

**AS FORMAS DE TRATAMENTO EM SEGUNDA PESSOA DO ESPANHOL NA COMUNIDADE DE PRÁTICA DO *GAME* DEAD BY DAYLIGHT: UMA ANÁLISE SOCIOESTILÍSTICA**

Débora Maria de Oliveira Nobre

**RESUMO**

Este estudo explora como os jogadores do jogo *online* “Dead by Daylight” se comunicam e interagem, focando, especialmente, nas formas de tratamento utilizadas por essa comunidade. A pesquisa adota uma perspectiva socioestilística para entender como a linguagem e os estilos de comunicação refletem e moldam as dinâmicas sociais e identitárias dos jogadores. A investigação almeja investigar como os jogadores empregam uma variedade de formas de tratamento, que mudam desde termos formais a gírias específicas da comunidade, dependendo do contexto da interação e do nível de familiaridade entre os participantes. Essas escolhas linguísticas desempenham um papel crucial na criação de hierarquias sociais e na promoção de cooperação ou conflito dentro do jogo. Além disso, a forma como os jogadores interagem verbalmente, contribui significativamente para a construção de uma identidade coletiva. Termos específicos e gírias reforçam a sensação de pertencimento e ajudam a diferenciar os membros internos da comunidade dos externos, ampliando a relevância do emprego das formas de tratamento como um alicerce democratizado e/ou polarizado. A pesquisa baseia-se em análises qualitativas, incluindo a observação participativa em sessões de partidas *online*, avaliação de conversas no *chat intragam*e, permitindo uma compreensão profunda das práticas comunicativas no jogo. Para tanto, utilizaremos as bibliografias de Veloso (2014), Eckert (2012), Labov (2008), Bagno (2017) e Bell (1984) para uma base sociolinguística e estilística de nossa pesquisa. Já para os usos dos pronomes de tratamento, utilizaremos Herrero (2004), Calderón Campos (2010) e Pidal (2005). Sobre o ambiente *online* de e *gamer* nos utilizaremos de autores como Silva e Tartaglia (2005). O estudo compreende que a comunicação no *game* Dead by Daylight vai além de um mero intercâmbio de informações, servindo como um meio de construção de identidades e estabelecimento de normas sociais. As formas de tratamento são fundamentais nesse processo, refletindo e moldando as relações e a cultura dentro da comunidade de prática do jogo. Assim, este trabalho foca em valiosas contribuições sob à luz da socioestilística sobre as interações sociais em ambientes virtuais e a importância da linguagem na formação de comunidades *online* e identidades digitais.

**Palavras-Chave:** Sociolinguística; Dead By Daylight; Estilística; Formas de Tratamento; Comunidade de Prática.

**Introdução**

Um falante, de uma determinado idioma e lugar, faz uso da língua a fim de atender às exigências necessárias de cada interação comunicativa específica, colocando em evidência o conceito de comunidade de prática (Lave e Wenger, 1991). Sobretudo, observamos, no século XXI, que essas interações comunicativas nos modulam a fomentar que o controle sobre uma maneira de se expressar em uma determinada comunidade, em nosso caso, a *gamer* (termo em inglês usado para universalizar jogadores de jogos eletrônicos *online)*, organizam a sua interlocução, entendendo que isso pode contribuir para explicar certos usos de formas de tratamento em segunda pessoa, sobretudo quando o idioma é o espanhol sul-americano.

As pesquisas no cerne da Sociolinguística, ao longo de décadas de aprimoração, têm-se destacado por descobertas inovadoras e preponderantes aos diversos códigos linguísticos em suas diversas comunidades de fala, mais especificamente, em suas inumeráveis comunidades de prática (CoP, sigla em inglês para c*ommunity of pratice*) (Lave e Wenger, 1991). Com o avanço tecnológico advindo do início do século XXI, as plataformas digitais tornaram-se um importante instrumento de facilitação à comunicação entre indivíduos de variadas regiões. Sobre a globalização linguística, é inerente ao nosso escopo tornar a comunidade de prática virtual *gamer* um objeto de interesse ao nosso estudo, especialmente quando sintetizamos ao nosso *corpus* as formas de tratamento em segunda pessoa do espanhol sula-americano, pois nelas encontramos uma infinidade de usos e intenções transpassadas por seus interlocutores.

A motivação inicial ao aprofundamento deste estudo se deu na expansão dessa comunidade de prática, pois, por vezes, os códigos ali criados já ultrapassaram barreiras do ambiente comunicativo do jogo e cambiaram para expressões vistas em redes sociais e até na comunicação fora do ambiente virtual, porém, ainda entre os seus adeptos, inclusive em seus ciclos sociais presenciais. Os estudos sobre o tema são escassos se compararmos a crescente expansão dos códigos criados por jogadores de diversos jogos *online* e *multiplayer* (jogos que podem ser jogados por diversos jogadores via internet simultaneamente), especialmente se focarmos o estudo aos contextos e condicionamentos de uso das formas de segunda pessoa em espanhol.

A globalização e os avanços tecnológicos trazem um foco a esse tema, pois há particularidades e fenômenos linguísticos relevantes aos estudos no campo da Sociolinguística, em especial, à sua terceira onda, a Estilística, área da Línguística que estuda as variações de estilo na linguagem, tanto na fala quanto na escrita. Ela analisa como o uso particular de recursos linguísticos - como escolha de palavras, sintaxe, figuras de linguagem e sonoridade -contribui para criar efeitos específicos, transmitir emoções ou destacar a individualidade de um autor. A estilística se concentra na forma como a linguagem é usada em diferentes contextos, desde a literatura até a comunicação cotidiana, e busca entender o impacto dessas escolhas estilísticas na interpretação e no significado do texto (Eckert, 2012).

A escolha do *game* neste estudo se deu por, além de ser um popular jogo de terror, *Dead by Daylight* (DBD)é uma rica comunidade de prática onde as interações sociais e formas de tratamento revelam dinâmicas complexas de poder, solidariedade (Brown e Gilman, 1960), identidade e pertencimento. A análise socioestilística dessas interações fornece uma visão mais profunda de como os jogadores constroem e interagem com as suas identidades e relacionamentos dentro do enredo do jogo. Este estudo examina como diferentes condicionamentos dos usos de formas de tratamento, desde apelidos carinhosos até ofensivos, refletem e impactam nas práticas sociais e culturais da comunidade. Isso nos dá uma melhor compreensão das variedades linguísticas e sociais presentes em um ambiente de jogo *online*.

A problemática de nossa pesquisa constrói-se a partir dos seguintes questionamentos: quais os condicionamentos para o uso de determinadas formas de tratamento no ambiente *intragame*? Quais os fatores extralinguísticos que contribuem para o uso de determinada forma em detrimento de outra? Quais relações essas escolhas querem transmitir? Há variações quando há audiência (Bell, 1984) para os interlocutores?

O objetivo geral desta pesquisa é analisar as formas de tratamento de segunda pessoa em espanhol na comunidade de prática do *game* Dead by Daylight (DbD) e como as relações de proximidade, distanciamento, domínio ou submissão são evidenciadas em seus usos à luz da Socioestilística. Como objetivos específicos, temos: a) Mapear as formas de tratamento de segunda pessoa nas interações *intragame*; b) averiguar a relação entre a variação estilística na linguagem e aspectos como classe gênero, etnia e idade das formas de tratamento de segunda pessoa eleitas pelos falantes de espanhol; e, por último, c) examinar os contextos arquétipos de uso de cada variante identificada (*style-shifting*).

A análise socioestilística dessas interações interpessoais permite compreender melhor as complexas dinâmicas sociais e culturais que emergem em comunidades *online*, onde o aprendizado e a prática são inerentemente sociais e colaborativos, pois, mesmo que os meios sejam diversos, os falantes demonstram suas posições comportamentais por meios linguísticos de uso comum no ambiente virtual do *game* em estudo. Ela se baseará em, basicamente, três modalidades: Mudanças de Estilo, Estilização de Identidades e Criatividade Linguística (*style-shifting*).

Sobre os conceitos sociais que implementaremos nossa análise, faremos uma abordagem baseada nas variações por idade, gênero e localidade, com o advento de outras esferas, como: Construção Ativa de Identidade, Estilização de Personae, Comunidade de Prática e Indexicalidade.

Utilizaremos amostras de jogadores chilenos e argentinos (público falante de espanhol majoritário dentro do *game*) que estão se comunicando em espanhol, além disso, as dividiremos conforme os condicionamentos encontrados, isto é, amostras diversificadas dos usos das formas de tratamento em segunda pessoa. Acreditamos que uma observação sobre a atenção dada à fala, o design da audiência e a identificação pessoal de um falante, em comunidades de práticas específicas, permite que o falante seja visto como um mediador de variedades circunstanciais que são refletidas na linguagem, e as questões de significado social e identidade são discutidas na variação estilística. Vale salientar que as comunidades de práticas priorizam os indivíduos que se unem em torno de práticas compartilhadas, que são uma fonte de variantes linguísticas e seus significados sociais.

Para facilitar a navegação por nossa pesquisa, a primeira seção conterá um referencial teórico com as teorias que utilizaremos para as nossas averiguações, começando pela Teoria da Variação e a Sociolinguística, seguidas das três ondas sociolinguísticas, também conceitualizaremos a comunidade de prática à qual trabalharemos, finalizando com uma explicação das formas de tratamento em segunda pessoa do espanhol. A penúltima seção será a de metodologia, na qual explicaremos o tipo de pesquisa que pretendemos implantar, além de explicar os procedimentos que utilizaremos para alcançar os resultados almejados, será, resumidamente, um passo-a-passo do que pretendemos executar neste estudo. Por fim, o cronograma de atividades também foi incluso.

**2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Discutiremos, nesta seção, acerca de temas relevantes que explicam, teoricamente, as práticas comunicativas dentro do ambiente de uma comunidade de prática específica, em nosso caso, a comunidade de prática virtual do *game* Dead By Daylight. Aqui, traremos conceitos que se relacionarão ao nosso objeto de estudo, norteando, dessa forma, uma base para um entendimento dos fenômenos que encontraremos.

**2.1 Sociolinguística e a Teoria da Variação**

Ferdinand Saussure defendeu a ideia de homogeneidade linguística e Noah Chomsky apoiou a definição da fala, defendendo o estruturalismo e o gerativismo, respectivamente, ignorando os fatores extralinguísticos e considerando a língua como pertencente ao indivíduo. Por outro lado, no início da década de 60, a sociolinguística tornou-se uma disciplina científica. Porém, anteriormente aos anos 60, alguns estudiosos, como Meillet, Bakhtin e membros do Círculo Linguístico de Praga, já escreveram textos de natureza sociolinguística. A partir de então, o estudo da língua avançou significativamente ao incorporar a consideração de fenômenos externos como significativos.

William Labov foi o fundador dos estudos sociolinguísticos, um linguista que se concentrou na interação entre língua e sociedade, desenvolvendo um modelo de análise para demonstrar que ambas têm uma relação intrínseca e que essa junção é fundamental para a mudança e variação, sendo essenciais para o funcionamento da linguagem. É necessário “Estudar empiricamente as comunidades de fala”, afirma Labov (2008, p. 259). Além disso, o autor afirma que a língua não vem de um indivíduo, mas de um grupo ou comunidade; em outras palavras, ela vem do contexto social.

Portanto, a pesquisa sociolinguística mostra que os elementos fora da língua afetam a língua, eliminando a noção de uma língua homogênea. Como afirma Labov (2008), é importante levar em consideração que os falantes são membros de um grupo social, com bagagem social e cultural que impactam sua utilização da língua. Como tal:

Uma de suas principais ideias é de que a variação é inerente à língua, sendo não só natural, mas também necessária para o funcionamento da linguagem humana. [...] De acordo com Labov (2008), os indivíduos têm seu desempenho linguístico analisado não como um elemento homogêneo, mas sim como uma ação heterogênea, por isso, compreender a variabilidade linguística é entender que os indivíduos colocam em ação fatores socioculturais diversos durante o processo de comunicação. (Coelho *et al*., 2012, p. 50).

Isso nos permite entender que os fatores socioculturais influenciam a comunicação de várias maneiras e moldam a ação heterogênea. Como afirma Lopes (2000), é necessário fornecer exemplos de alguns fatores externos que são examinados na variação linguística:

●Origem geográfica: comunicação entre diferentes áreas, com falas diferentes de um local para outro.   
● O grau de escolaridade: depende dos fatores de acesso ao letramento e educação.  
● Idade: os jovens, os adultos e os idosos têm diferentes maneiras de falar, porque um fala de acordo com as características da sua época.

● Sexo: as diferenças no discurso entre homens e mulheres, cada um dos quais se comunica de acordo com seu grupo social. Por exemplo, homens para homens diferentes: “Então, amigo? Jogaremos uma pelada? “Oi, miga, vamos fazer umas comprinhas?” uma conversa entre duas mulheres.   
● Etnia: o gênero étnico é um fator que influencia a maneira como as pessoas falam em diferentes contextos sociais e culturais.

