

Estratégias de posicionamento interacionais de gamers nos chats internos dos jogos

Daniel de Augustinis Silva (UFRJ-Macaé)
Felipe Granja

Resumo: Este artigo analisa os posicionamentos interacionais (*footing*, cf. Goffman, 1981) de um grupo de gamers que se encontram para uma partida do jogo *Guild Wars 2*. O objetivo é observar que possibilidades de posicionamentos são disponibilizadas durante esse ato específico de jogar e como esses posicionamentos são sinalizados linguisticamente através de estratégias de valoração (Martin e White, 2005). Ao final do artigo, é possível observar que vários posicionamentos interacionais são disponibilizados, embora nem todos sejam ratificados por todos os participantes da interação. É possível notar, também, que a escrita dos gamers é altamente multimodal, o que pode ser observado pela transformação de caracteres de escrita em imagens que imitam a expressão humana. Observa-se também que o *footing* de “moderador” é disponibilizado, o que nos faz pensar sobre a possibilidade de utilizar um jogo como esse para o ensino de língua estrangeira.

1. Introdução

A plenária “tl; dr’ How Digital Reading Shapes Writing” de Naomi Baron na VII JEL (Jornada de Estudos Linguísticos) da UERJ (Universidade do Estado do Rio de Janeiro) se estruturou essencialmente a partir da diferença entre a leitura na tela e no papel. Um dos argumentos da palestrante era que as pessoas têm tido cada vez menos paciência para ler textos longos, o que fica claro pelo acrônimo no título da palestra “tl; dr”, que significa “*too long, didn’t read*”, ou, em português, “longo demais; não li”. A continuação do título da palestra, “*How Digital Reading Shapes Writing*” parecia apontar para novas formas de escrever considerando o contexto em que vivemos. Curiosamente, a palestra teve uma conclusão inesperada, em que a pesquisadora atacava os novos modos de ler, como o *Kindle*, os *e-books* e a leitura digital de forma geral, e os novos modos de escrever, tentando, em suas próprias palavras, “mudar a realidade” (*sic*).

Não quero dizer que a autora esteja completamente errada em querer adotar uma atitude transformadora. Foucault (1982) mesmo já dizia que precisamos imaginar novas formas de existirmos no mundo. No entanto, há estudos, como o divulgado pela *British Academy* em jornal (*Folha Online*, 21/01/2010),¹ que afirma que adolescentes que usam mensagens SMS (o popular torpedo) falam e leem melhor do que aqueles que não as utilizam. O processo que vem acontecendo é um desenvolvimento natural da sociedade contemporânea e não deve ser atacado, mas estudado para que possa ser utilizado de forma adequada em situações de ensino-aprendizagem.

Isso é o que Marcuschi e Xavier (2004, p. 27-28) tentam mostrar, listando os gêneros já existentes e os gêneros digitais emergentes deles, descritos como “os gêneros mais conhecidos e que vêm sendo estudados no momento” (Marcuschi e Xavier, op. cit., p. 27-28).

¹ <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u682440.shtml>.

Estranhamente, no entanto, alguns gêneros emergentes não são apontados pelos autores, como os *e-books*, que emergiram dos livros impressos, os *sites* de relacionamento pessoal, que emergiram dos anúncios impressos em jornais e os *games*, que possivelmente emergiram da emulação de situações específicas da realidade, como esportes, RPGs presenciais (tipo D&D), treinamentos militares, etc. Os *games*, no entanto, serão considerados mais corretamente como ambientes de suporte a diferentes gêneros, como *chats*, narrativas e filmes, entre outros.

Os estudos dos *games* já estão sendo avançados por alguns pesquisadores. Gee (2003) explora as implicações de *videogames* para a aprendizagem e letramentos específicos, oferecendo uma lista de 36 princípios que tornam os jogos *bons* uma experiência gratificante de aprendizagem. Gee (2010) aborda os jogos dentro de uma área de estudos que ele denomina MÍDEA (Mídias Digitais e Aprendizagem). Essa área de estudos é um guarda-chuva cunhado pela Fundação MacArthur² para vários tipos de pesquisa, como os Estudos de Novos Letramentos e os Novos Estudos de Letramento, com caráter transdisciplinar, o que significa que ela demanda contribuições de diversas áreas do conhecimento. Barab et al. (2012)³ estudam o impacto do ensino através de jogos eletrônicos, e chegam à conclusão de que a aprendizagem através dos jogos eletrônicos oferece resultados melhores porque os seus participantes são posicionados em relação às identidades necessárias para aprender um determinado conteúdo. Gresalfi et al. (2011)⁴ relatam o estudo de um jogo desenhado para ser utilizado por professores em conjunto com os alunos, em que o professor tem a chance de fazer perguntas imediatamente e promover reflexões com a classe. Siyahhan et al. (2011)⁵ observam, com o auxílio de um jogo eletrônico, que, quanto maior o envolvimento na representação de um papel, os participantes se mostravam mais reflexivos e mais cuidadosos, ao passo que em uma situação retirada de seu contexto, os participantes apresentavam uma atitude muito mais absolutista e categórica.

