



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA**

PRISLAINE MAXIMINO DE FARIAS SOUZA

A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA NO GÊNERO JOGO DIGITAL *FREE FIRE*

GUARABIR

A 2022

PRISLAINE MAXIMINO DE FARIAS SOUZA

A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA NO GÊNERO JOGO DIGITAL *FREE FIRE*

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de Letras, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa.

Área de concentração: Estudos linguísticos

Orientadora: Profa. Dra. Iara Ferreira de Melo Martins

**GUARABIR
A 2022**

PRISLAINE MAXIMINO DE FARIAS SOUZA

A VARIAÇÃO LINGUÍSTICA NO GÊNERO JOGO DIGITAL *FREE FIRE*

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado ao Departamento de Letras, da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduada em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa.

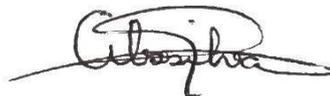
Área de concentração: Estudos Linguísticos

Aprovada em: 28/03/2022.

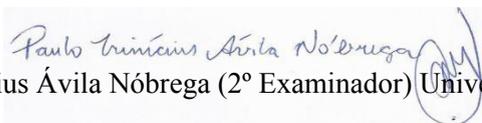
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Iara Ferreira de Melo Martins (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Esp. André Luiz Souza-Silva (1º Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Paulo Vinícius Ávila Nóbrega (2º Examinador) Universidade Estadual da P

Ao meu esposo, pela
dedicação, companheirismo e amor, DEDICO.

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.

F563v Farias, Prislaine Maximino de.
A variação linguística no gênero jogo digital Free fire
[manuscrito] / Prislaine Maximino de Farias. - 2022.
28 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras
Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades , 2022.

"Orientação : Profa. Dra. Iara Ferreira de Melo Martins ,
Coordenação do Curso de Letras Português - CEDUC."

1. Variação linguística. 2. Gênero digital. 3. Free fire. I.

Título

21. ed. CDD 469.5

*A língua é uma ponte que te permite
atravessar com segurança de um lugar para
outro (Arnold Wesker)*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Quadro de definição do gênero textual e discursivo | 17 |
| Figura 2 – Print de uma conversa entre os jogadores sobre uma determinada partida | 24 |
| Figura 3 – Print de uma conversa entre os jogadores sobre uma determinada partida | 24 |

SUMÁRIO

| | | |
|-----|---|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 09 |
| 2 | MUDANÇA LINGUÍSTICA SOB O VIÉS DA SOCIOLINGUÍSTICA VARIACIONISTA | 09 |
| 2.1 | Estrangeirismo | 12 |
| 2.2 | Gíria | 14 |
| 3 | GÊNEROS TEXTUAIS | 16 |
| 3.1 | Gênero digital: <i>Free Fire</i> | 18 |
| 4 | METODOLOGIA | 20 |
| 4.1 | Constituição do <i>Corpus</i> | 20 |
| 5 | DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO <i>CORPUS</i> | 21 |
| 6 | CONCLUSÃO..... | 25 |
| | REFERÊNCIAS..... | 25 |

A VARIÇÃO LINGUÍSTICA NO GÊNERO JOGO DIGITAL *FREE FIRE*

Prislaine Maximino de Farias Souza^{1*}

RESUMO

Nos dias atuais, podemos observar o avanço tecnológico e, com ele, a expansão da variação linguística nas plataformas digitais. Essa variação pode ser notada no gênero jogo digital *Free fire*, evidenciando, principalmente, a criação de códigos linguísticos e gírias próprias para uso no contexto do jogo digital. Mediante os estudos da sociolinguística, são explorados os fatores externos da língua e da variação linguística, os quais foram objeto de estudo deste trabalho. Dessa forma, o jogo *Free Fire* possibilita este estudo, uma vez que as palavras são utilizadas de maneira livre, propiciando a criação de novas palavras, que serão usadas no ambiente online – por meio de chamadas de voz – fazendo uso da língua, com grande riqueza etimológica, a exemplo das gírias, do estrangeirismo, do anglicismo e dos códigos linguísticos, sendo esse o motivo pelo qual fizemos uso desse gênero digital. Para esta pesquisa, lançamos mão das teorias pelas quais se embasaram os estudiosos da sociolinguística: Lopes (2000), Bagno (2007), Antunes (2007), Paiva (2018) e Silva (2018) em diálogo com os estudos sobre o estrangeirismo, a partir de Santos (2006) e Faraco (2002); com relação às gírias, através de Patriota (2009), Bagno (1999) e Silva (2018). E, para o embasamento dos estudos sobre os gêneros textuais/discursivos, tomamos por base os postulados de Marcuschi (2003), Bakhtin (2003) e Bezerra (2017).

Palavras-chave: Variação linguística. Gênero digital. *Free Fire*.

ABSTRACT

Nowadays, we can observe the technological advance and with it, the expansion of linguistic variation on digital platforms. This variation can be seen in the *Free fire* digital game genre, mainly highlighting the creation of codes and slang, suitable for use in the context of digital games. Through the studies of sociolinguistics, the external factors of language and linguistic variation, which is the object of study of this work, are explored. In this way, the *Free Fire* game makes this study possible, since the words are used freely, allowing the creation of new words that will be used in the online environment - through voice calls -, making use of the language, with great etymological richness, as is the example of slang, foreignism, Anglicism and linguistic codes, which is the reason why we made use and choice of this digital genre. For this study, we made use of theoretical assumptions, regarding the theories that are based on sociolinguistics scholars; Silva (2018), Lopes (2000), Bagno (2007), Antunes (2007) and Paiva (2018). On the other hand, for the studies of foreignism, theorists were used; Santos (2006) and Faraco (2002). From another bias for the studies of Slang; Patriota (2009), Bagno (1999) and Silva (2018). And for the basis of the studies of Textual Genres: Marcuschi (2003), Bakhtin (2003) and Bezerra (2017).

Keywords: Linguistic variation. Digital genre. *Free Fire*.

¹Aluna da graduação em Letras – Habilitação em Língua Portuguesa, da Universidade Estadual da Paraíba – Campus III. E-mail: prislainefariassouza@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Sabendo do avanço tecnológico e da expansão da interação nas plataformas digitais, facilitando a comunicação entre as pessoas, percebemos que a variação linguística está cada vez mais em evidência nesses ambientes virtuais. É fato que os jovens são os principais usuários dessas plataformas digitais e mais especificamente naquelas em que se hospedam jogos *on line*, a exemplo do *Free fire*.

O jogo digital *Free fire* é formado por uma comunidade de jogadores virtuais que interage através de uma comunicação específica/própria, não havendo a preocupação com a gramática normativa. É importante ressaltar que cada jogador pertence a regiões e estados diferentes e, com isso, observamos uma maior liberdade de uso das variações linguísticas, através de sotaques distintos, gírias, palavras híbridas e estrangeirismos linguísticos.

Dessa forma, optamos por trabalhar, como objeto de estudo, o gênero jogo digital *Free fire*, por evidenciar, em um único ambiente virtual, a variação linguística de forma latente, mostrando que a língua é viva e que está suscetível a variações e mudanças em determinados contextos, principalmente em novas tecnologias, exploradas pelos jovens.

Nesse sentido, o objetivo geral deste estudo é o de analisar novos termos (estrangeirismos e gírias), criados na interação do gênero jogo digital *Free fire*, que atendem às necessidades comunicativas desses falantes. Como objetivos específicos, temos: a) mostrar a importância da variação linguística no ambiente digital; b) refletir sobre como o domínio de termos específicos ajuda no pertencimento da identidade de determinados grupos sociais e c) debater sobre a relevância de se conhecer novos gêneros digitais.

Para tanto, faz-se necessário um aprofundamento nos estudos da sociolinguística variacionista, através de teóricos, como: Bagno (2007), Labov (2008), Paiva (2018). Para os estudos sobre o estrangeirismo, utilizamos os apontamentos de Faraco (2002), Garcez e Ziles (2004) e Santos (2006). Em relação às gírias, consultamos: Preti (1984), Bagno (1999), Patriota (2009) e Silva (2018). E, para o embasamento sobre os Gêneros Textuais e digitais, destacamos as reflexões de Bakhtin (1997), Bezerra (2007), Marcuschi (2010), bem como Silva e Tartaglia (2015). E, metodologicamente, este trabalho pode se configurar como uma pesquisa de natureza descritiva, de abordagem qualitativa, conforme Gil (2002).

