



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS
CURSO DE LETRAS LÍNGUA INGLESA E RESPECTIVAS LITERATURAS**

CARLOS EDUARDO DE MOURA VIEIRA

**TRANSITIVIDADE E DIALETO GAMER: UMA ANÁLISE SISTÊMICO-FUNCIONAL
DE DIÁLOGOS DE JOGADORES DE MMORPGS**

PAU DOS FERROS

2023

CARLOS EDUARDO DE MOURA VIEIRA

**TRANSITIVIDADE E DIALETO GAMER: UMA ANÁLISE SISTÊMICO-FUNCIONAL
DE DIÁLOGOS DE JOGADORES DE MMORPGS**

Monografia apresentada ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciado em Letras Língua Inglesa e Respectivas Literaturas.

Orientador: Prof. Francisco Roberto da Silva Santos

PAU DOS FERROS

2023

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

M929t Moura Vieira, Carlos Eduardo de
TRANSITIVIDADE E DIALETO GAMER: UMA
ANÁLISE SISTÊMICO-FUNCIONAL DE DIÁLOGOS DE
JOGADORES DE MMORPGS. / Carlos Eduardo de Moura
Vieira. - Pau dos Ferros, RN, 2023.
51p.

Orientador(a): Prof. Dr. Francisco Roberto da Silva
Santos.

Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em
Língua Inglesa e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Linguística-Sistêmico-Funcional. 2. Transitividade. 3.
Negociação. 4. Jogos Eletrônicos. 5. Aion Tower of
Eternity. I. Santos, Francisco Roberto da Silva. II.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

CARLOS EDUARDO DE MOURA VIEIRA

**TRANSITIVIDADE E DIALETO GAMER: UMA ANÁLISE SISTÊMICO-FUNCIONAL
DE DIÁLOGOS DE JOGADORES DE MMORPGS**

Monografia apresentada ao Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciado em Letras Língua Inglesa e Respectivas Literaturas.

Aprovado em: 03/04/2023

Banca examinadora

Prof. Dr. Francisco Roberto da Silva Santos (Orientador)
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Prof. Me. Francisco Marcos de Oliveira Luz
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Prof. Dra. Maria Zenaide Valdivino da Silva
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN)

Dedico esta monografia à minha mãe, Maria Araguaçu, e a todos aqueles que foram presentes neste meu percurso.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a minha mãe, Maria Araguaçu de Moura, que sempre me apoiou, aos meus familiares que me deram apoio. Aos meus queridos professores da UERN que são pessoas extremamente compreensivas e de mente elevada. Também gostaria de agradecer a todos os meus colegas e especialmente a nossa “turma” da qual Mailson apelidou de “família” que são: Tereza, Mailson e também Francisco que não pôde estar até o final, mas foi um grande companheiro no início do curso. Em especial a Tereza e Mailson que estivemos juntos nos ajudando até o final. Quero agradecer essa turma por sempre me ajudarem e também foi um enorme prazer ajudá-los. Também gostaria de agradecer a Silvane por sempre ajudar e tirar minhas dúvidas. Agradeço também ao meu orientador Roberto Santos que fez um excelente trabalho e também gostaria de demonstrar minha admiração pelo profissional que ele é. Não teria como ter escolhido orientador melhor. Agradeço a todo corpo de professores do departamento de línguas estrangeiras da UERN, e também demonstrar minha sincera admiração pelos profissionais, Marcos Luz, Marcos Nonato, Marcos Antônio, Eliete, Zenaide, Edson, Evaldo e Charles.

Once you go Shugo, you never go back akakakakak.

(VINDACHINERK, 261, Atreia)

RESUMO

Dentro dos contextos de cultura que rodeia esta mídia podemos notar que existe um grupo social distinto que são os jogadores de MMOs (Massively Multiplayer Online). Este segmento nichado abre segmento dentro, o dos MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) pôde gerar uma terminologia própria e se adequa como um objeto de estudo para Gramática Sistêmico Funcional que se propõe a investigar razões plausíveis das quais a língua pode variar em função de acordo com as relações entre grupos de falantes e os contextos de uso. Com base nestes estudos iremos desenvolver a negociação dentro dos diálogos dos jogadores do MMORPG Aion: Tower of Eternity (2009) e averiguar como são construídos os sentidos no uso da terminologia dos “MMOs”, sendo este nosso objetivo geral. E como nossos objetivos específicos: (1) Identificar as funções de fala que estão sendo adotadas pelos jogadores (interlocutores), durante seus diálogos ao longo de partidas em que eles estão imersos dentro do mundo do jogo. (2) verificamos a estruturação de troca estabelecida pelos participantes (jogadores) em seus diálogos durante a “gameplay”. Este trabalho é de cunho interpretativista, para isso iremos utilizar os diálogos do chat (diálogo entre os jogadores da partida) do jogo Aion: Tower Of Eternity, mais especificamente da gameplay gravada que se encontra na plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube. Para dar embasamento teórico a esta pesquisa, utilizamos os conceitos do sistema da Transitividade desenvolvidos por Halliday e Mathiessen (2014), Cabral e Fuzer (2010) para identificar o tipo de oração na qual aparece cada “termo”, e para provar estas ocorrências utilizamos também o sistema de **Negociação** Martin e Rose (2007). O vídeo em questão foi escolhido por conter em seus diálogos o uso dos termos característicos da linguagem usada por jogadores de MMOs. E esperamos com o que concluímos nesta pesquisa sirva para mais acadêmicos despertem interesse em desenvolver mais estudos na área da Linguística Sistêmico Funcional sobre este fenômeno linguístico da “terminologia dos MMOs” que já está em sua quinta década de existência.

Palavras-chave: Linguística-Sistêmico-Funcional; Negociação; Transitividade; Sequenciação de movimentos; Jogos eletrônicos; Aion Tower Of Eternity (2009).

ABSTRACT

Within the contexts of the culture surrounding this media, we can see that there is a distinct social group that is MMO (Massively Multiplayer Online) players. This niche segment opens a segment within, that of MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) could generate its own terminology and is suitable as an object of study for Systemic Functional Grammar that proposes to investigate plausible reasons why language can vary depending on according to the relationships between groups of speakers and the contexts of use. Based on these studies, we will develop the negotiation within the dialogues of the players of the MMORPG Aion: Tower of Eternity (2009) and find out how meanings are constructed in the use of the terminology of “MMOs”, which is our general objective. And as our specific objectives: (1) Identify the speech functions that are being adopted by the players (interlocutors), during their dialogues throughout games in which they are immersed in the game world. (2) we verified the exchange structure established by the participants (players) in their dialogues during the “gameplay”. This work is of an interpretative nature, for that we will use the chat dialogues (dialogue between the players of the match) of the game Aion: Tower Of Eternity, more specifically the recorded gameplay that is on the video sharing platform YouTube. To provide a theoretical basis for this research, we used the concepts of the Transitivity system developed by Halliday and Mathiessen (2014), Cabral and Fuzer (2010) to identify the type of sentence in which each “term” appears, and to prove these occurrences we used also the Trading system Martin and Rose (2007). The video in question was chosen because its dialogues contain the use of terms characteristic of the language used by MMO players. And we hope that what we conclude in this research will help more academics to arouse interest in developing more studies in the area of Systemic Functional Linguistics on this linguistic phenomenon of “MMO terminology” which is already in its fifth decade of existence.

Keywords: Linguistic-Systemic-Functional; Negotiation; Transitivity; Sequencing of movements; Electronic games; Aion Tower Of Eternity (2009).

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1: LINGUAGEM COMO SISTEMA DE ESTRATOS..... | 31 |
| Figura 2: Texto em Contexto..... | 31 |
| Figura 3: Captura de tela do jogo Aion: Tower of Eternity..... | 27 |
| Figura 4: Captura de tela de Maze Wars online | 30 |
| Figura 5 e 6: Exemplos de text art..... | 31 |
| Figura 7: Mecânica do jogo Aion: Tower Of Eternity - Marcação. | 37 |
| Figura 8 e 9: Nalairu é a líder. Janela de configurações de distribuição. | 38 |

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 13 |
| 2 METAFUNÇÃO IDEACIONAL, A ORAÇÃO COMO REPRESENTAÇÃO | 16 |
| 3 SISTEMA DE NEGOCIAÇÃO | 17 |
| 3.1 SEQUENCIANDO MOVIMENTOS: ESTRUTURA DE TROCA | 28 |
| 4 METODOLOGIA..... | 30 |
| 5 ANALISANDO A METAFUNÇÃO IDEACIONAL E OS USOS DAS TERMINOLOGIAS NOS DIÁLOGOS..... | 37 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 48 |
| REFERÊNCIAS | 50 |

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão em uma crescente ascensão, mercadologicamente já ultrapassam outras mídias hegemônicas como o cinema em lucros. Em suma, os jogos eletrônicos se tornaram uma commodity. Ou seja, o acesso aos jogos eletrônicos está cada vez mais democrático dado o avanço tecnológico atual no qual podemos andar com micro computadores em nossos bolsos (smartphones) e nossa proximidade com o compartilhamento integral de informações em nuvem.

