



**A CRIAÇÃO DE SIMULACROS SOBRE O ECOSISTEMA LINGUÍSTICO:
A COMUNICAÇÃO VIRTUAL EM JOGOS DE RPG E MMORPG**

Anderson Nowogrodzki da Silva (UnB)

Resumo: Este trabalho tem por finalidade apresentar o modo como simulacros são criados sobre o ecossistema linguístico em sua integralidade e dão forma a um véu ilusório, o qual se denomina, aqui, “virtualidade”. Toma-se por virtualidade a desterritorialização do espaço. Dessa forma, pretende-se observar jogos de RPG (*role-playing game*) de mesa, em que cada participante interpreta uma personagem com o objetivo de criar uma narrativa, e MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), em que se assume o controle de uma personagem em um jogo de computador online, à luz das categorias da Ecolinguística, em razão de entender como a interação se configura em diferentes níveis, dependendo das regras interacionais e sistêmicas, além do suporte comunicativo, mobilizados.

Palavras-chave: Comunicação. Ecolinguística. Virtualidade. Ecossistema. RPG.

Abstract: This work aims, as objective, show how simulations are created on the integrality of the linguistic ecosystem, forming an illusory veil, which is called here “virtuality”. We understand by virtuality the space desterritorialization. Thus, we want to observe, using the Ecolinguistic categories, RPG games (*role-playing game*), in which the participant plays a character with the goal of to create a narrative, and MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*), in which you take controlo f a character in an online computer game, seeking to understand how the interaction is set at different levels depending on the interaccional and systemic rules and on the communicative support mobilized.

Keywords: Communication. Ecolinguistics. Virtuality. Ecosystem. RPG.

Considerações Iniciais

A **Ecolinguística** é descrita por Couto (2007), fundador dessa disciplina, como o estudo que relaciona língua e meio-ambiente por meio de uma perspectiva que é, acima de tudo, ecológica, e busca, nas interações, observar a manifestação da comunicação, olhando para a língua como um organismo simbiótico em relação às comunidades de fala, pois há uma pressuposição recíproca entre o existir-vida-humana e o existir-língua (interação). Por

isso, a rigidez dos olhares, tão criticada por Nietzsche (2006), principia por partir quando as perspectivas são trazidas para o espectro da ecolinguística na medida em que se olha para um novo horizonte de saberes e possibilidades de dizer sobre o cosmos e a vida. Partindo desse modo de olhar que prima pela harmonização constante das relações, pensa-se na língua como um espaço de interações, um construto que se edifica no contato interpessoal e, como assegura Couto (2007), nasce, cresce e morre na conexão com o outro.

Haugen (2016) traz à tona o foco dos estudos ecolinguísticos, evidenciando a interação como a base de toda produção comunicativa num ecossistema linguístico, já que a língua não se configura como organismo ou coisa, mas um elemento decorrente da interação em si. Fill (2016) demonstra a articulação entre organismo e mundo, o modo como a Ecolinguística concebe as interações, como ponto de partida para entender o ecossistema linguístico, assumindo em seu texto, “Ecolinguística: a história de uma ideia verde para o estudo da linguagem”, que a pluralidade dos valores de verdade está intimamente arraigada à diversidade linguística. O autor coloca em evidência, num traçado da história da Ecolinguística e seus objetivos, o holismo inerente a esse estudo, que parte de um recorte, mas assume uma perspectiva integral, em razão de ser um estudo ecológico.

Funda-se, dessa forma, uma linha de pesquisa que é, antes de tudo, ecologia, ou seja, um estudo ecossistêmico (que envolve as relações organismo-organismo e organismo-mundo) das interações produzidas no ambiente integral da língua. Pensando nisso, afirma-se, aqui, que a Ecologia Linguística é o olhar holístico do pesquisador, na medida em que envolve diferentes níveis da composição vital (corporeidade, psiquismo e sociedade), sobre um recorte específico (em razão de ser uma observação perspectiva) das condições de existência das interações, ou seja, de todos os elementos que permitem sua emergência em dado momento e espaço. Tais condições são, portanto, elementos fundamentais para entender o modo como a vida se desenvolve e se transforma em um território, nas relações de uma população de indivíduos e, no caso dos seres humanos, na língua, que, junto aos falantes, está em constante devir.

Em busca de contemplar os conceitos da Ecolinguística, expô-los e dar passos além do que foi posto até então, proporcionando o caminhar ininterrupto da teoria e a ampliação das possibilidades de esmiuçar os *corpora* de pesquisa, desenvolve-se, neste artigo, a análise de duas plataformas de jogos coletivos com o objetivo de desenvolver os **níveis de derivação** para o conceito de **comunicação**. A primeira materialidade com a qual se

trabalha é o *Role-Playing Game* (RPG), utilizando, em específico, a mecânica do sistema de regras intitulado “*Dungeons and Dragons*”, que é representativo como exemplo efetivo da teoria proposta por ter regras interacionais comuns à interação prototípica (na medida em que há proximidade e conversação face a face entre os falantes), mas distanciando-se do território em que seus corpos se situam, na medida em que é criada uma narrativa medieval fantástica para que se possa interagir, interpretando diferentes heróis, dessa forma, compõe-se um simulacro. A segunda materialidade é o *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG), em que, via computador, pessoas se conectam a uma rede de servidores para interpretar personagens na tela, sendo a plataforma escolhida, nesse caso, o jogo *World of Warcraft* (WOW), em que dois grupos (A Horda e a Aliança) se enfrentam pelo bem de suas comunidades, demandando a imersão do jogador em um mundo de fantasia cheio de possibilidades de ações. A grande diferença da segunda materialidade é que as regras interacionais mobilizadas por ela se distanciam muito do que é o padrão comunicacional, na medida em que os falantes não se encontram no mesmo espaço, mas num território que é somente virtual. Pensando nisso, observa-se a necessidade de conceber uma nova estrutura para o ecossistema da língua no estudo de materialidades desterritorializadas, pois há uma quebra em uma de suas bases, que é a integração da comunidade (população) a um território comum.

