

Letramento acadêmico, morfologia da língua portuguesa e o jogo *World of Warcraft*: Uma experiência de Iniciação Científica no curso de Letras do CEFET-MG¹

Priscilha Sansão Alves de Oliveira²

Ana Elisa Ribeiro³

1 Considerações iniciais

Segundo o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) (2015), o desenvolvimento de um país está fortemente relacionado à elevação do “patamar de informação disponível” e ao provimento de “conhecimentos básicos de ciência e tecnologia” à população, já que “esses conhecimentos são centrais hoje em dia”. Para a instituição, “é necessário estimular os jovens a se tornarem profissionais da ciência e da tecnologia, para avançarmos no conhecimento existente”. É então preciso que

desde os primeiros anos da educação formal os(as) estudantes sejam postos em contato com a cultura científica, ou seja, com a maneira científica de produzir conhecimento e com as principais atividades humanas que têm moldado o meio ambiente e a vida humana ao longo da história. (CNPq, 2015)

Defende o CNPq, referindo-se a esses jovens, que, acima de tudo, “é preciso permitir que sejam criativos e inovadores. E capazes de sonhar! Esses são os principais ingredientes da ciência”. Com esse discurso de sonho e futuro, o mais alto conselho de pesquisa do país oferece suas bolsas de Iniciação Científica (IC), consideradas o “primeiro passo na carreira de um cientista, de um professor ou de um pesquisador”.

A IC é oferecida nos níveis médio e superior de ensino, especialmente em Centros Federais de Educação Tecnológica e em Institutos Federais de Ciência e Tecnologia, por todo o Brasil, que são instituições que abrangem vários níveis de escolaridade. Neste trabalho, abordaremos especificamente o caso do Centro Federal de Educação Tecnológica

¹ Agradecimentos expressos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (Fapemig), ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e ao CEFET-MG, pelas bolsas de estudos e o apoio a eventos

² Graduada em Letras.

³ Doutora em Linguística Aplicada. Professora no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais.

de Minas Gerais, o CEFET-MG, e, mais particularmente, o caso de uma pesquisa que envolveu jogos digitais e morfologia do português brasileiro, isto é, questões de letramento que envolviam aspectos linguísticos, acadêmicos e digitais.

2 Iniciação Científica e o CEFET-MG

O Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais recebe bolsas de Iniciação Científica tanto do CNPq quanto da agência estadual de fomento, a Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig), há mais de uma década, tanto no ensino médio quanto no superior, o que tem, sem dúvida, concorrido para a formação de estudantes que se comprometem com a pesquisa e a com a carreira acadêmica, mas também com questões do mercado de trabalho e da sociedade.

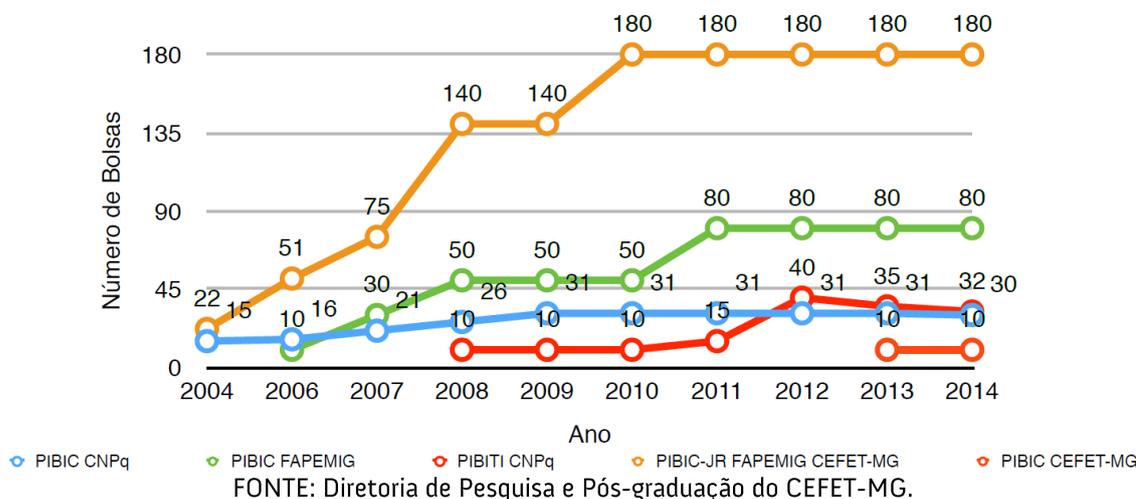
Segundo o site do CEFET-MG,

O Programa Institucional de Iniciação Científica e Tecnológica do CEFET-MG tem como objetivo desenvolver o pensamento científico e introduzir os estudantes do Ensino Superior e do Ensino Técnico de Nível Médio na prática da pesquisa e inovação. A Iniciação Científica é entendida como instrumento formativo, possibilitando ao aluno o engajamento na pesquisa e o contato direto com a atividade científica. (CEFET-MG, 2015)

O Programa teve início em 2004, com a concessão de 15 bolsas de IC do CNPq e 22 de IC Júnior, da Fapemig, agência estadual de fomento. Atualmente, além dessas fontes, o CEFET-MG conta com bolsas que ele mesmo oferece. Segundo dados da Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação (CEFET-MG, 2015), em 2014, portanto uma década depois do início do programa, a instituição contava com 332 bolsas de IC, no total, sendo 180 de Iniciação Científica Júnior, exclusivas para o ensino médio (BIC-Jr, Fapemig/CNPq/CEFET-MG), 120 do Programa de Iniciação Científica nos cursos de graduação (PIBIC, 80 Fapemig; 30 CNPq e 10 CEFET-MG) e 32 de Iniciação Científica e Tecnológica (PIBITI, CNPq). As bolsas do ensino superior vão para cursos de Engenharia, Administração e Letras, sendo o PIBITI (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação Científica) mais dirigido às áreas tecnológicas e de inovação. O Gráfico 1

apresenta a evolução do número de bolsas de Iniciação Científica e Tecnológica no CEFET-MG, no período de 2004 a 2014⁴.