É perceptível como os estudos acadêmicos na área de Letras não utilizam os jogos eletrônicos na mesma proporção comparado com outras mídias. Podemos usar como exemplo qualquer busca rápida em diversos bancos de dados que armazenam textos acadêmicos que em sua grande parte analisam apenas o escopo narrativo ou semiótico dos jogos. Em pesquisas no banco de dados da Capes e também levando em consideração trabalhos como o de Araújo, 2015 que passou por uma orientação semelhante deste trabalho, é possível concluir que o foco central destes trabalhos são a narrativa.

O que nos motivou a chegar nesta temática de pesquisa é o fato desta “terminologia de MMO” estar em sua quinta década de existência e evoluindo. Migrando de um contexto de cultura restrito para os contextos mais convencionais. Pode ser que ultimamente você já tenha se deparado com memes falando que o Brasil é “intankavel”. Porém, não iremos focar neste aspecto. Nossa motivação que justifica nosso interesse por este tema é ver o uso funcional desta terminologia.

A Gramática Sistêmico-Funcional e propõe como um contra-ponto aos estudos, por assim dizer, hegemônicos político-ideológicos dos paradigmas no que diz respeito aos conhecimentos científicos da linguística que por serem prescritivos acabam gerando algumas incoerências pelo fato da língua servir aos nossos propósitos comunicativos dos quais podem sofrer constante mudanças ou ter um uso completamente diferente dependendo da circunstância. Portanto, o que se propõe na GSF é traçar uma teoria geral do funcionamento da linguagem humana de forma descritiva que se baseia no seu uso linguístico. Ou seja, uma descrição teórica da gramática que nos fornece razões plausíveis pelas quais a língua pode variar em função de acordo com as relações entre grupos de falantes e os contextos de uso.

Nosso objetivo geral com este trabalho é analisar como são construídos os sentidos a partir da negociação dentro dos diálogos entre os jogadores de Aion: Tower of Eternity (2009). Nesta perspectiva, nossos objetivos específicos serão: (1) Identificar e fazer uma interpretação das funções de fala que estão sendo adotadas pelos jogadores, que são os interlocutores, durante seus diálogos ao longo da partida. (2) verificar a estruturação de troca estabelecida pelos participantes (jogadores) em seus diálogos. Para isso iremos utilizar os diálogos do chat (diálogo entre os jogadores da partida) do jogo Aion: Tower Of Eternity, mais especificamente da gameplay gravada que se encontra na plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube. Para dar embasamento teórico a esta pesquisa, utilizamos os conceitos do sistema da Transitividade desenvolvidos por Halliday e Mathiessen (2014), Cabral e Fuzer (2010) para identificar o tipo de oração na qual aparece cada “termo”, e para provar estas ocorrências utilizamos também o sistema de **Negociação** Martin e Rose (2007).

A Metafunção Experiencial é o componente que trata a oração como representação, ou seja, quando o indivíduo expressa sua experiência do mundo material, do mundo exterior e de sua própria consciência. Esta metafunção se manifesta gramaticalmente a partir do sistema de TRANSITIVIDADE, por meio desta acontece as inter-relações dos extratos da linguagem que dizem respeito ao processo de representação das experiências do ser humano que são: variável contextual, a metafunção e o sistema léxico-gramatical, Cabral e Fuzer (2010). O sistema de transitividade é a relação entre os componentes que formam a *figura*: Processo e participantes (quem faz o quê) e as circunstâncias intrínsecas ao processo (onde, quando, por quê, como etc.) (Halliday e Mathiessen) 2014 apud Cabral e Fuzer (2010).

Para trazer consistência aos resultados de nossas análises é preciso fazer uma abordagem das orações pelo sistema de Negociação, Martin e Rose (2007). Desta forma teremos um melhor entendimento das funções da fala, quando se inicia e termina os movimentos nos diálogos entre os participantes dentro da estrutura de troca.

Levando em consideração o que já explicitamos até aqui sobre o cunho do nosso trabalho, a estrutura esta organizada em cinco seções. A primeira seção constitui-se por trazer os elementos introdutórios para que o leitor possa entender qual é o tema central, problemática, as motivações e os objetivos dos quais este trabalho se propõe a realizar. O nosso referencial teórico está dividido em duas seções que se fundamenta nos conceitos elaborados por Halliday e Mathiessen que dizem respeito a Gramática Sistêmico Funcional, assim como também foram utilizados trabalhos de

Cabral e Fuzer que são grandes expoentes desta teoria em nosso país. Ainda no capítulo teórico temos os conceitos de Negociação formulados por Martin e Rose e também há uma subseção para o sequenciamento de movimentos. Na quarta seção que se trata do capítulo metodológico temos uma breve definição dos contextos extralinguísticos a partir do gênero e do registro e também explicitamos o porquê escolhemos cada um dos termos de “MMO” que vamos analisar. Na quinta seção temos a análise de como é aplicada a metafunção ideacional nos diálogos com o auxílio do sistema sequenciamento de movimentos para podermos a partir do sistema da transitividade definir o tipo de processo que cada termo representa. E finalizamos com as conclusões, retomando os objetivos de nossa pesquisa, fazendo uma síntese dos resultados na análise.

2 METAFUNÇÃO IDEACIONAL, A ORAÇÃO COMO REPRESENTAÇÃO

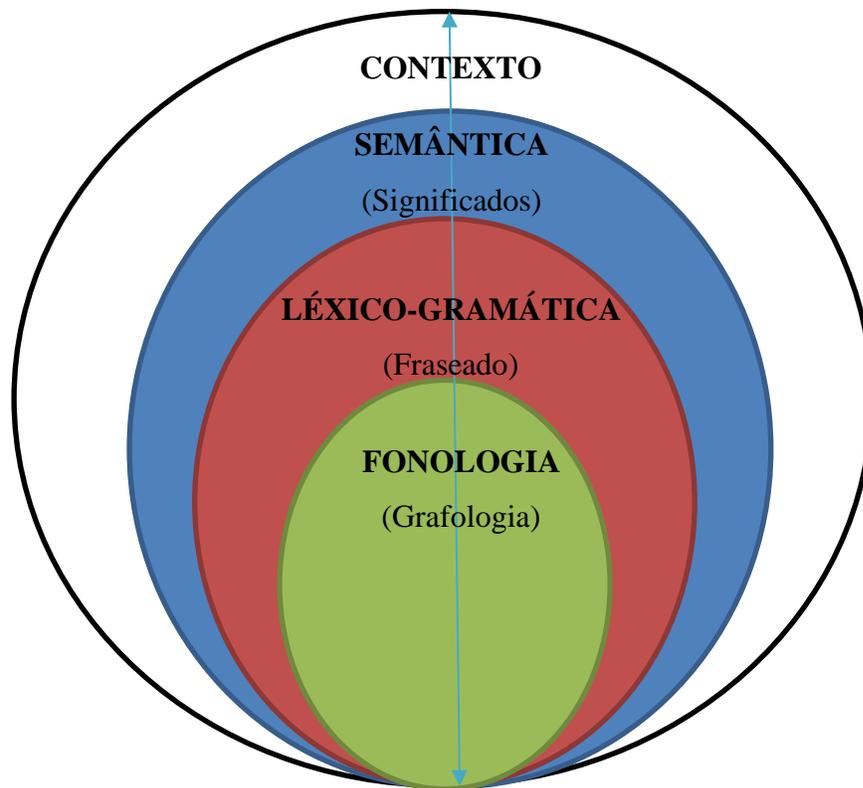
Nossa pesquisa baseia-se na Linguística Sistêmico Funcional (LSF) que é um modelo teórico estruturado e desenvolvido pelo linguista Michael Halliday. Sendo que outros trabalhos posteriores expandiram mais esta teoria como Halliday e Matthiessem (2014). No Brasil também temos estudiosos que são um grande destaque no campo da LSF como Cabral e Fuzer (2010), sendo assim, essas autoras podem ser consideradas uma grande referência na área da análise sistêmico funcional. Devido a isso, as adaptações das terminologias feitas por elas serão usadas nesta pesquisa.

A GSF tem sido largamente difundida, sendo utilizada para descrever diversas línguas pelo mundo. A língua pode ser utilizada de diferentes maneiras quando estamos exercendo o ato comunicativo. Que se destacam por ter dado origem a uma terminologia própria e também é uma linguagem viva utilizada por jogadores. Halliday e Matthiessem (2014) nos apresenta a língua como um sistema intercomunicativo funcional, sendo que seu foco principal são os significados que o texto executa, sejam eles falados ou escritos.

