

Processo de transformação de linguagem a partir de um estudo netnográfico de Valorant

(Using Netnography for Studying the Language Transformation Process in the game Valorant)

Rafaelly Ferreira
Univ. Federal do Ceará, Brasil
rafaellyferreira@gmail.com
[0000-0003-0790-2739](mailto:rafaellyferreira@gmail.com)

Felipe Melquiades
Univ. Federal do Ceará, Brasil
felipemelquiades2013@gmail.com
[0000-0003-0890-2458](mailto:felipemelquiades2013@gmail.com)

Diogo Araripe
Univ. Federal do Ceará, Brasil
dibiararipe@gmail.com
[0000-0002-1529-4254](mailto:dibiararipe@gmail.com)

Received: 15 November 2021

Accepted: 30 December 2021

Abstract

This article demonstrates a study on the process of language transformation and its influences on the Valorant electronic game community. The research was conducted through immersion in the game itself, and in the Facebook and Twitch communities. Through a netnography based on the ideas of Malinowski, Kozinets and Waslawick, a glossary was produced with the clipping of 59 terms used by the studied community. The terms were categorized and based on that hypotheses were raised on how the language adapted to the players' reality.

Keywords *Language, Netnography, Digital games, Valorant*

Resumo

Esse artigo demonstra um estudo sobre o processo de transformação da linguagem e suas influências na comunidade do jogo eletrônico Valorant. A pesquisa foi realizada através da imersão no próprio jogo, e nas comunidades do Facebook e da Twitch. Através de uma netnografia com base nas ideias de Malinowski, Kozinets e Waslawick, foi produzido um glossário com o recorte de 59 termos utilizados pela comunidade estudada. Os termos foram categorizados e com base nisso levantou-se hipóteses de como a linguagem adaptou-se à realidade dos jogadores.

Keywords *Linguagem, Netnografia, Jogos digitais, Valorant*

1. Introdução

Acompanhando o crescimento das redes sociais, foi possível ver o surgimento de novas gírias, expressões e formas de falar. A cada dia que se passa, mais pessoas se concentram nesses ambientes digitais para debater diversos assuntos, dentre eles, o de jogos. Podemos constatar isso ao entrar em diferentes plataformas, e através de uma simples busca, encontrar jogadores compartilhando suas experiências e debatendo entre si. Frente às transformações de linguagem sofridas no ambiente digital, foi possível abrir o questionamento se a linguagem também poderia estar sendo influenciada de alguma maneira pelo contexto de jogos.

Como objeto de estudo desta pesquisa foi escolhido o jogo Valorant. A escolha foi feita pela sua popularidade, que após um ano de seu lançamento, a produtora Riot Games anunciou que o jogo atingiu uma média global de 14 milhões de jogadores na plataforma PC (Pereira, 2021). Outra

característica que chamou a atenção dos pesquisadores é a presença de uma tradução em português do Brasil para os servidores. Além disso, o jogo atualmente possui uma comunidade brasileira ativa e com a realização de alguns campeonatos nacionais. Essas características potencializam o estudo dos elementos de linguagem presentes em sua comunidade.

A pesquisa segue os conceitos de Malinowski, Kozinets e Waslawick sobre método científico além dos conceitos de Wittgenstein sobre a linguagem. Este trabalho levanta dados sobre a comunidade de Valorant em três ambientes: (1) no próprio jogo, (2) no Facebook e (3) na Twitch. Por fim, o objetivo geral é a percepção do processo de transformação da linguagem na comunidade do jogo Valorant, enquanto que para os objetivos específicos tem-se:

1. Levantar termos e expressões utilizados pelos jogadores de Valorant.
2. Produzir um glossário baseado na tradução realizada pelos intérpretes.
3. Formular hipóteses de como ocorrem as transformações de linguagem dentro da comunidade online de Valorant.

Como forma de fundamentar esse trabalho em pesquisas anteriores, a seção 2 apresenta o referencial teórico para aprofundar definições sobre linguagem e métodos científicos antropológicos na tecnologia. Na seção 3, falamos sobre a metodologia utilizada para a coleta de dados. Na seção 4, são analisados os termos e expressões, levantados e categorizados em um glossário e por último na seção 5, são feitas as considerações finais desta pesquisa.

2. Referencial Teórico

A linguagem pode ser entendida como um espelho do mundo, formando representações para descrever o contexto ao seu redor através da razão (Wittgenstein, 1921). Desta forma, ela é determinada pela forma como o indivíduo percebe e descreve o mundo. Ao elevar essa sentença à coexistência de múltiplos indivíduos, temos um complexo sistema de símbolos criado e acordado em comunidade para a comunicação entre si (Kerr, 1965).

Wittgenstein (1921) introduz, também, a analogia de que a linguagem funciona como um jogo, pois ambos possuem um conjunto de regras e o aprendizado se dá através da utilização de palavras. Mas o ponto principal da relação é que em ambos a experiência de aprender se dá pela prática e não somente lendo as regras. Tal analogia explica o surgimento de novos dialetos e termos em contextos específicos, pois é através de vivências que a linguagem é construída.