Muitos outros trabalhos já foram publicados sobre jogos eletrônicos.⁶ É possível notar, no entanto, que um ganho de se usar jogos eletrônicos em situação de ensino-aprendizagem é a de fornecer *footings* (Goffman, 1981) necessários para a aprendizagem de determinados conteúdos e habilidades. *Footing* significa um posicionamento identitário específico, o que geralmente falta na escola, em detrimento de exercícios descontextualizados de memorização de informações gerais. Uma das grandes críticas à escolarização tradicional é que ela é descontextualizada e generalista (Brown et al., 1989), o que faz com que as aprendizagens dos alunos sejam superficiais. Por exemplo, os alunos não são posicionados como cientistas quando precisam aprender a fazer experimentos em laboratórios, ou não são posicionados como pessoas que precisam de fato falar uma língua estrangeira quando aprendem línguas.

Embora já existam alguns trabalhos que façam o cruzamento de *videogames* como ferramentas de aprendizagem e os posicionamentos (*footings*) de seus participantes, mais trabalhos são necessários. Dessa forma, vamos estudar, neste artigo, os múltiplos posicionamentos disponibilizados em um jogo eletrônico específico para buscar compreender

² <http://www.macfound.org/>.

³ Disponível em <http://sashabarab.com/research/onlinemanu/papers/plaguecomparison.pdf>, acessado em 28/03/2012.

⁴ Disponível em http://atlantisremixed.org/qacore/uploads/public_site_uploads/attached_uploads/2484/original.pdf, acessado em 28/03/13.

⁵ Disponível em http://atlantisremixed.org/qacore/uploads/public_site_uploads/attached_uploads/2446/original.pdf, acessado em 28/03/13.

⁶ Disponível em <http://atlantisremixed.org/site/view/Researchers#56>, acessado em 28/03/13.

melhor o que acontece de fato enquanto os *gamers* jogam. Uma forma de procurar mudanças de *footing* é procurar por marcas prosódicas na conversação presencial (Goffman, 1981). No entanto, como estamos lidando com dados exclusivamente digitados, é necessário procurar uma categoria de análise que possa sinalizar essas mudanças. Uma dessas possibilidades é a teoria de *Appraisal* (Valoração) de Martin e White (2005).

2. Valoração

Como os dados usados para este trabalho são escritos, não é possível analisar marcas de prosódia nem sons. No entanto, é possível observar alterações de posicionamento através de marcas de afeto no texto. Hunston e Thompson (1999 [2003]) reconhecem, assim como Martin e White (2005), que há trabalhos suficientes utilizando modalidade, mas que o mesmo não é verdade em relação à construção do afeto, e reforçam a necessidade de se explorar mais os recursos de avaliação.

2.1 Engajamento

O arcabouço teórico da Valoração disponibiliza vários recursos que podem ser utilizados para marcar a construção de uma *persona* discursiva específica. Um deles é o *engajamento*, que se refere à forma como facilitamos ou dificultamos a possibilidade de vozes alternativas ao que é enunciado. É um construto teórico eficiente para analisar posicionamentos de verdade, principalmente no que diz respeito à modalidade. Se dizemos, por exemplo: “Isto aconteceu”, estamos evitando a passagem de vozes pelo que é enunciado. Por outro lado, se dizemos: “É possível que isto tenha acontecido”, o enunciado convida a entrada de vozes alternativas ao que é proposto.

2.2 Gradação

Outro deles é a *gradação*, em que se analisam os recursos de intensificação em relação a quão forte ou fraco um sentimento é. Esse tipo de *gradação* se chama “força”, que pode ser tanto *aumentada* quanto *diminuída*. Quando uma determinada categoria não é graduável, fala-se de “foco”, que pode ser *acentuado* ou *amenizado* (Martin e White, 2005, p. 37).

2.3 Atitude

Martin e White (2005) afirmam que os sentimentos expressos podem ser relacionados a características de comportamento, de emoção ou de avaliação semiótica. Para falar da emoção, os autores cunharam o termo *afeto*. Para falar de avaliações de coisas ou de pessoas posicionadas como coisas, utiliza-se o termo *apreciação*. Por fim, para falar do comportamento das pessoas, utiliza-se o termo *juízo*.

Afeto é uma das categorias de Atitude que tem a ver com as emoções positivas e negativas que sentimos. Em outras palavras, quando nos sentimos felizes ou tristes, confiantes ou ansiosos, animados ou entediados (Martin e White, 2005, p. 42), podemos verbalizar esses sentimentos através da categoria de *afeto*.

