DOI: 10.29327/2620317.9.1-7

CONSUMO SUSTENTÁVEL E CULTURA POP: reflexões socioambientais a partir do universo Pokémon

SUSTAINABLE CONSUMPTION AND POP CULTURE: socio-environmental reflections from the Pokémon universe

CONSUMO SOSTENIBLE Y CULTURA POP: reflexiones socioambientales a partir del universo Pokémon

Fernando da Silva Sena
Graduado em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: fernandobasss19@gmail.com

Samantha Barros Oliveira da Costa
Graduanda em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: samanthabarrosoliveira2017@gmail.com

Kamila Vitória Barros Gonçalves
Graduada em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: vitoriakamila169@gmail.com

Antonia Rafaela Martins da Silva
Graduada em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: rafaelamartins2512@gmail.com

Layane de Moura Lima
Graduada em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: laylimabio@gmail.com

Laysa Antonia Silva de Carvalho
Graduada em Ciências Biologicas bacharelado
Universidade Estadual do Maranhão – Campus Bacabal
E-mail: carvalholaysa209@gmail.com

RESUMO

O presente estudo aborda a relação entre consumo sustentável e cultura pop, tendo como foco o universo da franquia Pokémon como ferramenta didática para a educação ambiental. A pesquisa parte do problema de como a cultura pop pode contribuir para a reflexão crítica sobre os impactos do consumo na sociedade contemporânea, considerando o crescente agravamento das questões ambientais. O objetivo geral foi analisar como elementos dessa

franquia podem ser utilizados para promover a conscientização ambiental e o consumo sustentável. Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo revisão de literatura, fundamentada em autores como Bauman (2008), Layrargues (2002) e Minayo (2014), além de estudos contemporâneos sobre educação ambiental. Também foi realizada uma análise teórica dos elementos narrativos da obra. Os resultados evidenciam que o universo Pokémon apresenta representações simbólicas da relação entre seres humanos e natureza, além de práticas que podem ser associadas ao consumismo, possibilitando reflexões críticas em contexto educacional. Conclui-se que a utilização da cultura pop como recurso pedagógico favorece o engajamento dos estudantes e contribui para a formação de uma consciência ambiental crítica, configurando-se como estratégia relevante no ensino contemporâneo.

Palavras-chave: Consumo sustentável; educação ambiental; cultura pop; ferramentas didáticas.

ABSTRACT

This study addresses the relationship between sustainable consumption and pop culture, focusing on the Pokémon franchise as a didactic tool for environmental education. The research is based on the problem of how pop culture can contribute to critical reflection on consumption impacts in contemporary society, considering the increasing environmental challenges. The main objective was to analyze how elements of this franchise can be used to promote environmental awareness and sustainable consumption. Methodologically, this is a qualitative study based on a literature review, grounded in authors such as Bauman (2008), Layrargues (2002), and Minayo (2014), as well as contemporary studies on environmental education. A theoretical analysis of the narrative elements of the work was also conducted. The results indicate that the Pokémon universe presents symbolic representations of the relationship between humans and nature, as well as practices associated with consumerism, enabling critical reflections in educational contexts. It is concluded that the use of pop culture as a pedagogical resource enhances student engagement and contributes to the development of critical environmental awareness.

Keywords: sustainable consumption; environmental education; teaching tools; pop culture.

RESUMEN

El presente estudio aborda la relación entre el consumo sostenible y la cultura pop, centrándose en el universo de la franquicia Pokémon como herramienta didáctica para la educación ambiental. La investigación parte del problema de cómo la cultura pop puede contribuir a la reflexión crítica sobre los impactos del consumo en la sociedad contemporánea, considerando el agravamiento de los problemas ambientales. El objetivo general fue analizar cómo los elementos de esta franquicia pueden utilizarse para promover la conciencia ambiental y el consumo sostenible. Metodológicamente, se trata de una investigación cualitativa, de tipo revisión de literatura, basada en autores como Bauman (2008), Layrargues (2002) y Minayo (2014), además de estudios

contemporáneos en educación ambiental. También se realizó un análisis teórico de los elementos narrativos de la obra. Los resultados evidencian que el universo Pokémon presenta representaciones simbólicas de la relación entre los seres humanos y la naturaleza, además de prácticas asociadas al consumismo, lo que permite promover reflexiones críticas en el contexto educativo. Se concluye que el uso de la cultura pop como recurso pedagógico favorece la participación de los estudiantes y contribuye a la formación de una conciencia ambiental crítica.