A gramática sistêmico funcional utiliza um sistema de níveis para descrever como a linguagem é constituída, os seus contextos e as metafunções. Halliday e Matthissen iniciam esta

teoria definindo quais são os componentes da linguagem. O nosso sistema linguístico é constituído por níveis que são classificados como estratos e a diversidade funcional. Os estratos se diferenciam de acordo com a ordem de abstração. Sendo, assim a semântica pode ser caracterizada como um sistema de significados, que é realizado pela léxico-gramática, sistema de fraseado, ou seja, diz respeito as estruturas gramaticais e aos itens lexicais. Sendo que léxico-gramática será realizada pela fonologia e a grafologia que são os sistemas de sonoridade e grafia.

Figura 1: LINGUAGEM COMO SISTEMA DE ESTRATOS



Podemos entender a linguagem como sistema sociossemiótico, no qual é possível investigar como os indivíduos constroem sua experiência. Então, nesta perspectiva, é possível afirmar que qualquer uso linguístico que constitui um texto sempre engloba um determinado contexto. Ou seja, o contexto em que o texto é desenvolvido está incluído dentro do texto por meio de uma relação sistêmica entre o meio social (que seria a comunidade que joga MMORPGs) e a organização funcional da linguagem.

Visto que a linguagem como sistema semiótico, fica ao critério do falante ou escritor (ou nesta situação de jogos online seria quem “tecla” /digitador escolher os elementos linguísticos que são adequados as determinadas situações que acontecem dentro dos ambientes de MMORPGs. Estes elementos linguísticos são constituídos pela terminologia característica da linguagem dos jogadores de MMORPGs dos quais já citamos no capítulo da metodologia.

As ações dos jogadores descritas em sua linguagem, serão concretizadas a partir de suas escolhas linguísticas que cada um desses jogadores necessita fazer, tendo que levar em consideração todas as possíveis variáveis contextuais das quais se sujeitam a nossa comunicação.

Figura 2: Texto em Contexto



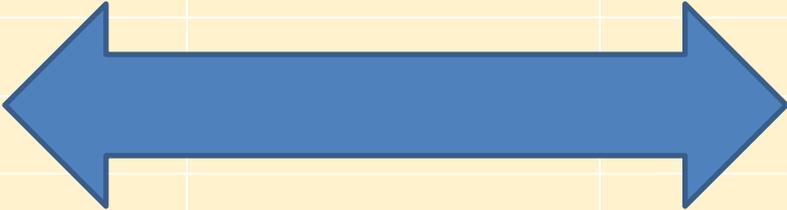
Contexto de cultura (Gênero), Contexto de Situação (Registro) e Texto/Gramática
(Metafunções da Linguagem)

Halliday chama atenção para a divisão conceitual do contexto de situação que é formado por três variáveis que são: o campo, relações e modo.

- *Campo*, diz respeito às atividades que estão sendo produzidas pelos participantes, de acordo com a maneira que a ação social ocorre, com um objetivo específico.
- *Relações*, refere-se aos participantes, a maneira como desempenham seus papéis, o grau de subordinação que um participante pode exercer sobre outro, a presença ou a falta de possibilidade entre eles, distância social e grau de formalidade.
- *Modo*, engloba as funções da linguagem exercidas a partir de determinado

veículo que está sendo utilizado naquela situação, ou também o resultado esperado à cerca da linguagem pelos participantes em determinada situação. Dentre as situações de modo a linguagem pode ser constitutiva ou auxiliar/complementar, dialógico ou monológico, gráfico ou fônico, oral ou sem contato visual, escrito ou não verbal.

As variáveis do contexto de situação nos textos podem ser verificadas a partir de determinados elementos linguísticos. O que nos possibilita isso é o fato de que as variáveis contextuais estão inerentemente relacionadas às funções que a linguagem pode desempenhar, nomeadas por Halliday de metafunções.

| Variáveis do contexto de situação | | Metafunções da linguagem |
|-----------------------------------|---|--------------------------|
| Campo |  | Ideacional |
| Relações | | Interpessoal |
| Modo | | Textual |

Podemos ver nesta tabela com qual metafunção as variáveis do contexto de situação se relacionam.

Ideacional: como utilizamos a língua para descrever as experiências do mundo, incluindo também os mundos que estão apenas em nossas mentes, para descrever os eventos e estados e as entidades envolvidas dentro desses mundos. Interpessoal: Nós podemos usar a língua para interagir com outras pessoas, para estabelecer e manter relações com elas, para influenciar comportamentos, para expressar nosso próprio ponto de vista sobre coisas que dizem respeito ao mundo, ou para provoca-las ou muda-las. Textual: quando estamos usando a língua, nós organizamos as mensagens de maneira que indique como elas se encaixam com outras mensagens ao redor delas e com um contexto mais abrangente no qual nós falamos ou escrevemos. THOMPSON (2010).

Nesta perspectiva temos da GSF, podemos descrever a gramática sendo constituída por três componentes que correspondem a cada uma das metafunções: A **experencial/ideacional** na

qual usamos a função experiencial para construção de uma representação do mundo exterior e interior. Sua unidade de análise é a oração e o sistema a levar em consideração é o da TRANSITIVIDADE. A **interpessoal**, utilizada para expressar a interação entre os participantes em um evento comunicativo. O sistema a se verificar nele é o MODO. A **textual** a oração é descrita como uma mensagem que é constituída por TEMA acompanhada da REMA, que sempre aparecem nesta ordem. No quadro a seguir podemos ver as metafunções e seus componentes.

Integração Multifuncional da Oração

Metafunções, seus componentes e os sistemas inerentes a cada uma.

| | | | | |
|------------------------------------|--------------|------------------------|--------------|---------------|
| Metafunções | Our legion | killed | Ragnarok | yesterday |
| Experiencial (Transitividade) | Participante | Processo | Participante | Circunstância |
| Interpessoal (MODO) | Sujeito | Finito e predicador | Resíduo | |
| Textual (Estrutura temática) | Tema | Rema | | |

Inter-relação entre os extratos da linguagem na metafunção ideacional

| |
|-----------------------|
| CAMPO |
| METAFUNÇÃO IDEACIONAL |
| TRANSITIVIDADE |

O campo diz respeito as variáveis contextuais, metafunção ideacional se refere a gramática e a transitividade o sistema que envolve toda a oração.

Como iremos utilizar a metafunção **ideacional** como foco deste trabalho, iremos pensar na oração como uma representação que dá através da **transitividade**. A transitividade para a **gramática** tradicional funciona de uma maneira diferente. Na perspectiva tradicional, a transitividade diz respeito a relação que existe entre os verbos e seus complementos. Entretanto, para a gramática sistêmico funcional, a transitividade se trata de um sistema de descrição de toda a oração, que é composto por processos, participantes e eventuais circunstâncias. (FUZER, 2014)

| | |
|--------------------------|----------------|
| Circunstâncias | |
| Participantes envolvidos | |
| Processo | Transitividade |

Componentes da metafunção ideacional

Antes de começarmos com a análise do corpus e as funções da fala é necessário nos aprofundarmos mais no que diz respeito a transitividade. É importante lembrar que os termos usados nesta teoria estão alinhadas as adaptações feitas por CABRAL E FUZER, 2014. Então a transitividade para GSF é o sistema que descreve a relação entre componentes que formam uma **figura**. Constituem essa **Figura** um processo e seus participantes, ou seja, quem faz o quê; e em decorrência, as circunstâncias intrínsecas ao processo que seriam onde, quando, como, por que, qual a razão etc. Os componentes da oração podem ser definidos como:

Processo: É o elemento central, descreve a experiência que se desdobra através do tempo.
Participantes: São todos os indivíduos envolvidos, pessoas, objetos, seres animados e inanimados das quais contribuem para que o processo ocorra ou quando são afetados por eles.
Circunstância: Vai indicar de forma opcional, o modo, o tempo, o lugar, a causa e o âmbito em que o processo irá se desdobrar. Sendo assim, também podemos categorizar os componentes da oração de acordo com a gramática tradicional respectivamente; Os **Participantes** são realizados pelos **Grupos nominais**, os **Processos** pelos **Grupos verbais** e as **Circunstâncias** pelos **Grupos adverbais**.

Os processos são representações dos eventos que ocorrem em nossas experiências, ações humanas a serem realizadas em nosso mundo. São a representação de aspectos físicos mentais e sociais. Comumente se constitui de verbos, então a ideia de mudança sobressai a noção de

processo. Em relação a gramática, irá haver uma sequência de configurações de processos com pelo menos um participante e opcionalmente uma circunstância.

