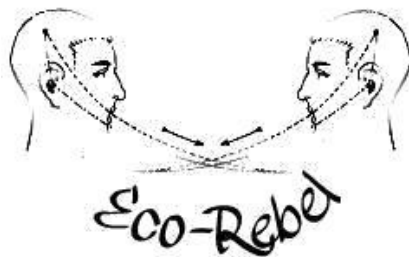


Ecolinguística: Revista Brasileira de Ecologia e Linguagem, v. 02, n. 02, p. 91-101, 2016.



A VISÃO ECOLÓGICA DE MUNDO APLICADA AO JOGO ELETRÔNICO *DON'T STARVE TOGETHER*

Anderson Nowogrodzki da Silva (UFG)

Resumo: Traça-se como objetivo, neste artigo, analisar o jogo eletrônico *Don't Starve Together*, visando estabelecer uma nova forma de olhar o ecossistema linguístico em sua diversidade de plataformas comunicativas. Difundem-se, dessa forma, as teorias já estabelecidas no âmbito da Análise do Discurso Ecológica, ampliando seus horizontes e almejando agregar um modelo analítico que englobe enunciados que fujam do padrão prototípico encontrado na interação comunicacional face a face. Para tanto, fundamenta-se em Couto (2007), Couto et al. (2015) e Couto, Couto e Borges (2015), em razão de trazer à luz um modo de olhar excertos de diálogos virtuais, que se desenrolam em um jogo eletrônico de computador, para comprovar e esclarecer a operacionalização da teoria proposta. Leva-se em consideração, acima de tudo, a questão da visão ecológica de mundo, atestando, no momento da observação dos dados, o modo como a materialidade se integra harmonicamente, ou não, a essa perspectiva epistemológica.

Palavras-chave: Visão Ecológica de Mundo. Ecolinguística. Comunicação. Virtualidade.

Abstract: Our objective in this article is to analyze the electronic game *Don't Starve Together*, creating a new way of looking at the linguistic ecosystem and the variety of communication platforms. We spread, thus, the theories already established in the Ecological Discourse Analysis, expanding the horizons and aiming to add an analytical model that incorporates statements that flee what is common from the prototypical pattern, founded in face-to-face communication. Basing in Couto (2007), Couto et al. (2015) and Couto, Couto and Borges (2015), we look for excerpts from virtual dialogues, which appear in an electronic computer game, to prove and clarify the operation of the proposed theory. We take into account, above all, the question of Ecological Worldview, stressing in the observed data how the materiality integrates harmonically, or not, in this epistemological perspective.

Keywords: Ecological Worldview. Ecolinguist. Communication. *Virtuality*.

1. Considerações Iniciais

Na busca por evidenciar o modo como a Análise do Discurso Ecológica (ADE) se

ECO-REBEL

distancia das demais vertentes da Análise do Discurso e, ao mesmo tempo, amplia as possibilidades de olhar para o objeto de estudo, explora-se, na análise de um jogo eletrônico (*Don't Starve Together - DST*), um modo de encarar uma materialidade totalmente avessa ao que se traz como estereótipo de ecossistema.

Na medida em que se pensa o ecossistema da língua, é preciso retomar Couto (2007), a fim de explicar o modo como se constitui. A ADE, como uma subárea da Ecolinguística, busca olhar para as interações como fundamento da existência do discurso, em que a língua se encontra articulada ao meio ambiente. Pensa-se, dessa maneira, numa forma de Ecossistema Fundamental da Língua (EFL), ou Ecossistema Integral da Língua, na medida em que reúne, em sua base, três meios ambientes que, em conjunto, propiciam sua existência, sua produção e disseminação. São eles: o meio ambiente físico (visto por Sapir (2016) como a relação de fatores geográficos e de base econômica, levando em consideração os aspectos da matéria-prima), o meio ambiente social (em que redes de interações perspectivas se conectam e se sobrepõem, dando forma ao construto social) e, a fim de modificar o que foi proposto inicialmente, pensa-se com Couto (2012), que vê o meio ambiente mental, a partir das teorias de Durand (2002), como o lócus em que as pulsões corpóreas, dinamizadas pelo inconsciente, chegam à consciência e se materializam em imagens. Observa-se, portanto, que, como assegura Couto (2012), existe uma integralidade que dá liga ao EFL, tudo o que é mental tem de ser sancionado pelo social, em razão da inserção da individualidade no coletivo, dando contornos à possibilidade de interagir comunicativamente. Não se desconsidera, porém, a materialidade física sobre a qual esses elementos se desenvolvem. O ecossistema se concretiza, portanto, num triângulo que envolve a língua, a população e o território habitado. Dessa forma, o território se torna a base existencial para a emergência da interação entre seres que entram em comunhão por meio da língua.

