**INTRODUÇÃO AO VOCABULÁRIO DOS JOGOS ONLINE A PARTIR DO**

**JOGO DA MEMÓRIA: O ESTRANGEIRISMO E SUAS APLICAÇÕES**

**Resumo**

**O presente trabalho tem como objetivo introduzir o vocabulário dos jogos online para os alunos do Ensino Médio a partir de uma proposta didática lúdica dentro do ensino da Língua Portuguesa, utilizando o jogo da memória como meio do processo de ensino. A globalização e a constante utilização dos termos do estrangeirismo dentro dos jogos justificam a proposta deste trabalho. Este trabalho foi possível a partir de análises de sites específicos da cultura gamer como E-Arena (2018), Interprete (2018), além de um vídeo do canal Pipocando Games (2018) e sob a luz de Gonçalves, et al. (2011). Os resultados esperados após a aplicação deste trabalho é que os alunos saibam identificar os estrangeirismos utilizados na comunicação de jogos online e seus ambientes virtuais, além de entender os seus conceitos e definições.**

**Palavras-chave: Estrangeirismo; Jogos online; Língua Portuguesa; Proposta Didática.**

**Abstract**

**This work aims to introduce the vocabulary of online games for high school students from a ludic didactic proposal within the teaching of the Portuguese language, using the memory game as a means of the teaching process. Globalization and the constant use of foreign terms within games justify the proposal of this work. This work was made possible through analyzes of specific sites of the gamer culture such as E-Arena (2018), Interprete (2018), in addition to a video from the Pipocando Games channel (2018) and in the light of Gonçalves, et al. (2011). The expected results after the application of this work is that students know how to identify the foreigners used in communication of online games and their virtual environments, besides the understanding of their concepts and definitions.**

**Keywords: Foreignism; Online Games; Portuguese Language; Didactic Proposal.**

1. **INTRODUÇÃO**

Os jogos são responsáveis por boa parte dos estrangeirismos presentes no vocabulário jovem atualmente; e essa realidade é permitida graças a globalização. Devido as origens estrangeiras dos jogos, a Língua Inglesa sempre os acompanhou, sendo muitas vezes a única opção de idioma disponível. Conteúdos, sites e plataformas relacionadas aos jogos também não possuíam conteúdos traduzidos e adaptados para todos os idiomas e regiões. E com o Brasil não seria diferente. Como consequência, os jogadores desses jogos tiveram que se adaptar com o inglês, o que fez com que muitos jogadores aprendessem a língua jogando, mas também trazerem para o português termos que não eram vistos antes. Este processo pode ser reconhecido hoje como estrangeirismo. (GONÇALVES, et al. 2011, p. 2)

O estrangeirismo pode ser definido como o uso de palavras, termos e expressões originários de uma língua estrangeira que não possui uma definição equivalente na língua em que foi empregado. (GONÇALVES, et al. 2011 p. 2)

Outro processo que pode ser citado neste processo de adaptação da língua é o neologismo, que pode ser definido como o surgimento de palavras novas a derivadas de outra língua, como “twitar”, “deletar” etc. (GONÇALVES, et al. 2011 p. 2)

No entanto, o foco deste trabalho será apenas para o emprego do estrangeirismo, pelo fato de que as palavras utilizadas neste ainda não são de conhecimento popular, se restringindo apenas para uma determinada área, a dos jogos. Para que o neologismo acontecesse, o uso dessas novas palavras deveriam estar presente no vocabulário cotidiano da Língua Portuguesa, sofrendo suas devidas alterações para se encaixarem na língua, o que ainda não acontece.

