

Final Fantasy 7 Remake e Justiça Ambiental: uma análise da narrativa baseada em “values at play”

Vinicius Chagas
Departamento de Química
Univeridade Federal do Paraná -
UFPR
Curitiba, Brasil
viniciusmoraeschagas@gmail.com

Vinicius Gurski
Departamento de Química
Univeridade Federal do Paraná -
UFPR
Curitiba, Brasil
vinigurskiferraz@gmail.com

Roberto Dalmo
Departamento de Química
Univeridade Federal do Paraná -
UFPR
Curitiba, Brasil
robertodalmo7@gmail.com

Alexandre Polizel
Departamento de pedagogia
Univeridade Federal do Londrina -
UEL
Londrina, Brasil
xandrepolizel@gmail.com

Resumo— O presente trabalho possui como objetivo a realização de uma análise do elemento Narrativa e objetivos na perspectiva Values at Play do jogo *Final Fantasy 7 remake (FF7R)*. Para tal, apoiamos nosso entendimento do movimento de Justiça Ambiental presente em Henri Ascelrad para compreender como o FF7R estimula valores como justiça e injustiça ambiental.

Palavras-chave— *Final Fantasy 7, Justiça ambiental, Values At Play*

I. INTRODUÇÃO

Nos jogos, enquanto produtos culturais, é possível perceber representações diversas que dialogam com nossos entendimentos de mundo. Assim, os jogos, mais do que um elemento de diversão, são instrumentos potenciais para análise de valores e de questionamento acerca da sociedade em que vivemos. Flannagan e Nissenbaun [2] apresentam em seu livro *Values at play in digital games* a ideia de jogos como uma maneira de “expressar e incorporar valores humanos” (p. 19). Assim, para além da diversidade de entendimentos possíveis a partir da concepção de valores – ou seja, acerca de reflexões de cunho ético e estético -, focaremos nesse trabalho nos valores de Justiça/Injustiça Ambiental – remete um aspecto político.

O movimento de Justiça Ambiental surge nos Estados Unidos dos anos 1980 e se desenvolve a partir de uma série de entendimentos que dialogam com questões de classe e étnico-raciais. Acslrad [3] em seu livro *O que é Justiça Ambiental?* apresenta-nos uma série de mecanismos de produção da injustiça ambiental – “mecanismos através dos quais se configura uma proteção ambiental socialmente desigual” (p.78) .

O primeiro mecanismo é o *Mercado*. O autor trata a ideia de que algumas empresas conseguem assegurar que suas ações e interesses para que sejam prioridade por causa de sua riqueza, assim prejudicando populações mais pobres e como consequência também o meio ambiente. O segundo é a *Política*, que é usada para dar vantagens a grandes empresas e apenas prejudicando populações mais pobres e como consequência também o meio ambiente. O terceiro é a *Informação*, que também é um desses mecanismos, uma vez que quando ficamos alheios a uma informação, somos facilmente manipulados a acreditar que aquilo é a

verdade e nada de errado está acontecendo. É também citada a estratégia de *Neutralização* constante nas empresas, que conhecendo os perigos que causam, desenvolveram *políticas de conquista* da simpatia das populações vizinhas aos empreendimentos com a finalidade de evitar mobilizações e questionamento de seu funcionamento. As estratégias de

negação da injustiça ambiental e justificção da desigualdade ambiental estão presentes nesses mecanismos, quando estamos falando de um fato que realmente está ocorrendo e algumas pessoas se recusam a acreditar naquele fato por alguma razão, ele está diretamente propondo essa ideia desse mecanismo. Outro ponto destacado pelo autor são as *Estratégias empresariais de “prevenção” das lutas por justiça ambiental*, em que empresas de grande porte usam uma máscara em suas ações por meio da mídia e derivados, vendendo uma imagem falsa de alguma ação que seria considerada positiva para o público. Esses são alguns dos mecanismos que nós estaremos analisando durante o artigo para demonstrar as evidências de injustiça ambiental que o jogo apresenta.

Buscando maiores compreensões acerca da temática, o presente trabalho tem por objetivo identificar os meios de representação utilizados em *Final Fantasy 7 Remake* para tratar sobre justiça e injustiça Ambiental e, assim, contribuir para a formação de valores de justiça/injustiça Ambiental.