Palabras clave: consumo sostenible; educación ambiental; cultura pop; herramientas de enseñanza.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, o debate acerca do consumo sustentável tem se intensificado em decorrência do agravamento das crises ambientais globais, como as mudanças climáticas, a perda da biodiversidade e o esgotamento dos recursos naturais. Nesse contexto, a necessidade de promover uma formação crítica voltada à sustentabilidade torna-se cada vez mais urgente. Conforme destacam Capra (2006) e Leff (2010), a crise ambiental contemporânea está diretamente relacionada aos modelos de produção e consumo, exigindo uma mudança de paradigma baseada em uma racionalidade ambiental.

Paralelamente, a cultura pop tem se consolidado como um importante vetor de influência social, especialmente entre jovens, ao moldar comportamentos, valores e formas de percepção da realidade. Nesse sentido, práticas educativas que dialoguem com esse universo tendem a ser mais eficazes e significativas. De acordo com Jenkins (2009), a cultura da convergência e a participação ativa dos sujeitos nos meios de comunicação ampliam as possibilidades de aprendizagem, tornando o ensino mais dinâmico e interativo.

Nesse cenário, o universo da franquia Pokémon apresenta-se como um recurso pedagógico relevante, uma vez que incorpora narrativas que envolvem relações entre seres humanos e natureza, além de conflitos relacionados à exploração e preservação ambiental. A utilização de elementos da cultura pop no ensino pode favorecer a construção de significados e aproximar conteúdos abstratos da realidade dos estudantes, conforme apontam Nussbaum (2015), ao destacar a importância das narrativas na formação do pensamento crítico e ético.

A problemática do consumo excessivo, característica da sociedade contemporânea, pode ser compreendida à luz das reflexões de Bauman (2008), que aponta o consumismo como elemento central da modernidade, no qual o ato de consumir ultrapassa a satisfação de necessidades básicas e passa a constituir identidades e relações sociais. Tal dinâmica contribui significativamente para a intensificação dos impactos ambientais, reforçando a necessidade de práticas educativas voltadas à conscientização crítica.

Diante desse contexto, emerge a seguinte questão norteadora: como a cultura pop, representada pela franquia Pokémon, pode contribuir para a reflexão crítica sobre consumo sustentável e impactos ambientais? Essa problemática evidencia a necessidade de investigar estratégias pedagógicas inovadoras que dialoguem com o cotidiano dos estudantes.

A justificativa deste estudo fundamenta-se na compreensão de que a cultura pop exerce forte influência sobre o comportamento social, podendo ser utilizada como ferramenta educativa. Ademais, conforme Layrargues (2002), a educação ambiental deve ultrapassar a mera transmissão de conteúdos, promovendo a formação de sujeitos críticos e capazes de intervir na realidade socioambiental. Além disso, conforme discutido por Leff (2010), a construção de uma racionalidade ambiental exige novas abordagens educativas que integrem conhecimento, cultura e prática social.

Nesse sentido, estratégias didáticas inovadoras, como o uso do universo Pokémon, contribuem para o aumento do engajamento dos alunos e para a facilitação da compreensão de temas complexos. Ao aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes, essas abordagens favorecem a construção do pensamento crítico e da consciência ambiental.

Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo geral analisar, de forma qualitativa e interpretativa, como elementos do universo Pokémon podem ser utilizados como ferramenta didática para promover a compreensão e a reflexão crítica sobre o consumo sustentável e a consciência ambiental, a partir da identificação de temas socioambientais presentes na obra e sua articulação com referenciais teóricos da educação ambiental e da sociedade de consumo.

2 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo revisão de literatura, com caráter exploratório e descritivo. Esse tipo de investigação permite a análise e interpretação de produções científicas já existentes, possibilitando a construção de reflexões teóricas acerca do tema proposto.

A abordagem qualitativa fundamenta-se na compreensão de significados, valores e práticas sociais, sendo adequada para estudos que envolvem interpretação de fenômenos culturais e educacionais. Conforme Minayo (2014), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças e atitudes, o que a torna apropriada para investigações que buscam compreender relações sociais e simbólicas, como é o caso da interface entre cultura pop e educação ambiental.