A segunda categoria de Atitude é *apreciação*, que lida com avaliações de fenômenos naturais e semióticos, de acordo com a forma como esses fenômenos são valorizados ou não em um determinado contexto (Martin e White, 2005, p. 43). Um exemplo de *apreciação* pode ser visto em (1) abaixo, um trecho encontrado em uma embalagem de *videogame*, na qual o autor avalia o jogo:

(1) Esta não é uma história de vingança ou raiva incontrolável, mas um conto de uma mente confusa em busca da verdade. Infelizmente, isto torna as coisas um pouco menos **interessantes**. É claro que, como em todos os jogos de *God of War*, a ação é **sangrenta** e **divertida**⁷.

Os exemplos negritados acima ilustram a avaliação do jogo em termos de seu impacto no jogador. A palavra “interessante” qualifica “as coisas” e as palavras “sangrenta” e “divertida” qualificam a ação do jogo. Tanto “as coisas” quanto a ação do jogo são fenômenos semióticos. A Valoração não se limita apenas à avaliação de fenômenos semióticos, mas também à avaliação de pessoas.

A categoria de Julgamento se preocupa com a avaliação do comportamento de pessoas, que se pode admirar, criticar, reforçar ou condenar. Um exemplo de *juízo* pode ser visto em (2) abaixo, um trecho encontrado em uma embalagem de *videogame*, em que o autor avalia o jogo:

(2) Diverse, **intelligent** & **dangerous** enemies. Challenge your fighting skills. (*Ninja Gaiden Sigma – Team Ninja, TECMO*)

O trecho acima pode ser traduzido como “Inimigos variados, *inteligentes* e *perigosos*. Desafie suas habilidades de luta”. As palavras em negrito, “inteligentes” e “perigosos”, são exemplos de comportamentos dos inimigos. O que chama atenção, no entanto, é a colocação dessas duas palavras juntas. De forma geral, quando se pensa em algo perigoso, acredita-se que isso é negativo. No entanto, esse não é o caso aqui. Em se tratando de *videogames*, é importante que haja algo sombrio ou proibido. A maioria dos jogos – o que os leva a serem erroneamente considerados como jogos “ruins” ou “do mal” – contém elementos de violência e perigo, e isso é entendido como uma coisa boa pelos *gamers*.

Como foi possível observar acima, estamos lidando com palavras inseridas em um contexto altamente específico, e, portanto, foi necessário considerá-las de forma específica, e não por qualquer significado geral que elas comumente possam ter.

3. Contexto

Já foi dito que estamos lidando com um contexto altamente específico em que os fenômenos de produção de significado se dão de forma igualmente específica. Algumas outras características, no entanto, são necessárias para contextualizar esta pesquisa.

Os dados foram obtidos através de um pedido direto a um *gamer*, que consta como coautor deste artigo. Foi pedido a ele que utilizasse o *software* Fraps⁸ para gravar a tela e o som de seu computador enquanto ele jogava um jogo que fosse *multiplayer*. O jogo escolhido

⁷ Disponível em <http://www.gamespot.com/>, acessado em 15/03/2013. Tradução livre de “This isn’t a story about revenge or uncontrollable rage, but the tale of a tortured mind in search of truth. Sadly, this makes things a little **less exciting**. Sure, like in all God of War games, the action is **bloody** and **entertaining**”.

⁸ Disponível em <http://www.fraps.com/download.php>, acessado em 28/03/13.

foi *Guild Wars 2*. Foi pedido também que a gravação fosse de meia hora. O *gamer* atendeu aos pedidos, fez o *upload* do vídeo para o *dropbox*⁹ e compartilhou o *link* do vídeo com o pesquisador. O pesquisador então transcreveu a conversa no vídeo e pediu ao *gamer* que fizesse comentários sempre que julgasse necessário, de forma que a conversa pudesse ser compreendida em seu contexto por alguém que não estivesse jogando. Após receber o arquivo comentado, o pesquisador passou à análise dos dados, à luz dos mecanismos de análise relatados acima. Os resultados dessa análise podem ser vistos abaixo.

4. Análise e discussão dos dados

Conforme detalhado na seção de Valoração, exploraremos as pistas de contextualização relacionadas à forma como os participantes refutam ou estimulam vozes alternativas (Engajamento), à forma como eles acentuam ou amenizam afirmações (Gradação) e à forma como eles se posicionam e posicionam aos outros em termos de emoção, comportamento e avaliação semiótica (Atitude).

A possibilidade de explorar identidades (Princípio da Identidade) é um dos critérios listados por Gee (2003) para definir *videogames* bons. Foi possível observar que várias identidades (*footings*, Goffman, 1981) são disponibilizadas durante a interação no jogo: pai autoritário, filho, humorista, plateia, mala, jogador e moderador. Nem todos os participantes fazem uso de todas as identidades, no entanto veremos, abaixo, que identidades são recrutadas por jogadores específicos.

4.1. Pai autoritário X filho debochado

O único participante que assume a identidade de pai autoritário é o *Guys Look Im Black*. Ele faz isso de duas formas. A primeira é através do uso de léxico específico, como “son” e “boy”, e também através da utilização de letras maiúsculas, o que equivale a gritar. Além disso, as afirmações dele são sempre categóricas, utilizando-se de formas verbais imperativas (turnos 1 e 69) e de outros recursos que buscam eliminar vozes alternativas à sua (Martin e White, 2005, p. 100; Halliday e Matthiessen, 2004, p. 620-3), conforme turnos 20 e 73, além, naturalmente, das afirmações imperativas.