Citado o Ecossistema da Língua, faz-se presente a necessidade de conceitua-lo, para tanto, retoma-se Couto (2007), em razão de explicar sua constituição e mobilidade, descrevendo suas características e possibilidades. A Ecolinguística olha para a língua, não como um sistema, mas como a interação comunicativa em si, ou seja, língua é interação, encontrando-se articulada ao meio ambiente e podendo suscitar um conjunto de regras descritas (gramática) que lhe é posterior. Pensa-se, dessa maneira, levando em consideração o fato de a Ecolinguística ser uma disciplina holística, numa forma de **Ecossistema Integral da Língua**, pois traz em seus fundamentos a união de três diferentes ecossistemas que, em conjunto, propiciam sua reprodução e disseminação como elemento imprescindível para a existência da comunicação, são eles: o **ecossistema natural** (visto por Sapir (2016) como a relação de fatores geográficos e de base econômica, levando em consideração os aspectos da matéria-prima), o **ecossistema 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 **ecossistema 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 Ecosistema Integral da Língua, 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 Ecosistema 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. No caso da virtualidade, esse ecossistema, necessariamente, muda, na medida em que se retira do triângulo sua configuração padrão e substitui-se, na formação do simulacro, o território natural (físico) por um território virtual (desterritorializado).

1. A formação do simulacro: virtualidade e desterritorialização

Na medida em que avançam os anos, a tecnologia e a ciência se tornam mais complexas e desenvolvem novas formas para que a humanidade possa interagir como comunidade global, podendo se comunicar em tempo real, ou em turnos que podem demorar dias e não necessariamente se findam. Além disso, a barreira do espaço se quebra ao incorporar, via redes de servidores, uma comunidade *online*, proporcionando a interação fora de um território natural. A esse fato chamamos “desterritorialização”, como princípio basilar para que se funde a virtualidade.

As tecnologias de comunicação, como a internet, encontram-se num estado que permanece entre a **potência** e o **ato**, como definidos por Aristóteles (2002). Para o filósofo, o ato está associado ao nível da realidade concretizada, a ação dada e feita, como acontece no que se chama aqui “**comunicação primária**”, ou seja, os falantes, face a face, se interpelam em turnos, interagindo comunicativamente. Por outro lado, a potência

é a possibilidade de existência, aquilo que não é, ainda, concreto, mas que poderá vir a ser. O senso comum trata o virtual como o inexistente, porém, o termo toma, aqui, outro delineamento. É preciso refletir sobre o modo como se dá a interação virtual. Ela não acontece num espaço físico efetivo, mas há uma comunicação estabelecida. Nesse sentido, ela não está totalmente nem para o ato, nem para a potência, constituindo-se num entremeio que pressupõe a interação distanciada entre um eu e um tu, que se intimam reciprocamente num espaço de possibilidades amplas, projetando-se fora de seus próprios

corpos. Quando essa comunicação se estabelece entre indivíduos que não ocupam o mesmo território físico, busca-se preencher as lacunas deixadas pela desterritorialização, como a falta dos gestos, do caráter proxêmico, das expressões, da entoação, da sonoridade, estando, porém, presos a uma derivação comunicacional que torna fria a relação humana, distanciando os indivíduos e restringindo a espontaneidade do contato, criando um ambiente mais técnico e mecanizado.

Não se desconsidera a existência da potência em tudo que é natural e concreto. De acordo com Nietzsche (2010), ela existe e em tudo está presente. No ovo há, potencialmente, a galinha, na semente, a planta, no barro, o tijolo. Todo ato no cosmos resulta de movimento e mudança e, por isso, pressupõe **vontade de potência**, como motor do devir ininterrupto. Porém, o contrário não procede, na medida em que, nem toda potência se realiza em ato, por isso, a potência é amplamente “possibilidade”, caracterizando a **comunicação terciária**, ou seja, as produções linguísticas efetivadas materialmente, como livros e filmes, mas que não se constituem como ato até que sejam acessadas por um interlocutor e compreendidas por ele, efetivando a comunicação. Ninguém comunica para si. É preciso do outro para que haja o diálogo, para que a comunicação se estabeleça como dialógica. Nesse sentido, a **comunicação secundária** é dialógica, mas não se estabelece necessariamente como ato efetivo e concreto no âmbito do real. De outra maneira, se constitui como uma extensão, uma malha ilusória criada sobre o real para que se estabeleça um tipo de comunicação diferente, mas que não é apenas potencial.

