



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE HUMANIDADES - CAMPUS III  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUAS E LITERATURAS NA  
EDUCAÇÃO BÁSICA**

**RAILSON BEZERRA DE ARAUJO**

**O GÊNERO JOGO DIGITAL FREE FIRE:  
PRODUÇÃO DE UM GLOSSÁRIO PARA O ENSINO DA VARIAÇÃO  
LINGUÍSTICA**

**GUARABIRA – PB  
2020**

RAILSON BEZERRA DE ARAUJO

**O GÊNERO JOGO DIGITAL FREE FIRE:  
PRODUÇÃO DE UM GLOSSÁRIO PARA O ENSINO DA VARIAÇÃO  
LINGUÍSTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Coordenação do Curso de Letras da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Especialista em Ensino de Línguas e  
Literaturas na Educação Básica.

**Área de concentração:** Ensino de Línguas

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Iara Ferreira de Melo Martins

**GUARABIRA – PB  
2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A658g Araujo, Railson Bezerra de.  
O Gênero jogo digital Free Fire [manuscrito] : produção de um glossário para o ensino da variação linguística / Railson Bezerra de Araujo. - 2020.  
34 p. : il. colorido.  
Digitado.  
Monografia (Especialização em Ensino de Língua e Literaturas na Educação Básica) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades , 2020.  
"Orientação : Profa. Dra. Iara Ferreira de Melo Martins ,  
Coordenação do Curso de Letras - CH."  
1. Variação linguística. 2. Gênero digital. 3. Free Fire. 4. Ensino. I. Título

21. ed. CDD 410

RAILSON BEZERRA DE ARAUJO

O GÊNERO JOGO DIGITAL FREE FIRE:  
PRODUÇÃO DE UM GLOSSÁRIO PARA O ENSINO DA VARIAÇÃO  
LINGUÍSTICA

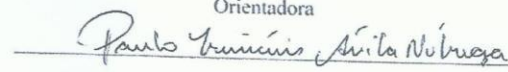
Aprovado em: 28/08/2020.

BANCA EXAMINADORA



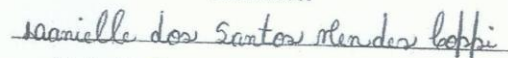
Profa. Dra. Lara Ferreira de Melo Martins- UEPB

Orientadora



Prof.Dr. Paulo Vinicius Ávila Nóbrega -UEPB

Examinador



Profa. Ma. Danielle dos Santos Mendes Coppi - UEPB  
Examinadora

## RESUMO

Os estudos sociolinguísticos ganham cada vez mais espaço no âmbito escolar, uma vez que apresentam o fenômeno da variação linguística de forma reflexiva para os alunos, como também, com o avanço da tecnologia, o ambiente digital se tornou propício para flagrarmos a variação linguística em tempo real. Logo, o fenômeno de variação linguística norteia uma proposta de atividade para alunos do ensino médio, com o objetivo geral de produzir um glossário, no qual destaca dez palavras mais utilizadas pelos jogadores de Free Fire, para o ensino da variação na língua. Justificamos a opção pelo jogo em questão porque o Free Fire dá voz aos gêneros digitais e nele observamos, na interação entre os jogadores de todo o país, a criação de novas palavras e a variação linguística de forma *on line*. Os aportes teóricos de Bagno (2007), Cezário e Votre (2008) alicerçam nossa análise/descrição em relação à mudança e variação na língua; e Silva e Tartaglia (2015), Marcuschi (2003) e Bakthin (1997) embasam em relação aos gêneros textuais digitais. Os resultados do trabalho com o glossário proporcionam ao aluno a consciência de que a língua muda e existem inúmeras formas de dizer a mesma coisa, que é a variação linguística. No entanto, nenhuma dessas formas é, de fato, “certa” ou “errada, mas adequadas ou não a determinados contextos/ambientes de situação de fala. A pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa de natureza descritiva.

**PALAVRAS-CHAVE:** variação linguística, mudança, gênero digital, Free Fire, ensino.

## **ABSTRACT**

Sociolinguistic studies are gaining more and more space in the school environment, since they present the phenomenon of linguistic variation in a reflexive way for students, but also, with the advancement of technology, the digital environment has become propitious for us to catch linguistic variation in time. real. Therefore, the phenomenon of linguistic variation guides an activity proposal for high school students, with the general objective of producing a glossary, in which they highlight ten words most used by Free Fire players, for teaching change and variation in the language. We justify the option for the game in question because Free Fire gives voice to digital genres and we observe, in the interaction between players from all over the country, the creation of new words and linguistic variation in an online way. The theoretical contributions of Bagno (2007), Cezário and Votre (2008) support our analysis / description in relation to the change and variation in the language; and Silva and Tartaglia (2015), Marcuschi (2003) and Bakthin (1997) support in relation to digital textual genres. The results of working with the glossary provide students with an awareness that the language changes and there are countless ways to say the same thing, which is linguistic variation. However, none of these forms is, in fact, “right” or “wrong, but appropriate or not to certain contexts / environments of speech situation.

**KEYWORDS:** linguistic variation, change, digital genre, Free Fire, teaching.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>A MUDANÇA E A VARIAÇÃO NA LÍNGUA SOB O VIÉS DA SOCIOLINGUÍSTICA VARIACIONISTA</b> .....	<b>9</b>
2.1	A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA COMO OBJETO DE ENSINO .....	12
<b>3</b>	<b>GÊNEROS APLICATIVOS DIGITAIS: O JOGO FREE FIRE EM DESTAQUE</b> ...	<b>14</b>
3.1	GÊNERO TEXTUAL: PANORAMA GERAL .....	14
3.2	O JOGO FREE FIRE : O GÊNERO EM INTERAÇÃO .....	16
3.3	A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA NO CONTEXTO DIGITAL .....	19
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA APLICADA</b> .....	<b>21</b>
4.1	CLASSIFICAÇÃO E NATUREZA DA PESQUISA .....	21
4.2	CONSTITUIÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	22
<b>5</b>	<b>ANÁLISE/DESCRIÇÃO DO <i>CORPUS</i> DA COMUNIDADE DO FREE FIRE</b> .....	<b>23</b>
5.1	GLOSSÁRIO DOS JOGADORES DO FREE FIRE .....	28
5.2	PROPOSTA DE ATIVIDADE PARA ENSINO MÉDIO .....	29
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>32</b>
	REFERÊNCIAS.....	33

## 1 INTRODUÇÃO

Considerando o avanço da internet, nesse novo contexto digital, ressaltamos a importância do gênero jogo digital “Free Fire” como objeto de estudo dessa pesquisa por proporcionar, entre os participantes, uma interação *on line* da língua em uso, e nele flagramos a atividade dinâmica da variação linguística, uma vez que no referido jogo ocorre uma interação entre pessoas de todo o país. Considerando a variação linguística, podemos apontar o jogo como um ambiente que possibilita a interação entre falas variantes de diversos lugares do Brasil, por exemplo, em uma partida de Free Fire, um jogador do nordeste pode entrar em uma partida conjunta com um jogador do sul do país, proporcionando assim um diálogo rico em troca de diferentes palavras e sotaques.

No entanto, para esta pesquisa, a atenção é voltada apenas para as palavras que os jogadores de Free Fire produziram para facilitar a comunicação durante o jogo. E naquele ambiente, notamos que pessoas de diferentes lugares, com fala e variações linguísticas distintas, se utilizam de um mesmo vocabulário para melhor interação durante as partidas do jogo. Assim, independentemente do lugar, notamos que a fala dos jogadores de Free Fire está repleta de novos vocabulários, próprios do jogo, que foram criados para dar rapidez e facilidade na interação entre eles. Há palavras que são próprias do português, mas que no vocabulário dos jogadores tem outro significado e há palavras híbridas, com origem em outros idiomas, com radical em inglês e acrescidas de terminações do português, como exemplo: *rushar*; *lootiar*.

A iniciativa da pesquisa surgiu pelo apreço a dinamicidade de interação que o jogo apresenta, mas, principalmente, pela percepção de novas palavras e sentidos que eram criadas pelos jogadores de Free Fire. O fato de perceber que os jogadores construíram um vocabulário exclusivo para a sua comunicação dentro do jogo, despertou o interesse para o conhecimento e reconhecimento dessas palavras como sendo uma forma de estudar a mudança e a variação na língua voltados para os alunos do ensino médio. No contexto escolar, podemos identificar inúmeros fatores que contribuem para a relevância do estudo do gênero em plataformas digitais, sendo o jogo *on line* uma forma de comunicação digital muito atrativo para os jovens, bem como flagrar, em uso, a presença da variação linguística no momento do jogo.