1	Guys Look Im Black: SIT DOWN SON
20	Guys Look Im Black: MESMER CLONE BUILD IS NO SKILL. THANKS
69	Guys Look Im Black: YA U HIDE BOY
73	Guys Look Im Black: I completely outplayed you

Tabela 3: Vozes excludentes – léxico, letras maiúsculas, modalização baixa.

Naturalmente, ao se posicionar dessa forma, ele abre a possibilidade da identidade de filho ser tomada. No entanto, essa identidade não parece ser assumida por nenhum dos jogadores, pois nenhum deles se submete à suposta autoridade dele. Ao contrário, eles debocham das acusações irracionais do jogador através de marcas de *afeto* (Martin e White, 2005, p. 48-51), como risadas e *emoticons*, conforme exemplos abaixo.

⁹ Disponível em <https://www.dropbox.com/>.

2	Padfoot : D;
6	Padfoot : >.>
10	Kudou Asuka: Lol
31	Kudou Asuka: hahahaha

Tabela 4: Vozes contrárias – marcas de afeto em reação à voz do participante Guys Look Im Black.

No início, os outros participantes enquadravam o comportamento do pai em termos de afeto negativo, sugerindo que ele estivesse apenas irritado, conforme o turno 3 abaixo.

3	Kudou Asuka: Lol someone is upset about mesmers
---	---

Tabela 5: Enquadramento do participante Guys Look Im Black em termos de afeto negativo.

No entanto, o “pai” passa a criticar constantemente a identidade de jogador de Kudou Asuka, através de recursos de *juízo* (Martin e White, 2005, p. 52-56), em que Kudou é posicionado como um jogador sem habilidade, conforme turnos abaixo. Kudou é predicado como um jogador sem habilidade, sem talento, um *keyboard turner*¹⁰, e cuja pontuação foi muito baixa ao fim da partida.

14	Guys Look Im Black: sooo much skill
20	Guys Look Im Black: MESMER CLONE BUILD IS NO SKILL. THANKS
30	Guys Look Im Black: THEN TAKE CREDIT LIKE I HAVE ANY TALENT
36	Guys Look Im Black: I MAY BE A KEYBOARD TURNER, BUT I MAKE LOTS OF CLONES SO I GOOD RIGHT?
49	Guys Look Im Black: I'll admit you're smart kudo, you stay in big groups because you're aware you have no skill
67	Guys Look Im Black: HOWCOME YOUR SCORE IS SO BAD

Tabela 6: Posicionamento de Kudou Asuka como jogador inábil por Guys Look Im Black.

O “pai” acaba colocando sua face em risco devido a acusações exageradas. Ele o faz através de recursos do *aumento*¹¹ (Martin e White, *op. cit.*, p. 37) de algumas características, conforme turnos 21, 29 e 36, assim como através da repetição desnecessária (violação da Máxima de Maneira, Grice 1975) de uma mesma ideia fixa que não é corroborada por mais ninguém (a ideia de que *mesmers* que utilizam clones são utilizados por jogadores com pouca habilidade) e da *diminuição*¹² (Martin e White, *op. cit.*, 37) de outras, conforme turnos 20 e 30, abaixo.

¹⁰ *Keyboard turner*: de acordo com o site urbandictionary.com, o termo originou-se no jogo *World of Warcraft* e é utilizado para alguém que utiliza o teclado para jogar, ao invés do *mouse*, o que resulta em lentidão de movimento, se comparado aos jogadores que utilizam o *mouse*.

¹¹ *Raise*, conforme original.

¹² *Lower*, conforme original.

20	Guys Look Im Black: MESMER CLONE BUILD IS NO SKILL. THANKS
21	Guys Look Im Black: DODGEROLL TIL CLONES FINISH YOUR WORK FOR YOU
29	Guys Look Im Black: HEY GUYS I'M CLONE SPEC MESMER IMMA MAKE 560 CLONES AND DOGEROLL TIL THEY GET THE KILL
30	Guys Look Im Black: THEN TAKE CREDIT LIKE I HAVE ANY TALENT
36	Guys Look Im Black: I MAY BE A KEYBOARD TURNER, BUT I MAKE LOTS OF CLONES SO I GOOD RIGHT?

Tabela 7: Face de Guys Look Im Black colocada em risco.