Já há em sociedade um véu ilusório em primeiro nível, que não é a extensão do virtual, e, nele, se constitui a comunicação primária, esse sistema representa o modo como os seres humanos se associam para a produção de uma trama linguística que sustenta os modos de ver o mundo, ou seja, as diferentes perspectivas que são formadas em redes de relações e que, por sua vez, se sobrepõem em um ambiente perspectivista, como propõe Nietzsche (2006). A sobreposição dessas redes provoca embates culturais, psíquicos e biológicos que produzem a mudança, a transformação. Assegura-se, dessa forma, que a base dos ciclos que permeiam a natureza, como dito em Nietzsche (2001), em sua generalidade, é a propriedade que o cosmos tem de mudar constantemente. Ou seja, o devir é a propriedade ontológica do universo. Portanto, tomam-se como princípios, os nós que o próprio sujeito faz aparecer a partir de um recorte perspectivo, assumindo a postura de que não há origem ou fim, em razão de não haver um ponto de partida para a rede aqui descrita, nem um limite que a encerre, mas um contínuo de relações e mudanças entre as

diferentes camadas que compõem o ecossistema da língua e que podem se estender para um espaço virtual, ou seja, desterritorializado, um simulacro.

Criam-se, portanto, diferentes relações interpessoais e modos de se comunicar, estando, porém, submetidas à busca por se aproximarem das formas prototípicas, padrões que aparecem nas práticas e nas conexões que constituem o ser, as espécies, o existir.

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. A **comunicação secundária**, de outra forma, baseia-se 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.

A comunicação pode se efetivar, na contemporaneidade, de diversas formas, em razão da pluralidade de mecanismos que possibilitam a interação entre indivíduos. A Ecologia da Interação Comunicativa (EIC) é produzida e reproduzida no ambiente de interação. A partir da relação entre o eu e o outro, como interlocutores em contato, produz-se um ambiente de comunhão, em que os indivíduos criam a potencialidade para a recepção do outro, dando abertura para a conexão comunicativa, que cria um senso de pertencimento à própria comunidade. Por isso, diz-se que, estar em comunhão é fazer emergir uma microcomunidade linguística, em que os sujeitos se pressupõem reciprocamente. De acordo com Couto (2007), constitui-se, nesse ambiente, o fluxo interlocucional da EIC, ou seja, um complexo de elementos que possibilita a interação das subjetividades, criando um trajeto para a conversação, elencando turnos de fala que se constroem na reciprocidade. Para abarcar esse complexo de elementos, emergem duas categorias de base: Regras Interacionais (RI), priorizadas pela ecolinguística, e Regras Sistêmicas (RS). As RS se baseiam no conjunto gramatical, o código, que pode ser observado nas regularidades da comunicação, ou seja, as formas linguísticas utilizadas pelo indivíduo que se coloca em relação ao outro, objeto primordial para os estudos de gramática comparada, por exemplo. Sem desprezar as RS, a ecolinguística busca ver a língua como interação, por isso, a comunicação é seu ponto fundamental. Sendo assim, dá-se

prioridade às RI, primando pela conexão entre membros de um grupo (comunicação), em detrimento de um sistema abstrato (estrutura).

Entra em foco, portanto, a EIC como uma forma de olhar para a realidade existente no contato entre indivíduos de uma comunidade de fala.

O sistema se faz presente na fala, pois suas regras aparecem em uso, por outro lado, a fala, com todos os recursos e possibilidades de articulação, não se finda no sistema, excedendo o que é passível de padronização. Observa-se, portanto, a relação que decorre do conjunto “população”, “território” e “língua” em dado ecossistema de interação linguístico.

O diálogo é, nessa perspectiva, uma sequência de atos responsivos elencados pelos turnos de fala dos interlocutores, que devem estar em comunhão para que haja real abertura para a comunicação, ou seja, abre-se espaço para o uso comunal da língua, em que a conversação é o pressuposto para a efetivação da conjunção, provocando, por conseguinte, a comunicação.

Na comunicação secundária (virtual), 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 e 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 e Borges (p. 113, 2015), “[...] uma predisposição para a comunicação, mesmo que ninguém diga nada”.

Existe, por isso, a comunicação mesmo que a presença física não exista no território comum, estando alicerçada, porém num ambiente desterritorializado, configurado como uma extensão do real, um ambiente virtual, ou um simulacro.

Essa conjuntura virtual baseada na quebra do tempo e do espaço permite maior maleabilidade na interação comunicativa, não demandando simultaneidade ou proximidade entre os falantes, o que leva à criação de outras medidas que possam suprir a falta do corpo-outro na ação comunicativa. Aparecem, dessa forma, estruturas como *emoticons*, *memes*, ou rubricas, que explicam as ações realizadas pelo corpo.

2. Comunicação em segundo nível: uma análise do RPG e do MMORPG

Após levar em consideração as peculiaridades, características e condições de existência da comunicação secundária, busca-se engajar a análise de duas materialidades multimodais (que fazem uso de imagens, áudio, jogabilidade, vídeo, interpretação, escrita, etc), que sejam representativas, na medida em que trazem tanto a virtualidade criada por falantes em um mesmo espaço, quanto a relação entre falantes em espaços totalmente diferentes, podendo exemplificar o modo como a desterritorialização se aplica à realidade.

