

## UMA ANÁLISE DA LINGUAGEM DOS JOGADORES DE DOTA

Taís Turaça Arantes (UEMS)

[taistania@gmail.com](mailto:taistania@gmail.com)

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

[natanielgomes@hotmail.com](mailto:natanielgomes@hotmail.com)

### 1. Introdução

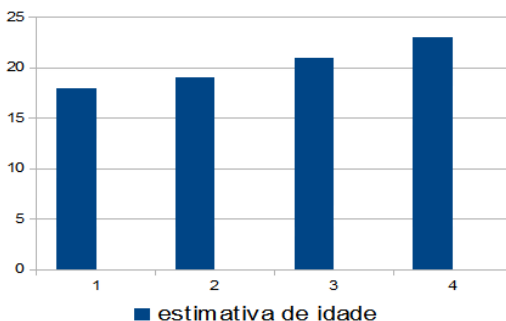
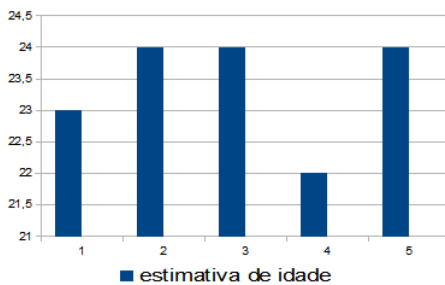
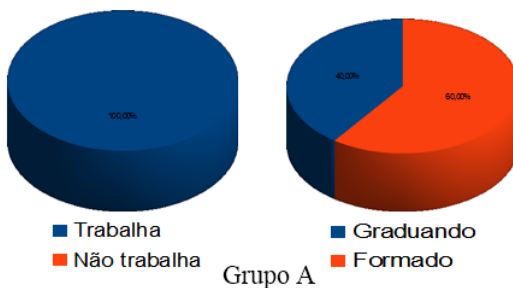
Quando um indivíduo se comunica com o outro sempre há um objetivo de tornar aquele assunto comum a quem está interessada a mensagem. Sua fala já está inserida em uma língua, como já afirmava Saussure, que é composta por diversas normas.

Por isso o presente trabalho foi elaborado, uma vez que intencionado pela questão da linguagem grupal utilizada pelos jogadores de *Defense of the Ancients: Allstars*, ou simplesmente, *DotA: Allstars*. Em suma foram analisados dois grupos de jogadores, que durante a pesquisa e para a escrita do trabalho, foram classificados em dois grupos, denominados em grupo “A” e “B”.

Para tanto um questionário foi feito para os jogadores, a fim de se fazer um demonstrativo de cada grupo. Vale ressaltar que o jogo por ser online ele abrange de certa forma o país inteiro. Então, para delimitarmos o campo de pesquisa foram entrevistados e analisados jogadores da cidade de Campo Grande do estado de Mato Grosso do Sul (MS). As perguntas que compõe o questionário são essas:

- 1) Está cursando o nível superior ou já é formado?
- 2) Possui um emprego?
- 3) Qual é a sua idade?

Os demonstrativos das informações se apresentam na forma de gráficos para uma melhor compreensão dos grupos. Mas antes de analisarmos os mesmos é importante dizer que o Grupo A é composto por 05 jogadores e o Grupo B por 04 jogadores. Outra informação de relevância é que nenhum grupo teve contato com o outro, ou seja, eles não duelaram nenhuma partida, o que aconteceu de fato foi o levantamento de expressões que foi recolhido no Grupo A e apresentado ao Grupo B, a fim de fazer que os jogadores reconhecessem e fornecessem mais informações. Vamos aos gráficos:



Percebesse então com os dados apresentados dos grupos, que ao contrário do que o senso comum pensa a respeito de quem joga, os jogadores ou estão cursando o nível superior ou já estão formados e que todos trabalham. Isso desmistifica o dilema de que “todos aqueles que jogam são desocupados”, o que na realidade acontece é que o jogo funciona como um lazer para as pessoas, assim como qualquer outra atividade.

