



SEÇÃO: ESTUDOS BAKHTINIANOS CONTEMPORÂNEOS

Camperando a linguagem: práticas discursivas de *streamers* a partir do jogo *Dead By Daylight*

Camping the language: discursive practices of streamers from the game Dead By Daylight

Cámping el lenguaje: prácticas discursivas de streamers del juego Dead By Daylight

Maria de Lourdes Rossi Remenche¹

orcid.org/0000-0003-3283-9890
mlourdesrossi@hotmail.com

Gilmar Montargil²

orcid.org/0000-0001-6490-4437
gilmar.montargil@gmail.com

Recebido em: 15/04/2021.

Aprovado em: 13/06/2021.

Publicado em: 10/02/2022.

Resumo: Os jogadores do game *Dead By Daylight* (DBD) enunciam uma linguagem sociotípica que produz a comunicabilidade em um espaço-tempo signico que dialoga com diversas temáticas horríficas. Considerando esse cenário, este artigo apresenta resultados de pesquisa investigativa sobre os modos de articulação da linguagem advinda de práticas discursivas interacionais com o jogo DBD. O corpus se constitui de recortes de *streams* de quatro *streamers* da plataforma Facebook Gaming, totalizando oito amostras. A análise, a partir da concepção dialógica do discurso do Círculo de Bakhtin, mobilizou conceitos como heterogeneidade da linguagem, dialogismo e heterodiscurso. Os resultados salientaram algumas estratégias linguísticas empregadas, entre elas, acronismos, deslizamentos de sentido e a mobilização de empréstimos linguísticos.

Palavras-chave: Círculo de Bakhtin. Dialogismo. Game Studies. Streamers. *Dead By Daylight*.

Abstract: The players of the game *Dead By Daylight* (DBD) enunciate a sociotypical language that produces communicability in a sign chronotope that dialogues with horrific themes. Considering this process, this article presents results of research that aimed to investigate the modes of articulation of the language of discursive practices in the interaction with the DBD game. The corpus is composed of clippings from four streams of the Facebook Gaming platform, totaling 8 samples. The analysis, based on the dialogical conception of the Bakhtin Circle discourse, mobilized concepts such as heterogeneity of language, dialogism and heterodiscourse. The results highlighted some linguistic strategies employed, including acronyms, changes in meaning and the mobilization of linguistic loans between languages.

Keywords: Bakhtin Circle. Dialogism. Game studies. Streamers. *Dead By Daylight*.

Resumen: Los jugadores del juego *Dead By Daylight* (DBD) enuncian un lenguaje sociotípico que produce comunicabilidad en un espacio-tiempo de signos que dialoga con varios temas horribles. Desde este contexto, este artículo presenta los resultados de una investigación que tuvo como objetivo investigar los modos de articulación del lenguaje que surgen de las prácticas discursivas en la interacción con el juego DBD. El corpus se compone de recortes de cuatro flujos de la plataforma Facebook Gaming, con un total de 8 muestras. El análisis, basado en la concepción dialógica del discurso del Círculo de Bakhtin, movilizó conceptos como heterogeneidad del lenguaje, dialogismo, heterodiscurso. Los resultados destacaron algunas estrategias lingüísticas empleadas, incluyendo siglas, cambios de significado y la movilización de préstamos de palabras extranjeras.

Palabras-clave: Círculo de Bakhtin. Dialogismo. Game Studies. Streamers. *Dead By Daylight*.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Curitiba, PR, Brasil.

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, RS, Brasil.

Introdução

Genrushar, tunelar, camperar, counterar, loopar, nerfar, slugar. Todos esses termos, que em um primeiro momento podem gerar estranhamento e serem considerados inócuos, fazem parte da enunciação de *gamers* e *streamers* que transmitem jogos ao vivo em plataformas como Facebook Gaming, Nimo Tv e Twitch Tv. Essa linguagem não só possibilita diversas interações necessárias à *gameplay* do jogo *Dead By Daylight* (DBD), como também situa os sujeitos no mundo ludovirtual produzido por esse jogo, além de se transmutar com outras linguagens coexistentes na vida desses *streamers*. Esse processo pode ser exemplificado em:

Nossa derrubei uma **pallet** ali fortíssima! Me perdeu! Voltei para o **gerador**. Esse negócio de não **dropar pallet** porque é no começo do jogo depois passa um **dropando** tudo, quando eu vou **loopar** já não tem mais merda nenhuma (SAMIRA CLOSE, [2020], grifo nosso).

Ele tá **lagado**. Certeza que ele tá **lagado**. Me cura aqui e deixa 99%. O problema é que eles não estão fazendo nada. Os dois **geradores** foi eu que fiz. É porque as duas estão jogando **stealth** (WESLLEY LIVES, [2020], grifo nosso).

Os enunciados elencados evidenciam formas específicas de comunicação de uma coletividade *gamer* que tem por afinidade o universo ficcional do jogo *Dead By Daylight*. Os diversos atores que nele transitam – seja jogando, assistindo, debatendo em *groups*, *fórums* e *fandoms* – dialogam por meio desse “elo signico” (VOLÓCHINOV, 2017). Eles mobilizam uma linguagem própria na qual “dropar”, “loopar”, “buffar”, entre outros termos, preenchem-se de sentido e produzem interação imediata – por mais diferentes que sejam os interlocutores, grupos ou tribos a que pertençam. Essas palavras tornam-se signos ideológicos e passam a representar a realidade dessa coletividade (VOLÓCHINOV, 2017).

Nesse cenário, a comunicação torna-se mais ágil e contribui para que esses sujeitos se identifiquem como pertencentes a essa coletividade. Nesse sentido, Volóchinov (2017, p. 111) argumenta que “[...] somente aquilo que adquiriu um valor so-

cial poderá entrar no mundo da ideologia, tomar forma e nele consolidar-se”. Isso ocorre porque “[...] o meio ideológico é a consciência social de uma dada coletividade, realizada, materializada e exteriormente expressa” (MEDVIÉDEV, 2012, p. 56).

Volóchinov (2017) sinaliza o caráter social, histórico e ideológico da linguagem que permeiam todo tipo de atividade humana e podem ser observáveis no uso de palavras, gestos, comportamentos, no consumo de produtos (como os *games*, por exemplo), nas brincadeiras e práticas *ludens* que acompanham a humanidade (HUIZINGA, 2019), nos ícones, nas roupas, nas imagens, na forma como interagimos nas redes sociais.

Nessa perspectiva, o estudo da linguagem explora essas práticas comunicacionais *gaming* considerando as esferas física, psicológica, fisiológica e social dos atores imbuídos nesse processo (jogadores, *games*, mercado de jogos, *fan-baseds*, entre outros), considerando esse sujeito *gamer* e *streamer* em um lugar de ação e de interação a partir de uma conjuntura situacional e específica, que leva em conta aspectos como o conhecimento pessoal e histórico, além das relações interacionais entre esses atores que orbitam o ato verbal.

Por esse entendimento, mobilizamos a esfera discursiva dos *games* e, mais especificamente, toda a semiosfera presente no universo DBD – jogo permeado pelo campo discursivo do terror e da sobrevivência. A jogabilidade consiste em sair vivo de uma arena após o concerto de cinco geradores de energia (*gens*) tendo como principal obstáculo um assassino (*killer*), instaurando um dialogismo com temáticas de bruxaria, de exorcismo, de coulrofobia, oferendas e ritos, além de uma transmidialidade com personagens de terror de filmes da cultura *pop* como *Jogos Mortais* (2004) e *O Massacre da Serra Elétrica* (1974).

Buscando percorrer a complexidade desse processo, este artigo tem como objetivo investigar os modos de articulação da linguagem advinda de práticas discursivas em torno do jogo *Dead By Daylight*. Para tanto, tomamos como hipótese que os *players* desse *game* criam o que Bakhtin (2015) chama de língua sociotípica por meio

de neologismos semânticos (ressignificação de termos já existentes) e empréstimos da língua inglesa. Nessa perspectiva, Bakhtin (2015, p. 66) explica que a língua é heterodiscursiva, ou seja, "é uma co-existência concreta de contradições socioideológicas entre o presente e o passado, entre diferentes épocas do passado, entre diferentes grupos socioideológicos do presente, entre correntes, escolas, círculos, etc.". Essas "línguas" do heterodiscurso cruzam-se de modos diversos entre si, formando novas "línguas socio-típicas". Para Bakhtin, essas línguas "são pontos de vistas específicos sobre o mundo, formas de sua compreensão verbalizada, horizontes concreto-semânticos e axiológicos específicos" (BAKHTIN, 2015, p. 67).

A partir dessa concepção, selecionamos quatro *streamers* de diferentes públicos e registros sociais, a saber: Mandy Mess; Nicole Diretora; Wanessa Wolf; e Wesley Lives. Para a análise, acionamos a perspectiva dialógica do discurso do Círculo de Bakhtin, considerando conceitos como heterodiscurso, dialogismo e heterogeneidade da linguagem. Os enunciados foram extraídos de um *corpus* de oito *streams* transmitidas no mês de outubro de 2020. Na sequência, retomaremos algumas ideias bakhtinianas acerca da heterogeneidade da linguagem; faremos, também, uma cartografia do jogo DBD e, por fim, apresentaremos os resultados da análise.