● Profissão: Esse fator define a maneira como cada pessoa se comunica em um ambiente específico. O trabalho é um exemplo disso. Como algumas ocupações exigem uma linguagem mais formal, outras ocupações não exigem o uso de uma linguagem formal.

Em nossa pesquisa, pretendemos trabalhar com três destas características variacionistas, que serão: idade, gênero e origem geográfica.

A língua, como um fenômeno social, não deve ser tratada separadamente da sociedade que a utiliza. Labov (2008, p. 19) considera que existem 3 problemáticas que envolvem a origem de uma variação linguística, que são: “A origem das variações, a difusão e a propagação das mudanças e a regularidade da mudança”. No mesmo caminho, apontam Weinreich, Labov e Herzog (2006) que os problemas motivadores aos estudos da mudança linguística são: I) O problema da restrição, que remete ao questão de definir quais condições que favorecem ou restringem as mudanças, isto é, quais os conjuntos de mudanças possíveis; II) O problema da transição, que impõe a necessidade de definir e analisar o percurso através do qual a mudança se realiza; III) O problema do encaixamento, o qual se refere à ideia de que mudança linguística só percebida quando inserida em um sistema linguístico que ela pode afetar, valendo ressaltar que a mudança não repentina e nem modifica o sistema de forma generalizada, ela é gradual e vagarosa, portanto, encaixa-se na estrutura social que a acompanha ; IV) O problema da avaliação, que foca na participação do indivíduo perante a mudança e sua própria língua; e V) O problema da implementação, no qual são investigadas as razões de uma mudança ocorrer em um determinado momento e local, e não em outro.

1) A mudança linguística não deve ser identificada com deriva aleatória procedente da variação inerente na fala. A mudança linguística começa quando a generalização de uma alternância particular num dado subgrupo da comunidade de fala toma uma direção e assume o caráter de uma diferenciação ordenada. 2) A associação entre estrutura e homogeneidade é uma ilusão. A estrutura linguística inclui a diferenciação ordenada dos falantes e dos estilos através de regras que governam a variação na comunidade de fala; o domínio do falante nativo sobre a língua inclui o controle destas estruturas heterogêneas. 3) Nem toda variabilidade e heterogeneidade na estrutura linguística implica mudança; mas toda mudança implica variabilidade e heterogeneidade. 22 4) A generalização da mudança linguística através da estrutura linguística não é uniforme nem instantânea;ela envolve a covariação de mudanças associadas durante substanciais períodos de tempo, e está refletida na difusão de isoglossas por áreas do espaço geográfico. 5) As gramáticas em que ocorre a mudança linguística são gramáticas da comunidade de fala. Como as estruturas variáveis contidas na língua são determinadas por funções sociais, os idioletos não oferecem a base para gramáticas autônomas ou internamente consistentes. 6) A mudança linguística é transmitida dentro da comunidade como um todo; não está confinada a etapas discretas dentro da família. Quaisquer descontinuidades encontradas na mudança linguística são os produtos de descontinuidades específicas dentro da comunidade, mais do que os produtos inevitáveis do lapso geracional entre pais e filhos. 7) Fatores linguísticos e sociais estão intimamente inter-relacionados no desenvolvimento da mudança linguística. Explicações confinadas a um ou outro aspecto, não importa quão bem construídas, falharão em explicar o rico volume de regularidades que pode ser observado nos estudos empíricos do comportamento linguístico. (Weinreich, Labov e Herzog, 2006, p. 125-126).

Assim, percebemos que a diversidade desses elementos está sempre presente nas relações sociais, em qualquer época, sendo uma das questões relevantes e importantes do campo da linguagem. O conceito de “heterogeneidade sistemática” (Weinreich, Labov e Herzog, 2006, p. 101) refere-se à capacidade de compreender os padrões que governam os processos de variação e mudança linguísticas.

Labov (2008, p. 19) explica que a mudança linguística “requer como ponto de partida a variação em uma ou mais palavras na fala de um ou mais indivíduos”. Dado isso, evidencia-se que toda mudança implica variação, contendo, assim, uma pressão social sobre a língua, pois “somente quando se atribui significado social a tais variações é que elas são imitadas e começam a desempenhar um papel na língua”. (Labov, 2008, p. 43).

É importante ressaltar que, com todo esse aparato social sob a língua, há formas prestigiadas e outras desprestigiadas, isto é, estigmatizadas, entendendo-se que este prestígio ou estigma não está relacionado à Linguística em si, mas ao indivíduo que se comunica ou ao grupo social que faz uso da língua. Labov (2008) explica que um desprestígio na forma de se comunicar em determinada língua, está atrelado a 3 variantes, que são: estereótipos, indicadores e marcadores. A primeira variante, refere-se às formas linguísticas socialmente marcadas, ou seja, formas que caracterizam um grupo de falantes em específico. Já a segunda variantes, explica-se é um ponto linguístico que sucede a assinalar uma diversidade social. A terceira variante, por sua vez, tem o mesmo paradigma da segunda, porém os marcadores, ao contrário dos indicadores, consideram a variação estilística utilizada pelos falantes.

A partir dessa premissa, Labov (2008) entende que uma variante adquire prestígio desde a sua associação a um falante de status superior ou que a grupos com prestígio oculto, isto é, um grupo leva sua variante como marca de identidade não sendo este participante de uma elite.

Como resultado, não podemos considerar a língua como homogênea, que pode ser falada da mesma maneira em todos os lugares e para todos os fins. Isso nos ajuda a entender que a sociedade é composta de vários grupos, cada um com seu próprio estilo de falar. Isso também pode ser demonstrado por Bagno (2007, p. 38):

Língua e sociedade estão indissoluvelmente entrelaçadas, entranhadas, uma influenciando a outra, uma construindo a outra. Para o sociolinguista, é impossível estudar a língua sem estudar, ao mesmo tempo a sociedade em que essa língua é falada, assim como também outros estudiosos já se convenceram que não dá pra estudar a sociedade sem levar em conta as relações que os indivíduos e os grupos estabelecem entre si por meio da linguagem.

Portanto, a língua é uma atividade social em que identificamos que as coisas mudam e, essas modificações, ocorrem em um determinado período de tempo como resultado das interações entre os enunciadores da sociedade. “A língua só existe em sociedade, e toda sociedade é inevitavelmente heterogênea, (...) com usos diversificados da própria língua”, afirma Antunes (2007, p. 104).

Assim, podemos ver como a língua e seus falantes afetam o social, onde as diferentes interações nos meios sociais ocorrem através da língua. Nestas, deixamos indicações das nossas variações linguísticas, compartilhando aprendizados e experiências uns com os outros.

Assim, a língua revela as características de uma época, uma comunidade ou um grupo social, como afirma Paiva e Duarte (2006). Por exemplo, a heterogeneidade linguística pode ser vista por meio das características de uma época que mudam com o tempo, produzindo diferenças nas formas de comunicação.

Bagno (2014) afirma que a análise da língua é impossível sem levar em consideração os sujeitos sociais que se comunicam por meio dela, as dinâmicas dos grupos sociais, a cultura de um povo e as políticas do espaço em que os sujeitos vivem. Considerando isso:

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

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

De acordo com Lopes e Duarte (2003, p. 10), o pronome conhecido como “Vossa Mercê” passou por mudanças na língua ao longo de alguns séculos, até chegar ao ponto em que nos utilizamos dele hoje, de maneira formal, por “você” e diversas variações (cês, vc, cê, c, etc.) deste na sociedade brasileira, especialmente quando estudamos comunidades de práticas jovens, em específico, a comunidade de prática *gamer*. Vejamos:

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

Um mesmo falante pode usar diferentes formas linguísticas, dependendo da situação em que se encontra. Basta pensarmos que a maneira como falamos em casa, com nossa família, não é a mesma como falamos em nosso emprego, com o chefe. O que está em jogo aí são os diferentes “papéis sociais” que as pessoas desempenham nas interações que se estabelecem em diferentes “domínios sociais”: na escola, na igreja, no trabalho, em casa, com os amigos etc. Os papéis sociais que desempenhamos vão se alterando em conformidade com as situações comunicativas (entre professor e aluno, patrão e empregado, pais e filhos, irmãos etc). Esses papéis sociais são “um conjunto de obrigações e de direitos definidos por normas socioculturais (...) e são construídos no próprio processo da interação humana.” (Bortoni-Ricardo, 2004, p. 23).

**2.2 Conceitos Socioestilísticos**

Os conceitos socioestilísticos se referem ao estudo das variações de estilo linguístico em função dos contextos sociais e das identidades dos interlocutores. No caso da comunidade de prática do DBD, esses conceitos são extremamente relevantes para entender como os jogadores utilizam a linguagem para construir e negociar suas identidades, estabelecer hierarquias e reforçar a coesão do grupo.

Eckert (2005) afirma que o campo da variação sociolinguística ainda não tem uma teoria consistente do significado social das variáveis. Isso ocorre porque o campo não possui desenvolveu uma teoria de estilo consistente. A terceira onda de estudos da variação conforme sua proposta, que sustenta uma visão da variação que começa com a questão do estilo e do significado social, para investigar a variação como método estilístico. Assim, o objetivo das pesquisas sociolinguísticas da terceira onda será compreender a variação analisando os papéis e as ações que as pessoas fazem nas suas relações sociais dentro das comunidades de práticas, tentando analisar o estilo como um meio de construir o significado social da variação.

Para explicar as três ondas e os três tipos diferentes de estudos de variação, vamos nos basear principalmente em Eckert (2012). Essa autora destaca que os estudos sociolinguísticos podem ser divididos em três ondas de análise, que, como é importante observar, não se sucedem ou se substituem, mas apenas explicam a maneira com que esses modelos lidam com a variação linguística ao longo dos anos de estudo.

Eckert (2012) apresenta uma base teórica para a terceira onda da Teoria da Variação, distinguindo as três tendências de prática analítica descritas na Teoria da Variação. Em particular, ela considera a variação como um recurso para a criação de significado social na linguagem.

***2.2.1 As Três Ondas nos Estudos da Teoria da Variação***

É importante descrevermos que as divisões analisadas desde a década de 60 até aqui, trazem um aspecto de organização sobre os estudos à luz da Sociolinguística Varicionista. Eckert (2012), explica que as ondas se apresentam em carácteres de “significado social” e “prática analítica”. Nesta subseção, explicaremos como, ao longo de décadas, os estudos sociolinguísticos variacionistas, divididos em ondas, acompanha as transformações que as sociedades vivenciam, elas acompanham, sob essa perspectiva de estudo, uma sociedade contemporânea (Eckert, 2012).

*2.2.1.1 A Primeira Onda*

A primeira onda está ligada aos estudos labovianos, sendo, logicamente, fundamental para a pesquisa variacionista. O estudo dessa tendência trouxe uma visão abrangente das variáveis linguísticas usadas pelas comunidades de fala definidas em todo o mundo e, sem dúvida, a que mais foi aceita pela comunidade científica da sociolinguística, principalmente no Brasil, chegando a ser considerada a própria teoria sociolinguística.

A primeira onda de estudos de variação começou com o estudo de Labov (2008) sobre a estratificação social do inglês na cidade de Nova York, ou seja, Labov obteu resultados a partir de uma análise por hierarquias sociais, configurando um estudo que precede conteúdos de desigualdade social por meio da fala, associando-o a valores de prestígio e estigma. Os principais resultados de Labov foram reproduzidos em uma série de estudos urbanos já no final da década de 60.

Grandes estudos de levantamento de comunidades geograficamente definidas; a hierarquia socioeconômica como um mapa do espaço social; variáveis como marcadores de categorias sociais primárias e carregando traços de prestígio/estigma; e o estilo como atenção prestada à fala e controlado pela orientação em direção ao prestígio/estigma. (Veloso, 2014, p. 4).

Já na década de 70, outros estudiosos fizeram pesquisas semelhantes, inclusive fora do eixo EUA e Inglaterra, como, por exemplo, no Panamá e Irã (Eckert, 2012). Esses estudos estabeleceram um padrão regular de estratificação socioeconômica da forma linguística, com maior diferenciação regional e étnica na extremidade inferior da hierarquia socioeconômica bem como maior uso de formas não padrão, logo, ao caminhar em patamares hierárquicos cada vez mais longínquos, essas formas não padrão iam se perdendo, chegando, cada vez mais, à aproximação da norma-padrão, que é a referência das relações assimétricas de poder (Brown e Gilman, 1960). Logo, temos que a primeira se caracteriza por:

Grandes estudos de levantamento de comunidades geograficamente definidas; A hierarquia socioeconômica como um mapa do espaço social; Variáveis como marcadores de categorias sociais primárias e carregando traços de prestígio/estigma; Estilo como atenção prestada à fala e controlado pela orientação em direção ao prestígio/estigma. (Veloso, 2014, p. 4).