Enfim, para um melhor entendimento e desempenho o trabalho foi dividido em três tópicos. O primeiro para explicar o jogo, o segundo voltado para a questão da linguagem e o terceiro para análise dos dados levantados.

## **2. Entendendo o jogo**

### **2.1. DotA 1**

Os dois tópicos são baseados nas informações fornecidas pelos jogadores. Além da entrevista realizada para a elaboração das características de cada grupo, também foi recolhida os dados do jogo, pois se acredita que os mesmos forneceriam os melhores dados necessários.

Existe o jogo Warcraft III e dentro dele o jogador pode editar mapa. Então, com essa possibilidade um jogador fez uma adaptação em um mapa dentro do jogo e os outros jogadores começaram a acessar o mesmo. Isso fez com que o mapa ficasse popular.

Não se pode jogar o DotA 1 se não tiver o Warcraft III instalado. Pode-se dizer que o DotA 1 é só um mapa que foi customizado, e quando todos os jogadores querem jogar uma partida, eles marcam ela dentro Warcraft III. Para tanto se faz necessário que todos possuam o mapa.

Com o tempo ficou tão popular que não se fala em jogar Warcraft III e sim DotA 1. Atualmente já existe a continuação e mesmo com a versão beta do DotA 2, ainda lançam atualizações para o DotA 1.

O modo de jogo<sup>10</sup> e os gráficos são inferiores<sup>11</sup>, mas de acordo com os jogadores que serviram de base para o artigo afirmam que real-

---

<sup>10</sup> Acontece que quando o jogador é desconectado da partida, seja por perder a internet, fechar o programa ou até mesmo quando o computador desliga, entre outros. No DotA 1 o jogador não podia voltar para a partida na onde ela estava. Já no DotA 2 isso é possível. Quando alguém cai da partida, pelos mesmos motivos mencionados anteriormente, ou qualquer outro, ele pode voltar pra mesma partida e continuar normalmente.

mente o que interessa é a jogabilidade e não gráficos. Em ambos, é necessário saber trabalhar em equipe, montar estratégias, ter paciência entre outros quesitos.

## **2.2. DotA 2**

Foi lançado como jogo mesmo, ou seja, não está mais ligado ao Warcraft III. Os jogadores tem que instalar ele na máquina (em fase beta), e mesmo estando nessa fase de teste os jogadores já estão fazendo campeonato, com direito a partidas épicas, cheias de estratégias e com reviravoltas.

Melhoras foram adicionadas na continuação, o controle ficou mais simples, com melhores teclas de atalho. Em relação a conexão de jogadores, quando eles são desconectados podem voltar a partida. Como mencionado anteriormente, que o DotA 1 foi um jogo feito no Warcraft III, muitos personagens e nomes estavam ligados diretamente com o War III, na continuação, para se tornar algo independente e não precisar pagar direitos para a Blizzard, eles tiveram que remodelar algumas coisas.

Vale mencionar o fato de que DotA 2 chegou a bater o recorde<sup>12</sup> da *steam* em número de *players* (jogadores) logados simultaneamente. Há uma loja, na qual pode-se comprar itens para os heróis.

## **2.3. Outras informações**

Nesse sub tópico trataremos de outras informações relevantes. O estilo do jogo é *Mutliplayer Online Battle Arena*, ou simplesmente MOBA, que é a forma abreviada. As partidas acontecem em tempo real e tem de ser dois grupos duelando entre si, e não pode exceder o limite de cinco contra cinco.