A revisão de literatura foi realizada por meio da busca sistemática de artigos científicos, livros e documentos acadêmicos disponíveis em bases de dados digitais, como Google Acadêmico, SciELO e periódicos da área de educação e meio ambiente. Foram utilizados descritores como “consumo sustentável”, “educação ambiental”, “cultura pop” e “ensino”, priorizando produções publicadas nos últimos anos, sem excluir obras clássicas relevantes para a fundamentação teórica.

Como critério de inclusão, foram selecionados estudos que abordassem diretamente a relação entre consumo, educação ambiental e práticas pedagógicas inovadoras. Já como critérios de exclusão, foram desconsiderados trabalhos que não apresentavam relação direta com o tema ou que não possuíam rigor científico adequado.

Além da revisão bibliográfica, realizou-se uma análise teórica do universo da franquia Pokémon, considerando seus elementos narrativos, simbólicos e temáticos. Essa análise buscou identificar representações relacionadas à interação entre seres humanos e natureza, bem como práticas que podem ser associadas ao consumo e à exploração de recursos, permitindo estabelecer conexões com o contexto socioambiental contemporâneo.

A análise dos dados foi conduzida por meio de uma abordagem

interpretativa, articulando os referenciais teóricos com os elementos identificados na obra analisada. Esse processo seguiu uma lógica de categorização temática, permitindo a construção de discussões críticas acerca do potencial pedagógico da cultura pop. Nesse sentido, a análise qualitativa possibilita a produção de inferências e interpretações fundamentadas, conforme destacado por Minayo (2014).

No que se refere às considerações éticas, por tratar-se de uma pesquisa de revisão de literatura, não houve envolvimento direto com seres humanos, dispensando a necessidade de submissão a comitê de ética. No entanto, foram respeitados os princípios éticos relacionados à pesquisa científica, como a correta citação das fontes utilizadas e a fidelidade às ideias dos autores.

Por fim, destaca-se como limitação do estudo o fato de se basear exclusivamente em análise teórica e bibliográfica, não contemplando investigação empírica em contexto escolar. Apesar disso, a revisão de literatura permite uma compreensão ampla e fundamentada do tema, oferecendo subsídios relevantes para futuras pesquisas e aplicações práticas no campo educacional.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise da literatura e do universo da franquia Pokémon permitiu identificar categorias temáticas relevantes para a discussão do consumo sustentável e da consciência ambiental no contexto educacional. Os resultados são apresentados de forma descritiva e interpretativa, organizados em eixos analíticos.

3.1 REPRESENTAÇÕES DA RELAÇÃO SER HUMANO–NATUREZA

Observa-se que o universo Pokémon apresenta uma relação simbólica entre humanos e criaturas que pode ser interpretada como uma metáfora da interação entre sociedade e meio ambiente. Em diversas narrativas, destaca-se a importância do respeito, cuidado e equilíbrio com a natureza, contrapondo-se a práticas de exploração predatória.

Essa representação dialoga com os princípios da educação ambiental crítica, que, segundo Layrargues (2002), deve promover a reflexão sobre as relações sociais, econômicas e ambientais, incentivando a transformação da realidade. Assim, os elementos narrativos da franquia contribuem para a construção de valores relacionados à sustentabilidade.

3.2 CONSUMO E ACÚMULO NO UNIVERSO POKÉMON

Outro aspecto relevante identificado refere-se às práticas de consumo presentes na obra, como a captura contínua de Pokémon e o acúmulo de itens. Essas dinâmicas podem ser interpretadas como analogias ao comportamento consumista da sociedade contemporânea.

De acordo com Bauman (2008), o consumismo é uma característica central da modernidade, na qual o acúmulo de bens e a constante substituição de produtos tornam-se práticas recorrentes. Ao relacionar essas ideias com o universo Pokémon, torna-se possível promover discussões críticas sobre consumo excessivo e seus impactos ambientais.

3.3 POTENCIAL PEDAGÓGICO DA CULTURA POP

Os resultados indicam que o uso da cultura pop como ferramenta didática favorece o engajamento dos estudantes e facilita a compreensão de temas complexos. A familiaridade dos alunos com o universo Pokémon contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais significativo.