Por fim, salienta-se que esses estudos de primeira onda são de natureza quantitativa com o objetivo de identificar padrões sociolinguísticos regulares em uma comunidade de fala, algo que não apetece aos nossos estudos devido à sua abrangência não se adequar aos estudos específicos que faremos sobre uma comunidade de prática específica.

*2.2.1.2 A Segunda Onda*

Com um estudo etnográfico, a segunda onda obtém a sua particularidade (Eckert, 2012), pois fornece um retrato local das variáveis ​​linguísticas, em que essas são encontradas em comunidades menores, os valores sociais são compreendidos em relação às atividades locais (Veloso, 2014). Nesse estudo, há uma identificação de movimentação linguística local, em que o aspecto de variação é compreendido em fatores identitários oriundos de categorias socioculturais e demográficas locais, isto é, na segunda onda o estilo é permeado como um traço daquele grupo e as normas não padrões são valorizadas, pois, com aliadas aos aspectos socioculturais, elas são vistas como consonantes à identidade local.

Eckert (2012) afirma que os estudos etnográficos melhoraram a compreensão de como as formas de falar estão impregnadas de definição local. A principal referência para este tipo de abordagem é o estudo de Labov (1963) na ilha de Martha Vineyard (Veloso, 2014). Um tipo específico de variação fonológica foi detectado por Labov durante esse estudo. recrutado pelos falantes da ilha como uma posição social em relação à sua linguagem: a variante escolhida serviu como um meio simbólico de se afirmar ideologicamente entre a população da ilha. Embora algumas variantes de uma língua específica possam ser estigmatizadas em um nível mais geral, sua associação com valores e práticas locais podem ajudá-lo. Muitas vezes, eles indicam envolvimento em uma rede social específica.

A segunda onda caracteriza-se por: “Estudos etnográficos de comunidades definidas geograficamente; as categorias locais como elo para as demográficas; Variáveis como indicadores de categorias localmente definidas; Estilo como atos de filiação”. (Veloso, 2014, p. 5). Conforme indicam Freitag, Martins e Tavares (2012, p. 922 *apud* Veloso, 2014, p. 6):

Os estudos de primeira e segunda ondas têm como foco a descrição da estrutura – um retrato estático. Os estudos de terceira onda incorporam a dinamicidade da estrutura, ou seja, como a estrutura se molda no cotidiano, com os condicionamentos sociais impostos e as relações de poder estabelecidas atuando sobre ela.

Visto que os estudos de segunda onda, mesmo mantendo o foco na variável linguística, há a permeação da variação não padrão, tornando-a, assim, objeto de estudo relevante aos estudos sociolinguísticos, o que, para a nossa pesquisa, compreende-se como relevantes, vide que as variações fazem parte das comunidades de prática (Larcerda, Görski e Paza, 2022).

*2.2.1.3 A Terceira Onda*

Os estudos de terceira onda, em uma espécie de extensão aos estudos de primeira onda, trouxeram uma visão local aos estudos da língua, fazendo uma ligação entre as pesquisas de cunho macrossociológico e as de cunho mais restritos a determinados grupos, as comunidades de prática (Eckert, 2003). A característica principal dos estudos de terceira onda, concentra-se na “(...) variação como um reflexo de identidades e categorias sociais para a prática linguística (...).” (Eckert, 2012, p. 93, tradução nossa).

Nas primeiras duas ondas é relevante expor que a variação tinha, como consequência, imprevisibilidades nos atos de fala entre os interlocutores, enquanto, para a terceira onda, há a imprevisibilidade também, mas a variação é vista como um fundamento essencial da língua, ela possui o poder expressivo primordial de concatenar as diversas nuances sociais de uma comunidade (Eckert, 2012). Logo, a intenção é observar que as variáveis ​​assumem significados específicos na prática diária da linguística, conforme o modo como as pessoas usam as várias interações sociais que participam.

E como essas preocupações mudam continuamente, as variáveis não podem ser marcadores consensuais de significados fixos; pelo contrário, sua propriedade central deve ser a mutabilidade indexical. Essa mutabilidade é alcançada na prática estilística, à medida que os falantes fazem movimentos sócio-semióticos, reinterpretando variáveis e combinando-as e recombinando-as em um processo contínuo. (Eckert, 2012, p. 94).

Na prática estilística, essa tendência busca o significado social, entendendo que a construção de uma persona ou identidade depende da atividade linguística e do estilo do sujeito, ela é fundamental para o posicionamento do indivíduo no meio social em que este interage.   
Aqui, o estilo é considerado uma prática, um ato linguístico capaz de expressar quem somos, quem não somos e quem queremos ser. Os oradores neste método são agentes que criam estilos linguísticos em projetos de autoconstrução e diferenciação. Para Freitag, Martins e Tavares (2012, p. 922 *apud* Veloso, 2014, p. 7):

Os estudos de terceira onda combinam os postulados dos estudos de primeira e de segunda onda, com uma mudança no foco: da comunidade de fala para a comunidade de prática. Enquanto, na definição laboviana, comunidades de fala são agrupamentos de indivíduos que compartilham não necessariamente dos mesmos traços linguísticos, mas sim do mesmo juízo de valor acerca desses traços, e os reconhecem como legítimos para a identificação do grupo, a comunidade de é um agrupamento de indivíduos (comunidade) que partilham perspectivas em comum, valores e conhecimento (domínio), e que interagem entre si para se aperfeiçoarem e replicarem esses valores e conhecimentos (prática). Trata-se de uma construção social, e, como tal, está sujeita às práticas diárias dos indivíduos, que interagem entre si e com outras comunidades.

O tema do estilo é pensado de várias perspectivas, incluindo a importância dada à fala, a organização da audiência e a identificação pessoal. Neste cenário, a participação de William Labov, um dos precursores da sociolinguística, é notável, pois ele investiga o conceito *de style-shifting* (alteração de estilo), explicado por Labov (2008) como uma aparência natural e sob controle. Ele examina como as pessoas moldam suas falas, por exemplo, em interações diárias, auxiliando na compreensão da variação e transformação linguística. Esta mudança de estilo é examinada em relação à questão da transmissão na Teoria da Mudança Linguística, isto é, como as novas gerações assimilam e alteram a linguagem de forma distinta de seus pais, espelhando processos incessantes de reestruturação pós-vernácula (Burnett, 2019).

A Terceira Onda da Teoria da Variação será nosso norteador às análises que faremos, mais especficamente, sobre as formas de tratamento de segunda pessoa no espanhol dos países Argentina e Chile. Ela se caracteriza pelos seguintes pontos: “Estudos etnográficos de comunidades de prática; as categorias locais construídas através de posições comuns; variáveis como indicadores de posições, atividades, características; estilo como construção da persona”. (Veloso, 2014, p. 7).

Portanto, em resumo, a análise socioestilística sob à luz da Terceira Onda da Sociolinguística se dará por meio dessas justificativas: Estilística aqui refere-se à maneira como os indivíduos escolhem usar diferentes formas linguísticas (como pronomes de tratamento) para se posicionar socialmente. Trata-se do estudo de como essas escolhas linguísticas estilizam a identidade e a interação no chat do jogo; Terceira Onda da Sociolinguística: Em vez de focar apenas em fatores macrossociais, como classe, gênero ou região, a Terceira Onda observa como os falantes usam a variação linguística de forma ativa e estratégica para construir identidades sociais e projetar *personae* em contextos situacionais.

**2.3 O Estilo Linguístico no *Game* *Dead by Daylight***

O estilo linguístico no *game Dead by Daylight* pode variar significativamente entre jogadores novatos e experientes. Os veteranos podem usar jargões específicos, abreviações e referências a eventos passados do jogo que só são compreendidos por aqueles com conhecimento profundo da comunidade. Este uso especializado da linguagem não só reforça a identidade dos jogadores experientes, mas também ajuda a estabelecer uma hierarquia implícita dentro da comunidade.

A face renovada de estilo o identifica com o modo como os falantes combinam variáveis para criar modos distintivos de fala, que fornecem a chave para a construção da identidade. A identidade consiste, por sua vez, em tipos particulares explicitamente localizados na ordem social. Continuamente, os falantes atribuem significado social à variação de um modo consequente, situação que implica certo grau de agentividade (...). (Camacho, 2010, p. 159).

No jogo Dead by Daylight, os jogadores costumam usar uma série de expressões e gírias particulares para expressar suas identidades e interesses, adaptando suas falas de acordo com o contexto do jogo. Por exemplo, um jogador classificado como “killer” pode empregar expressões como *mindgame* (jogo mental) para se expressar de maneira tática, expondo seu grau de experiência e estilo de jogo. Conforme a avaliação de *signalling games* (jogos de sinalização), proposto por Burnett (2019), essas escolhas de linguagem funcionam como sinais que auxiliam na formação e negociação de identidades na comunidade do jogo. O núcleo de um jogo de sinalização consiste em um jogador executar uma ação, chamada de sinal, para transmitir informações a outro jogador. O envio do sinal se torna mais dispendioso se as informações forem falsas (Burnett, 2019).

Os sobreviventes (*survivors*) também fazem uso de variações linguísticas, como *looping* (contornar o inimigo), que indica habilidades específicas e podem ser usadas para estabelecer estilos de jogo. A escolha de linguagem, nesse contexto, funciona como um jogo de sinalização: os jogadores estrategicamente selecionam suas palavras para comunicar as suas intenções, habilidades e entender as expectativas dos outros jogadores. Esses exemplos aplicam-se, igualmente, às formas de tratamento utilizadas pelos jogadores em conjunto com determinadas gírias que encontramos acompanhando essas formas.

O gênero de jogos eletrônicos vem sendo utilizado como ferramenta para estudos linguísticos há algum tempo, especificamente, há pouco mais de uma década os estudos se tornaram frequentes e comuns. Explicando melhor, o gênero é:

(...) um jogo é um objeto que se assemelha a muitos outros, mas possui as suas especificidades; sendo assim, tem a sua própria metodologia de desenvolvimento. Ele se assemelha a um website, pelo fato de possuir uma interface digital e visual, mas um website não tem elementos fundamentais para o sucesso de um videogame, como regras e estratégias de jogos; é similar a um filme, pois, em muitos casos, apresenta cenários, personagens e roteiro, mas, até que se prove o contrário, o cinema é um meio cuja estrutura (quadro a quadro) é linear e cuja interação é pouco participativa, no que diz respeito à construção da narrativa por parte do usuário. Desenvolver um jogo, muitas vezes, parecido com construir um software aplicativo, mas este é uma ferramenta, e o jogo é um produto de entretenimento e cultura. (Galasi, 2009, p.226).

Os jogadores utilizam diferentes formas de tratamento e linguagem para expressar suas identidades no jogo. Por exemplo, um jogador que se posiciona como líder de um grupo pode usar uma linguagem mais assertiva e comandos diretos, enquanto outro que se identifica como aprendiz pode utilizar uma linguagem mais interrogativa e respeitosa. A escolha de avatares e nomes de usuário também pode refletir aspectos da identidade dos jogadores e suas relações com os outros membros da comunidade.

É considerado um gênero textual de games é bastante envolvente, pois, à concepção de Presnky (2012, p. 24), os games proporcionam “(...) satisfação e prazer, envolvimento intenso e passional, estrutura, motivação, algo a ser feito, fluxo, aprendizagem”. Não à toa, nossa estrutura para a análise dos condicionamentos aos usos das formas de tratamento está atrelada a um jogo como plano de fundo. Vejamos um exemplo, retirado do *chat* do DBD, do uso das formas de tratamento em segunda pessoa (Figura 1):

Figura 1 – *Chat* entre jogadores chilenos e argentinos



Fonte: Elaborada pela autora.

O primeiro falante (cor amarela) é de naturalidade chilena e o segundo (cor branca) de naturalidade brasileira. Percebemos, em primeiro lugar, a utilização do *vos,* que é considerado, no Chile, como explica Bello (1955, s.p., tradução nosssa), é vulgar e demonstra desrespeito:

O ‘vos’ tão utilizado no Chile no diálogo familiar é uma vulgaridade que deve ser evitada, e construí-lo com o singular dos verbos é uma corrupção insuportável. As formas do verbo que devem ser construídas com você são precisamente as mesmas que são construídas com você.

Para o autor supracitado, o uso do *vos* deve ser proibido, especialmente pela conjugação própria do Chile, em que ele adverte: “Es preciso advertir a los niños chilenos que no deben decir ‘ís’ por ‘éis’, como lo hace la plebe, pronunciando ‘juguís’ por ‘juguéis’, ‘tenís’ por ‘tenéis’, ni’.” (Bello, 1955, s.p.). Claro que há um preconceito na expressão do autor, o que levou aos próprios chilenos a manter essa linha de pensamento. Atualmente, o *vos* é informal e, a depender da ocasião, desrespeitoso, trazendo um uso depreciativo a essa forma de tratamento.

