individual é também o lugar privilegiado da comunicação: os indivíduos devem fornecer modelos precisos e transparentes do conteúdo de suas mentes”<sup>2</sup> (BRIGGS, 2007a, p. 553). Avançando nessa direção, Briggs dá pistas para a compreensão de como as ideologias de comunicação terminam por recrutar os sujeitos para ocupar os papéis que são projetados ainda na etapa de produção de mensagens, constituindo, assim, uma dimensão importante na análise de aspectos relacionados à práticas discursivas.

Atacando parcialmente o problema citado, quer seja, a necessidade de politização da produção de objetos educacionais, este artigo propõe uma análise semiótico-discursiva de um game educacional, objeto que muitas vezes que não vem recebendo atenção pelas escolas de análise do discurso. O objeto selecionado é o game *Guardiões da Floresta*, desenvolvido pelo grupo Comunidades Virtuais (UNEB) e categorizado como um game ambiental, isto é, um jogo digital desenvolvido com conteúdo ou narrativa relacionados à proteção do meio ambiente, com ou sem intuito de utilização em situações formais de ensino-aprendizagem. Portanto, ao proceder à análise semiótico-discursiva do game, busco identificar não somente as ideologias de comunicação detectáveis, mas também como as causas e as soluções para os problemas ambientais são tratadas, isto é, na perspectiva das ideologias de defesa do meio ambiente. Não se trata, portanto, de um trabalho com foco no design ou desenvolvimento de jogos digitais. Um game, obviamente, possui uma materialidade que lhe é própria. Portanto, do ponto de vista da disciplina da análise do discurso, em uma perspectiva ampla, não há nenhuma objeção (impedimento) a se ter um objeto dessa natureza. Na tradição da AD de escola francesa, por exemplo, Orlandi nos lembra que

O sentido tem uma matéria própria, ou melhor, ele precisa de uma matéria específica para significar. Ele não significa de qualquer maneira. Entre as determina-

---

2 Tradução livre. No original: “*The individual, autonomous mind is also the privileged locus of communication: individuals must convey transparent and precise models of the contents of their minds to others*”

ções – as condições de produção de qualquer discurso – está a da própria matéria simbólica: o signo verbal, o traço, a sonoridade, a imagem etc. e sua consistência significativa. Não são transparentes em sua matéria, não são redutíveis ao verbal, embora sejam intercambiáveis, sob certas condições. (ORLANDI, 1995: 39).

Já na tradição da ACD, escolhida para este trabalho, Fairclough (2001) também reconhece a possibilidade de se focar analiticamente diversos materiais semióticos, para além dos meros textos escritos, tendo também Kress e van Leeuwen (1996) trabalhado intensamente na análise de materiais semióticos os mais diversos.

Dessa forma, nos deparamos aqui com uma primeira questão: a metodologia do modelo faircloughiano da ACD por mim adotado para balizar a análise de um game educacional, defende, como se sabe, uma abordagem tridimensional do discurso, em termos de sua instância textual, da prática discursiva e da prática social (FAIRCLOUGH, 2001). Mas o que podemos considerar como texto, no contexto de um estudo discursivo de games? Acredito que uma resposta a essa questão será apontada, ainda que de forma breve por questões de espaço, ao longo da apresentação do próprio processo analítico, já que considero o design de interação e as regras do game como texto, tratando-os, de maneira inovadora, como elementos essenciais para a análise. – e que ao menos até o momento em que escrevo estas linhas não parece inclinada a se alterar – reforça a necessidade de “politização” a que me referi acima, agora já sob outro ponto de vista: trata-se de discutir a radicalização da agenda neoliberal instaurada no país, propagando uma ideologia insidiosa que busca colonizar todos os campos da vida social. O resultado do avanço das políticas neoliberais não é novidade: basta observar a devastação social que causou em países que as adotaram de maneira ampla, como Grécia e Argentina; se tais exemplos não são suficientes, podemos ainda recorrer aos estudos de Harvey (2008) para compreender claramente a relação entre o projeto neoliberal e o aumento da desigualdade, que o configura como um projeto de restauração de poder de classe.

Entre os campos em que o neoliberalismo avança está o da defesa do meio ambiente, campo de intensa disputa discursiva. A perspectiva em que forjo minha própria leitura dos problemas ambientais contemporâneos é o da chamada justiça ambiental (ACSELRAD, 2000), na qual as relações societárias estabelecidas com a natureza ocupam uma posição central; refuto, assim, leituras que não historicizam os problemas ambientais nem os relacionam a modos de organização social e a relações de poder e que, ancoradas por um discurso “simpático” e “politicamente correto” da defesa do meio ambiente que dicotomizam sociedade vs. natureza, lançam as bases para uma visão com foco na mera conservação ambiental, sem explicitação de conflitos e que esvazia o papel do Estado, terceirizando-o para entidades não governamentais ou inteiramente privadas.



Como argumento ao longo do processo analítico, o game GF abdica de explicitar a complexidade das disputas, não conferindo a devida ênfase aos domínios políticos e contribuindo, assim, para a estabilização desse discurso que vem construindo sua hegemonia em nossa sociedade, em sintonia com o ideário neoliberal. O alcance do discurso neoliberal, com sua ideologia insidiosa, pode ser constatado já na análise da instância da prática discursiva, pois, como procuro demonstrar, o grupo responsável pelo desenvolvimento do game – Comunidades Virtuais – tem como objetivo catalisador de suas atividades o desejo de transformação e mudança social, que, no entanto, não comparece no game. Isso ficará mais claro ao tratar a contextualização do processo analítico, o que faço a seguir.

## 2 Contextualização do processo analítico

Nesta seção, realizo algumas contextualizações do processo analítico, no qual recorri à minha performance como jogador-pesquisador, em conformidade com a discussão pioneira de Aarseth (2003) sobre opções metodológicas para análise de games. O modelo de análise discursiva, conforme já mencionado, advém de Fairclough (2001), um modelo tridimensional bem estabelecido na tradição da escola inglesa de Análise Crítica do Discurso, consistindo de um procedimento analítico tridimensional que engloba a análise das chamadas instâncias do texto (a materialidade linguístico ou semiótica), da prática discursiva (os processos de produção, circulação e consumo textual) e da prática social. O modelo faircloughiano tem como objetivo produzir um método para o entendimento dos processos de mudanças discursivas articuladamente com mudanças sociais e culturais, reconhecendo o papel cada vez mais central da linguagem nos fenômenos sociais (FAIRCLOUGH, 2001).