Stalkeando a perspectiva bakhtiniana³

As discussões ocorridas no âmbito do Círculo de Bakhtin – em especial pela tríade Mikhail Bakhtin (1993, 2015, 2019a, 2019b), Valentin Volóchinov (2017) e Pável Nikoláievitch Medviédev (2012) – semearam um percurso em oposição a duas tendências teóricas em voga na passagem do séc. XIX para o XX, são elas, o subjetivismo individualista e o objetivismo abstrato, entrando na esteira dessa crítica as problematizações de

Humboldt, Vossler e Saussure.⁴ Dessa forma, os estudos do Círculo de Bakhtin direcionam o olhar para a linguagem fundada no *dialogismo*, ou seja, na consideração dos diversos fatores sócio-históricos e de produção que condicionam determinada interação com o mundo.

Os estudos do Círculo problematizam uma visão de sujeito desvinculado da linguagem e exploram a alteridade, considerando a incompletude do sujeito e o modo como ele se constitui por meio da linguagem que produz e refrata (BAKHTIN, 1993, 1997, 2015), ou seja, na interação eu-outro. Para exemplificar essa diferença no pensamento de Bakhtin (1993), recorreremos à ideia do filósofo espanhol, Ortega y Gasset (1987), que nos anos 1920, pós-primeira Guerra Mundial, averbava uma ideia de sujeito meio-individual e meio-social. A teoria bakhtiniana avança ao propor que a própria individualidade (interior) só é construída pelo processo de interação social (diálogo com o exterior), ou seja, não existe separação entre dois campos, mas uma frequente troca em que o outro atribui sentido de completude ao eu, afinal esse outro constitui a identidade do eu por meio de uma visão exotópica. De Paula e Luciano (2020), ao retomar os estudos bakhtinianos, argumentam que na voz do sujeito já há a voz de um outro e sua produção enunciativa se configura como resposta a essa voz internalizada que o constitui. Os autores enfatizam, ainda, que esse outro configura a voz social de um grupo.

Nesse sentido, parte-se da ideia de que os sujeitos estão inseridos em diferentes situações sociais de comunicação, permeados por relações, dizeres e práticas sociais. A perspectiva bakhtiniana concebe que a linguagem circula por diferentes esferas de produção do discurso (esfera literária, esfera jurídica, esfera jornalística, entre outras) (BAKHTIN, 2015, 2016). Nessa perspectiva, o sujeito circula por essas diversas esferas do cotidiano e constitui-se na interação

³ Os subtítulos foram mesclados com termos da linguagem do *game* DBD.

⁴ Essa crítica é diluída e revisitada em várias obras, como em *Teoria do Romance* e *O Freudismo*, no entanto, em *Marxismo e Filosofia da Linguagem* essa questão ganha protagonismo na discussão bakhtiniana. Dessa forma, o olhar do pesquisador volta-se para o dialogismo e a interação que orbita o ato de enunciação – o que foi negligenciado no estudo da linguagem pelo subjetivismo individualista e pelo objetivismo abstrato, obscurecendo vários conceitos caros ao Círculo de Bakhtin, como a ênfase axiológica, o contexto sócio-histórico, a necessidade de ultrapassar uma ideia de linguagem separada da formação do sujeito, entre outros conceitos.

dialogizada com elas, pois “cada palavra exala um contexto e os contextos em que leva sua vida socialmente tensa; todas as palavras e formas são povoadas de intenções” (BAKHTIN, 2015, p. 69), de modo que os sujeitos refratam em seus atos verbais todo esse percurso pelos espaços sociais. Assim, todo enunciado é heterodiscursivo, porque qualquer verbalização aciona diálogos com essas diversas esferas, outros discursos, outras épocas. Isso ocorre porque:

[...] todo discurso concreto (enunciado) encontra o objeto para qual se volta sempre, por assim dizer, já difamado, contestado, avaliado, envolvido ou por uma fumaça que o obscurece ou, ao contrário, pela luz de discursos alheios já externados a seu respeito. Ele está envolvido e penetrado por opiniões comuns, pontos de vistas, avaliações alheias, acentos. O discurso voltado para o objeto entra nesse meio **dialogicamente** agitado e tenso de discursos, avaliações e acentos alheios, entrelaça-se em suas complexas relações mútuas, funde-se com uns, afasta-se de outros, cruza-se com terceiros [...] (BAKHTIN, 2015, p. 48, grifo nosso).

Quando um *streamer* verbaliza uma frase do tipo “*barbazirando no looping*”, esse enunciado faz várias associações dialógicas: a) barbariza⁵ advém da esfera discursiva LGBTQI+; e b) *looping*⁶ da esfera *gamer*. No entanto, existem nesse enunciado: uma contraposição a discursos machistas e homofóbicos que busca fissurar barreiras heteronormativas e preconceitos presentes na esfera *gamer*⁷; uma relação geográfica que mobiliza diferentes culturas e línguas. Finalmente, ao enunciar “*looping*”, esse *streamer* dialoga com um determinado tipo de *game* em detrimento de outros que utilizam termos distintos (*ultar*, *hpar*), acenando, assim, para certo gênero, estilo e marca de *game*. O conceito de heterodiscurso articula essas relações discursivas que se tensionam e coexistem no ato comunicativo.

Bakhtin (2010, 2019b) explora a concepção dialógica em seus estudos sobre o objeto literário, particularmente nas obras de Dostoiévski e de

Rabelais, e identifica no romance o povoamento de diversas vozes sociais – o tenso debate que ocorre entre essas vozes na sociedade e que se bifurcam nas obras. Martín-Barbero (1997) encontra na leitura bakhtiniana aporte para romper com a ideia de culturas hierárquicas, opostas e que não se misturam (cultura erudita x cultura do povo, cultura popular ou urbana em contraposição à cultura indígena ou culturas consideradas não civilizadas). Tal posição funda-se na ideia de que os gêneros “subalternos”, como os romances de Rabelais e os folhetins de Alexandre Dumas, reverberam-se no lugar de contato e de entremeio dos diversos grupos sociais, ao passo que o gênero romanesco sob essa ótica passa a hibridizar linguagens, discursos, outros gêneros, temáticas e estilos, refletindo um horizonte social de determinada época e sociedade:

O romance é um heterodiscurso social artisticamente organizado, às vezes uma diversidade de linguagens e uma dissonância individual. A estratificação interna de uma língua nacional única em dialetos sociais, jargões profissionais, as linguagens dos gêneros, as linguagens das gerações e das faixas etárias, as linguagens das tendências e dos partidos, as linguagens das autoridades, as linguagens dos círculos e das modas passageiras, as linguagens sociopolíticas e até das horas (cada um tem sua palavra de ordem, seu vocabulário, seus acentos), pois bem, a estratificação interna de uma língua em cada momento de sua existência é a premissa indispensável do gênero romanesco: através do heterodiscurso social e da dissonância individual, que medra no solo desse heterodiscurso, o romance orquestra todos os seus temas, todo o seu universo de objetos e sentidos que representa e exprime (BAKHTIN, 2015, p. 30).

Em *Os gêneros do discurso*, Bakhtin (2016) esclarece que os gêneros discursivos são constituídos de uma relação relativamente estável entre as temáticas circulantes no meio social, uma composição pré-determinada a ser executada (passível de reordenamento) e uma unidade estilística que reflete um traço individual (o individual sempre reconduzido a uma dada sociabilidade,

⁵ Barbarizar é um verbo da dialetologia da comunidade LGBTQI+ que, a partir de determinada interação, pode ganhar o sentido de surpresa/susto (eu fiquei barbarizada!); ganhar/destruir/humilhar outra pessoa e/ou personagem (eu barbarizei com ele!); beleza e boa produção de maquiagem e vestuário (eu barbarizo no look).

⁶ *Looping* é uma referência ao ato de dar várias voltas, circularmente, no em torno do mesmo objeto ou na arena do *game*, tem uma conotação de despistar e atrasar o inimigo.

⁷ Acerca de homofobia e padrões heteronormativos no âmbito *gamer*, ver Adrienne Shaw (2012) e Bonnie Ruberg (2020).

um eu formado pela alteridade com o mundo).

Nesse sentido, os *games* em suas diferentes materialidades (digital, brincadeiras culturais, tabuleiros) constituem-se em gêneros discursivos com uma composição marcada por corridas, lutas, *puzzles*, tiros, *Role-playing game* (RPG), cartas. Essa composição é saliente no *design* desse produto, assim como traços estilísticos relacionados à temática de aventura, resolução de conflitos, conquista de desejos que, em uma criação simbólica, alicerçam a estética do jogo.

Bakhtin (2016) detalha, também, uma segunda categoria de gênero que se diferencia da primeira pela capacidade de absorver outros gêneros. Logo, por esse viés, podemos – assim como Fernandez-Vara (2014) – vislumbrar a *stream*, o *game*, e práticas como o *speedrun* e o *roleplaying*,⁸ como uma textualidade – um texto híbrido composto por diversas linguagens e vozes sociais, passível de reordenamento e adaptação.