Ademais do uso ofensivo do *vos,* o primeiro jogador usa a forma de tratamento em segunda pessoa *mono* (em português, significa macaco), expressão conhecida por jogadores brasileiros devido ao alto grau de racismo vivenciado em interações em *games multiplayer online*, como é o caso do Dead by Daylight. O primeiro jogador, é do sexo masculino, como já dito, chileno e tem 19 anos. O segundo jogador, que o responde com a palavra “racista”, seguido de um “imbecil”, é homem, brasileiro e tem 29 anos de idade. Não faremos aqui, nesta seção, uma discussão aprofundada, mas o exemplo demonstra a variedade rica que podemos encontrar de formas de tratamento em segunda pessoa no espectro do *game* experienciado.

O pronome *vos* é frequentemente estigmatizado como um sinal de rusticidade ou falta de educação no Chile, mas essa perspectiva preconceituosa amplamente defendida nos estudos de Bello (1955), onde ele busca defender uma padronização linguística baseada em preconceitos socioculturais. Bello (1955) foi um gramático e educador notável, mas desvalorizou o pronome *vos* em detrimento do pronome *tú*, atribuindo a esse último à norma culta e a prestígio social, algo que já podemos observar, em estudos posteriores, que é uma forma de distanciar o conhecimento da população e restringir os usos linguísticos a normas socialmente distantes umas das outras, sobretudo quando falamos em norma padrão. Esse preconceito linguístico ignora a riqueza e a legitimidade histórica do uso de *vos*, pronome este que é amplamente utilizado em diversas regiões da América Latina, incluindo o próprio Chile, representando uma variante linguística verdadeira e válida. Portanto, nosso intuito é mostrar suas diversas nuances, mas cabe a nós desmistificar preconceitos linguísticos, sendo esse um passo importante para considerarmos e apreciarmos a diversidade cultural (Real Academia Española, 2016).

Apesar do nítido uso preconceituoso do *vos* no exemplo acima, é perceptível os usos das formas supracitadas com fins de ofensividade e agressão, talvez por uma partida falha ou apenas porque um jogador viu o perfil do outro e constatou ali ser um brasileiro, logo, o preconceito linguístico é usado para ofensas. Temos diversas linhas estilísticas a analisar nesse contexto.

Como em qualquer comunidade de prática, há normas e convenções linguísticas que os membros da comunidade do game em estudo devem seguir para serem aceitos e respeitados. Estas normas podem incluir maneiras específicas de saudar novos membros, reagir a derrotas ou vitórias, e criticar ou elogiar o desempenho dos outros jogadores. O conhecimento e a adesão a essas normas linguísticas são sinais de pertencimento e respeito dentro da comunidade.

As interações linguísticas na comunidade também podem revelar dinâmicas de conflito e cooperação. Durante o jogo, os jogadores podem utilizar estratégias de comunicação cooperativa para coordenar ações e alcançar objetivos comuns, ou podem entrar em conflito verbal quando há desentendimentos ou frustrações. A análise socioestilística dessas interações pode fornecer *insights* sobre como a linguagem reflete e influencia as relações sociais e as tensões dentro da comunidade.

Portanto, as pesquisas sobre a variação estilística na linguagem são fundamentais para compreender a criação de estilos pessoais e como eles se refletem e auxiliam na construção da identidade social. A ênfase recai sobre como os falantes percebem e empregam essas variações estilísticas, ressaltando o impacto do contexto e da audiência na forma como nos comunicamos (Eckert e Rickford, 2002).

**2.4 Comunidade de Prática**

“Um coletivo de indivíduos que repartem uma preocupação em comum, uma série de problemas ou uma paixão por um assunto e que interagem continuamente para aprimorar seu conhecimento e especialização nesse assunto.” (Lave e Wenger, 1991, p. 18, tradução nossa), esse é o conceito de uma comunidade de prática em sua primazia. Os autores supracitados estão cientes de que as comunidades de prática existem em todos os lugares onde as pessoas estão frequentemente envolvidas, seja no trabalho, na escola, em casa ou em quaisquer ambientes onde haja uma interação entre indivíduos que compartilham de uma mesma intenção, incluindo ambientes virtuais, como os jogos *online*. Em alguns grupos, a pessoa faz parte da comunidade, mas em outros ela pode se encontrar está mais à margem desta, sendo uma espécie de coadjuvante, deixando, assim, o lado protagonista, demonstrando os espaços que podem ser ocupados em uma comunidade de prática (Lave e Wenger, 1991).

A ideia de que o aprendizado vem diretamente da experiência da vida cotidiana tem adquirido destaque nos últimos anos. A teoria da aprendizagem foi repensada por Jean Lave e Etienne Wenger no início dos anos 1990. Eles sugeriram um modelo de aprendizagem que engloba envolvimento em uma comunidade de prática (Ipiranga *et al*., 2005). Esse conceito se baseia na ideia de que as relações sociais e o contexto em que as pessoas vivem influenciam e intermediam o aprendizado individual.

A formação antropológica de Lave foi influente na escolha de uma série de exemplos históricos e culturais de um tipo específico de ambiente de aprendizado - um estágio, por exemplo - para começar a desenvolver a sua teoria. A análise desses exemplos mostrou que, em contraste com as situações escolares, a transferência direta de informações de maneira formalizada geralmente não era tão importante quanto o envolvimento em uma comunidade que facilitava o aprendizado (Ipiranga *et al.*, 2005), isto é, tornava acessível o conhecimento com relações interpessoais simétricas. Em pelo menos três dos exemplos houve uma notável ausência do relacionamento convencional entre “mestre” e “aprendiz”. Em vez disso, os recém-chegados nessas comunidades puderam experimentar o que eles definem como participação periférica legítima:

A participação periférica legítima oferece uma maneira de falar sobre as relações entre os recém-chegados e os veteranos, e sobre atividades, identidades, artefatos e comunidades de conhecimento e prática. Ela diz respeito ao processo pelo qual os recém-chegados se tornam parte de uma comunidade de prática. (Lave e Wenger, 1991, p. 29, tradução nossa).

Essa corrente é mais do que apenas um grupo de aprendizes: “(...) não são simplesmente visionários trocando ideias em torno de águas geladas, compartilhando e beneficiando-se de outros especialistas, mas colegas comprometidos em agregar as melhores práticas.” (Wenger, McDermott e Snyder, 2002, p. 1 *apud* Fernandes *et. al,* 2016). A informalidade é uma característica principal das *Communities of Practice* (CoPs) – comunidades de prática em português; no entanto, isso não significa desorganização nem pode ser sinônimo de comunidades ou redes informais. Isso ocorre porque as CoPs visam a resolução de problemas, enquanto servem apenas para distribuir informações.

As CoPs foram inicialmente desenvolvidas para trocar informações e conhecimentos, mas, mais recentemente, estão sendo usadas como ferramentas para melhorar as práticas clínica, de saúde pública e para facilitar a implementação de práticas baseadas em evidências. As CoPs surgem naturalmente da necessidade de compartilhar conhecimentos em comum e “ultrapassam os limites organizacionais.” (Bejarano, *et al*., 2005, p. 54 *apud* Fernandes *et. al,* 2016).

As CoPs estão sendo cada vez mais usadas em diversas áreas do bem-estar infantil à educação, negócios e saúde pública.

Embora o trabalho anterior de Lave e Wenger (1991) tenha se concentrado em como um iniciante, este sem protagonismo, entra em uma comunidade, desde a participação periférica legítima até a condição de membro pleno, o trabalho posterior de Wenger, em 1998, *Communities of Practice: Learning, Meaning and Identity* (em português, Comunidades de Prática: Aprendizagem, Significado e Identidade), deu muito mais destaque às características definidoras de uma CoP. Por meio de um estudo minucioso de um escritório de processamento de reclamações de seguro médico, Wenger delineou três características estruturais fundamentais de uma comunidade de prática: “Envolvimento mútuo, empreendimento conjunto e repertório compartilhado” (Wenger, 1998, p. 37, tradução nossa). Entretanto, seus escritos mais recentes e o site de Wenger-Trayner agora usam os termos mais simples de *do-main, community* e *practice*, que, em português, quer dizer domínio, comunidade e prática (Wenger, 1998).

Com o objetivo de acentuar as distinções entre diversas estruturas organizacionais e delimitar o conceito de comunidades de prática, Wenger (1999) descreve três importantes dimensões dessas comunidades: · domínio – as pessoas se organizam em torno do domínio de conhecimento que lhe dê um sentido de iniciativa conjunta e as mantenha unidas; · comunidade – as pessoas funcionam como uma comunidade, mediante relacionamentos de confiança e engajamento mútuo que atam fortemente o grupo numa entidade social; e · prática – as pessoas se capacitam na sua prática de desenvolvimento de um repertório e pelo compartilhamento de recursos – tais como ferramentas, documentos, rotinas, vocabulários, símbolos e artefatos – que incorporam o conhecimento acumulado pela comunidade. Esse repertório fundamenta futuras aprendizagens. (Ipiranga *et al.,* 2005, p. 5).

Sendo assim, como supracitado, vamos as três características de Comunidade de Prática, a começar pelo Domínio, que é o ponto de partida de qualquer CoP. É o que inicialmente motiva as pessoas a se reunirem, com uma preocupação ou interesse compartilhado - a base de conhecimento a partir da qual um grupo escolhe trabalhar. O domínio é o que mantém o foco da CoP e garante sua relevância ao longo do tempo. À medida que uma CoP se desenvolve, ela pode ser refinada e ajustada em resposta às necessidades e aos interesses de seus membros. Isso é essencial para a sustentabilidade da CoP (Wenger, 2012). Embora cada grupo tenha um facilitador, ele não é necessariamente o membro mais sênior do grupo - a participação é essencialmente muito igualitária, de professores a palestrantes, tutores, bibliotecários e equipe administrativa.

Com o passar do tempo, sugere Wenger (1998), os membros desenvolvem um nível de competência ao se envolverem com problemas e testarem estratégias. Eles se tornam especialistas em seu domínio escolhido. Uma característica definidora de uma CoP é o fato de a adesão ser voluntária. Isso é o que diferencia uma CoP de uma reunião de professores ou de outras formas de grupo de trabalho ou grupo dentro de uma instituição. Quando são introduzidos requisitos obrigatórios, a essência de uma CoP é questionada, embora a exceção seja a participação em CoPs de alunos on-line, que têm um elemento obrigatório necessário.

Se o domínio é o que estabelece uma CoP, é, sem dúvida, a Comunidade que a sustenta, garantindo que os membros continuem participando. A Comunidade tem a ver essencialmente com relacionamento, e medidas específicas precisam ser adotadas para garantir que isso seja promovido. Como será visto nos exemplos a seguir, isso pode significar oferecer refrescos, dar tempo para uma interação menos formal no início ou no final dos procedimentos e afirmar os sucessos dos membros regularmente. Wenger (1998, p. 74) afirma que: “Tudo o que for necessário para permitir o envolvimento mútuo é um componente essencial de qualquer prática”.

Da paixão que os membros sentem por seu domínio compartilhado surge o compromisso de aprender e compartilhar uns com os outros. É nela em que os membros se engajam em atividades e discussões conjuntas, ajudam uns aos outros e constroem relacionamentos que permitem aprender uns com os outros. Wenger (2002) enfatiza que, embora os participantes precisem se conectar regularmente, eles não precisam necessariamente se encontrar todos os dias ou mesmo todas as semanas para que uma CoP floresça. A interação entre os encontros pode ser estimulada pelo uso das tecnologias disponíveis e das mídias sociais, que permitem discussões e reflexões *online*. As Comunidades Virtuais de Prática (VCoPs) operam com base nos mesmos princípios de confiança e conexão virtuais, embora a incorporação desses princípios em um programa seja claramente mais difícil em um ambiente *online*. Um número crescente de pesquisas tem se concentrado na “presença social” à medida que o aprendizado *online* se torna onipresente.

Bates (2014) refere-se a isso como o grau em que os indivíduos se sentem confortáveis para interagir socialmente uns com os outros. Embora os participantes *online* obviamente não possam ser apresentados fisicamente uns aos outros, as pesquisas indicam que as atividades que estimulam um senso de comunidade por meio do uso de tecnologias da Web 2.0, como salas de bate-papo e fóruns, e o tempo dedicado no início do curso para apresentar os participantes são cruciais para o sucesso dos programas.