Sendo assim, este trabalho tem como objetivo *geral*: produzir um glossário, no qual destaca dez palavras mais utilizadas pelos jogadores de Free Fire, para o ensino da mudança e variação na língua. E como objetivos *específicos*: a) analisar as dez palavras para compreender a construção estrutural de cada uma delas, como também o novo sentido atribuído a elas pelos jogadores; b) refletir sobre a mudança e a variação linguística no ambiente digital para atender as necessidades comunicativas dos falantes e c) construir uma proposta de atividade, para o ensino médio, com o tema de variação linguística.

Metodologicamente, este trabalho pode se configurar como uma pesquisa de natureza descritiva a qual tem uma abordagem qualitativa Gil (2002). Nos postulados da Sociolinguística, embasados nos teóricos Bagno (2007) e Cezário e Votre (2008), a pesquisa discorreu sobre alguns dos aspectos que contribuem para o fenômeno da mudança e variação linguística relacionada a grupos sociais específicos- aqui no trabalho escolhemos a comunidade dos jogadores de Free Fire. É relevante situar também as teorias sobre os gêneros textuais, para dar base aos novos gêneros digitais, para isso, contemplamos os postulados teóricos de Marcuschi (2003), Bakhtin (1997) e Silva e Tartaglia (2015).

Na sessão seguinte, iremos apresentar uma reflexão sobre a mudança e variação na língua, à luz da teoria sociolinguística variacionista, contemplando principalmente os autores Bagno (2007), Cezário e Votre (2008) e considerações oriundas da Base Nacional Comum Curriculas, doravante BNCC, (2018).

## **2 A MUDANÇA E A VARIAÇÃO NA LÍNGUA SOB O VIÉS DA SOCIOLINGUÍSTICA VARIACIONISTA**

A sociolinguística surgiu na década de 60 como ciência e trouxe um novo olhar ao panorama linguístico à medida que, de certa forma, se opôs às teorias do Estruturalismo e Gerativismo, que desconsideravam os fatores externos na análise da língua. Sendo assim, os estudos da sociolinguística evidenciam a importância do papel dos fatores externos/extralinguísticos e a grande influência que eles podem exercer nos fenômenos linguísticos. William Labov foi o percussor dos estudos sociolinguísticos e, para ele, além dos fatores externos, o falante tem um papel essencial para o estudo da língua, vejamos:

Uma de suas principais ideias é de que a variação é inerente à língua, sendo não só natural, mas também necessária para o funcionamento da linguagem humana. De acordo com Labov (2008), os indivíduos têm seu desempenho linguístico analisado não como um elemento homogêneo, mas sim como uma ação heterogênea, por isso, compreender a variabilidade linguística é entender que os indivíduos colocam em ação fatores socioculturais diversos durante o processo de comunicação (SILVA, 2018, p.18).

Em relação aos fatores socioculturais, podemos considerar o estudo da língua como algo que deixa de ser homogêneo, pois, esses fatores implicam mudanças e adaptações à norma padrão da língua. O estudo sociolinguístico, então, considera a interseção dos fatores externos e internos que possam influenciar a fala dos indivíduos. Para Bagno (2007), o objetivo principal da sociolinguística é fazer uma relação entre a heterogeneidade linguística e a heterogeneidade social. E com isto considera a língua como um acontecimento social, sendo viável o estudo da língua inerente ao estudo da sociedade. Como afirma Bagno:

Língua e sociedade estão indissolivelmente entrelaçadas, entremadas, uma influenciando a outra, uma construindo a outra. Para o sociolinguista, é impossível estudar a língua sem estudar, ao mesmo tempo a sociedade em que essa língua é falada, assim como também outros estudiosos já se convenceram que não dá pra estudar a sociedade sem levar em conta as relações que os indivíduos e os grupos estabelecem entre si por meio da linguagem (BAGNO, 2007, p.38).

Portanto, pelo viés do sociolinguista variacionista, estudar a língua quer dizer estudar também os falantes que a integram. Estudar a língua, através de seus falantes, abre um leque de possibilidades de estudos científicos, à medida que a sociedade é composta por grupos sociais, comunidades diferentes, pessoas diferentes, e cada pessoa, grupo e comunidade, possui um valor ímpar para o estudo da língua. Sendo assim, é importante considerar a diversidade de falares que todos essas divisões sociais diferentes podem oferecer.

De acordo com Cezario e Votre (2008), outro objetivo importante da sociolinguística é entender como a Variação Linguística acontece e como ocorre a trajetória dos fatores estruturais. Partindo disso, podemos considerar que nenhuma mudança e variação linguística acontece por acaso. Os fatores cultural, social ou histórico que sustentam a mudança e a variação estão a serviço de atender as necessidades comunicativas dos falantes que mudam com o tempo. Logo, por meio da fala, podemos identificar a variação linguística e assentir a capacidade adaptativa da língua, vejamos:

A variação ilustra o caráter adaptativo da língua como código de comunicação e, portanto, a variação não é assistemática. O linguista, ao estudar os diversos domínios da variação, deve demonstrar como ela se configura na comunidade de fala, bem como quais são os contextos linguísticos e extralinguísticos que favorecem ou que a inibem (CEZARIO, VOTRE, 2011, p.141).

Dessa forma, é pertinente afirmar que os fatores extralinguísticos são a chave essencial para o estudo da sociolinguística, tendo em vista, que por meio deles podemos identificar e analisar os fenômenos da mudança e variação da língua. De acordo com Bagno (2007), podemos considerar vários fatores sociais que comportam o fenômeno da variação, destacando alguns deles: origem geográfica; status socioeconômico; idade; sexo; grau de escolarização; mercado de trabalho; redes sociais.

Podemos considerar, então, que a língua é uma ação de cunho social, pois é em sociedade que a língua acontece, se transforma e se adapta a necessidade do falante, ou seja, em uma determinada comunidade são os falantes que impulsionam a variação linguística. Como por exemplo, o círculo social masculino possui uma fala que difere do círculo social feminino; assim como as comunidades de diferentes regiões do Brasil possuem sotaque e variação linguística diferentes que também são marcadas pela sua origem geográfica.

Dessa maneira, percebemos que a sociedade é integrada por diferentes grupos, e cada um com seu estilo próprio de fala e sua própria variação linguística. Logo, podemos afirmar que a língua é uma atividade social, sendo a mesma fruto da atividade coletiva da sociedade -seus falantes (BAGNO, 2007). Observemos a seguir:

Por isso as mudanças que ocorrem na língua são fruto da ação coletiva de seus falantes, uma ação impulsionada pelas necessidades que esses falantes sentem de se comunicar melhor, de dar mais precisão ou expressividade ao que querem dizer, de enriquecer as palavras já existentes com novos sentidos (principalmente os sentidos figurados, metafóricos), de criar novas palavras para dar uma ideia mais precisa de seus desejos de interação, de modificar as regras gramaticais da língua para que novos modos de pensar e de sentir, novos modos de interpretar a realidade sejam expressos por novos modos de dizer (BAGNO, 2007, p.168).

Sendo assim, a interação dos falantes movimenta/alimenta a mudança da língua, principalmente por meio da variação linguística. É na interação que os falantes colocam sua oralidade e sua vivência em prática e disseminam suas marcas orais. Para a sociolinguística, é inviável o estudo da língua se não considerar os fatores externos e o próprio falante como agente indispensável para a variação e mudança linguística.

## 2.1 A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA COMO OBJETO DE ENSINO

Algumas práticas de ensino de língua portuguesa tende a ignorar as diferenças de fala que os falantes manifestam, ou seja, seus dialetos, pronúncias, abordando a norma culta como a única modalidade de fala. A teoria sociolinguística, muitas vezes, não recebe a atenção adequada em algumas escolas e os professores acabam praticando uma abordagem mais purista em seu método de ensino. De acordo com Bortoni-Ricardo (2005), essa valorização do português padrão está associada a um valor cultural que recebe influência direta da herança colonial. Sendo assim, a maioria das escolas prefere adotar um currículo de língua portuguesa que privilegia apenas a modalidade padrão da língua, que é usada pela cultura dominante, vejamos:

O prestígio associado ao português padrão é sem dúvida um valor cultural muito arraigado. A escola é norteadada para ensinar a língua da cultura dominante; tudo o que se afasta desse código é defeituoso e deve ser eliminado. O ensino sistemático da língua é de fato uma atividade impositiva (BORTONI-RICARDO, 2005, p.14).

Apesar de termos um parâmetro de padronização do ensino de língua portuguesa, a escola não pode ignorar a diversidade presente na língua. É necessário que o professor forneça ao estudante o conhecimento das possibilidades da variação linguística, mostrando ao aluno que existem várias formas de dizer a mesma coisa (BORTONI-RICARDO, 2005).

Assim, a variação linguística, que é inerente a todos os falantes, deve ser respeitada em sala de aula e levada em consideração como uma forma diferente e particular de se comunicar, pois, cada um de nós apresenta particularidades próprias na fala por questões regionais e sociais.