Gráfico 1: Evolução do número de bolsas de Iniciação Científica e Tecnológica.



O processo de captação de alunos é feito por meio de edital, ao qual os professores doutores submetem projetos e indicam estudantes já previamente aceitos. Tais editais são concorridos e os critérios de seleção passam, entre outros, pela produtividade do docente e por sua capacidade de formação de recursos humanos.

Pesquisas realizadas em um ano, prorrogável por mais um, são, posteriormente, registradas em relatórios entregues à Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, mas não apenas isso. Todos os bolsistas e seus orientadores são convocados (por meio de contrato) a apresentar seus resultados durante a Semana de Ciência e Tecnologia (Semana C&T), evento que ocorre durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, em outubro, anualmente. Os casos de inovação e criação são apresentados, também, na Mostra Específica de Trabalhos e Aplicações (META), evento iniciado há mais de 40 anos, no formato de feira, bienalmente, no qual se pode verificar a sofisticação dos trabalhos desses pesquisadores.

Mais do que a participação em feiras internas, o CEFET-MG tem levado estudantes a eventos em todo o Brasil, mas especialmente à Febrace (Feira Brasileira de Ciências e

⁴ Há cerca de 3 anos, o CEFET-MG recebe também uma modalidade chamada Jovens Talentos, da Capes.

Engenharia)⁵, da qual recebeu vários prêmios, além de feiras mundo afora, também com diversas premiações, em diferentes áreas. Além disso, pesquisas, estudantes e professores transitam por eventos nacionais como congressos, simpósios e outros, frequentemente apresentando seus trabalhos na forma de pôsteres, o que é mais comum para a Iniciação Científica, mas também em apresentações orais e na publicação de resumos.

Toda essa dinâmica tem, como se pode presumir, grande impacto na formação dos estudantes, desde o ensino médio. Mesmo na graduação, na maioria dos casos, é a primeira vez que um estudante tem a oportunidade de desenvolver uma pesquisa, sob orientação de um professor doutor (às vezes co-orientado por um mestre ou por mestrando do próprio CEFET-MG), o que promove um ciclo de formação ininterrupto e positivo.

Questões ligadas ao letramento – e especialmente a um campo ligado à vida acadêmica – tornam-se tônicas na vida de professores e alunos, evidenciando uma transformação em todos, que vai da aprendizagem de modos de agir, ler, escrever e se manifestar até às relações de afeto e às redes de sociabilidade.

2.1 Um caso, mas não único

É comum que os projetos de IC, no CEFET-MG (e talvez na maioria das instituições), sejam propostos por docentes, como aspectos de suas investigações preliminares, talvez mesmo das coletas de dados de suas pesquisas. São exceções, portanto, projetos propostos pelos próprios alunos, já que, normalmente, eles não têm essa proatividade ou mesmo condições teórico-metodológicas de formular projetos.

Os raros casos de propostas de alunos têm sido, no entanto, enxergados e promovidos, o que faz jus à política institucional de iluminar a criatividade e a inovação no corpo de alunos. Para perceber isso, no entanto, é importante que os professores estejam dispostos ao diálogo e à efetiva colaboração.

O caso que apresentaremos aqui é uma exceção, isto é, parte de uma ideia de projeto de pesquisa apresentada pela estudante de Letras, elaborada com a ajuda da docente e submetida a edital específico, por dois anos seguidos. A proposta foi vista como

⁵ <http://febrace.org.br/>

passível de formatação, nos moldes dos gêneros acadêmicos, e foi executada, com bolsa do CNPq, de 2013 a 2015. Trata-se do projeto intitulado “Formação de palavras e interação no game *World of Warcraft*”, desenvolvido pela estudante de Letras autora deste artigo.

3 O projeto de pesquisa

World of Warcraft é um jogo online da série *Warcraft: Orcs and Humans*⁶, exclusivo para computadores, produzido pela Blizzard Entertainment, desenvolvedora e editora de softwares de entretenimento. Foi lançado mundialmente em 2004 e, de acordo com o relatório anual da empresa⁷, divulgado em 2014, são mais de 10 milhões de assinaturas ativas em todo o mundo, formando uma comunidade que o conhece e produz suas próprias referências, inclusive dentro da cultura do jogo, conhecido mundialmente pela abreviatura WoW. Ele combina elementos de narrativa, cumprimento de tarefas, batalhas, competições, estratégias e interpretação de papéis, com elementos de fantasia e muita interação entre pessoas⁸. Tem hoje enorme comunidade de jogadores de faixas etárias e perfis variados.