Dentro do contexto de jogos, foco deste trabalho, observamos esse movimento de construção da linguagem acontecendo através da experiência de jogar e da comunicação entre jogadores. São nessas interações que os jogadores aprendem os termos utilizados pelas comunidades, como também criam novos e adaptam palavras de sua realidade para o contexto do jogo, assim como acreditava Juul (2005) ao propor que o jogo e a realidade dos jogadores se afetem mutuamente. Através destes conceitos, é possível teorizar que as comunidades de jogos produzem um vocabulário que ultrapassa o universo do jogo, assim sendo influenciado e influenciando o mundo real.

Frente a esse contexto, a linguagem, como um elemento da cultura e sendo influenciada pelo meio, faz com que seja necessário um entendimento do todo ao seu redor para compreender sua formação. Para isso, Malinowski (1984) propõe um método etnográfico antropológico no qual o antropólogo deve adentrar em comunidades, conviver e realizar atividades junto a elas, para de fato possuir o entendimento de uma cultura. Feito isso, os resultados dessa observação devem ser feitos através de relatórios e anotações diárias da experiência, para então realizar-se a análise dos dados coletados.

Desta forma, para Malinowski (1984), a pesquisa etnográfica consiste no estudo e descrição de um povo através da observação e documentação. A etnografia como método consiste numa pesquisa qualitativa, que segue alguns princípios, entre eles:

- Pesquisa de campo: refere-se ao local onde os indivíduos estudados vivem e interagem entre si, no caso em questão;
- Multifatorial: baseia-se no uso de duas ou mais técnicas de coleta de dados, no caso a observação e a documentação;
- Indutiva: o acúmulo descritivo de detalhe, onde a partir da coleta de dados, pode-se usar o montante para se obter uma conclusão;
- Holística: retrata de forma mais completa possível o grupo estudado.

Com o avanço da tecnologia na nossa sociedade e o advento das redes sociais, surge um novo tipo de método etnográfico, a Netnografia. Esse novo método diferencia-se do proposto por Malinowski, principalmente, por ser realizado exclusivamente através da Internet. Kozinets (2010) propôs diretrizes de adaptação aos procedimentos etnográficos para sua aplicação no ambiente digital permitindo uma investigação contextual online. O presente trabalho utilizou-se, assim, de uma mescla do método de Malinowski e das diretrizes etnográficas de pesquisa online estabelecidas por Kozinets.

Para a mescla dos métodos etnográficos escolhidos, utilizou-se dos direcionamentos Wazlawick (Wazlawick, 2009) para a definição de um bom objetivo dentro dos protocolos de pesquisa. O autor diz que o processo de observação parte da limitação do objetivo da pesquisa para que o leitor não crie expectativas. Para isso, é necessário um protocolo explicando o passo a passo do método utilizado para atingir o objetivo inicial da pesquisa e tudo o que gravita em redor dele. Assim, com base nesse planejamento buscamos garantir que o presente artigo atingisse sua finalidade.

3. Metodologia

O método etnográfico, para conseguir perceber a linguagem em diferentes meios, foi realizado a partir da coleta de dados em três ambientes diferentes: do jogo em si, grupos do Facebook e lives da Twitch. Seguindo os critérios de todas as etapas, foram registrados 59 termos e expressões percebidos na linguagem dos jogadores para a construção de um glossário. No escopo do glossário, foram listados: (1) Termos oficiais de Valorant BR, (2) Termos com influências de jogos externos, (3) Termos de língua estrangeira, (4) Termos aportuguesados, (5) Termos abreviados, e (6) Termos de nicho. Os termos e expressões foram mapeados também subentendendo que o primeiro passo para a transformação da

linguagem de um jogo é a utilização de palavras distintas as que fazem parte das regras e símbolos comuns daquele universo (Juul,2005).

3.1. Partidas de Valorant

Valorant é um jogo FPS (ou First-Person Shooters, em inglês) de tiro tático online e gratuito produzido pela produtora Riot Games. A dinâmica do jogo se dá na perspectiva em primeira pessoa para maior imersão. As equipas duelam em batalhas 5x5, revezando entre ataque e defesa. No modo de jogo tradicional, a equipa que ataca deve plantar e detonar um dispositivo explosivo (spike), enquanto a equipa defensora deve deter essa ação até o final do tempo ou desarmar o explosivo. Vale pontuar, pelo que a equipa que eliminar os cinco integrantes adversários também vence. A disputa acontece através de um melhor de 25 rounds, onde após 12 quem era atacante vira defesa e vence quem atingir 13 rounds vencidos primeiro (Mota, 2020).