II. METODOLOGIA

Para a proposta apresentada, construímos uma pesquisa de caráter qualitativo de acordo com Flick [6] a qual se caracteriza no reconhecimento de diferentes perspectivas e na reflexão dos pesquisadores a respeito de seus próprios estudos, como parte do processo de construção do conhecimento. O olhar é voltado às singularidades do fenômeno analisado, com um olhar interpretativo, exploratório e sintético para a compreensão desses fenômenos.

A produção de dados foi realizada a partir do jogo FF7R, de modo que os investigadores assistiram (observação direta) às *Cutscenes* do jogo e tomaram notas transcritas- descritivas dos diálogos e das ações tomadas pelos personagens que remetesse à justiça ambiental. Os diálogos considerados representativos (para o entendimento do fenômeno dos

valores acerca da (in)justiça Ambiental) para nosso objetivo foram transcritos-descritos e tomados como referência textual para a análise. Além disso, também foi feita a leitura de críticas sobre a parte narrativa do jogo e também a leitura de outros aportes bibliográficos que tratam sobre Final Fantasy 7 e (in)justiça ambiental.

Para análise, lançamos mão dos fatores trazidos por Nissenbaum e Flanagan [2], instrumentalizando a análise guiada pelas categorias utilizadas pelos autores para análise de jogos digitais. Selecionamos a categoria “1- premissa

narrativa e objetivos”, que se atém aos seguintes tópicos: “ Qual é a história? Que objetivos e motivações guiam o personagem jogável? Quem ou o que o personagem jogável está perseguindo e o que acontece pelo caminho? Como os eventos estão ordenados? O que o personagem jogável terá realizado quando o jogo acabar? Os jogadores estão prestando atenção à narrativa enquanto jogam?

Feito isso, os diálogos e cenas relevantes que haviam sido recolhidos foram analisados a partir dos mecanismos de produção de injustiça ambiental estabelecidos por Acselrad [3].

III. ALGUNS RESULTADOS

Tópico 1 (Qual é a história): Final Fantasy VII (FFVII) é um jogo do gênero JRPG (*Japanese Role Playing Game*) desenvolvido para o console Playstation 1, lançado em 1997 e desenvolvido pela empresa Squaresoft®. A obra é ambientada em uma realidade distópica na qual uma grande empresa, a *Shinra Electric Power Company*, utiliza-se da energia Mako – energia vital do planeta Gaia – para transformação e distribuição de energia elétrica para “todos”. Tal megacorporação possui influência sobre a mídia e as estruturas estatais, bem como grande arsenal bélico e o comando de tropas militares – o que contribui para a acumulação de um enorme poder. O(a) jogador(a) inicia a campanha controlando Cloud Strife, apresentado como ex-*soldier* da Shinra, e prestando um serviço para um grupo Avalanche – intitulado Eco-terrorista e comandado por Barret Wallace. Durante seu primeiro serviço com a Avalanche, Cloud os ajuda a chegar no centro do Reator 1 para plantar um explosivo que iria destruir esse reator. Durante essa jornada ele acaba conhecendo um pouco mais sobre quem são esses Eco-terroristas e porque eles estão fazendo aquilo. Mais especificamente falando, Barret Wallace demonstra ter uma personalidade e visão bem radical sobre a Shinra e seus feitos. Durante uma conversa em um elevador ele diz:

Barret: “O único propósito dessa coisa (o reator) é drenar a energia desse planeta, enquanto você dorme, come ou caga. Está aqui, drenando energia Mako, não descansa e também não se importa.

Barret: “Você sabe o que Mako é né? Mako é a força vital desse planeta, o planeta sangra verde igual nós sangramos vermelho. O que você acha que irá acontecer quando tudo acabar? Me responda! Você vai ficar aí e pretender não ouvir o planeta chorando de dor? Eu sei que você pode ouvir.”

Durante essa discussão vemos que Barret defende que a energia Mako é uma força vital essencial para o planeta, e que ela deveria ser preservada e não explorada. Acselrad [3] corrobora com essas ideias proposta por Barret, quando fala sobre justiça ambiental e ambientalismo, bem como os riscos de alianças de tais movimentos com multinacionais. Ressalta-

se também que tal cena representa os valores de (in)justiça ambientais atrelados à produção de uma força de Mercado e Política, que organiza as condições de existência e de relações sociais a partir da exploração da própria terra.