Nesse sentido, a abordagem qualitativa adotada possibilitou interpretar os significados atribuídos aos elementos da obra, evidenciando seu potencial educativo. Conforme Minayo (2014), a pesquisa qualitativa permite compreender aspectos simbólicos e sociais, sendo adequada para análises interpretativas como esta.

3.4 IMPLICAÇÕES PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL

A partir dos achados, verifica-se que a utilização de elementos da cultura pop pode contribuir para práticas pedagógicas inovadoras, especialmente no ensino de temas socioambientais. A inserção de narrativas conhecidas no contexto educacional favorece a problematização da realidade e estimula a participação ativa dos alunos.

Os resultados corroboram a perspectiva de Layrargues (2002), ao indicar que a educação ambiental deve ser crítica, contextualizada e voltada à transformação social. Assim, o uso do universo Pokémon pode atuar como mediador no processo de construção do conhecimento.

3.5 LIMITAÇÕES E PERSPECTIVAS FUTURAS

Como limitação, destaca-se que o estudo se baseia exclusivamente em análise teórica e revisão de literatura, não incluindo investigação empírica em contexto educacional. Isso restringe a generalização dos resultados para situações práticas de ensino.

Dessa forma, sugere-se que pesquisas futuras realizem estudos de campo, aplicando metodologias ativas com o uso da cultura pop, a fim de avaliar empiricamente seus impactos no processo de ensino-aprendizagem e na formação da consciência ambiental.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo geral analisar, de forma qualitativa e interpretativa, como elementos do universo da franquia Pokémon podem ser utilizados como ferramenta didática para promover a compreensão e a reflexão crítica sobre o consumo sustentável e a consciência ambiental. A partir da revisão de literatura e da análise teórica realizada, foi possível alcançar esse objetivo, evidenciando o potencial pedagógico da cultura pop no contexto educacional.

Os resultados demonstraram que o universo Pokémon apresenta diversas representações que podem ser associadas a questões socioambientais, especialmente no que se refere à relação entre seres humanos e natureza, bem como às práticas de consumo e acúmulo. Essas características permitem estabelecer conexões com problemáticas contemporâneas, como o consumismo e seus impactos ambientais, conforme discutido por Bauman (2008), além de reforçar a importância de uma educação ambiental crítica, como proposto por Layrargues (2002).

Além disso, verificou-se que o uso da cultura pop como recurso didático contribui para o aumento do engajamento dos estudantes e para a facilitação da compreensão de temas complexos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo. Nesse sentido, o estudo também reforça a relevância de abordagens qualitativas na análise de fenômenos educacionais e culturais, conforme destacado por Minayo (2014).

Do ponto de vista teórico, o trabalho contribui para a ampliação das discussões sobre a interface entre educação ambiental, cultura pop e consumo sustentável. Já no âmbito prático, oferece subsídios para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas inovadoras que dialoguem com o universo dos estudantes, favorecendo a construção de uma consciência crítica e responsável em relação ao meio ambiente.

Por fim, destaca-se que, embora o estudo apresente contribuições relevantes, sua natureza teórica constitui uma limitação, indicando a necessidade de pesquisas futuras que investiguem empiricamente a aplicação dessas estratégias em contextos educacionais.

ODS

O presente trabalho relaciona-se diretamente com os seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustável (ODS):

ODS 4 – Educação de Qualidade: ao propor estratégias pedagógicas inovadoras que favorecem o aprendizado significativo e o desenvolvimento do pensamento crítico;

ODS 12 – Produção e Consumo Responsáveis: ao discutir práticas de consumo sustentável e incentivar a reflexão sobre os impactos ambientais do consumismo;

ODS 13 – Ação Contra a Mudança Global do Clima: ao promover a conscientização sobre a necessidade de práticas sustentáveis e preservação ambiental.



AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuiram e participaram da pesquisa, alguns autores que não foi possivel adicionarem no trabalho.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CAPRA, Fritjof. A teia da vida: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 2006.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

LAYRARGUES, Philippe Pomier. Educação ambiental: repensando o espaço da cidadania. São Paulo: Cortez, 2002.

LEFF, Enrique. Racionalidade ambiental: a reapropriação social da natureza. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

NUSSBAUM, Martha C. Sem fins lucrativos: por que a democracia precisa das humanidades. São Paulo: Martins Fontes, 2015.