O WoW é classificado como Multijogador Massivo Online ou MMO (*Massive Multiplayer Online*), jogo de controle de um personagem e interpretação de papéis, sendo necessário estar conectado à internet para jogar. Azeroth, Terralém e Draenor são os mundos virtuais onde as batalhas do WoW ocorrem. Os jogadores podem escolher entre treze raças e onze classes disponíveis, com habilidades de combate corpo a corpo, magias e feitiços. As raças estão divididas entre duas facções inimigas, Aliança e Horda, que possuem culturas extremamente diferentes. Para começar a jogar, é necessário realizar o cadastro no site Battle.net, da Blizzard Entertainment⁹, fazer *download* do *World of Warcraft* e escolher

⁶ Warcraft é um universo ficcional descrito por uma série de jogos e livros publicados pela Blizzard Entertainment e foi apresentado, inicialmente, pelo jogo *Warcraft: Orcs & Humans*, no ano de 1994. Ver: <http://us.blizzard.com/pt-br/>

⁷ <http://investor.activision.com/annuals.cfm>. Disponível em: http://files.shareholder.com/downloads/ACTI/3594184771xox807511/3FF882C5-E09D-4270-B7E3-EC34F6138AD3/Q4_2014_ATVI_Earnings_Press_Release.pdf

⁸ Neste trabalho, não é nosso objetivo abordar os elementos de um jogo ou suas relações com o universo da educação, mas pode-se verificar boas discussões em: Gee (2003), Coscarelli e Cafiero (2007) e Alves (2010; 2013) e com Paz (2011). A professora Lynn Alves é prolífica no tema.

⁹ <https://us.battle.net/account/creation/wow/signup/>

o reino, a facção, a raça e a classe.



Figura 1: Tela do jogo *World of Warcraft*.
Fonte: *Printscreen* de *WOW*, com intervenções das autoras.

A tela do jogo é composta por alguns elementos que estão destacados em números (Figura 1). O item número 1 representa o retrato do personagem, nele estão identificados seu nível, a barra de vida com quantidade total ou o percentual da vida e o principal recurso do personagem; o 2 é o minimapa e itens de *addons*¹⁰ instalados pelo jogador; o 3 indica a janela de chat¹¹ na qual a comunicação por mensagens públicas entre os jogadores é realizada. Todos os jogadores têm acesso ao chat. Para conversas privadas, existe outro canal de comunicação. No 4 está representado o personagem do jogador e o item 5 indica a barra de habilidades do personagem.

O jogo foi traduzido para o português em dezembro de 2011. Termos e nomes próprios foram todos adaptados para a nossa língua, havendo intensa utilização de neologismos entre os jogadores. Apesar de algumas pessoas preferirem jogar com a

¹⁰ Um *addon* é uma coleção de arquivos que ficam dentro de uma pasta própria, no diretório do *World of Warcraft*, e são carregados pelo sistema de *script* do jogo para fazer algumas alterações de comportamento e visual na interface do usuário. Essa definição não inclui programas executáveis feitos por terceiros – que normalmente são proibidos pelos termos de uso do *WoW*. (WHITEHEAD; ROE, 2010, p. 4)

¹¹ O modo de escrever em chats e o chamado “internetês” já foram objeto de muitas pesquisas no Brasil. Para isso, ver, por exemplo, Araújo (2008; 2010).

configuração do idioma em inglês, a comunicação entre os jogadores brasileiros pode ser realizada totalmente em português, pois o processo de tradução e localização abrangeu todo o conteúdo do jogo e foi completamente concluído. A partir de 2011, novos jogadores brasileiros foram atraídos para a comunidade do WoW. Percebe-se que até mesmo entre os novos jogadores a utilização dos termos aportuguesados para se comunicarem tornou-se prática comum.

Foi essa observação que fez com que a autora deste trabalho fosse discutir, em suas aulas de Sociolinguística, no curso de graduação em Letras, questões de pesquisa. Por que os jogadores de WoW empregam um linguajar peculiar ao jogo? Como eles fazem isso? Há “regras” para essa formação das palavras? Como se dá certa mistura do português com o inglês? O que são neologismos? Será esse o caso das comunidades do WoW?

Impressionada com a produtividade da “língua” nessa comunidade, da qual fazia parte, a estudante via sua curiosidade ser disparada por questões ligadas à linguagem e à sociedade, em suas relações com a tecnologia e os jogos. Como jogadora ativa e participante da comunidade WoW desde 2007, havia a percepção do aportuguesamento de palavras. Quando o jogo estava disponível apenas em língua inglesa, era comum encontrar, entre as conversas do chat, expressões alteradas, o que fazia com que a estudante levantasse hipóteses e questionamentos. Por que os jogadores conversam assim? Talvez por desconhecerem traduções? Por que aportuguesá-las? Para tornar a comunicação com os jogadores brasileiros mais prática e mais fácil? Ou porque muitos jogadores brasileiros não são fluentes em inglês? A hipótese de que o aportuguesamento fosse uma prática ligada àquela comunidade, de maneira deliberada, ganhou força.

A questão que deu origem à pesquisa é uma fagulha. É possível apagá-la com apenas um olhar do professor. Para que um pesquisador iniciante possa emergir, é fundamental que todos os envolvidos (colegas, professores) possam perceber o que está por trás do aparentemente óbvio. A incorporação de novas palavras na língua e o aportuguesamento de outras era um processo que fazia parte das características da comunidade WoW, no Brasil, e isso era motivo suficiente para pesquisar. Desses questionamentos, nascia uma questão: por que e como se dá a formação de palavras na comunidade de jogadores do WoW? Que

regras implícitas regem as mudanças e misturas entre inglês (língua nativa do jogo) e português (língua nativa dos jogadores no Brasil)?