É válido salientar que o trabalho com as formas variantes da língua proporciona o combate ao preconceito linguístico que se estabelece nesse meio do “falar certo” e “falar errado” no ambiente escolar. Dessa forma, considerando a variação linguística como objeto de ensino, é pertinente considerar alguns aspectos citados pela BNCC (2018), vejamos:

[...]as variedades linguísticas devem ser objeto de reflexão e o valor social atribuído às variedades de prestígio e às variedades estigmatizadas, que está relacionado a preconceitos sociais, deve ser tematizado. Esses conhecimentos linguísticos operam em todos os campos/esferas (BRASIL, 2018, p.83).

Portanto, explorar a variação linguística, em sala de aula, é propor uma reflexão do super valor atribuído às variedades linguísticas de prestígio em detrimento às variedades linguísticas que são marginalizadas perante à sociedade. O preconceito linguístico, muitas vezes, é causador de muitos problemas que se refletem no fracasso acadêmico dos alunos, como a marginalização de sua fala, a inibição de sua variante dialetal e a sua voz sendo colocada em lugar de constrangimento perante à sala. É necessário, pois, que o professor tenha um conhecimento satisfatório acerca do ensino de variação linguística para que o preconceito linguístico possa diminuir consideravelmente.

É importante frisar que a BNCC (2018) norteia dois aspectos que são fundamentais para o conhecimento do aluno e que devem servir como um aparato ao professor que irá trabalhar a variação linguística em sala de aula, são eles:

Conhecer algumas das variedades linguísticas do português do Brasil e suas diferenças fonológicas, prosódicas, lexicais e sintáticas, avaliando seus efeitos semânticos. • Discutir, no fenômeno da variação linguística, variedades prestigiadas e estigmatizadas e o preconceito linguístico que as cerca, questionando suas bases de maneira crítica. (BRASIL, 2018, p.85).

Logo, favorecer o conhecimento e a discussão sobre o fenômeno da variação linguística são passos para combater o preconceito linguístico. Esses dois aspectos proporcionam ao aluno a noção de que a língua muda e existem inúmeras formas de dizer a mesma coisa, e que nenhuma dessas formas é de fato “certa” ou “errada”. Partindo disso, o aluno passa a ter a consciência de adequar cada fala variante ao seu contexto de uso, o que não discrimina nenhuma das variantes, mas sim, as adéquam nos mais diversos contextos de fala.

Como afirma Bortoni-Ricardo (2005), a aprendizagem da norma culta deve significar para o aluno uma ampliação da sua competência linguística e comunicativa e não uma substituição. Logo, o ensino de língua portuguesa deve considerar as variantes linguísticas dos alunos, como também a dos mais variados grupos da sociedade. Sendo pertinente mostrar também todos os contextos/ambientes de situação de fala nos quais essas variedades linguísticas podem ser empregadas.

A seguir, apresentamos uma breve discussão sobre os gêneros textuais digitais com ênfase no jogo de aplicativo digital Free Fire. As teorias referentes aos gêneros textuais-discursivos foram embasados em Marcuschi (2003) e Bakhtin (1992). O jogo

Free Fire como um aplicativo digital teve suporte nos postulados de Silva e Tartaglia (2015), Lima (2016) e Marcuschi (2003).

### **3 GÊNEROS APLICATIVOS DIGITAIS: O JOGO FREE FIRE EM DESTAQUE**

A internet é um campo vasto para o estudo da variação linguística, visto que são inúmeras as possibilidades de interação social que esse ambiente oferece, seja nas redes sociais, aplicativos de relacionamentos, blogs, jogos virtuais, entre outros. No entanto, nosso foco é na interação que os jogos digitais possibilitam, bem como flagrar a mudança e a variação linguística oriundas dessa comunidade *gamer*. Na seção 3.1 podemos observar um panorama geral de como se constitui o gênero textual, tal como suas características e funções. Na sessão 3.2 apresentamos as características específicas do jogo Free Fire e na sessão 3.3 refletimos sobre o fenômeno da variação linguística no contexto digital.

#### **3.1 GÊNERO TEXTUAL: PANORAMA GERAL**

De início, é pertinente esclarecer algumas informações acerca do termo *gênero textual*, visto que os jogos digitais apresentam inúmeros gêneros em uma só plataforma. Para tanto, podemos considerar os gêneros textuais como formas de interação que estão presentes em nosso cotidiano e que possuem características históricas, culturais e sociais, assim como define Marcuschi, vejamos:

[...]os gêneros textuais são fenômenos históricos, profundamente vinculados a vida cultural e social. Fruto do trabalho coletivo, os gêneros contribuem para ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia-a-dia. São entidades sócio-discursivas e formas de ação social incontornáveis em qualquer situação comunicativa.(MARCUSCHI, 2003, p.19)

Os gêneros, então, surgiram há muito tempo e têm sua criação por meio da ação coletiva de seus falantes. A medida que a necessidade comunicativa surge, os gêneros textuais dão conta de organizar cada ação comunicativa que se estabelece na sociedade. Cada novo meio de se comunicar que surge, cria um novo gênero textual.

Segundo Marcuschi (2003), é impossível se comunicar de forma verbal a não ser pela utilização de um gênero. Logo, podemos observar que todo tipo de comunicação é estabelecida por algum gênero textual, pois os gêneros textuais se configuram como

uma ação sócio-discursiva, ou seja, todo aquele que se comunica, faz uso de gêneros textuais.

Os gêneros textuais estão presentes sempre que interagimos com outra pessoa, seja de forma verbal ou escrita. Para Bakhtin (1997), os gêneros textuais ou discursivos são tipos relativamente estáveis de enunciados, isso quer dizer, que os gêneros textuais têm a possibilidade de mudança, seja de acordo com o tempo, com círculos sociais ou locais que podem influenciar diretamente na fala. Sendo assim, a atividade humana exerce influência direta no uso da língua.

No ensino, é pertinente ressaltar a importância de explorar os gêneros textuais na sala de aula, visto que o aluno está frequentemente em contato com os gêneros no seu dia a dia, mesmo que de forma inconsciente. Também é importante destacar a diversidade de textos que os gêneros textuais podem fornecer, suas características específicas, seus diferentes modos de comunicação, seus aspectos sociais, históricos ou culturais. De toda forma, os gêneros textuais apresentam um conteúdo que abre um leque de possibilidade para estudo e aprendizagem em sala de aula.

Segundo Brandão (2001), outra utilidade importante para os gêneros em sala de aula é o seu suporte para o desenvolvimento comunicativo do aluno, vejamos:

Ensinar a língua é desenvolver a competência comunicativa do educando e, considerando o texto como uma unidade de comunicação, para nós, o aluno deve ser exposto a diferentes tipos de texto e de gêneros discursivos para apreender o que os caracteriza em suas especificidades e naquilo que os identifica. (BRANDÃO, 2001, p.40).

Por esse viés, mais uma vez consideramos os gêneros textuais como um aparato de valor, em se tratando de seus aspectos comunicativos, e a importância de expor o aluno a diferentes gêneros para o desenvolvimento da sua competência comunicativa.

Alguns exemplos de gêneros textuais como: cartas, *emails*, conversar informais, palestras, receitas, chamadas de voz, tem como objetivo a comunicação e interação, e apresentam formas diferentes para cumprir a sua função. Uma carta pessoal, por exemplo, pede uma linguagem que difere de um email profissional. Ou quando uma conversa pessoal entre amigos possui uma interação que não se adequa a uma conversa de trabalho, por exemplo.

Sendo assim, fornecer ao aluno o acesso aos mais variados gêneros textuais, como método de ensino e aprendizagem, é trabalhar a sua competência comunicativa, mostrando-lhe que existem vastas formas de comunicação e interação dependendo da função sócio-comunicativa.

### 3.2 O JOGO FREE FIRE : O GÊNERO EM INTERAÇÃO

O jogo Free Fire é um aplicativo digital que surgiu com o avanço tecnológico. Em dezembro de 2017, o jogo foi lançado oficialmente pela Garena (provedora de plataformas na internet) e sua característica principal consiste em ser um *battle royale* do inglês que significa “batalha real”. Por *battle royale* ser um gênero de jogo cada vez mais popular, é pertinente pontuar suas características mais marcantes. Vejamos:

O gênero consiste em ser o único jogador (ou equipe) sobrevivente de um total de dezenas ou centenas de jogadores disputando o mesmo espaço. A área de atuação vai ficando cada vez menor por conta de um círculo (de gás, energia, fogo, etc, dependendo do jogo) que vai se fechando em torno dos jogadores e provoca cada vez mais dano a quem estiver fora dela. (BENTO, 2019, p.1)

Os jogos do gênero *battle royale* seguem estas características, porém alguns apresentam algumas singularidades. No caso do Free Fire, como sendo um dos jogos *battle royale* tem como proposta a interação de jogadores por meio de chamadas de voz durante as partidas que são *on line*. O objetivo do Free Fire consiste em uma perspectiva de sobrevivência, uma vez que 50 jogadores são lançados a um mapa virtual para lutarem entre si e o último sobrevivente sai vencedor da partida.