Ao olhar para esse princípio ontológico de uma análise ecossistêmica da língua, torna-se possível edificar uma análise que se baseia na materialidade linguística que emerge nos processos interacionais, independente do suporte ao qual esteja vinculada. Por isso, desenvolve-se, aqui, uma análise de um jogo eletrônico de título *Don't Starve Together*, em que o objetivo é, operando uma personagem, sobreviver às intempéries da natureza, que fogem do controle dos humanos. Institui-se, portanto, um empreendimento que objetiva agregar-se ao todo natural, sintonizando-se, ao máximo, com a entropia que envolve a passagem do tempo e as mudanças do espaço. Ademais, o *game* se destaca por possuir um sistema *multiplayer*, em que diversos jogadores se unem para

ECO-REBEL

preservar a vida da comunidade em consonância com a natureza, ou seja, buscando, constantemente, a harmonização entre si e com o mundo em que habitam.

Dessa forma, parte-se da Visão Ecológica de Mundo, como conceituam Couto, Couto & Borges (2015), ou seja, toma-se uma das fontes de inspiração da ADE que parte do princípio de que se deve olhar para o mundo a partir de um ponto de vista ecológico e assume-se a busca contínua pela harmonização como um modo de manter a vida, preservar o ecossistema e diminuir o sofrimento quando possível.

1. Níveis comunicacionais

A comunicação pode se efetivar, na contemporaneidade, de diversas formas, em razão da pluralidade de mecanismos que possibilitam a interação entre indivíduos, excedendo as barreiras de tempo e espaço, pois a interação não precisa ser simultânea e, ao mesmo tempo, não depende da proximidade física, fugindo, muitas vezes, ao que é prototípico das regras interacionais (elementos regulares no estabelecimento de uma relação comunicativa entre indivíduos, como afirmam Couto, Couto & Borges (2015)) inerentes à comunicação face a face, mas mantendo as regras sistêmicas (subconjunto das regras interacionais), que estão patentes nos códigos da língua.

Percebe-se, portanto, que a interação entre o eu e o outro está alicerçada na relação estabelecida entre dois indivíduos ou mais, que estão em comunhão, ou seja, como dizem Couto, Couto & Borges (2015, p. 113), “[...] uma predisposição para a comunicação, mesmo que ninguém diga nada”.

É preciso dizer, ainda, que o fato de a comunicação não se restringir à interação face a face não elimina esse tipo de contato de ser o protótipo de todo processo de conversação. Por isso, a relação entre o eu e o tu, em um mesmo tempo e espaço, permanecem como o elemento prototípico, que é, porém, flexível, permitindo derivações e transformações nas formas de interagir, daí o estabelecimento de diferentes formas de criar relações por meio de diferentes suportes, em que passam a funcionar simulacros da comunicação cotidiana, complexificados, em razão de tempo e espaço não se restringirem a uma simultaneidade ou a uma proximidade, eliminando diversas regras interacionais, como o olhar, a distância entre os indivíduos, os gestos etc., mas, criando outras tantas, como o uso de *emoticons*, *memes*, ou do próprio tempo de resposta das mensagens (uma mensagem respondida mais depressa é sinal de que o interlocutor atribui maior importância ao conteúdo ou ao locutor).