Para compreender até que ponto as orações “*imma make 560 clones*” e “*dodgeroll til they get the kill*” são exageradas, é necessário conhecer um pouco do universo desse *game*. O personagem *mesmer* (cf. turno 20) se especializa em criação de ilusões. De forma bem geral, ele pode se especializar em *clones*, que são *idênticos* ao jogador, mas causam *pouco* dano, ou em *phantasms*, que são *parecidos* com o jogador (mas não idênticos) e causam um pouco mais de dano. A cada *clone* criado, no entanto, existe um *casting delay*¹³ antes que ele possa criar mais um. Em termos práticos, um *mesmer* consegue ter aproximadamente 6 ou 7 *clones* ao mesmo tempo (jamais 560). Por fim, o *dodgeroll* é uma estratégia de defesa que pode ser usada no máximo duas vezes. Após a utilização dessa estratégia, é necessário esperar um tempo relativamente longo antes que ela possa ser usada de novo. Portanto, afirmar que os *mesmers* ficam dando *dodgerolls* continuamente é um exagero, caracterizando uma violação da Máxima da Qualidade de Grice (1975).

As afirmações exageradas do “pai” implicam em réplicas que diminuem características de forma igualmente exagerada, como nos turnos 22 e 33, abaixo. Vale a pena notar, no entanto, que, para salvar face (Goffman, 1967), alguns jogadores limitam o alcance do que escrevem. No jogo, é possível enviar falas para todos os participantes presentes no mapa, o que, na nossa transcrição, é representado pela fonte normal (sem itálico), e também é possível enviar falas apenas para as pessoas que estão por perto do jogador, o que é representado aqui pelos turnos em itálico. Portanto, percebe-se que, ao fazerem afirmações exageradas, alguns têm o cuidado de serem lidos pelo menor número possível de participantes.

22	Kudou Asuka: my clones dont do shit
33	<i>TheSpaniard: clones do like 5 damage</i>

Tabela 8: Kudou Asuka colocando sua face em risco ao falar publicamente e TheSpaniard falando em diálogo privado, como forma de preservar sua face.

Conforme dito anteriormente, os *mesmers* se especializam em *clones*, então é um exagero afirmar que eles não fazem absolutamente nada. Da mesma forma, embora o dano deles seja pequeno, é muito maior do que apenas 5. Felizmente para o Kudou Asuka, no entanto, ele recebe a ajuda de dois outros jogadores, que se posicionam ao lado dele contra o “pai”. Esses jogadores são o | Padfoot |, que demonstra *afeto negativo* em termos de *insatisfação* (Martin e White, op. cit., p. 49) contra o Guys Look Im Black através do uso do

¹³ *Casting delay*: tempo de atraso. Tradução do autor.

emoticon >.>¹⁴ (turno 6), os participantes Kudou Asuka e TheSpaniard (turnos 22 e 33, acima), que fazem afirmações exageradas, e o A N T H R A X, que também manifesta desdém contra o Guys Look Im Black através de uma risada (turno 71).

6	Padfoot >.>
71	A N T H R A X: lol ya

Tabela 9: Padfoot e A N T H R A X se posicionam contra *Guys Look Im Black* através de expressões de afeto que revelam desdém.

O jogador Kudou Asuka lida com as acusações exageradas e autoritárias do Guys Look Im Black até por volta do turno 46, quando ele avalia o “pai” em termos de *insatisfação* seguindo esse turno pela divulgação de que o “pai” foi bloqueado, manifestando *felicidade* (Martin e White, op. cit., p. 49) por existir um botão de bloquear.

46	Kudou Asuka: hes so god damn annoying
48	Kudou Asuka: thank god for the block button lol

Tabela 10: Momento em que Kudou Asuka avalia, diretamente, o Guys Look Im Black de forma negativa.

4.2 A mala

Conforme Goffman (1981, p. 49) afirma, há um limite para as brincadeiras violentas. O que acontece aqui decorre do abuso, por parte do Guys Look Im Black, da paciência de seus pares. O posicionamento do “pai” como uma mala (forma informal de se referir a pessoas incômodas) é bastante pontual, feito com alguns poucos movimentos. Um deles é a predicação do “pai” como *annoying*¹⁵. Além disso, Kudou Asuka *aumenta* a força do adjetivo com o intensificador informal *god damn*. Em seguida, ele verbaliza suas emoções de forma positiva, utilizando o sintagma *thank god*, que sinaliza alívio, junto com a risada *lol* ao final do turno. Essa construção breve da identidade da mala provavelmente se dá devido à conveniência do botão de bloquear. Em uma conversa face a face, outras possibilidades existiriam, como (a) afastar-se da mala, o que provavelmente faria com que a mala tentasse salvar sua face e (b) indicar à mala que ele está sendo incômodo, o que poderia gerar remediação de face ou agravamento dos insultos. No entanto, como esse é um jogo eletrônico, e o *chat* do jogo permite que participantes sejam bloqueados, Kudou Asuka opta pela saída mais simples.

É possível perceber, portanto, que as estratégias interacionais do jogador Guys Look Im Black tiveram muito pouco sucesso na sua manutenção como participante ativo desse grupo. É difícil saber muito mais a respeito do desenvolvimento da conversa, pois, nessa modalidade do jogo, os grupos são formados aleatoriamente. Vale ressaltar também que, provavelmente por esses grupos serem efêmeros, o cuidado com a linguagem deve ser reforçado, pois é provável que esses jogadores não se reúnam de novo se não causarem uma boa primeira impressão. Por outro lado, um posicionamento interacional aparentemente válido para esses grupos efêmeros é o de humorista, um posicionamento que é alternado entre os participantes. Discutimos esse posicionamento abaixo.