É importante ressaltar que nenhum pesquisador teve contato com o jogo antes de realizar a pesquisa, então, através do site oficial de Valorant o jogo foi baixado por dois pesquisadores que realizaram o tutorial proposto para novos usuários para que alguns comandos básicos e objetivos fossem entendidos. Durante as partidas com a comunidade, esses pesquisadores realizaram a observação participante, entendendo os rituais da comunidade de forma imersiva, enquanto um terceiro pesquisador fazia o papel de anotar observações da partida e articular algumas dúvidas com dois intérpretes que acompanhavam na tradução de alguns termos. Os intérpretes estão inseridos na comunidade há mais de um ano. Todas as informações de diálogo foram registradas em um diário de campo que posteriormente alimentou um glossário (ver glossário ilustrativo, p. 19).

3.2. Análise de grupos do Facebook

Como estratégia para pesquisa de linguagem escrita e captura das reações da comunidade fora do ambiente, utilizou-se a rede social virtual Facebook. A escolha da rede como campo de estudo se justifica pela sua popularidade e o estímulo a interações em grupos de interesses similares. A rede é a maior do mundo, contando no quarto trimestre de 2020, com quase 2,8 bilhões de usuários ativos mensais ao redor do globo (Research Department, 2021), com grande potencial de congregação de indivíduos em grupos (Ribeiro, 2019).

Como estratégia de procura dentro do Facebook, foi estabelecida a palavra-chave: “valorant brasil”, incidindo apenas em grupos. Como limitador de resultados, para tornar o escopo deste trabalho viável, decidiu-se focar no top 20 de resultados. Estes foram devidamente selecionados de acordo com os seguintes critérios de exclusão:

1. Grupos não brasileiros, ou seja, grupos com publicações escritas em outras linguagens além de português brasileiro;
2. Grupos com menos de 10 mil membros não foram coletados;
3. Grupos com atividade inferior a 15 publicações por dia;
4. Não ser um grupo público.

Após a aplicação dos critérios de exclusão obteve-se como resultado 3 grupos que tiveram os seguintes dados devidamente registrados: nome, tipo (privado ou público), número de membros do grupo, descrição, atividade (publicações por dia) e link do grupo. A tabela 1 compara alguns grupos da comunidade Valorant.

Tabela 1. Grupos Valorant

Nome	Valorant BR - memes	Valorant Brasil - Spikes	VALORANT - BR (OFICIAL)
Tipo	Grupo Público	Grupo Público	Grupo Público
Membros	31 mil membros	46 mil membros	39 mil membros
Descrição	Grupo para compartilhar memes e gameplay de Valorant.	<p>Este é um grupo para interessados e players do game Valorant, da Riot Games. Nele não incentivamos coisas que atrapalham a experiência dos jogadores como hacks, smurfs, farms, toxicidade e preconceito. Vamos ajudar a construir uma comunidade respeitosa. Ele é gerido pela Spikers, uma organização/rede de canais focada em Valorant.</p> <hr/> <p>Valorant é um jogo de tiro tático 5x5 de mecânica precisa, com personagens letais e ambientado em uma Terra do futuro. Nele, as habilidades criam oportunidades táticas para que suas mecânicas possam brilhar. playvalorant.com/pt-br spikers.org #Valorant #ProjetoA #ProjectA #RiotGames #FPS #eSports #spikers</p>	<p>Grupo oficial da Riot Games no Brasil. Leia as regras e responda as perguntas para entrar no grupo!!!</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Fórum - https://forum.br.leagueoflegends.com/ ▶ Site - https://playvalorant.com/pt-br/ ▶ Suporte - https://support.valorant.riotgames.com/hc/pt-br ▶ Discord - http://discord.gg/valorant-br
Atividade	60 publicações por dia	40 publicações por dia	110 publicações por dia
Link	https://www.facebook.com/groups/valorantmeme	https://www.facebook.com/groups/spikers.org/	https://www.facebook.com/groups/VALORANT.oficialbr/

A partir dos grupos selecionados, entramos nessas comunidades do Facebook para documentar registros das interações através de capturas de tela das publicações. Utilizou-se o filtro de maior relevância com um critério de no mínimo 20 comentários para garantir mais detalhes do contexto do tema que está sendo tratado em cada publicação. Tudo isto foi armazenado na plataforma Figma® com o objetivo de preservar um retrato das informações no momento da coleta. Todos os dados desta

etapa estão disponíveis para acesso.¹ A análise dos dados foi feita através da leitura de cada comentário extraído e realizado a tradução com o auxílio dos intérpretes.

3.3. Análise de lives da Twitch

Como forma de fazer uma observação da comunidade interagindo de forma mais orgânica dentro das partidas de Valorant, também foi feita uma análise das interações entre os jogadores através da plataforma de streaming Twitch. Com mais de 100 milhões de espectadores mensais e 1,7 milhão de streamers únicos (Twitch, 2016 apud Montardo, et al., 2017), além de contar com o quarto maior tráfego de internet dos Estados Unidos,² o Twitch é um fenômeno social, midiático e cultural merecedor de atenção. Esta é uma plataforma de streaming de vídeo ao vivo que tem grande foco no streaming de games, abrangendo desde partidas casuais a competições de esportes eletrônicos.