Logo, os *games* absorvem diversos outros gêneros na composição de seus espaços lúdicos: na interface com o usuário, na narrativa, no *gamepace* ou *gameworld* (o cenário, ambiente, mundo onde se passa o game), na personagem, nas instruções da *gameplay* (de como jogar), textos descritivos, cor, traços, pictogramas, infográficos, canção, entre outros, que são estruturados na arquitetura do jogo a depender de sua tipologia e propósito *ludens*. Para Nitsche (2009), é a funcionalidade do *game* que vai dimensionar o que um jogador pode fazer e como fazer de modo que, esse “o que” e “como” orientam quais gêneros, vozes, enunciados serão adaptados no todo arquitetônico do *game*, instituindo modos específicos para se comunicar durante a experiência lúdica.

Nessa dinâmica se produz uma linguagem heterogênea e híbrida, que pode ser observada em gêneros para além do romance como, por exemplo, nas *streams* recortadas como objeto

dessa pesquisa. Essas transmissões ao vivo de jogos em plataformas como Facebook Gaming, Nimo Tv e Twitch, transmutam os jogos com outros gêneros, como o comentário *online*, o teatro; o sorteio, entrevista pingue-pongue, *donates* – entremeados pela ação de jogar, de streamar e de interagir com os espectadores *online*.

Os signos são objetos únicos e materiais e qualquer objeto pode vir a se tornar um signo, contudo, ele adquire uma significação que extrapola os limites da sua existência particular. O “signo não é somente uma parte da realidade, mas também reflete e refrata uma outra realidade, sendo por isso mesmo capaz de distorcê-la, ser-lhe fiel, percebê-la de um ponto de vista específico e assim por diante” (VOLÓCHINOV, 2017, p. 93). Nessa concepção, os atos comunicativos de *streamers* refratam várias camadas dialógico-discursivas perenes à esfera dos *games*, ao jogo DBD e às diferentes enunciações de grupos sociotípicos como as *drag queens* e “os manos”, entre outros, que fazem parte das vivências desses sujeitos.

Os jogadores do *game Dead By Daylight*, por meio de linguagem criativa e dinâmica, elaboram e reelaboram os enunciados na arena discursiva dos *games*, não só instaurando novas relações, mas também tencionando-as com uma força centrípeta que empuxa e centraliza as transformações da língua e uma força centrífuga⁹ que, pelo próprio caráter heterogêneo e dialógico da linguagem, incorre nas mudanças, nas transmutações e na expansão dos recursos linguísticos a serem materializados no ato verbal. “Cada enunciação concreta do sujeito do discurso é um ponto de aplicação tanto das forças centrípetas quanto das centrífugas. Nela se cruzam os processos de centralização e descentralização, unificação e separação [...]” (BAKHTIN, 2015, p. 42). Logo, essas forças operam também nos usos linguísticos de

⁸ *Speedrun* é uma prática *gamer* de finalização de um *game* no menor tempo possível. Já o *Roleplay* é uma prática performativa de criação e atuação de personagens em *gameplaces* (jogos constituídos de cidades que se habitam, tais como *Grand Theft Auto V* e *Red Dead Redemption 2*).

⁹ Para Bakhtin (2015), a linguagem vai se transformando naturalmente por meio de uma força centrífuga, por exemplo, os vocábulos e expressões idiomáticas que vão surgindo em diferentes regiões brasileiras; depois de um longo período, as transmutações são tantas, que é possível afirmar que ocorreu a formação de outra língua. Um exemplo claro pode ser dado com o catalão em relação ao espanhol. No entanto, Bakhtin (2015) também fala da força centrípeta – que são as tentativas de centralizar uma língua, por exemplo, a gramática e a lexicção fixada por dicionários, que freiam as transformações da língua e garantem certa comunicabilidade entre os interlocutores. As duas forças se dão no heterodiscurso.

grupos específicos, como os *gamers*, que podem se dividir em subcamadas sociotípicas a partir de cada *game* ou a partir da intersecção com outros grupos sociais, permitindo acepções como os *queer games*, os *roleplayers*, os *speedruners*, o grupo de *League of Legends*, o grupo de *Valorant*, o grupo de *Dead By Daylight*.

A noção de "língua"¹⁰ sociotípica apresentada por Bakhtin (2015) é de suma importância para reconhecer esses *gamers* de DBD como um grupo que enuncia em uma arena própria, a partir de "[...] pontos de vistas específicos sobre o mundo" (BAKHTIN, 2015, p. 67). É justamente o heterodiscurso e a tensão/contradições provocada pelos dialogismos entre épocas, escolas, partidos, círculos artísticos, grupos sociais que novos modos de se comunicar são criados (BAKHTIN, 2015). Nesse sentido, "As leis da formação da língua são leis *sociológicas* em sua essência" (VOLÓCHINOV, 2017, p. 224, grifo do autor). Nessa interação, produzem-se deslizamentos, adaptações, criações, controle no "dialeto social" de cada um desses grupos. Na próxima seção, apresentaremos o jogo DBD a partir das principais referências dialógicas que se reverberam no *design* (projeto) do jogo no intuito de aclarar os processos de linguagem a serem analisados.

Ganchos, totens e memento mori: o jogo DBD

As interações *online* têm propiciado diferentes modos de comunicação, contato e posicionamento dos sujeitos na sociedade, sobretudo pelas redes sociais digitais, que agregam identidades por afinidades, gostos e ações (GEE, 2000; BELK, 2013). O horizonte social constituído pelo jogo DBD mobiliza a construção de uma jogabilidade do terror que se materializa em uma linguagem específica.

Esse jogo foi projetado e realizado, para distintos suportes (*PC, console, mobile*), pelo estúdio canadense *Behavior Interactive*.¹¹ *Dead By Daylight*¹² estreou no ano de 2016 e, desde então, vem lançando capítulos com novos personagens e jogabilidades, atraindo cada vez mais público – sobretudo o brasileiro. O sucesso e a expansão, por mais de cinco anos, devem-se ao fato da estrutura do *game* adotar processos de convergência midiática (JENKINS, 2011), isto é, os desenvolvedores criaram uma narrativa que consegue absorver distintas histórias, sejam *crossovers* ou criações exclusivas para o *game*¹³ (MARKMAN, 2020).

A *gameplay* de DBD consiste em quatro *survivors* (sobreviventes) percorrendo um mapa em realidade virtual, cujo propósito é restaurar cinco geradores de energia. Quando esse objetivo é alcançado, possibilita-se a abertura do portão de saída. No entanto, existe um quinto jogador, o *killer*, que tem como função atrapalhar e impossibilitar a saída dos *survs*, ou seja, seu objetivo é eliminar os sobreviventes do jogo após capturá-los e inseri-los nos ganchos.

Nesse embate entre *killer* e *survivors*, várias ações são possíveis: fugas, derrubar barricadas de madeira para atrasar o assassino, pular janelas, entrar em armários, enganchar, salvar sobreviventes do gancho, entre outras. Cada ação mobiliza, de forma indireta, a ideia do que é moralmente uma prática aceitável e esportiva dentro do *game*. Além disso, existem fatores que alteram e tornam única cada partida de DBD, a saber: a especialidade de cada *killer*, os itens que os sobreviventes podem portar, os adicionais, as oferendas, e as *perks* (habilidades/vantagens), além, é claro, da experiência de cada *player*. Assinala-se em vermelho, na (Figura 1) os fatores que serão explorados na sequência.

¹⁰ Segundo Grillo e Américo (2017), a palavra russa *iazk* pode ser tanto linguagem como língua. As pesquisadoras e tradutoras de *Marxismo e Filosofia da Linguagem* adotaram "língua" em alguns contextos específicos para denotar "fenômenos fonéticos e fisiológicos envolvidos na comunicação verbal" (GRILLO; AMÉRICO, 2017, p. 362).

¹¹ Disponível em: <https://www.bhvr.com>. Acesso em: 20 nov. 2020.

¹² Disponível em: <https://deadbydaylight.com/en>. Acesso em: 20 nov. 2020.

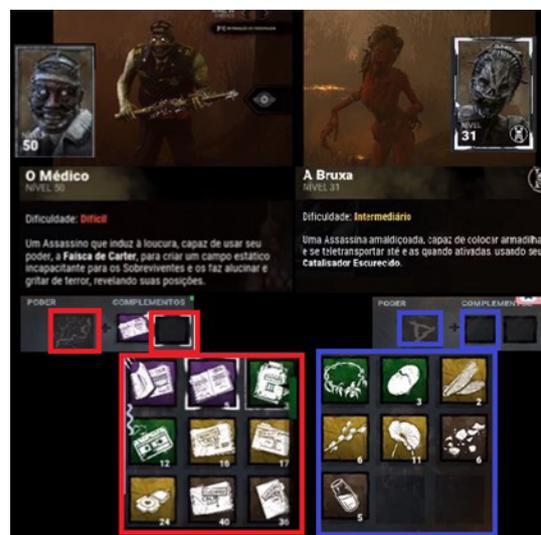
¹³ Há uma cena no filme *O massacre da serra elétrica* (1974) em que o assassino, Bubba, pendura uma das vítimas em um gancho de açougue, ação introduzida no DBD como um dos pilares da jogabilidade. A ideia de narrativa transmidia (JENKINS, 2011) é o que possibilita que filmes como *Halloween* (1978), do vilão Michael Myers, possam ser trazidos ao DBD, sem que isso, obrigatoriamente, afete a história original.