4 A pesquisa – método e instrumentos

A pesquisa empreendida pela estudante partiu de questionamentos percebidos tanto como jogadora quanto como estudante de Letras. Um projeto foi escrito, em forma de esboço, e a docente contatada fez ajustes, em um trabalho ligado ao gênero textual acadêmico mais adequado à situação. Outros viriam, tais como o relatório (parcial e final), o pôster, as apresentações orais, o artigo.

A pesquisa “Formação de palavras e interação no game *World of Warcraft*” teve caráter exploratório, qualitativo de cunho etnográfico (LUDKE, 1986), levando-se em consideração o contato direto e prolongado com o jogo, estando a pesquisadora inserida no ambiente onde as situações investigadas aconteciam. O objetivo era apresentar e tentar explicar fenômenos linguísticos, isto é, o processo de aportuguesamento de palavras pela comunidade de jogadores brasileiros de *World of Warcraft*. Mesclavam-se, então, estudos morfológicos da língua portuguesa e questões de tecnologia e sociedade. Foi considerada, também, a questão da “netnografia” ou etnografia virtual, que auxiliou a pensar a pesquisa em ambientes virtuais. A inserção continuada em uma comunidade virtual de jogadores, como parte deles, permitia que ajustássemos o método ao objeto de estudo e aos objetivos da pesquisa.

A pesquisa bibliográfica que ofereceu insumo teórico e metodológico à estudante foi desenvolvida com base em material constituído principalmente por livros e artigos científicos. Utilizamos como procedimento técnico o modelo de delineamento de Estudo de Campo (GIL, 2002, p. 53), que envolveu a interpretação dos dados coletados no chat do jogo e as ocorrências de comunicação, dos quais se fez em seguida uma análise do comportamento linguístico.

A coleta de dados ocorreu com a captura dos registros de comunicações escritas entre os jogadores nas janelas de chat no reino Goldrinn do WoW. Milhões de jogadores são

divididos em vários reinos diferentes, ficando estes hospedados em dispositivos físicos chamados de servidores, que estão distribuídos em diversas regiões do mundo. A divisão dos jogadores em reinos evita que um reino fique sobrecarregado com muitos jogadores e contribui para que as comunidades que utilizam a mesma língua possam jogar juntas, sendo cada reino uma cópia idêntica do mundo do jogo.

A amostra selecionada faz parte do universo de personagens da facção Aliança, do reino Goldrinn, que pertence ao grupo de reinos dos Estados Unidos, que, por sua vez, é composto por reinos nas regiões da Oceania, América Latina, Estados Unidos e Brasil.

Não existem dados oficiais da empresa Blizzard Entertainment em relação ao número de jogadores por reinos, porém pode-se estimar que nossa amostra representou aproximadamente 104.615 personagens da facção Aliança, em um universo de 171.481 personagens totais do reino Goldrinn. Todos os reinos brasileiros somam aproximadamente 765.451 personagens, dentro do número de 21.788.801 personagens, nos reinos dos Estados Unidos.

Essa estimativa foi realizada por meio do site *realmpop.com*¹², que contabiliza o número de personagens ativos em relação a suas atividades de compra e venda na casa de leilões do jogo e também pela relação do jogador com guildas ativas. Estamos tratando nossa amostra por personagens e não por jogadores, pois a relação personagem *versus* jogador não é biunívoca. Cada jogador pode, por exemplo, criar até 11 personagens por reino.

A visualização das conversas no chat do *World of Warcraft* é acessível a todos os jogadores. Os dados analisados na investigação foram coletados por meio do *addonWIM – WoW Instant Messenger*, que grava e organiza as conversas instantâneas e as comunicações entre interagentes. O histórico das conversas *addon* foi exportado em formato de texto para um arquivo (.txt), posteriormente analisado pelas pesquisadoras.

¹² Ver <https://realmpop.com/us-goldrinn.html>. Acessado em maio de 2013.