Este estudo se justifica, por entendermos que o avanço tecnológico faz parte da ordem do dia. Tais avanços podem ser identificados no meio virtual, a exemplo do surgimento de novos gêneros digitais, como o gênero jogo digital *Free fire*, no qual seus usuários fazem uso de uma linguagem específica, demarcando o pertencimento a um grupo social. Com isso, a importância desta pesquisa está em mostrar a necessidade de se conhecer as características/propriedades desse tipo de gênero.

Para uma melhor compreensão, organizamos este artigo em seis seções. Na primeira, há a introdução; na segunda seção, apresentamos uma discussão acerca da mudança linguística sob o viés da sociolinguística variacionista, além de aspectos importantes sobre o estrangeirismo e a gíria; na terceira, tecemos algumas considerações sobre gênero textual/discursivo e, em especial, o gênero digital *Free fire*; na quarta seção, apresentamos um delineamento dos dispositivos metodológicos; na quinta, destacamos a análise e a descrição do *corpus* e, por último, exibimos as considerações finais acerca da realização deste trabalho e as referências que ancoram nossas ideias.

2 MUDANÇA LINGUÍSTICA SOB O VIÉS DA SOCIOLINGUÍSTICA VARIACIONISTA

A sociolinguística passou a ser vista como ciência no início da década de 60. Porém, vários estudiosos, como Meillet, Bakhtin e membros do Círculo Linguístico de Praga

já produziam textos de natureza sociolinguística (BLOG DA EDITORA CONTEXTO, 2022). A partir de então, houve um grande avanço nos estudos da língua, ao inserir a análise dos fatores externos como um fenômeno de importância. Em contrapartida, o conceito de homogeneidade linguística era defendido por Saussure (2006) e a definição da fala era consentida por Chomsky (1965, 1997), os quais defendiam, respectivamente, as teorias do estruturalismo e gerativismo, desconsiderando os fatores extralinguísticos e analisando a língua isoladamente como pertencente ao indivíduo.

Nesse momento, vale dizer que os estudos sociolinguísticos foram iniciados por William Labov, linguista que agiu de maneira persistente por uma interação entre a língua e a sociedade, criando um modelo de análise, para afirmar que ambas têm uma relação intrínseca, necessitando uma da outra como fator primordial de mudança e variação, sendo importante para o funcionamento da linguagem.

De acordo com Labov (2008, p. 259), é necessário “estudar empiricamente as comunidades de fala”. Além disso, o autor afirma que a língua não pertence ao indivíduo, mas que ela se desenvolve a partir de um grupo ou comunidade; em outras palavras, se desenvolve a partir do contexto social.

Para tanto, os estudos da sociolinguística apontam que os fatores extralinguísticos interferem na língua, eliminando, com isso, a ideia de língua homogênea. Para Labov (2008), é necessário também considerar o falante, visto que este pertence a um grupo social, que tem sua bagagem social e cultural, modificando, assim, os usos da língua. Nesse sentido,

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 (LABOV, 2008 apud SILVA, 2018, p.18).

Com isso, compreendemos que a ação heterogênea se desenvolve pela ação dos fatores socioculturais, de diferentes maneiras, a partir da comunicação. De acordo com Lopes (2000), faz-se necessário exemplificar alguns fatores externos, analisados sobre a variação linguística:

- *Origem geográfica*: comunicação a partir de diferentes regiões, ocorrendo a variação na fala de um lugar para o outro.
- *Grau de Escolaridade*: difere por fatores de acesso ao letramento e educação de uma pessoa para outra.
- *Idade*: diferenças no falar entre jovens, adultos e idosos, pois cada um fala de acordo com a adaptação da sua época.
- *Sexo*: diferenças no falar entre homens e mulheres, em que cada um se comunica de acordo com o grupo social específico. Por exemplo: Homens para outros homens: “E aí, mano? Vamos jogar uma pelada?; Conversa entre duas mulheres: “Oi, miga, vamos fazer umas comprinhas?”.
- *Etnia*: fator que difere as falas de acordo com o meio sociocultural.
- *Profissão*: esse fator define a maneira como cada indivíduo se comunica, devido a um

ambiente específico, a exemplo do trabalho. Tendo em vista que algumas profissões exigem que haja uma linguagem mais formal. Já em outras profissões não é necessário o uso de uma linguagem formal.

Nesse sentido, entendemos como a heterogeneidade desses fatores – sendo uma das questões relevantes e que merecem destaque no campo da linguagem – estão sempre presente nas relações sociais em qualquer época. A “heterogeneidade sistemática” (WEINREICH; LABOV; HERZOG, 2006, p. 101) acarreta na compreensão de padrões que regulam os processos de variação e mudanças linguísticas.

Para tanto, não podemos pensar em uma linguagem homogênea, que pode ser falada da mesma forma em todos os lugares e para todas as finalidades. Com isso, entendemos que a sociedade é composta por diferentes grupos, possuindo cada um a sua maneira de falar. Isso pode ser evidenciado também na perspectiva de Bagno (2007, p. 38):

Língua e sociedade estão indissolavelmente entrelaçadas, entranhadas, 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.

Por conseguinte, a língua é uma atividade social, na qual identificamos que a variação e a mudança ocorrem em determinado espaço-tempo, por meio da interação entre os falantes na sociedade.

Segundo Antunes (2007, p. 104), “a língua só existe em sociedade, e toda sociedade é inevitavelmente heterogênea, múltipla, variável e, por conseguinte, com usos diversificados da própria Língua”. Assim, observamos como o social está atrelado à língua e, conseqüentemente, aos seus falantes. Dessa forma, é através da língua que acontecem as várias interações nos meios sociais. Nestas, compartilhamos aprendizados e experiências uns com os outros, deixando também marcas das nossas variações linguísticas.

Mediante a isto, segundo Paiva (2018), a língua está atrelada ao meio social, revelando características de uma época, de uma comunidade ou de um grupo social. Em outras palavras, a heterogeneidade linguística pode ser observada, por exemplo, através das características de uma época, se modificando ao longo dos tempos, proporcionando diferenciações nas formas de se comunicar.

De acordo com Bagno (2014), não é possível analisar a língua sem considerar, paralelamente, os sujeitos sociais que se comunicam por meio dela; as dinâmicas dos grupos sociais; a cultura de um povo e as políticas do espaço em que os sujeitos convivem. Sabendo disso,

[...] faculdade da linguagem é muito poderosa, porque nasce da aguda necessidade que nós, seres humanos, seres sociais e culturais, temos de interagir com nossos coespecíficos (membros da nossa mesma espécie), de aprender com eles, compartilhar nossas experiências e transmitir o conhecimento acumulado por nosso grupo social (BAGNO, 2014, p.60).

Desse modo, analisamos que a língua se desenvolve por meio do convívio social e que ela está em constante movimento, se adaptando ao tempo e ao espaço. Além disso, ela sofre modificações de acordo com as necessidades comunicativas e afetivas de cada indivíduo. Dessa forma, entendemos que a língua é viva, e se ela é viva, está sujeita a nascer, crescer e morrer, pois, em determinadas épocas, a língua era utilizada de uma maneira adaptada ao seu contexto e, com o passar do tempo, se transformou e permite ser adaptada às novas dinâmicas da vida moderna.

Podemos observar as modificações que aconteceram na língua através do famoso uso de “Vossa Mercê”, pronome que, ao longo do tempo, foi se modificando até os dias atuais, como cita Lopes (2003, p. 10):

[...] a gramaticalização de Vossa Mercê > você não foi um processo isolado, mas uma consequência (sic) de uma mudança encaixada lingüística e socialmente. Há uma emergência gradativa de formas nominais de tratamento que passam a substituir o tratamento cortês vós, a partir do século XV em português, num primeiro momento pela ascensão da nobreza e mais tarde da burguesia, que exigia tratamento diferenciado. Essa propagação, que começa de cima para baixo, se dissemina pela comunidade como um todo e as formas perdem sua concepção semântica inicial, gramaticalizando-se – algumas de forma mais acelerada que outras, como é o caso de Vossa Mercê>vosmecê>você .