Figura 1 – Inventário do game DBD



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores em *Dead By Daylight/Behaviour* (2020).

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. Pode-se ver essas referências na Figura 2, que apresenta a comparação entre dois *killers*. Do lado esquerdo está Carter (O Doutor) e do lado direito Lisa Sherwood (A Bruxa).

Figura 2 – Diferenças entre *Doctor* e *Hag*

Fonte: Adaptado pelos autores a partir de *Dead by Daylight/Behaviour* (2020).

A personagem do Doutor se constitui a partir de um diálogo com as experiências médico-científicas – relacionando-se com violências e procedimentos psiquiátricos, reverberando uma indumentária, uma arma e um poder interligado ao mundo da eletricidade (descargas elétricas, eletrodos, eletroconvulsões).¹⁴ Já a Bruxa é construída acionando elementos da natureza e sobrenaturais, permitindo que ela se teletransporte e demarque o chão com uma armadilha (*trapp*) mediante o símbolo triade.¹⁵ As construções dessas figuras são reforçadas pelos

complementos que cada *killer* pode portar. Na demarcação em vermelho (Figura 2) podemos observar nos ícones e nas descrições vários *add-ons* (complementos) da esfera dos hospitais e hospícios (cartões, anotações médicas, registro de procedimentos) e, na demarcação em azul, *add-ons* que são do espectro da fauna e da flora (restos de animais, ervas e plantas, ingredientes para poções e feitiços).¹⁶ Assim ocorre também com os sobreviventes, com o diferencial de que eles podem escolher uma série de itens a serem usados na partida, exemplificados na Tabela 1.

TABELA 1 – Itens portáteis em *DBD por survivors*

Ícone	Funcionalidade
	A <i>chave</i> serve para abrir uma escotilha escondida no mapa, permitindo ao personagem sair de maneira mais rápida, sem abrir os portões.
	O <i>kit médico</i> permite que o sobrevivente se cure durante partida quando estiver machucado.
	A <i>caixa de ferramentas</i> serve para reparar os <i>gens</i> mais rapidamente ou danificar ganchos.
	A <i>lanterna</i> permite atrapalhar a visão do assassino, desarmar <i>trapps</i> e práticas de sinalização.
	O <i>mapa</i> permite ver a área de objetos importantes no cenário: <i>pallets</i> , <i>totens</i> , janelas, ganchos, entre outros.

Fonte: Elaborado pelos autores a partir de *Dead by Daylight/Behavior* (2020).

A cor do item (rosa, roxo, verde, amarelo, marrom) define o grau de raridade e o nível de poder ou durabilidade do item. Dessa forma, os *add-ons* que podem ser escolhidos estabelecem relações discursivas com o respectivo item escolhido. Na

Figura 3, identificamos uma série de complementos do universo médico como sutura cirúrgica, tesouras, seringas e bandagens quando o item *kit médico* é escolhido.

¹⁴ Cada personagem de DBD tem uma descrição que conta um pouco da história do personagem e dá pistas dos motivos que o levaram a estar ali. Herman Carter basicamente tem uma história ligada à fascinação e à loucura acerca do trabalho sobre neurologia (DEAD BY DAYLIGHT/BEHAVIOR, 2016-2021).

¹⁵ O número 3 pode ter tanto uma conotação mítica e religiosa, como uma acepção do azar e satânica. O próprio sobrenome Sherwood traz no nome a referência à floresta (*wood*). O arquétipo de Bruxa tem muitas referências, em especial, ligados a signos como vassoura e chapéu (VOGLER, 1997). No entanto, DBD preferiu fazer esse dialogismo com elementos da natureza.

¹⁶ Por exemplo, um dos *add-ons* da Bruxa é Asas de Libélula. Descrição: "Um punhado de asas amareladas, secas e crocantes. Devoradas para aumentar o vigor. Aumenta consideravelmente a velocidade de teletransporte da Bruxa para as armadilhas" (DEAD BY DAYLIGHT/BEHAVIOR, 2020).

Figura 3 – Relação dialógica entre complementos e itens



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores em *Dead By Daylight/Behaviour* (2020).

Existem, ainda, as oferendas, atividade que faz parte de diversas correntes religiosas e grupos culturais – axiologicamente valorado tanto como um agradecimento às divindades/entidades, quanto como pacto, amarrações e formas de negociar um mal/dano a outrem. Gennep (2011) já anunciava esse tipo de rito como uma comunicabilidade entre dois mundos, marcando as transformações da vida de distintos grupos sociais. As oferendas dentro de DBD estabelecem dois tipos de dialogismo. O primeiro, interliga-se aos elementos da superstição, como sal, ossos e moedas, interferindo de diversas formas na partida. O segundo, vincula-se aos próprios personagens do *game* pois, algumas oferendas, aumentam a chance de recair em cenários específicos. Por exemplo, como se pode perceber na Figura 4, a peça de quebra-cabeça aumenta a chance de “cair” o mapa *The Game* da *killer* Amanda Young (*Pig*), referência do filme *Jogos Mortais* (2004). Portanto, encontra-se aqui, vários níveis dialógicos (BAKHTIN, 1997, 2016).

Figura 4 – Oferendas



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores em *Dead By Daylight/Behaviour* (2020).

Esses tensionamentos discursivos interpenetram-se por todo o *game*, reverberam-se nos cenários, nos textos descritivos e nas histórias dos personagens, no *layout*, na forma de conquistar os diversos elementos do inventário por meio de *bloodpoints* (pontos de sangue) e *bloodweb* (teia de sangue), nas *perks*. As *perks* são habilidades que podem ser acionadas durante o jogo, permitindo que cada jogador, seja *surv* ou *killer*, monte uma estratégia própria por meio de uma *build*.¹⁷ As *perks* mais utilizadas são *Decisive Strike*  (DS ou Ataque Decisivo), que permite sair uma vez do colo do *killer*, e *Spinechill*  (Frio na Espinha), que permite saber quando o *killer* está vindo na direção.¹⁸ Depois que cada *player* fez essas diversas escolhas, é hora de entrar em ação no *game*.

A *s-stream* é uma transmissão ao vivo de *game* e permite que o *streamer* converse tanto com o público quanto com amigos em *call*.¹⁹ “Em apenas alguns anos, vimos a prática desenvolver-se desde a simples transmissão de uma peça até ‘shows’ completos com uma variedade de convenções de gênero” (TAYLOR, 2018a, p. 68, tradução nossa).²⁰ Nesse desenvolvimento, a nomenclatura “*stream*” passou a ser empregada para delimitar a transmissão ao vivo de *games* – esfera midiática sobre

¹⁷ Montar uma *build* significa escolher quatro *perks*, ou de uma forma mais ampla, fazer boas escolhas em todo o inventário (*perks* + itens + *add-ons* + oferenda).

¹⁸ Utilizamos aqui uma descrição resumida e básica da *perk*, mas cabe salientar que o detalhamento completo e descritivo da *perk* pode ser observado em no *game Dead By Daylight* (2016-2021).

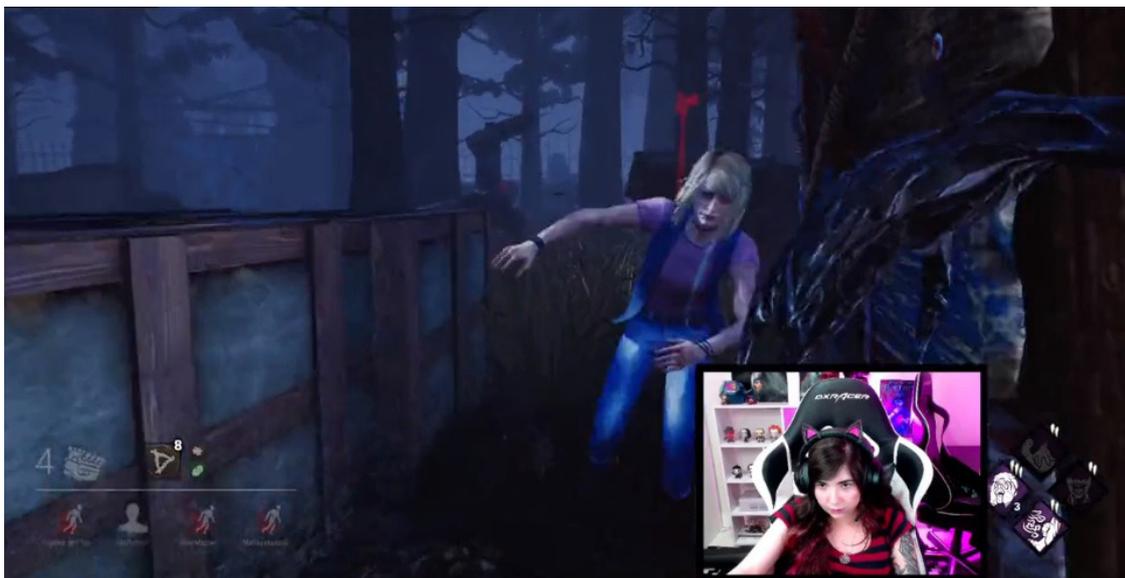
¹⁹ O jogo DBD não tem sistema de *chatvoice* que permite aos jogadores se comunicarem internamente ao *game*. Por isso, quando amigos jogam em conjunto (*squad* fechado), são utilizadas redes sociais como o *Discord* que permitem chamadas de áudio (*call*), possibilitando assim a comunicação.