As regras interacionais passam a se adequar, não mais à vida natural como ela é, mas ao ambiente de interação virtual, pois a relação organismo-mundo muda de forma e o falante passa a interagir num território que não é físico e não se constitui em ato, nem em potência, que só ganha sentido na relação com os demais jogadores, num espaço projetado virtualmente. Cria-se, dessa forma, um simulacro em que se desenvolve uma narrativa, seguindo as mesmas regras sistêmicas que fazem parte do cotidiano dos jogadores, mas reelaborando as regras interacionais.

Constitui-se, assim, uma comunidade de fala composta por indivíduos que, por um momento, incorporam dadas personagens e se projetam num território virtual para que possam interagir e atingir um objetivo coletivamente.

2.1 *RPG*: entre masmorras e dragões

De acordo com Moreira (2008), o *Role-Playing Game* (RPG) se caracteriza por ser um jogo de interpretação de papéis, no qual uma comunidade de amigos, que se encontra com relativa frequência ao redor de uma mesa, cria uma narrativa e interpreta as personagens que movimentam a história. Segundo o autor, o RPG pode estar contextualizado em diversas temáticas. Incluem-se aí, principalmente, os roteiros de fantasia baseada nas mitologias celta e nórdica e nas obras de J.R.R. Tolkien (*The Lord of the Rings*, *The Hobbit*, *The Silmarillion*, etc.), entre os quais se destaca o sistema de regras aqui analisado, *Dungeons and Dragons*.

O objetivo traçado numa sessão de RPG é contar uma história. São estabelecidas, portanto, regras interacionais e posições específicas para cada jogador. Um dos jogadores ocupa o lugar de mestre do jogo, ou narrador, sendo responsável por descrever cenários e eventos em busca de manter a interação constante entre os jogadores, conduzir a história

ECO-REBEL

e criar as intempéries a serem superadas, podendo utilizar para isso, mapas, cartas, miniaturas e livros como recurso lúdico, enquanto os demais participantes interpretam personagens (falando como elas e descrevendo as ações realizadas) que desenvolverão ações no cenário projetado pelo mestre, orientando-se por fichas que descrevem suas características.

Segundo Moreira (2008), a depender do sistema de regras utilizado, os conflitos são resolvidos utilizando dados, geralmente de 20 lados (também conhecidos como d20). Não há “vitória” ou “derrota” em uma partida de RPG e o mestre não se opõe aos jogadores, pelo contrário, os membros do grupo se juntam para criar a melhor narrativa possível enquanto se divertem juntos, como um todo harmônico, regados, geralmente, a petiscos e bebidas, como pode ser visto na figura 1. Uma sessão pode se estender por horas e, como a história não precisa, necessariamente, terminar com o fim da sessão, abre-se a possibilidade da construção de uma campanha, ou seja, um conjunto de encontros em diferentes dias para dar continuidade à mesma história.

Figura 1: Grupo de RPG



Disponível em: < <http://www.villagevoice.com/film/for-a-movie-about-role-playing-games-zero-charisma-is-more-affecting-than-goofball-6439740>>. Acesso em:

30 de junho de 2016.

ECO-REBEL

Em *Dungeons and Dragons* (D&D), desenvolve-se um sistema de regras que gira em torno de uma temática de fantasia medieval. O jogo foi pioneiro entre os RPG modernos, sendo criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson. A dinâmica das regras se baseia no preenchimento das fichas de personagem, enfrentamento de desafios e monstros e ganho de experiência por superar os problemas propostos pelo mestre. Utilizam-se, geralmente, tabuleiros quadriculados e miniaturas para melhor visualizar a história.

Para que se desenvolva a narrativa, os jogadores precisam entrar em comunhão harmônica, ou seja, estabelecer uma condição de abertura para a comunicação, de forma pacífica e coletiva, levando a uma conjunção entre as partes para que possam fazer a narrativa avançar e conduzir o conto como esperado. Dessa forma, o RPG de mesa parece refletir a Visão Ecológica de Mundo, ao desconstruir o egocentrismo inerente ao homem, levando a refletir sobre a necessidade da cooperação e da boa relação com o todo à sua volta, buscando a manutenção da vida e diminuição do sofrimento, quando possível, na medida em que há um senso de conjunção e coletividade no RPG de mesa.

Apesar de ser antropocêntrico e agir por si, por suas pulsões e vontades, o homem é preñado de empatia para com o outro, pois só se constitui na coletividade. O RPG, como simulacro da realidade, intensifica a necessidade de empatia com o mundo, em razão da mobilidade inscrita nas regras do jogo. Reproduzem-se, assim, as relações organismo-organismo e organismo-mundo por meio de formas (a fala, a descrição das personagens, a descrição do cenário, as miniaturas, o tabuleiro) que remetam á realidade natural, como visto na Figura 2.

Figura 2: Tabuleiro de RPG de mesa



Disponível em: < <http://feelgrafix.com/1012245-dungeons-and-dragons.html>>.

Acesso em: 30 de junho de 2016.