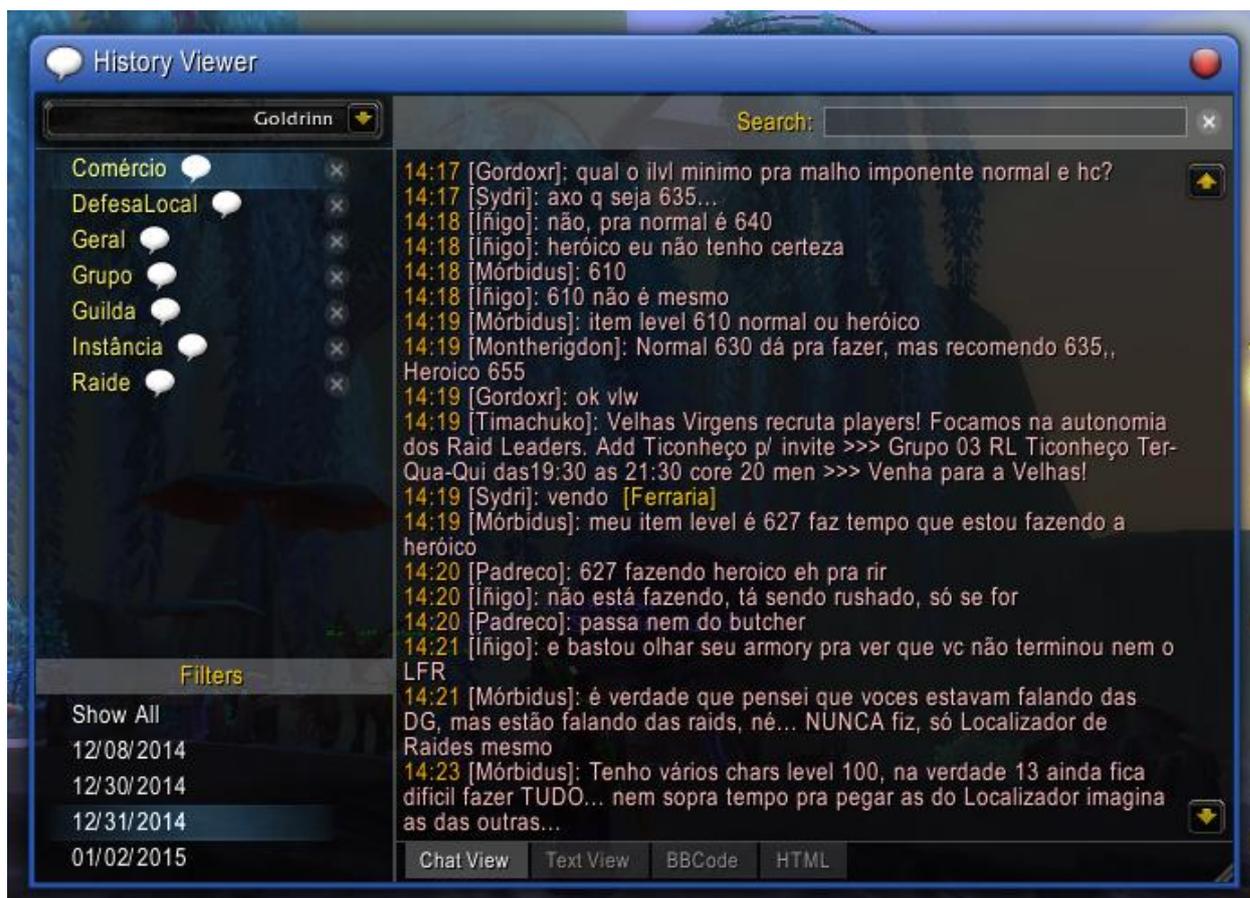


Figura 2: Tela do histórico do chat gravado pelo addon WIM.

Fonte: *Printscreen de chat do WoW.*

O recorte destes dados foi intercalado, em períodos de tempo diferentes, entre os meses de junho de 2012 a maio de 2013. O exercício analítico solicitado à aluna pesquisadora, como é esperado, era o de confrontar questões teóricas lidas e aprendidas, especialmente aquelas sobre morfologia, com os dados obtidos no jogo, isto é, a interação verbal entre jogadores.

5 A pesquisa – dados e breve análise

Em relação à formação de palavras, focalizamos o ponto que a estudante supunha mais interessante e perceptível: o dos neologismos. A maneira como os jogadores

misturavam palavras do inglês e do português, formando novas palavras, indisponíveis em dicionários, mas certamente eficazes na situação específica de comunicação, constituía um fenômeno de linguagem suficientemente complexo, demandando explicações científicas.

Neologismo é uma palavra formada por uma composição híbrida, ou seja, por línguas diferentes, o latim (*neo* - novo) e o grego (*logos* - palavra). Grosso modo, são consideradas neologismos palavras que não constam nos dicionários. Empréstimos são palavras de outras línguas que são admitidas no léxico da língua de chegada, muitas vezes sem alterações, como é o caso de *site* ou *internet*. Em outros casos, esses empréstimos são aportuguesados, com o passar do tempo, ganhando grafia conforme regras do português, como é o caso de *stress*, que consta como estresse em muitos dicionários. Entender o conceito de neologismo e os empréstimos linguísticos foi a base para a elaboração de uma teoria que pudesse explicar a atuação dos participantes do jogo. Para isso, foram convocadas ao texto linguistas como Ieda Maria Alves (2007), Margarita Correia (2012) e Nelly Carvalho (1984).

O uso de neologismos, estrangeirismos, aportuguesamentos, criação de novas palavras e expressões faz parte do vocabulário dos participantes da comunidade de jogadores brasileiros que dividem o mesmo espaço virtual do *World of Warcraft*. Em pouco tempo, um vocabulário específico tornou-se parte do dia a dia deles. Coletamos esses usos não-convencionais praticados pelos jogadores através da análise da comunicação realizada nos *chats* do jogo.

As tecnologias digitais de informação e comunicação transformaram a maneira como as pessoas se socializam e se comunicam. Os empréstimos de língua inglesa, especialmente nos últimos tempos, têm sido comuns, especialmente no campo da informática, como em *backup*, *download*, *link*, *online*, *USB*, *wireless* e *offline*. Os estrangeirismos, portanto, são fonte importante nessa movimentação. Tais processos podem ser descritos e explicados, além de exemplificados.