²⁰ Do original: The level of attention, labor, resources, and creativity that streamers put into their practice to take a game and make a product out of it that extends well beyond its formal properties is stunning. Accomplished broadcasters make compelling performances and productions that capture viewers and keep them entertained for hours. In just a handful of years, we have seen the practice develop from the simple broadcast of play to full-fledged “shows” with a range of genre conventions.

a qual o “ao vivo” mais se estruturou, nos sentidos técnico e mercadológico²¹ (TAYLOR, 2018a, 2018b; COCQ, 2018; WOODCOCK, JOHNSON, 2019). A nomenclatura “*streamer*” passou a ser empregada

para esse sujeito que transmite o jogo ao vivo. A *stream*, portanto, é um gênero discursivo composto de dois quadros sobrepostos: um que transmite o jogo e outro que me permite ver o *streamer* (figura 5).

Figura 1 – Print do gênero discursivo *stream*



Fonte: Captura de tela realizada pelos autores em *Dead By Daylight/Behaviour* (2020).

Outro fator importante é que estes sujeitos *streamers* estão inseridos em um sistema de trabalho plataformizado, ou seja, visionam o ato de *streamar* como uma profissão (WOODCOCK; JOHNSON, 2019), influenciando a indústria dos *games*, mediando o gosto do público por *games* e, regidos pelas plataformas de transmissão de *games*.²² Na realização da *stream*, a língua sociotípica é acionada para estabelecer uma comunicabilidade entre os diversos atores envolvidos no universo DBD. Para compreendermos o percurso da análise, apresentamos na próxima seção a metodologia empregada.

Tryhardando em um percurso de análise

Os procedimentos metodológicos foram delimitados por um caminho de seleção de amostras: a) extração de enunciados empregados por *stre-*

amers que jogam *DBD*; b) para, por fim, ser feita a análise dialógica de recortes languageiros; c) a partir dos conceitos de dialogismo, heterogeneidade da linguagem e heterodiscurso.

Estes conceitos, na perspectiva bakhtiniana, favorecem a observação dos modos de articulação da linguagem, isto é, a maneira como os atores envolvidos com a prática de *gamestreaming* modulam e adaptam os próprios enunciados quando estão transmitindo e interagindo com o jogo DBD. De um ponto de vista dialógico, portanto, “[...] a linguagem deve ser considerada como um fenômeno que se institui na tensão entre um projeto discursivo de um sujeito e as coerções próprias de uma dada esfera de interação verbal” (DI FANTI, 2003, p. 99).

Reconhecendo a palavra como arena na disputa de sentidos e considerando que o contexto em que ela é acionada implica essas atualizações, verificamos que as interações verbais *gamers*

²¹ Grandes empresas de tecnologia e *internet*, como *Amazon* e *Facebook*, perceberam o crescimento da transmissão ao vivo de jogos e, a partir da compra de empresas e desenvolvimento de plataformas próprias, passaram ambas a disputar o mercado de *gamestreaming*. Em 2014, a *Amazon* comprou a *Twitch TV* por mais de 9 bilhões de dólares. Em 2020, a *Twitch* alcançou a marca de mais de 9 milhões de canais ativos em todo o mundo.

²² Discussões acerca de *streams* e trabalho plataformizado podem ser encontrados em Taylor (2018a, 2018b), em Duffy, Poell e Nieborg (2019) e em Falcão, Marques e Mussa (2020).

eram povoadas pela adaptação de palavras para o *game* DBD, a partir de estrangeirismos²³ e empréstimos²⁴ do inglês. Nessa reflexão, algumas perguntas de pesquisa passaram a nortear nossa investigação, tais como: quais estratégias linguísticas são construídas na narrativa do jogo? Como essas estratégias linguísticas são articuladas ao projeto discursivo dos *streamers*?

Em *Os gêneros do discurso*, Bakhtin (2016) chama atenção que os recursos linguísticos de uma língua, por si só, não constituem o enunciado; eles são neutros, são muitos e precisam ser observados em um enunciado concreto, isto é, dentro de um contexto. "A escolha de *todos* os recursos linguísticos é feita pelo falante sob maior ou menor influência do destinatário e da sua resposta antecipada" (BAKHTIN, 2016, p. 69, grifo do autor), de modo que esse "todos", reforça a importância de investigar como essas estratégias linguísticas são articuladas, moldadas, adaptadas nas interações verbais *gaming*. Portanto, nosso percurso metodológico priorizou justamente se deslocar para essa esfera *gamer* que oblitera o jogo DBD, conviver e interagir com esses

atos verbais, para, por uma perspectiva dialógica, analisar essas estratégias linguísticas implicadas nesses enunciados de *streaming* de um ponto de vista situacional e específico.

Desse modo, foram escolhidos quatro *streamers* da plataforma Facebook Gaming, a saber: Mandy Mess, Nicole Diretora, Wanessa Wolf e Wesley Lives. Nossos critérios de seleção consideraram os registros sociais, os diferentes públicos e as esferas nas quais esses *streamers* circulam. As *streams* são abertas, ou seja, possibilitam acesso livre ao público por meio de *vods* (gravação e arquivamento dessas transmissões nas plataformas de *gamestreaming*). Assim, assistimos a cada um desses registros audiovisuais, contudo, em virtude do volume de horas gravadas, foram recortadas duas *streams* de cada *streamer*, totalizando 44h12min de gravação (8 amostras) do mês de outubro, que foram codificadas pela letra A seguida pela ordem do recorte (A1, A2, A3...). Os dados dessas amostras foram registrados na Tabela 2, considerando: a) o nome do *streamer*; b) a data da transmissão; c) a duração; e d) o *link* da *stream*.

TABELA 2 – Seleção de amostras

	<i>Streamer</i>	Data do recorte	Duração
A1	Mandy Mess Link: https://web.facebook.com/MandyMessDrag/videos/631571241083192	1 de outubro	6hs 35min
A2	Mandy Mess Link: https://web.facebook.com/MandyMessDrag/videos/631486064399786	13 de outubro	6hs 22min
A3	Nicole Diretora Link: https://web.facebook.com/NicoleDiretora/videos/1034085113693689/	2 de outubro	4 hs
A4	Nicole Diretora Link: https://web.facebook.com/660931574037263/videos/1299306450416637	1 de outubro	6hs 01min
A5	Wanessa Wolf Link: https://web.facebook.com/wanessawolf/videos/389094138782879/	5 de outubro	5hs 23min
A6	Wanessa Wolf Link: https://web.facebook.com/wanessawolf/videos/741919833331579	1 de outubro	5hs 54min
A7	Wesley Lives Link: https://web.facebook.com/wesleybrozin/videos/341179603843358/	20 de outubro	4 hs 48min
A8	Wesley Lives Link: https://web.facebook.com/wesleybrozin/videos/681152892810950	28 de outubro	5hs 9min

Fonte: Os autores (2020).

²³ Palavras oriundas de outros idiomas que são inseridas na língua portuguesa.

²⁴ Quando um estrangeirismo se torna indispensável para a língua e passa a fazer parte dela (ALVES, 1994).

Feita esta organização, transcrevemos as *streams* para selecionar alguns enunciados dos *players* de *DBD*. Algumas amostras dedicaram a totalidade do tempo para a transmissão do *game* *DBD*, enquanto outras misturaram outros jogos – para essas, a análise enfatizou a linguagem acionada no período em que o *game* foco de nossa pesquisa foi streamado.²⁵ Além disso, a *stream* é um espaço-tempo marcado pela interação síncrona com o público, de modo que outros

assuntos externos ao *game* podem ser verbalizados enquanto o *streamer* faz a transmissão do *game*,²⁶ o que gerou o descarte de enunciados não relacionados a este estudo. Dessa forma, extraímos alguns segmentos dessa língua sociotípica assinalando com a inicial S seguida de um sequencial numérico (S1, S2, S3...). O Quadro 1 apresenta um recorte da nossa tabulação com os respectivos segmentos de enunciados extraídos.