Os processos principais podem ser definidos pela a representação de três experiências humanas que são materiais, mentais e relacionais. Sendo assim, as representações das experiências externas são descritas pelos processos materiais (ações e eventos), a representação das experiências internas é feita pelos processos mentais (lembranças, reflexões, estados de espírito e reações), e a representação das relações que são produzidas pelos processos relacionais (identificação e caracterização).

De acordo com a analogia usada por Halliday apud Cabral e Fuzer (2010) das cores primárias e secundárias, situam-se nas fronteiras dos três processos principais, mais três processos secundários. Sendo eles os processos comportamentais, verbais e existenciais. A representação de comportamentos se dá por processos situados entre os materiais e mentais, no qual estes configuram-se como processos comportamentais (Refere-se à atividade psicológica e fisiológica do ser humano). A representação dos dizeres se dá por processos situados na fronteira entre os mentais e relacionais, no qual estes configuram-se como processos verbais (atividades linguísticas dos participantes). A representação da existência de um participante se dá por processos situados entre os relacionais e os materiais, no qual estes configuram-se como processos existenciais (ou seja, estar no mundo).

As **Orações Materiais** descrevem o desdobramento dos processos materiais. São as orações definidas como as de “fazer e acontecer”. Elas promovem determinada mudança nos eventos. O participante inerente a esse processo é denominado como *Ator*, sendo ele quem provoca o desdobramento do processo, dessa forma o conduzindo para um estado diferente do inicial. A partir deste desdobramento um dos participantes (seja ele uma pessoa ou não) tem alguma de suas características criada ou alterada. Este participante que foi afetado é denominado como *Meta*.

- As orações que envolvem dois participantes são as transitivas.
- As orações que envolvem apenas um participante são as intransitivas.

Na primeira oração, é necessário que se analise o contexto dentro do jogo para averiguarmos as relações semânticas. Gank é um termo usado para representar um “ataque surpresa” gerando a mudança que se desdobra na morte do personagem Nalueta causada pelo *Ator* Vanlantin. Já no caso da segunda oração os jogadores comentavam que Valantin era muito habilidoso por isso conseguia desferir ataques surpresa facilmente. Sendo assim, teremos:

Orações criativas o participante passa a existir no mundo devido ao desenvolvimento do processo.

As **orações transformativas** resultam na mudança de um aspecto de um participante já existente. Pode ser *Ator* ou *Meta*, que preexistam, são transformados, no que irá resultar na troca ou alteração de algum aspecto do mundo físico. Os participantes nas orações materiais são comumente constituídos por grupos nominais que irão nos fornecer informações sobre pessoas, lugares, ideias e coisas que estalecem algum envolvimento com o processo de uma oração. Nas orações materiais os participantes podem ser: *Ator, Meta, Escopo, Beneficiário ou Atributo*.

Meta consiste no participante que é impactado pela ação, ou seja, que foi afetado pelo processo. Sendo apenas constitutivo das orações transitivas.

Outros participantes, além do *Ator* e o *Meta*, podem estar envolvidos no processo da oração material, sendo eles:

Escopo: diz respeito ao participante que não é afetado pelo processo material, quando ele é performado. É denominado *Escopo-entidade* quando ele desenvolve o domínio em que o processo se desdobra. Já o *Escopo-processo* denomina o participante que desenvolve o próprio processo.

Beneficiário é o participante que se beneficia, porém não necessariamente de forma positiva.

O *beneficiário* também pode ser classificado como *Recebedor* ou *Cliente*, nesta ordem, o *Recebedor* recebe bens materiais transferidos do *Ator* e já o *Cliente* recebe serviços prestados pelo *Ator*.

Atributo diz respeito a uma característica que é atribuída. Mesmo que seja característico de orações relacionais, em algumas ocasiões o *Atributo* pode figurar em orações materiais. É

classificado de duas formas: resultativo ou descritivo. O *Atributo resultativo* constrói o estado qualitativo no qual se encontra o *Ator* ou a *Meta* depois que o processo se deu por finalizado. O *Atributo descritivo* serve para descrever o estado em que o *Ator* ou o *Meta* se encontram quando tomam parte no processo.

É comum que processos materiais tenham um *Ator*, porém na estrutura passiva ele não ocupa o lugar de Sujeito ou não está explícito na oração. Neste caso, o participante do qual o processo está se dirigindo continua sendo classificado como *Meta*, cuja a relação semântica não houve mudança. Entretanto, as circunstâncias são o que adiciona significados à oração feitos pela descrição do contexto onde o processo se desdobra. Elas podem ocorrer de maneira livre em todos os tipos de processos sendo elas encontradas dentro dos grupos adverbiais e preposicionais. Elas constroem estes significados quando as circunstâncias se associam aos processos se referem a localização cronológica dos eventos, espaço, modo ou causa.

Orações Mentais são constituídas de processos que representam a experiência do mundo dentro de nossa consciência. Processos mentais indicam, afeição, cognição, desejo e percepção. Elas servem para construir o fluxo de consciência do falante/escritor.

Nas **Orações Mentais**, os participantes comumente tratam-se de seres humanos ou um coletivo de seres humanos que pensam, desejam, percebem e sentem. Sendo assim, a função léxico-gramatical que desempenham dentro da oração é denominada como *Experienciador*. Entretanto, esta função também pode ser exercida por qualquer entidade inanimada e sem consciência desde que seja criada pelo ser humano. O complemento do processo no qual é atribuído o sentido, pensado, percebido ou desejado é denominado de *Fenômeno*. Processos mentais também podem projetar orações e nesse caso o Fenômeno irá ser realizado por outra oração. As orações mentais podem ser classificadas em quatro tipos: perceptivas, cognitivas, afetivas e desiderativas. Orações Mentais perceptivas constituem percepções do mundo baseadas nos cinco sentidos: audição, tato, olfato, gustação e visão. Orações Mentais cognitivas não remetem por si próprias, mas são pensados a respeito da consciência da pessoa. Orações Mentais emotivas descrevem graus de afeição ou sentimentos. Orações Mentais desiderativas expressam interesse, desejo ou vontade em algo. THOMPSON, 2010. **Orações relacionais** são tipicamente usadas para representar seres no mundo, sejam suas características ou identidade. São muito usadas nos textos narrativos para descrever personagens e o espaço. Contribui também para

definir coisas e conceitos. Orações relacionais podem ser classificadas em três tipos: intensivas, possessivas e circunstanciais. Todas podem aparecer em desses dois modos distintos: atributivas ou identificativas. Intensivas servem para identificar uma entidade. Circunstanciais ocorrem quando a relação entre dois termos é de modo, tempo, lugar, causa, acompanhamento, ângulo, papel, assunto. Nas possessivas a relação entre as entidades é de posse, uma possui a outra. Possui o significado de propriedade entre uma entidade e outra. Cada tipo de oração relacional pode surgir de duas maneiras: por atribuição ou identificação. Orações relacionais atributivas desenvolvem as relações abstratas entre os interactantes pertencentes a uma classe, serve para descrever características comuns dessa determinada classe. Orações relacionais indicativas, um dos participantes irá ter uma identidade pré determinada. Assim, uma entidade servirá para identificar a outra. Neste tipo de oração há a representação de uma identidade única do ser em questão.

Ressaltamos que dado o fato da reversibilidade semântica, alguns dos verbos admitem estrutura passiva.

TIPOS DE MODOS DE RELAÇÃO

| | | |
|------------------|----------------|---|
| Tipos de relação | Intensivo | Qualificação |
| | Circunstancial | Localização, modo, comparação, causa etc. |
| | Possessivo | Posse, propriedade |
| Modos de relação | Atribuição | Possessivo, caracterização, portador e atributo, não reversível |
| | Identificação | Identidade única, identificado, identificador, reversível |

As **Orações Verbais** irão focar nos processos relacionados ao “dizer”. Compõe os textos jornalísticos, informativos e reportagens. Também ajudam a criar as passagens dialógicas nos textos narrativos.

Existem dois tipos de orações verbais: as de *atividade* e as *semioses*. Desta forma, os participantes são classificados como: Dizente, Verbiagem, Receptor e Alvo. O Dizente, será o próprio falante independente dele ser um humano ou apenas uma fonte simbólica. Verbiagem é o que é dito e que também pode representar: o nome do dizer, o nome de uma língua ou o nome de um conteúdo. Receptor será o participante do qual é dirigida a mensagem. Alvo será a entidade atingida pelo processo. O Dizente irá agir verbalmente sobre o outro participante. Nas orações verbais, é recorrente que o papel da Verbiagem pode ser realizado por meio de outra oração. Aparecendo na sequência com a primeira oração sendo verbal e a segunda de qualquer outro tipo. Este complemento da oração verbal pode ser classificada de duas formas: a de Citação e a de Relato. Citação trata-se de uma oração projetada que reproduz uma fala, que se introduz na escrita, comumente por aspas e com travessão para diálogos. O relato é uma oração que pode ser introduzida por conjunções ou uma oração não finita.