ECO-REBEL

Nesse ambiente, toma forma uma comunidade de fala específica, em razão de os participantes compartilharem as regras interacionais, sistêmicas, o território e a cultura. Após pontuar essas questões e entender o funcionamento da jogabilidade, além de levar em consideração o fato de que a língua é interação e por isso é preciso observar a efetivação da conversação entre os jogadores, toma-se, como materialidade, parte de uma discussão que aconteceu em uma mesa de jogo, entre amigos que se encontram periodicamente (todos os fins de semana) para sessões de *Dungeons and Dragons*. O participante **Velho** foi o mestre do jogo, o jogador **Mecka** interpretava um anão da montanha (guerreiro) e o jogador **Clynz** interpretava um halfling (hobbit) pés leves (ladino). Observam-se, portanto, os enunciados extraídos do diálogo para que se possa entender como se dá a virtualidade na comunicação:

Velho: Amanheceu o dia nas infindáveis e brilhantes terras uivantes. O vento soava pelas montanhas e sobre elas corria como corcéis sem rumo. Assoviava pelas folhas das árvores o som sem mácula, o canto da donzela ressoava por entre os dedos atrofiados da terra. E lá estavam, os primeiros raios de sol.

Ascendiam ao longe, num espetáculo ofuscante. Ouvia-se o murmúrio baixo de uma voz que costurava uma melodia pouco agradável aos ouvidos, cheia de rasgos e tropeços guturais. A imagem de um ser esguio se projetava na copa de uma *árvore-libélula*, característica por possuir um grande tronco enraizado e quatro galhos que se dividem como as asas do inseto do qual herdara o nome. Em meio à névoa despontava o pico negro da montanha de Chamnst. Sobre ele voavam cavalos alados que relinchavam e trotavam através das nuvens enegrecidas pela fumaça que saía de chaminés gigantescas, fazendo movimentos leves a galopes calmos.

Sob os pés da grande montanha, estava a caverna dos anões, a pequena sombra, antes na *árvore-libélula*, correu para a entrada de Chamnst e se dirigiu à taverna. A porta possuía como símbolo duas canecas de hidromel confrontando-se. Ao entrar no estabelecimento, qualquer um perceberia a alegria do lugar, sempre muito animado pelos alaúdes de anões menestréis e suas correntes de alumínio que tilintavam enquanto moviam os pés, animados. Boa comida era servida a todo o tempo e hidromel jorrava dos barris. O dono do estabelecimento, Gambadil, era um anão rechonchudo, com seus poucos cabelos negros, seu grande bigode e suíças. O risonho taverneiro dava as boas vindas aos anões cansados, batendo em sua barriga com as duas mãos, fazendo o alumínio de sua corrente vibrar e cerrando seus grandes olhos amendoados. O pequeno halfling Clynz, que a pouco entrara na taverna, deparava-se, agora, com seu velho amigo, o anão guerreiro, Mecka.

Mecka: Chegou bem a tempo, Clynz. Acabo de receber uma missão do Gambadil.

Clynz: O que precisamos fazer?

Mecka: (Entrego uma carta ao Clynz). Aí estão todos os detalhes, precisamos proteger uma caravana que levará um duque para o Vale de Detarrow.

ECO-REBEL

Clynz: Preciso me alimentar primeiro (passo a mão pelos bolsos do meu casaco) e recuperar as moedas que me roubaram antes de entrar aqui. **Mecka:** Você é um ladino, faça isso. Eu os distrairei.

Velho: Para recuperar as moedas você precisa fazer dois testes. Primeiro, um teste de percepção. Como você é um ladino, tem bônus, então, jogue um d20, a dificuldade é 8. *Clynz joga o dado e rola um 12.*

Velho: Você achou os homens que te roubaram, eles estão em uma mesa, contando as moedas de ouro, bebendo e se vangloriando, são três anões de face dura e corpos robustos. Para pegar as moedas, faça um teste de agilidade, como você é um halfling pés leves e ladino, sua dificuldade é 5, role o d20.

Clynz joga o dado e rola um 20.

Velho: Você conseguiu rodopiar com maestria entre as mesas do salão. Por ser muito pequeno e ágil, passou despercebido entre os anões, enquanto Mecka os entretinha com uma conversa sobre hidromel, e tomou de volta a bolsa com as moedas. Você pegou 10 moedas de ouro e ganhou 5 pontos de experiência. [...]

Pensando nessa materialidade, pode-se perceber que os jogadores são introduzidos num território virtual, desterritorializando o espaço que ocupam na realidade natural por meio da chamada do mestre, um vocativo para que integrem um novo ambiente, localizado em potência nas mentes de cada um, mas compartilhado virtualmente, em ato, o que identifica, também, a abertura do coletivo para a comunhão.

Quando Velho diz:

“Amanheceu o dia nas infundáveis e brilhantes terras uivantes. O vento soava pelas montanhas e sobre elas corria como corcéis sem rumo. Assoviava pelas folhas das árvores o som sem mácula, o canto da donzela ressoava por entre os dedos atrofiados da terra. E lá estavam, os primeiros raios de sol.”