 A proposta inicial para este trabalho era discutir como a linguagem da internet, focando nos jogos, modifica a comunicação entre os jogadores tanto dentro do jogo como na vida real. Porém, antes de discutir sobre esse assunto, é necessário apresentar o vocabulário utilizado por esses jogadores. Logo, este trabalho visa essa apresentação do vocabulário utilizado em jogos e seus conteúdos relacionados, a partir de um jogo da memória adaptado para que a apresentação desse vocabulário aconteça de forma lúdica e interativa entre os participantes. Vale lembrar que a linguagem não se restringe somente a eles, abrangendo uma comunidade que leva a comunicação que acontece dentro deles para outros ambientes da internet, como as redes sociais.

 A justificativa para este trabalho se dá pela globalização, que modifica cada vez mais o mundo que conhecemos hoje, fazendo o mesmo com a língua. A ideia de trabalhar o vocabulário dos jogos parte desse mesmo princípio. Atualmente jogadores de todo mundo utilizam desses vocabulários para se comunicar dentro dos jogos, o que torna a comunicação mais universal. Jogadores da China, Índia ou Estados Unidos podem jogar com jogadores brasileiros que possuem o mínimo de conhecimento sobre esse vocabulário sem a necessidade de falarem a mesma língua. Apresentar este conteúdo para adolescentes pode disponibilizar oportunidades diversas dentro do mundo dos jogos, tendo em vista a crescente desse mercado. Já a utilização do jogo da memória é justificada pela facilidade de compreensão do funcionamento e objetivo do jogo.

1. **O COMEÇO DO ESTRANGEIRISMO E AS PRIMEIRAS APARIÇÕES NA LÍNGUA PORTUGUESA**

 É provável que um dos primeiros estrangeirismos relacionados aos jogos a ser implementado na língua portuguesa seja o *tilt*, que em tradução literal, significa inclinar. O termo vem dos antigos *pinballs*, um fliperama onde o jogador deve rebater uma esfera usando duas hastes localizadas na base do visor do *flipper*, a fim de não permitir que a esfera caia entre elas, o jogador pode controlar a intensidade em que rebate essa esfera para os obstáculos localizados na parte de cima do visor, quanto mais tempo a bola dançar por entre os obstáculos, mais pontos o jogador ganha, e caso caia entre as hastes o jogo é perdido, sendo necessário iniciar um novo jogo. (WARDLE, 2011)

O *tilt* nos jogos *pinball* funcionava como um mecanismo anti-trapaça. Os jogadores podiam inclinar as máquinas para alterar a direção da esfera ou até mesmo dar pancadas para derrubar a esfera de algum obstáculo. O *tilt* acontecia quando o jogador exagerava nesses modos, fazendo com que um pêndulo dentro da máquina batesse nas paredes e travasse todos os controles, o que fazia a bola cair e levar a inevitável derrota ao jogador. (WARDLE, 2011)

Figura 1 – Pêndulo



Fonte: ArcadeThrowback

 É importante ressaltar que o termo só foi implementado nos fliperamas após receberem os *displays* eletrônicos, assim, o “*TILT*” aparecia em letras luminosas quando o jogador trapaceava, dando sinal de que o jogo estava perdido.

 Esse termo foi absorvido pela língua portuguesa e seu uso acontece em situações onde algo não funciona como deveria ou apresenta defeitos. É comum ouvir algumas pessoas dizendo “deu *tilt*”, quando diante dessas situações. O *Tilt*, originado da língua inglesa*,* foi ressignificado e implementado de forma prática e natural na língua portuguesa, sem possuir uma palavra correspondente que exprima seu sentido exato, logo, um estrangeirismo anglicista de forma cristalizada.

 No ano 2000, o então colunista da Folha de São Paulo, Fernando Rodrigues, escreveu uma coluna no jornal explicando a origem do termo *tilt*, pelo fato do termo ter sido utilizado por uma importante política da época em um programa de televisão, ao se esquivar de uma pergunta de um entrevistador utilizado a expressão “deu *tilt*”. Rodrigues (2000), inicia a coluna incitando que muitos jovens da época poderiam não conhecer o termo utilizado pela política. O termo que é popularmente conhecido entre os jovens hoje, antes era conhecido somente entre os mais velhos que jogaram fliperama na infância.