O jogo Free Fire pode ser baixado gratuitamente pelos usuários da *Google play store*. É um jogo acessível à maioria dos celulares e smartphones, o que facilita o grande número de pessoas que hoje fazem parte da comunidade *gamer*. Em 2018, o Free Fire foi eleito o melhor jogo de aplicativo da *Google play store* e também o mais baixado da plataforma. Isso reflete a popularidade que esse gênero conquistou em um espaço relativamente pequeno de tempo.

Esse jogo de aplicativo, como dito anteriormente, promove interação com pessoas de diferentes lugares do país. O termo aplicativo vem do inglês:

*Applications*, os Apps surgiram pela necessidade de se criar aplicações ou softwares para os *smartphones*. Esses celulares inteligentes além de conseguir conectar pessoas através de sua função primária, que é realizar uma ligação, conseguem conectar várias pessoas através dos inúmeros Apps disponíveis no mercado. Atualmente, há App para quase tudo que possa imaginar. Você



consegue realizar transações bancárias, ler os jornais preferidos, acompanhar a Bolsa de Valores, publicar fotos e status em Facebook, Instagram de forma imediata, ler e responder emails, jogar etc. (LIMA, 2016, p1.)

Sendo assim, os aplicativos oferecem a praticidade das tarefas cotidianas aos seus usuários mediante as inúmeras funções sociais, administrativas, comunicativas, informativas, de lazer, e até mesmo a criação de jogos *on line*.

O Free Fire pode ser jogado em equipe, e essas equipes que estão conectadas por chamadas de voz podem montar estratégias, trocar equipamentos, passar informações, etc. O jogo oferece a possibilidade de jogadores entrarem em equipes que são formadas de maneira aleatória. Logo, pessoas das mais diversas regiões do Brasil são escolhidas para uma mesma equipe e por meio das chamadas de voz *on line* entram em interação durante o jogo. Essa interação ocasiona a comunicação entre pessoas que apresentam falas e sotaques que divergem dependendo de suas regiões e aspectos sócio-culturais.

Nessa interação oral dinâmica que o jogo oferece, os usuários do Free Fire acabaram por produzir novas palavras e variações da língua que se tornaram um vocabulário exclusivo para a comunidade dos jogadores de Free Fire, facilitando a comunicação nas partidas. Essas variações vão desde formas híbridas, como a junção de palavras do idioma inglês com terminações do português como, por exemplo, a palavra “*rushar*” que possui o radical da palavra “*rush*” que no inglês pode significar avançar/invadir, acrescido da primeira conjugação verbal do português “*ar*”. Então, para o sentido do jogo, “*rushar*” significa atacar de forma rápida e precisa, portanto, frases como: “*vamos rushar aquela equipe*”; “*fui rushado*”; “*rushei sozinho*”; são bem frequentes no diálogos dos jogadores.

Também há termos da língua portuguesa que, na interação entre os jogadores, passaram a apresentar um sentido diferente, como a palavra “*miado*” que em seu sentido literal, significa um som emitido pelo animal gato. Entretanto, no jogo, um jogador que se encontra “*miado*” significa que está ferido ou com pouca vida. Sendo assim, frases como: “*estou miado*”; “*miei o oponente*”; “*aquele jogador está miado*”; são bem comuns entre os jogadores de Free Fire.

De acordo com Bagno (2007), os falantes mudam a língua o tempo todo para atender suas necessidades sociocomunicativas, vejamos:

Somos nós, os falantes, que, imperceptivelmente, inconscientemente, vamos alterando as regras de funcionamento da língua, tornando ela mais adequada e mais satisfatória para nossas exigências de processamento mental, de comunicação e interação. Não existe língua sem falantes. Por isso, não é “a língua” que muda – a língua, afinal, não existe sozinha, solta no espaço, como uma entidade mítica... são os falantes, em sociedade, que mudam a língua. (BAGNO, 2007, p.166).

As mudanças e variações recorrentes na língua, portanto, têm relação direta com os falantes. O surgimento dos termos relacionados ao jogo Free Fire cresce à medida que os falantes dessa comunidade julgam necessário uma forma que facilite ainda mais a comunicação durante o jogo. Esse fator motiva a criação de novas palavras ou a utilização de outras com sentidos que são entendidos exclusivamente por aquele grupo social.

Pelo fato de o Free Fire ser um jogo de um aplicativo digital, é pertinente avaliar as características dele como um gênero textual. Considerando o termo gênero, Marchuschi (2003) define como formas verbais de ação social que estão presentes em textos, os quais são utilizados de forma discursiva em inúmeras práticas sociais específicas. Partindo da premissa de que o texto concebe toda e qualquer forma de comunicação, é cabível afirmar que todo aquele que se comunica faz uso de gêneros textuais, como é o caso em tela.

De acordo com Silva e Tartaglia (2015), a relação de *games*/ jogos com os gêneros se estabelece considerando os seguintes fatores:

Os jogos eletrônicos, termo aqui tomado com o valor aproximado do de videogames, podem ser considerados como um gênero textual constituído por vários outros formatos genéricos, já que em um determinado jogo, podemos encontrar diálogos, que são gêneros orais, instruções, manuais etc., além de encontrarmos, em formato digital, a representação de alguns gêneros pré-existentes, como cartas, e-mails, anúncios publicitários e notícias de jornais, a depender do tipo de jogo com o qual o usuário está tendo contato. (SILVA, TARTAGLIA, 2015, p.156).

Desse modo, o jogo Free Fire atende a alguns requisitos mencionados pelos autores, contendo anúncios, biografias de personagens, manuais e instruções e, evidentemente, as chamadas orais que promovem o diálogo/interação entre os jogadores.

A seguir, faremos algumas reflexões pertinentes ao ambiente digital e como a variação linguística atua nesse espaço, considerando os aportes teóricos de Silva (2018), Silva e Oliveira (2018) e Recuero (2009).

### 3.3 A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA NO CONTEXTO DIGITAL

A internet em seu contexto digital vem possibilitando a sociedade várias formas diferentes de comunicação, formas essas que possibilitam a rapidez e a facilidade de interação. Uma interação que possui essas características facilmente promove a criação de novas palavras, gírias e vocábulos que são adaptados para o contexto digital, que tem como base plataformas digitais, aplicativos e redes sociais. Assim, muitos estudiosos consideram a internet como potencializadora da comunicação, Silva (2018) ressalta:

Desde a chegada da internet, há muito o que se pensar e questionar sobre as teorias que cercam a comunicação e interação humana. A internet é uma potencializadora da comunicação, pois é um serviço à disposição da interatividade. Como estabelece Marcuschi (2008), a internet possui e direciona os mais diversos gêneros possíveis, a partir disto entendemos que [...] a comunicação mediada por computador abrange todos os formatos de comunicação e os respectivos gêneros que emergem nesse contexto (SILVA, 2018, p.35).

Dessa forma, com o surgimento da era digital, apareceram novos gêneros digitais e a partir deles novas variantes da língua surgiram também. É pertinente ressaltar que apenas o surgimento de novas tecnologias da comunicação não dá conta, sozinho, do fenômeno da variação linguística. Os falantes, nesse caso, os internautas, utilizando as redes digitais, são agentes primordiais para o acontecimento da variação, pois, são eles que mudam/transformam o código linguístico para facilitar a comunicação nesses ambientes.

É interessante salientar também que a grande questão linguística do que é falar “certo” ou “errado” não está muito evidente no ambiente digital, pois, sendo um lugar no qual o objetivo maior é promover uma comunicação rápida/instantânea e de cunho acessível, não dispõe de uma cobrança linguística da norma padrão. Corroborando com este pensamento, vejamos o que dizem os autores abaixo:

Em tratando-se da variabilidade linguística existente, Carvalho e Kramer (2013), estabelecem que a ortografia não padrão, a mesma que a gramática normativa condena, é usada sem desaprovções no ambiente virtual, especialmente em conversações. Isto em nada tem a ver com grau de escolaridade, tem relação direta com comunicar-se de maneira rápida, o único cuidado é permanecer em comunicação, assim, fazer-se entender é o essencial,

afinal, de acordo com Bagno (2009), o falante é o melhor gramático existente, pois, como já dito, os limites entre escrita e fala são ainda mais estreitos no contexto virtual (SILVA, OLIVEIRA, 2018, p.03).