Compreendemos que a língua passa por essas mudanças ao longo do tempo e do espaço, no meio de uma comunidade social, após existir a variação linguística, que nasce para atender as necessidades comunicativas de um grupo social, como observa Paiva (2018, p.24): “[...] baseia-se nas relações interpessoais dos interactantes definidas por aspectos socioculturais e contextos sociais”.

Na próxima seção, vamos tratar sobre o processo de estrangeirismo, que é um processo muito produtivo na formação de palavras no Português.

2.1 Estrangeirismo

O estrangeirismo é o processo no qual se inserem palavras oriundas de outros idiomas em uma língua. No caso do Brasil, é quando utilizamos expressões estrangeiras na língua portuguesa. Nesse sentido, quando acontece a aproximação e contato entre comunidades linguísticas, de idiomas diferentes, consideramos como empréstimos da língua. Para Garcez e Ziles (2004, p. 15):

Estrangeirismo é o emprego, na língua de uma comunidade, de elementos oriundos de outras línguas. No caso brasileiro, posto simplesmente, seria o uso de palavras e expressões estrangeiras no português. Trata-se de fenômeno constante no contato entre comunidades linguísticas, também chamado de empréstimo. A noção de estrangeirismo, contudo, confere ao empréstimo uma suspeita de identidade alienígena, carregada de valores simbólicos relacionados aos falantes da língua que originou o empréstimo.

Segundo Andrade e Medeiros (2001, p. 260), o estrangeirismo é a “palavra estrangeira utilizada dentro de um sistema linguístico sem que faça parte de seu acervo léxico. Ela é sentida como externa ao vernáculo dessa língua”. Em outras palavras, são vocábulos pertencentes a outros idiomas, que não fazem parte do sistema linguístico do idioma preceptor. Tais vocábulos são como empréstimos de outras línguas. Como também acrescenta Labov (2008, p.): “consiste no emprego, em uma determinada língua, de elementos provenientes de outras línguas”.

Sabendo isso, é importante ressaltar que o estrangeirismo já se fazia presente desde muito tempo, a exemplo da língua latina, pois já utilizavam algumas expressões e palavras pertencentes a outras línguas. Vale dizer que, aos poucos, tais palavras foram inseridas como empréstimo na língua portuguesa.

Desde a época de seu “descobrimento”, o Brasil já fazia uso de estrangeirismos. Em 1500, o Português era uma língua estrangeira ensinada aos índios de modo informal. Segundo Coutinho (1976, p. 189), “as palavras de procedências várias, que nos foram transmitidas pelos romanos, como as ibéricas, célticas, germânicas etc, ou seja, vários idiomas foram alvo

de empréstimos para a Língua Portuguesa. Isso acontece por diversos fatores: avanço tecnológico, a crescente globalização, a necessidade de se comunicar rapidamente, frequência de contato direto com diversos outros países, proporcionando, assim, os empréstimos.

Acerca do estrangeirismo, Faraco (2001, p. 15) argumenta que este diz respeito ao

[...] emprego, na língua de uma comunidade, de elementos oriundos de outras línguas. No caso brasileiro, posto simplesmente, seria o uso de palavras e expressões estrangeiras no português. Trata-se de fenômeno constante no contato entre comunidades linguísticas, também chamado de empréstimo.

Além dessa definição, também podemos observar o que diz Labate (2008): “os estrangeirismos ocorrem com frequência no contato entre comunidades linguísticas”. Nesse sentido, essa aproximação entre as pessoas de outros países, de diversos idiomas diferentes, tem influenciado muito para que o estrangeirismo se instale nas expressões de fala de muitos idiomas. Como afirma Cunha (2003, p. 5-6), é “aquela palavra que provém de uma língua estrangeira (palavra esta que não pertence, portanto, ao nosso patrimônio latino) e que foi introduzida em português e nele perfeitamente adaptada”.

Alves (2002, p. 73) acrescenta que “o estrangeirismo é facilmente encontrado em vocabulários técnicos – esporte, economia, informática... – como também em outros tipos de linguagens especiais: publicidade e colunismo social”. Sendo assim, esses empréstimos extralinguísticos são expandidos cada vez mais através dos grupos sociais, a exemplo de algumas palavras oriundas do inglês, utilizadas pelos grupos sociais brasileiros: Okay, brother, croissant, designer, jeans, link, cappuccino, yes, show, site, pizza, hot dog, reveillon, stop, pink.

Desse modo, é necessário entender que o estrangeirismo surge a partir de interações de diferentes culturas, ou seja, é um reflexo da globalização no mundo, principalmente com os avanços tecnológicos, que têm causado grande impacto na língua portuguesa, por meio do uso, de maneira livre, nas redes sociais, como também nas plataformas digitais, através de jogos on-line, os quais têm aproximado muitos falantes ao redor do mundo.

Para tanto, percebemos que o contato direto com vários idiomas tem a inserção de palavras estrangeiras no processo de “aportuguesamento” destas, ou seja, palavras derivadas de outros idiomas, que são adotadas e usadas como palavras do português, a exemplo de Bife, que é a adaptação de uma palavra da língua inglesa, Beef. Além disso, observamos palavras com junção de diferentes idiomas, ocasionando no processo de hibridismo, como na expressão Show de bola, em que identificamos uma palavra do inglês “show”, sendo usada juntamente a outra palavra “bola”, pertencente à língua portuguesa. É importante ressaltar que muitas expressões estrangeiras acabam sendo assimiladas ao Português e outras são eliminadas. Acerca disso, Perini (2001) faz a seguinte reflexão:

O processo de assimilação de certos itens e eliminação de outros é complexo. Primeiro, certos empréstimos desaparecem porque a coisa que designam cai de moda ou se torna obsoleta. Exemplos são ban-lon; boogie-woogie; mi-mollet; lansquenete e muitos outros que você provavelmente nem conhece. Outros empréstimos são substituídos por formações vernáculas: goal-keeper hoje é goleiro; corner é escanteio; off-side é impedimento etc. Ainda outros ficam, mas são graficamente assimilados, de maneira que nem se sabe que são estrangeiros: gol (goal); nocaute (knock-out); batom (bâton); marrom (marron) e muitos outros. Esses três processos dão conta da grande maioria dos termos estrangeiros. Fica uma quarta categoria, que não se assimila graficamente (embora assumam sempre pronúncia portuguesa): impeachment; site; off (desconto), nylon, etc. São esses últimos os verdadeiramente irritantes. A maioria é muito recente, e não se sabe se vão acabar sendo assimilados ou eliminados de uma maneira ou de outra. Alguns deles persistem porque não têm equivalente em português: não se falava de site, e-mail,

marketing até que as coisas propriamente ditas entraram na nossa conversa. Alguns, bem ou mal, já se assimilaram: salvar (alguma coisa no computador); deletar; e o próprio computador (em italiano ainda se diz computer). ir a um espetáculo de canto metralhado. Se você não entendeu nada, aí está a tradução: ‘ordenador’ é computador. ‘Caminhada no mato’ é trekking. ‘Rato’ é mouse. ‘Canto metralhado’ é rap.

Apesar de muitas palavras terem sido eliminadas e outras assimiladas para a língua portuguesa, o estrangeirismo no Brasil tem raízes históricas, pois, por exemplo, quando os portugueses nos colonizaram, trouxeram a língua portuguesa, com seu vasto vocabulário; além disso, incorporamos palavras do tupi-guarani e de povos africanos. Sendo assim, muitas palavras foram assimiladas para o português brasileiro e esse processo acontece ainda na contemporaneidade.

Na atualidade, observamos que, com o avanço tecnológico, ficou mais evidente o uso de palavras estrangeiras do inglês, mais especificamente dos Estados Unidos, denominadas de “anglicismo”. Assim, palavras, como: internet, site, design, drive, pendrive, notebook, Facebook, Instagram, Whatsapp, tablet, online, e-mail são comumente utilizadas no cotidiano. Isso é validado por Santos (2006, p. 5-6), pois

Ninguém nega a quantidade enorme de anglicismos, representados pelos termos inevitavelmente oriundos de uma língua do país de onde provém a maior parte dos avanços científicos e tecnológicos, além do universo de consumo e dos negócios, da indústria e do comércio, do vocabulário do entretenimento e manifestações culturais correlatas – enfim, não há, no Brasil, nenhuma área do conhecimento ou atividade humana em que hoje em dia o inglês não tenha se infiltrado.