É importante ter em mente que o modelo tridimensional faircloughiano é baseado na concepção gramsciana de hegemonia, que implica no reconhecimento da existência de equilíbrios sempre instáveis nas disputas de poder e que aponta, portanto, para a possibilidade de transformação. Oferece, dessa forma, um feramental bastante apurado para os sentidos hegemônicos e para os processos de dominação e poder, enfim, para os sentidos que vão perdurando e se tornando relativamente estáveis. No entanto, para evitar uma ênfase excessiva nos aspectos ideacionais dos games, procurando apurar o emergente (o “micro”, “local”), considere algumas ponderações de Blommaert a respeito da noção de contexto (especialmente a questão dos “contextos esquecidos”; cf BLOMMAERT, 2005: 57), incorporando as noções de **entextualização** e **comunicabilidade** (mais sobre elas à frente). Isso tem por objetivo dinamizar as dimensões de análise das práticas dis-



cursiva e social, dinamização essa que me parece coerente com a própria natureza dos objetos no espaço digital. Com isso me mantenho mais atento a fim de evitar o equívoco de considerar que os significados possam emergir diretamente das características de um texto (seja ele de qualquer tipo, inclusive um game), quando, na verdade, são apropriados e ganham significados através de modos de circulação e práticas de recepção. Procurando problematizar a produção de efeitos de sentidos em nível pragmático, isto é, do quanto do que ocorre antes, durante e depois dos eventos discursivos, procuro evitar também que minha própria pesquisa sucumba a uma ideologia linguística que toma a linguagem como transparente e o processo de comunicação linear, eliminando a margem do equívoco e da transformação, ao conferir excessiva ênfase aos aspectos ideacionais dos games.

Dessa forma, a categoria entextualização mostra-se mais produtiva por buscar considerar justamente o que acontece antes, durante e depois dos eventos discursivos, não os tratando como se fossem entidades autônomas que se encerram em si mesmas e, principalmente, ignorando a sua “multimodalidade”, sua multidimensionalidade. Pensada como alternativa ao conceito de intertextualidade, entextualização trata-se, portanto, do processo pelo qual “discursos são sucessiva e simultaneamente descontextualizados e metadiscursivamente recontextualizados, de forma que se tornam um novo discurso associado a um novo contexto e acompanhado por um metadiscurso específico que fornece um tipo de ‘leitura preferencial’”<sup>3</sup> (BLOMMAERT, 2005: 47). Em outras palavras, nos processos de entextualização, o discurso é retirado ou “pinçado” (*lifted out*) de seu contexto interacional e recontextualizado (recentrado) em um novo contexto, processo esse que é profundamente político, cumprindo objetivos políticos. Isso seria a “história natural do discurso” (idem), seu processo de produção, circulação e consumo em termos de sucessivas recontextualizações. Habilita, assim, um foco mais preciso na dinâmica de transformação a que estão sujeitos os textos na instância da prática discursiva, além de ressaltar a natureza reflexiva da linguagem, o fato de que estamos o tempo todo projetando – isto é, apenas indicando, posto que os efeitos não são garantidos – como determinadas partes do nosso discurso devem ser interpretadas.

A diferença principal em relação ao conceito de intertextualidade está, portanto, em afirmar esse movimento de recontextualização, durante o qual novos contextos metadiscursivos são adicionados ao texto, ressaltando a natureza reflexiva da linguagem ; Blommaert destaca o fato de que nas entextualizações as formas

---

3 Tradução livre. No original: “Entextualisation refers to the process by means of which discourses are successively or simultaneously decontextualised and metadiscursively recontextualised, so that they become a new discourse associated to a new context and accompanied by a particular metadiscourse which provides a sort of ‘preferred reading’ for the discourse. This new discourse has become a ‘text’: discourse lifted out of its interacional setting and transmitted together with a new context)”.



(linguísticas ou semióticas) podem até permanecer estáticas, mas o enquadre metapragmático constantemente muda em cada “repetição”/citação (BLOMMAERT, 2006: 513). O conceito de entextualização busca evitar, assim, uma noção estática de contexto e tem ainda a vantagem de nos apontar o fato de que os próprios recortes de análise feitos por nós, pesquisadores, constituem, também, entextualizações.

A noção de comunicabilidade busca igualmente aprimorar a compreensão dos processos de circulação, produção e consumo de textos. A partir dessa noção, Briggs procura dar conta de alguns aspectos relacionados à circulação de textos que não costumam ser considerados em escolas de análise do discurso. Procura explorar como efeitos de poder emergem de construções ideológicas cotidianas de como a informação é produzida, circulada e recebida, buscando entender como indivíduos e instituições participam desse processo e como suas “declarações” (*statements*) são revestidas de autoridade e valor (BRIGGS, 2007).

Portanto, a categoria comunicabilidade nos leva a pensar sobre as projeções com que um texto produzido vai circular na cultura, a forma com que se espera que um texto irá interpelar o consumidor. Assim, é possível pensar em cartografias comunicáveis, isto é, as projeções das formas com que textos representam seus próprios pontos de origem, modos de circulação, interlocutor projetado e modos de recepção contidas nos próprios textos (BRIGGS, 2007a: 556). As cartografias comunicáveis, mais uma vez, interpelam sujeitos, isto é, criam posições que conferem diferentes graus de acesso, agência e poder, recrutando as pessoas para ocupá-las, regulando, ainda, essas práticas (*idem*). Acredito que a produtividade do conceito ficará ainda mais clara ao longo do processo analítico.

Neste momento, e, note-se, já caminhando pela dimensão da prática discursiva, observo que o game single player GF foi desenvolvido com tecnologia Flash pelo Grupo Comunidades Virtuais (UNEB), com apoio da UNEB, CNPq e Fapesb; é gratuito e voltado para o público em idade escolar (8 a 12 anos); pertence ao gênero *adventure* e utiliza uma visão ampla de terceira pessoa, devendo ser instalado no computador do usuário para ser jogado<sup>4</sup>. GF trabalha conceitos matemáticos como orientação espacial e lateralidade, não se relacionando, portanto, diretamente a ações formais de educação ambiental. No entanto, a narrativa do game, como seu próprio nome indica, coloca a questão ambiental no centro das atenções, e seus próprios autores o entendem como uma ferramenta para fomentar discussões sobre meio ambiente em situações formais de

---

4 Disponível em <http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta/>.

ensino-aprendizagem<sup>5</sup>. Em 2016, o game foi utilizado em uma pesquisa envolvendo crianças diagnosticadas com TDAH (Transtorno de Deficit de Atenção e Hiperatividade), com apoio da UNEB, Cnpq e Fapesb.

O desenvolvedor do game, o grupo Comunidades Virtuais, foi criado em 2002, sendo vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade Estadual da Bahia e coordenado pela Profa. Dra. Lynn Alves. Possuindo uma equipe de cerca de 12 pessoas, realizou diversos games, como: *2 de Julho* (sobre as batalhas de independência do Brasil na Bahia), *Industriali* (no qual o jogador deve administrar cidades inglesas no contexto da Revolução Industrial, gerenciando diversos recursos), *InSitu* (ambiente virtual de aprendizagem sobre o sistema humano, no qual o jogador controla as células de defesa do organismo), *Brasil 2014* (jogo de simulação no qual o jogador deve gerenciar recursos para solucionar os problemas da cidade de Salvador para a realização dos jogos da Copa do Mundo), *Búzios* (jogo ambientado no século XVIII, tendo por base a sociedade baiana à época da Revolta dos Búzios), *Aventura no Polo* (voltado para ambientar crianças de 7 a 13 com as matérias primas produzidas no Polo Petroquímico) e *Triade* (conteúdo relativo à Revolução Francesa).

**Figura 1:** tela inicial do game *Guardiões da Floresta*.



**Fonte:** <http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta/>

Como se pode depreender pela temática, os games produzidos pelo grupo contém, em geral, temáticas de relevância social, podendo a maioria deles provavelmente ser classificada como games críticos<sup>6</sup>. Acredito que neste momento já seja adequado apresentar a análise do game com um foco maior em sua materialidade semiótica, buscando articular as instâncias do texto e das práticas discursiva e social. É o que faço a seguir.