Por último, temos a Prática, ou seja, à medida que uma CoP se desenvolve, compartilhando companheirismo e histórias de aprendizado, a terceira característica definidora começa a surgir. Ela é o investimento de tempo para participar de reuniões regulares, que vem de um compartilhamento genuíno de experiências, sucessos e fracassos, inevitavelmente leva uma CoP a desenvolver uma prática individual e uma identidade coletiva específicas. Os participantes desenvolvem “Um repertório compartilhado de recursos: experiências, histórias, ferramentas, formas de lidar com problemas recorrentes - em suma, uma prática compartilhada.” (Wenger-Trayner 2012, p. 2). Os membros desenvolvem um repertório compartilhado de recursos, experiências, ferramentas, narrativas e modos de fazer as coisas, que são continuamente refinados e atualizados (Snyder, Wenger e Sousa Briggs, 2003). Embora o Domínio tenha reunido os participantes e a Comunidade tenha sustentado seu companheirismo e aprendizado, é a Prática que cristaliza essas experiências e o conhecimento compartilhado.

Uma prática sólida permite que uma CoP lide com os desafios à medida que eles surgem e pode levar ao desenvolvimento do que Wenger (1998, p. 86, tradução nossa) chama de “reificação”. De fato, a reificação é o resultado observável da Comunidade, é o que ela compartilha com a comunidade mais ampla. A reificação pode incluir a criação e a distribuição de histórias de sucessos individuais e comunitários para capturar as melhores práticas, oportunidades para projetos patrocinados ou o incentivo à publicação de artigos sobre a Comunidade e seus projetos (Cambridge, 2005).

Isso é mais bem ilustrado no primeiro dos exemplos práticos, em que o sucesso de uma CoP levou ao surgimento de muitas outras CoPs semelhantes e à ampla disseminação dos recursos educacionais que elas criaram. A produção de uma comunidade incorpora sua história e suas perspectivas sobre o mundo e começa a dar a ela um perfil na comunidade acadêmica mais ampla. O resultado da comunidade mais ampla também pode ajudar uma CoP a avançar e a obter maior clareza sobre sua finalidade. Um domínio bem definido ajuda a gerar os principais problemas e tarefas que a comunidade administrará. Os participantes mais experientes têm a oportunidade de orientar e treinar os membros mais jovens, enquanto os membros mais jovens podem ganhar confiança ao perceberem que não são os únicos que estão enfrentando problemas específicos.

Por outro lado, se um dos recursos estiver desequilibrado, o funcionamento geral da CoP pode ser ameaçado. Se, por exemplo, o domínio for muito amplo ou mal definido, os participantes podem não ter o suficiente em comum para gerar o engajamento necessário (comunidade) ou criar uma prática significativa. As pessoas podem se inscrever, mas não contribuir ou honrar seus compromissos. Além disso, se houver uma tarefa principal claramente definida, mas o envolvimento ativo dos participantes ou a liderança hierárquica forem limitados, a CoP poderá facilmente se transformar em uma reunião tradicional. Wenger (2012), embora apoie a ideia de liderança em uma CoP, também aponta o problema da dependência excessiva de um coordenador ou líder central, o que pode tornar o grupo vulnerável se a pessoa sair, além de diminuir a diversidade de perspectivas no grupo.

Por fim, se um grupo tiver um domínio claramente definido e um envolvimento ativo da comunidade, mas a prática não estiver em equilíbrio, pode haver problemas. O excesso de reificação, que consiste quando “(...) o homem é confrontado com sua própria atividade, com seu próprio trabalho como algo objetivo, independente dele e que o domina por leis próprias que lhe são estranhas” (Lukács, 2003, p. 199), sendo assim, as comunidades se concentram excessivamente na documentação, o que pode prejudicar o companheirismo e o envolvimento genuíno da comunidade entre si (Wenger 2012). Por outro lado, se não houver documentação e resultados suficientes, a comunidade acabará se tornando obsoleta e pouco atraente para os participantes. Essa competência inclui:

a) Compreender o que importa, qual é o empreendimento da comunidade e como ele dá origem a uma perspectiva do mundo.

b) Ser capaz (e ter permissão) de se envolver de forma produtiva com outras pessoas na comunidade.

c) Usar adequadamente o repertório de recursos que a comunidade acumulou em sua história de aprendizado. (Wenger, 2012, p.2).

No campo da saúde, por exemplo, as CoPs foram promovidas como uma ferramenta para: Ultrapassar os limites do conhecimento, gerar e gerenciar um conjunto de conhecimentos para os membros utilizarem, promover a padronização da prática, inovar e criar novas ideias, conhecimentos e práticas (Whats is a..., 2013).

No contexto do *game* “Dead by Daylight”, a comunidade de prática virtual (VCop) é composta por jogadores que se envolvem ativamente no jogo, compartilhando estratégias, histórias, tutoriais, e discutindo as diversas mecânicas do jogo. A interação constante entre os jogadores, tanto dentro do ambiente virtual do jogo quanto em plataformas externas como fóruns, redes sociais e vídeos tutoriais, exemplifica uma comunidade de prática dinâmica e colaborativa.

A comunidade de prática de *Dead by Daylight* exemplifica como as formas de tratamento e as práticas comunicativas são fundamentais para a construção de identidade, hierarquia e coesão social em um ambiente virtual.

**2.5 As Formas de Tratamento em Segunda Pessoa na Argentina e Chile**

Aguiar (2009) acredita que se o aprendiz não absorver os valores sociolinguísticos e linguísticos dessas formas de tratamento em espanhol, muitos problemas podem surgir na comunicação com os interlocutores.

O *Vos* era usado como forma de respeito no espanhol antigo, principalmente na Idade Média. Depois, mudou para *Vuestra Merced*, ancestral de *Tú*, fazendo com que o *Vos* começasse a desaparecer do espanhol peninsular, sendo *Usted* tratado como cortesia e *Tú* como familiaridade. O pronome *vos* tem uma ampla história na Espanha e na América Latina. Na Espanha medieval, *vos* era inicialmente usado como um tratamento formal e respeitoso dirigido a pessoas de status elevado, semelhante ao uso de *usted* hoje em dia. Ao longo do tempo, o uso de *vos* foi lentamente substituído por *tú* em contextos informais e familiares, enquanto *usted* passou a ser a forma predominante de cortesia.

Alguns países da América do Sul também se enquadram nessa caixa de tratamento (t*ú* e *usted)*, como a Venezuela e o Equador; no entanto, o v*os* ainda é usado como forma de cortesia e familiaridade na Argentina e, no Chile, é visto como um pronome de poder (Brown e Gilman, 1960) ou desrespeito (Bello, 1955). Na América Latina, o *vos* foi levado pelos colonizadores espanhóis e, ao longo dos séculos, adquiriu diferentes conotações e níveis de uso em várias regiões. Em países como Argentina, Uruguai e Paraguai, o *voseo* se tornou a norma coloquial, sendo amplamente aceito e utilizado em todas as esferas da vida cotidiana. Em contraste, no Chile e em partes da América Central, o uso do *vos* persistiu de maneira mais limitada e, por vezes, carregado de estigmas sociais, como explicamos ao final da subseção 2.3 deste estudo.

As palavras de Herrero (2004, p. 56-59, tradução nosssa) atenuam a importância desses estudos:

Quando os estudantes espanhóis que aprenderam a língua com a norma de um dos dois lados do Atlântico decidem viajar pelo vasto mundo hispânico, encontram uma primeira e óbvia dificuldade: a (in)conveniência das diferentes formas de tratamento em Espanhol. À primeira vista, este fenómeno não parece ter grande importância, mas, na prática comunicativa, a seleção inadequada de uma das formas faz com que o destinatário (um falante de espanhol) crie uma composição de hierarquias e poderes dentro da conversa que não corresponde à realidade, ou, pior ainda, que se sintam atacados pelo seu interlocutor (o aluno de espanhol).[[1]](#footnote-0)

O conhecimento prévio sobre as variedades que ocorrem nessas formas de tratamento de país para país é muito importante, pois “Argumenta-se a favor da ideia de que o apagamento de traços típicos da fala de determinados grupos sociais no processo de tradução resulta no apagamento de aspectos de suas respectivas culturas e condições sociais”. (Rodrigues e Severo, 2013, p. 305).

Brown e Gilman (1960), em seu trabalho intitulado Poder e Solidariedade, discutiram as formas de tratamento simétricas (solidariedade) e assimétricas (poder). Relações simétricas são aquelas em que os dois interlocutores recebem o mesmo pronome de endereço. Já nas relações assimétricas, as de poder, um dos interlocutores tratará o outro com inferioridade (*Tú* ou *Vos*) ao mesmo tempo em que receberá tratamento superior (*Usted*), o que, para alguns teóricos, significa que os tratamentos simétricos “(...) atingirão maior amplitude em relação aos assimétricos.” (Revilla, 2014, p. 1, tradução nossa).[[2]](#footnote-1)

Na realidade que vivemos, a afirmação acima é correta, uma vez que as relações assimétricas dominam quase todas as nossas interações sociais distanciadoras, ou seja, as relações com pessoas com as quais não temos muito contato informal, porém, nas relações com iguais, pessoas íntimas, o *Tú* ou *Vos* são dominantes, porque “Nas relações entre iguais, o *tuteo* é tão difundido que é dado como certo; nesse contexto, seu uso seria considerado sinalizado.” (Molina, 1993, p. 255, tradução nossa).[[3]](#footnote-2)

Para resumirmos melhor nosso objeto de estudo, adaptado do contexto e da região, o uso de *Vos* e *Tú*, na Argentina, pode indicar uma relação simétrica, mas o *Vos* é mais comum em muitas áreas como um meio informal de tratar iguais (solidariedade). Embora o *Tú* e o *Vos* também possam indicar relações simétricas no Chile, o *Tú* é usado com mais frequência.

Como exemplo disso, temos as relações entre professores e alunos, onde os professores se referem aos alunos como *Tú* e, em resposta, são abordados com o pronome *Usted*.

Na conversa, as relações distância-proximidade estão ligadas ao eixo poder-solidariedade, que na interação depende sobretudo do grau de conhecimento mútuo dos participantes, da naturalidade dos laços socioafetivos que os unem e da naturalidade da comunicação situação. (Vigara, 2000, p. 8, tradução nossa).[[4]](#footnote-3)

Em ambos os países, a simetria no uso das formas de tratamento reflete a igualdade e a proximidade entre os interlocutores. Enquanto na Argentina *Vos* é mais prevalente em contextos informais e entre iguais, no Chile *Tú* é a forma mais comum de tratamento simétrico. Esses pronomes indicam familiaridade e reciprocidade nas interações sociais, alinhando-se com as observações de Brown e Gilman (1960) sobre relações simétricas.

Por fim, segundo Calderón Campos (2010), em princípio, se você quiser ser respeitoso, deve usar a forma de tratamento adequada para cada situação, o *tú* ou *vos* quando o contexto permitir proximidade e o *usted* quando a situação pedir por mais formalidade e respeito, isso vale em situações exigidas por cada comunidade de prática. Pois bem, o uso adequado ou inadequado da forma de tratamento pode gerar avaliações que influenciam a comunicação. Por exemplo, se for utilizado um pronome que marque uma distância maior do que o esperado, ele pode ser interpretado como frio devido ao polimento excessivo; ou se for utilizado um pronome que indique mais proximidade do que o esperado, pode ser interpretado como desrespeitoso, por excesso de confiança ou intimidade.

Pelo que foi discutido até aqui, percebe-se a importância de se ter conhecimento sobre a variação linguística nos usos das formas de tratamento pronominais de segunda pessoa. Da mesma forma, buscamos observar alguns usos dessas formas de tratamento nas falas proferidas por jogadores da Argentina e Chile, variando entre os usos de *tú*, *vos* e até mesmo o formal uso de *usted*.

Como mencionamos anteriormente, existem diferenças relevantes entre as formas de tratamento, especialmente, como mais comumente ensinado, a dicotomia entre formalidade e informalidade, mas, em nossa pesquisa, faremos uma análise mais aprofundada das particularidades de uso de cada um desses pronomes, buscando entender seus empregos e que intenções os mesmos podem transmitir nos atos comunicativos analisados. Abaixo, trazemos uma breve explicação sobre o contexto histórico do uso do *vos*, pois é a forma de tratamento mais evidenciada em nossas amostras coletadas.

Vos foi usado pela primeira vez para falar com inferiores, servos ou trabalhadores. Ao lado deste vos que era usado com orgulho como de superior para inferior, havia outro vos recíproco, usado entre iguais como tratamento de amizade afetuosa ou intimidade familiar, alternando muitas vezes com o tu na mesma fala, principalmente entre cônjuges, entre cavalheiros de amizade íntima e entre irmãos. (Pidal, 2005, p. 1111, tradução nossa).[[5]](#footnote-4)

Já no século XVII, o *vos* desapareceu da Espanha devido ao uso de outro pronome, o *usted/vuestra merced*, que substituiu o reverencial *vos*, que tratava os mais ricos ou poderosos com superioridade sobre os outros, e o *vos* passou ter o mesmo valor que *tú*.