As **Orações Comportamentais** tratam-se dos processos comportamentais inerentes aos seres humanos. O participante dos processos comportamentais é definido como *Comportante*, ele é tipicamente consciente, semelhante ao Experienciador dos processos mentais, porém realizará processos com características materiais, mentais e verbais.

As **Orações Existenciais** representam algo que existe ou que acontece. O participante dessas orações é denominado como *existente* e ele pode representar, uma pessoa, objeto, uma instituição, uma abstração, ação ou evento.

3 SISTEMA DE NEGOCIAÇÃO

O sistema de **NEGOCIAÇÃO** nos fornece recursos para assumirmos papéis de fala em uma conversa, fazer declarações, fazer perguntas, oferecer serviços e solicitar serviços. Cada uma dessas declarações, perguntas, oferta ou dar comandos para que pessoas tomem um posicionamento para responder, é esperado, que em um diálogo, sejam acompanhadas respectivamente por reconhecimento/confirmação, respostas, aceitar o serviço ou concordar em prestar o serviço. Sendo assim, vemos que os **movimentos** tendem a aparecer com *pares adjacentes*. Também é possível que estas sequências sejam bem mais longas. No entanto, sabemos que respostas podem ou não serem compatíveis com o que se é esperado. Por isso, existem três dimensões que devemos considerar em um diálogo que são: os tipos de movimentos que os falantes fazem, como eles são sequenciados, e o que acontece quando as coisas não acontecem conforme o esperado, Martin e Rose (2007).

As funções básicas da fala podem ser organizadas como no quadro a seguir:

| Funções Básicas da Fala | | |
|----------------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| | Iniciando | Respondendo |
| Dando informações | Declaração | Reconhecimento/Confirmação |
| Pedindo informações | Questionamento | Resposta |
| Oferecendo bens e serviços | Oferta | Aceitar a oferta |
| Exigir bens e serviços | Comando | Concordar |

A partir do que já foi introduzido sobre o sistema de negociação, podemos extrair três parâmetros de negociação que são: o que é que nós estamos negociando, se nós estamos dando-a ou demandando-a, ou se o movimento está iniciando uma troca ou respostas. No primeiro exemplo de parâmetro a seguir veremos uma questão na qual a negociação é uma troca que pode ser de informações ou de bens e serviços. Também devemos nos atentar para o fato de que quando

negociamos informações, esperamos respostas verbais ou gestuais e quando negociamos bens e serviços, esperamos ações.

Negociando **informações**:

Iniciando: Sonhata: Are you almost done there?

Respondendo: Babyzartex: need 25min I think

Negociando **bens e serviços**:

Iniciando: Ayaki: r?

Resposta: (Os outros jogadores começam a atacar sem dar nenhuma resposta verbal)

Figura 3: Captura de tela do jogo Aion: Tower of Eternity



Para podermos explicar que a resposta é “não verbal” utilizamos desta captura de tela e inserimos duas setas (uma vermelha e uma azul) que não fazem parte do jogo, são usadas somente

para tornar mais didática a compreensão do exemplo. Como podemos ver pela na seta vermelha Ayaki iniciando o movimento e pedindo informações e na seta azul vemos os outros jogadores já indo para cima do inimigo. R, simplesmente significa “Ready”.

Para o segundo parâmetro, o que podemos dizer que são os complementos de uma iniciação e de respostas para movimentos em um diálogo. As respostas compatíveis podem vir em forma de elipse, porque o conteúdo que está sendo negociado pode ser recuperado facilmente do movimento que foi iniciado. No que diz respeito a transações bens e serviços, a linguagem em todo caso é um acompanhamento opcional de comportamento, a não ser que estejamos prometendo fazer uma ação no futuro. O terceiro parâmetro a ser considerado é a oposição que existe entre **oferecer** e **demandar/solicitar**. Então podemos dizer que os oito atos da fala compõem as funções básicas da fala, que são o núcleo que forma o sistema semântico do discurso, e podem ser organizados em quatro oposições que são elas: Declaração – Reconhecimento/Confirmação, Questionamento – Resposta, Oferta – Aceitar Oferta, Comandar – Concordar.

No que diz respeito a vocativos, os autores chamam a atenção para o fato de que eles somente se configuram como um ato de fala separado quando eles funcionam como um movimento por si só que podem ser saudações em sequencias de chamadas.

3. 1 SEQUENCIANDO MOVIMENTOS: ESTRUTURA DE TROCA

Como sabemos, pode ser preciso mais de um movimento para que seja realizada uma negociação de informações ou bens e serviços. Porém, nas estruturas de troca, vai sempre aparecer obrigatoriamente um movimento central. Para a negociação de troca de bens e serviços, este movimento profere o bem ou é a ação de performar o serviço. Já no caso da negociação de informações, esse é o movimento que estabelece com uma certa autoridade os fatos que importam.

Com relação aos movimentos, (BERRY apud MARTIN; ROSE, 2007) os participantes que vão desenvolver a negociação podem ser interpretados de duas formas. Em negociações de troca de bens e serviços o que realiza a ação ou se compromete a realiza-la podemos ser conhecido como **actor** e quando a troca e de informações nós o chamamos de **knower** que seria a pessoa que tem conhecimento da informação. Sendo assim, iremos fazer uma adaptação traduzindo “ao pé da

letra” estas nomenclaturas. Sendo assim, quem realiza a ação iremos chamar de Ator primário e o portador de informações será conhecido nesta pesquisa como Conhecedor primário.

Para que tenhamos um movimento é preciso que a troca iniciada pelo Ator primário (A1) ou Conhecedor primário (C1) seja completada pelos seus parceiros de diálogo, sendo assim, o Ator secundário (A2) será a pessoa que recebe os bens e serviços de A1 e já no caso do Conhecedor secundário (C2) será a pessoa que recebe as informações proferidas pelo o C1.

Há também a possibilidade de os movimentos sofrerem um atraso, ou seja, há movimentos que antecipam o movimento principal. Portanto, iremos acrescentar um (a) minúsculo a esquerda das siglas de Atores primários, Atores secundários, Conhedores primários e Conhedores secundários para representar quando um deles faz um movimento antecipatório. (aA1, aA2, aC1 e aC2). De acordo com esta perspectiva, se existe a possibilidade de antecipar, também podemos acrescentar acompanhamentos após o movimento principal, um bom exemplo é quando se agradece ao receber bens e serviços. Então o acompanhamento sempre será iniciado pelo Ator secundário e Conhecedor secundário. Há também a possibilidade do Ator e do Conhecedor primário acrescentar mais um acompanhamento após A2 e C2, um bom exemplo seria quando após o Ator secundário agradece os bens e serviços o ator primário pode acrescentar um “de nada” ou no caso do inglês seria “you’re welcome”. Então para representar os acompanhamentos iremos acrescentar um (a) minúsculo a direita das siglas. (A1a, A2a, C1a, C2a).

Concluimos nossa explanação sobre as funções da fala com o último ponto em que levaremos em questão na nossa pesquisa, que são as interrupções na troca: indagação e oposição. Até agora falamos de possibilidades de diálogos em que os movimentos acontecem de forma homogênea sem interrupções. Porém, às vezes os participantes do diálogo não estão a par de todos os acontecimentos e necessitam esclarecer o conteúdo adicional que está sendo negociado, portanto, esse movimento iremos chamar de indagação. Já os movimentos de oposição se referem quando o movimento resiste de certa forma ao impulso interpessoal. Para representar as indagações e as oposições iremos usar as siglas (i, o) e suas respostas (ri, ro).

A partir deste panorama no qual acabamos de apresentar, podemos dizer que temos recursos teóricos suficientes para analisarmos os diálogos dos jogadores de Aion: Tower of Eternity. Análises auxiliadas por nossos conhecimentos do componente Experencial/Ideacional da gramática funcional e também o conhecimento sobre as funções da fala junto ao sistema de troca.

4 METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho requer um certo esclarecimento dos fatores extralinguísticos no qual o corpus selecionado está imerso. Ademais, a internet interpretada como um mundo no qual podemos descrever, é possível estratificar a comunicação através dela no sentido linguístico contextual. Sendo assim, para compreendermos melhor estes fatores extralinguísticos focaremos no *gênero* e no *registro*.

Quando pensamos na internet e a linguagem dentro dela, a nossa tendência é pular a etapa que diz respeito ao *gênero* e a observamos apenas como uma variação do *registro* da nossa língua onde existe aquela linguagem informal cheia de abreviações. Porém, a internet pode ser dividida em vários contextos culturais cada um com seu próprio *gênero*.