Dentro do universo de vídeos disponíveis, a seleção das duas lives^{3,4} foi feita seguindo critérios diferentes. A primeira foi selecionada levando em consideração:

1. Partidas casuais, sem vínculo com o cenário competitivo;
2. Estar na listagem de maior quantidade de visualizações da categoria “Valorant” no dia que o vídeo foi selecionado;
3. Diálogos da live no idioma português do Brasil;
4. Dinâmica em que o streamer dialogasse com a audiência.

Diante disso, o canal selecionado foi o paulanobre e para a análise foi definido que os pesquisadores deveriam acompanhar uma hora de live focando exclusivamente na documentação da linguagem falada, ou seja, ignorando o chat da plataforma. Todas as observações desse vídeo também foram registradas no diário de campo da pesquisa.

A segunda live foi selecionada, visando a participação ativa dos pesquisadores através do chat de mensagens da plataforma Twitch. O canal escolhido foi o segueCall, que é mantido por um grupo de jogadores, incluindo os intérpretes, o que permitiu uma maior abertura para tirar dúvidas e fazer perguntas. Os pesquisadores acompanharam a live, ao vivo, durante uma hora e registraram no glossário os termos e expressões captados através da interação com os participantes do momento.

4. Resultados

Durante a experiência na comunidade de Valorant produziu-se um glossário oriundo de 59 termos recortados pela observação da equipe durante as partidas jogadas, as lives na Twitch e

¹Capturas de telas coletadas no Facebook que foram analisadas:
<https://www.figma.com/file/vCqcxhTPJ4JJebwOSn6FQH/Pesquisa-Valorant>

² Apple Quietly Builds New Networks. Acesso em 23 ago. 2021, do site The Wall Street Journal:
<https://www.wsj.com/articles/SB10001424052702304851104579361201655365302>

³Primeiro vídeo analisado dia 23 de julho de 2021. Disponível em: <https://www.twitch.tv/videos/1080592857>

⁴ Segundo vídeo analisado dia 13 de agosto de 2021. Disponível em: <https://www.twitch.tv/videos/1117553400>

as publicações dos grupos de Facebook. A equipe organizou os termos em seis categorias, sendo elas: termos de língua estrangeira, termos em processo de aportuguesamento, termos com influência de jogos externos, termos abreviados, termos de nicho e termos oficiais. Visto que as temáticas das publicações e das conversas também envolvem diversos elementos fora do contexto do jogo, aqui também foi utilizado como critério apenas o que está relacionado intimamente a Valorant. Com isso, elaborou-se hipóteses dos motivos para o surgimento dos vocabulários com tais características.

Devido ao grupo de pesquisadores não ter familiaridade com o jogo Valorant ou outros do gênero FPS foi bastante importante o momento de ser guiado por intérpretes da comunidade, uma vez que o tutorial do jogo não trouxe insumos o suficiente para a equipe entender as mecânicas básicas do jogo. A hipótese levantada é que Valorant escolhe dar ênfase às partidas, deixando o jogador aprender outros elementos básicos com o tempo, como as classes de agentes e a customização de armas (conhecidas como skins). Dessa forma, o apoio de guias integrou o grupo mais rápido.