5 Fonte: [http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta/?page\\_id=25](http://comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta/?page_id=25)

6 Magnani (2008: 107) apresenta uma definição de games críticos como sendo “jogos que instigam questionamentos sobre a sociedade e os discursos que sustentam as desigualdades e as opressões nas relações sociais”.

### 3 Análise do game *Guardiões da Floresta*

Nesta seção, realizo uma análise semiótico-discursiva do game *Guardiões da Floresta* (GF). Seguindo o modelo tridimensional discutido, abordo as dimensões do texto, da prática discursiva e da prática social, lembrando que, obviamente, tais dimensões são analíticas e seus significados transbordam, não podendo ser analisadas de maneira totalmente estanques. Estabeleci minha estratégia argumentativa da seguinte forma: início fornecendo ao leitor uma descrição do game e de suas regras, o que me leva de imediato a tecer considerações sobre a ideologia de linguagem e comunicação detectável no game. A partir de descrições e análises da dimensão da prática textual, discuto a estrutura interacional do game, algumas cenas e situações interativas para, apoiado no conceito de entextualização, tecer considerações sobre a dimensão da prática social. Como argumento, é possível considerar, a partir da perspectiva da justiça ambiental, que o game se insere claramente em uma vertente conservacionista da defesa do meio ambiente, ainda que haja espaços de interpretação ou fricção. Procuro, em seguida, dar conta da dimensão da prática discursiva explorando brevemente a cartografia comunicável do game – o que me leva, mais uma vez, à prática social para tecer considerações a respeito da potência do discurso hegemônico de defesa do meio ambiente na contemporaneidade e também apontar a instabilidade de alguns significados.

#### 3.1 Narrativa

O game coloca o seguinte conflito: animais da floresta amazônica vivendo em aparente harmonia se sentem ameaçados por uma fábrica de celulose e dois personagens do folclore amazônico – Iara (“entidade das águas”) e Luno (um lobisomem) – entram em ação para auxiliá-los, buscando mais informações e a localização do perigo que ameaça a floresta.

#### 3.2 Regras e Objetivos

O jogador movimenta os personagens pelo espaço do jogo com as setas do teclado, devendo colher informações e sugestões de outros personagens para progredir; em cada fase, há uma sequência de eventos pré-determinados que o jogador deve executar para avançar e vencer o jogo; um contador decrescente de passos pode forçar o jogador a recomeçar a fase, dependendo do número de tentativas realizadas para efetuar as tarefas. O jogador deve alternar entre os personagens Iara e Luno, de acordo com a tarefa a ser realizada e avançar no



game colhendo informações sobre a fábrica de celulose e sobre como chegar até ela. No caminho é necessário superar os desafios dos minigames<sup>7</sup>. O game se encerra após a conclusão do último minigame (“Libertar os Animais”).

### 3.3 Ideologias de linguagem e comunicação

Enquanto estrutura hipermediática, o game apresenta uma lógica linear bastante rígida; para avançar, o jogador deve seguir um roteiro pré-determinado e executar exatamente o tipo de ação previsto para cada situação – caso contrário, não é capaz de completar o jogo, já que o contador decrescente, quando zerado, força o jogador a reiniciar a fase na qual se encontra. Obviamente, esse tipo de estrutura proporciona uma complexidade bem menor ao design do game (e, consequentemente, um custo menor de desenvolvimento) – mas, a despeito de constrangimentos na sua produção (por exemplo, questões de financiamento na dimensão da prática discursiva), essa rigidez da estrutura de interação apresenta a desvantagem de limitar a possibilidade de construção de “caminhos próprios” (ou, no mínimo, o leque de escolhas) do jogador; tal característica constitui uma das diferenças potenciais das tecnologias de informação e comunicação em relação a outras mídias, não digitais.

O recurso interacional de se alternar a personagem utilizada pelo jogador, que pode jogar ora como Lara e ora como Luno, dá mais uma indicação dessa estrutura rígida, já que não propicia mudanças efetivas para a perspectiva do jogador: isto é, ainda que as personagens possam ser alternadas, não há confronto de posições ou interesses, (portanto, não há uma alternância de vozes), já que os objetivos do jogador continuam sempre os mesmos; apenas algumas tarefas precisam ser executadas de uma forma diferente de acordo com a personagem, ou executadas especificamente por uma delas (o caso do Minigame “Travessia do Rio”, que é descrito mais à frente, exemplifica o primeiro caso, enquanto que o Minigame “Libertar os Animais” exemplifica o segundo).

A mesma rigidez na estrutura se reflete na disponibilização de informações sobre os personagens e elementos do jogo (informações sobre fauna, flora e etnias amazônicas), que são acessadas através do controle localizado na parte superior da tela; em termos da dinâmica do ambiente hipermediático, seu consumo não é,

---

7 Em alguns casos se constituem de exercícios simples relacionados à lateralidade e espelhamento de objetos (Minigames Flores e Flores 2); coordenação motora no Minigame Travessia do Rio; manipulação de formas geométricas no Minigame Rodovia Transamazônica; raciocínio lógico no Minigame das Garrafas; e lateralidade no Minigame Libertar os Animais. Como se vê, os minigames não contribuem para a unidade narrativa, constituindo-se, antes, de desafios colocados ao jogador em determinadas situações de jogo.



portanto, projetado para se dar de forma integrada às regras ou narrativa do game (por exemplo, através de incentivos e recompensas decorrentes das próprias ações do jogo), cumprindo uma função mais próxima a um repositório de informações. As informações, portanto, se encontram disponíveis de maneira descontextualizadas em relação à ação no game; isso tem desdobramentos na medida em que o game GF é projetado como um artefato educacional, um objeto de aprendizagem (COMUNIDADES VIRTUAIS, s. d.: 8).

A partir dos elementos citados acima, é possível detectar uma ideologia de linguagem e comunicação que projeta o game como um objeto de comunicação linear, “transparente”: como há sempre apenas uma sequência que torna possível se avançar no game, procura-se suprimir o espaço para o equívoco, para o novo e o emergente. Todas as vezes que o jogador executar o game, terá que executar as mesmas ações, se o fizer com a intenção de finalizá-lo. Essa discussão é importante por se tratar de um objeto projetado como educacional, na medida em que, seguindo a mesma lógica, parece ser projetado para que haja um processo de aquisição de conhecimento igualmente linear e rígido. A disposição de informações que cumprem um objetivo educacional na estrutura de um repositório reforça essa visão de transmissão linear da linguagem e do conhecimento: o objeto de conhecimento não é construído, mas deve ser “absorvido”, refletindo essa visão artefactual. Mais ainda, busca interpelar o usuário para que ocupe a posição de quem “absorve” tais informações.