ECO-REBEL

Pensa-se em dois termos, dois níveis de comunicação, para definir a realidade física da interação cotidiana e o simulacro criado pela conexão virtual. A **comunicação primária** seria toda a comunicação estabelecida na interação prototípica, ou as que mais se aproximam disso, sendo simples, cotidianas, espontâneas, ocorrendo em um mesmo espaço, ao mesmo tempo, carregadas de regras interacionais que pressuponham a presença corpórea do outro. Por outro lado, a **comunicação secundária** se baseia na simulação de uma comunicação primária, buscando reproduzir, por meio da tecnologia, as regras interacionais de uma interação prototípica, utilizando, por exemplo, o auxílio de imagens que expressem emoções, ou gestos, de áudio e vídeo, mas dando mais tempo para a articulação dos enunciados de cada falante, possibilitando a comunicação entre pontos distantes e em horários diferentes.

O ser humano cria, então, diversas maneiras de se comunicar, produzindo imagens para enviar a interação, tornando-as coletivas para possibilitar o entendimento, em razão de suas demandas, produzindo, a partir da industrialização e do advento da globalização uma rede que conectou o mundo e fez aparecer com evidência um tipo de comunicação secundária. Durand (2002) assegura que o imaginário coletivo cria representações, imagens, retoma mitos a partir da historicidade e possibilita a estruturação de uma realidade pautada pelos valores de verdade correntes em dado tempo-espaço. A partir desse processo de disseminação da imagem, constrói-se no imaginário coletivo e individual um símbolo estabilizado que acaba por remeter à população, ao território e à própria língua, criando um ecossistema linguístico próprio de uma comunidade. A simbolização do real parte, então, do modo como as relações possibilitam a emergência das imagens, regularizando-as.

2. *Don't Starve Together* – A manutenção da vida como fundamento da ADE

Parte-se, aqui, para a análise de uma materialidade multimodal (que traz elementos de áudio, vídeo e jogabilidade), caracterizada pela comunicação secundária, na medida em que a relação entre os jogadores é essencial para alcançar o objetivo do jogo, que é a sobrevivência, mas se dá num simulacro, ou seja, na incorporação das regras sistêmicas de dada língua (nesse caso, o português) às regras interacionais do *game Don't Starve Together*. Constitui-se, assim, uma comunidade de indivíduos que por um momento incorporam dadas personagens e se projetam num território virtual para que possam interagir e atingir um objetivo harmonicamente.

Figura 1: Capa promocional de Don't Starve Together



Disponível em: <

https://www.google.com.br/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiFupiuiY3MAhUJkZAKHTaXAvkQjRwIBw&url=http%3A%2F%2Fgcbgames.com%2F2016%2F04%2Fdont-starve-together-saira-da-steam-early-access-esse-mes.html&psig=AFQjCNEdoRbR2j_LYDlcvMhj1YpEvIWFqw&ust=1460686660362498>. Acesso em: 12 de abril de 2016.

No game DST (Figura 1) existe, portanto, uma comunhão em nível secundário, no simulacro criado pelos jogadores que interpretam as personagens, mas uma descomunhão, como proposto por Couto (2015), em nível primário, a partir do momento em que o jogador precisa usar sua suspensão de descrença para se libertar do cotidiano, de suas relações físicas, e acessar uma realidade paralela, uma simulação das relações naturais.

DST é um jogo *indie* (independente) em fase beta (em desenvolvimento), sendo caracterizado pela imensa quantia de possibilidades de interagir com um mundo de fantasia e horror caricaturais. A dinâmica do jogo se baseia em sua maleabilidade e potencial de rejogabilidade quase infinitos, pois cria mapas randômicos, em que os jogadores poderão interagir uns com os outros, buscar recursos e enfrentar o clima, passar por diferentes estruturas geográficas, biomas, estações, e entrar em conflito com predadores. Apesar de parecer um jogo como qualquer outro, DST transmite em grande escala as buscas da Visão Ecológica de Mundo, na medida em que incorpora a harmonização como princípio para a sobrevivência, sendo a boa relação com a natureza a melhor saída para a manutenção da vida. Por isso, o título do jogo reflete muito do que deveria ser a vida humana na Terra, uma luta contínua pela manutenção da vida em união.