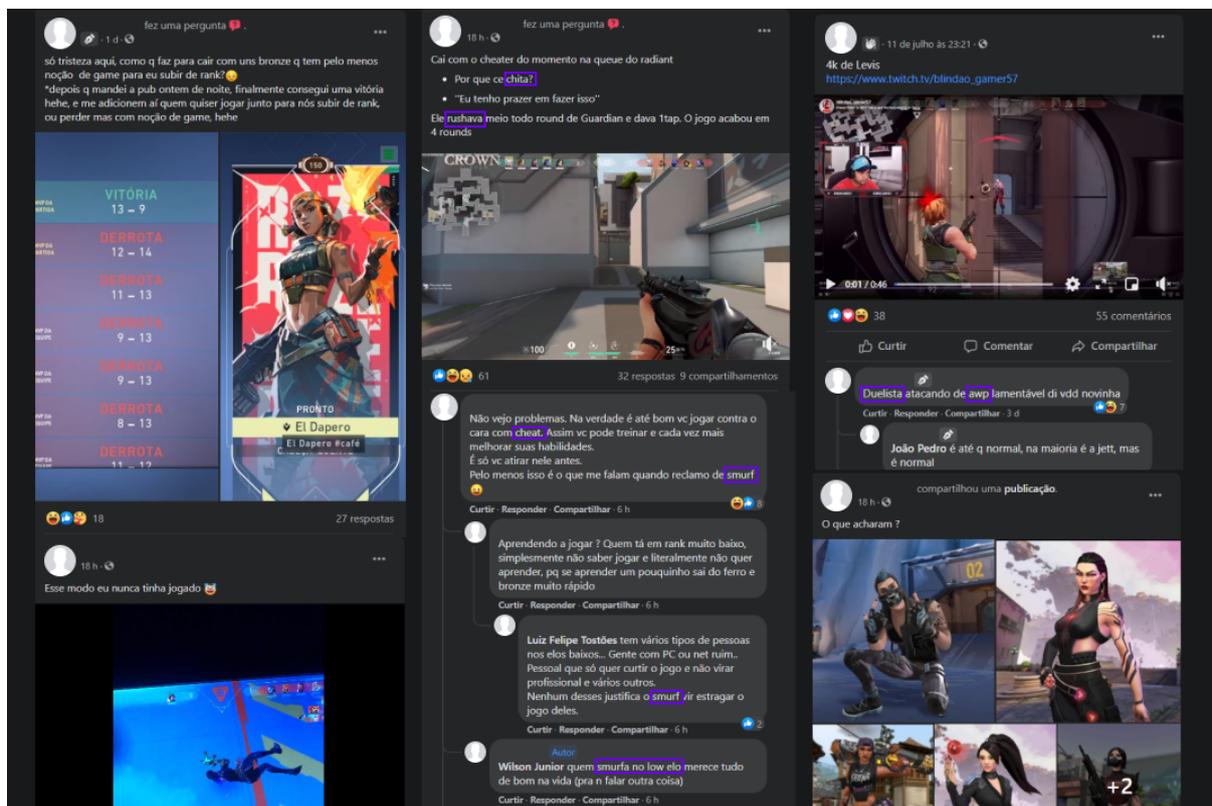


Figura 1. Amostra de publicações analisadas em grupos do Facebook

Na análise das cinco publicações, as temáticas abordaram diversos assuntos correlatos e não necessariamente correlatos à Valorant, mas que apresentavam termos do universo do jogo ou de jogos no geral. Boa parte dos comentários foram feitos em relação a novos lançamentos ou às dificuldades do jogo de subir de elo e problemas para lidar com smurfs ou hackers. Alguns comentários foram feitos com um teor mais humorístico ou de artefatos produzidos por fãs como edição de vídeos de gameplay e wallpapers. Em outra parcela das publicações tinha uma

temática de troca de suporte entre a comunidade como dicas de requisitos de computador e acessórios para jogar melhor ou dúvidas referentes a forma de pagamento de alguns itens dentro do jogo. Uma das publicações encontradas na amostra se tratava de uma denúncia de racismo dentro de uma partida do jogo.

Já na Twitch, a equipe acompanhou duas streams e percebeu o constante uso de linguagens e termos do Valorant e que eles eram estranhos para pessoas novatas na comunidade. A primeira live assistida foi de uma streamer famosa na comunidade de Valorant, paulanobre com 486 mil seguidores, e a segunda stream foi recomendada pelos intérpretes, segueCall com 73 seguidores. Notou-se que em ambas as lives os streamers utilizavam termos comuns a comunidade de Valorant, alguns até eram exclusivos do grupo de amigos, na qual só faziam sentido no contexto deles. Ademais, era comum os streamers responderem perguntas relacionadas ao jogo, seja dicas de gameplay, equipamentos, significado de termos, perguntas pessoais e outras perguntas do cotidiano dos streamers.

Por fim, na gameplay guiada por intérpretes, os membros participantes sentiram dificuldades em compreender comandos, interações e linguagens do universo de Valorant. Das duas seções de partidas experienciada pelos membros, ocorreu na primeira à introdução de termos, de comandos, de personagens, de modos de jogo e de interações pelos intérpretes. Já a segunda seção, foi realizada em um modo não ranqueado com a interação de jogadores aleatórios encontrados pelo gerenciador de partidas do jogo, dessa forma a equipe experienciou uma partida comum no cotidiano da comunidade de Valorant.

A equipe organizou os termos em seis categorias, sendo elas: termos oficiais de valorant, termos de língua estrangeira, termos de língua estrangeira com processo de aportuguesamento, termos com influência de jogos externos, termos abreviados e termos de nicho. Com isso, elaborou-se hipóteses dos motivos para o surgimento de termos com tais características.

Para os termos em língua estrangeira percebe-se uma tradução heterogênea em relação ao vocabulário oficial do jogo. Apesar do jogo ter sido lançado pela produtora Riot Games em português no Brasil a bomba se chama spike e os mapas (breeze, ice box, bind, haven, split e ascent) são todos de termos em inglês, mas as classes dos agentes (iniciadores, sentinelas, controladores e duelistas) são todos em português. A hipótese é que isso também se dá na transformação dessa linguagem, que ora prefere manter os estrangeirismos com ou sem adaptações para o português, ora prefere traduzir alguns termos como o “plant” para “plantar”, que significa instalar uma bomba no campo do adversário.

Outra hipótese se dá para os termos que também são estrangeiros, mas que passam por um processo de transformação da linguagem conhecido como estrangeirismo, como por exemplo o termo “rushar” para indicar a ação do verbo rush do inglês, que significa apressar algo, que no contexto do Valorant seria agilizar o ataque ofensivo na partida. Apesar de aumentar algumas palavras, o processo pode acontecer para tornar o diálogo fluido entre os jogadores que possuem o português brasileiro como primeiro idioma. Tem-se também a hipótese de que o

contato dos jogadores brasileiros com jogadores de língua estrangeira faz com que o termo se popularize no contexto gamer, assim se espalhando para comunidades de outros jogos.