Logo, podemos observar que, no ambiente digital, o uso da variação linguística não está atrelado ao fator social de grau de escolaridade, pois o que está valendo é a interação desses falantes. Como exemplo, vejamos a conhecida palavra “você”, a qual os internautas adaptaram e abreviaram para “vc” na escrita, assim como “o quê?” virou “q?” e “não” pode ser utilizado como “ñ” ou simplesmente “n”, em alguns casos. Esses são só alguns dos mais recorrentes usos de variação e novos termos adaptados da forma padrão que surgiram com essa tecnologia. Percebemos, então, que qualquer pessoa, escolarizada ou não, para facilitar a interação, pode utilizar-se de termos como estes em suas redes/plataformas digitais.

Com ênfase nas comunidades virtuais, pois, é pertinente observar que elas não se diferenciam tanto assim das comunidades reais, como podemos ver abaixo:

A rede social se constitui a partir dos interactantes que a constituem, na internet as comunidades virtuais não se diferem completamente das reais, o que há é uma digitalização das interações, ou seja, o que ocorre no espaço-tempo real passa a ocorrer no espaço-tempo virtual, assim, os internautas podem constituir comunidades e/ou grupos sociais no contexto digital. Para tanto, Marcuschi (2005, p. 22) estabelece a ideia de comunidade virtual, a qual o autor constitui como: “[...] uma coleção de membros com relacionamentos interpessoais de confiança e reciprocidade, partilha de valores e práticas sociais com produção, distribuição e uso de bens coletivos num sistema de relações duradouras”. (SILVA, OLIVEIRA, 2018, p.4).

Dessa forma, é válido considerar as comunidades virtuais como um reflexo das comunidades da sociedade. O que há de diferente nas duas é o contexto em que a comunidade interage, ora contexto digital ora social, uma vez que as duas formas de interação utilizam a língua para suprir suas necessidades comunicativas. Segundo Recuero (2009), a interação que o ambiente digital promove, se aproxima, em sua maioria, numa conversação que simula os elementos de uma conversa oral. Ou seja, os internautas, a todo o momento, colocam no meio digital suas influências de fala/oralidade, produzindo assim uma disseminação de inúmeras variações da língua.

No tópico a seguir, apresentamos a metodologia utilizada bem como a natureza e classificação da pesquisa e a constituição do *corpus*, tendo como base os postulados de Gil (2002) e Kritpa (2015).

## 4 METODOLOGIA APLICADA

Essa sessão é destinada para discussões sobre os aspectos metodológicos que norteiam a pesquisa. Sendo assim, tem o intuito de apresentar a classificação e natureza da pesquisa e todo o percurso adotado na concepção do trabalho. Na subseção 4.1, denominada de “classificação e natureza da pesquisa” apontamos as razões que caracterizam a pesquisa como descritiva e qualitativa. Na 4.2, apresentamos a constituição do *corpus*, ou seja, o caminho que percorremos para a construção do trabalho.

### 4.1 CLASSIFICAÇÃO E NATUREZA DA PESQUISA

Podemos considerar o termo “pesquisa” como sendo um procedimento lógico e metódico que anseia a busca por respostas de problemas que são postos a ela. De acordo com Gil (2002), sobre o desenvolvimento adotado por uma pesquisa, podemos considerar o seguinte:

A pesquisa é desenvolvida mediante o concurso dos conhecimentos disponíveis e a utilização cuidadosa de métodos, técnicas e outros procedimentos científicos. Na realidade, a pesquisa desenvolve-se ao longe de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados. (GIL, 2002, p.17).

Logo, toda pesquisa é classificada de forma que atenda ao tipo de problema a ser estudado, ou seja, deve ser classificada de uma forma que auxilie os objetivos do trabalho, o objetivo da pesquisa.

A pesquisa pode ser classificada de três formas, sendo elas: *descritiva*, *exploratórias* e *explicativas*. Adotamos a classificação ***descritiva*** na presente pesquisa, de forma que essa natureza contempla os objetivos propostos neste trabalho. O que caracteriza o termo de pesquisa descritiva, de acordo com Gil (2002), é precisamente o seguinte:

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações variáveis. São inúmeros estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados, tais como o questionário e a observação sistemática. (GIL, 2002, p.42).

No trabalho em tela, utilizamos a perspectiva da natureza descritiva porque analisamos as características de um determinado grupo da população, como exemplo o

vocabulário dos jogadores de Free Fire, e como eles transformam a língua para uma nova variante.

Nossa pesquisa quanto à abordagem é classificada como *qualitativa* e não quantitativa. Por qualitativo, segundo Kripta (2015, p.1), entendemos que:

Os estudos qualitativos se caracterizam como aqueles que buscam compreender um fenômeno em seu ambiente natural, onde esses ocorrem e do qual faz parte. Para tanto o investigador é o instrumento principal por captar as informações, interessado-se mais pelo processo do que pelo produto. As informações ou dados coletados podem ser obtidos e analisados de várias maneiras dependendo do objetivo que se deseja atingir.

Por esse viés, identificamos a abordagem qualitativa, a medida que buscamos os dados no ambiente natural de um grupo social específico. No nosso trabalho, interagimos com a comunidade dos jogadores do Free Fire e coletamos os dados que constituíram o *corpus* para análise/descrição.

#### 4.2 CONSTITUIÇÃO DO *CORPUS*

A interação com os jogadores de Free Fire aconteceu às terça-feiras e quinta-feiras do mês de Maio e Junho de 2020, sempre no turno da noite. Esse horário foi decidido pelo pesquisador após a percepção de que esse turno apresentava um maior número de jogadores presente na plataforma. Os usuários do jogo que participaram da coleta de dados foram escolhidos de forma aleatória pela dinâmica do próprio jogo. Sendo assim, não tinham conhecimento do objetivo da pesquisa, com o intuito de fazer com que a conversa com os jogadores fluísse da forma mais natural possível.

Levando em consideração que o jogo formava as equipes de forma aleatória, a faixa etária, nível de escolaridade e o fator regional foi bastante diverso. Adolecentes com idades que variaram entre 13 e 17 anos, todos cursando o ensino fundamental e médio. E adultos na faixa etária de 18 a 30 anos, desde universitários a profissões como: comerciantes; professores; vigilantes. Foram registrados jogadores do estado de São Paulo, Rio de Janeiro, Paraíba, Pernambuco e Bahia. Com exceção daqueles que não forneceram sua idade e profissão e localidade.

Os recursos utilizados para captação dos dados foram as plataformas digitais, através do jogo de aplicativo Free Fire baixado previamente em um aparelho de celular. Por meio de uma pesquisa na rede social *Instagram*, tomamos conhecimento de um grupo de *WhatsApp* denominado “Booyah! Memes”. Este grupo é formado por

jogadores de Free Fire e por isso o escolhemos também como outra fonte de coleta de dados, visto que os jogadores em sua conversação, também utilizavam os mesmos termos que falavam no jogo durante as partidas.

Uma vez estabelecido o ambiente natural dos jogadores, a coleta de dados foi concretizada por meio de capturas de tela, proporcionando assim o registro da interação dos jogadores em tempo real. Cada termo utilizado por eles, durante as “chamadas de voz” foi registrado de forma manual, e algumas partidas foram gravadas, com o intuito do registro oral para a análise. Foram encontrados alguns termos próprios do gênero *game* digital, no entanto, selecionamos apenas 10 palavras para serem analisadas/descritas, a seguir, por revelarem ser as mais utilizadas pelos jogadores os quais entramos em interação.

## 5 DESCRIÇÃO/ANÁLISE DO *CORPUS* DA COMUNIDADE DO FREE FIRE

De início, listamos um quadro enumerado com as 10 palavras mais frequentes faladas pelos jogadores de Free Fire que participaram da coleta de dados e posteriormente descrevemos/analizamos cada uma. Vejamos o quadro abaixo:

1	Rushar
2	Rushadão
3	Lootear
4	Miado
5	Zé Casinha
6	Zé Carrinho
7	Zé Guaritinha
8	Zé Costinha
9	Zé Lootinho
10	Bau-bau

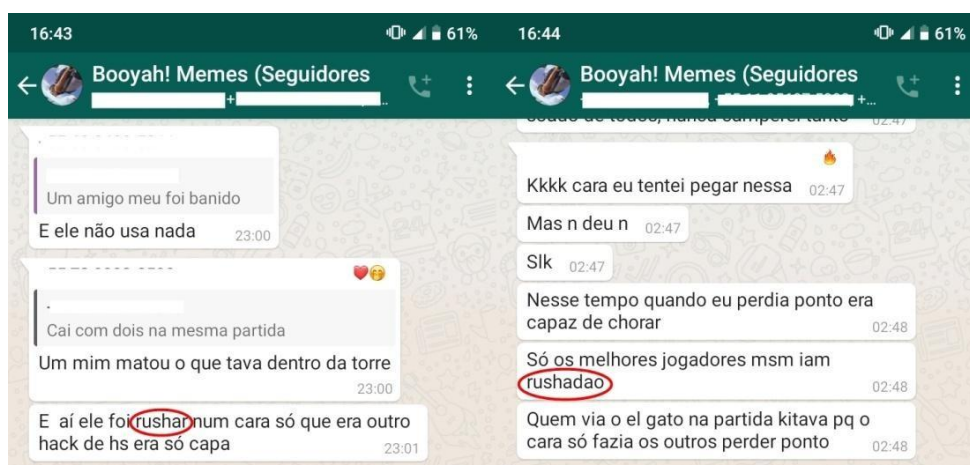
**Fonte:** elaborado pelo autor deste trabalho.