Quadro 1 – Recorte da tabulação de dados

Recortes extraídos das amostras	
A1	<p>O que é o <i>killer</i>? Tô quase terminando o segundo <i>gen</i> e ainda não vi ele. Quando vem a <i>play</i> de <i>head on</i>? Na próxima eu coloco um <i>head on</i>. Mas é difícil o <i>head on</i> pegar nele. Tem que ser muito tóxica, tipo, ficar abusando do <i>killer</i> para dar o <i>head on</i>, sabe? (S1).</p> <p>Vou fazer o <i>gen</i> com a garota aqui. A gente tá 50% do <i>gen</i> aqui. Tem <i>NOED</i>? Eu já tirei dois <i>totens</i>. Ele tem <i>pop</i>? Ai filha! Vai <i>campar</i> né lixo! Eu tenho <i>DS</i>. Tremores tremosos? Essa é a <i>perk</i> da Cheryl, ela que bloqueou o <i>gen</i>. (S2).</p> <p>Será que ele tá <i>trigen</i>? O gato tá virado para cá, acho que ele está voltando. Ai ele acertou a Cheryl. Essas duas Cheryl's parecem o Patati-Patatá porque as duas ficam se curando na frente dele. Olha lá, as duas entrando em <i>chase</i> com ele de novo! (S3).</p>
A2	<p>Tem <i>arruinar</i>! Ai que <i>perk</i> chata! É uma Spirit! Meu Deus! Que rápida! Ela está de óculos (S1).</p> <p>Eu tenho <i>bored</i>, se ela aparecer aqui tu tanca um <i>hit</i>! O vovô está terminando mais um <i>gen</i> aqui. Ela vai te tunelar total! Agora ela veio em mim! Paletada na cara dela hahaha! Tem outra <i>pallet</i> aqui? Ihh filha vai ter que lutar um pouco mais, <i>not to day</i>! Ih ali é o <i>basement</i>. Exausta e no chão! Gente, eu dei paletada no <i>fase</i>, isso é muito raro! (S2).</p> <p>Ela já está vindo aqui. É o <i>slug</i> dela! Solta! Mais um <i>stun</i> pra você aprender. Ai ela me deu um <i>catch</i>. Mas eu também não tenho para onde ir! (S3).</p>

Fonte: Os autores (2020).

Posteriormente, os dados foram analisados e adensados, referenciados por uma codificação que identifica as amostras e o os segmentos discursivos (A1S1, A1S2, A1S3...). Destacamos palavras e trechos a serem discutidos e, a partir dessa disposição, buscamos analisar, sob o ponto de vista dialógico do Círculo de Bakhtin, as estratégias linguísticas e o caráter heterogêneo e heterodiscursivo da linguagem, as transformações e as expansões empuxadas pela força centrífuga em relação ao sujeito *streamer* situado nesse tipo de interação específica dos *games*. A seguir, apresentamos os resultados da análise.

Fast vault nos resultados

Ao deparar-se com sujeitos envolvidos com práticas *gamers* e *streamers* – seja como ator, público, pesquisador – vislumbra-se nesses atos e interações verbais aquilo que a perspectiva bakhtiniana denomina de heterogeneidade da linguagem: a reverberação de diversas vozes, a mistura de diversos tipos de termos e textualidades, o acionamento de discursos que remetem a esferas, gostos, grupos sociais e vivências inerentes à constituição sócio-histórica desses indivíduos.

A palavra, por materializar os atos de interpre-

²⁵ A amostra A6, por exemplo, passa a transmitir a jogabilidade de *DBD* a partir da quarta hora de duração.

²⁶ Por exemplo, alguns fãs perguntam sobre como Mandy Mess faz a maquiagem dela; na *stream* de Wesley perguntam qual a sobre-mesa preferida dele. Nesses casos, o *streamer* não utiliza a linguagem objeto de estudo de nossa pesquisa para responder. No entanto, muitas interações com o público são sobre *DBD*, de modo que nesses casos extraímos o excerto como um dado dessa prática linguageira.

tação e compreensão, é elemento privilegiado da comunicação sempre dirigida a um interlocutor, ela permeia todos os contatos verbais. Dessa forma, o olhar bakhtiniano permitiu observar quatro estratégias linguísticas salientes no *corpus* de análise: a) utilização de termos e palavras dadas pelo DBD; b) mobilização de empréstimos e estrangeirismos da língua inglesa; c); criação de neologismos; e d) emprego de siglagem e de metáforas.

O apanhando dos segmentos a seguir demonstra esse primeiro movimento, quando os *streamers* empregam, nos enunciados, o léxico fornecido pelo *Dead By Daylight*, aparecendo frequentemente palavras como *gen*, *pallets*, *totens*, lugares do cenário (*basement*, *schack*), nome de *perks* (*devore hope*, *dead hard*), acionadas para garantir a comunicabilidade durante o processo de interação *gamer*, demarcando esse horizonte social e esfera discursiva específica de DBD, aquilo que Bakhtin (2015, 2016) denominaria como uma língua sociotípica a partir de um estilo próprio com o acionamento de tais termos:

Quando vem a *play* de **head on**? Na próxima eu coloco um **head on**. Mas é difícil o **head on** pegar nele. (A1S1).

Tem **arruinar**! Ai que **perk** chata! (A2S1).

Se pá esse aqui ainda vai fugir. Pior que esse cara deve ter **DS**. Ah mano ele tem **unbreakable** na moral! (A3S3).

Mano já gastou a **pallet** da **schack**? (A4S1).

Cê gosta de fazer a jogabilidade da **pallet** né meu amor. Putz vou ter de tirar essas **pallets**! Esse mapa tem milhões tem **pallets**, eu heim! (A6S4).

Essa **jungle gym** aqui já era né (A8S5).

Apesar de DBD oferecer a tradução do jogo em português, é preciso destacar a ideia de uma comunidade *gamer* que se comunica globalmente

pela *web*, a partir uma rede de trocas simbólicas entre jogadores, fãs, empresas, desenvolvedores (JØRGENSEN, 2013; MURIEL; CRAWFORD, 2018). Assim, a preferência por enunciar esses termos em língua inglesa pode ser explicada pela influência da mídia e do entretenimento, que associam o inglês a um amplo repertório simbólico de recursos econômicos, sociais e culturais, ou seja, atribui-se um *status* social por ser uma língua não só socialmente influente no meio cultural, mas também predominante na esfera *gamer*. No mundo dos jogos, é a primeira ou a segunda língua a ser inserida em qualquer tipo de *game*.²⁷ Além disso, com o aumento do consumo de redes sociais digitais, *games*, séries e outros processos da cibercultura, amplifica-se a adoção de estrangeirismos da língua inglesa, como por exemplo, o recente "*crush*" adensado nos dizeres dos brasileiros em referência às paixões (MOLINARI; DEMARQUE; SILVA, 2019).

Algumas vezes o emprego do léxico fornecido por DBD ocorre na sua forma traduzida para a língua portuguesa, possibilitando aos *streamers* hibridizarem com os termos originais. Ou seja, na mesma frase pode se utilizar "*gen*" ou "gerador", ou, dizer o nome de uma *perk* em português e outra em inglês. Os segmentos a seguir exemplificam essa hibridização:

Tem **NOED**²⁸? Eu já tirei dois *totens*. Ele tem **Pop**! Ai filha! Vai *campar* né lixo! Eu tenho **DS**. **Tremores tremosos**? Essa é a **perk** da Cheryl, ela que bloqueou o *gen* (A1S2).

Deixa eu usar esse **Brinque com a sua comida**. Vamos testar? Será que é milhões? Olha o **NOED** com velocidade 3? A Bruxa é muito lenta gente. Deixa eu olhar qual a *build* especial de hoje. **Intervenção corrompida**. Eu acho bem que vou usar **E assim gira o carrossel**. Eu queria bem uma **Intervenção corrompida** barbarizante (A6S1)

Tã em mim! Vou cair o mais distante desses **geradores** aí. Ai é *fake*, puts o **dead hard**, meu, salvou (A8S5).

²⁷ Dados da Pesquisa Global Games Market da Newzoo (2018) revelou que os dois maiores mercados de consumo de *games* é a China e os Estados Unidos; além disso, grandes empresas da indústria de jogos, como Sony, Microsoft, EA Sports, Capcom, entre outras, estão localizadas em sua maioria no Japão e nos Estados Unidos. Por esses motivos, o inglês e as línguas orientais têm prevalência em ser a língua original dos jogos, ou mesmo, as primeiras opções de tradução, em prol de outras línguas como o francês, o português e o alemão, pois, esses produtos *gaming* estão interligados à lógica de seus mercados, movimentando-se entre a manutenção de clientes, a busca por novos jogadores e as pressões de marcas concorrentes.

²⁸ Sigla para *No one escaped of the death*. Na tradução essa *perk* é chamada de *Ninguém Escapa da Morte*, mas os *streamers* e *gamers* preferem dizer a sigla *NOED*.