¹⁴ >.> significa desdém.

¹⁵ *Annoying*: incômodo. Tradução do autor.

4.3 Humorista X plateia

Em geral, pode-se dizer que o objetivo que une os jogadores é o de se divertirem. Muito embora os jogos sejam divertidos por eles próprios, para muitos, o encontro nos jogos é uma possibilidade de interação que gera situações engraçadas. Dessa forma, para alguns, basta a *diversão* proporcionada pelo jogo, mas, para outros, é necessário o *humor* que ele pode proporcionar. Uma forma de fazer humor é escrever palavras e frases de forma estilizada, que apontem para identidades alternativas, de forma que, quando um jogador veste uma máscara que não é aquela que ele costuma apresentar, os outros possam rir dele. Uma outra forma de criar humor é implicar com outros jogadores.

4.3.1 Escrita estilizada

Uma forma de fazer humor é escrever coisas que vão contra os padrões, como omitir letras, conforme (i) abaixo, escrever palavras ou frases que imitam falantes de classes mais baixas ou de etnias diferentes, conforme (ii), escrever palavras com combinações de letras que apontam para a forma como são faladas, conforme (iii), e repetir letras para prolongar sons, conforme (iv).

(i) Omissão de letras

4	Padfoot : Wat
15	Padfoot : U want mor <3
18	TheSpaniard: im sory friend
26	TheSpaniard: ur all fuked

Tabela 11: Omissão de letras prescritas pela ortografia normativa.

(ii) Escrita estilizada imitando falantes de classes mais baixas ou de etnias diferentes

25	<i>TheSpaniard: i haz the ele</i>
36	<i>Guys Look Im Black: I MAY BE A KEYBOARD TURNER, BUT I MAKE LOTS OF CLONES SO I GOOD RIGHT?</i>
57	<i>Holomovment: thi game issss dumb</i>
58	<i>Holomovment: kill people get 0 pointz</i>

Tabela 12: Escrita estilizada simulando sotaques.

(iii) Escrita de palavras com combinações alternativas de letras imitando a forma como se fala

35	<i>TheSpaniard: ur just gawd awful</i>
61	Padfoot : <i>this lag... stahhhhpp</i>

Tabela 13: Escrita que foge à ortografia normativa, em uma tentativa de estabelecer uma correspondência entre a fala e a escrita.

(iv) Repetição de letras

61	Padfoot : <i>this lag... stahhhhpp</i>
----	---

Tabela 14: Repetição de letras para imitar uma situação de fala em que se alonga um fonema.

Ao estilizar a forma como escrevem as palavras, os jogadores se posicionam como palhaços, oferecendo os grupos indexados como chacota.

4.3.2 Implicância

Uma outra forma de fazer humor nos *games* é fazer críticas e reclamações, como podemos ver nos turnos 1-3 abaixo.

1	Guys Look Im Black: SIT DOWN SON
2	Padfoot : D;
3	Kudou Asuka: Lol someone is upset about mesmers

Tabela 15: Participantes implicando uns com os outros, aparentemente a contento de todos os envolvidos.

Deve-se lembrar, no entanto, que a repetição constante de um posicionamento crítico que não recebe o apoio de mais ninguém deve ser evitada, conforme foi visto anteriormente. Os jogadores |Padfoot| e TheSpaniard, por exemplo, implicam um com o outro. |Padfoot| provavelmente estava causando algum tipo de dificuldade para TheSpaniard. Em função disso, no turno 15, |Padfoot| provoca seu rival (Goffman, 1981, p. 48-50; Labov, 1972) perguntando se ele quer ser atacado mais vezes, completando com o emoticon <3, que representa um coração. Em resposta, TheSpaniard faz uma reclamação pontual contra |Padfoot| no turno 16. Vale a pena notar que esse trecho de humor (disfarçado de implicância) é divulgado apenas para as pessoas que estão perto desses jogadores no mapa.

15	Padfoot : U want mor <3
16	TheSpaniard: curses u eles and ur running abilities!

Tabela 16: Participantes implicando um com o outro, com o auxílio do recurso de sussurrar.

Abaixo, o jogador TheSpaniard assume o posicionamento de humorista, afirmando que ele agora está forte e que todos os outros devem temê-lo (turnos 25-26). Mais uma vez, é importante verificar que ele o faz de forma reservada. Sua tentativa de humor é bem sucedida, fazendo com que Kudou Asuka e |Padfoot| riam (turnos 27-28).

25	TheSpaniard: i haz the ele
26	TheSpaniard: ur all fuked
27	Kudou Asuka: lol you're annoying
28	Padfoot : lol

Tabela 17: Os participantes implicando uns com os outros, possibilitando a emergência dos posicionamentos de humorista e plateia.