No tratamento entre iguais, *tú* foi preferido ao *vos*, rejeitando a mistura de ambos que se fazia desde a antiguidade. A repulsa de *vos* levou em algumas regiões, especialmente na Andaluzia, a uma ultracorreção que consistia em nunca usar a segunda pessoa do plural dos verbos ao falar com mais de uma pessoa de *tú*, substituindo-a pela terceira pessoa como se falassem de *usted*, assim o plural de *tú* se tornou *ustedes*, forma que conhecemos hoje na América Latina, *vosotros* caiu no esquecimento. (Pidal, 2005, p. 1332, tradução nossa).[[6]](#footnote-5)

Temos essa história do *vos* e do *tú* na Espanha, onde o *vos* não resistiu ao tempo, como acontece em Buenos Aires (Argentina), que usa o *voseo* completo - que é a conjugação correta entre o pronome e o verbo - é o aquele onde há o uso pronominal pleno (*vos*) e verbal (*vos* *coméis*, por exemplo), e o híbrido *voseo* é aquele que mistura o *tuteo* com o *voseo* (*vos* quieres), é mais comum em terras do interior e longe das metrópoles (Laconi, 1991, tradução nossa).

O *vosotros*, como mencionado anteriormente, é de uso tardio e agora é normalmente usado na Espanha e na Guiné Equatorial (um país de colonização muito posterior à americana), exceto nas Ilhas Canárias [e na Andaluzia], e vem da antiga fórmula formal vos ao qual aumentei a perífrase outros, *vos* + *los* *otros* = *Vosotros* Como já mencionei no artigo sobre *vos*, o mesmo passou de formal para informal, sendo posteriormente substituído por *tú*; Seu derivado posterior *vosotros* (vos+los otros) também se tornou informal e plural de *tú*. (Pidal, 2005, p. 1337, tradução nossa).[[7]](#footnote-6)

O *voseo* tem raízes históricas que remontam ao espanhol antigo, onde *Vos* era utilizado como uma forma de tratamento respeitosa. Com o tempo, seu uso foi se transformando e regionalizando, como já explicamos anteriormente. Na Argentina, o *voseo* tornou-se predominante e é hoje uma marca de identidade linguística e cultural. Embora seja comum em situações informais, também pode ser ouvido em contextos mais formais, dependendo da relação entre os interlocutores e da situação comunicativa (Herrero, 2004).

Já no Chile, como explicamos anteriormente, o uso das formas de tratamento toma outras dinâmicas. Com influências que vêm desde suas raízes indígenas até as tradições europeias trazidas pelos colonizadores espanhóis, as formas de tratamento no Chile refletem a diversidade cultural e social do país. No Chile, como em muitos outros países latino-americanos, a etiqueta linguística varia de acordo com o ambiente social, a idade dos interlocutores e o grau de familiaridade entre eles.

É comum usar *usted* como pronome de tratamento respeitoso no âmbito formal. Este é frequentemente usado em ambientes profissionais, acadêmicos e quando está em contato com pessoas mais velhas ou desconhecidas. Por exemplo, os chilenos costumam dirigir uns aos outros usando *usted* seguido de títulos formais como *señor*, *señora* ou *señorita*, seguido do sobrenome, seja em uma reunião de negócios ou em uma sala de aula. Essa ação mostra respeito e reconhecimento das posições sociais e profissionais (Herrero, 2004).

A influência das comunidades indígenas, como os Mapuches, que possuem tradições culturais e linguísticas únicas, também é uma importante característica para a definição das formas de tratamento no Chile. Embora o espanhol seja o idioma predominante, existem algumas áreas, principalmente no sul do país, onde as pessoas ainda falam suas línguas indígenas e o tratamento correspondente. Certas particularidades da comunicação foram influenciadas pelo contexto social e histórico do Chile. Linguagem formal e cortesia extrema foram usadas casualmente para disfarçar medo ou desconfiança durante o regime militar de Augusto Pinochet (Herrero, 2004). Com a volta da democracia, houve uma mudança gradual na direção dos métodos de comunicação mais abertos e descontraídos, demonstrando um anseio coletivo de transparência e igualdade. É importante salientar que o uso de *vos* no Chile é bastante raro, além de ser marginalizado, considerado apenas por parte da população mais pobre, além de possuir uma conjugação peculiar (Herrero, 2004).

A história do *vos* reflete a complexa interação entre a evolução linguística e as dinâmicas sociais e culturais em diferentes regiões. Seu uso continuado em muitos países latino-americanos destaca a diversidade e a riqueza das variações linguísticas dentro do mundo hispânico, sobretudo quando destacamos os condicionamentos de seus usos sob uma visão sociolinguística.

Por fim, o tratamento no Chile reflete a diversidade cultural e histórica do país. Mesmo nas relações informais, incorporam-se respeito, carinho e identidade cultural. Da maneira como os chilenos se comunicam verbalmente, seja por meio do uso de palavras como *usted* e *tú*, diminutivos carinhosos ou influências indígenas, há uma janela revelada para a compreensão das relações sociais e valores culturais do país.

**3 METODOLOGIA**

A pesquisa científica tem por objetivo primordial a busca pela veracidade dos fatos analisados. Para Gil (2008, p. 8), o método científico é definido “Como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”. Logo, torna-se basilar uma metodologia baseada em procedimentos bem-sucedido a fim de comprovar ou não as hipóteses que aqui avaliaremos sobre os dados coletados.

**3.1 Conceito da Pesquisa**

Os procedimentos que utilizaremos aqui partirão do método hipotético-dedutivo “(...) que se inicia pela percepção de uma lacuna nos conhecimentos, acerca da qual formula hipóteses e, pelo processo de inferência dedutiva, testa a predição da ocorrência de fenômenos abrangidos pela hipótese; (...)”. (Lakatos; Marconi, 2003, p.106). É importante ressaltar o método hipotético, pois estamos analisando um código linguístico em desenvolvimento, dessa forma, tornando-se, também, dedutivo ao alcançarmos ou não as hipóteses que vamos expor. A pesquisa analisará os dados do *corpus* obtido em uma abordagem qualitativa, sendo esta de natureza descritiva-explicativa, pois, à concepção de Gil (2008), há a necessidade da explicação de determinados fenômenos que nos depararemos na seção de análise de dados; e é considera descritiva devido pois aqui exploraremos as manifestações linguísticas e extralinguísticas das amostras coletadas. Gil (2008, p. 42), “Entre as pesquisas descritivas, salientam-se aquelas que têm por objetivo estudar características de um grupo: sua distribuição por idade, sexo, procedência, nível de escolaridade, estado de saúde, física e mental (...)”.

A Linguística de *Corpus*, que utilizaremos como ferramenta de análise, é a área da linguística que coleta e analisa bases com dados textuais de falantes reais. Esses tipos de dados incluem discursos, debates em mídia digital, textos históricos e outras formas de criação, como transcrições de entrevistas para análises futuras. Estas bases de dados textuais são objetos de pesquisa em linguística de corpus. O termo *corpus* refere-se a um conjunto de dados linguísticos que pertencem ao uso da língua oral ou escrita e que podem ser processados ​​por computador. Usamos ferramentas como concordanciadores, *corpora* *online*, programas de análise e comparação, entre outros, para potencializar as análises com suporte da tecnologia na Linguística de *Corpus*.

Levaremos em consideração, nesta metodologia, o *corpus* coletado de um grupo de prática específico, ou seja, os jogadores do jogo de gênero de terror *online* e *multiplayer* Dead by Daylight*.* Trouxemos esse ambiente para a pesquisa devido à riqueza linguística dos diálogos trocados em um espaço próprio para a troca de mensagens dentro do próprio jogo, sem outros *softwares* para isso. Dada a relevância linguística,para Turkle (1997, p. 16):

No ciberespaço, podemos falar, trocar idéias e assumir personalidades que nós mesmos criamos. Temos a oportunidade de construir novos tipos de comunidades – comunidades virtuais – nas quais participamos com pessoas do mundo todo, pessoas com as quais conversamos diariamente, pessoas com as quais podemos ter relações bastante íntimas, mas que provavelmente jamais encontraremos fisicamente.

Salientamos que nossa pesquisa levará em conta fatores extralinguísticos, a fim de entender as variações estilísticas que encontramos no escopo sociolinguístico que coletamos, fatores esses que permeiam entre idade, gênero e localidade, pois foram perceptíveis as ocorrências diversificadas dos usos das formas de tratamento em segunda pessoa, o que nos traz uma concordância com os autores citados na seção dois de nossa pesquisa.

**3.2 Procedimentos da Pesquisa**

Neste estudo, nosso objetivo é criar um modelo formal para examinar as sutilezas de significado em variações sociolinguísticas. O artigo, utilizando a teoria dos jogos, sugere um sistema conhecido como jogos de significado social para analisar como os falantes empregam diversas variações gramaticais para formar seus próprios estilos linguísticos. O estudo concentra-se na interação estratégica entre falantes e ouvintes, levando em conta como a seleção de variantes pode indicar identidades e contextos sociais.

As amostras são digitadas em ambiente virtual, portanto, soma-se importante esta condição sobre os dados coletados, pois os atos comunicativos derivam de uma linguagem digitada. Também se faz importante ressaltar que a pesquisa se limita aos dados coletados de jogadores do jogo *multiplayer* e *online* Dead by Daylight. Propomos uma metodologia que combine a análise de *corpus* coletado diretamente das interações no jogo com a inclusão de diálogos específicos retirados do *chat* para investigar as formas de tratamento em segunda pessoa na comunidade de prática do jogo Dead by Daylight.

Ao contrário da maioria das pesquisas que se concentram em variações de base quantitativa, esse trabalho será orientado pela análise qualitativa, pois entendemos ser este o método mais resistente e eficaz quando se trata de encontrar soluções para o papel da variação na construção social das línguas, em especial quando o estudo está voltado para as comunidades de prática. Nosso principal método aqui é partir de uma análise da relação entre a variação estilística na linguagem e aspectos como classe gênero, etnia e idade. A análise estilística proposta aborda como os falantes ajustam suas formas de falar de acordo com o contexto social e a audiência, revelando as dinâmicas da mudança linguística.

O significado da variação está em seu papel na construção dos estilos, e estudar o papel da variação na prática estilística envolve não simplesmente localizar variáveis nos estilos, mas entender esta localização como uma parte integral da construção do significado social. (Hora e Wetzels, 2011, p. 164).

A coleta foi feita através do *chat* disponibilizado pelo próprio jogo ao final de cada partida, ou seja, são diálogos coletados após a experimentação de cada partida jogada (Figura 2).

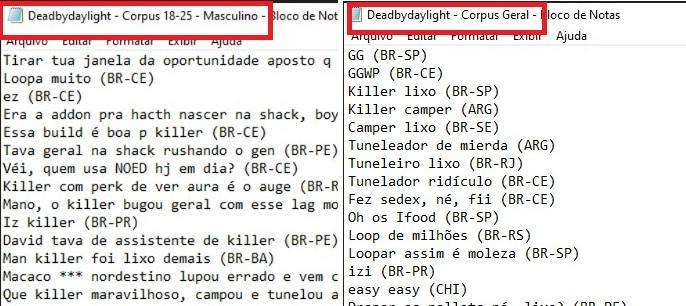
Figura 2 – *Chat* do jogo Dead By Daylight



Fonte: Elaborada pela autora.

O *corpus* será composto por um conjunto de interações textuais registradas durante sessões de jogo, abrangendo diferentes modos de jogo e níveis de habilidade. Essas interações serão coletadas de canais públicos de comunicação, no nosso caso, o *chat* de texto no jogo. A coleta de dados será realizada seguindo as diretrizes éticas para garantir a privacidade e o respeito aos envolvidos.

Figura 3 – Coleta transcrita do *corpus*



Fonte: Elaborada pela autora.

Usaremos aqui uma abordagem que combina observação participativa, análise de conteúdo e investigação para entender como os usos das formas de tratamento em enredo variam na comunidade de prática do jogo Dead by Daylight a partir de uma análise socioestilística. Para começar, observar o progresso dos jogadores será fundamental para entender as suas práticas comunicativas e dinâmicas sociais. Esta fase requer entrar no ambiente do jogo e observar a comunidade em uma única plataforma, em nosso caso, na plataforma Steam. Isso permitirá informações detalhadas sobre os indivíduos que usam as formas de tratamento que averiguaremos, investigando como os indivíduos adaptam suas falas em interações no jogo, contribuindo para o entendimento da variação e mudança linguística. Esse *style-shifting* é analisado em relação ao problema da transmissão na teoria da mudança linguística, ou seja, como as novas gerações aprendem e modificam a linguagem de maneira diferente de seus pais, por exemplo, refletindo processos contínuos de reorganização pós-vernácula.