A primeira palavra, comentada rapidamente no capítulo 3, destacou a questão da palavra *rushar* como sendo uma forma híbrida do inglês com o português, a qual “*rush*” vem do idioma inglês e significa: apressar/invadir/avançar. Somado ao radical da palavra inglesa vem a terminação “*ar*” caracterizada como a primeira conjugação dos verbos do português. Sendo assim, podemos observar que os jogadores tornaram a palavra *rushar* como sendo um verbo, a medida que *rushar* pode se tornar: *rushado/rushei/rushamos*, e assim por diante, utilizando as desinências dos verbos da língua portuguesa.

Sobre a segunda palavra, é interessante notar que a palavra “rushar” apesar de ter a função de verbo no inglês, deu origem ao termo “*rushadão*”, também criado pelos jogadores e que possui o status morfológico de substantivo. *Rushadão*, assim como *rushar*, possui a forma híbrida dos dois idiomas, sendo *o rush* desta vez combinado com o sufixo “*dão*”, que no português está, na maioria das vezes, com função de aumentativo para palavras substantivas e adjetivas.

Flagramos essas duas palavras, em tempo real, por meio da interação e observação dos jogadores durante as partidas. Para visualizar a utilização dessas palavras, apresentamos imagens de *prints* durante a conversa dos jogadores no grupo de Whatsapp “Booyah! Memes”. Vejamos:

**Figura 1:** *Print* com as palavras “rushar” e “rushadão”.



**Fonte:** elaborado pelo autor deste trabalho a partir de *prints* de WhatsApp.

Na imagem, acima, temos dois exemplos da utilização desses termos, por questões éticas, o número e o nome das pessoas foram apagados do *print*. Sendo assim, podemos observar claramente o termo “rushar” no quadro da esquerda, sendo utilizado como verbo: “aí ele foi rushar num cara”. *Rushar*, no contexto do jogo, significa lutar, atacar rápido um inimigo. Aquele jogador que *rusha* é aquele jogador que ataca, que tem iniciativa para o embate/luta.

Na captura de tela do lado direito, podemos observar que a palavra “rushadão” é utilizada de forma adjetiva: “só os melhores jogadores msm iam rushadao”. O termo *rushadão* nomeia o estilo de jogo que é mais agressivo nas partidas. Por exemplo, você pode jogar de forma mais cautelosa, receosa e covarde, ou pode jogar no “rushadão”



que é o estilo/qualidade de jogo corajoso, no qual você começa e termina procurando combates e atacando os adversários logo de início.

As palavras analisadas/descritas até agora possuem sua construção estrutural com base em dois idiomas diferentes, a esse fenômeno dá-se o nome de hibridação. Por hibridação consideramos o seguinte:

Na perspectiva bakhtiniana, toda língua é, em última instância, um sistema híbrido. Os trâmites de palavras entre diferentes línguas sempre existiram, e hoje, uma época em que se celebra a comunicação digital e a plena acessibilidade aos meios de comunicação, tal processo de hibridação tem se tornado mais evidente. Dessa forma, seria um contrassenso caracterizar o hibridismo linguístico como um fenômeno típico dos nossos dias, muito embora seja atualmente muito mais recorrente que em qualquer outra época. (VAZ, 2017, p.96)

Podemos observar que o hibridismo linguístico nunca esteve tão evidente como nos dias atuais e isso se dá, mais uma vez, ao grande avanço tecnológico ao qual vivemos. A comunicação digital é um das principais ferramentas que possibilitam aos falantes a criação de novas palavras na língua, não só pelo fenômeno da hibridação, mas por diversas formas transformadoras e inovadoras adaptadas por falantes pertencentes a grupos específicos, como exemplo de “rushadão” e “rushar” criados pelos usuários do Free Fire.

Proseguindo com a análise das palavras, podemos apontar que o termo 3 “lootear” representa outra forma de hibridação bastante semelhante ao exemplo anterior. Mais uma vez, a junção do radical de uma palavra do idioma inglês com a terminação da primeira conjugação verbal do português faz surgir uma nova palavra na nossa língua. E dessa vez, temos a inserção da vogal “e” como vogal de ligação unindo os dois termos.

A palavra “loot” vem do inglês e tem como significado base: saque/saquear. No jogo, a palavra “loot” significa: equipamentos/suprimentos (armas, coletes, capacetes, kit médico, granada etc) que estão espalhados pelo mapa nos chãos, casas. Sendo assim, o termo “lootear” significa: ato de pegar/conseguir equipamentos, armas e melhorias para o combate. Nota-se, então, que mais uma vez os jogadores criaram o termo que tem sentido particular/específico para o jogo.

A quarta palavra “miado” apresenta uma proposta diferente de variação dos exemplos analisados até agora. O termo *miado*, no contexto do jogo, significa dizer que

você está ferido ou com pouca vida, ou ainda que deixou o seu adversário bastante debilitado. Fora do ambiente do jogo, sabemos que *miado* está dicionarizado como sendo o som emitido por alguns felinos, principalmente o animal doméstico gato.

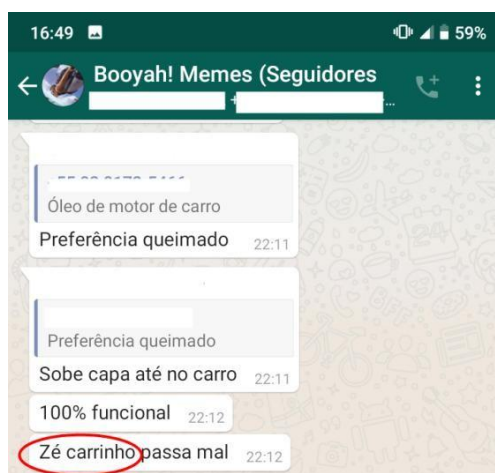
Nesse exemplo, podemos afirmar que não houve criação de um novo termo na língua, mas um novo sentido surge para a palavra já existente *miado*, caracterizando um processo de homonímia perfeita. De acordo com Heing (2003), homônimos perfeitos são aquelas palavras que possuem o mesmo significante (gráfica e sonora), porém, possui o significado diverso. Como vimos, no jogo a palavra *miado* foi atribuída a um significado que foge totalmente do seu significado original/dicionarizado.

Os próximos exemplos, de nº 5 ao 9, possuem algo em comum, apesar de cada um ter seu significado próprio. A palavra “Zé” é adicionada a vários termos do jogo para designar uma característica própria de um jogador, de forma “carinhosa”. Sendo assim, os termos “Zé Casinha”, “Zé Carrinho”, “Zé Guaritinha”, “Zé Lootinho” e “Zé Costinha” possuem função de adjetivo para descrever as características que o jogador pode desempenhar dentro do jogo.

Todos os jogadores querem ganhar o jogo, mas para conseguir a vitória podem utilizar diferentes estratégias. Podemos entender, de acordo com os dados coletados, durante as partidas que: Zé-casinha é o jogador que faz sua tática de jogo escondido dentro das casas e construções do mapa, geralmente usa a estrutura dessas casas para atacar ou se esconder, sendo, então, um jogador cauteloso/medroso. Por outro lado, Zé-carrinho é o jogador que utiliza muito os veículos do jogo para matar seus adversários, sua tática de estratégia é baseada nisso. Zé-guaritinha é o jogador que se esconde nas guaritas existentes no mapa, seja para atacar ou se esconder. Zé-costinha é o jogador que sempre ataca pelas costas, pegando seu adversário desprevenido, conhecido pois como jogador oportunista. E por fim, Zé-lootinho é o jogador que rouba o loot (equipamentos/suprimentos) dos outros jogadores para seu uso. Assim, passa todo o jogo em busca de melhores armas e equipamentos alheios.

Abaixo, flagramos como é empregado um desses termos em uma conversa real no grupo de WhatsApp para jogadores de Free Fire. No diálogo, os jogadores tentam montar estratégias contra o jogador “Zé-carrinho” para evitar que ele utilize os veículos do jogo e possa matar sua equipe.