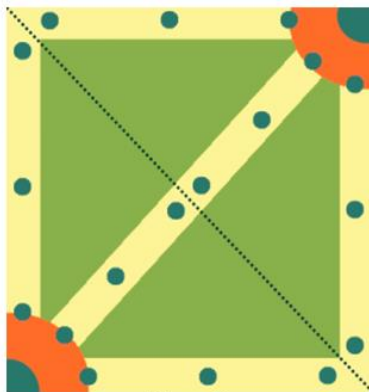
A estratégia que se faz em cada partida é que torna o jogo complexo e prazeroso para seus participantes. Cada partida dura em torno de 40 a 60 minutos e possui como objetivo destruir o cristal do campo adversário. Nesse sentido, o mapa é um quadrado, e em cada estrutura tem

---

<sup>11</sup> Essa afirmação é feita em comparação ao gráfico do DotA 2.

<sup>12</sup> Informação disponível em: <http://www.pcgamesn.com/dota/dota-2-becomes-steams-most-played-game-ever>. Acessado em 28 de julho de 2013, às 19:32.

uma base, onde o cristal está. Para se chegar nas bases existem praticamente três caminhos, é nesse ponto que os jogadores começam a se comunicar, pois precisam elaborar as estratégias.



**Figura 01**

Para melhor entendermos as informações acima, observe-se esse mapa esquematizado. Ao analisarmos o mapa fica explicado que a parte laranja representa as bases, a amarela as vias, a azul a estrutura principal de cada base e por fim a parte verde seria a selva.

### **3. Um pouco de teoria**

Já se possui o conhecimento prévio de que a língua é um sistema de convenções – social e coletivo, e que possui um plano de significado e significante, materializando-se pela fala. Nesse aspecto aponta-se a questão de que a fala é individual e que o contexto têm uma parcela de influência sobre a mesma. Isso acontece por diversos fatores, e no caso da fala que os jogadores de DotA se apropriam quando estão jogando nos remete aos fatores contextuais. Durante o contato com os jogadores ficou nítido que os mesmos sabem o momento de utilizarem suas expressões, ou seja, eles reconhecem o momento de utilizar, seja na hora do jogo ou em um momento de descontração.

Tanto o grupo A quanto o B apresentam jogadores que estão cursando o nível superior, no caso do grupo A apresenta pessoas que já se formaram, essa informação é relevante uma vez que ambos grupos demonstram jogadores interessados em buscar sucesso na carreira profissional. Sendo assim, eles compreendem a diferença entre os ambientes em

que estão inseridos. Quando estão atentos ao jogo o modo que se comunicam, tanto na escrita quanto na oralidade, fica integrado aquele momento. Então, de maneira bem simplória, não é errado dizer que os jogadores apresentam alterações de registro na fala.

Nesse sentido também é levantada a situação de como o contexto faz como que os falantes, durante a comunicação, saibam reconhecer a diferença na fala. Em suma, o que tenta-se enfatizar é que ao contrário do que a maioria pensa a respeito da fala e da escrita dos jogadores é que os mesmos possuem consciência do momento de utilizar a mesma.

De certa forma é o que acontece com as pessoas durante as conversas do dia-a-dia, um exemplo pode ser mencionado é a situação hipotética de duas funcionárias de loja de roupa, elas podem se comunicar de uma forma enquanto organizam as prateleiras, mas quando um cliente aparecer necessitando de alguma informação, elas mudarão sua postura e a fala será algo mais formal.

Pensar que somente aqueles que jogam ou escrevem de uma forma nos meios de comunicação presentes na internet estão “errados” ou que eles não sabem a diferença e nem observam o contexto que estão inseridos é um juízo preconcebido, pois estamos todos propícios, em algum momento, adequar a nossa fala, pois segundo Correa:

Sempre que falamos, devemos observar em qual contexto comunicativo estamos inseridos, a fim de utilizarmos o nível de linguagem adequado [...] A língua é como uma roupa: assim como não vamos dar uma palestra usando trajes de banho ou não usamos traje de gala para irmos à praia, não podemos usar um nível regional, por exemplo, em textos escritos. (CORREA, 2009, p. 25)

É importante explicar que quando a autora diz “não podemos usar um nível regional, por exemplo, em texto escritos” está se referindo, por exemplo a textos como dissertações, artigos, trabalhos de conclusão de curso, na qual a escrita do corpo do texto tem de ser algo formal, ou seja, ela não se refere aos textos de cunho artístico.