No turno 54, é o |Padfoot| que assume o posicionamento de humorista, embora ninguém tenha escrito que riu dele. O humor da afirmação do |Padfoot| se dá devido ao fato de ser impossível manipular todos os elementos de uma única vez, caracterizando uma violação da *máxima de qualidade* de Grice (1975).

54	Padfoot : I AM ATTUNED TO ALL ELEMENTS AT ONCE
----	---

Tabela 18: Humor gerado através da violação da máxima de qualidade de Grice.

4.4 O moderador

O único participante dessa interação que não fala reservadamente é Kudou Asuka. Ele avalia o outro jogador em termos de *insatisfação* e *felicidade* ao mesmo tempo (Martin e

White, 2005, p. 49). Considerando o que foi discutido em relação a ele e o Guys Look Im Black, parece ser correto afirmar que ele comumente adota o posicionamento de moderador das interações no jogo. Ele parece estar dizendo “haha, que legal, mas vê se não enche meu saco que nem o outro”. Esse posicionamento específico aparece em outros momentos da conversa, como no turno 40, abaixo, em que Kudou Asuka faz uma avaliação da situação em termos de *reação positiva* (Martin e White, 2005, p. 56) dele em relação a algo que ocorreu no jogo.

37	Padfoot : :(
38	Padfoot : XD
39	Padfoot : they made me :(
40	Kudou Asuka: it's so funny

Tabela 19: Kudou Asuka avaliando uma interação específica.

Kudou Asuka se posiciona mais duas vezes como moderador, mas, desta vez, dando uma explicação ao invés de avaliar coisas ou pessoas. No turno 5, abaixo, ele esclarece por que o Guys Look Im Black estaria irritado.

4	Padfoot : Wat
5	Kudou Asuka: Hes upset because he claims mesmers use all clones to do damage and just run around lol

Tabela 20: Kudou Asuka se posicionando como moderador, ao oferecer uma explicação para uma aparente falta de compreensão de Padfoot.

Em um segundo momento, quando Holomovement demonstra ignorância do funcionamento da pontuação do jogo (turnos 56-59), Kudou novamente veste sua identidade de moderador e explica como se deve jogar (turno 60, abaixo).

56	Holomovement: my god
57	Holomovement: thi game issss dumb
58	Holomovement: kill people get 0 pointz
59	Padfoot : O _ O _ O _ O _
60	Kudou Asuka: you have to put in some damage into the fight, cant just run up hit n get points

Tabela 21: Kudou Asuka assumindo a identidade de moderador mais uma vez.

4.5 Jogador

Por fim, mas não menos importante, a identidade de jogador também é disponibilizada. Naturalmente, se um participante apenas jogar e não interagir verbalmente com os outros, ele será reconhecido como jogador. O jogador que fez a gravação utilizada nesta pesquisa, por exemplo, não interagiu verbalmente nem uma vez com os outros jogadores, e ainda revelou que nem tinha percebido a existência de todo esse diálogo até eu tê-lo mostrado a ele. No entanto, algumas outras características também ajudam a construir e manter a identidade dos *gamers*, como a utilização de abreviações específicas (i) e a utilização de *emoticons* (ii), bem como a utilização de palavras e expressões específicas ao mundo dos *games*, conforme (iii), abaixo.

(i) Abreviações

7	Kudou Asuka: and his cond engl build sucks
10	Kudou Asuka: Lol
16	TheSpaniard: curses u eles and ur running abilities!
43	Slic N Dice: wtf is with this god damnm pvp serve lag
51	Padfoot : omg the lag O_O
64	Aryet: gg

Tabela 22: A identidade do *gamer* - abreviações

cond é abreviação de *conditions*. É possível se especializar em habilidades de dano ou em habilidades que alteram o *status* dos outros jogadores, como diminuir movimento, envenenar, congelar, entre outras.

eng significa *engineer*, uma das classes do jogo.

lol significa *laugh out loud*, que equivale a uma risada.

eles significa *elementalist*, uma das classes do jogo. Pode significar também *elementals*, um tipo de habilidade focada nos elementos, como fogo, gelo, ar e água.

u significa *you*.

ur significa *your* ou *you're*.

wtf significa *what the fuck*, expressão de raiva.

pvp significa *player versus player*, situação de jogo em que dois ou mais jogadores competem.

omg significa *oh my god*, expressão de espanto.

gg significa *good game*.

(ii) Emoticons

2	Padfoot : D;
6	Padfoot : >.>
15	Padfoot : U want mor <3
23	Thinlj: :D
37	Padfoot : :(
38	Padfoot : XD
51	Padfoot : omg the lag O_O
59	Padfoot : O_O_O_O_O_O_

Tabela 23: A identidade do *gamer* – emoticons.