**Figura 2:** Acesso às informações sobre os animais e outros personagens no game



**Fonte:** *Guardiões da Floresta*

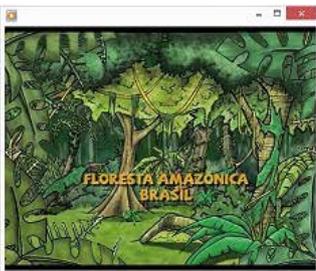
### 3.4 Ideologias de defesa do meio ambiente

Pode-se dizer que a defesa do meio ambiente em GF é apenas o argumento que move as personagens ao longo do game e justifica suas ações nos papéis de Lara e Luno. Ou seja, a narrativa gira explicitamente em torno da defesa da floresta, mas paradoxalmente, nem as ações que o jogador deve executar, assim como as tarefas apresentadas

nos minigames, possuem, em geral, uma relação direta com problemas ambientais; o objetivo declarado destes últimos é exercitar alguns conceitos como lateralidade, raciocínio lógico e coordenação motora (COMUNIDADES VIRTUAIS, s.d.). Ainda assim, é possível detectar algumas ideologias que se precipitam no game, até porque esse silenciamento cumpre uma função ideológica – daí a escolha por trazer o termo “despolitizado” sempre entre aspas ao longo desta pesquisa.

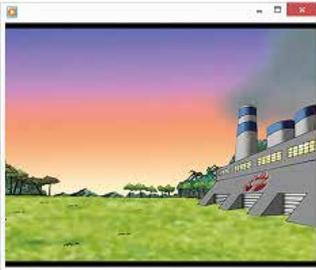
Para sistematizar e enriquecer a análise, recorro aqui e descrevo as cenas e interações que considero mais emblemáticas em relação às ideologias que se precipitam no game. Trata-se da *cut-scene*<sup>8</sup> de abertura, o Minigame Travessia do Rio e a *cut-scene* final do jogo. Naturalmente, minha intenção é articular a análise dessas cenas, a partir da instância textual, às instâncias da prática discursiva e social, na discussão que segue. As categorias aqui utilizadas, RP (participante representativo), processo narrativo, modalização, estrutura visual de representação, contato visual, atitude, saliência e relação social advêm de Kress e van Leeuwen (1990) e Godeo (2005).

Quadro 1: descrição da *cut-scene* de abertura do GF

Frame	Conteúdo	Dimensão estética visual	Dimensão estética sonora	Dimensão estética verbal
1		Folhas recobrem toda a imagem e se afastam, desvelando uma floresta	Trilha sonora com forte presença de percussão	Contextualização: “Floresta Amazônica Brasil”
2		A imagem se desloca para a direita e surge na tela uma série de animais “deslizando”, com expressão tranquila.	Idem	-

8 Cut-scenes são vídeos ou sequências de animação largamente usados em games, seja para preenchimento de alguns lapsos temporais (para entreter o jogador durante a espera pelo carregamento/processamento do game), seja como elementos introdutórios ou enriquecedores da narrativa.



3		Na sequência da imagem deslizando para a direita, surge a fábrica.	Trilha sonora muda indicando suspense	-
4		Prossegue o movimento de deslizamento para a direita, mostrando também o entorno da fábrica.	Trilha sonora intensifica o suspense	-
5		Surge o operador da motosserra	Música de suspense cresce em volume; gargalhadas sinistras em baixo volume	-
6		Início do movimento de close no operador da motosserra	Gargalhadas e o barulho da motosserra	-
7		Após máximo close, efeito de "fade out" na imagem.	Após crescendo de volume nas gargalhadas e motosserra, efeito de "fade out" no som.	-
8		Com efeito de "fade in", corte para Luno, aparentemente distraído.	Barulho das águas do rio	-



9		Após movimento da água, lara surge do Rio e assusta Luno.	Sequência de teclas de piano em crescendo de volume.	-
10		lara se mostra e Luno a reconhece	Gargalhadas de Luno	-
11		Close para apresentação de lara	Volta música com forte percussão	LARA Entidade das Aguas
12		Close para apresentação de Luno	Ainda música com forte percussão	LUNO O LobisOMEM
13		lara e Luno olham para a esquerda de onde vem um pedido de socorro	Volta música de suspense	SOCORRO!
14		Surge a preguiça	Música instrumental lenta em tom de suspense	-

15		Vista aérea mostra Lara e Luno se aproximando da preguiça	Idem	-
16		Um balão mostra os animais e a fábrica em tom sépia.	Idem	-
17		Close em Lara e Luno, com expressões zangadas.	Música instrumental em tom triunfal crescente	
18		Intensificação do close em Lara e Luno		
19		Idem		

Fonte: elaboração própria

A recontextualização da cena acima, conforme explicado anteriormente, está baseada no um modelo que adaptei de Rose (2002), através do qual procuro dar conta, na análise da instância textual, de todas as escolhas semióticas vincula-



das ao design do game. Conforme se depreende do quadro acima, na *cut-scene* de abertura são mostrados, em sequência, os animais-personagens na floresta (frame 2), com uma trilha sonora que remete a algum nível de harmonia, até o momento em que, marcado pela mudança na trilha sonora, surge a imagem de uma fábrica de celulose (frame 3); ao lado, um trabalhador com uma motosserra (frame 5). Segue-se um movimento de close cada vez mais intenso nesse operador da motosserra, enquanto gargalhadas sinistras são ouvidas ao fundo (frames 6-7). Na cena seguinte, uma preguiça pede socorro a Iara e Luno (o Lobisomem) e narra o acontecido (o trecho da *cut-scene* anterior é repetido dentro de um balão sem o som original e em tons de sépia), despertando a ira dos heróis<sup>9</sup> (frames 16-19).

A *cut-scene* de abertura é emblemática da forma como a narrativa do game se estrutura em termos de uma dicotomia bem vs. mal, na qual os personagens do folclore amazônico cumprem o papel de heróis, atendendo ao pedido de ajuda da preguiça. Em outras palavras, a estrutura visual de representação mostra um processo narrativo que tende a apresentar os animais com pouca agência, ora em feliz harmonia (Frames 1, 2 e 3), ora como vítimas da fábrica (frames 14 e 16). Essa interpretação pode ser sustentada no ângulo estabelecido com o RP Preguiça nos frames 14 e 16, já que o estabelecimento de um visã de baixo para cima costuma conferir um baixo grau de poder ao RP. O mesmo não acontece com os RPs Luno e Iara nos frames 17-19; além disso, a angulação totalmente frontal em relação ao eixo horizontal, também reforçaria uma interação de envolvimento entre o “leitor” e os RPs, em estratégia para levar ao estabelecimento de empatia com ambas as personagens. Envolver esse que pode ser reforçado com o olhar direto, de demanda, para o espectador, em especial nos frames 11 e 12, com o close up extremo dos RPs. A saliência das personagens, ocupando parte significativa do frame, em contraste com a profundidade da cena, também reforça a ideia de poder dos personagens.

Por outro lado, o surgimento da fábrica é marcada com uma alteração na trilha sonora (indicando tensão e suspense) e no Frame 4, em que é mostrada em close e ocupando praticamente todo o frame como demonstração de seu poder, o tom do céu, até então marcado com uma modalidade de alta saturação e diferenciação de cor, torna-se cinzento. Observo que, ainda de acordo com Kress e van Leeuwen (1990), a alta modalização, configurada, por exemplo, pela grande saturação e diferenciação de cores, profundidade e intensa representação do papel da luz, projetaria um grau de veracidade e fidedignidade à cena (essa projeção aponta na direção do realismo, e vem a reforçar a minha interpretação de que a ideologia de comunicação do jogo é predominantemente artefactual). A sequência de frames apresenta um close cada vez mais extremo no operador da motosserra, acompanhado de um “crescendo” do som do equipamento e das gargalhadas, cujo conjunto

---

9 Pode-se assistir à animação, que tem duração de 1' 24", em <https://youtu.be/YzQb8VdjJ0E>



coloca o observador em uma relação de poder e força desigual, em seu detrimento, dada a angulação vertical apresentada. Apesar de não haver contato visual entre o RP e o observador, a angulação frontal (em relação ao eixo vertical), acrescido do fato de ser um close curto, contribuiria para levar ao estabelecimento de uma relação social entre ambos, importante para a dinâmica da narrativa.