 Atualmente é possível observar o termo *tilt* sendo empregado de forma diferente do seu significado original: em jogos *online*, quando um jogador perde suas habilidades e desempenho devido a alterações emocionais enquanto joga, é comum dizer que ele se encontra “*tiltado*”.

1. **PROPOSTA DIDÁTICA**

Antes de prosseguir para os momentos, é necessário fazer a apresentação dos termos que serão utilizados neste trabalho. Doze estrangeirismos serão trabalhados no jogo da memória. São eles: *bugar*, *lagar*, *pushar*, *nerfar*, *buffar*, *rushar*, *divar*, *feedar*, *tiltar*, *gankar*, *rage* e *noob.*

Serão vinte e quatro cartas, sendo doze com estrangeirismos e doze com as respectivas definições, que podem ser analisados na tabela 1.

Tabela 1 – Termo, origem e significado.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Termo** | **Origem** | **Significado** |
| Bugar | *Bug* | Expressão para falha ou erro de um sistema, o que provoca um mal funcionamento |
| Buffar | *Buff* | Fortalecer personagem ou elemento de algum *role-play* ou videogame |
| Divar | *Dive* | Mergulhar; divar é atacar o inimigo dentro de sua área de proteção |
| Feedar | *Feed* | Morrer, intencionalmente ou não, fazendo assim com que o time inimigo se fortaleça |
| Gankar | *Gank* | Ajudar algum aliado em sua *lane* (rota) ou transmitir espectadores de uma livestream para outra |
| Lagar | *Lag* | Atraso devido ao desempenho de um computador ou internet, fazendo com que o jogador não acompanhe os outros jogadores |
| Nerfar | *Nerf* | Enfraquecer personagem ou elemento do jogo, a fim de balancear as mecânicas |
| Noobar | *Noob* | *Newbie* do inglês, um jogador iniciante ou com nenhuma ou poca habilidade no jogo |
| Pushar | *Push* | Empurrar tropas de algum jogo, avançando em determinado caminho, com o intuito de ganhar vantagem sobre o inimigo |
| Dar Rage | *Rage* | Hostilizar desnecessariamente aliados ou inimigos no intuito de desestabilizá-los |
| Rushar | *Rush* | Esforço final, uma corrida até um objetivo, atitude que é decisiva para o fim da competição. |
| Tiltar | *Tilt* | Apresentar defeito (dar tilt) ou perder desempenho durante o jogo devido a alguma questão emocional. |

Fonte: autor.

No primeiro momento, o professor deverá apresentar os estrangeirismos da tabela acima e conferir o conhecimento dos alunos em relação a eles. Em seguida, o professor deverá explicar cada um deles e demonstrar um uso prático do termo no contexto em que se encaixa, podendo ser dentro do jogo, em rede social etc., fazendo com que os alunos se familiarizem e entendam sua função.

No segundo momento, o professor aplicará o jogo da memória adaptado, que, no lugar de imagens similares, as cartas serão divididas em dois grupos: os estrangeirismos e as definições. O professor deverá mediar o jogo, tirando dúvidas e auxiliando os alunos com as assimilações. Em alguns casos, se o professor julgar necessário, ele poderá permitir que duplas joguem contra duplas ou até mesmo trios. Assim, um jogador que possui mais conhecimento e é familiarizado com os estrangeirismos pode auxiliar no aprendizado de alunos menos experientes.

No terceiro momento os alunos serão avaliados. A avaliação ocorrerá da seguinte forma: os alunos deverão encontrar pares no jogo e em seguida escrever frases que narram situações do dia-a-dia, jogos ou da internet usando do estrangeirismo encontrado. A quantidade de frases ficará a critério do professor. Assim, será possível observar se eles compreenderam o sentido de estrangeirismo e compreenderam seu sentido prático e útil na linguagem.