Nesta perspectiva da divisão de gêneros, este trabalho aborda o contexto de linguagem das pessoas que jogam MMORPG. Então o que seria um MMORPG? Para sabermos do que se trata, precisamos fazer um breve resumo histórico. A sigla MMO significa Massively Multiplayer Online, ou seja, um jogo com um número massivo de pessoas jogando-o ao mesmo tempo online. Este tipo de jogo teve seu primeiro exemplar em 1974 com o jogo Maze Wars. Este jogo foi o primeiro que implementou a possibilidade de multijogadores pela internet que podemos encontrar no artigo de OLIVETTI, Justin (2014) **The Game Archaeologist: Maze War, the first online multiplayer shooter**. Na figura 4 a seguir:

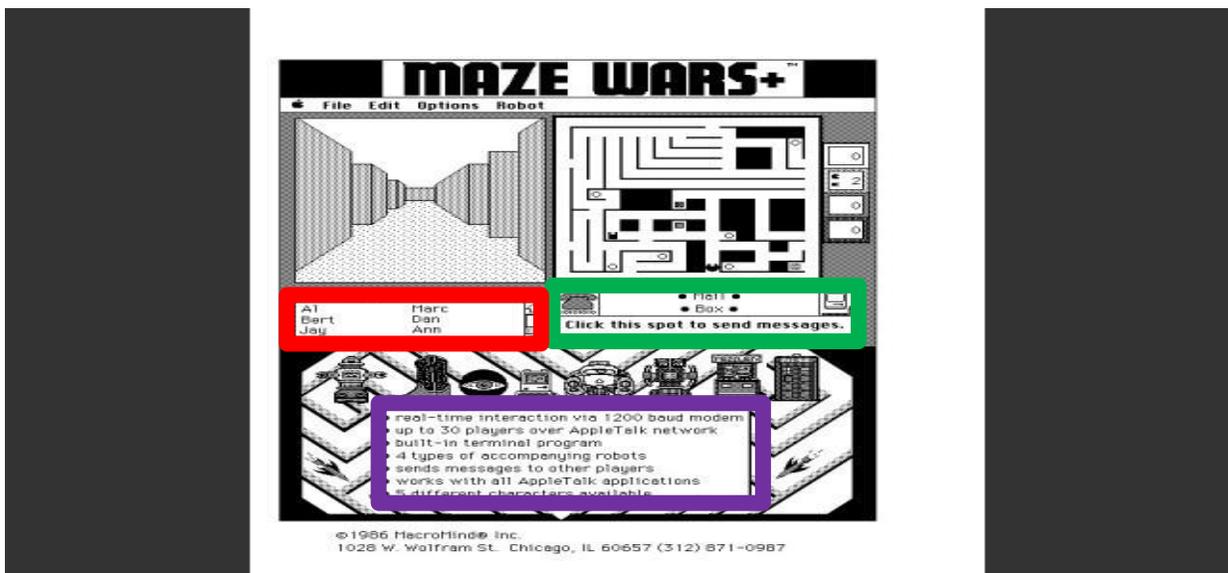


Figura 4: Captura de tela de Maze Wars online.

Dentro do campo destacado em vermelho vemos elementos correspondentes ao “micro management” do jogo (micro gerenciamento). Neste caso os jogadores participantes.

Dentro do campo destacado em roxo vemos Elementos extra textuais. Referem-se notificações, sejam elas: fórmulas matemáticas, ou somente notificações para que o jogador participante possa fazer um melhor micro gerenciamento antecipado antes de ir para o contexto de jogabilidade real.

Dentro do campo destacado em verde vemos o espaço onde a interação acontece entre os jogadores participantes acontece.

Estes destaques em vermelho, verde e roxo não existem no jogo, estamos apenas usando para tornar mais didática a compreensão.

O diferencial deste jogo é que ele possibilitava seus jogadores se comunicarem por uma caixa de mensagens. Esse jogo não comportava um número massivo de jogadores obviamente, porém com o avanço da tecnologia surgiram outros jogos que podiam colocar mais e mais jogadores até chegar até hoje em dia que milhares de jogadores jogando no mesmo servidor. Podemos notar, até historicidade nesta imagem, como aparelhos rudimentares comparados a internet ainda sendo usados como extensão da versão digital: mail e box. Box referindo se a faxes.

Em 1974, Will Crowther desenvolveu Adventure para plataforma DEC, um jogo com muitas referências em Dungeons & Dragons que é o precursor dos jogos de RPG que significa Role Playing Game. Ou seja, um jogo para interpretar um papel. Após este jogo, outros alunos do MIT começaram a desenvolver outros jogos de RPG baseados somente em texto com algumas *text arts* que usavam a ARPANET, precursora da internet, para jogar com outras pessoas de acordo com o artigo de acordo com o blog da Universidade Cornell. Os RPGs baseados em texto foram predominantes nas décadas de setenta e oitenta tendo como único recurso semiótico as *text arts*.

Figura 5 e 6: Exemplos de text art



A medida que os recursos semióticos, gráficos e tecnológicos aumentaram nos anos noventa e nos primeiros anos do século XXI, foi se desenvolvendo um vasto contexto cultural a cerca desses jogos. E neste contexto criou-se uma terminologia própria. Podemos caracterizar esta terminologia como *gênero* linguístico, ou seja, é recorrente o uso dessa terminologia no macrocontexto que são os jogos MMORPG. Contudo, esta pesquisa se dedica a analisar o contexto imediato em que termos populares dentro desse “gênero de jogos” são usados.

Para a Gramática Sistêmica Funcional, temos maneiras de representar nossas experiências a partir da Metafunção Ideacional, portanto, observamos que os termos de “MMO”, mais especificamente quando elas representam “processos”, realizados. Ou seja, o desdobrar das ações dos jogadores dentro do mundo virtual. A metafunção ideacional, na verdade, é uma subdivisão da primeira das três metafunções, organizando-se junto a metafunção experiencial. Neste sentido, a subfunção experiencial nos serve para criar a imagem do que seria o processo em nossas mentes como por exemplo quando um jogador imagina como “Karel tanked Tahabata” (Significa que Karel pode suportar todos ser atacado por Tahabata sozinho), “Tahabata was nerfed” (Significa que Tahabata foi enfraquecido), GOUVEIA, 2009. Já a subdivisão ideacional nos serve para estruturarmos o que pode ser dito das experiências surgindo assim a terminologia. Os jogos eletrônicos para multijogadores online nos apresentam uma terminologia própria e a temática da “guerra” é recorrente, assim como também existe muita irreverência e ironia que são características do tipo de humor que se vê pela internet. Neste sentido, a análise sistêmica nos proporciona sermos capazes de deduzir uma parte considerável do contexto no qual o discurso gamer é produzido, o seu propósito e por quais razões foram expressadas do jeito que foram (THOMPSON, 2013).

Os jogos eletrônicos oferecem para os praticantes desta modalidade de entretenimento experiências que possuem uma narrativa, trilha sonora, elementos verbais, textuais e gráficos (polígonos revestidos de texturas que formam as imagens na tela para os tridimensionais e sprites para os em duas dimensões). Estes são os seis elementos que compõem os jogos eletrônicos “Single Player” (Jogos para um jogador). Os jogos eletrônicos podem ter um elemento a mais quando o jogo oferece a opção de multijogadores (Multiplayer), ou simplesmente focar sua jogabilidade somente no Multiplayer sem nenhuma intenção de adicionar um modo para somente um jogador.

O elemento multiplayer proporciona a interação entre os jogadores participantes dentro do mundo virtual e desempenhar (componente ideacional) atividades dentro deste mundo. A partir disso, os participantes jogadores iniciam a sua imersão no mundo virtual e conseqüentemente assumindo “papéis” e os interpretando. Para que essa imersão tenha similaridades com o cotidiano no mundo real, os participantes jogadores acionam a capacidade humana de fazer abstrações. Sendo assim, os dioramas animados digitais que são vistas telas de um jogo podem ser experienciadas como um mundo vivo no qual os jogadores podem interagir.

Halliday e Matthiessen afirmam que na linguagem tudo é relativo, resultando assim no que conhecemos como “indeterminação sistêmica”. Por isso veremos aqui processos nos quais suas origens lexicais iriam ser: substantivos transformados em verbos, acrônimos ou simplesmente representando um processo diferente do seu grupo verbal. Contudo, existem centenas de Glossários pela internet que tentam procurar dar definições para estes termos. A seguir veremos o que eles dizem tentando fazer uma ligação com processos que se assemelham em contexto geral. Colocaremos os links dos glossários usados em nossa pesquisa nas referências.