Dessa forma, a construção de uma narrativa do tipo bem vs. mal operacionaliza uma simplificação do tema da proteção ambiental, entextualizando discursos que produzem um profundo reducionismo da realidade envolvendo a fábrica de celulose. A fábrica de celulose é, portanto, apresentada como o vilão em si, e, fora a associação com o operador da motosserra, descontextualizada de qualquer informação mais precisa a respeito de seu funcionamento, organização e impactos socioambientais por ela causados. É apresentada assim como uma espécie de mito, cuja perversidade está dada, naturalizada, evidente. Nesta cena e também ao longo de todo o jogo, nenhum tipo de gradação ou de complexidade é sequer sugerido ao jogador, que poderia ser problematizada de várias maneiras. Por exemplo, induzindo à reflexão sobre se há algo de positivo no fato de que há trabalhadores retirando seu sustento da fábrica de celulose; se todas as fábricas de celulose são extremamente danosas ao meio ambiente ou se, ao contrário, há possibilidade de os riscos a ela associados serem minimizados ou controlados em algum nível satisfatório; e sobre quais impactos efetivamente são causados pela fábrica.

Digno de nota é também o deslocamento do foco de primeiro plano da fábrica para a figura do trabalhador que opera a motosserra, com as já mencionadas risadas sinistras ouvidas; o close efetuado em seguida é sobre sua face (e não no equipamento). Há neste momento a sugestão de uma equivalência entre o operador da motosserra e a fábrica; ou, ainda, de que o operador da motosserra é o verdadeiro vilão, o que há por trás dessa fábrica vil. De qualquer forma, ainda que essa transitividade tenha sido estabelecida, não há, entretanto, nenhuma outra referência a ele ao longo do game em si, sendo a fábrica tratada como o mal efetivamente a ser combatido e derrotado<sup>10</sup> durante todo o game.

Importante é que tanto o trabalhador da motosserra quanto a fábrica se constituem em signos vigorosos da destruição da Natureza, em especial de uma Natureza que é mistificada, quase que “humanizada” e que deve ser “protegida”. A fábrica é, em última instância, um produto das atividades econômicas realizadas pelo homem a partir de um momento histórico específico, o do advento do capitalismo moderno. A fábrica de celulose é um emblema, até mesmo um mito, desse

---

10 Tome-se como exemplo as falas dos personagens: “Estamos procurando uma fábrica que está destruindo nossa floresta”; o diálogo: “Tuka, precisamos encontrar essa tal fábrica que foi instalada na floresta / Sim, alguns animais estão fugindo dela” e, ainda, “Os animais estão fugindo de uma fábrica. Você sabe de algo?”



tipo de atividade econômica que progride a custos socioambientais altíssimos. E, a motosserra, por sua vez, simboliza o poder de destruição da natureza que oferecem tecnologias desenvolvidas pela sociedade no interesse de alguns grupos.

Ou seja, tais signos são entextualizados no game. Imagens de fábricas e motosserras destruindo a natureza são postas novamente em circulação aqui, mas reentextualizadas em novo contexto, praticamente sem nenhuma referência aos processos que os tornam efetivamente “destruidores da Natureza”. Na recontextualização que sofrem, toda uma série de elementos é apagada, projetando a interpelação do usuário segundo a ideologia de uma Natureza mistificada, vitimizada e que deve ser protegida da ação de homens “maus”.

Também digno de nota é que, no game, os impactos serão dados como evidentes, mas apenas os custos estritamente ambientais são salientados: afinal, são os animais e a flora que estão em apuros e a referência a comunidades ou grupos sociais em função da fábrica é feita de maneira periférica, na presença de personagem secundário e relativamente irrelevante do índio Kambemba. A sua capacidade de agência é esvaziada, na medida em que estratégia narrativa transfere o protagonismo das ações a personagens que não se situam no plano terreno, do “real” (como o índio Kambemba), mas no plano mágico, como Iara e Luno. Destaco a intersecção entre a visão artefactual da linguagem predominante no game com esse silenciamento ou despolitização detectável: trata-se de evidência de uma ideologia lingüística que busca separar discurso e política, quando, na verdade, as escolhas (inclusive de ordem semiótica) são todas políticas.

### 3.5 Minigame travessia do rio

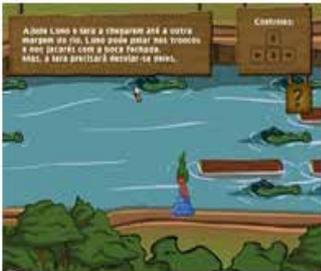
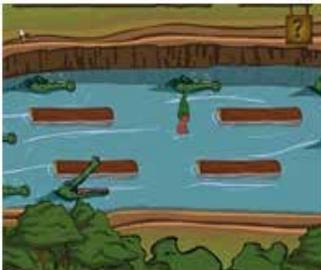
No minigame a seguir, o jogador precisa guiar Iara e Luno na travessia de um rio com jacarés e toras de madeira; Iara, uma “Entidade das Águas”, deve desviar dos troncos e dos jacarés diretamente dentro da água, enquanto Luno deve pular sobre jacarés com a boca fechada e se apoiando nas toras.

Quadro 2: descrição do minigame Travessia do Rio

Frame	Conteúdo	Dimensão visual	Dimensão estética sonora	Dimensão estética verbal
-------	----------	-----------------	--------------------------	--------------------------





1		Luno está na beira do rio; jacarés com a boca fechada descem o rio da esquerda para a direita.	Música com forte percussão.	Ajude Luno e lara a chegarem a outra margem do Rio. Luno pode pular nos troncos e nos jacarés de boca fechada. Mas, a lara precisará desviar-se deles. Controles ? (indicando ajuda)
Dimensão interativa (válida para todos os frames) Barra de espaço para pular na água e setas para se movimentar lateralmente e avançar/recuar				
2		Surgem jacarés com a boca aberta. Fileiras de toras de madeira se alternam com as fileiras de jacarés. Luno avança.	Idem	? (indicando ajuda)
3		Luno chega à outra margem	Idem	Idem
4		Surge a personagem lara na beira do rio.	Idem	Ajude Luno e lara a chegarem a outra margem do Rio. Luno pode pular nos troncos e nos jacarés de boca fechada. Mas, a lara precisará desviar-se deles. Controles ?
5		lara progredindo na travessia	Idem	? (indicando ajuda)



6		Fim do Minigame -	Parabéns, você venceu.
---	---	-------------------	------------------------

**Fonte:** elaboração própria

O minigame recorre a um gênero bem estabelecido em games, no qual o jogador atravessa um espaço físico com obstáculos, munido de um número limitado de “vidas” como recurso. Tem inspiração em um conhecido game datado de 1981, Frogger, desenvolvido pela Konami e licenciado para a Sega. Trata-se de um game de ação com visão panorâmica (*overhead view*, em contraposição às visões em primeira ou terceira pessoa) cuja versão original já traz um rio com obstáculos para ser atravessado. Em Frogger, o jogador controla o avatar de um sapo que deve atravessar uma rodovia e, em seguida, um rio, evitando diversos veículos na primeira etapa, e toras de madeira e uma espécie de água-viva na segunda. A figura a seguir mostra a versão arcade de Frogger:

**Figura 3:** tela do game arcade Frogger



**Fonte:** Wikipedia

Na perspectiva do design de games, o que é oferecido pelo GF no minigame é um exemplo de *skinning*, prática bastante comum através da qual é produzida uma nova “roupagem” (interface gráfica) para um determinado game, sendo, entretanto, mantidas suas estruturas de jogabilidade e interação. Na perspectiva dos estudos da linguagem, o *skinning* pode ser considerado como mais um processo de entextualização, demonstrando, ainda, a maior produtividade do conceito em relação à ideia de intertextualidade manifesta em Fairclough. Afinal, o game Frogger não é claramente “citado” no GF, mas seu design interacional,

as convenções estabelecidas por ele (e suas diversas e posteriores variantes) estão presentes ali, ecoando e inevitavelmente em diálogo. Não se trata de uma intertextualidade manifesta (ou, na concepção bakhtiniana, de manifestação explícita de um discurso em outro) que em um game pode significar a reutilização de objetos (de programação): personagens, roupas, comportamento, mecânica, efeitos sonoros e outros objetos dotados de sentido e “importados” diretamente de outros games. Um processo de entextualização dessa natureza em um game pode, portanto, ser um recurso para projetar uma cartografia comunicável mais eficaz, no sentido em que pode rapidamente comunicar ao jogador os objetivos do game, suas regras e design de interação. Isso pode ser útil tanto a um objeto destinado a uso educacional quanto comercial.

Um processo de entextualização mais poderoso que é trazido pelo minigame, no entanto, é o que recontextualiza o game Frogger, com toras de madeira descendo o rio, em um game ambiental. Essa entextualização não é explicitamente explorada no game, mas, nesse novo contexto, no qual uma fábrica de celulose está destruindo a floresta, a imagem ganha força e pode ecoar discursos que denunciam a apropriação abusiva dos recursos naturais, com atravessamentos de configurações espaço-temporais as mais diversas. Ilustro meu argumento com exemplos de imagens:

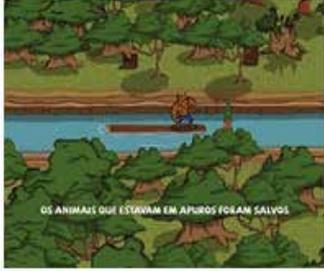
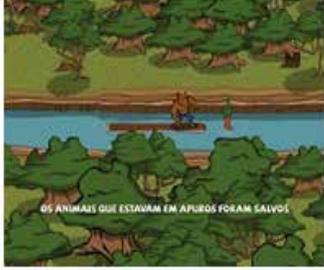
**Figura 4:** toras de madeiras fruto de desmatamento ilegal sendo transportadas com a técnica da “jangada” e a cena final do game com o cenário de desmatamento da floresta (dir).



**Fontes:** Google e Portal Globo.com

As figuras acima ilustram o impacto visual de imagens divulgadas com alguma frequência na grande mídia, e projetam uma coerência com o minigame. Mostram o transporte de madeira através dos rios, nesses casos fruto de atividades ilegais de desmatamento. Imagens que se conectam também com algum grau de coerência à *cut-scene* final do game GF, na qual os protagonistas descem o rio em sua jornada contra a fábrica, tendo por fundo em um cenário desolador de desmatamento (e que finaliza com efeito de “fade out”). Descrevo a cena a seguir.

### Quadro 3: descrição da cut-scene final do GF

Frame	Conteúdo	Dimensão estética visual	Dimensão estética sonora	Dimensão estética verbal
1		lara e Luno estão na margem do rio e uma tora de madeira surge em movimento da esquerda para a direita.	Som de água; música instrumental leve com flauta	-
2		Luno se equilibra na tora e lara mergulha no rio seguindo seu curso através da floresta.	Idem	Os animais que estavam em apuros foram salvos.
3		As personagens seguem o curso do rio; pequenas mudanças no padrão da floresta.	Idem	Os animais que estavam em apuros foram salvos.
4		As personagens seguem o curso do rio; o padrão da floresta se altera com o surgimento de árvores cortadas.	Alteração na trilha sonora, música instrumental tem tom de suspense	Mas o perigo ainda ameaça as árvores e outros habitantes da floresta.
5		As personagens seguem o curso do rio, mas a floresta está devastada e vários elementos "não naturais" são vistos.	Música instrumental em tom de suspense com efeito "fade out"	A Jornada de lara e Luno em busca da misteriosa fábrica continuará

Fonte: elaboração própria

### 3.7 Ideologia conservacionista na dimensão da prática social

Articulando tudo o que foi exposto acima, e contemplando a dimensão da prática social, é possível detectar que um discurso conservacionista da educação ambiental está presente de uma maneira bastante intensa no game, dicotomizando sociedade vs. Natureza. A fábrica é o elemento necessariamente perturbador da harmonia e segurança da floresta e dos seus habitantes; símbolo do capitalismo industrial da era moderna e predatório, é ela que perturba a floresta, conferindo sentidos de que deveria estar sendo preservada em toda sua integralidade: não há negociação possível, não há aparentemente nenhuma margem de mediação possível neste conflito, nem formas alternativas de uso a serem exploradas. Um espaço que é apresentado, assim, como uma espécie de santuário, um círculo mágico que deve ser protegido: não à toa, são personagens do folclore amazônico, dotados de poderes sobrenaturais, que são convocados para sua defesa. Defesa essa, note-se, que é reivindicada pelos animais da floresta, retirando-se toda a agência de elementos humanos nas ações. É possível notar os ecos do discurso (e práticas) das mais variadas instituições não governamentais como WWF, Greenpeace etc, as quais, como visto, buscam manter determinadas áreas fora da esfera de influência econômica. E, também, de certa vertente de atuação do ambientalismo brasileiro que busca construir uma imagem de mistificação de seus próprios agentes, alguns até mesmo autoproclamados como “sonháticos”. Na perspectiva da justiça ambiental e da educação ambiental crítica (LAYRARGUES et al, 2011; LOUREIRO, 2015; 2009), tal posição é interpretada como uma espécie de moeda de troca: dado o reconhecimento de que o capitalismo em si é predatório, o foco da luta gira em torno da disputa de áreas que podem ser “salvas” desse capitalismo, sendo silenciada a discussão sobre formas alternativas de apropriação dos recursos naturais. Voltando ao game, a evidência da vilania da fábrica no GF se articula com a “evidência” de que o capitalismo é único sistema econômico possível, com a sua “inevitabilidade”. Além disso, mais uma vez, a reprodução do discurso hegemônico de proteção ao meio ambiente se dá revestido de um alinhamento simpático e “politicamente correto”, estabelecido entre heróis e vilões, ações discursivas que, mais que nunca, cumprem seu papel ideológico, silenciando a respeito das (incômodas) questões sociais no debate ambiental. Note-se, além disso, uma intersecção de outra ordem: entre o conservadorismo da visão de meio ambiente com o conservadorismo de uma ideologia de infância, que interpela a criança como um ser não reflexivo, não autônomo.