Percebe-se o modo como a realidade natural é projetada no jogo e não confere com o ambiente ocupado pelos jogadores, ao redor de uma mesa. Há uma marcação do tempo pelo verbo “amanheceu” e do espaço, pelo substantivo “montanhas”, que se intensifica em razão de estar no plural, o que remete a um ambiente ruralizado. Quando é dito que “o vento soava”, percebe-se uma focalização sobre um elemento da natureza, o verbo indica a calma, que é complementada e assegurada pela expressão “o canto da donzela”, que caracteriza o próprio vento, antropomorfizando a natureza e trazendo os jogadores para um mundo de fantasia. Em razão de aceitarem esse chamado a entrar em comunhão, o espaço de fala dos interlocutores é modificado e os leva a projetarem-se num tempo e espaço diferentes daquele que seus corpos ocupam. Mesmo o sotaque dos jogadores, por vezes, é modificado. Por isso, o anão, Mecka, por exemplo, foi interpretado

com um sotaque russo e gutural, enquanto o halfling, por ser uma criatura muito pequena e esguia, foi interpretado com o afinamento da voz. Os jogadores, por si só, projetam-se em corpos que não são seus, que estão entre a potência e o ato. Por isso, as regras interacionais estabelecidas entre eles são completamente diferentes e se adequam ao contexto dos eventos comunicativos desenrolados no território virtual, dando forma a uma comunicação virtual em um simulacro.

A descrição do narrador tenta sempre integrar os acontecimentos à natureza que cerca as personagens, para que haja maior imersão na narrativa, como podemos observar no trecho a seguir:

“A imagem de um ser esguio se projetava na copa de uma *árvore-libélula*, característica por possuir um grande tronco enraizado e quatro galhos que se dividem como as asas do inseto do qual herdara o nome.”

Ao criar a imagem da personagem e descrever a natureza, o narrador proporciona a aproximação do indivíduo com o território virtual, por isso, a descrição é parte fundamental de uma narrativa que se baseia apenas na imaginação dos participantes. Pode-se observar, também, o modo como os dizeres dos falantes se costuram por meio da troca de turnos e se materializam na descrição das ações, sendo interrompidos, às vezes, pelo mestre, para que possa descrever um acontecimento que independe das personagens ou fazer um teste utilizando dados para identificar as consequências de um desafio enfrentado pelos jogadores, podendo levar a uma recompensa ou a uma punição, dependendo do resultado. Simulando o acaso descendente da entropia em processo no cosmos.

A interação comunicativa no RPG de mesa só foge aos padrões prototípicos, pois os falantes interpretam personagens e levam a conversação para a instância da comunicação virtual, em que o território ocupado na realidade natural deixa de ser o lugar de fala e dá espaço a um território virtual, desterritorializado, que só se mantém na relação dessa comunidade de fala específica. É preciso pontuar ainda que a fala é polida e pensada e não espontânea. Até certo ponto, isso poda a conversação e a deixa mais técnica do que a interação comunicativa em seus padrões prototípicos.

2.2 *MMORPG*: entre orcs e humanos

ECO-REBEL

De acordo com a empresa Level Up (2016), um *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) se caracteriza por ser um jogo online, podendo rodar em diferentes consoles (computador e vídeo-games), estando hospedado em servidores que conectam pessoas de diversas partes do mundo. Configura-se como um RPG, mas com algumas diferenças, entre elas: o afastamento dos corpos dos participantes, sem a mesa, sem o compartilhamento de petiscos e bebidas, sem a necessidade do uso da imaginação para visualizar a narrativa, sem a figura do mestre, sem as fichas de características ou dados materializados, demandando apenas a plataforma de execução para o jogo (tela) e o jogador frente a ela, como visto na figura 3. As semelhanças entre esses dois gêneros de jogos se encontram na criação e interpretação de uma personagem específica, podendo evoluir em níveis, escolher habilidades, selecionar classes e utilizar itens, trilhando diferentes caminhos, além de se reproduzirem em simulacros e poderem ser caracterizados no segundo nível de derivação da comunicação. Necessariamente, são jogos que demandam mínima interação entre os jogadores online, abrindo espaço para o jogador solitário, já que quem monta a potencialidade inscrita na dinâmica do cenário não é um mestre, mas o software do jogo. A temática segue, com frequência, o que é comum no RPG de mesa, primando pela fantasia.

Figura 3: Jogando WOW



Disponível em: < <http://www.folhajovem.com.br/news.php?news=4402>>.

Acesso em: 30 de junho de 2016.

ECO-REBEL

A própria Level Up (2016), empresa que desenvolve jogos MMORPG, assegura que o princípio desse gênero é criar:

[...] diversas opções de interação. Você poderá conversar e obter dicas com os NPCs (personagens controlado por inteligência artificial), realizar missões, forjar itens e armas e entrar em instâncias que possuem monstros muito poderosos e tesouros almejados por todos.

Porém, essas opções de interação são muito limitadas pela distância entre os interlocutores, impedindo que haja expressões, reações espontâneas, gestos e proximidade. Esses fatores podam a possibilidade de um contato prototípico, levando a uma mecanização mais acentuada do que no RPG de mesa, pois a fala é mais policiada por ser escrita, não em relação à gramática, mas ao que é dito e como é dito. Utilizam-se, por isso, códigos muito específicos de uma comunidade virtual de fala para tornar a interação comunicativa mais rápida e objetiva, na medida em que o jogo demanda que as personagens não parem de se mover para conversar, então as ações são contínuas e a fala é restrita.