A utilização de *emoticons* é, talvez, o recurso mais interessante utilizado pelos *gamers*, pois indexa a ideia de que a comunicação está cada vez mais visual. Ser capaz de utilizar *emoticons* no *chat* de um jogo significa *lembrar* como se escrevem esses *emoticons*, e, por parte dos leitores, significa *ver* que determinadas combinações de letras e marcas de pontuação apontam para expressões humanas.

(iii) Léxico específico

7	Kudou Asuka: and his cond engl build sucks
36	Guys Look Im Black: I MAY BE A KEYBOARD TURNER, BUT I MAKE LOTS OF CLONES SO I GOOD RIGHT?
51	Padfoot : omg the lag O_O
63	Guys Look Im Black: YOU NOOB

Tabela 24: A identidade do *gamer* – léxico específico

build significa a forma como o personagem é construído. *Mesmers*, por exemplo, podem usar *clones* ou fantasmas, os quais podem se especializar em dano ou em condições.

lag significa um atraso no jogo. Em situações de *lag*, é comum que um personagem esteja se movimento por uma área cheia de inimigos e sendo atacado, embora isso não seja mostrado imediatamente. Frequentemente, isso leva à morte do jogador.

keyboard turner, conforme explicado acima, é usado para descrever um jogador com pouca habilidade no manuseio do *mouse*. É usado para denotar um jogador inexperiente.

noob, ou *newbie*, significa, literalmente, novato, denotando falta de experiência.

5. Considerações finais

Várias identidades interacionais puderam ser observadas durante o jogo estudado. É possível concluir que os *gamers* lançam mão de diversas estratégias para exercerem sua identidade como *gamers*, como fazer piadas, implicar com os outros jogadores, utilizar *emoticons* e utilizar léxico específico do universo dos *gamers*.

Por vezes, é possível observar que outras identidades são assumidas concomitantemente à identidade de *gamer*, como “pai autoritário”, “moderador”, “mala”, “humorista” e “plateia”. Foi possível observar que os posicionamentos de “pai autoritário” e “mala” não foram bem aceitos pelo grupo. Vale ressaltar, também, que existe uma linha tênue entre esses posicionamentos e o de “humorista”. Em alguns casos, o que separa um do outro é a insistência incessante no posicionamento.

Vale ressaltar também que, embora este não seja considerado um jogo educativo, o *footing* de “moderador” foi permitido. Como tínhamos visto na Introdução, já existem jogos educativos, como o *Atlantis Remixed*, que é utilizado conjuntamente por professores e alunos. No entanto, a possibilidade do *footing* de moderador neste jogo não educativo leva à reflexão do potencial educativo de jogos eletrônicos supostamente não educativos. Não seria possível, talvez, utilizar um jogo cooperativo como este para ensinar língua inglesa, por exemplo? Essa é uma pergunta que não pode ser respondida agora, embora pareça que o objetivo é praticável.

Ficam construídas, portanto, desde já, as contribuições deste trabalho na forma de um miniglossário da linguagem dos *gamers* e também o questionamento sobre a possibilidade de explorarmos os *videogames* como ferramenta de instrução, afinal, como afirma Foucault (1982), é necessário imaginarmos nossas formas de existir.

Referências

BARAB, S. A., PETTYJOHN, P., GRESALFI, M., VOLK, C.; SOLOMOU, M. Game-based curriculum and transformational play: Designing to meaningfully positioning person, content, and context. *Computers & Education*, v. 5, p. 518-533, 2012.

BROWN, J. S., COLLINS, A.; DUGUID, P. Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, v. 18, n. 1, p. 32-41, 1989.

FOUCAULT, M. The subject and power. *Critical Inquiry*, vol. 8, p. 777-795, 1982.

GEE, J. P. *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

_____. *New Digital Media and Learning as an Emerging Area and “Worked Examples” as One Way Forward*. Massachusetts: The MIT Press, 2010. Edição Kindle.

GOFFMAN, E. *Interactional ritual: essays on face-to-face behavior*. New York: Pantheon Books, 1967.

_____. Footing. In: GOFFMAN, E. *Forms of talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981. p. 124-159.

GRESALFI, M.; BARAB, S. A. Learning for a reason: Supporting forms of engagement by designing tasks and orchestrating environments. *Theory Into Practice*, v. 50, n. 4, p. 300-310, out 2011.

GRICE, P. Logic and conversation. In Cole, P.; Morgan, J. *Syntax and semantics*. 3: Speech acts. New York: Academic Press, 1975. p. 41-58.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. M. I. M. *An Introduction to Functional Grammar*. 3 ed. UK: Arnold, 2004.

HUNSTON, S.; THOMPSON, G. (Ed.). *Evaluation in Text: Authorial Stance and Construction of Discourse*. Oxford: Oxford University Press, 1999 [2003].

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Org.). *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 13-67.

MARTIN, J. R.; WHITE, P. R. R. *The Language of Evaluation: Appraisal in English*. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

SIYAHHAN, S., BARAB, S. A.; JAMES, C. Youth and the ethics of identity play in virtual spaces. *Journal of Interactive Learning Research*, v. 22, n. 1, p. 111-138, 2011.