**Figura 2:** *Print* com a palavra Zé Carrinho



**Fonte:** elaborado pelo autor deste trabalho a partir de *prints* de WhatsApp.

Podemos caracterizar o termo “Zé” como sendo uma palavra agregada a um dito popular. Assim como o nome “Maria” é vinculada a várias expressões populares como: Maria vai com as outras; Maria gasolina, Maria chuteira, entre outros. Em 2011, os nomes Maria e José foram eleitos os nomes mais comuns do Brasil, segundo o levantamento de dados feito pela empresa de análise de crédito proScore. A matéria sobre a popularidade desses nomes foi exposta pelo site do G1, São Paulo e atualizada no mesmo ano.

Por tamanha popularidade desses nomes, é fácil para o falante fazer a escolha por eles para criar novas palavras, novas gírias, novos ditos populares. Ditos populares possuem uma influência social e cultural de tamanho significativo. De acordo com Biderman (2005), podemos observar como os ditos populares se estabelecem no léxico da língua, vejamos:

Assim sendo, [os ditos populares] são aprendidos de cor como se aprende o vocabulário do idioma e eles fazem parte do acervo da cultura e não do sistema linguístico. Por outro lado, sabemos que estas expressões vão sendo armazenadas na memória individual e na memória coletiva e passam a fazer parte do léxico da língua. (2005, p.756)

Logo, podemos observar que o dito popular tem característica direta com a comunidade na qual foi criado. Relacionando esse fator com a criação dos termos do Free Fire “Zé-casinha” e os demais termos, podemos estabelecer uma colaboração da influência do nome José, como sendo um nome popular no Brasil, somada a influência causada pelo ambiente do jogo, que são as características “casinha”, “guaritinha”,

criando assim os diversos “Zé’s” do Free Fire. É importante destacar que os jogadores fazem uma abreviação do nome “José”, utilizando apenas o “Zé” com a finalidade de tornar o termo mais prático em sua comunicação.

Mais um aspecto a ser analisados nos diversos “Zé’s” do Free Fire é que eles sempre são agregados a palavras no diminutivo: casinha; carrinho; lootinho; guaritinha. O diminutivo, nessa questão, não está relacionado ao tamanho pequeno do objeto em si, mas ao aspecto do discurso irônico e perjurativo. Os jogadores que são decritos como “Zé-casinhas” e afins, na maioria das vezes, são considerados *gamers* com perfis negativos, fracos e covardes. Como exemplo, vamos observar as frases abaixo que foram registradas manualmente no dia 07 de Junho de 2020, em tempo real durante as chamadas de voz *on line* das partidas:

- a) “Ninguém merece *Zé-carrinho!*”
- b) “Esse cara não ajuda ninguém, mas na hora de pegar o meu loot ele vem correndo, esse *Zé-lootinho.*”
- c) “Esse *Zé-guaritinha* tá muito chato, mano.”

Por esse contexto, podemos notar que o diminutivo não está atrelado ao tamanho físico em si, mas sim uma forma “carinhosa”, ou melhor, depreciativa/negativa para caracterizar os tipos específicos dos perfis dos jogadores.

A décima e última palavra “Bau-bau” é uma expressão na qual os jogadores se referem a uma arma específica dentro do jogo. O termo “bau-bau” imita o som produzido pela arma. A arma tem o nome de M1887, porém, para os jogadores, ela é conhecida como bau-bau, pois essa arma possui dois tiro consecutivos, e o termo bau-bau reproduz esse som na estrutura de uma palavra escrita. Esse fenômeno nada mais é do que uma figura de linguagem denominada onomatopeia.

De acordo com Caldas (2011, p.155), “o termo onomatopeia designa o processo de criação de palavras através da imitação de sons naturais e também as palavras formadas através deste processo”. Sendo assim, no caso do termo “bau-bau”, criado pelos jogadores, é uma palavras da classe gramatical dos substantivos que designa uma arma criada a partir do som que esse instrumento produz.

## 5.1 GLOSSÁRIO DOS JOGADORES DO FREE FIRE

O glossário, com todas as palavras descritas-analisadas no decorrer do trabalho, se constitui um material de consulta mais acessível para o aluno compreender o processo de mudança e variação na língua. Os significados das palavras foram construídos a partir da interação entre os jogadores de Free Fire, em tempo real, nas partidas *on line* do jogo, vejamos abaixo:

GLOSSÁRIO: VOCABULÁRIO DOS JOGADORES DE FREE FIRE	
<b>Bau-bau</b>	Nome dado para a arma escopeta M1887.
<b>Lootear</b>	procurar equipamentos; se equipar.
<b>Miado</b>	Aquele que se encontra ferido; machucado; com pouca vida.
<b>Rushar</b>	Atacar; avançar rapidamente para o ataque.
<b>Rushadão</b>	Estilo de jogo mais agressivo/corajoso do que o normal.
<b>Zé-carrinho</b>	Jogador que se utiliza de veículos em suas estratégias de ataque ou defesa.
<b>Zé-casinha</b>	Jogador que utiliza como estratégia de jogo a permanência dentro das casas para atacar, se esconder, ou se defender.
<b>Zé-costinha</b>	Jogador que ataca o inimigo pelas costas, pegando-o desprevinido.
<b>Zé-guaritinha</b>	Jogador que forja sua estratégia de jogo dentro das guaritas, principalmente para o ataque.
<b>Zé-lootinho</b>	Jogador que rouba o loot (equipamento) do outro.

**Fonte:** elaborado pelo autor deste trabalho.

Na sessão seguinte, apresentamos uma proposta de atividade voltada para o ensino médio que tem como objetivo a reflexão da mudança e a variação na língua na sala de aula, ressaltando aspectos como o preconceito linguístico e os gêneros digitais.

## 5.2 PROPOSTA DE ATIVIDADE PARA O ENSINO MÉDIO

Os falantes estão a todo momento criando novas palavras. Com isso, a proposta a seguir tem como finalidade a reflexão de como a língua é viva e como novas palavras são criadas, em nosso dia a dia de maneira dinâmica, para atender as necessidades comunicativas dos falantes. E para isso, vamos ter como base o gênero digital jogo Free Fire, juntamente com as palavras criadas por esses *gamers*. Sendo assim, a utilização do glossário produzido, anteriormente, se encaixa de forma própria para servir como exemplo vivo da mudança e variação na língua. A proposta é voltada para turmas do ensino médio, do 1º ao 3º ano, visto que é uma faixa etária com mais facilidade de acesso à gêneros que permeiam o ambiente digital, principalmente os jogos.

A proposta pode ser dividida em 4 etapas, vejamos a primeira:

#### Etapa 1: Aula expositiva dialogada: variação linguística

O professor deverá fornecer o conceito teórico de variação linguística segundo a teoria da Sociolinguística variacionista em aulas expositivas dialogadas, e assim, propor a reflexão de como o fenômeno da variação possibilita inúmeras formas diferentes de dizer a mesma coisa. Para essa primeira etapa sugerimos uma aula com a duração de 50 minutos e embasamento teórico a partir de Bagno (2007), que nos informa a respeito da variação linguística como objeto de ensino, vejamos:

Mostrar que ocorre variação em todas as camadas sócias ajuda a gerar a consciência de que a língua é essencialmente heterogênea, variável e mutante, e que não existe nenhum grupo social que fale mais “certo” ou mais “errado” do que outro e que, principalmente, a gramática normativa não encerra a verdade eterna, última e absoluta sobre a língua. (BAGNO, 2007, p.130)

A reflexão do trecho acima promove o combate ao preconceito linguístico, pois podemos discutir sobre a língua numa perspectiva dinâmica e heterogênea e a possibilidade de criação de novas palavras diariamente. É importante destacar também que o fator desencadeador para esse fenômeno de mudança e variação na língua é a interação dos falantes que alteram sua maneira de falar para atender as suas necessidades de comunicação. Como objetivo geral, essa aula deve esclarecer o conceito de variação linguística e o combate ao preconceito linguístico.

#### Etapa 2: Aulas expositiva dialogada: gênero digital

O tema dos jogos digitais está cada vez mais presente no nosso cotidiano e o próprio Free Fire tem um reconhecimento considerável quanto a popularidade entre os

jovens. Nessa aula, também de 50 minutos, o professor deve apresentar a diversidade dos gêneros textuais e posteriormente discutir sobre os gêneros digitais. É importante essa reflexão em sala de aula para que os alunos percebam que nos comunicamos através dos gêneros textuais e, com o avanço da tecnologia, agora estamos nas plataformas digitais. Vejamos as considerações de Araujo (2011):

Por meio dos gêneros textuais é possível articular uma série de atividades que levam a ler um texto, como a verificação do conhecimento prévio, a organização textual e os elementos linguísticos e não linguísticos. Desta forma promove-se não só a competência leitora, mas também o desenvolvimento das capacidades da linguagem que permitirão agir nas mais diversas situações de comunicação, como por exemplo, em situações no ambiente virtual. (ARAUJO, 2011, p.635)

Por esse viés, os alunos poderão desenvolver muito mais a competência leitora e a capacidade para interagir em situações diversas de comunicação, principalmente no ambiente virtual.