O jogo que será analisado aqui é *World of Warcraft* (WOW), criado pela produtora Blizzard e lançado em 2004. Os acontecimentos de WOW se desenvolvem em Azeroth, em que a horda e a aliança, duas facções que reúnem diferentes personagens, se enfrentam, sendo, o cenário e o mundo, abertos. As personagens podem se mover e fazer o que preferirem dentro de um número limitado de possibilidades, com o objetivo de aprimorar-se, ganhando experiência, itens e habilidades. É o MMORPG mais popular do mundo, contando com milhões de jogadores. No jogo, há a possibilidade de criar uma personagem escolhendo sua raça (humano, anão, elfo, etc.) e classe (caçador, guerreiro, mago, feiticeiro, etc.), desenvolvendo profissões posteriormente (alquimia, mineração, alfaiataria, engenharia, etc.).

Em WOW há a necessidade de entrar em comunhão para que as personagens possam sobreviver e evoluir mais rapidamente, na medida em que podem se beneficiar no contato com o outro, gerando uma relação de mutualismo, porém, há a possibilidade de o jogador ignorar a interação organismo-organismo e viver apenas o território virtual. O simulacro criado pelo jogo não é uma ação coletiva como no RPG de mesa, mas o resultado de uma criação humana que é executada por uma máquina.

ECO-REBEL

Constitui-se uma comunidade de fala do WOW na medida em que os jogadores se comunicam com uma linguagem específica para descrever acontecimentos e se beneficiarem mutuamente, convivendo cotidianamente em um ambiente virtual.

Considera-se que há comunicação secundária em WOW, pois há interação em um ambiente que não é ocupado corporalmente na realidade natural, os indivíduos tomam diferentes subjetividades e se relacionam por meio da projeção de seus corpos num ambiente virtual.

Diferente ainda do RPG de mesa, o MMORPG se caracteriza pela exaltação do enfrentamento e do conflito em detrimento da interação comunicativa. Fala-se mais com os punhos do que com palavras, o que prejudica a comunhão do grupo, que só é assegurada pelo interesse em fazer progredir a própria personagem, levando à constituição de uma comunhão desarmônica e instável, tendendo sempre à descomunhão no jogo. Há suspensão de descrença para que os jogadores possam imergir na virtualidade, desterritorializando o espaço ocupado pelo próprio corpo e entrando em um simulacro. Diferente do RPG, em que o simulacro é criado na interação, o MMORPG traz um cenário pronto e regulado por uma máquina, por isso, a tendência é individualizar as ações num ambiente que simula a o espaço natural.

WOW é um jogo que acaba enobrecendo o egocentrismo e o enrijecendo. Mesmo a posição da personagem em relação ao mundo e a perspectiva do jogo trazem a impressão de centralidade. A personagem está sempre no centro da tela, o jogo se move ao seu redor, gerando a impressão de antropocentrismo, como podemos ver na figura 4.

Figura 4: WOW



ECO-REBEL

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=QCi3wsPEZBw>>.

Acesso em: 30 de junho de 2016.

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. O egocentrismo é a negação da necessidade de interagir com o outro e esse outro é constituído por tudo que envolve o ser e lhe é, de alguma forma, extensão de si.

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, pensa-se, no modo como a interação comunicativa acontece. Por isso, faz-se também necessário, buscar um diálogo entre jogadores de um mesmo grupo de amigos, para entender a diferença em relação ao RPG e o modo como se configura na comunicação virtual por meio de enunciados. Todos os excertos explicitados a seguir são derivados de conversas via chat do próprio jogo, abordando qual seria a melhor profissão para escolher para certa personagem:

[...]

Mecka: Estou usando este mago e estava procurando a melhor profissão para ele.

Clynz: Depende dos itens que você mais dropa e se você quer craftar. Eu gosto de vender, porque posso pegar mais gold.

Mecka: Eu estava pensando em pegar uma profissão de coleta.

Clynz: Pega mineração e herborismo. Me ajudaram muito.

Mecka: Mas se eu carftar, dá mais gold.

Clynz: Eu prefiro coletar, porque gera menos dinheiro, mas é mais rápido.

[...]

Pensando nessa materialidade, observa-se que, todas as frases do diálogo apresentam algum dêitico que marca o sujeito ativo da frase, observamos isso pela presença de pronomes em primeira pessoa como “Eu, me” sendo repetidos em toda a conversação, ou a marcação da primeira pessoa na desinência do verbo, como aparece em “Estou, estava, posso, prefiro”. As personagens não são incorporadas pelos jogadores como no RPG de mesa, elas são objetificadas, como se pode ver pelo dêitico que marca terceira pessoa nos enunciados “Estou usando **este** mago”, o pronome demonstrativo “este” demarca a relação de referência entre o jogador e a personagem, dessa forma, o jogador não se confunde com a personagem, como no RPG. Ele a utiliza para jogar.

ECO-REBEL

Os interlocutores estão em comunhão, mas insistem em focar sobre si mesmos a temática da fala, ignorando a necessidade de empatia, porque a virtualidade na qual estão inseridos não demanda a integração do todo.

As regras interacionais são extremamente reduzidas, porque a comunicação é quase nula, as frases, como é possível perceber, são curtas e diretas. O jogo se baseia na tentativa de superar os outros sempre e progredir, como um modelo miniaturizado do próprio sistema capitalista, buscando ascensão e glória individual por meio do conflito.