Esses movimentos linguísticos empregados nas práticas de linguagem de *streamers* podem ser associados com os estudos sobre neologismos lexicais (ALVES, 1994²⁹; STEINBERG, 2003) sobretudo aqueles que empreendem investigações interligadas à cibercultura e às redes sociais digitais (COELHO, 2018; ROCHA, 2020; PAREDES; FERREIRA; GOMES, 2016). No apanhado a seguir, é possível identificar diversos termos em inglês, tais como *catch* e *flashlight save*, que são recorrentes nas interações do *game* DBD, e outros criados pelos usuários, tais como *tea-bag* e *mind game*.³⁰ como forma de narrar e dar sentido a diferentes situações de interação que envolvem a situação de produção:

Olha lá, as duas entrando em **chase** com ele de novo! (A1S3).

Ela já está vindo aqui. É o **slug** dela! Solta! Mais um **stun** pra você aprender. Ai ela me deu um **catch**. Mas eu também não tenho para onde ir! (A2S3).

Peguei! Ela deu o *dead hard* mas eu consegui pegar com o meu **long hit**. **Long hit** do tamanho da Arábia! (A5S1).

Caiu na **mind game**. Caiu no **mind game** da gostosa! (A6S6).

Já foi dois **flashlight save**, minha meta é mais (A8S4).

Esse processo envolve não só a criação de novas palavras, mas também o deslizamento de nomes (substantivos) para verbos, transformando a linguagem para atender aos propósitos enunciativos. Em sua dinâmica, o *game* é ágil e muito rápido, por isso os jogadores vão criando verbos a partir de substantivos como forma de agilizar a interação:

Vai **campar** né lixo! (A1S2).

O vovô está terminando mais um *gen* aqui. Ela vai te **tunelar** total! Agora ela veio em mim! (A2S2).

Eu tenho tempo precioso, deixa eu tirar ele do gancho. Provavelmente ele vai vir ver esse gerador. Ele deve estar **camperando** (A3S1).

Mano já purificaram um *totem*. Estão me **counterando**? (A3S2)

Não dá pra **mementar** essa última? Não dá pra **mementar** ela não? (A3S3).

Pior que o pessoal vai **rushar gem** (A4S1)

Vai! Não quer **loopar**? Não quer **loopar** heim? Te peguei gatinho, agora você é meu, tu caiu na *bait*! Caiu na baitzinha da gatinha. (A6S5).

Vou procurar um gerador senão eu vou **bipar** negativo aqui nessa partida (A8S3).

Volóchinov (2017) argumenta que o signo surge entre indivíduos socialmente organizados no processo de sua interação. Nesse sentido, os *streamers*, em uma interação organizada, adaptam palavras de língua inglesa com desinências verbais da língua portuguesa, com o objetivo de promover uma situação comunicativa específica do *gamer*. Assim, "loop" transforma-se em "loopar", o ato de *camping* (montar uma cabana para acampar) é transformado em "campar" ou "camperar" para denotar a prática do *killer* de não dar espaço para sobreviventes salvarem colegas do gancho.

Processo interessante também ocorre com a oferenda *memento mori* – dialogizado com o mundo medieval e antigo, a expressão em latim quer dizer lembrança da morte e, quando acionada no jogo, permite ao *killer* matar os sobreviventes com mais rapidez, sem necessidade de colocar no gancho. Nesse enunciado, os *players* deslizaram o termo para enunciar uma ação e criaram o verbo em suas formas nominais "mementar", "mementando", "mementado". A mesma adaptação é empregada nos demais termos (*slugar*, *bipar*, *fastvaultar*), explicitando

²⁹ Alves (1994) faz uma distinção entre palavras criadas por uma certa necessidade de expressão e de nomear (neologismo denominativo) e palavras que são utilizadas por questões interligadas à expansão discursiva dos sujeitos (neologismo estilístico), reforçando traços identitários de grupos sociais.

³⁰ *Catch* é relativo a pegar o sobrevivente na janela, no armário ou fazendo alguma ação. *Flashlight save* é relativo a salvar alguém do colo do *killer* apontando a luz de uma lanterna para o rosto dele. *Tea-bag* é uma provocação para o *killer* ao imitar o movimento de mergulhar o chá (abaixar-levantar várias vezes). *Mind game* na tradução seria um jogo mental, basicamente é quando o *killer* tenta enganar o sobrevivente durante a perseguição, em geral fingindo que vai para um lado e acaba indo para o outro, induzindo o *surv* ao erro.

uma estratégia utilizada pelos *streamers* como forma de demarcar uma comunidade DBD de sujeitos que circulam pela esfera *gamer*. Nessa dinâmica interacional, "o discurso pode individualizar-se estilisticamente e enformar-se no processo mesmo de interação viva com esse meio específico" (BAKHTIN, 2015, p. 48).

Como apontado por Paredes, Ferreira e Gomes (2016) em pesquisa com *games*, encontramos, no *corpus*, criações por meio de acronismo. Os segmentos a seguir mostram processos de siglação de alguns termos: *good game* (boa partida, foi um bom jogo) vira *GG*, as *perks decisive strike* e *bored time* viram *DS* e *BT*, respectivamente.

Pior que esse cara deve ter **DS** (A304).

Isso, usa o **DS** vai! Gasta o **DS**. Cega eu aqui hahahaha (A6S3).

O cara nem **BT** tem mano e me tirou na frente do *killer* (A8S1).

Se o Spike terminar aquele ali daí é **GG** mano (A8S5).

Verificamos, também, a substituição de termos como *perks spinechill* e *unbreakable*, pela figura verbo-visual atribuída pelo jogo, ou seja, aparece no enunciado dos *streamers* como "gato", "gatinho", "o gato acendeu" e "velho" ou "usa o velho":

O **gato** tá virado para cá, acho que ele está voltando (A1S3).

Não tá tendo *loop* não, a gente tá sofrendo com os *randoms* aqui, já usou o **velho**? (A7S1).

A análise dos enunciados a seguir evidencia o caráter heterogêneo e heterodiscursivo da linguagem, denominado por Bakhtin (2010, 2015, 2019b) como povoamento de vozes, gêneros, estilos, em um mesmo ato verbal, isto é, a reverberação de outras esferas e outros traços identitários extra-posto ao dialogismo do *game* DBD. Salientamos o emprego de gírias e de expressões idiomáticas de grupos sociais que esses *streamers* participam e demarcam em seus enunciados, tais como "barbariza" e "mano":

Ihh filha vai ter que lutar um pouco mais, **not to day!** (A2S2).

Ai **mano** sério que tá bloqueado o *gen* (A3S4).

Eu tenho de encher de *trapp*. Tenho de **barbarizar** (A6S6).

Coragem demais **véi!** (A8S1).

Ah **mano** ele veio em mim (A8S2).

Isso ocorre porque "em todos os cantos da vida e da criação ideológica nosso discurso está repleto de palavras alheias, transmitidas com todos os diversos graus de precisão e imparcialidade" (BAKHTIN, 2015, p. 130), de modo que esses outros heterodiscursos são hibridizados com a linguagem sociotípica de DBD para que quando estejam nessa condição específica de interação possam se comunicar, isto é, mesmo que Mandy Mess e Wanessa Wolf verbalizem palavras da esfera LGBTQI+ e Nicole Diretora e Wesley Lives demarcuem-se com "mano" ou "véi", caso se encontrem e joguem em conjunto, irão se compreender ao ajustar nos seus enunciados essas diversas estratégias discursivas no espaço-tempo de *Dead by Daylight*.

Finalização com *slug*

Essa pesquisa teve como aporte as discussões ocorridas no âmbito do Grupo de Pesquisa de Linguística Aplicada (GRUPLA), do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (PPGEL/UTFPR), em que objetos complexos e multimodais interligados aos processos da cibercultura, tais como infográficos, *memes*, *games* e outros gêneros do discurso são analisados a partir da concepção dialógica dos estudos do Círculo de Bakhtin.

Nesse sentido, foram acionados conceitos como heterodiscurso, dialogismo, heterogeneidade da linguagem para ancorar a análise de práticas de linguagens de quatro *streamers* do jogo *Dead By Daylight*. Dessa forma, empreendemos um olhar bakhtiniano voltado para a

análise de práticas discursivas interligadas ao estudo dos *games* (*game studies*) apresentando um caminho metodológico que pode ser adotado para outros jogos, outros *streamers* e outros tipos de enunciados ligados aos *games*.

Nossa análise evidenciou que as práticas enunciativas dos quatro *streamers* constituem práticas de linguagem caracterizadas por processos de criação, adaptação e empréstimos linguísticos. A análise revelou quatro estratégias linguísticas mais salientes no modo como esses *streamers* articulam suas verbalizações: são elas: a) utilização de termos e palavras dadas pelo DBD; b) mobilização de empréstimos e estrangeirismos da língua inglesa; c); criação de neologismos; e d) emprego de siglagem e metáforas.

Verificamos, também, que essa linguagem dialoga com outras e permite a comunicabilidade entre os *gamers* e *streamers* – que, em determinada condição de interação específica, nesse caso, comentar e jogar DBD, explicitam em seus dizeres uma universoesfera construída em torno do *game*, reverberando em uma prática discursiva heterogênea e heterodiscursiva (BAKHTIN, 2015, 2016).