Para o caso de uma palavra estrangeira, sem tradução, adaptar-se ao português, serve-nos o exemplo do acréscimo de vogal em palavras que contenham determinadas consoantes desacompanhadas, no início e no final das palavras, como *stand*, que se

transforma em *estande*³. Nelly Carvalho (2009) afirma que:

O falante da língua portuguesa tem uma sensibilidade ou intuição para considerar como marca de gênero feminino a terminação *-a*, do gênero masculino a terminação *-o* e como marca do plural a terminação *-s*. Além do mais, todo verbo que entra na língua toma como paradigma a primeira conjugação: *Snob – esnobe – esnobar*. Assim segue: *To delecte – deletar / To check – checar / To drink – drincar*. (CARVALHO, 2009, p. 31)

Segundo Carvalho (1984), quando um novo vocábulo é criado, no primeiro momento gera um ruído no canal de comunicação, causando um comprometimento da informação no processo comunicativo, porém com a repetição desse novo vocábulo, as pessoas passam a compreendê-lo. Sem necessidade de repetidas explicações, a nova palavra ou expressão torna-se comum para a comunidade. Segundo a mesma autora, “mais que um ato linguístico, portanto, a criação é um ato social, uma tentativa de impor uma visão de mundo a uma comunidade” (CARVALHO, 1984, p. 10).

Os exemplos eram imprescindíveis para esta pesquisa. Os *printscreens* das telas com as conversas dos jogadores do WoW eram tão fundamentais quanto a teoria que visava a explicar a formação de palavras e a força da língua em uso. Foram coletadas, no *chat* do jogo, as ocorrências de comunicação para a identificação de alguns elementos: usos de neologismo por empréstimo, empréstimo lexical, uso de siglas, estrangeirismos, truncação ou abreviação vocabular, importação de palavras e derivações relacionadas aos empréstimos linguísticos. A Figura 3, a seguir, mostra diálogos muitas vezes ininteligíveis para pessoas externas à comunidade do jogo. Entre os jogadores, parece comum empregar termos como *draenei*, *dropo* ou *invitando*.

¹³ O processo não é tão simples, mas serve, aqui, apenas como breve exemplificação. Nos estudos de fonologia, há explicações para casos como estes e outros.



Figura 3: Detalhes do chat.

Fonte: Printscreen do chat de WoW.

Para que se pudesse compreender o que ocorria entre os jogadores, tão naturalmente, para sua comunicação no ambiente do jogo, era necessário ter uma teoria em mente e, em seguida, propor uma espécie de classificação dos fatos vistos no chat.

Foram categorias de análise (1) a neologia por empréstimo, (2) as siglas, (3) a truncção, (4) a importação de palavras, (5) a derivação, entre outros processos, que precisavam ser percebidos, coletados, organizados e apresentados. Seguem-se alguns exemplos do que pôde ser encontrado e classificado pela pesquisadora iniciante:

Empréstimo lexical: É caracterizado pela incorporação da palavra estrangeira ao português, em sua forma original, podendo também estar plenamente adaptado. Por exemplo, a palavra

invite (convidar) foi incorporada ao português como verbo *invitar*. No WoW, há exemplos como (destaques sempre nossos):

19:33 [Bilac]: Ninguém **invitando** para FL, T4W ou BLD ?

20:36 [Katatia]: Guilda Mestres da Luz ,Lvl 3, precisa de jogadores todos os níveis para montar core das **raids**. Todos são bem vindos.

Siglas: São palavras formadas pelas iniciais de um sintagma, formando nova denominação, e remetem a um significado eufemístico ou de outra natureza. Por exemplo, o uso das siglas LFG – *Looking for Group* (procurando por grupo), LFR – *Looking for Raid* (procurando por raide), LFM – *Looking for More* (Procurando por mais), e a sigla criada pela massiva utilização da expressão *Looking for Portal* – LFP, como alguns casos no trecho a seguir:

20:35 [Hogger]: **LFM** 1 Healer (pref. Shaman ou Priest) p/ **DS** Fresh (normal)! ilvl 385+! Whisp c/ ilvl e spec!! Guilda Run! Usaremos TS3¹⁴

Neste exemplo, podemos ver o nascimento de uma sigla para uma demanda muito recorrente no jogo, a solicitação de um jogador para criar um portal a outro jogador, geralmente no canal de *chat* é apenas solicitado da seguinte maneira: “Alguém pode abrir um portal?”, “Algum mago pra abrir portal?”, “Pago X de gold por um portal”, mas o termo LFP não existe em nenhuma descrição do jogo e se transformou em *Looking for Portal*, na comunicação dos jogadores brasileiros, como podemos ver no trecho a seguir:

17:32 [Karlloz]: **LFP** dalaran

17:33 [Nalthirion]: aff criaram até um **LFP** pra mendingar PORTAL pra dalaran!

17:34 [Karlloz]: uai normal pedir port no chat

17:34 [Spellman]: eu voto na adoção do **LFP**!

17:34 [Jakerss]: tambem voto

Truncação ou abreviação vocabular: É um processo pelo qual a forma de uma palavra se reduz, tornando essa unidade mais facilmente memorizável e utilizável. Exemplo: *Noob*, que

¹⁴ Decifrando a frase: Procurando por mais um curandeiro (preferência Xamã ou Sacerdote) para Alma Dragônica que começou agora, em modo de dificuldade normal! Necessário nível do item ser mais que 385. Saussure com o nível do item e a especialização. Corrida de uma guilda. Usaremos *Team Speak* 3. Onde: LFM é abreviação para *Looking for More*, DS – *Dragon Soul*, em português Alma Dragônica, ilvl – item *level*, nível do item (muito utilizado para medir o nível da armadura do jogador), spec – *specialization*, especialização da classe, Healer – Curandeiro, Shaman – Xamã e Priest – Sacerdote.

vem da palavra *Newbie*. Ou, como em citação anterior, a palavra *spec*, de *specialization*.