É importante perceber que alguns termos utilizados no Valorant também têm influências do jogo Counter Strike (CS), que é um dos jogos de ação mais populares do mundo segundo a distribuidora Valve,⁵ em decorrência de termos como “lado TR” ou “lado CT” que se referem aos times “terroristas” ou “contra terroristas” no CS para sinalizar os times de ataque ou de defesa, respectivamente, apesar desses termos não serem utilizados oficialmente pela Riot. A equipe acredita que assim como os termos estrangeiros, as influências de jogos externos também se revelam nesses callouts⁶ de mapa oriundos de outros jogos, uma vez que o jogo sofre influência da realidade de sua comunidade (Juul, 2005), logo na imigração entre jogos semelhantes os termos migram junto com seu público que se habituou a realidade anterior.

Analisando os comentários dos grupos e através das partidas jogadas, é perceptível que o processo de transformação da linguagem origina-se por meio da necessidade de uma comunicação rápida devido a dinamicidade do jogo. As próprias callouts são exemplos dessa necessidade, assim como acreditava Wittgenstein (1921) ao propor que a realidade do meio influencia na comunicação dos indivíduos. O processo ocorre através do uso de abreviações por siglas (“HS” abreviar “headshot”), redução de palavras (como no caso do “Plat 3” para indicar a patente “Platina 3”) ou redução de frases (“Têm A ou “Tem 2A” para indicar que há um ou dois oponentes no ponto “A” do mapa).

Através da utilização de diversos termos do jogo, traduzidos ou não, geralmente relacionados a localização e habilidades dos personagens, a equipe notou que existem nichos de linguagem dentro da própria comunidade de Valorant, uma vez que novos termos existem e fazem sentido somente dentro de um grupo de amigos, ou de uma região (como percebido através de gírias regionais nas lives da Twitch), mas a maioria tem como prioridade a velocidade. Como exemplo o termo “tem rato” citado no glossário se trata de um termo que era conhecido apenas pela equipe de streamers da live segueCall para se comunicar mais rápido, mas não necessariamente abrange a compreensão de todos os jogadores da comunidade Valorant.

No apanhado geral, foi percebido que a maioria do vocabulário utilizado pela comunidade de Valorant é proveniente do próprio jogo ou de jogos externos. Isso indica, que existe uma forte influência entre jogos dentro da cultura gamer como um todo. Dos 59 termos coletados, 19 pertenciam à categoria de termos oficiais de Valorant, enquanto 14 pertenciam ao universo da comunidade gamer. Quanto ao uso de termos abreviados, que foi bastante destacado pela dinamicidade do jogo, foi identificada uma representação de 16,9% do vocabulário percebido neste estudo.

⁵About CS:GO. Acesso em: 26 ago. 2021, do site Counter-Strike: Global Offensive: <https://blog.counter-strike.net/index.php/about>.

⁶ Callout: No universo de Valorant são pontos estratégicos no mapa. Acesso em: 23 ago. 2021. <https://www.techtudo.com.br/noticias/2021/04/valorant-guia-com-as-principais-call-outs-dos-mapas-do-jogo-esports.ghtml>.

O fato de o jogo ter o inglês como língua base, influenciou boa parte do vocabulário da comunidade, mesmo no Brasil onde existiu a tradução dos termos do jogo. Os dados coletados mostram 27 (45,76%) termos em inglês no total, sendo 18 deles de outras categorias. Podemos construir a hipótese que isso acontece devido à forte influência da comunidade externa de jogos, que em seu início teve grande contato com jogos exclusivamente em inglês e apenas a pouco tempo passou a ter acesso a jogos traduzidos. Nesse contexto, podemos salientar que a tradução parcial dos termos do jogo Valorant, possibilitou o movimento de aportuguesamento de termos em uma espécie de regionalização do vocabulário. Foram identificados 6 aportuguesados. Em contrapartida, apenas 1 termo foi identificado como nichado, isso podendo ter acontecido pelo contexto limitado da presente pesquisa.

5. Conclusão

Nesse trabalho conseguimos perceber a influência do contexto sobre a linguagem na comunidade de Valorant por meio da imersão na vivência dos jogadores. Foi possível identificar que a comunicação é delimitada de acordo com as diretrizes do jogo, pelas experiências dos jogadores dentro do próprio jogo e pela interação da comunidade de jogos como um todo.

No que tange a dinâmica do jogo, observou-se que as regras do universo, assim como a tradução delas, moldam as regras da linguagem dos jogadores. Isso foi percebido pelo uso mesclado de termos em inglês e português, além do surgimento dos termos aportuguesados. Desta forma, notamos que o vocabulário é influenciado diretamente pelo jogo e pelo contexto geográfico em que a comunidade se estabelece.