Portanto, percebemos o poder que a língua inglesa possui na influência de outras línguas, não só pelas questões tecnológicas, mas por ser também considerada “a língua dos negócios” – uma espécie de língua franca. Contudo, o estrangeirismo linguístico é muito importante na língua portuguesa, levando em consideração que o Brasil é um país rico, com culturas diferentes, povos diferentes. Então, tal fenômeno linguístico é inserido com facilidade na vida dos brasileiros.

Junto a isso, vale mencionar que muitos empréstimos linguísticos usados no Brasil, pertencentes a outros idiomas, nem sempre são usados de forma concisa, ou seja, muitas pessoas não sabem que esses vocábulos são pertencentes a outros idiomas. Isso acontece pela naturalidade e facilidade que essas palavras vem se adaptando, estando muito presente no cotidiano dos brasileiros. Dessa forma há uma necessidade do conhecimento a respeito dos estudos voltados para esses fatores que acontecem dentro da movimentação da língua Portuguesa. Pois, são consideradas termos e palavras que não pertecem a língua Portuguesa, mas, é feito o uso dessas palavras estrangeiras pelos falantes ds língua Portuguesa, de maneira informal.

Na próxima seção, discutiremos brevemente sobre os aspectos relacionados à gíria e suas principais características.

2.2 Gíria

A gíria pode ser definida como uma forma verbal, utilizada por determinados grupos de falantes, a fim de que eles consigam se comunicar de modo criptológico, seja por questões culturais, sociais, históricas ou também para manter segredos entre os jovens falantes, com a intenção de que tais expressões sejam compreendidas somente por aquele grupo específico de usuários. Na definição de Preti (1984, p. 2), o autor aponta que a gíria foi criada para atender a determinados fins:

A criação dessa linguagem especial pode não apenas atender ao desejo de originalidade, mas também servir a finalidades diversas, como, por exemplo, ao desejo de se fazer entender apenas por indivíduos do grupo, sem ser entendido pelos demais da comunidade, de onde advém o seu caráter hermético.

A partir disso, podemos analisar que a gíria possui finalidades que vão além de originalidade e criatividade dentro de um grupo, pois ela possibilita aos falantes a comunicação dentro de um grupo específico, de modo que esta seja apenas entendida por quem faz parte de tal grupo. Vale dizer que as gírias são variações da língua e estão presentes no meio social.

Tais variações fazem parte de muitos grupos sociais, através de fatores: culturais, sociais, regionais, de sexo, faixa etária, grupos de amigos; no meio profissional, por meio de jargões, compreendido somente por quem é da mesma área, letramento etc. Contudo, esses fatores se expandem cada vez.

No entanto, apesar de as gírias sempre existirem, os estudos da língua eram voltados somente para a norma padrão, desconsiderando qualquer vocabulário informal. Além disso, não havia interesse nos estudos dos vocábulos dos grupos específicos, pois a valorização estava somente na estrutura gramatical e norma padrão da língua portuguesa. Nesse momento, faz-se necessário observar o que aponta Bagno (1999) acerca desse assunto:

A gíria, considerada como um conjunto de unidades lingüísticas (itens lexicais simples ou complexos, frases, interjeições...) que caracterizam um determinado grupo social, nem sempre mereceu um estudo específico, visto que faz parte, predominantemente, da modalidade oral da língua e num registro informal. Como, por tradição, valorizou-se sempre o estudo da língua escrita padrão, não havia lugar para esse tipo de vocabulário. Isso é o que se pode ver, consultando gramáticas da língua portuguesa de épocas diversas.

Dessa forma, vocábulos ou expressões como as gírias eram desconsiderados, valorizando somente a norma padrão. No entanto, não podemos desconsiderar esses termos muito usados pelos falantes da língua portuguesa, pois eles estão por todas as partes e têm crescido cada vez mais, espalhando-se com o avanço das tecnologias e do contato com as redes sociais. Nessa perspectiva, é válido avaliar como os usuários das redes sociais fazem uso dessas gírias.

Conseguimos ter acesso aos significados de algumas gírias disseminadas pelo Brasil, principalmente no ambiente virtual, através de Coelho (2022). Assim, convém destacá-las agora:

- *10/10*: É uma gíria utilizada para enumerar a beleza de uma pessoa, sendo considerada a nota máxima, significando que a pessoa é muito bonita.
- *BISCOITEIRO*: Ser biscoiteiro na internet é quando uma pessoa faz de tudo para chamar atenção.
- *TÁ NA DISNEY*: É o mesmo que dizer que a pessoa está distraída ou no mundo da lua.
- *PARTIU*: É o mesmo que dizer “vamos lá”.
- *SHIPPAR*: Uma das gírias mais usadas na internet, que significa torcer para que um casal fique junto.

- *CRUSH*: É utilizada para nomear alguém por quem está apaixonado ou que tem interesse.
- *TROLLAR*: É o mesmo que fazer uma “pegadinha” com alguém; enganar ou zoar.
- *HYPE*: Quando algo chega ao nível do sucesso ou está em alta, chamando a atenção de todos.

Dessa maneira, compreendemos que as gírias estão por toda parte e, em muitas situações, nos deparamos com expressões que não conhecemos. Pelo fato do convívio social diário, acabamos conhecendo e adquirindo essas expressões em nossos grupos familiares e de amigos, sendo algo natural do nosso dia a dia.

Segundo Serra e Gurgel (1998, p.28), “a gíria é manifestação da língua viva, é a expressão dinâmica da maneira de um grupo social e mesmo de uma sociedade se expressar”. Dessa forma, verificamos a importância de analisarmos essas variações da língua, pois estão presentes no nosso meio social e fazem parte da comunicação de determinados grupos de falantes. Além disso, também é necessário estarmos cientes de que as gírias ainda não são toleráveis para muitas pessoas. É inegável que as gírias estão inseridas nos meios sociais, porém são marginalizadas à luz de ideais puristas, embasados na normatização.

Com isso, os grupos que se apropriam dessas expressões são reprimidos e mal vistos. Patriota (2009, p. 14-15) afirma que "a pesar de todo preconceito que sempre cerca, a gíria é um fenômeno que tem cada vez mais invadido a sociedade em seus mais diversos segmentos e níveis – etários, sociais, econômicos e culturais", tendo em vista que os grupos sociais se utilizam de diversas gírias no seu ambiente específico, seja entre grupos de amigos, redes sociais, nas diferentes regiões, entre outros.

No entanto, apesar de as gírias sofrerem preconceitos, continuam demarcando território dentro da sociedade e no dia a dia dos falantes de diversas classes sociais, das mais baixas às mais altas, extrapolando, assim, as camadas sociais. De acordo com Preti (2010, p. 87), “é pelo que poderíamos chamar de gíria de grupo que os falantes expressam sua visão e julgamento da sociedade que os cerca”. Além disso,

[...] entendemos que os falantes/interactantes dominam a linguagem. Mesmo que cada um fale a seu modo, aproximando-se ou distanciando-se da forma socialmente prestigiada, a comunicação se realiza. As linguagens não são uniformes, homogêneas, pois são resultados das práticas sociais de seus falantes – consideremos, pois, a heterogeneidade social (PAIVA, 2018, p. 21).

Preti (1983) afirma que as gírias são importantes, pois de acordo com o autor, é a partir dos grupos sociais isolados, que é perceptível o quão esses vocábulos são menosprezados e marginalizados, pela maioria da sociedade. Sendo assim, é muito importante analisar as gírias utilizadas por esses grupos excluídos, pois é visto a manifestação da língua sendo expressada no meio desses grupos falantes.

A seguir, apresentaremos uma breve discussão sobre os gêneros textuais/discursivos e, em seguida, os aspectos pertinentes ao gênero digital, com ênfase no jogo de aplicativo digital Free Fire. As teorias referentes ao tema foram embasadas em Marcuschi (2003), Bakhtin (2011) e Bezerra (2017). Com relação ao jogo Free Fire, recorreremos aos postulados de Silva e Tartaglia (2015), Lima (2016) e Marcuschi (2003).

3 GÊNERO TEXTUAL/DISCURSIVO

Os gêneros textuais podem ser entendidos como entidades de natureza sociocultural,

que materializam a língua em diversas situações comunicativas. Tais gêneros são uma ferramenta de grande importância para ordenar e estabilizar a nossa comunicação diária. Além disso, são fenômenos históricos, que estão interligados à vida social e cultural, sofrendo mudanças de acordo com as mudanças socioculturais. Nesse sentido, é impossível nos comunicarmos sem usarmos um gênero textual.