A nossa coleta de dados foi feita a partir de vídeos de “gameplay” do jogo Aion: Tower of Eternity no qual podemos ler os diálogos do chat. Para isso usamos a plataforma de vídeos pública YouTube, escolhendo assim o vídeo intitulado Aion - Steel Rake full run gameplay commentary, disponível no canal TheFatCamel06 para encontrar termos que são de certa forma “universais” dentro deste gênero de jogos online que são encontrados facilmente em qualquer dicionário ou glossário sobre esta terminologia encontrados pela internet. Escolhidos, cada um dos termos que investigamos, faremos o procedimento com relação ao sistema de Transitividade nas ocorrências selecionadas que demonstram o uso das terminologias e transcrevemos os dados do corpus para um melhor manuseio do corpus.

O jogo que será base para nossa pesquisa trata-se do MMORPG Aion: Tower of Eternity. Com sua versão base lançada em 2009, porém trata-se de um Life-service e atualiza de versão periodicamente. Os termos que encontramos nas amostras são, *Tank, Pull, Res/Rez, Spawn e Bug*. E porquê escolhemos estes termos? Eles fazem parte da terminologia de “MMOs” e podem ser encontradas facilmente em glossários ou dicionários deste tema e também porque foram os que conseguimos achar dentro da amostra. Todos esses termos estão sendo utilizados dentro dos grupos verbais que é o foco central da metafunção ideacional/experiencial. Abaixo podemos ver como os glossários online descrevem cada um desses termos:

“TANK”

O termo “Tank” ou em sua forma verbal “to tank” se origina de um substantivo. É tipicamente utilizado para representar processos materiais que indicam que o personagem que realiza esse processo atrai a atenção do atacante para ele. “To tank” pode significar “to fail” no inglês, ou seja, significa fracassar. Também é utilizado como um jargão do mundo dos esportes, muito utilizado no Tênis e no Boxe, que significa perder de propósito para ganhar vantagem. E no imaginário irreverente de quem joga, aliada a ironia característica da linguagem da internet, o senso de identificação deste processo está na representação de que o *Ator* é um personagem do jogo que foi projetado para se sacrificar pelos outros.

“PULL”

Uma estratégia de caça padrão em que um jogador atrai um único ou um grupo de mobs para o grupo possa caçar em uma área segura em vez de caçar em áreas onde novos mobs podem aparecer. Também pode ser compreendido como um processo material.

“REZ OU RES”

Abreviação de ressurreição. Refere-se a habilidades que revivem jogadores que acabaram de morrer. Normalmente disponível apenas para classes de curandeiro. Também se enquadra nos processos materiais.

“SPAWN”

Mobs normalmente aparecem (spawn) em um determinado cronograma. Este é um verbo e um substantivo. Configura-se como um processo material.

“BUG”

A palavra bug geralmente é usada quando um estado de jogo pretendido não é alcançável, devido a um problema imprevisto no código do jogo. Ou seja, você não consegue completar um nível (ou um chefe não aparece, etc.) devido a um erro no código (Código: Todos os Softwares como jogos, aplicativos, menus interativos eletrônicos etc, trata-se de instruções escritas para informar o que o computador deve fazer este código pode ser decifrado tanto pelas máquinas quanto pelos humanos. Existem várias linguagens de programação para produzir estes códigos. A linguagem usada em jogos deste tipo é C++, já aplicativos de celular costumam usar Python.)

Definições de ROVEDA, Ugo. **CÓDIGO FONTE: PARA QUE SERVE, QUAL A IMPORTÂNCIA E COMO LER?** Encontrado no portal Kenzie. E também CARPENTER, Adam. **6 Most Popular Programming Languages for Game Development** para o portal Code Academy.

5. ANALISANDO A METAFUNCAO IDEACIONAL E OS USOS DAS TERMINOLOGIAS NOS DIÁLOGOS

Para iniciarmos nossa análise, iremos seguir de forma linear as funções básicas da fala que introduzimos do capítulo anterior: Declaração, Questionamento, Oferta e Comando dos quais iniciam um movimento e suas respectivas oposições, se caso apareçam nos diálogos dos jogadores dentro do chat do jogo. Para que nosso entendimento do contexto dos diálogos seja feito de maneira mais organizada. Iremos trazer todo ele de maneira linear de acordo com a ordem dos eventos durante a partida. Para isso, iremos fazer pausas a cada movimento obrigatório junto com seus movimentos adjacentes, trazendo uma análise das funções da fala e fazendo uma verificação do processo que o movimento está representando quando aparecer um dos termos dos quais estamos procurando. Nicknames dos jogadores: Tipo, TheFatTurtle, Ayaki, Vesperium, Nalairu e Dirna.

C2 - Tipo: how long has it been since you last played lol (Questionamento)

TheFatTurtle: o wtf (Vocativo)

C2 - TheFatTurtle: you start here now? (Questionamento)

C1 - Vesperium: been 2 yuars (Resposta esperada)

C1 - Ayaki: since Aion went free to play (Resposta esperada)

Ayaki: XD

Vesperium: *years

C1 - Tipo: XD sr is epicly esiear than it used to be the mid is a solo instance now so we start here (Resposta esperada)

Neste recorte do corpus, podemos perceber que o movimento obrigatório é o questionamento que o jogador Tipo (Conhecedor secundário) inicia. Ele pergunta para os membros do grupo que estão jogando a partida há quanto tempo eles jogam Aion: Tower of Eternity. O jogador TheFatTurtle usa um vocativo apenas para endereçar algo que acontece dentro dos elementos visuais do jogo. TheFatTurtle (Conhecedor secundário) inicia outro movimento obrigatório perguntado se agora é a partir daquele ponto que eles começam a “a masmorra instancia Steel Rake (SR)”. Também temos Vesperium (Conhecedor primário) respondendo que joga a dois

anos e Ayaki que joga desde que Aion se tornou de graça para jogar. E finaliza com Tipo (Conhecedor primário) respondendo a TheFatTurtle que Steel Rake é epicamente mais fácil de se fazer e que a parte do meio do mapa virou uma instancia solo (apenas um jogador) e completa confirmando que eles começam mesmo daquele ponto agora.

C2 - Nalairu: anyone care to mark? (Questionamento)

Aqui temos mais um movimento obrigatório, porém os outros participantes não respondem verbalmente e continuam sem tomar cuidado, o porquê nós iremos saber mais a frente quando eles entrarem no assunto sobre a dificuldade desta partida. “Mark” aqui não configura um dos termos, mas é um recurso do jogo para que os jogadores se organizem suas estratégias para atacarem o inimigo mais perigoso primeiro.

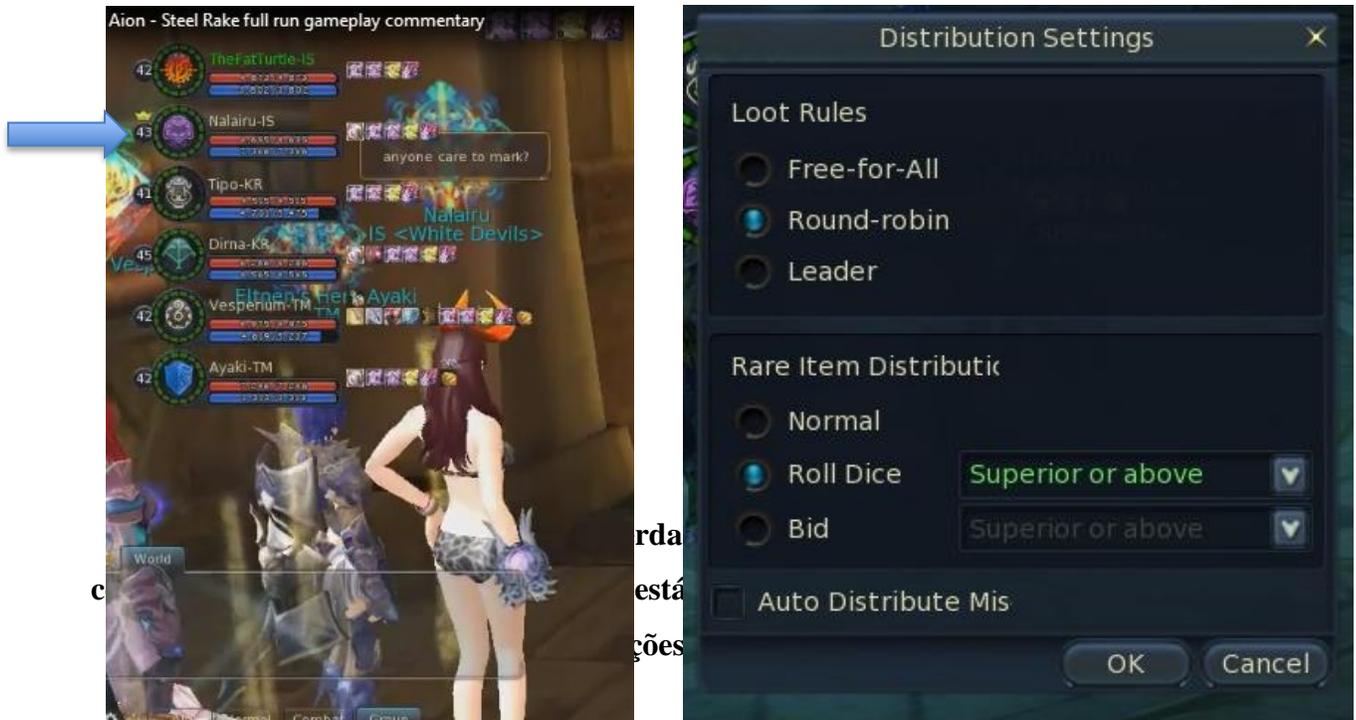


Figura 7: Como vemos na imagem de exemplo, a seta indica a marcação (esta seta não existe no jogo, é apenas uma maneira de mostrarmos a mecânica de uma maneira mais didática).