Tal prática possibilita aos *streamers*, como sujeitos socialmente situados, a arquitetura e a adaptação dos seus dizeres, para que possam se comunicar e se demarcar nesse espaço-tempo constituído em torno do mundo ficcional de DBD e da esfera *gamer*. Por fim, os termos *genrusher*; *tunelar*; *camperar*; *counterar*; *loopar*; *nerfar*; *slugar*, elencados no início de artigo, estão para além da função de comunicar, são signos ideológicos (VOLÓCHINOV, 2017) que nos guiam pelo mundo dos *games*, pelo mundo de *Dead by Daylight* e pelo contexto sócio-histórico discursivo e constituidor desses *streamers* brasileiros.

Referências

- ALVES, Ieda Maria. *Neologismo*. Criação lexical. São Paulo: Ática, 1994.
- BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Tradução feita a partir do francês por Maria Emsantina Galvão G. Pereira, revisão da tradução de Marina Appenzellerl. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail. *O Freudismo*: um esboço crítico. Tradução de Paulo Bezerra. Perspectiva: São Paulo, 2019a.
- BAKHTIN, Mikhail. *Os Gêneros do Discurso*. Tradução do russo por Paulo Bezerra Editora 34: São Paulo, 2016.
- BAKHTIN, Mikhail. *Problemas de poética de Dostoiévski*. 5. ed. São Paulo: Forense Universitária, 2010.
- BAKHTIN, Mikhail. *Teoria do romance I: a estilística*. Tradução do russo por Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2015.
- BAKHTIN, Mikhail. *Teoria do romance III: o romance como gênero literário*. Tradução do russo por Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2019b.
- BELK, Russel. Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, [S. l.], v. 40, n. 3, p. 477-500, oct. 2013.
- COCQ, Michel. Constitution et exploitation du capital communautaire: Le travail des streamers sur la plateforme Twitch. *La nouvelle revue du travail*, Paris, France, n. 13, 2018.
- COELHO, Dayanny. *Os neologismos nas redes sociais: inovações lexicais de origem inglesa*. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal de Goiás, Catalão, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, Catalão, 2018.
- Di FANTI, Maria da Glória Corrêa. A linguagem em Bakhtin: pontos e pespontos. *VEREDAS – Rev. Est. Ling.*, Juiz de Fora, v. 7, n. 1/2, p. 95-111, jan./dez. 2003.
- De PAULA, Luciane; LUCIANO, José A. R. Dialogismo verbocovisual: uma proposta Bakhtiniana. *Revista Polifonia*, Cuiabá, MT, v. 27, n. 49, p. 15-46 out./dez. 2020.
- DEAD BY DAYLIGHT. *Behavior Interactive*. Jogo Eletrônico. 2016-2021.
- DUFFY, Brooke Erin; POELL, Thomas; NIEBORG, David B. Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship. *Social Media + Society*, [S. l.], v. 5, n. 4, p. 1-8, out. 2019.
- FALCÃO, Thiago; MARQUES, Daniel; MUSSA, Ivan. BOYCOTTBLIZZARD: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. *Contracampo*, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020.
- FERNANDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. 2. ed. London: Routledge, 2019.
- GEE, James Paul. Identity as analytic lens for research in education. *Review of Research in Education*, [S. l.], v. 25, p. 99-125, 2000.
- GENNEP, Arnold van. *Os ritos de passagem*: estudo sistemático dos ritos da porta e da soleira, da hospitalidade, da adoção, gravidez e parto, nascimento, infância, puberdade, iniciação, coroação, noivado, casamento, funerais, estações, etc. 2. ed. Tradução de Mariano Ferreira, apresentação de Roberto da Matta. Petrópolis: Vozes, 2011.
- GRILLO, Sheila; AMÉRICO, Ekaterina Vólkova. *Glossário*. In: VOLÓCHINOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 1. ed. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Volkova Américo. Editora 34: São Paulo, 2017. p. 353-368.

HALLOWEN. Direção de Jonh Carpenter. Estados Unidos: *Falcon Internacional Pictures*, 1978. VHS (1 h 38 min).

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 1. ed. Tradução João Paulo Monteiro; revisão da tradução Newton Cunha. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2011.

JOGOS Mortais. Direção de James Wan. Estados Unidos: Paris Filmes, 2004. DVD (1h 44 min).

JØRGENSEN, Kristine. *Gameworld Interfaces*. Cambridge: MIT Press, 2013.

MANDY MESS. *Vod de streams. Facebook Gaming*, Facebook, 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/MandyMessDrag>. Acesso em: 11 nov. 2020.

MARKMAN, Alex. How Dead By Daylight Created the Ultimate Horror Crossover. *Screen Rant*, 30 out. 2020. Disponível em: <https://screenrant.com/dead-daylight-best-horror-crossover-game-mathieu-cote/>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MEDVIÉDEV, Pável Nikoláievitch. *O método formal nos estudos literários: introdução crítica a uma poética sociológica*. Tradução de Sheila Camargo Grillo e Ekaterina Volkova Américo. São Paulo: Contexto, 2012.

MOLINARI, Milena de Paula; DEMARQUE, Estela; SILVA, Maria Cristina Parreira. A unidade lexical crush e seus usos: inglês, português do Brasil e francês. *Acta Scientiarum. Language and Culture*, Maringá, v. 41, n. 2, p. 1-10, 2019.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. *Video Games as Culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. New York: Routledge, 2018.

NEWZOO. *2018 Global Market Game*. Global Games Market Report. Amsterdão, Netherlands, Apr. 2018.

NICOLE DIRETORA. *Vod de streams. Facebook Gaming*, Facebook, 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/NicoleDiretora>. Acesso em: 3 nov. 2020.

NITSCHKE, Michael. *Video games spaces: image, play, and structure in 3D worlds*. Massachusetts: MIT Press, 2009.

O MASSACRE da serra elétrica. Direção de Tobe Hooper. Texas, Estados Unidos: Vortex, 1974 VHS (1 h 23 min).

ORTEGA Y GASSET, José. *A rebelião das massas*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

PAREDES, Luciene Cristina; FERREIRA, Giselle Vasconcellos dos Santos; GOMES, Nataniel dos Santos. A linguagem dos jogos de video game e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. *Revista Philologus*, Rio de Janeiro, ano 22, n. 66 (supl.), p. 191-200, set./dez. 2016.

ROCHA, Camila Maria Corrêa. A web como o banco de dados mais rico em amostras da norma coloquial: as expressões idiomáticas. *Forúm Linguístico*, Florianópolis, v. 17, n. 3, p. 4992-5003, jul./set. 2020.

RUBERG, Bonnie. *The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games*. Duke University Press Books, 2020.

SAMIRA CLOSE. *Vod de streams. Facebook Gaming*, Facebook, 2020. Disponível em: https://www.facebook.com/samiraclose/videos/?ref=page_internal. Acesso em: 1 nov. 2020.

SHAW, Adrienne. Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, [S. l.], v. 1, n. 14, p. 28-44, 2012.

STEINBERG, Martha. *Neologismos de língua inglesa*. São Paulo: Nova Alexandrina, 2003.

TAYLOR, T. L. Twitch and the work of play. *American Journal of Play*, Rochester, New York, v. 11, n. 1, p. 65-84, 2018a.

TAYLOR, T. L. Princeton: Princeton University Press, 2018b.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

VOLÓCHINOV, Valentin. *Marxismo e filosofia da linguagem*. Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 1. ed. Tradução de Sheila Grillo e Ekaterina Volkova Américo. Editora 34: São Paulo, 2017.

WANESSA WOLF. *Vod de streams. Facebook Gaming*, Facebook, 2020. Disponível em: https://www.facebook.com/wanessawolf/videos/?ref=page_internal. Acesso em: 2 nov. 2020.

WESLEY LIVES. *Vod de streams. Facebook Gaming*, Facebook, 2020. Disponível em: <https://web.facebook.com/wesleybrozin>. Acesso em: 1 nov. 2020.

WOODCOCK, Jamie; JOHNSON, Mark R. The Affective Labor and Performance of Live Streaming on [Twitch.Tv](https://www.twitch.tv). *Television e New Media*, [S. l.], v. 20, n. 8, p. 813-823, 2019.

Maria de Lourdes Rossi Remenche

Pós-doutora em Educação pela Universidade do Minho (UM), em Braga, distrito de Braga, Portugal; Doutora em Linguística pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), em São Paulo, SP, Brasil. Professora Associada do Departamento de Linguagem e Comunicação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), em Curitiba, PR, Brasil; e Coordenadora do Grupo de Pesquisa em Linguística Aplicada (GRUPLA).

Gilmar Montargil

Mestre em Estudos da Linguagem pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), em Curitiba, PR, Brasil; mestrando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) em Porto Alegre, RS, Brasil; membro do Núcleo de Pesquisa Corporalidades do Grupo de Pesquisa Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC).

Endereço para correspondência

Maria de Lourdes Rossi Remenche
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Av. Sete de Setembro, 3165, DALIC
Rebouças, 80230-901
Curitiba, RS, Brasil

*Os textos deste artigo foram revisados pela Poá
Comunicação e submetidos para validação do(s)
autor(es) antes da publicação.*