Sabemos que as atividades comunicativas sofrem mudanças de acordo com as necessidades de comunicação e atividades socioculturais dos falantes, levando em consideração a esfera comunicativa que estejam inseridos, lugar de fala e o tempo. Com isso, entendemos que, a partir de tais mudanças, o gênero também sofre modificações:

Daí surgem formas discursivas novas, tais como: editoriais, artigos de fundo, notícias, telefonemas, telegramas, telemensagens, teleconferências, videoconferências, reportagens ao vivo, cartas eletrônicas (e-mails), bate-papos virtuais (chats), aulas virtuais (aulas chats) e assim por diante (MARCUSCHI, 2010, p. 21).

Logo, observamos que existem diversas atividades de comunicação, as quais vão se modificando com o passar do tempo, como é o caso dos avanços tecnológicos, pois antes o que era mais utilizado, para se comunicar, por exemplo, era o gênero textual carta. Hoje, com a tecnologia, utilizamos mais os meios de comunicação, através das redes sociais, que permitem diversos meios rápidos para a comunicação.

Nesse sentido, é importante compreendermos a diferença entre gêneros textuais e tipos textuais. Exemplos de tipo textual: narração, argumentação, exposição, descrição e injunção. Os gêneros textuais são: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, reportagem jornalística, aula expositiva, reunião de condomínio, notícia jornalística, horóscopo, receita culinária, bula de remédio, lista de compras, entre outros. A seguir, na figura 01, há um quadro com tal definição.

Figura 01 – Quadro de definição do gênero textual e discursivo

| TIPOS TEXTUAIS | GÊNEROS TEXTUAIS |
|---|--|
| 1. construtos teóricos definidos por propriedades linguísticas intrínsecas; | 1. realizações linguísticas concretas definidas por propriedades sociocomunicativas; |
| 2. constituem seqüências linguísticas ou seqüências de enunciados e não são textos empíricos; | 2. constituem textos empiricamente realizados, cumprindo funções em situações comunicativas; |
| 3. sua nomeação abrange um conjunto limitado de categorias teóricas determinadas por aspectos lexicais, sintáticos, relações lógicas, tempo verbal; | 3. sua nomeação abrange um conjunto aberto e praticamente limitado de designações concretas determinadas pelo canal, estilo, conteúdo, composição e função; |
| 4. designações teóricas dos tipos: narração, argumentação, descrição, injunção e exposição. | 4. exemplos de gêneros: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal, romance, bilhete, aula expositiva, reunião de condomínio, horóscopo, receita culinária, bula de remédio, lista de compras, cardápio, instruções de uso, anúncio, inquérito policial, resenha, edital de concurso, piada, conversação espontânea, conferência, carta eletrônica, bate-papo virtual, aulas virtuais etc. |

Fonte: MARCUSCHI, 2010, p. 24.

A esse respeito, Marcuschi (2010, p. 26) define que “gêneros são formas verbais de ação social relativamente estáveis, realizadas em textos situados em comunidades de práticas sociais e em domínios discursivos específicos”. No entanto, na teoria bakhtiniana, “a utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana” (BAKHTIN, 2003, p. 280).

Tratando-se do Domínio Discursivo, podemos atribuí-lo à definição de esfera ou instância de produção discursiva ou de atividade humana. Tais domínios não são textos nem discursos, mas possibilitam o surgimento de discursos bastante específicos (esfera jurídica, esfera jornalística, esfera religiosa, esfera escolar, esfera de lazer). Sendo assim, constituem práticas discursivas, nas quais podemos identificar um conjunto de gêneros textuais que lhes são próprios (às vezes, exclusivos).

Não obstante, entende-se que os gêneros textuais surgem, se situam e se integram funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem. Caracterizam-se mais por suas funções comunicativas, cognitivas e institucionais do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais. Sabendo disso, é oportuno destacar as reflexões de Marcuschi (2010, p. 30) sobre tais gêneros:

Os gêneros textuais não se caracterizam como formas estruturais, estáticas e definidas de uma vez por todas. Bakhtin [1997] dizia que os gêneros eram tipos “relativamente estáveis” de enunciados elaborados pelas mais diversas esferas da atividade humana. São muito mais famílias de textos com uma série de semelhanças. Eles são eventos linguísticos, mas não se definem por características linguísticas: caracterizam-se, como já dissemos, enquanto atividades sociodiscursivas. Sendo os gêneros fenômenos socio-históricos e culturalmente sensíveis, não há como fazer uma lista fechada de todos os gêneros.

Em estudo, Rojo (2005) classifica a eventualidade dos resultados para a demonstração em “duas vertentes metateoricamente diferentes”. Vale dizer que as duas são leituras da “herança bakhtiniana”, porém, são distintas. Ao analisarmos a diferenciação dos gêneros discursivos e textuais, percebemos que Rojo (2005) traz essa aproximação da teoria bakhtiniana. A visão dela, nesse sentido, parte da perspectiva da análise de gêneros textuais, de acordo com Marcuschi (2002), pois este dialoga com a visão bakhtiniana:

a teoria dos gêneros do discurso ou discursivos, referente a estudos concentrados nas “situações de produção dos enunciados ou textos e em seus aspectos sócio-históricos”, e a teoria dos gêneros de texto ou textuais, relacionada a pesquisas que se concentram na “descrição da materialidade textual” (BEZERRA, 2017, p. 20).

Por conseguinte, Rojo (2005) afirma que os “gêneros discursivos” e os “gêneros textuais” são chamados de signos, a partir de uma polifonia. Com isso, acontece uma aproximação ou um afastamento da visão dos pesquisadores em relação à perspectiva bakhtiniana. Desse modo, ao refletirmos sobre a funcionalidade dos gêneros discursivos e tipos textuais, existe uma busca para distinguir os textos produzidos pela sociedade.

Segundo Marcuschi (2003, p. 22-23), os gêneros são “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sociocomunicativas definidos por conteúdo, propriedades, estilo e composição característica”. Em outras palavras, os gêneros textuais estão presentes no nosso convívio social, por meio das comunicações diárias, sendo definidas de diferentes formas, pois

[...] já podemos afirmar que os gêneros textuais não são entidades formais, mas sim entidades comunicativas em que predominam os aspectos relativos a funções, propósitos, ações e conteúdo. [...] Assim, os gêneros se tornam propriedades inalienáveis dos textos empíricos e servem de guia para os interlocutores, dando inteligibilidade às ações retóricas [...] (MARCUSCHI, 2010, p. 159).

Na seção seguinte, discorreremos brevemente sobre os aspectos do gênero digital Free fire, pois podemos analisar a maneira como os jogadores se comunicam, analisando o gênero

em si e o uso dos vocábulos feitos pelos próprios jogadores.

3.1 Gênero digital *Free Fire*

A internet é uma rede mundial de comunicação, utilizada para diversos fins, pois ela está cada vez mais presente na vida das pessoas imersas nessa pós-modernidade. Dessa forma, ela tem oferecido muitas ferramentas para diversas áreas, seja para aprendizagem, trabalho ou lazer, facilitando a comunicação entre as pessoas.

Dessa maneira, com o avanço tecnológico, houve o surgimento de várias redes sociais, a exemplo do *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, *Whatsapp* e de jogos on-line, que estão disponíveis em aplicativos, reunindo pessoas de vários idiomas e de lugares do mundo. Assim, é inegável que as pessoas tenham fluência em diversas expressões, devido ao contato direto com pessoas de determinados idiomas e diferentes regiões do Brasil.

Logo, a era digital tem proporcionado uma praticidade no cotidiano das pessoas, a exemplo dos aplicativos utilizados nos smartphones/celulares, auxiliando em várias áreas de nossas vidas: no entretenimento, comunicação, estudo, trabalho, sendo útil em transferências bancárias, pagamentos, compras, jogos online, entre outros. Com efeito,

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, p.1).

Para tanto, nesse momento, destacamos o gênero jogo digital *Free fire*. Tal jogo é um aplicativo digital de ação-aventura do gênero *Battle royale*, Studio publicado pela Garena. O jogo pode ser baixado gratuitamente; obteve um beta aberto em novembro de 2017 e foi lançado oficialmente para Android e iOS em 4 de dezembro de 2017. Em 2018, foi eleito o melhor jogo de aplicativo da Google play store, sendo o mais baixado da plataforma.