### Etapa 3: Trabalhando com o Glossário

Nesta terceira etapa, a sugestão também é de uma aula de 50 minutos. Aqui, o professor fornecerá a sua turma o glossário com as palavras criadas pelos jogadores de Free Fire. O contato com esse material, além de ser um incentivo adicional aos alunos, por conta da popularidade do *game*, apresenta, de forma concreta, um conjunto de palavras criadas para uso em um contexto específico, revelando os aspectos da variação e mudança na língua, principal objetivo da proposta de atividade.

Sobre a orientação do professor, haverá uma reflexão coletiva, a partir do glossário, a medida que os alunos começarem a questionar sobre a origem e significado das palavras. Assim, as temáticas da variação e mudança linguísticas são retomadas e os alunos passam a observar a língua como um fenômeno dinâmico, mutável e a serviço das necessidades comunicativas de um determinado grupo social.

E a partir do glossário podemos analisar, também, conjuntamente, que a criação de novas palavras pode ser acionada a partir de alguns processos como os homônimos (palavras que possuem a mesma grafia e som, mas significados diferentes) e o hibridismo (junção de partes de palavras de dois idiomas diferentes). É importante ressaltar que o processo de criação de palavras híbridas é muito evidente, nos dias atuais, devido ao grande avanço da tecnologia. Em resumo, a aula contemplará toda

seção 5, desse trabalho, quando aborda a análise e a descrição das palavras do glossário da comunidade do Free Fire.

#### Etapa 4: Atividades de Produção e Apresentação do Glossário

Após as três aulas, referidas acima sobre variação linguística, gêneros digitais e a análise do glossário, os alunos devem formar grupos de até três integrantes para pesquisar sobre algum outro círculo social específico, como por exemplo: médicos, jornalistas, religiosos, músicos, pedreiros, estudantes, advogados, que apresente uma forma de falar com termos próprios do grupo. Os grupos sociais escolhidos também podem ser encontrados no ambiente digital como: participantes de outros jogos, militantes do twitter, blogueiros, youtuber's. Logo em seguida, devem fazer uma análise das palavras encontradas que são específicas de cada comunidade.

De posse das palavras coletadas, o grupo deverá produzir um glossário com as palavras encontradas, em suas pesquisas, informando o significado e o processo de formação, assim como o glossário que foi trabalhado como exemplo. Na etapa final da atividade, cada grupo deve expor seu glossário aos demais integrantes da turma de forma dialogada, com intuito de promover a interação e o debate sobre a capacidade da língua de mudar e variar em cada comunidade social com a finalidade de atender suas necessidades de comunicação.

Nessa aula de apresentação dos glossários, é importante destacar que a discussão sobre a mudança e variação linguística irá despertar nos alunos, ainda, o combate ao preconceito linguístico, a medida que reflete sobre adequação e contexto da fala, quebrando a dicotomia de “certo” e “errado” na língua. Nessa atividade de apresentação dos glossários, também, é reservado uma aula de 50 minutos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa propôs, como objetivo geral, a produção de um glossário, no qual destaca dez palavras mais utilizadas pelos jogadores de Free Fire, para o ensino da mudança e variação na língua. As palavras que foram analisadas revelaram como a língua é um fenômeno vivo/dinâmico e para tanto, utilizamos como suporte teórico a sociolinguística variacionista como também os pressupostos do gênero textual,



especificamente aqueles relacionados às novas tecnologias digitais, uma vez que o Free Fire é um jogo situado na ambiente virtual.

Os objetivos específicos também foram contemplados, pois analisamos e descrevemos a construção estrutural das dez palavras do glossário, como também o novo sentido atribuído a elas pelos jogadores. Foi possível, ainda, refletir sobre a mudança e a variação linguística presentes no ambiente digital, revelando que a língua está a serviço das intenções comunicativas dos falantes, independente do contexto.

Podemos observar que a criatividade na produção das dez novas palavras por parte dos jogadores não seguiu um padrão único, pois foram utilizados diferentes processos como o hibridismo, o uso de homonímia, ditos populares e onomatopeias. A criação de novas palavras no gênero jogo digital Free Fire surge para facilitar a interação mais rápida e dinâmica entre os jogadores *on line*.

O jogo Free Fire possui grande popularidade entres os jovens, razão pela qual selecionamos para uma proposta de atividade, no ensino médio, de trabalhar a mudança e variação na língua relacionando o contexto digital. Sabemos que os jogos virtuais são bem atrativos para os jovens, e nessa perspectiva, a proposta atrairá esse alunado que vivenciará, em grupo, uma pesquisa de coleta de palavras de uma comunidade social específica para produção de glossários.

Essa proposta de atividade, que também foi um dos nossos objetivos específicos, levará os alunos a um debate sobre a mudança e variação na língua que ajudará no combate ao preconceito linguístico, pois eles precisam ter a consciência de que não existe “certo” e “errado” na língua, mas uma grande diversidade. É necessário, então, entender que existem várias formas de dizer a mesma coisa.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, E. V. F. Internet, hipertexto e gêneros digitais: novas possibilidades de interação. **Cadernos do CNLF**, Vol. XV, Nº 5, t. 1. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011.

BAGNO, Marcos. **Nada na língua é por acaso**: por uma pedagogia da variação linguística. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

BAKHTIN, M. M. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martin Fontes Editora, 1997[1979]. p.414.

BRANDÃO, Helena Magamine. Texto, gêneros do discurso e ensino. In: \_\_\_\_\_(org.). **Gêneros do discurso na escola: mito, conto, cordel, discurso político, divulgação científica**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 2001.

BRAZIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf).

BENTO, Abner. **O que é Battle Royale?** Confira significado e games de sucesso no competitivo. E-Sportv, 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-battle-royale-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>. Acesso em: 30 de Maio de 2020.

BIDERMAN, M. T. C. “Unidades complexas do léxico”. In: RIO-TORTO, G.; FIGUEIREDO, O.M; SILVA,F. (Org.). **Estudos em Homenagem ao Professor Doutor Mário Vilela**. 1ª ed. Porto, Portugal: Faculdade de Letras da Universidade do Porto, 2005, v. II, p. 747-757.

BORTONI-RICARDO; MARIS, S. Heterogeneidade linguística e ensino da língua: o paradoxo da escola. In: **Nós chegemos na escola, e agora?: sociolinguística e educação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

CALDAS, R. N. **Estudo linguístico comparativo sobre onomatopéias em histórias em quadrinhos: Português/Alemão**. Pandaemonium, São Paulo, 2011.

CEZÁRIO, M. M. VOTRE, S. Sociolinguística. In: MARTELLOTA, M. E. **Manual de linguística**. São Paulo: Contexto, 2011.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HEINIG, O. L. O. M. **Homonímia: confrontando conceitos e livros didáticos**. Revista da Unifebe, São José, SC., p. 165-173, 2003.

KRIPTA, R. M. L. **Pesquisa documental: considerações sobre conceitos e características da pesquisa qualitativa**. Atas CIAIQ. 2015. Disponível em: <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2015/article/view/252/248>. Acesso em: 30 de Maio de 2020.

LIMA, Carla. **O mundo dos apps**. Administradores, 2016. Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/o-mundo-dos-apps>. Acesso em 30 de Maio de 2020.

MARCUSCHI. L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. BEZERRA, M. A. **Gêneros textuais e ensino**. Rio de Janeiro: Lucena, 2003.

RECUERO, Raquel. **A conversação como apropriação na comunicação mediada pelo computador.** Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/arquivos/raquelrecuerolivrocasper.pdf>>. Acesso em 10 de Junho de 2020.

SILVA, A. L. S. **Gíria LGBT com empoderamento linguístico:** a construção do sentidos do gênero “meme”. Monografia (Graduação em Letras – Língua Portuguesa). Universidade Estadual da Paraíba. Guarabira. 2018. p.18.

SILVA, A. L. S. OLIVEIRA, G. F. **A ampliação da linguagem no ambiente digital.** V CONEDU – Congresso Nacional da Educação. 2018. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/45539>>. Acesso em 20 de Maio de 2020.

SILVA, W. P. TARTAGLIA. L. R. **Reflexão sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames:** uma proposta com o jogo outlast. Pires do Rio – GO. 2015.

VAZ, Valteir. **Bakhtin e o pós-colonialismo: a questão do hibridismo.** 2017. Disponível em: <<file:///C:/Users/salet/Downloads/129022-Texto%20do%20artigo-262597-1-10-20170810.pdf>>. Acesso em 20 de Junho de 2020.