A análise de conteúdo será usada simultaneamente para examinar os registros digitados da comunicação entre os jogadores. Análises de diálogos *intragame*, isto é, dentro de um aporte comunicativo no próprio *game*, serão nossa única categoria de coleta de dados. Essa análise permitirá a identificação de normas linguísticas e formas de comunicação que caracterizam as interações dentro da comunidade, ou seja, o que leva à escolha de *tú, vos* e *usted* perante determinado contexto de conversação? Para sistematizar e categorizar esses dados, faremos uma análise manual, além do apoio bibliográfico, a fim de obter uma avaliação qualitativa, o que permite uma compreensão detalhada dos estilos e variações nas formas de tratamento, explicando-as teoricamente e dividindo-as nos fatores extralinguísticos (estilo e social) propostos.

Basicamente, dividiremos os fatores de estilo em (Eckert, 2012):

1. Mudanças de Estilo: Identificaremos se há variação estilística ao longo da interação. Por exemplo, um jogador pode começar de forma mais formal e depois adotar um estilo mais informal conforme a interação se torna mais próxima ou tensa.
2. Estilização de Identidades: Examinaremos como os jogadores usam pronomes de tratamento como um recurso estilístico para performar diferentes identidades. Isso pode incluir desde o papel de “líder” ou “estrategista” até “novato” ou “provocador”.
3. Criatividade Linguística: Observaremos os usos criativos ou inesperados dos pronomes, que podem ser empregados para marcar ironia, humor ou sarcasmo, criando diferentes estilos e tons na interação.

Quanto aos fatores sociais baseados na Terceira Onda da Sociolinguística, já evidenciando aqui a base (idade, gênero e localidade dos falantes), que será uma espécie de plano de fundo dos itens a seguir (Eckert, 2012):

1. Construção Ativa de Identidade: Identificaremos como os jogadores usam pronomes de tratamento para construir ativamente suas identidades sociais no jogo. A escolha de um pronome não é apenas reflexo de uma categoria social fixa, mas uma ferramenta para negociar poder, proximidade e estilo social em tempo real.
2. Estilização de *Personae*: Faremos uma relação do uso dos pronomes com a criação de *personae* sociais. Por exemplo, um jogador pode usar *usted* para se posicionar como uma figura de autoridade ou *tú*/*vos* para se alinhar a uma identidade de camaradagem ou intimidade.
3. Comunidade de Prática: Considere a comunidade de jogadores como uma comunidade de prática, onde os padrões linguísticos emergem e são negociados constantemente. O uso dos pronomes de tratamento pode estar ligado ao pertencimento a certos grupos dentro do jogo, como veteranos versus novatos ou diferentes estilos de jogadores.
4. Indexicalidade: Explore como os pronomes de tratamento funcionam como índices sociais que apontam para traços identitários mais amplos. Por exemplo, o uso de “vos” pode indexar uma identidade argentina, enquanto “usted” pode marcar formalidade ou um desejo de distanciamento.

Essa análise socioestilística será usada para entender como os vários estilos de comunicação refletem e reforçam as identidades sociais, além das relações de poder dentro da comunidade. Identificaremos elas, mapearemos os seus condicionamentos e, logo em seguida, faremos a análise de seus usos. Isso requer o uso de teorias sociolinguísticas para compreender como os jogadores usam diferentes estilísticas nas formas de tratamento para negociar *status*, demonstrar solidariedade ou estabelecer autoridade. A combinação desses métodos permitirá uma compreensão completa das maneiras pelas quais o enredo de diversidade nos usos das formas de tratamento é exercido em atos comunicativos pós-partidas no Dead by Daylight. Isso mostrará como a linguagem ajudará a criar e manter a coesão social e a identidade coletiva na comunidade de prática do jogo.

Em outras palavras, o significado da variação está em seu papel na construção de estilos, (...) propondo (...) um estudo do papel da variação na prática estilística. Isso envolve não simplesmente colocar variáveis em estilos, mas entender esse posicionamento como parte integrante da construção do significado social. (Eckert, 2003, p. 43).[[8]](#footnote-7)

Após a coleta, o *corpus* será transcrito e organizado para classificar as várias formas de tratamento em segunda pessoa, especificamente utilizando as palavras como *tú*, *vos* e *usted*, bem como as variações implícitas a essas formas de tratamento. A relação entre os jogadores, o contexto da interação (cooperativo ou competitivo), a localização geográfica dos participantes e outros elementos sociolinguísticos serão examinados na análise sociolinguística, aliando-se à fase de final de nossa análise, que será sob à luz da Socioestilística.

Por exemplo, diálogos retirados do chat do jogo podem incluir interações como: “*¿Por qué no me ayudas, tú*?” mostrando um tratamento informal e direto; “*¡Vos sos increíble en este juego!”,* destacando uma forma de *voseo* típica de regiões como a Argentina; e *“Entiende que podría reparar el generador, ¿usted?”*[[9]](#footnote-8), indicando um nível de formalidade e respeito. Ademais, observaremos outros fatores, os extralinguísticos através de uma visualização do perfil dos jogadores, que faremos conforme a subseção 3.4 deste estudo.

A análise dessas conversas ajudará a descobrir padrões de uso e variação no tratamento, observando como os jogadores ajustam seu discurso às circunstâncias e às interações. Uma compreensão mais profunda e contextualizada das formas de tratamento em segunda pessoa no Dead by Daylight pode ser alcançada triangulando os dados coletados dos diálogos e do *corpus* do jogo.

Por último, discutiremos como essas formas variam em função de fatores na relação entre os jogadores, o contexto da interação (cooperativo x competitivo, poder x solidariedade, respeito x vexame, etc). Isso revelará como as práticas linguísticas específicas no ambiente de jogos *online* mediam a construção de identidade e as relações interpessoais.

**3.3 O Jogo Dead By Daylight**

O jogo Dead By Daylight (DBD) foi criado no ano de 2016, mais especificamente no dia 17 de junho desse ano. A produtora de jogos Beahaviour é a responsável por este feito, além de ser a responsável por atualizações e suporte aos jogadores.

O jogo consiste em uma esfera virtual *gamer* (palavra do inglês que engloba tudo que envolva o mundo de jogos eletrônicos) do gênero de terror. São quatro sobreviventes contra um assassino. Os sobreviventes precisam fazer 5 geradores a fim de energizar os portões de saída para serem bem-sucedidos. Já o assassino, precisa combater esse feito dos sobreviventes e não permitir que os mesmos consigam sair pelos portões. Além dos portões, caso reste somente um sobrevivente com o assassino, há também a chance de este encontrar uma escotilha, que aparece aleatoriamente na partida a ser jogada.

Devido à sua natureza *multiplayer* e à interação intensa entre os jogadores, o jogo Dead by Daylight oferece um ambiente rico para a análise sociolinguística. Os jogadores são frequentemente desafiados a trabalhar juntos ou competir, o que resulta em uma variedade de discursos e métodos de comunicação que refletem a dinâmica do jogo e as relações sociais que foram formadas entre eles. Uma variedade de formas de tratamento, gírias e códigos linguísticos específicos da comunidade estão presentes na linguagem, oferecendo um campo fértil para observar como os jogadores negociam identidade, poder e solidariedade.

O jogo também vai além das fronteiras linguísticas e culturais, permitindo a análise de como as práticas de comunicação envolvidas nessas circunstâncias são influenciadas por fatores sociais, como idade, gênero e origem geográfica, e como essas práticas podem se expandir para fóruns do ambiente virtual, influenciando a comunicação em outros meios sociais virtuais.

Para uma síntese sobre o jogo DBD, como explicam, em estudos Bakhtianos, os autores Remenche e Montargil (2021, p. 668):

O design do jogo é desenvolvido a partir do arcabouço discursivo de terror, acionando diálogo com várias tendências horríficas como bruxaria, rituais satânicos, experiências científicas, figuras do folclore medieval e do imaginário da cultura pop do cinema e das séries. Essas tendências vão se somando e hibridizam-se no universo DBD, permeando a construção estética dos personagens e dos cenários, na verbo-visualidade dos ícones, no design sonoro e na experiência do jogador.

Logo, temos um ambiente de análise em uma tendência *gamer* de bastante crescimento nas plataformas, onde é possível encontrar o jogo, como, por exemplo, na Steam*,* Playstation, XboX e Epic Games (todas são plataformas de jogos *online*). O jogo permite a modalidade *crossplayer*, isto é, jogadores das diversas plataformas supracitadas, poderão jogar entre si, não necessitando, assim, de um único meio para encontrar jogadores. Abaixo, temos uma imagem de como é a interface do jogo:

Figura 4 – Interface inicial do jogo Dead By daylight (DBD)



Fonte: Elaborada pela autora.

O jogo traz uma atmosfera bastante peculiar, com o intuito principal de gerar uma experiência que se aproxime do enredo que ele propõe, no caso, o sentimento de ser caçado (modo sobrevivente) ou de caçar (modo assassino). É importante salientar que o jogo emite diversas censuras, como, na plataforma Steam, para baixar o jogo e ter acesso à jogabilidade do mesmo, é necessário informar a data de nascimento (Figura 5), pois o jogo possui uma censura de 18 anos devido às cenas de violência que o mesmo contém.

Com diversas opções de assassinos (*killers*, do inglês) e sobreviventes (*survs*, abreviação de *survivors*, do inglês) o jogo se torna bastante atrativo, além de possuir *Downloadable Contents* (DLCs), expressão da língua inglesa, que significa conteúdo baixável (O que é DLC?..., 2014, *online*). As DLCs são bastante atrativas em diversos jogos, o que é não é diferente no DbD, onde existem DLCs de personagens de filmes de terror conhecidos mundialmente, com: Chucky, o brinquedo assassino, Freddie Kruger, o vilão da franquia de filmes *Scream* ou *“*Pânico” na versão brasileira, etc.

Figura 5 – Censura do jogo DBD na plataforma Steam



Fonte: Elaborada pela autora.

A relação que temos entre jogos eletrônicos e o gênero textual pelo qual extraíremos diálogos para a análise em linguística de *corpus* é explicado pelos autores Silva e Tartaglia (2015, p. 156) da seguinte forma:

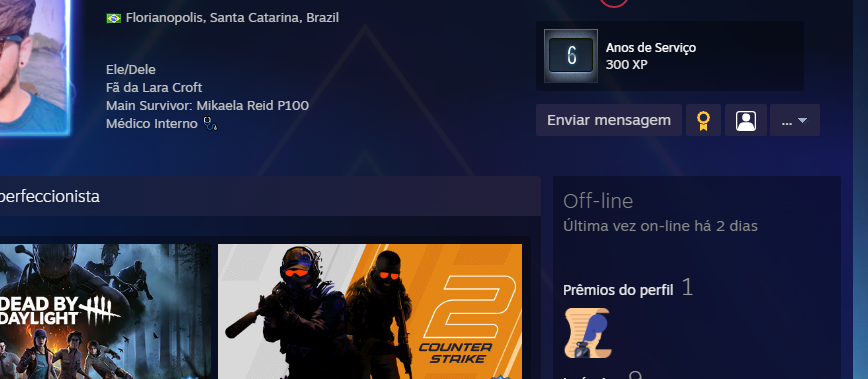
Os jogos eletrônicos, termo aqui tomado com o valor aproximado do de videogames, podem ser considerados como um gênero textual constituído por vários outros formatos genéricos, já que em um determinado jogo, podemos encontrar diálogos, que são gêneros orais, instruções, manuais etc., além de encontrarmos, em formato digital, a representação de alguns gêneros pré-existentes, como cartas, e-mails, anúncios publicitários e notícias de jornais, a depender do tipo de jogo com o qual o usuário está tendo contato.

Portanto, com um conteúdo massivamente aterrorizante, o público deste jogo é jovem-adulto, o que nos traz uma pesquisa com indivíduos com domínios linguísticos de sua língua materna e, também, com domínio sobre os códigos linguísticos que estudaremos aqui, criados através da vivência no ambiente do jogo eletrônico *online* e de conhecimentos prévios de suas línguas maternas em consonância com a globalização do idioma inglês, formando o que Tartaglia e Silva (2015) consideram como diálogos em jogo, como já explicamos anteriormente.

**3.4 Perfil dos Sociolinguístico dos Jogadores**

Como explicado na subseção anterior, os diálogos analisados serão retirados apenas de jogadores da plataforma Steam, pois, desta, é possível retirar informações importantes, como, por exemplo, a localização, idade e gênero dos jogadores (Figura 6).

Figura 6 - Perfil do jogador na Steam



Fonte: Elaborada pela autora.

Na figura acima, temos apenas um exemplo do que é possível avaliar sobre os indivíduos os quais retiramos amostras de seus diálogos ao final de cada partida jogada. Os jogadores possuem idades que variam entre 17 e 37 anos, sendo que consideraremos amostras de jogadores maiores. Os jogadores que proferem os diálogos são sul-americanos, mas, para o nosso estudo, restringiremos, como já explicado, a jogadores da Argentina e do Chile, logo, nativos da língua espanhola, foco de nossa pesquisa.