Essas ideias ficam mais reforçadas ainda quando falamos do que ocorre depois no jogo: após a Avalanche cumprir sua missão com “sucesso” e explodir o reator 1, eles voltam de trem para uma área de subúrbio em Midgar. Cloud se depara ao sair do trem com um cidadão observando um painel com vários panfletos. Em um deles há a seguinte manchete “Não os deixem, mako é a energia vital do planeta” e nessa cena o cidadão diz:

NPC: “Malditos Eco-guerreiros com esses pôsteres ridículos, eu tiro eles daqui e uma hora depois eles estão ali de novo, é como se eles não tivessem algo melhor para fazer” (Então ele olha em direção a cidade alta de Midgar) NPC: “Quer dizer, olha toda aquela siderúrgica, você está tentando me dizer que aquilo não é progresso?”

É possível notar nesse diálogo que o NPC (*Non-player-character*) acredita cegamente que as ações da empresa estão trazendo uma sensação de grande progresso, mas o que ele não consegue observar é o custo extremo que a Shinra está causando ao ambiente ao redor. Tais associações mostram as forças dos processos de Desinformação e Neutralização [3], na produção dos valores de (in)justiça Ambiental representados pela narrativa de FFVII. Representa também como há uma força ativa nos processos de desinformar e neutralizar narrativas por sujeitos comuns, representados por um personagem NPC, mostrando como os valores de (in)justiça Ambiental se difundem nas teias sociais.

Tal situação nos permite, também, estabelecer a relação com as ideias que Krenak [4] traz em seu livro sobre a ideia de humanidade e qual o nosso papel dentro do cuidado do planeta. Para ele, nós acabamos nos afastando das nossas origens – representada aqui pela fundamentação dos modos de vida nas relações sociotécnico-socioambientais, na escuta dos não humanos e no senso conectivo como produtor das condições existenciais – e fomos induzidos a viver em uma civilização que criou um conceito próprio de humanidade; Assim, nós não vemos mais o mundo como uma biosfera mas sim como um simples terreno de recursos naturais que servem para nosso sustento. Vemos neste sentido que a narrativa do jogo FFVII nos coloca em reflexão acerca de como as disputas em torno dos valores de (in)justiça Ambiental colocam em operação representações e percepções acerca da relação com a Terra-Mundo.

Tópico 2 (Que objetivos e motivações guiam o personagem jogável ou o jogador?): Durante o decorrer do jogo é possível notar um desenvolvimento claro do protagonista Cloud e de sua própria história. O objetivo principal de Cloud no início do jogo era o mesmo de qualquer mercenário, cumprir a missão que lhe foi dada e ser pago no final, o próprio Barret tem uma primeira impressão bem direta sobre ele “Um merdinha com complexo de inferioridade”. Um fator importante sobre nosso protagonista é que ele não tem memórias muito claras sobre seu passado, então, quanto mais avançamos no jogo, mais descobrimos quem realmente é Cloud Strife. Uma das primeiras revelações feitas no início do jogo (logo após a explosão do reator 1) é a presença de quem aparenta ser seu principal inimigo, Sephiroth, o qual Cloud tinha a certeza de ter derrotado há muito tempo, porém ele sabia que tudo o que estava vendo e ouvindo era

real e estava acontecendo logo a sua frente. Avançando no jogo, nós vemos uma mudança clara no objetivo de Cloud e na sua história. O momento principal que isso ocorre é quando ele tem um *flashback* de Tifa, sua amiga de infância, em que relembra de quando ainda eram jovens e falavam do futuro:

Tifa: “Só me prometa uma coisa; quando formos mais velhos e você for um SOLDIER famoso, se eu alguma hora estiver enrascada ou em perigo, prometa que você virá me salvar; é isso que heróis fazem, eles salvam pessoas; por favor só essa vez”

Cloud: “Certo, eu prometo.”

Ao ler esse diálogo, pode parecer algo simples, porém para o desenvolvimento da história de Cloud esse momento é muito importante, é a primeira vez que vemos quais eram seus objetivos e seus sonhos. Podemos identificar nesses momentos um traço de heroísmo vindo do protagonista que antes era apenas um mercenário e agora está tentando ser o herói da história. Até o momento, Cloud seguia sua jornada sem um objetivo claro, entretanto a partir deste ponto podemos ver uma transformação em sua personalidade e valores.