Retomando o assunto que diz respeito ao artigo, parte-se do conhecimento prévio de que o ser humano faz o uso da linguagem para se comunicar com o outro no cotidiano e que em determinados momentos os falantes não cuidam se estão conversando ou escrevendo na norma padrão, pois nestes momentos os falantes estão se comunicando com pessoas que possuem afinidade, ou seja, eles se comunicam mais no nível

informal do que formal. No nível informal as pessoas usam mais a espontaneidade e o registro de fala fica mais distante do formal.

O que se pretende explicar é que os jogadores do DotA possuem uma forma para se comunicar durante as partidas do jogo, uma forma que até certo ponto pode ser considerada exclusiva daquele grupo. Expressões, palavras novas criadas em cima de palavras do inglês, abreviações na forma escrita por causa do tempo e atenção que devem estar voltadas para a partida, entre outros. Nesse aspecto é levantada então a questão da gíria, que é uma variante da língua padrão, ou seja, é justamente a linguagem restrita a um tipo de grupo.

A linguagem grupal ou gíria é um fenômeno da linguagem que faz com que determinado grupo possua sua própria forma de se expressarem. Isso faz com que aqueles que estão de fora, ou seja, os indivíduos que não conhecem aquela norma pode ter a sensação de que a comunicação daqueles indivíduos é algo sem sentido, quando na verdade, o que acontece é que somente aqueles que pertencem ao grupo é que estão inteirados das expressões utilizadas pelos mesmos. Para tanto, Faraco também explica sobre a norma que o grupo utiliza.

Os grupos sociais se distinguem pelas formas de língua que lhe são de uso comum. Esse uso comum caracteriza o que se chama de norma linguística de determinado grupo [...] Como a respectiva norma é fato de identificação do grupo, podemos afirmar que o senso de pertencimento inclui o uso de forma de falar característica das práticas e expectativas linguística do grupo. (FARACO, 2004, p. 38-39)

Logo, durante as informações recolhidas notou-se que os jogadores têm uma forma peculiar de conversação e registro de escrita, então podemos associar isso á gíria. Se faz importante mencionar que quando um indivíduo se comunica com o outro sempre há um objetivo de tornar aquele assunto comum a quem está interessada a mensagem, e que quem estiver fora do grupo pode julgar aquilo como um “erro”. No próximo tópico iremos entender melhor os dados levantados.

#### **4. A linguagem dos jogadores**

Neste tópico a intenção é explanar um pouco sobre a linguagem, que mescla o idioma inglês com o português, utilizada no Brasil. Para um melhor entendimento será utilizados quadros comparativos.

O quadro abaixo é para a visualização referente aos caminhos:

Em cima	Top
Meio	Mid
Embaixo	Bot (bottom)

Por exemplo, na frase: “O cara tá mid” é igual dizer “O cara está no meio do campo”. O outro quadro abaixo apresenta outras expressões e abreviações utilizada pelos jogadores:

Miss Aqui também pode se utilizar a abreviação “ss”.	Alguém sumiu do mapa (o time tem de ficar atento).
Miss all	Todos sumiram
“Vem top”	Vem para cima do mapa
Miss bot	Sumiu da parte de baixo
Back Aqui também pode se utilizar a abreviação “b”	Volte

O time necessita manter a comunicação tanto para a elaboração da estratégia, com a intenção de ter um bom desempenho no final, ou seja, conseguir a vitória. Geralmente é no começo da partida que os jogadores falam mais.

Nesse primeiro momento parece que não há uma necessidade de explicar a linguagem dos grupos, uma vez que o que realmente aparenta é só uma mistura entre os idiomas inglês e português. Todavia é essa apropriação que os jogadores fazem dos idiomas que torna a linguagem interessante.