Ao debruçar-se sobre a influência das experiências dos jogadores dentro e fora do jogo Valorant, observou-se que a linguagem também possui influências externas, como a apropriação de referências de outros jogos do gênero FPS. Nessa ótica ela tem por objetivo facilitar a compreensão de determinados grupos e é temporal ao acompanhar a evolução da tecnologia associada ao jogo eletrônico, assim como também pode causar estranheza aos noviços da comunidade. Vale ressaltar que os streamers analisados se mostraram abertos a responder dúvidas de seus espectadores, enquanto a comunidade do Facebook pareceu neutra neste aspecto.

Notou-se também que pelo caráter multiplayer do jogo, a linguagem sofreu variações dentro de grupos menores de jogadores. Assim, algumas equipes que jogam com recorrência em conjunto acabaram criando expressões e termos próprios que foram incorporados a uma mescla de expressões regionais.

Nesse contexto de interação coletiva, também, foi possível perceber que a transformação da linguagem foi influenciada pela velocidade exigida para o jogo. Devido à dinamicidade das partidas, a comunidade moldou-se ao uso de abreviações. Essa adaptação da linguagem foi feita do uso de callouts, que são os símbolos utilizados pelos jogadores (principalmente da modalidade competitiva), para chamar a atenção do próprio time sobre algo que está acontecendo em determinado ponto do mapa.

Por fim, como próximos passos desta pesquisa, pretende-se aprimorar o glossário explorando aspectos quantitativos. O objetivo é mapear a relevância dos termos captados e sua incidência para a comunidade de Valorant. Além disso, pretendemos analisar a influência de outros jogos, de gênero FPS, na linguagem de Valorant e como isso dificulta a entrada de jogadores sem conhecimento prévio. Esse interesse surgiu ao notarmos, durante o estudo, que o pesquisador com experiência mínima em contato com jogos digitais de FPS teve melhor desenvoltura no entendimento das expressões em relação aos pesquisadores que não tiveram.

References

- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts, USA: MIT Press.
- Kerr, F. (1965). Language as Hermeneutic in the later Wittgenstein. *Tijdschrift Voor Filosofie*, 27(3), 491–520. <http://www.jstor.org/stable/40881170>
- Kozinets, R. V. (2010). Netnography: Doing Ethnographic Research Online. *International Journal of Advertising* 29(2), 328-330. <https://doi.org/10.2501/S026504871020118X>
- Malinowski, B. K. (1984). *Argonautas do Pacífico Ocidental: um relato do empreendedorismo e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné Melanésia*. São Paulo: UBU editora.
- Mota, J. (2020). *Por que todo mundo está falando de Valorant?* RedBull. Retrieved December 30,2021, from <https://www.redbull.com/br-pt/games-valorant-explicacoes>
- Montardo, S. P., Fragoso, S. D., Cruz, M. A., & Paz, S. (2017). Consumo digital como performance sociotécnica: Análise dos usos da plataforma de streaming de games Twitch. *Comunicação, mídia e consumo*. São Paulo. Vol. 14, n. 40 (maio/ago. 2017), p. 46-69.
- Pereira, E. (2021). *Valorant atinge a marca de 14 milhões de jogadores ativos*. CosmoNerd. Retrieved December 30,2021, from <https://cosmonerd.com.br/games/noticias-games/valorant-atinge-marca-de-14-milhoes-de-jogadores-ativos/>
- Research Department, S. (2021). *Facebook - Statistics & Facts*. Statista. Retrieved December 30,2021, from <https://www.statista.com/topics/751/facebook/>
- Ribeiro, I. (2019). *Facebook traz a primeira campanha global ao Brasil*. Meio & Mensagem. Retrieved December 30,2021, from <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/09/23/facebook-traz-primeira-campanha-global-ao-brasil.html>
- Wazlawick, R. S. (2009). *Metodologia de Pesquisa em Ciência da Computação*. Rio de Janeiro, Brasil: Elsevier Editora Ltda.
- Wittgenstein, L. (1921). *Philosophical Investigations*. New Jersey, USA: Wiley-Blackwell.

Glossário Ilustrativo Embarque Valorant

Categoria: Termos oficiais de Valorant BR		
N°	Expressão	Significado
1.1	Agente	Personagem jogável.
1.2	Ares	Uma arma do tipo metralhadora
1.3	Contrato	Uma missão em que toda a experiência adquirida em partida é destinada para desbloquear um Agente. Existem vários níveis de contrato com diferentes recompensas.
1.4	Controlador	Classe de personagem que tem por objetivo manipular o campo de batalha
1.5	Duelista	Classe de personagem que tem por objetivo abater inimigos
1.6	Glitchpop	Linha de skins
1.7	Iniciadores	Classe de personagem que tem por objetivo coletar informações dos inimigos
1.8	Passe de batalha	Elementos desbloqueáveis.
1.9	Saqueadora	Linha de skins
1.10	Sentinelas	Classe de personagem que tem por objetivo defender uma área
1.11	Sentinela da Luz	Linha de skins
1.12	Spike	O objeto principal das partidas, tendo por objetivo a instalação ou o desarmamento.
1.13	Split	Tipo de mapa de jogo
1.14	Spray	Mecânica interativa de desenhar nas paredes do jogo, simulando grafite.
1.15	Suprimir	Mecânica de jogo capaz de desabilitar as habilidades de um personagem por um período de tempo.
1.16	Temporada	Abertura do novo período ranqueado.
1.17	Títulos	Descrição personalizável de exibição no perfil do jogador.
1.18	Vandal	Uma arma do tipo fuzil
1.19	VP	Valorant Points, a moeda comercial do jogo.