Para além de tais aspectos, percebemos que o jogo FFVII coloca a reflexão dos valores de justiça Ambiental enquanto processos elaborados no plano da história vivida. Tópico 3 (Quem ou que o personagem jogável está perseguindo, e o que acontece pelo caminho?): é notável previamente que Cloud sempre está atrás de vários objetivos distintos durante o jogo. Ele de início estava fazendo um trabalho como mercenário apenas pelo dinheiro, mas após notáveis eventos e perguntas não respondidas sobre seu passado, ele acaba embarcando em uma jornada muito maior, tanto por causa da sua curiosidade quanto pela vontade de fazer o certo. Nós podemos ver essa mudança de objetivo dele bem claramente após suas conversas com Aerith e durante seus *flashbacks* que ocorrem com certas constâncias ao longo do jogo, construindo cada vez mais um protagonista que não apenas se conhece melhor

mas também está atrás de fazer o melhor para os outros. Há, neste aspecto, substrato para refletir os valores de justiça Ambiental em uma dinâmica dialética; i) os valores de justiça ambiental são transformados ao longo da narrativa, visto que de um lado os valores de justiça ambiental encontram-se representados enquanto processos cambiantes, valores que são transformados frente ao encontro com narrativas de uma consciência crítica acerca da Terra, bem como das experiências vividas; ii) de outro, os valores de justiça Ambiental são representados enquanto processos atrelados a própria constituição do personagem-sujeito, neste aspecto, há modos de ser sujeito-personagem atrelado aos valores de justiça Ambiental do qual se parte [3;4].

Tópico 4 (Como os eventos estão ordenados?): *gameplay* e *cutscenes* de FF7R se passam quase todas no presente. Como já dito anteriormente, o passado de Cloud é uma incógnita até mesmo para ele, e o jogador não sabe mais que o protagonista a respeito disso, então todos os fatos que o jogador evidencia, Cloud também descobre. Este mistério narrativo em torno do passado do protagonista é explorado lentamente ao longo da história, mas são sempre momentos rápidos e pouco esclarecedores, muitas vezes aumentando o mistério, em vez de ajudar Cloud a solucioná-lo. Ademais, além de presenciarmos algumas ações rígidas tomadas pela

Shinra, em vários momentos do jogo chegamos em um local que foi destruído pela empresa e algum personagem relata o acontecido para nós, como por exemplo no capítulo 9, quando Cloud está com Aerith atravessando o setor 5 da cidade baixa para chegar ao setor 7. Ao chegar em uma área totalmente devastada do setor, Aerith conta a Cloud que quando Midgar ainda estava em construção, parte da plataforma acabou desabando e matando todos que moravam lá embaixo – como vemos no diálogo:

Cloud: “Dá pra ver o céu daqui”

Aerith “A plataforma nova ainda tá em construção, não gosto dessa parte de Midgar...Na época da construção de Midgar, houve um acidente, e a plataforma caiu. Ainda tinha pouca gente morando aqui naquele tempo, mas...”

Tal narrativa evidencia a existência da zona de sacrifício em que classes sociais pouco favorecidas são forçadas a morar, enquanto a elite socioeconômica reside lá em cima, longe de possíveis riscos ecológicos e acidentes industriais. Segundo [1] há 2 tipos de classes ambientais, a que se favorece com a degradação e uma outra que paga os recursos ambientais, expondo uma exposição desigual ao risco. Neste sentido, vemos a partir do jogo que há uma seleção dos corpos que poderão/irão sofrer com efeitos colaterais da exploração Ambiental, enquanto outro agrupamento gozará dos efeitos da exploração – e tal posicionamento classificatório dos corpos encontra-se interligado ao valores de Justiça Ambiental que permitem que este opere.

Tópico 5 (o que o personagem jogável terá realizado quando o jogo for “vencido?”): o grupo consegue chegar ao topo da torre da corporação e lá acontece o assassinato do presidente da empresa pelas mãos de Sephiroth. Antes de o presidente ser assassinado, podemos observar um diálogo entre ele e Barret, evidenciando algumas estratégias de negação da injustiça ambiental e da justificação da desigualdade ambiental. O Presidente deixa claro que, para que a humanidade possa avançar tecnologicamente e prosperar, é necessária uma constante destruição ambiental.

Presidente: "Imagine só um mundo sem a Shinra. Sem energia mako. Um mundo estagnado e impotente. Agora imagine um desastre natural. Quem ajudaria o povo? Quem ajudaria as pessoas a reconstruir? Vocês? Acham que vão agradecer vocês por terem destruído a vida delas?"