19:31 [Franzjones]: KD O **NOOB** Q TAVA INVITANDO PRO SHA DA RAIVA

Importação de palavras: Possui impacto significativo na língua portuguesa, sendo fator de inovação lexical. Ao falar de palavras importadas, utiliza-se, normalmente, o termo “empréstimo”, decalque do termo francês “*emprunt*” (CORREIA, 2012). Aqui, temos *pet*, termo bem aceito em português brasileiro, inclusive fora do jogo, e *hunter*, utilizado pelos jogadores.

17:42 [Hugozinho]: alguem me ajuda pegar um pet de hunter tem q tem mont de duas pessoas

Derivação: É o processo mais disponível para a formação de palavras. A palavra estrangeira é conjugada ou adaptada à língua portuguesa, isto é, uma palavra inglesa como *invite* mantém-se verbo, no entanto com conjugação conforme regras implícitas do português: *invitar*.

Drop – Dropado

21:58 [Bonechewer]: prefiro o meu **dropado** do illidan [Baluarte de Azzinoth]

Dispel – Dispellar ou Dispelar

21:59 [Chiihaya]: Isso foi tão engraçado que vou pedir pra um Priest me **dispellar** aqui, senão morrerei de rir

Farm – Farmar

19:45 [Cháves]: alguem tem 10k de gold pra me emprestar

19:46 [Aerysthief]: vai **farmar** safado eu fiz isso é susse

Rush – Rushar

19:31 [Malthazar]: começando a armar icc25 heroico!!! somente **rushar** os bosses!!
PREFERENCIA HEALERS

Invite - Invitando

19:43 [Haegar]: **invitando** dps e tank pra masmoras de pandaria pra farmar XP. Interessados?

18:04 [Leoisaias]: **INVITANDO** TANKER E DPS PRA SHA DA RAIVA

19:31 [Franzjones]: KD O **NOOB** Q TAVA **INVITANDO** PRO SHA DA RAIVA

19:32 [Franzjones]: **INVITA** EU

19:33 [Bilac]: Ninguem **invitando** para FL, T4W ou BLD ?

20:42 [Thormolm]: **invitando** Eye of Eternity 10M Shield e Hailstorm reservado free roll na mount

Whisp - wispar

20:40 [Zørel]: LFM 01 DPS e 01 Healer para HoF [Amber-Shaper Un'sok] quinto boss!!! ilvl 485++ xp pelo menos 4/6N **whispe** para infos.

18:56 [Anero]: Nova guild "The Brøtherhood" esta invitando novos membros, pretendemos fazer Pve e PVP e tentamos ajudar a upar (oque for possivel) e sortieos futuramente. só **wispar** !

19:47 [Overhill]: ALLIANCE BR PROCURA MAGE PARA CORE FIXO PROGRESSÃO 6/6 5/6 3/4 SEGUNDAS A QUINTA **WHISPER** MAIS INFO!

17:55 [Dotraki]: Vendo Set Full PVP Plate - ilvl 450 - Força ou Intelecto - 800 gold. Vendo Ferraria também. **Whisp**.

20:35 [Hogger]: LFM 1 Healer (pref. Shaman ou Priest) p/ DS Fresh (normal)! ilvl 385+! Whisp c/ ilvl e spec!! Guilda Run! Usaremos TS3

20:46 [Handóx]: LFM 1 healer (priest ou shammy) p/ DS (normal) **wisp** com ilv

Solar

19:34 [Nagima]: nesse char aqui eu tambem so foco em pve

19:34 [Artäs]: Eu tambem gosto mais de pve, eu ia arena no cata com o nagí, até q a gente **solava** la rs

Joinar

10:48 [Bakun]: TANKS **JOINEM** O PRIMEIRO RF PLZZZZZZZZ

17:54 [Papelote]: pago 100 gold pro healer q me joinar no terraço LFR

Upar

18:52 [Magnya]: arqueologia é chato pa **upar**

18:53 [Escudeira]: Vc vai upando ate achar itens de valor elevado como montaria - pets - mascotes

Pug

22:20 [Sonkun]: ninguem ta **pugando** nada ai não?

14:11 [Sakhmet]: ALGUEM **PUGANDO** DS FRESH AI?

21:09 [Barbadock]: **pugando** 1 healer e 1 dps off tanker para rbg

Como os jogadores pedem link de profissão

14:39 [Skril]: PROCURO ALCHEMY

17:56 [Kyzyll]: alguem linka enchanting?

14:15 [Necromãncer]: Algum Enchanter faz um enchant com meus mats por 50G?

14:49 [Ahino]: procuro engenheiro

17:39 [Langmuir]: linka jc

17:32 [Langmuir]: linka joalheiro ai

17:28 [Lisã]: algum tailor linca

20:38 [Persephonny]: preciso de tailoring

Esses exemplos, já bastantes, mas não exaustivos, podem dar uma ideia do imenso

trabalho de coleta, classificação e análise dos dados empreendido pela estudante, que, à altura, cursava os 3º e 4º períodos do curso de Letras, onde aprenderia conceitos e teorias linguísticas de modo mais superficial, especialmente porque os aspectos morfológicos seriam dados de maneira rápida no curso, considerando-se sua carga total.

O esforço de estudar a teoria e aplicá-la tornou-se a tônica da pesquisa sobre jogos e formação de palavras, além de ter significado especial para uma jogadora avançada, como era o caso da própria pesquisadora iniciante. A curiosidade saudável com o linguajar da comunidade brasileira do WoW tornou-se fascinante para as pesquisadoras, incluindo-se aí a descoberta de um mundo pela orientadora.