Categoria: Termos com influências de jogos externos		
N°	Expressão	Significado
2.1	AFK	<i>Away from keyboard</i> : Não está participando da partida. Identificável pelo jogador imóvel em sua base.
2.2	AWP	Rifle do jogo Counter Strike
2.3	CT	“Lado Contra Terrorista” em Counter Strike, mas que em Valorant representa o lado que deve impedir o time inimigo de armar a Spike.
2.4	DPI	<i>Dots per inch</i> : Medida utilizada para determinar a sensibilidade do movimento realizado pelo dispositivo.
2.5	FPS (Contexto de conexão)	<i>Frames per second</i> : Quantidade de quadros gerado por segundo pelo processador do jogador.
2.6	FPS (Contexto de gênero de jogo)	<i>First person shooter</i> : Gênero de jogo com câmera em primeira pessoa que tem como interação principal o objetivo de atirar projéteis.
2.7	Instalock	Ato de selecionar um personagem instantaneamente após o início da fase de seleção, independente da opinião de colegas de equipe ou de uma estratégia planejada.
2.8	MOBA	Gênero de jogo para batalhas entre times em uma linha.
2.9	MVP	<i>Most Valuable Player</i> : Jogador com maior impacto na partida
2.10	“Vamo dá ff”	Afirmção de desistência. “/ff” é um comando interativo no chat do jogo que habilita a votação de rendição da equipe. Geralmente utilizada em momentos de desânimo e desesperança com o ritmo do jogo.
2.11	“Vamo uma personalizada”	Partidas personalizadas são gerenciadas pelos jogadores, ao qual os participantes ficam à critério dos envolvidos.
2.12	Skin	Cosmético vendido pela loja do jogo que modifica aparência e efeito de algo no jogo.
2.13	Smurf	Jogador que burla as regras de balanceamento do jogo ao jogar filas ranqueadas em um conta de patente inferior à sua conta oficial.
2.14	TR	“Lado Terrorista” em Counter Strike, mas que em Valorant representa o lado que devem armar a Spike.

Categoria: Termos de língua estrangeira		
N°	Expressão	Significado
3.1	Bang	Mecânica de reduzir a visão do inimigo com um flash de luz.
3.2	Cheat	Software de trapaça
3.3	Dash	Mecânica de movimentar o personagem através de um impulso.
3.4	Hacker	Pessoa que burla as regras do jogo através de softwares ilegais.
3.5	High elo	Indica uma patente elevada.
3.6	Kill	Abate
3.7	Party	Mecânica de agrupar jogadores para uma partida a convite de um membro.
3.8	Seasons	O mesmo que Temporada (1.16)
3.9	Smoke	Mecânica de cobrir algo com fumaça, utilizado para esconder algo.

Categoria: Termos aportuguesados		
N°	Expressão	Significado
4.1	Bangar	Utilizar a mecânica de Bang. Originado do termo inglês "Bang".
4.2	Plantaram	Momento em que a Spike é armada. Originado do termo inglês Plant.
4.3	Pingar	Apontar algo no mapa através de alertas. Originado do termo inglês "Ping".
4.4	Rushar	Ato de avançar sobre o time inimigo. Originado do termo inglês Rush.
4.5	Smokado	Algo coberto por fumaça. Originado do termo "Smoke"
4.6	Ultar	Utilizar a habilidade suprema do personagem. Originado do termo "ult", que por sua vez é a abreviação do termo inglês "Ultimate".

Categoria: Termos abreviados		
N°	Expressão	Significado
5.1	“Boneco Azul”	Identificador do personagem Yoru
5.2	“Boneco Verde”	Identificador da personagem Viper
5.3	“Eles plantaram na B”	Indica que o time inimigo armou a Spike no ponto B do mapa.
5.4	“HS”	Indica o abate de um inimigo por projétil na cabeça. Originado do termo inglês <i>Headshot</i> .
5.5	“Plat 3”	Indica a patente do jogador nas filas ranqueadas do jogo.
5.6	“Sova no meio”	Indica a presença do personagem Sova no meio do mapa
5.7	“Tem A”	Indica a presença de um inimigo no ponto A do mapa.
5.8	“Tem 2A”	Indica a presença de dois inimigos no ponto A do mapa.
5.9	“Tem céu”	Indica a presença de um inimigo acima dos jogadores aliados.
5.10	“Tem garagem”	Indica a presença de um inimigo em um ponto específico do mapa chamado Garagem.

Categoria: Termos de nicho		
N°	Expressão	Significado
6.1	“Tem rato”	Indica a presença de um inimigo nos esgotos do jogo. Utilizado pelos streamers segueCall.