ECO-REBEL

A ADE, enquanto um campo do saber prescritivo, que levanta a bandeira da ideologia da vida, prima pela necessidade de observar os discursos que exaltam e disseminam a possibilidade de sobrevivência harmônica, não só entre seres humanos, mas com todo o ecossistema. Nesse sentido, busca-se mobilizar a energia pulsional da humanidade para uma visão ecológica de mundo, almejando desestabilizar o egocentrismo inerente ao homem e fazer refletir sobre o modo como tudo é parte do cosmos. A manutenção da vida e diminuição do sofrimento só são possíveis na harmonização, que depende da comunhão de um grupo de falantes, para que, juntos, partindo de um senso de pertencimento à causa, possam modificar a perspectiva rasa da ecologia capitalizada. Por isso, DST é um *game* emblemático para a reprodução dessa ideologia. Enfatizando a necessidade de manter a união e, apesar da necessidade de consumir, é preciso ter consciência de que consumir muito pode causar a morte de todo o grupo no futuro, já que os elementos físicos da natureza não se repõem rapidamente, como mostra a figura 2. O uso indiscriminado de fogo pode gerar grandes incêndios em florestas, que se espalham rapidamente, diminuindo gradativamente a quantidade de madeira, comida, animais e sombra, o que altera o clima e dificulta a sobrevivência. Percebe-se, portanto, que degradar a natureza que envolve o ser humano é degradar, ao mesmo tempo, a si.

Figura 2: Grande queimada em uma floresta



Disponível em: < <http://ambushedgamer.com/dont-starve-and-dont-set-everything-on-fire/>>. Acesso em: 12 de abril de 2016.

ECO-REBEL

Há, no jogo, a oportunidade de criar plantações ou replantar as árvores e arbustos que forem necessários para a sobrevivência, mantendo o ecossistema em ciclo, harmonizando as relações o máximo possível, como mostra a figura 3. Nesse sentido, faz-se necessário evidenciar que o homem atua em favor de suas demandas e isso não mudará, mas é preciso entender-se como uma parte do todo. A degradação excessiva é um passo para a degradação de si. Por isso, cuidar de si é, antes de tudo, cuidar também do outro. Entende-se o outro, numa visão ecológica de mundo, como o todo que envolve o homem e com ele interage.

Figura 3: Plantação de arbustos e hortas para não afetar o meio ambiente físico



Disponível em: < <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=375794293>>. Acesso em: 12 de abril de 2016.

O princípio das relações harmônicas interespecíficas, como o inquilinismo, comensalismo e mutualismo, pontuado por Couto, Couto & Borges (2015), reflete em muito o ambiente do jogo, que se baseia na necessidade de interagir com as outras espécies para manter a sobrevivência do todo. A união não se aplica somente aos jogadores que interagem, mas a todo o meio ambiente físico secundário existente. Por outro lado, a tentativa de consumir em excesso e retirar do meio ambiente físico mais do que o necessário, provoca destruição em cadeia e morte iminente,

ECO-REBEL

desencadeada por relações desarmônicas interespecíficas. Mesmo que o grupo de personagens interaja bem entre si, a degradação excessiva das demais espécies provoca a morte do todo.

Após entender a lógica do meio ambiente físico virtual, que tenta reproduzir as relações entre organismo-mundo e organismo-organismo por meio de representações imagéticas e sonoras que remetem à realidade primária, faz-se necessário observar que, o compartilhamento de um imaginário coletivo que tome essas imagens a partir de perspectivas em comum, passa a incorporar na dinâmica da sobrevivência, mediada pela jogabilidade, uma visão ecológica de mundo. Dessa forma, o ecossistema secundário de uma língua é formado por um meio ambiente físico secundário, um meio ambiente mental secundário (já que há a necessidade de abstrair a realidade por meio da suspensão de descrença e se integrar àquele mundo e às representações que o perpassam) e um meio ambiente social secundário (em que o modo de se relacionar socialmente é modificado pelas necessidades e possibilidades dos sujeitos em relação). Formula-se, assim, um triângulo baseado num território virtual, que comporta uma população virtual baseada em regras interacionais específicas e regras sistêmicas de uma língua, que não se alteram, a não ser pelos léxicos próprios da comunidade de fala e pelo nível de complexidade das estruturas, já que são escritas.