Além de oferecer uma classificação às palavras e de compreender o processo de formação pelo qual elas se constituíam, nos teclados de jogadores com os mais diversos perfis, foi fundamental a consciência de que a língua é viva, está na boca (e nos dedos!) das pessoas, e que a formação de palavras se dá, especialmente naquele ambiente, por meio da interação entre falantes, isto é, não se trata de regras explícitas, que as pessoas decoram ou aprendem na escola (embora também o possam fazer); geralmente, o que faz com que haja a formação de um linguajar eficiente como este é o uso que as pessoas fazem de regras que conhecem por serem falantes, mesmo que não tenham noção teórica sobre o assunto, isto é, regras implícitas, reconhecíveis e bastante regulares.

5 Considerações finais

A importância da pesquisa, para a estudante, superou, em muito, os conhecimentos em morfologia que ela poderia ter. Além de se aprofundar em questões vistas quase de relance ao longo do curso superior, por meio de uma bibliografia um pouco mais extensa, houve o aprofundamento de noções que dizem respeito à própria pesquisa, aos métodos de investigação cabíveis, à vivência da pesquisa, à produção escrita (e ao letramento acadêmico), além da discussão sobre interação, formação de palavras, língua viva e da consciência gramatical daqueles que produzem os textos para interação no jogo. O exercício científico de explicar o objeto da investigação à luz de um modelo teórico foi bem-sucedido,

com uma discussão para além do que a estudante poderia supor, quando teve a tímida ideia de um projeto.

Se este é o caso de uma estudante, é importante estendê-lo a tantos outros que procuram se tornar bolsistas de Iniciação Científica ou Tecnológica e passam a fazer parte de um grupo de estudantes que sai do esquema de aulas-trabalhos padrão dos cursos superiores. Junto com a bolsa e com a investigação para um ou dois anos, a estudante precisou preparar-se para apresentações orais em eventos internos e externos, além da produção de relatórios, resumos e resenhas dos livros lidos. A própria seleção bibliográfica correu muito por conta dela, que passou a conhecer linguistas especializados em temas que poderiam ser apropriados para a pesquisa sobre WoW e formação de palavras.

Uma experiência como esta nos parece rica e valorosa, justificadora do investimento que o CEFET-MG, por meio de sua Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, tem feito na gestão de bolsas de Iniciação Científica, desde o ensino médio/técnico. A área de Letras ainda não é a mais prestigiosa e angariadora de prêmios da casa, mas, sem dúvida, faz parte dos campos que vêm investindo mais fortemente na formação de profissionais proativos e conscientes de sua autonomia para saber e saber mais.

Referências

ALVES, Ieda Maria. *Neologismo: criação lexical*. São Paulo: Ática, 2007.

ALVES, Lynn R. G. Games e educação: desvendando o labirinto da pesquisa. *Revista FAEEBA*, v. 22, p. 177-186, 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeaba/article/view/761/534>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

ALVES, Lynn R. G. Letramento e games: uma teia de possibilidades. *Educação & Tecnologia*, v. 15, p. 76-86, 2010. Disponível em: <<https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/272/273>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

ARAÚJO, Júlio C. Chats na web: a linguagem proibida e a queda de tabus. *Linguagem em (Dis)curso* (Impresso), v. 8, p. 311-334, 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v8n2/o6.pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2017.

ARAÚJO, Júlio C.. Trasmutação de gêneros na web: a emergência do chat. In: MARCUSCHI, Luiz A.; XAVIER, Antônio C. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido*. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2010, v. , p. 109-134.

- CARVALHO, Nelly. *Empréstimos linguísticos na língua portuguesa*. São Paulo: Cortez, 2009.
- CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS. Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação. Iniciação Científica. Disponível em: <<http://www.posgraduacao.cefetmg.br/dppg/index.php/pt/iniciacao-cientifica>>. Acessado em 11 mar. 2015.
- CONSELHO NACIONAL DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO – CNPq. Iniciação científica. Disponível em: <<http://www.cnpq.br/pt/web/guest/iniciacao-cientifica;jsessionid=04B3B25BC1F707D53D85DA29821BC26C>>. Acessado em: 11 mar. 2015.
- CORREIA, M. & ALMEIDA, G. M. B. *Neologia em português*. São Paulo: Parábola, 2012.
- COSCARELLI, Carla Viana & CAFIERO, Delaine. Competências e habilidades na alfabetização: como construir uma matriz de desempenho para um jogo?. *Língua Escrita* (UFMG), v. 2, p. 7, 2007.
- FERRAREZI JUNIOR, Celso. *Guia do trabalho científico: do projeto à redação final: monografia, dissertação e tese*. São Paulo: Contexto, 2011.
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- LUDKE, Menga & ANDRÉ, Marli E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.
- PAZ, Tatiana & ALVES, Lynn R. G. Letramento digital e professores: Imergindo no universo dos games. *Ensino em Re-Vista* (Online), v. 18, p. 271-286, 2011. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/13849/7916>>. Acesso em: 31 mar. 2017.
- WHITEHEAD, J., & ROE, R. *World of Warcraft Programming: A Guide and Reference for Creating WoW Addons*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc. 2010.

Data de submissão: 14/02/2017. Data de aprovação: 31/03/2017