Stun	Atordoar
Rush	Levar / atacar
Feed	Alimentar

Nesse aspecto surge a palavra “Stuna”, ou seja, eles se apropriam da palavra em inglês e a transformam, por assim dizer, em um verbo<sup>13</sup> regular terminado em -ar e o conjugam no Presente do Indicativo. Um

<sup>13</sup> O verbo é definido semanticamente como uma palavra que corresponde a uma ação ou processo representado no tempo, com a finalidade de predicação. Gramaticalmente, verbos ocupam o núcleo do predicado verbal, apresentam flexão do tempo, modo, aspecto, número e pessoa e concordam em número/ pessoa com sujeito. Os processos de formação de verbos servem ao propósito de formar predicadores correspondentes a ações e processos, os quais apresentarão as características gramaticais dos verbos. (BASÍLIO, 2004, p. 33)



exemplo de frase que eles utilizaram durante o jogo é essa: “Stuna que eu mato”, em suma, significa “Atordoa que eu mato”.

Esse mesmo conceito se aplica a palavra *feed*, que no seu sentido de tradução significa *alimentar*, eles fazem com essa palavra a mesma transformação em verbo regular terminado em -ar, observaremos a frase: “Para de feedar o cara” seria a mesma coisa de dizer “Para de morrer para o cara”. Nesse sentido apresenta-se a forma no participípio: “feedado”. Que é igual dizer “o herói está muito forte”.

## 5. Conclusão

Com os dados levantados da pesquisa percebe-se que os jogadores podem ser considerados como pessoas responsáveis, ou seja, que ao contrário do que o senso comum tenta apontar como pessoas que não tem um emprego, que não estudam, de certo fato está errado. Os gráficos mostram claramente que os jogadores possuem suas obrigações e que eles se divertem jogando.

Sobre a questão da linguagem grupal, ou gíria, ficou explanado que cada grupo tem seu jeito de se comunicar, que cada um busca uma forma única. Às vezes parece que não tem sentindo nenhum o que estão dizendo, mas isso é porque, de fato, estamos fora da realidade desse grupo, no caso o dos jogadores de DotA. É como se nada fizesse sentindo, mas depois de um certo tempo tendo contato com essa linguagem, acabou-se por entender não só os termos que estavam no jogo, como também as brincadeiras relacionadas à ele.

Quando parte-se para a análise da linguagem, em um primeiro momento pensa-se que é apenas uma mistura entre dois idiomas, mas é a apropriação que faz a linguagem ficar mais interessante. Eles não abandonam o significado do idioma inglês, mas modificam a forma que escrevem. O radical da palavra fica e se transformam em verbos regulares, e a partir disso vem a conjugação. Revelando assim o quanto os falantes estão familiarizados com sua própria língua materna.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASILIO, Margarida. *Formação e classes de palavras do Brasil*. São Paulo: Contexto, 2004.

BEZERRA, Maria Auxiliadora; MAIOR, Ana C. Souto. *A gíria: do registro coloquial ao registro formal*. Disponível em:

<[http://www.filologia.org.br/anais/anais%20iv/civ03\\_37-51.html](http://www.filologia.org.br/anais/anais%20iv/civ03_37-51.html)>.

Acesso em: 14-09-2013.

CORREA, Vanessa Loureiro. *Comunicação e expressão*. São Paulo: Ulbra, 2009.

FARACO, Carlos Alberto. Norma-padrão brasileira. Desembaraçando alguns nós. In: BAGNO, Marcos (Org.). *Linguística da norma*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2004, p. 37-61.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. São Paulo: Cultrix, 2006.

SILVA, Rita do Carmo Polli da. *A sociolinguística e a língua materna*. Curitiba: Ibplex, 2009.

#### ICONOGRAFIA

Figura 01 – Disponível em:

<[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Map\\_of\\_MOBA.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Map_of_MOBA.png)>. Acesso em: 28-07-2013.