Além disso, o jogo em questão propõe entretenimento e possibilita meios de comunicação entre os jogadores, por meio de chat e de voz. Nesse caso, é importante ressaltar que, através desse meio de comunicação entre os jogadores, eles podem conversar com pessoas de vários lugares do Brasil, tendo em vista que o servidor brasileiro teve uma ruptura com os outros servidores de outros países, regionalizando cada servidor. Assim, cada país ficou com o servidor independente a partir do ano de 2019.

Sabendo que os jogadores do servidor brasileiro conseguem se comunicar com jogadores de várias regiões do Brasil, é possível identificar diversas gírias regionais, pois um jogador do sul pode se comunicar, por meio do recurso de áudio, com outro jogador do Nordeste. Além disso, também há estrangeirismos, formulados pelo próprio servidor, pois muitas palavras, que norteiam as partidas, são palavras em inglês.

Com isso, os jogadores brasileiros utilizam palavras híbridas, que é a mistura, por exemplo, de palavras derivadas do inglês com o português, para conseguirem manter uma forma de comunicação conveniente com o que o jogo sugere e todos possam compreender o que deve ser feito. Vejamos o que diz Silva (2014) sobre esse fenômeno:

Os hibridismos são as palavras existentes no nosso vocabulário, que foram formadas através da junção de radicais pertencentes a línguas diferentes. Para muitos gramáticos, principalmente os tradicionais, o hibridismo é condenável, talvez pela não uniformidade da origem dos elementos que formam a palavra (já que os

compostos são, em sua grande maioria, originários do grego e do latim). No entanto, mesmo originando-se de línguas diferentes e estrangeiras, os falantes do Português já consideram os elementos aportuguesados, devido à grande frequência com que essas palavras são utilizadas, tendo se incorporado ao nosso léxico (SILVA, 2014).

Dessa forma, observamos que o jogo digital Free fire é muito dinâmico e atrativo para os jovens. Ele também é de fácil acesso, podendo ser baixado gratuitamente em aparelhos celulares, facilitando o acesso e aumentando o público diariamente. Por oferecer diversão e entretenimento para quem o acessa, o jogo consegue fazer a interação com os jogadores de diversos estados do Brasil. Segundo Silva e Tartaglia (2015, p. 156), a relação de games/jogos com os gêneros se estabelece da seguinte maneira:

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, em tais jogos, podemos encontrar a presença de vários gêneros textuais, assinalando que estes também são considerados um gênero textual. Fato que ocorre com outros gêneros digitais, como o e-mail, pois nele há a presença de elementos/características do gênero textual carta.

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

4 METODOLOGIA

A metodologia desta pesquisa leva em consideração os dados apresentados, que surgem de um grupo social específico: os jogadores de Free fire, e parte da observação das características do vocabulário desses jogadores, sendo utilizada de forma dinâmica entre os jogadores. Tendo em vista, que essa pesquisa tem uma grande importância a ser analisada, pois pode ser vista a manifestação da língua diante desses termos usados por esse grupo falante. Vale ressaltar, que parte dessa pesquisa faz parte do cotidiano da pesquisadora que é inserida dentro do jogo, possuindo vivência e experiência dentro desse grupo específico, inserida no jogo digital free fire.

Para tanto, a natureza desta pesquisa possui um abordagem qualitativa, uma vez que “a pesquisa qualitativa acontece no mundo real com o propósito de compreender, descrever e, algumas vezes, explicar fenômenos sociais, a partir de seu interior de diferentes formas” (PAIVA, 2019, p. 13). Também podemos compreender, segundo Kripta (2015, p.1), 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, interessando-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.

Dessa maneira, também será apresentado o corpus deste trabalho, no qual apresentaremos as observações feitas em tempo real, dentro do objeto de estudo, avaliando os vocábulos dos jogadores e como acontece essa interação dentro do jogo digital *Free fire*.

Junto a isso, esta pesquisa é do tipo descritiva, pois, segundo Gil (1997, p. 42), “entre as pesquisas descritivas, salientam-se aquelas que têm por objetivo estudar características de

um grupo: sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, estado de saúde, física e mental [...]”.

4.1 Constituição do *Corpus*

A fim de coletar dados, estamos inseridos numa comunidade, inicialmente, virtual, a qual se caracteriza como “[...] uma espécie de agregado social que emerge da rede Internetiana para fins específicos. Seriam pessoas com interesses comuns ou que agem com interesses num dado momento, formando uma rede de relações virtuais” (MARCUSCHI 2004, p. 20-21 apud REIS; MOREIRA, 2022). Nesse sentido, pensando no jogo digital, os jogadores partilham dos mesmos interesses e afinidades, constituindo-se num grupo social, o qual compartilha de uma mesma linguagem. Na direção desse engajamento mútuo, acaba por se tornar uma comunidade de prática, pois “[...] os indivíduos, ao escolherem pertencer a esta ou àquela comunidade, compartilham repertórios de práticas, entre os quais as práticas linguísticas” (ECKERT, 2000 apud FREITAG, 2022).

Para captação do corpus do presente trabalho, a pesquisadora, que já está inserida no jogo, sendo jogadora desde o ano de 2018 no *Free Fire*, observou as conversas em um grupo de *Whatsapp* “Line do Free Fire”, no qual se reúnem jogadores, para combinar partidas, organizar estratégias e trocar informações sobre pontos fracos e fortes dos outros jogadores. Essa interação ocorreu no mês de janeiro de 2022, sendo as capturas de telas das conversas feitas em 10 de janeiro de 2022. Todas as pessoas que fazem parte do grupo do *Whatsapp* autorizaram as capturas de tela e o uso das imagens para fins demonstrativos neste trabalho científico.

A interação com os jogadores aconteceu às 20h30min, quando a partida iniciou em equipe, pois foram quatro jogadores da mesma equipe. Dessa forma, foi observada a maneira como aconteceu a comunicação entre os jogadores, por meio da fala, e como ocorreu toda organização e interação entre eles, para conseguirem chegar ao objetivo principal, que é vencer. Durante a interação, foi observado como funciona o jogo em si e como se comportam os jogadores durante o confronto e quais são os termos criados e adotados entre eles.

No próximo tópico, será evidenciada a análise do corpus, momento em que será descrita a funcionalidade do jogo em si e será feita a análise de cada termo usado pelos jogadores.

5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DO *CORPUS*

O jogo acontece em grupos que precisam derrotar uns aos outros, para se consagrarem vitoriosos. Desse modo, o cenário experienciado são os jogadores que caem de paraquedas em uma ilha, em busca de armas e equipamentos, a fim de matarem os outros jogadores. Os jogadores escolhem, à vontade, a posição inicial, pegam armas e suprimentos para aumentar o tempo de vida na batalha. O *Free fire* é um gênero digital que

[...] 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).

A formação dos grupos acontece de diversas maneiras, como: jogar solo/ sozinho, duo/dupla, squad/equipe de quatro pessoas e ainda tem como ser formada uma grande equipe, sendo chamada de guilda, podendo ser nomeada da maneira que quiser. Nas guildas, os jogadores podem se reunir em grupos no aplicativo *Whatsapp*, para melhorar suas estratégias

e seus treinamentos. Com isso, as guildas se preparam para disputar umas contra as outras, a partir de organizações feitas entre elas.

