



Reflexões sobre o consumo dentro do Videogame Stardew Valley

Erica Ames dos Santos, discente de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda, Campus São Borja

João Vítor Marques Leonardi, discente de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda, Campus São Borja

Kethelen Lopes Coelho, discente de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda, Campus São Borja

Juliana Zanini Salbego, Docente e orientador do trabalho, Universidade Federal do Pampa- UNIPAMPA

joaoleonardi.aluno@unipampa.edu.br

ericasantos.aluno@unipampa.edu.br

kethelencelho.aluno@unipampa.edu.br

julianasalbego@unipampa.edu.br

RESUMO

O consumo é ambíguo, porque na sociedade contemporânea, sua definição deixou de ser apenas sobre a aquisição de bens, consumir traz também uma profundidade cultural que se aplica desde ações simples que influenciam a compra de itens, até a representação de quem somos através de nossas identidades. Os videogames se solidificam no mercado conforme o tempo passa, os motivos para tal consumo são dos mais básicos como diversão e competição, aos mais complexos como o que os indivíduos sentem ao jogar e o que o game permite ao jogador. O presente trabalho tem o **objetivo** de exprimir algumas reflexões e exemplos da prática do consumo na sociedade e suas representações dentro do universo do videogame *Stardew Valley* (2016), desenvolvido por Eric Barone. Como **processo metodológico** para este artigo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica através de livros e artigos que expõem as várias formas de consumo. Também foi realizada uma pesquisa em artigos online sobre o mercado do consumo de videogames, sua influência na comunicação e críticas sobre suas práticas, além de pesquisa documental para a busca de dados sobre o consumo atual de games. Sobre o consumo, os principais autores utilizados foram Everardo Rocha com a obra “Representações do Consumo: Estudos Sobre a Narrativa Publicitária” (2006) e o livro “Cultura, consumo e identidade”, de Livia Barbosa e Colin Campbell (2006). Sobre os games, os principais autores utilizados foram Rheingold (1997), juntamente com os dados retirados da nona edição da Pesquisa Game Brasil (PGB). Como **resultados** temos

que o consumo contemporâneo acontece de diferentes modos, sendo um fenômeno essencial para as relações sociais e códigos culturais relacionados às pessoas e serviços. Ele expressa ideias, valores, etc, ajudando na definição de classificações sociais da atualidade, além de articular a relação dos indivíduos com objetos (ROCHA, 2006). O consumo de jogos eletrônicos também faz parte desse universo. Inicialmente, analisa-se que os motivos para este consumo são ligados ao lazer, diversão e competição, mas existem razões ainda mais complexas, como utilizar os espaços dos games para obter trocas intelectuais, culturais, afetivas, que permitem a criação de sentimentos, teias de relacionamentos através do computador. Ao observar a narrativa de Stardew Valley, ele se apresenta como um simulador da vida na fazenda, em contraste com uma vida previamente corrida na cidade grande. O jogo traz elementos simples mas com uma riqueza de detalhes, como personagens complexos, histórias coerentes e sistemas de compra, venda e troca que simulam a realidade. A partir deste contexto, foi possível estabelecer comparações que existem no universo de Stardew Valley em relação com a sociedade, sendo essas noções baseadas na crítica ao capitalismo não sustentável, referindo-se ao consumo em empresas de grande porte, fator que desequilibra o universo do jogo, já que Stardew Valley foca em um apelo ao consumo sustentável em comércios locais. As críticas são, desse modo, estendidas para o que vivenciamos no mundo real, em que a presença de grandes corporações e a maneira que elas tendem a trabalhar e se relacionar com desigualdades sociais, consumidores e meio ambiente, é algo comum. As analogias feitas entre os reais consumidores e/ou trabalhadores dessas corporações e as representações dos personagens utilizados no jogo são compreensíveis, pois o game utiliza representações de funcionários cansados e abatidos, uma economia balanceada pela presença invasiva da corporação e uma constante sensação de instabilidade. A corporação representada no jogo também é competitiva, criando alianças de modo desleal, visando baixar gradativamente os rendimentos do comércio local e, conseqüentemente, monopolizar a região. Entretanto, percebemos que o game conduz o jogador por escolhas, permitindo-o optar pelo locavorismo, ou seja, a preferência pelo consumo e compra de produtos locais, sendo este um método alternativo relacionado com a sustentabilidade e o equilíbrio do meio ambiente. Esta preferência é refletida no cenário moderno real, tendo essa escolha por produtos orgânicos se fortalecido em tempos de pandemia. Como **considerações finais**, percebemos que os exemplos das relações feitas da sociedade contemporânea e o jogo são retomados, como o consumo é um forte fator de influência para a população, e as grandes empresas mudam seus discursos com a conscientização dos indivíduos a respeito do consumo, entretanto muitas ações destas continuam iguais. Apesar desses fatores, Stardew Valley não toma decisões diretamente, as escolhas são deixadas para o jogador, o game só apresenta conseqüências através do que é escolhido, e o aprendizado que o jogo tenta possibilitar parece ser uma experiência coletiva por meio da história e dos personagens que compõem o universo do jogo.

Agradecimentos: Agradecimentos à Unipampa por facultar a oportunidade de realizar esta pesquisa.

Palavras-chave: Consumo; Stardew Valley; Videogames.