CONSCIÊNCIA AMBIENTAL & JOGOS ELETRÔNICOS.

EDUARDO MANDELLI[1],*LUCAS SALUSTIANO PACÍFICO[1], LUÍS FERNANDO LOUREIRO SATO[2], TIAGO PINHEIRO RIOS LYRIO[1]

[1] Curso de Graduação em Engenharia Elétrica - FEEC/ Unicamp

[2] Curso de Graduação em Engenharia da Computação - FEEC/ Unicamp

*E-mail do autor correspondente: pacificao@gmail.com

RESUMO: A evolução dos conceitos de preservação ambiental tem se intensificado muito atualmente e essa avalanche tem trazido reflexos em tudo que nos norteia. Essa conscientização ambiental já se faz sentir também nos jogos eletrônicos. O objetivo deste trabalho foi avaliar esse reflexo ambiental no que tange aos jogos eletrônicos, os quais têm grande importância, hoje em dia na formação de crianças e adolescentes devido à sua alta popularidade. Ao final tentaremos responder a pergunta: Quanto a Consciência Ambiental está inserida nos Jogos Eletrônicos? Para tal o grupo de pesquisa e desenvolvimento de jogos da Unicamp, Gamux, respondeu a um questionário (n=31). Apesar de somente 2 destes (6,5%) terem dado resposta afirmativa sobre seu envolvimento no desenvolvimento de jogos empresas, este grupo é um bom indicador do andamento do mercado de videogames atualmente, por serem grandes consumidores e conhecedores destes. Os entrevistados se mostraram preocupados com os assuntos ambientais (78%). Mas, não sentem a necessidade do mercado de inserção desses conceitos ambientais nos jogos. Apesar da maioria dos entrevistados (68%) achar coerente a relação entre Jogos e Consciência Ambiental, uma expressiva parte (30%) se diz indiferente a essa questão. Tal fato pode ser relacionado a uma desinformação por parte destes, quanto à real importância educacional dos jogos eletrônicos, mesmo a maioria (67%) acreditando que os jogos podem influir na educação dos usuários. E por último, grande parte dos desenvolvedores entrevistados (75%) ainda acreditam que há muito a ser desenvolvido em novas temáticas de jogos. Em conversa com o professor Ricardo Anido, do Instituto de Computação e idealizador-criador do grupo Gamux, ele afirma que apesar de achar coerente a inserção de temáticas ambientais em jogos eletrônicos, ainda não há um grande desenvolvimento nessa direção, talvez por ela ainda ser considerada pequena frente a grande temática que ainda é a de ação e ficção com cenários nada ambientalmente naturais. Fruto esse da possibilidade de infinitas criações de ambientes por parte dos videogames. Ele ressalta ainda que apesar de os desenvolvedores serem por muitas vezes preocupados com os aspectos conscientizadores dos jogos, estes elementos ainda não se fazem muito valer, por serem ainda de

pouca importância comercial. Ou seja, é o mercado que ainda não exigiu essa necessidade de "consciência ambiental" nos jogos. O que não é diferente em muitos outros segmentos da economia, em que os aspectos de preservação ambiental só vêm com a necessidade do mercado. Por fim, chegamos a conclusão que os jogos eletrônicos são sem dúvidas, usados de forma correta, aliados na educação de jovens e crianças e estes podem muito ajudar na conscientização ambiental dessas. Portanto, é bom que se deixem de lado as velhas visões, já ultrapassadas educacionalmente, a respeito dos videogames como: incentivo a violência, promoção da individualidade, gerador de fatores depressivos, entre outros. Faz-se necessário que comecemos a pensar nos jogos como um grande aliado na educação e por fim, como um grande desenvolvedor das nossas relações sociais.

PALAVRAS-CHAVE: Meio-ambiente, jogos eletrônicos, consciência ambiental, videogames.