Além disso, os jogadores conseguem se comunicar através de chamada de voz, pela opção do próprio jogo. É nesse momento que eles conseguem adotar os códigos de comunicação. A seguir, serão apresentados alguns dos termos mais utilizados nas conversações do jogo e o seu significado dentro da situação do jogo *Free fire*:

1. PAPA KILL: Hibridismo – Palavra do português (papa) e do inglês (kill- matar). Papa kill é uma expressão utilizada para avisar que alguém matou o inimigo “que estava quase sendo morto”; alguém foi lá e finalizou antes dele, ganhando, então, a pontuação de abate. Ex: "Você papou minha kill".
2. BOOT: Palavra do inglês – traduzida em português (Robô). Boneco controlado pelo próprio jogo e que não possui habilidade; por muitas vezes, é morto sem dificuldade. São essenciais para disputar com iniciantes. Também é chamado de Boot, quando uma pessoa é iniciante ou não, é um dos melhores jogadores, utilizada de forma pejorativa. EX: "Ele não sabe jogar, ele é um boot".
3. LOOT: Palavra do inglês – traduzida em português (saque), referente a todo equipamento e armas que estão espalhados pelo mapa no chão, casas, drops, etc.
4. RUSH/RUSHAR: Expressão utilizada para atacar rápido um inimigo. Ex: "Vamos rushar neles".
5. SAFE: Palavra do inglês – traduzida em português (seguro). Palavra originada do inglês, utilizada dentro do jogo, para dizer que está seguro. Ex: "Nesse local, eu estou safe".
6. PRO-PLAYER: Palavra do inglês – traduzida em português (jogador profissional). Expressão utilizada para elogiar os melhores jogadores. Ex: “Ele joga muito bem, ele é um “pro-player””.
7. DAR CAPA: Gíria do português, utilizada dentro do jogo. Expressão utilizada quando se mata algum inimigo com tiros na cabeça.
8. CAMPERAR: expressão do português; ficar observando uma área, estando escondido nela ou longe dela, com o objetivo de fazer algo no momento em que algum evento específico acontecer. Ex: "Vou camperar a varanda, quem passar ali está morto".
9. ZÉ COSTINHA: Gíria em português, utilizada no jogo. Termo pejorativo, utilizado para criticar algum jogador que mata pelas costas outro jogador que não percebe que está sendo alvo de alguém.
10. BOOYAH: (vitória) É o objetivo de todos os jogadores. Isso acontece quando se ganha a partida, quando se vence todos os jogadores.

Como observamos, esses são alguns termos utilizados pelos jogadores da comunidade do *Free fire*. Possivelmente, quem não faz parte dessa comunidade virtual desconhece o significado dessas palavras.

Notamos, ainda, que algumas palavras são originadas do inglês. Além disso, podemos identificar que algumas palavras são híbridas, ou seja, uma mistura de vocábulos de mais de um idioma, a exemplo da palavra “Papa Kill”, pois o termo “Papa” vem do verbo em português “Papar”, verbo transitivo e intransitivo, significando “Comer”. Já a palavra Kill é do inglês, que significa “matar”.

Na segunda expressão, BOOT, temos uma palavra usada com a intenção de alertar os companheiros de equipe que o adversário é um “boot”, ou seja, é um jogador que não é tão bom quanto os outros, sendo usado de forma pejorativa e, muitas vezes, essa expressão também serve quando o adversário é apenas um boneco controlado pelo próprio jogo.

Na terceira expressão, temos outra palavra originada do inglês, “Loot”, palavra significativa para a comunicação entre os jogadores, pois indica a necessidade de procurar equipamentos para melhor se equipar. Nesse caso, os jogadores procuram equipamentos espalhados pelo mapa, dentro das casas e fora delas. Essa palavra também é do inglês, sendo adotada pelos jogadores para ser utilizada como código entre eles.

Na quarta expressão, percebemos mais uma palavra do inglês, “rush”. Essa palavra tem o significado de correr; porém, dentro do jogo, tem a intenção de atacar, de forma rápida, os adversários e ir para o confronto, utilizada como “rushar”. Dessa forma, ao analisarmos essa palavra, verificamos que ela também é usada como hibridismo, a mistura de dois vocabulários diferentes, quando analisamos que a palavra “rush” deu origem a expressão “rushadão”. Alguns jogadores utilizam essa expressão, quando todos os jogadores da equipe decidem juntos irem para o confronto, sem medo, agindo de forma rápida. Com isso, eles usam a mistura desses dois vocábulos, pois, na palavra “rushadão”, o “ão” é um sufixo muito produtivo do português, sendo formador de substantivos.

Na quinta expressão, é possível observar outro termo também vindo do inglês, “Safe”, palavra que significa “seguro”. Esse termo é usado pelos jogadores para alertarem que estão fora da zona de perigo; assim, não sofrerão ataque. Com isso, quando eles conseguem ficar seguros, alegam uns aos outros que estão safe. Dessa forma, muitas palavras desse jogo são estrangeirismos, pois são palavras oriundas do inglês.

A expressão “pro-player” significa “jogador profissional”. Os jogadores usam esse termo para elogiar quem se destaca entre os demais. Essa palavra também é usada para denominar os streamers, que fazem lives e vídeos em outras plataformas, como Facebook, Youtube, mostrando suas habilidades para todos da comunidade do Free fire. Sendo assim, eles informam esses competidores com muita competência e habilidades de “pro-player”, ou seja, jogadores profissionais. Além dessas palavras, adotadas do inglês, também temos a expressão Booyah, comumente utilizada quando se tem êxito em algo semelhante à vitória, que é o objetivo principal de todos os jogadores.

Observamos, dessa forma, que há muitas palavras em inglês, utilizadas pelos jogadores brasileiros do jogo Free fire. O domínio desses termos estrangeiros, pelos usuários da língua portuguesa, revela que esse fenômeno é muito comum em várias áreas da vida dos brasileiros.

Nas expressões de números 7,8, 9 e 10, observamos que são palavras do português, como: “Dar capa”, essa é uma gíria criada pelos jogadores, para alertar que atiraram no capacete dos jogadores, local em que os danos são contados com maior intensidade, quando os jogadores atiram na cabeça dos adversários. Com relação à “Camperar”, é uma palavra descrita pelo dicionário informal, utilizada nos jogos, para avisar que está escondido, apenas observando alguma área.

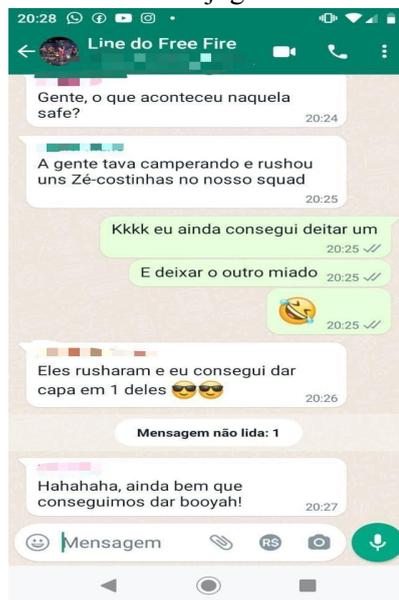
Por conseguinte, temos as duas últimas expressões, “Zé-costinha e Booyah”. O termo Zé é muito utilizado no Brasil, sendo um termo genérico, usado para chamar alguém informalmente ou apelido derivado do nome José. E a expressão “Costinha” se dá pelo fato de os adversários confrontarem, atacando pelas costas dos jogadores, aproveitando-se da

oportunidade “de pegar” os jogadores despercebidos. Dessa forma, apesar de haver estrangeirismos e hibridismos, também há muitas gírias utilizadas pelos jogadores, principalmente em razão de o jogo ser composto por jogadores de diferentes regiões do Brasil.

No entanto, a gíria ocorre muito frequentemente no grupo dos jovens. Além daquelas citadas acima, ainda encontramos outras expressões dentro do jogo com outros significados, como: “zé carrinho, zé guaritinha”. Todas essas expressões são usadas de forma pejorativa, quando se referem aos jogadores, respectivamente, que ficam apenas andando de carro nas partidas e aqueles que ficam nas guaritas, escondidos durante as partidas.

Para exemplificar a utilização dos termos analisados acima, destacamos uma conversa sobre uma partida entre os jogadores da comunidade do Free fire, no aplicativo do *Whatsapp*:

Figura 2 – Print de uma conversa entre os jogadores sobre uma determinada partida



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

Figura 3 – Print de uma conversa entre os jogadores sobre uma determinada partida



Fonte: Arquivo pessoal da pesquisadora.

Na figura 02, observamos que os termos, como: Safe, Zé costinha, *Rusharam*, dar capa, *booayh* foram analisados acima. Entretanto, aparece outra expressão: “miado” que é uma expressão significativa de “metade” usada como “meiado” da palavra “meio”, ou seja, essa expressão se dá quando o jogador atira bastante no adversário, retirando metade de sua vida, pois cada jogador possui uma quantidade mínima “de vidas” e quando este vai perdendo essas vidas, os outros jogadores costumam dizer que ele está “miado”.