### 3.8 Instabilidade dos significados

A interpretação que forneci acima advém, naturalmente, de minha posição de analista que jogou o game como instrumento de pesquisa e que reivindica a necessidade de se olhar para a questão ambiental em uma perspectiva de complexida-



de, necessariamente atenta aos aspectos relacionados à justiça ambiental. Aponte, assim, a projeção de sentidos hegemônicos, “estabilizados” na medida em que isso é possível, da defesa do meio ambiente no game GF. Mas é claro que, até mesmo em função da complexidade do assunto abordado, e, principalmente, em função dos processos de luta hegemônica discutidos, a estabilidade desses sentidos pode ser desafiada, ainda que em pequena medida, no próprio game.

Um espaço de interpretação é criado quando os heróis e protagonistas da ação do game são pinçados da mitologia do folclore brasileiro. Em que pese o fato de o tratamento dado a eles ter sido simplificado e até mesmo estereotipado, talvez em função da estrutura do game, é criado um ponto de deriva aqui: a de que os caminhos para preservação da floresta, de se guardar a floresta – um bem que sem dúvida deve ser protegido dada a sua inquestionável riqueza natural e cultural – será uma atividade a ser desenvolvida com matizes locais, com conhecimentos locais, com saberes de quem efetivamente “ocupa” essa floresta: seus moradores mais primevos, seus mitos. Ou seja, pode projetar, ainda que de uma forma bastante sutil, a concretização do que propõe Leff (2010) ao falar de uma nova (outra) economia, uma nova (outra) ordem e também Santos (2000), ao falar de uma “outra globalização”. No entanto, me parece claro que há um tendencial hegemônico de um discurso bastante conservador, sobretudo se levarmos em conta a articulação das práticas textual, discursiva e social em jogo e as cartografias comunicáveis que projetam. Assim, se por um lado a ideologia comunicacional comprometida com ideias de transparência e de relações causa-efeito – associada à visão dicotômica de luta entre o “bem” e o “mal” – apaga as complexidades e dicotomias da proteção ao meio ambiente, fazendo com que o produto se insira claramente em uma perspectiva conservadora de educação ambiental (isto é, em que a conservação da floresta em si é o mais importante), traz também essa pequena possibilidade de interpretação, abrindo-o a diferentes investimentos ideológicos e expressando a luta pelo estabelecimento de uma hegemonia em torno da questão ambiental, desequilibrada em favor do discurso conservacionista.

### 3.9 Outras considerações sobre a prática discursiva

A instabilidade dos significados discutida acima adquire outros contornos quando alguns aspectos da dimensão da prática discursiva entram em cena. Por questões já discutidas na seção referente aos procedimentos metodológicos, realizo, em relação ao GF, apenas algumas considerações sobre a dimensão da prática discursiva, para novamente articulá-la a questões mais amplas.





Ao se levar em conta a dimensão dos processos de produção, circulação e consumo de textos, não é possível deixar de notar a “voz crítica” que está projetada também em outros discursos do grupo Comunidades Virtuais, ecoando um ideal emancipatório e de fortalecimento da cidadania. Isso pode ser constatado tanto nos textos institucionais sobre o grupo, mas também pode ser observado no seu histórico de produção. O leque de produções do Comunidades Virtuais envolve os já mencionados games *2 de Julho*, *Industriali*, *Brasil 2014* e *Búzios*. Portanto, trata-se de uma perspectiva epistemológica que preza a atenção ao Outro, à diversidade e à mudança social. Porém, estritamente sob o ponto de vista do discurso de proteção ambiental, de que trata esta pesquisa, é notável o “tendencial hegemônico” desse discurso conservador mesmo em um grupo de pesquisa que se notabiliza por abordagens de cunho emancipatório e inovadoras para o desenvolvimento de games no Brasil. Ou seja, o discurso hegemônico de defesa do meio ambiente, apagando o que é político, silenciando sobre as relações sociais estabelecidas a partir de modelos de apropriação de recursos naturais, é capaz de colonizar até mesmo o discurso de grupos sociais engajados na construção de projetos societários transformadores. E isso, nessa perspectiva, é bastante assustador; acredito que a contribuição deste trabalho é justamente poder apontar e possibilitar a discussão de situações como essas, principalmente ao ressaltar o “enraizamento” dessa perspectiva apolítica em uma ideologia de linguagem e comunicação que toma a linguagem como artefactual, apartando a política do discurso.

Também ao se refletir sobre a dimensão da circulação e consumo do GF, vê-se que a crítica feita à simplificação das questões ambientais no game deve ser modalizada e contraposta ao fato de que o game tem como interlocutores projetados crianças do primeiro segmento do ensino fundamental. A estratégia narrativa de fato evoca a estrutura ideológica de um tempo-espaco indeterminado e mágico, que silencia sobre quaisquer outras questões mais complexas a respeito do uso da floresta e do desenvolvimento econômico, já que o conflito se estabelece em termos da dicotomia bem vs. mal. Mas é óbvio que a estratégia pode garantir resultados mais rápidos no estabelecimento de empatia dos jogadores. E essa estratégia deve ser levada em consideração também em função do fato de que o game GF, ainda que não seja um objeto comodificado nos termos tradicionais do mercado (não é consumido através de venda direta, nem possibilita o acesso ao consumo de outros produtos, expondo o jogador a publicidade obrigatória), está vinculado a uma cadeia de financiamento público de pesquisas; atualmente vem sendo usado em outro edital para pesquisa envolvendo crianças com distúrbios de deficit de atenção (TDAH). Em que medidas essas escolhas não se dão em termos da projeção de um desejo de comunicar rapidamente, eficiente, “infeciosamente”, para que o jogo seja um sucesso, se não de “mercado”, mas de público, eventualmente tendo maior valor agregado para participar de novos editais?



Portanto, corre-se o risco de, na crítica à simplificação do game (que, como sustento, indica uma paráfrase do discurso hegemônico e conservador de proteção ambiental, com o reducionismo da abordagem do conteúdo), incorrer em um reducionismo de outra espécie: afinal, o antagonismo bem vs. mal cumpre um papel motivacional na perspectiva da criança que joga o game. A questão relevante é refletir sobre quais outras motivações poderiam também ter sido criadas, oferecendo possibilidade à criança de uma intervenção mais ativa e criativa no jogo, desestabilizando a noção de infância como lugar da não reflexividade e da autonomia. Como último desafio, acredito que se deve refletir, ainda, se relações de poder não estão sendo efetivamente exploradas, ainda que de maneira tímida, ao longo do game, na articulação do conflito entre a fábrica de celulose e os animais da floresta, o que, mais uma vez, desvela a complexidade e, por extensão, as contradições e as disputas presentes nos discursos de defesa do meio ambiente.

## Considerações finais

Procurei caracterizar o game GF em sua complexidade, como objeto lúdico inserido na cultura e que oferece mecanismos de interação e materialidades que lhes são singulares, como suas regras e modelo de interação. Ao mesmo tempo, procurei não perder de vista o fato de que se constitui de um objeto comodificado, já que os games são construídos de acordo com lógicas de mercado em que o apelo ao novo, ao “moderno”, muitas vezes na forma do hiper-realismo, lhes é inerente. Na análise semiótico-discursiva, defendi o uso do modelo tridimensional faircloughiano para detectar as ideologias de meio ambiente entextualizadas nos games, que me permitiu, também, chamar a atenção para a necessidade de uma noção de texto apropriada a esse objeto. A noção de contexto foi problematizada para que pudesse conferir a dinamicidade necessária para tratar dos efeitos de sentido produzidos pelo game GF. Em paralelo, procurei debater também as ideologias de comunicação detectáveis no game, levando em conta aspectos de sua cartografia comunicacional.