As regras sistêmicas se mantêm, na medida em que o grupo compartilha a mesma língua e consegue, efetivamente, se comunicar, porém, emerge um conjunto lexical derivado da necessidade de nomear a relação entre o jogador e o mundo. Palavras como “*dropa, craftar e gold*” aparecem no diálogo. São palavras retiradas do inglês, que comumente são utilizadas por brasileiros em jogos com servidores internacionais, como é o caso de WOW. Existe, portanto, uma variedade lexical derivada da realidade contida no ambiente virtual, do simulacro criado, facilitando, inclusive, formas de dizer. *Dropa* é uma referência aos itens que um monstro deixa cair quando é derrotado e é uma palavra derivada do inglês *drop* (derrubar), há ainda um nome para os itens que caem, *loot*, que, em tradução livre significa “saque”. *Craftar* vem do inglês *craft* (com o sentido de construir) e é utilizado para nomear a criação de novos itens a partir de matéria-prima. Por último, *gold* (ouro) é o nome dado ao dinheiro que circula no jogo, para que se possam efetuar trocas e transações.

O jogo tenta criar uma aproximação maior entre o jogador e o mundo virtual, incluindo características físicas do próprio usuário na tela, mas acaba dando forma a um sistema que gera um distanciamento mais acentuado da realidade natural, tendendo a afastar a interação prototípica entre os jogadores e intensificar a relação entre homem e máquina, que é muito mais técnica e objetiva, como visto nos enunciados anteriormente analisados.

Considerações Finais

Em primeiro momento, constatou-se que a língua está em constante mudança, visão que difere do corte sincrônico efetuado pelas teorias de cunho estruturalista. Ou seja, a ecolinguística observa a língua em seu ambiente histórico, modificando-se constantemente e tomando novas formas, variando num espaço de variedades. Essa mutação contínua ocorre como interação no status quo linguístico, em outras palavras, não é o sistema por si só que se modifica, nem a relação entre as estruturas materiais, mas

a interação organismo-organismo e organismo-ambiente que dão abertura para a propriedade do devir. Assim, aparecem, também os níveis de comunicação, se estruturando sobre as novas tecnologias e demandas da sociedade, utilizando as ferramentas possíveis para dar forma à interação comunicativa.

Provoca-se, dessa forma, um contínuo que, em Nietzsche (2001), não é começo nem fim, mas um eterno retornar das emergências, uma mudança infinita que se limita apenas em espaço, mas não em tempo, na medida em que o tempo é resultante da energia que impulsiona os corpos a movimentar-se. Por isso, assume-se que, vê-se a partir do lugar que lhe é próprio, mas não se é uma ilha isolada no oceano, o imaginário e o discurso não se constituem na solidão da palavra ou da psique, mas na interação com o outro, dentro de um ecossistema que é holístico, envolve o todo e é formado pela complexidade de redes que se sobrepõem e se interpelam. A alteridade é, portanto o combustível da interação.

Apesar de D&D e WOW serem jogos que configuram sua jogabilidade por meio da comunicação secundária, há entre eles uma grande diferença. Percebe-se que, o RPG tem a necessidade de comunhão entre jogadores, que devem trabalhar em equipe, como um conjunto em busca de contar uma história que tem início, meio e fim, situando os participantes de forma próxima e descontraída, interagindo de forma harmônica com o ambiente virtual. Por outro lado, o MMORPG individualiza a jogabilidade, tornando toda interação um momento de mutualismo que não prevê empatia, retirando a sua capacidade de se conectar harmonicamente com o ambiente virtual que os envolve.

Referências

- ARISTÓTELES. *Metafísica*. 2. Ed. Trad. Marcelo Perine. São Paulo: Edições Loyola. 002.
- 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, E. N.; BORGES, L. *Análise do Discurso Ecológica (ADE)*. Campinas: Pontes, 2015.
- _____. *Ecolinguística: estudo das relações entre língua e meio ambiente*. Brasília: Thesaurus, 2007.
- COUTO, Elza K.N.N. *Ecolinguística e Imaginário*. Brasília: Thesaurus, 2012.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins fontes, 2002.
- FILL, A. *Ecolinguística: a história de uma ideia verde para o estudo da linguagem*.
- COUTO, E.N.; ARAÚJO, G.; ALBUQUERQUE, D. (org). *O Paradigma ecológico*

ECO-REBEL

- para as ciências da linguagem: ensaios ecolinguísticos clássicos e contemporâneos.* Goiânia: Editora UFG, 2016.
- HAUGEN, E. *Ecologia da linguagem*. COUTO, E.N.; ARAÚJO, G.; ALBUQUERQUE, D. (org). *O Paradigma ecológico para as ciências da linguagem: ensaios ecolinguísticos clássicos e contemporâneos.* Goiânia: Editora UFG, 2016.
- LEVEL UP. *Jogos de MMORPG*. Disponível em: <<http://levelupgames.uol.com.br/levelup/jogos-online/jogos-de-mmorpg.lhtml>>. Acesso em: 30 de junho de 2016.
- MOREIRA, T.J.G. *Ao Cair da Noite: Livro de Regras*. Goiânia: Underground Haven, 2008.
- NIETZSCHE, F. *Crepúsculo dos ídolos*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- _____. *A Gaia Ciência*. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1ª ed. 2001.
- _____. *Vontade de potência*. Parte 1. São Paulo: Escala, 2010.
- 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: 20/01/2017.

Aceito: 30/05/2017.

Ecolinguística: Revista Brasileira de
Ecologia e Linguagem (ECO-REBEL), v. 3, n. 2, 2017.