1. **MATERIAIS**

O jogo da memória pode ser desenvolvido pelos próprios alunos, com materiais simples que podem ser encontrados em papelaria ou mesmo dentro da própria escola. Os materiais necessários para o desenvolvimento do jogo são:

- Papel Cartão

- Papelão

- Cola

- Tesoura

- Caneta

O ideal para o desenvolvimento do jogo é que as palavras e frases sejam impressas, para que os cartões fiquem padronizados e tenha uma melhor compreensão do texto.

1. **METODOLOGIA**

Para o desenvolvimento deste trabalho, uma pesquisa bibliográfica foi realizada nos sites e-arena.com.br e Interprete.me, nas matérias “**Vocabulário Gamer – Você precisa saber essas gírias para não ser um noob**” e “**Dicionário gamer – gírias e termos usados em games**” que produzem conteúdos voltados para a cultura gamer, e no vídeo “**22 gírias que todo gamer precisa saber!”** do canal Pipocando Games, a fim de buscar dados qualitativos em relação aos termos do estrangeirismo aplicados no universo dos jogos. O foco da pesquisa foi encontrar os termos do estrangeirismo mais famosos utilizados pelos jogadores, e não o maior número deles.

1. **RESULTADOS ESPERADOS**

Ao final deste projeto, o resultado esperado é que os alunos entendam o conceito e funções práticas do estrangeirismo na linguagem. Espera-se também que sejam capazes de identificar novos estrangeirismos no ambiente virtual, sejam em jogos, redes sociais, sites etc.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O estrangeirismo está presente na Língua Portuguesa, seja ele provindo dos jogos ou não. Nos jogos, os termos do estrangeirismo desempenham a função de uma palavra inexistente na Língua Portuguesa, como exemplo o termo “tilt”. Mas, também desempenham a função de facilitadores de comunicação, aprimorando a transmissão da mensagem, por serem palavras curtas originárias da Língua Inglesa, assunto que pode ser desenvolvido em uma pesquisa futura.

Vale ressaltar um fato que ocorre nos estrangeirismos relacionados aos jogos (que atuam como verbos) citados nesse estudo: todos aparecem na primeira conjugação verbal, terminada em -AR (rushar, divar, lagar etc.). Ainda não se sabe exatamente o porquê desse fenômeno ocorrer. Talvez isso ocorra pelo fato dos verbos terminados em -AR serem mais comuns e mais simples, logo, mais fáceis de adaptar os estrangeirismos nessa estrutura. Mesmo os estrangeirismos que não se transformam em verbos possuem um padrão, podendo ser visto em “*rage”* ou “*tilt”*¸ que são comumente expressados com “deu tilt”, “dar rage”, empregando o verbo dar.

1. **REFERÊNCIAS**

GONÇALVES, C. A. F. et al. **O uso do estrangeirismo na língua portuguesa**. Revela, Lisboa, v. V, n. X, p. 1-32, 2011. Disponível em: <http://fals.com.br/novofals/revela/REVELA%20XVII/artigoexper\_05revela10.pdf>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

NANTAI. **Dicionário gamer – gírias e termos usados em games**. Disponível em: < https://interprete.me/dicionario-gamer-girias-e-termos-usados-em-games/>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

PIPOCANDO GAMES. **22 gírias que todo gamer precisa saber!** Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=szj1cXFKDEM>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

RODRIGUES, Fernando. **Ih, deu tilt.** Disponível em: < https://www1.folha.uol.com.br/fsp/opiniao/fz0111200005.htm>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

SANTOS, Larissa. **Vocabulário Gamer** – Você precisa saber essas gírias para não ser um noob. Disponível em: <<https://e-arena.com.br/vocabulario-gamer-parte-1/>>. Acesso em: 06 de junho de 2020.

WARDLE, Matt. **What does tilt mean?** Disponível em: <http://arcadethrowback.blogspot.com/2011/04/glossary-tilt.html>. Acesso em: 31 de maio de 2020.