Antes de morrer, o Presidente deixa claro que não há problema em haver devastações ambientais ou que existam as “classes ambientais”, pois enquanto o planeta morre, a tecnologia avança. Segundo Layrargues [5], a justificativa das práticas de injustiça ambiental possui forte inclinação à ascensão econômica, isto é, determinados líderes políticos e donos de empresas afirmam que para que haja um avanço socioeconômico, ações que prejudiquem o meio ambiente são necessárias, atitudes estas que assemelham-se muito às do Presidente Shinra.

Evidencia-se em tal discurso do Presidente Shinra, também, que há nas negociações com os valores de (in)justiça ambiental um desejo da população comum em acatá-los ou não, atrelados à possibilidade dos modos de vida desejáveis, ou não, por estes. Ressaltamos, com isto, que há nos processos de interlocução do Mercado, Política, Desinformação e Neutralizações, uma relação com os sujeitos desejarem seguir ‘valores de justiça ambiental’ mesmo que estes sejam ‘injustos’ e destruidores das condições socioambientais de existência. Há, assim, uma

valorização que aceita a destruição e exploração da Terra, em face à aspectos de sua vida – como consumo exagerado, descarte constante e não preocupação com os resíduos e impactos deixados à Terra.

Tópico 6 (Os jogadores estão prestando atenção à narrativa enquanto jogam?): é de suma importância que o jogador esteja atento à todos os diálogos durante a *gameplay* e as *cutscenes* para que possa compreender a história e também conseguir interpretar as entrelinhas do enredo, apesar de não ter sido um jogo desenvolvido para educar sobre justiça e injustiça ambiental. Daremos foco aqui é no capítulo 8 ao desenrolar da *sidequest* “O anjo da comunidade” onde conhecemos um repórter chamado Damon que trabalha em um jornal que ironicamente só faz matérias que exaltam a Shinra e denigrem a comunidade de baixo e qualquer um que se oponha a empresa.

Damon: "Eu sou Damon. Apenas um humilde repórter do Notícias do Dia.

Aerith: “Eca! Aquele lixo? Que sempre espalha boatos absurdos sobre a comunidade?”.

Damon: "Pelo contrário, minha querida!! Buscamos dar mais visibilidade aos problemas dos nossos irmãos de baixo. Queremos um futuro melhor para todos, ricos e pobres. Depois disso, Damon pede ajuda para descobrir quem é o “Anjo da comunidade”, uma pessoa que rouba equipamentos da Shinra para ajudar os mais necessitados. Nesse caso, vemos como a Shinra se utiliza da mídia para manipular a visão que as pessoas têm da empresa. De acordo com Acselrad [3], as empresas adotam estratégias de prevenção das lutas de justiça ambiental utilizando-se de *marketing* e outras ferramentas que visam limpar a imagem da empresa,

como visto no diálogo acima – desinformação e neutralização são acionadas para elaborar valores de justiça Ambiental que dê aportes para que as injustiças ambientais da Shinra continuem operantes.

IV. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Final Fantasy 7 Remake é, por fim, um jogo desenvolvido para gerar entretenimento, entretanto, a partir dos elementos trazidos por Flanagan, Nissenbaum e Acselrad, confirma-se a presença da possibilidade de formação de valores de justiça ambiental, isto é, o jogo não foi idealizado apenas para estudo e conscientização sobre justiça ambiental, porém, ao passo que diverte, também ensina e traz reflexões acerca do tratamento injusto que a natureza recebe e mostra que não só o planeta sofre consequências disto, mas também uma parcela da população é sempre penalizada por tais atos.

REFERÊNCIAS

- [1] R. Murphy, “*Rationality and nature*”. Boulder, CO: Westview Press, 1994.
- [2] M. Flanagan, e H. Nissenbaum. “Valores em jogo: valores em jogos digitais”. Editora Blucher, 2016.
- [3] H. Acselrad, *Ambientação das lutas sociais - o caso do movimento por justiça ambiental*. Rio de Janeiro, p 103-119, 2010.
- [4] A. Krenak, “Ideias para adiar o fim do mundo”. Editora Schwarcz S.A. São Paulo, 2019.
- [5] P.P. Layrargues. *Capital Educacional - A Conjuntura Ecológica e os Desafios à Educação Ambiental*. (Set.29, 2020). Acesso em: Jul.19, 2021. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1vaCwk6yInw&t=2939s>.
- [6] U. Flick. “Introdução à pesquisa qualitativa”. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.