Pensando na língua como interação e, levando em consideração que se trata de uma análise do campo do discurso, trazem-se à luz enunciados que evidenciam o que aqui foi descrito. Esses enunciados, recortados e traduzidos por mim, emergiram de conversas via *chat* dentro do próprio jogo, em que usuários se comunicavam em razão da sobrevivência, demonstrando extrema cautela na coleta de recursos, manutenção da natureza e preocupação com a vida, além de auxiliarem os demais seres vivos nessas características.

Mecka: E aí?

Artur: E aí? Entrou cedo.

Mecka: Passou pelo pântano?

Artur: Vou fazer isso depois de construir uma vila para os porcos. Vou montar um acampamento perto do vale das *killer bees*. Estou com medo do urso.

Mecka: Vou usar o urso ao meu favor, posso correr dele e depois recolher os itens que ele *dropar* por onde passar.

Artur: Faça uma plantação de pinheiro, compensa demais. Tenho uma para madeira e uma para carvão.

ECO-REBEL

Mecka: Sim, eu tinha (ela queimou no verão) *kkkkkkkk*. Mas o que não quero é cortar árvores.

Artur: No próximo inverno vou usar um *deerclops* [veado de um olho só] para matar *beefalos*.

Mecka: Faz isso não, precisamos deles, eles nos ajudam!

Artur: Vou tentar dar *berry* e *grass* para ele comer e tentar amansar ele, então.

Mecka: Leva ele pro seu acampamento.

Artur: Sim, vou para uma caverna, mas tem muitos *mobs* por lá, é melhor não ir sozinho.

Mecka: Vou com você. Entrei lá ontem, não sei se era terremoto ou algum *mob*, mas começou a tremer tudo e cair pedras.

Artur: Depois a gente entra, vou ter que sair, minha mãe está chamando. *Flw*.

Mecka: *Flws!*

Percebe-se que o jogo gira em torno da necessidade de comunhão dos jogadores e, ao mesmo tempo, de sua capacidade de interagir harmonicamente com o ambiente virtual que os envolve. Olhando para a materialidade linguística supracitada, percebe-se o modo como os jogadores entram em comunhão, inicialmente, cumprimentando-se com a expressão “E aí?” e, em sequência, Artur evidencia com o verbo “entrar” que Mecka se conectou cedo, fazendo referência à comunhão de nível secundário, em razão de se desligarem de qualquer comunhão primária, para se encontrarem num ambiente virtual.

Na sequência, os dizeres e as trocas de turno são marcados entre os falantes por referências às atitudes dentro do jogo, demonstrando a necessidade de evidenciar o trabalho em equipe e a relação com a natureza. A criação de uma vila para os porcos demonstra o modo como os jogadores precisam auxiliar não só as personagens humanas, mas todos os seres vivos envolvidos, além de fazer um acampamento próximo das abelhas, para que se possa gerar alimento e, ao mesmo tempo, cuidar das colmeias, harmoniza-se, portanto, por meio do mutualismo, em que duas espécies se ajudam mutuamente.

A utilização do urso em benefício próprio, sem afetá-lo, é outro sinal da busca pela harmonização, mas por meio de comensalismo, ou seja, o ser humano tem benefícios, mas o urso não sofre nenhuma consequência.

ECO-REBEL

Leva-se, ainda, em consideração, a necessidade de plantar árvores em um espaço específico e mantê-las sempre em ciclo, para que o restante do ambiente físico não seja prejudicado, mas a própria natureza é entrópica, então a mudança é iminente, como demonstrado neste enunciado: “Sim, eu tinha (ela queimou no verão) kkkkkkkk.”, fazendo referência às árvores. A harmonia interespecífica contribui para que o sofrimento seja diminuído ao máximo, mas o processo de transformação é próprio do cosmos.

Em seguida, um dos jogadores se vê num impasse quanto a matar um animal, mas é advertido: “**Mecka:** Faz isso não, precisamos deles, eles nos ajudam!”. E, na sequência, muda de ideia: “**Artur:** Vou tentar dar *berry* e *grass* para ele comer e tentar amansar ele, então.”. Passa-se da ideia de tirar a vida do animal, para a possibilidade de entrarem em comunhão e se auxiliarem mutuamente.