Os Argentinos e Chilenos são jogadores oriundos das capitais de seus países, respectivamente, Buenos Aires e Santiago. Todos os jogadores destes países são do gênero masculino, pois não encontramos indivíduos do gênero feminino com amostras relevantes ou permissivas ao uso que faremos em nossa pesquisa.

**4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE RESULTADOS**

Para realizar uma análise socioestilística dos pronomes de tratamento em espanhol no contexto do *chat* do jogo Dead by Daylight, focando na Terceira Onda da Sociolinguística, seguiremos um processo estruturado que alinha a estilística com o conceito de estilização social (Eckert, 2012). A Terceira Onda da Sociolinguística, conforme definida por Eckert (2012), enfatiza a relação entre a variação linguística e a construção da identidade social, em oposição às abordagens mais tradicionais focadas em categorias sociais estáticas.

**REFERÊNCIAS**

ANTUNES, I. **Muito além da gramática**: por um ensino de línguas sem pedras no caminho. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.

ALENCAR, L. F. Aelius 0.9.7 User's Manual. **Aelius**, 2013. Disponível em: http://aelius.sourceforge.net/manual.html. Acesso em: 22 fev. 2024.

BAGNO, M.**Preconceito lingüístico**: o que é, como se faz*.* São Paulo: Loyola, 1999.

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

BAGNO, Marcos. **Língua, linguagem e linguística**: pondo os pingos nos ii. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

BATES, T. ***The role of communities of practice in a digital age***. Online learning and distance education resources. Disponível em: http://www.tonybates.ca/2014/10/01/the-role-of-communities-of-practice-in-a-digital-age/. Acesso em: 5 jun. 2024.

BEJARANO, V. C., et al. **Equipes e comunidades de prática como estruturas complementares na gestão do conhecimento organizacional**. In XXV Encontro Nacional de Engenharia de Produção. Porto Alegre, 2005.

BELL, Allan. Language style as audience design. **Language in Society**, n. 13, v. 2, 1984.

BELLO, A. **Compendio de gramática castellana**. Obras completas. Caracas: Ministerio de Educación, 1955.

BIDERMAN, M. T. C. Formas de tratamento e estruturas sociais. **Alfa**: Revista de Linguística, 1972.

BORTONI-RICARDO, S. M. **Educação em língua materna**: a sociolingüística na sala de aula. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

BREZINA, V.; WEILL-TESSIER, P.; MCENERY, A. #LancsBox v. 5.1.2. **Corpora**, 2020. Disponível em: http://corpora.lancs.ac.uk/lancsbox. Acesso em: 22 fev. 2024.

BROWN, R.; GILMAN, A. **Los pronombres de Poder y Solidaridad**. Cambridge: T.A. Sebeok, 1960.

BURNETT, H. Jogos de sinalização, variação sociolinguística e a construção do estilo. **Linguística e Filosofia** , v. 42, p. 419-450, 2019. Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1007/s10988-018-9254-y. Acesso em: 30 AGO. 2024.

CALDERÓN CAMPOS, M. Formas de tratamiento. *In:* ALEZA IZQUI- ERDO, Milagros; ENGUITA UTRILLA, José Ma. (coord.). **La lengua española en América**: Normas y usos actuales. Universidad de Valencia, Valencia: 2010. Disponible en: https://www.academia.edu/11337140/Formas\_de\_tratamiento. Acceso en: 6 jun. 2024.

CAMACHO, Roberto Gomes. Uma reflexão crítica sobre a teoria sociolinguística. DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada, v. 26, p. 141-162, 2010.

COELHO, I. L. et al. **Sociolinguística**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2012.

ECKERT, P.; J. R. RICKFORD. **Style and Sociolinguistic Variation**. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

ECKERT, P. ***The meaning of style***. Proceedings of the Eleventh Annual Symposium about Language and Society, University of Texas, Austin, 47: 41-53, 2003.

ECKERT, P. ***Variation, convention and social meaning***. Paper Presented at the Annual Meeting of the Linguistic Society of America. Oakland CA, Jan. 7, 2005.

ECKERT, P. *Three waves of variation study: the emergence of meaning in the study of sociolinguistic variation*. **Annual Review of Anthropology**. Palo Alto. 41: 87-100, 2012.

FERNANDES, F. R. *et al*. Comunidades de prática: uma revisão bibliográfica sistemática sobre casos de aplicação organizacional. **AtoZ**: novas práticas em informação e conhecimento, v. 5, n. 1, p. 44-52, 2016.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

HERRERO, M. A. **El voseo americano y la enseñanza de español como lengua extranjera**. Cuadernos Cervantes, 18, p. 53-59, 2004.

HORA, D.; WETZELS, L. A variação linguística e as restrições estilísticas. **Revista da ABRALIN**, v. Eletrônico, n. Especial, 2011.

IPIRANGA, A. S. R. Aprendizagem como ato de participação: a história de uma comunidade de prática. **Cadernos EBAPE.BR**, 3(4), 01–17. Disponível em: https://doi.org/10.1590/S1679-39512005000400009. Acesso em: 3 jun. 2024.

LABOV, W. **Padrões sociolinguísticos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

LACERDA, M. L.; GÖRSKI, E. M.; PAZA, C. R. M. A Terceira onda variacionista: continuidade ou descontinuidade de fases? **Revista da ABRALIN**, v. 21, n. 1, p. 1-27, 2022.

LACONI, S. M. **Morfofonología del voseo verbal según los modos usados**. S.l.: S.n. 1991.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LAVE, J.; WENGER, E**. *Situated Learning****: Legitimate peripheral participation*. USA: Cambridge University Press, 1991.

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

LUKÁCS, Georg. A Reificação e a Consciência do Proletariado. In: LUKÁCS, Georg. **História e Consciência de Classe**: estudos sobre a dialética marxista. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

MOLINA, I. Las fórmulas de tratamiento de los jóvenes madrileños. **Estudio sociolingüístico**. Linguistica Espanola Actual, Madrid, v. 15, p. 249-263, 1993. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/282243294\_Las\_formulas\_de\_tratamiento\_de\_los\_jovenes\_madrilenos\_Estudio\_sociolinguistico. Acceso en: 6 jun.. 2021.

PIDAL, R. M. **Historia de la lengua española**. Madrid: Fundación Ramón Menéndez Pidal y Real Academia Española, 2005.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario panhispánico de dudas. **RAE**, 2016. Disponível em: https://www.rae.es/dpd/voseo. Acesso em: 06 ago. 2024.

REMENCHE, M. L. R.; MONTARGIL, G. Camperando a linguagem: práticas discursivas de streamers a partir do jogo Dead By Daylight. **Letras de hoje**, v. 56, n. 3, p. 668-685, 2021.

REVILLA, C. A. B. La dicotomía poder/solidaridad en el uso del sistema pronominal y nominal de tratamiento de hablantes santiagueros: subtítulo do artigo. **Revista Digital.** Buenos aires, v. 188, n. 18, jan./2014. Disponible en: https://www.efdeportes.com/efd188/la-dicotomia-poder-solidaridad-de-hablantes.htm. Acceso em: 7 jun. 2024.

RODRIGUES, T. P.; SEVERO, C. G. Variação em legendas de filme traduzidas: a representação da fala de personagens pertencentes a grupos socialmente desprestigiados. **TradTerm**, São Paulo, v. 22, Número, p. 303-326, dez./2013.

SNYDER, W. M.; WENGER, E.; SOUSA BRIGGS, X. *Communities of practice in government: Leveraging knowledge for performance*. **The Public Manager**, 32(4), 17–21, 2005. Disponível em: http://www.civicstewardship.com/uploads/03.12.26\_Snyder\_et\_al.\_Public\_Manager\_Winter\_2003-2004\_v32\_n4.pdf. Acesso em: 3 jun. 2024.

TURKLE, S. **La vida em la pantala**: la construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Paidós, 1997.

VELOSO, R. As três ondas da sociolinguística e um estudo em comunidades de práticas. In: **XVII Congreso Internacional Asociación de Linguística y Filología de América Latina**. ALFAL, 2014.

VIGARA, A. M. T. **Las relaciones de poder en la conversación**. Madrid: Gredos, 2000.

WEINREICH, U.; LABOV, W. HERZOG, M**. Fundamentos empíricos para uma teoria da mudança linguística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

WENGER, E.. ***Communities of Practice:*** *Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

WENGER, E. ***Communities of practice and social learning systems****: the career of a concept*. Wenger-Trayner, 2012. Disponível em: http://wenger-trayner.com/resources/publications/cops-and-learning-systems/. Acesso em: 5 jun. 2024.

WENGER, E. ***Communities of Practice****: A brief introduction.* Wenger-Trayner, 2012. Disponível em: http://wenger-trayner.com/wp-content/uploads/2012/01/06-Brief-introduction-to-communities-of-practice.pdf. Acesso em: 5 jun. 2024.

WENGER, E.; MCDERMOTT, R.; SNYDER, W. **Cultivating Communities of Practice**: a Guide to Managing knowledge (Harvard Business School Press, Boston, MA). Amy HI Lee received the MBA degree from the University of British Columbia, Canada, 2002.

WENGER-TRAYNER, E. ***Learning in Landscapes of Practice****: Boundaries, Identity, and Knowledgeability in Practice-Based Learning*. London: Routledge, 2014.

WHAT IS A Community of Practice and how do I use this resource? **Monash**, 2013. Disponível em: www.med.monash.edu.au/assets/images/scs/nutrition-dietetics/s01-what-is-a-cop.pdf. Acesso em: 4 jun. 2024.

1. Texto original: “Cuando los estudiantes de español que han aprendido la lengua con la norma de uno de los dos lados del Atlántico, deciden viajar por el ancho mundo hispánico, encuentran una primera y evidente dificultad: la (in)conveniencia de las diferentes formas de tratamiento en español. A primera vista, este fenómeno no parece tener mayor importancia, pero, en la práctica comunicativa, la selección inadecuada de una de las formas trae como consecuencia que el destinatario (un hispanohablante) haga una composición de jerarquías y poderes dentro de la conversación que no corresponde a la realidad, o, peor aún, que se sienta agredido por su interlocutor (el aprendiz de español).” [↑](#footnote-ref-0)
2. Texto original: “alcanzarán una mayor extensión en relación con los asimétricos”. [↑](#footnote-ref-1)
3. Texto original: “En las relaciones entre iguales, el tuteo está tan extendido que se da por supuesto; en ese contexto el uso de usted se consideraría marcado”. [↑](#footnote-ref-2)
4. Texto original: “En la conversación las relaciones de distancia-proximidad se vinculan con el eje poder-solidaridad, que en la interacción dependen sobre todo del grado de conocimiento mutuo de los participantes, la naturaleza de los vínculos socio afectivos que los unen y la naturaleza de la situación de comunicación”. [↑](#footnote-ref-3)
5. Texto original: “Vos se utilizó primero cuando se hablaba a inferiores, a criados o a trabajadores. Al lado de este vos que se usaba con orgullo como de superior a inferior, había otro vos recíproco, usado entre iguales como tratamiento de amistad afectuosa o de intimidad familiar, alternando muchas veces con el tú en el mismo discurso, sobre todo entre esposos, entre caballeros de estrecha amistad y entre hermanos”. [↑](#footnote-ref-4)
6. Texto original: “En el trato de iguales se prefirió el tú al vos, rechazando la mezcla de ambos que se hacía desde antiguo. La repulsión al vos llevó en algunas regiones sobre todo en Andalucía, a una ultracorrección que consistía en no emplear nunca la segunda persona del plural de los verbos cuando se hablaba a más de una persona de tú, sustituyéndola por la tercera persona como si las hablase de usted, así el plural de tú vino a ser ustedes, forma que conocemos hoy en Latinoamérica, vosotros cayó al olvido”. [↑](#footnote-ref-5)
7. Texto original: “El vosotros, como mencionado antes, es de uso tardío y usado ahora normalmente en España y Guinea Ecuatorial (país de colonización muy posterior a la americana), excepto Canarias [y Andalucía], y proviene de la fórmula formal antigua vos a la que se le aumento la perífrasis otros, vos + los otros = Vosotros Como ya lo mencioné en el artículo sobre vos, el vos pasó de formal a informal, y posteriormente sustituido por tú; su derivado posterior vosotros (vos+los otros) pasó a ser también informal y plural del tú.” [↑](#footnote-ref-6)
8. Texto original: “In other words, the meaning of variation lies in its role in the construction of styles, and what I am proposing here is a study of the role of variation in stylistic practice. This involves not simply placing variables in styles, but in understanding this placement as an integral part of the construction of social meaning.” [↑](#footnote-ref-7)
9. Amostras coletadas pela autora por meio do *chat* dojogo Dead by Daylight. [↑](#footnote-ref-8)