Como acredito ter ficado claro no processo analítico, o game GF apresenta, através de sua lógica de interação, uma visão artefactual da linguagem, com uma estrutura fundamentalmente linear, em torno de relações de causa e efeito e em desafios postos em termos de problema vs. solução. Isso não parece advir de um constrangimento constitutivo, próprio ao gênero ao qual pertence o objeto (um game *adventure*), mas de sua cartografia comunicacional. Articulando mais claramente a instância textual à da prática social, é possível perceber que o modelo de comunicação causa-efeito se intersecciona com as ideologias de meio ambiente que dicotomizam Sociedade-Natureza, atualizando tal dicotomia em termos da luta bem vs. mal; tais ideologias procuram depositar esperanças





de superação dos problemas ambientais na racionalidade técnica, silenciando sobre relações societárias mais amplas e produzindo o efeito de “despolitização” tão convergente a essa visão artefactual da linguagem. Assim, a crítica à lógica do consumo capitalista simplesmente não comparece em nenhum momento do game, o que demonstra, mais uma vez, como são insidiosos o discurso hegemônico de defesa do meio ambiente que apagam e silenciam, em um movimento de cunho claramente ideológico, os aspectos que dizem respeito às relações socioeconômicas que regem a apropriação dos recursos naturais - bem como a distribuição dos bônus e ônus decorrentes dessas relações de apropriação, na forma de poluição e degradação ambiental. A análise da instância da prática discursiva do game GF chama ainda mais atenção pelo fato de ter sido produzido por um grupo institucionalmente constituído como voz crítica, voltado para o desenvolvimento de games engajados em processos de transformação social. O mesmo se aplica ao seu design de interação. Há que se questionar, portanto, essa posição orientadora que se encontra presentes mesmos nos games que se propõem a serem mais críticos. Daí a necessidade de se politizar a produção desses artefatos, especialmente na conjuntura em que vivemos, em que experimentamos um brutal avanço de políticas neoliberais que apenas nos poderão oferecer mais desigualdade, mais pobreza e menos direitos sociais e dignidade para a ampla maioria da população.

É possível também perceber outras interseções com a questão ambiental, para além das ideologias de comunicação. Ao longo da análise do game, necessariamente tive que me despir de uma visão, digamos, “técnica” - no sentido de um foco no discurso de defesa do meio ambiente - para uma série de questões que transbordavam e se inter-relacionavam. A ingênua narrativa do game GF, por exemplo, apresenta atravessamentos identitários em que personagens do folclore amazônica defensores da floresta são retratados de maneira bastante estereotipada, em uma narrativa em que o índio Kambemba é um personagem totalmente inexpressivo e secundário, sendo os animais mais ativos que ele. Além disso, uma clara ideologia de infância que vê a criança como um ser não reflexivo e não autônomo (a tabula rasa destinada a “absorver” uma espécie de conhecimento transmitido inabalavelmente) também pode ser detectada.

Por fim, resalto a importância de se apontar e discutir elementos específicos de produção de sentidos em mídias digitais como games; procurei, ainda que brevemente, demonstrar como as regras, objetivos e procedimentos interacionais específicos das suas diversas camadas textuais, devem ser considerados pelo(a) analista do discurso; no caso do GF, chamo a atenção para a estrutura interacional rígida que não propicia alternância de vozes ou confronto de posições para além da dicotomia bem vs. mal, além dos recursos técnicos (como o *skinning*) promovendo entextualizações e projetando uma cartografia comunicacional mais eficaz.



## Referências

AARSETH, E. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**. Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference, 2003.

ACSELRAD, H. **Justiça Ambiental: novas articulações entre meio ambiente e democracia**. In: IBASE/CUTRJ/IPPUR-UFRJ. Movimento sindical e defesa do meio ambiente – o debate internacional. Série Sindicalismo e Justiça Ambiental, v03, 2000. Disponível em <http://www.ettern.ippur.ufrj.br/publicacoes/71/justica-ambiental-novas-articulacoes-entre-meio-ambiente-e-democracia>. Acesso em dez. 2014.

BLOMMAERT, J. **Chronotopes, scale and complexity in the study of language in society**. Tilburg Papers in Culture Studies, paper 121, 2015.

\_\_\_\_\_. **Language Ideology**. In: KEITH, B. Encyclopedia of Language and Linguistics. Boston: Elsevier, 2006.

\_\_\_\_\_. **Discourse. A critical introduction**. Nova York: Cambridge University Press, 2005.

BRIGGS, C. **Anthropology, Interviewing, and Communicability in Contemporary Society**. Current Anthropology, vol.48, no. 4, 2007a, pp. 551-580.

\_\_\_\_\_. **The neoliberal subject and its contradictions in news coverage of health issues**. Social Text 93, vol. 25, no. 4, 2007b, pp. 43-66.

\_\_\_\_\_. **Communicability, racial discourse and disease**. Annual Review of Anthropology, vol. 34, 2005, p. 269-291.

COMUNIDADES VIRTUAIS. **Orientações Pedagógicas**. s.l., s.d.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora da UnB, 2001.

GODEO, G. **Male-perfume advertising in men's magazines and visual discourse in contemporary Britain: a social semiotics approach**. Image & Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative, 2005. Disponível em: [http://www.imageandnarrative.be/inarchive/worldmusicb\\_advertising/godeo.htm](http://www.imageandnarrative.be/inarchive/worldmusicb_advertising/godeo.htm)

KRESS, G. VAN LEEUWEN. **Reading images: the grammar of visual design**. London; New York: Routledge, 2006 [1996].

HARVEY, D. **O neoliberalismo. História e implicações**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

LAYRARGUES, P. P. & LIMA, G. F. C. **Mapeando as macro-tendências político-pedagógicas da educação ambiental no Brasil**. VI EPEA, Ribeirão Preto, 2011. Disponível em: <http://www.icmbio.gov.br/educacaoambiental/images/stories/biblioteca/>

educacao\_ambiental/Layrargues\_e\_Lima\_-\_Mapeando\_as\_macro-tend%C3%A2ncias\_

da\_EA.pdf . Acesso em novembro de 2013.

LOUREIRO, Carlos Frederico B. et al . Contribuições da teoria marxista para a educação ambiental crítica. **Cad. CEDES**, Campinas , v. 29, n. 77, Apr. 2009 . Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-32622009000100006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32622009000100006&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em dezembro de 2013.

\_\_\_\_\_. **Educação Ambiental e Epistemologia Crítica**. Rev. Eletrônica Mestr. Educ. Ambient. E-ISSN 1517-1256, v. 32, n.2, p. 159-176, jul./dez. 2015.

LEFF, E. **Discursos sustentáveis**. Tradução: Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez, 2010.

ORLANDI, E. P. **Efeitos do verbal sobre o não-verbal**. Revista Rua, Campinas, 1995.

ROSE, D. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal**. 9ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2010.