Além da harmonização interespecífica, há a harmonização intraespecífica, ou seja, entre indivíduos da mesma espécie, nesse caso, os dois jogadores entram num consenso para, juntos, adentrarem uma caverna, agindo em comunhão, para que possam sobreviver num bioma mais hostil.

Ao fim, marca-se o processo de descomunhão, no momento em que Artur afirma ter de sair, pois a mãe está chamando. Desligando-se do nível de comunhão secundária e, possivelmente, estabelecendo uma comunhão primária com a mãe, encerram a conversa com o dizer “*Flw*”.

Percebe-se, portanto, que as regras interacionais são reduzidas, mas as regras sistêmicas se mantêm, a não ser pela variedade dos léxicos utilizados. Termos do inglês, como, “*killer bee*, *deerclops*, *dropar*, *kkk*, *beefalos*, *berry*, *grass*, *mob* e *flw*” representam essa variedade, em que a linguagem *gamer*, a partir de estrangeirismos, é utilizada para reduzir ou facilitar a escrita de termos e expressões: “*Killer bee*” seria uma redução de “abelha assassina”; “*deerclops*” seria uma palavra composta por aglutinação, ou seja, a combinação das palavras “*deer*” (veado, em inglês) e “*ciclops*” (criatura mitológica de um olho só, também em inglês); “*dropar*” é um termo que se refere ao inglês “*drop*”, ou seja, “deixar cair”; a repetição da letra *K*, por outro lado é um modo de representar regras interacionais, expressando uma risada; *beefalos* seria uma variação para o termo búfalos, ou *bulls*; “*berry*” faz referência às frutas; “*grass*” à grama; o termo “*mob*” é mais complexo, pois, em tradução livre, significaria “gangue, gentalha, máfia”, mas na linguagem *gamer* remete às criaturas do jogo; o termo “*flw*”, por último, é uma expressão de despedida, uma abreviação de “falou!”.

3. Considerações Finais

Observa-se, assim, que a ADE é pautada pelo olhar para as relações harmônicas e desarmônicas como relações ecológicas, o modo como elas funcionam, sua propriedade de integrar espécies e o mundo no qual elas interagem a partir da comunhão, ou seja, a abertura para a formação de comunidades. Por isso, vem à tona a necessidade de pensar a ideologia da vida como base das categorias de análise aqui compreendidas, em razão de a vida ser o centro da Análise do Discurso Ecológica. A manutenção da energia pulsional que há nos seres vivos é a essência da prescrição inerente a essa linha de pesquisa. Portanto, uma materialidade como DST é um meio de disseminar essas ideias, trazendo à sociedade, por meio de uma comunicação de nível secundário, uma nova forma de ver o mundo, uma visão ecológica de mundo.

Referências

- COUTO, Elza K.N.N. *Ecolinguística e Imaginário*. Brasília: Thesaurus, 2012.
- COUTO, H. H. *Ecolinguística: estudo das relações entre língua e meio ambiente*. Brasília: Thesaurus, 2007.
- _____. Descomunhão. <http://ilinguagem.blogspot.com.br/2015/09/descomunhao.html> (acesso: 02/07/2016), 2015.
- COUTO, H. H.; COUTO, E. N.; ARAÚJO, G.; ALBUQUERQUE, D. (orgs.). *O paradigma ecológico para as ciências da linguagem: ensaios ecolinguísticos clássicos e contemporâneos*. Goiânia: EDUFG, 2016.
- COUTO, H. H.; COUTO, E. N.; BORGES, L. *Análise do Discurso Ecológica (ADE)*. Campinas: Pontes, 2015.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins fontes, 2002.
- SAPIR, E. Língua e Ambiente. In: COUTO, H. H.; COUTO, E. N.; ARAÚJO, G.; ALBUQUERQUE, D. (orgs.). *O paradigma ecológico para as ciências da linguagem: ensaios ecolinguísticos clássicos e contemporâneos*. Goiânia: EDUFG, 2016.

Recebido: 25/07/2016.
Reformulado: 31/07/2016.
Aprovado: 03/08/2016.