Na figura 3, podemos ver outra conversa, na qual os jogadores combinam as jogadas, utilizando os termos Rushadão, Zé carrinho, boot, pro-player, capão, booayah. Nesse sentido, percebemos a importância dos estudos sobre o estrangeirismo e a gíria, pois são fatos linguísticos enriquecedores, que podem ser explorados cada vez mais em grupos sociais, históricos, culturais, redes sociais, entre outros, a fim de que haja reflexão de como o domínio de termos específicos ajuda no pertencimento da identidade de determinados grupos sociais. Além disso, os gêneros digitais possibilitam um vasto campo de conhecimento, para compreendermos o funcionamento desses fatores externos da língua.

Portanto, é importante ressaltar que tais termos fazem parte do nosso convívio social. Dessa forma, é preciso um olhar para esses fatores extralinguísticos, que enriquecem a língua portuguesa, quando utilizados de maneira concisa, a fim de que a estrutura da nossa língua não seja prejudicada, mas, sim, enriquecida.

6 CONCLUSÃO

O presente trabalho cumpriu os objetivos propostos, analisando os novos termos (estrangeirismos e gírias), criados na interação do gênero jogo digital Free fire, que atendem as necessidades comunicativas desses falantes. Também alcançamos os objetivos específicos, mostrando a importância da variação linguística no ambiente digital, refletindo sobre como o domínio de termos específicos ajuda no pertencimento da identidade de determinados grupos sociais e, por último, debater sobre a relevância de conhecer os novos gêneros digitais, uma vez que estes fazem parte do nosso cotidiano, carregando em si várias semioses e hibridismos entre o oral e o escrito, resultando, pois, em um leque de variações linguísticas.

Compreendemos, ao longo do estudo, que é importante analisar as variações linguísticas, pois é uma forma enriquecedora de ampliarmos o conhecimento sobre a língua, tendo em vista. Apesar de termos a tendência a não aceitar o diferente, tendemos a praticar o preconceito linguístico diante das gírias, o que é totalmente frustrante, pois uma língua que não se modifica, não está cumprindo seu objetivo de afirmar a identidade de um povo. Sendo assim, devemos não somente entender as gírias e variações da língua, mas compreender e respeitar de fato, tendo a consciência da história da língua e sua funcionalidade.

Diante disso, esperamos que mais pesquisadores/as se debruçam sobre tal temática, especificamente sobre as particularidades do jogo Free Fire, sabendo que este possui uma grande atratividade entre o público jovem. Além disso, fazem-se necessários mais estudos acerca das variações linguísticas em tal jogo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Ática, 2002.

ANDRADE, Maria Margarida; MEDEIROS, João Bosco. **Comunicação em língua portuguesa**. São Paulo: Atlas, 2001.

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

BAKHTIN, Mikhail. O autor e a personagem na atividade estética. *In*: **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, p.3- 192.

BEZERRA, Benedito Gomes. Gêneros discursivos ou textuais? *In*: **Gêneros no contexto brasileiro**: questões [meta]teóricas e conceitos. São Paulo: Parábola, 2017, p. 17-32.

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: 17 dez. 2021.

BLOG DA EDITORA CONTEXTO. **O que é Sociolinguística?** Disponível em:
<https://blog.editoracontexto.com.br/o-que-e-sociolinguistica/>. Acesso em: 11 abr. 2022.

BRASIL. Ministério de Educação/Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros curriculares nacionais**: ensino médio. Brasília, MEC/SEMTEC, 2000.

CHOMSKY, Noam. **Aspects the Theory of Syntax**. Cambridge, Massachusetts, the MIT Press, 1965.

COELHO, Taysa. **Gírias atuais mais usadas na internet**. Disponível em:
<https://www.dicionariopopular.com/gurias-atuais-internet/#:~:text=Biscoiteiro%20ou%20biscoiteira%20%C3%A9%20aquela,%E2%80%9D%2C%20que%20significa%20elogiar%20algu%C3%A9m>. Acesso em: 13 abr. 2022.

COUTINHO, Ismael de Lima. **Pontos de gramática histórica**. 7. ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1976.

FREITAG, Raquel Meister Ko. **Documentação linguística de comunidades de prática**. Disponível em:
https://dspace.unila.edu.br/bitstream/handle/123456789/3606/SIDL_%20184-188.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso: 11 abr. 2022.

GARCEZ, Pedro M.; ZILLES, Ana Maria S. Estrangeirismos: desejos e ameaças. *In*: FARACO, Carlos Alberto (Org.). **Estrangeirismos**: guerras em torno da língua. São Paulo: Parábola, 2004, p. 15-36.

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: 22 dez. 2021.

LABATE. Francisco Gilberto. Vocabulário da economia: formas de apresentação dos estrangeirismos. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008. 136p.

LABOV, William. Padrões sociolinguísticos. São Paulo: Parábola Editorial ([1972]2008).

LIMA, Carla. O mundo dos apps. Disponível em:

<https://administradores.com.br/artigos/o-mundo-dos-apps>. Acesso em: 5 dez. 2021.

LOPES, Célia R. S.; DUARTE, M. Eugênia L. De Vossa Mercê a você: análise da pronominalização de nominais em peças brasileiras e portuguesas setecentistas e oitocentistas. *In: BRANDÃO, Silvia F.; MOTA, M. Antónia (Orgs.). Análise contrastiva de variedades do Português: primeiros estudos.* RJ: In-fólio, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. *In: DIONISIO, Ângela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.). Gêneros textuais & ensino.* Rio de Janeiro: Lucerna, 2010, p. 19-36.

PATRIOTA, L. M. **A gíria comum na interação em sala de aula.** São Paulo: Cortez, 2009.

PERINI, Mário A. **Sofrendo a gramática: ensaios sobre a linguagem.** 3. ed. São Paulo: Ática, 2001.

PRETI, D. **A linguagem proibida: um estudo sobre a linguagem erótica.** São Paulo: T.A. Queiroz, 1983.

REIS, Susana Cristina dos; MOREIRA, Tânia Maria. **Comunidade virtual interdisciplinar: desafios e armadilhas.** Disponível em: https://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem05pdf/sm05ss10_07.pdf. Acesso em: 11 abr. 2022.

ROJO, R. H. R. Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e aplicadas. *In: Gêneros: teorias, métodos, debates.* São Paulo: Parábola, 2005.

SANTOS, Agenor Soares dos. **Dicionário de anglicismos e de palavras inglesas correntes em português.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral.** 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

SERRA E GURGEL, J. B. **Dicionário de Gíria: Modismo Linguístico. O equipamento falado do brasileiro.** 5. ed. Brasília, DF: J.B. Serra e Gurgel, 1998.

SILVA, Débora. **Hibridismo – do que se trata.** Estudo prático, 2018. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/hibridismo-que-se-trata/>. Acesso em: 11 jan. 2022.

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.

WEINREICH, Uriel; LABOV, William; HERZOG, Marvin. **Fundamentos empíricos para uma teoria da mudança linguística.** Tradução de Marcos Bagno. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

AGRADECIMENTOS

A Deus, primeiramente, por ter estado sempre ao meu lado, me ajudando, dando forças, sempre me impulsionando para vencer todos os obstáculos, inseguranças, medos, e sendo meu equilíbrio para chegar até aqui, pois sem Ele eu nada seria.

À professora Iara Martins, pela excelente maneira de me orientar, com toda sua paciência, sabedoria e carinho.

Ao meu esposo, Jonathan Souza, que é o meu porto seguro. Obrigada por todo o seu apoio, amor, carinho e por sempre acreditar em mim, estando presente em todas as situações da minha vida.

Também deixo meus agradecimentos, em especial, a minha irmã, Poliana Maximino de Farias, por todo incentivo e apoio ao longo do curso, pois sempre esteve ao meu lado, me ajudando em tudo que estava ao seu alcance.

Aos meus pais, Maria de Fátima Maximino e Antonio Gonçalo de Farias, que são tudo na minha vida, sempre acreditando em mim, estando sempre presentes em minha vida.

Aos meus amigos do curso, Maria Cristina, Analine Juvino, Maria Eduarda Costa e Paulo Fernando, pela amizade e companheirismo ao longo do curso. Levarei nossa amizade por toda vida.

Ao meu amado pastor, Gilberto Pereira, meu pai na fé, e sua família, pois esteve presente na minha vida desde a minha infância, me aconselhando e me ajudando a me manter firme nos caminhos do Senhor.