A2 - TheFatTurtle: ffa (Aceitação)

Aqui vemos um típico caso de quando um movimento de troca de bens e serviços que não aparece com seu par esperado. FFA é a abreviação de Free for all que os jogadores que conhecem Aion: Tower of Eternity podem entender que se trata das configurações de distribuição de pilhagem neste jogo. Significa que qualquer um poderá interagir com o cadáver do inimigo e retirar seus espólios. Só que somente o líder deste grupo pode performar esta ação de acordo com o jogo. Então

quando TheFatTurtle apenas diz “ffa” ele está pedindo por um serviço. Nalairu é a líder do grupo se tornando assim o Ator primário.



A2 - Nalairu: pat (Vocativo)

A2- Nalairu: ove

A2 - Nalairu: move (Comando)

A1 - Ayaki: Well that’s one way to deal with a pat O_o (Resposta alternativa ao comando)

Vesperium: lol (Vocativo)

A1 - Vesperium: well worth using 2k dp (Resposta alternativa ao comando)

Vesperium: :)

Aqui o movimento obrigatório é o comando que é iniciado pelo Ator secundário Nalairu. Ela começa com um vocativo para endereçar um inimigo “pat” (abreviação de patrol), depois ela profere o comando para que o pessoal saia de perto do inimigo. Como Atores primários temos Ayaki e Vesperium dando respostas alternativas ao comando. Ayaki acha esta forma de lidar com um “pat” não convencional e Vesperium diz que ter usado 2.000 pontos de DP (abreviação para Divine Power) para poder escapar.

C1 - Tipo: with this dps this should go quite fast ^^ (Declaração)

A2 - Vesperium: Keep moving, word of 2ing has like 1m left (Comando)

C2 - Ayaki: indeed o.o (Reconhecimento)

O conhecedor primário Tipo iniciando um movimento que ele declara que o “dps” (Damage per second/Dano por segundo) está alto e que vai ser rápida a partida. Vesperium Ator secundário dá o comando para o resto do grupo continuar se movendo. Porém, é mais um caso de movimento iniciado no qual seu par não aparece. E termina com Ayaki Conhecedor secundário, reconhecendo a declaração feita por Tipo.

C1 - Vesperium: word of the wind dropping soon (Declaração)

Vesperium: lol (Vocativo)

C1 - Vesperium: then back to not instantly (Continuação da declaração)

C1 - Ayaki: good god i don't even have time to get aggro lol (vocative + declaração + vocative)

Nalairu: pewpew (Votativo)

Vesperium: word of the wind (Vocativo)

C1 - Vesperium: 24m til next one lol (Declaração)

C2 - Vesperium: our dps is pretty ---ing high though (Reconhecimento)

C2 - Nalairu: cant even tab and cast (Reconhecimento)

Vesperium: lol (Vocative)

Neste recorte vemos Vesperium, conhecedor primário, está dando várias informações sobre sua habilidade que é um “Buff” (Habilidade comum em jogos de MMRPG que aumenta os atributos dos personagens). Aqui Vesperium não espera por respostas verbais, ela espera somente que os outros membros do grupo aproveitem o efeito. Por isso, ela dá uma espécie de cronograma para que os outros membros possam se preparar dizendo quantos minutos faltam para que esta habilidade saia do estado de Cooldown (tempo de espera para usar a habilidade outra vez) e ela possa usar de novo. Ayaki, conhecedor primário, é um dos jogadores que mais gosta de verbalizar ele dá muitas declarações. Então ele declara que não consegue fazer com que os inimigos concentrem ataque-o (ele interpreta o papel de “Tank”) porque estão conseguindo matar os

inimigos muito rápido. Vesperium, conhecedor secundário, reconhece que o “DPS” está muito alto. Nalairu, conhecedor secundário também reconhece dizendo que não consegue colocar os inimigos como alvo usando a tecla “tab” e lançar os feitiços (Nalairu interpreta o papel de um “Sorcerer”, ou seja, um mago).

Vesperium: who needs cc?

Ayaki: who needs a tank? XD

Esses dois movimentos são apenas perguntas retóricas de Vesperium e Ayaki sendo irônicos no que diz respeito a dificuldade que está muito fácil. Vesperium pergunta quem precisa de “cc” que é a sigla para crowd control, para não deixar vários inimigos os cercarem e os vencerem pela quantidade, classes mágicas como o Sorcerer ou Spirit master podem colocar os inimigos para dormir, prendê-los ou transformá-los em formas que não podem atacar etc. Ayaki ironiza fazendo a pergunta retórica para que eles precisariam de um “Tank” se o papel dele está sendo negligenciado pelo fato da dificuldade estar ridiculamente fácil.

Vesperium: hey (Vocativo)

C1 - Vesperium: I was helping (Resposta esperada)

Ninguém fez o questionamento se Vesperium estava ajudando ou não, porém ela se prontifica em dizer que estava ajudando. Este é mais um caso no qual o movimento aparece sem seu par adjacente.

Vesperium: :P

Ayaki: xD

C1 - Tipo: woot Rambo in brig (Vocativo + declaração)

Aqui Tipo comemora com o vocativo Woot e declara que está gostando desta mecânica do jogo.

A2 - Ayaki: r?

Neste recorte Ayaki inicia o movimento de perguntar se os outros membros estão prontos, porém não recebe uma resposta verbal e sim todos começam a atacar o inimigo instantaneamente.

Tipo: oh its dis guy oh well (Vocativo)

C2 - Ayaki: gotta pull this guy to the wall right? (Questionamento)

C1 - Nalairu: brb bio before boss (Declaração)

A2 - Tipo: tank it here (Comando)

Vesperium: so

C2 - Vesperium: we doing this? (Questionamento)

C1 - Ayaki: Nal is using restroom (Resposta)

C2a - Vesperium: ah

C1 - Nalairu: back srrt

Nalairu: srry*

C2 - Ayaki: no worries (Reconhecimento)

A2 - Ayaki: all r?

A1 - Dirna: y

A1 - Vesperium: r

A1 - Nalairu: r

A1 - Tipo: +

Este recorte é bem importante, vemos muitas trocas de papéis. Porém, vamos a explanação da situação. Ayaki, conhecedor secundário, faz a pergunta se ela tem que atrair o inimigo para a parede. Aqui vemos um processo material no qual podemos comprovar a indeterminação sistêmica, no caso ela poderia ter usado um termo mais convencional como “Lure”. Porém, ela fez o uso do verbo “Pull” que faz parte da terminologia de MMORPG. Vamos identificar o processo:

Estrutura passiva:

| | | |
|-------------------|----------|------------------------|
| gotta pull | this guy | to the wall |
| Processo material | Meta | Circunstância de local |

Depois temos Nalairu, conhecedor primário dizendo que vai usar o banheiro e depois volta. E temos mais uma ocorrência de um termo de MMORPG “Tank” Quando Tipo, Ator primário,

pede que Ayaki enfrente o inimigo no local perto da parede. Tipo poderia usar termos como “face” ou “confront”. Identificação do processo:

Estrutura passiva:

| | | |
|-------------------|------|------------------------|
| tank | it | here |
| Processo material | Meta | Circunstância de local |

Em seguida temos Vesperium, conhecedor secundário, perguntando se eles já podem atacar o inimigo, enquanto Ayaki se torna o conhecedor primário e informa que Nalairu foi no banheiro seguindo de um complemento feito por Vesperium. Nalairu, volta do banheiro e pede desculpas. Ayaki reconhece que ela não precisa se preocupar. E terminamos com Ayaki, Ator secundário, perguntando se todos estão prontos. O resto dos membros, tornam-se atores primários e respondem com abreviações e até mesmo sinais matemáticos para confirmar que sim.

A2 - Tipo; dont chase btw (Comando)

Ayaki: o_O

C1 - Ayaki: can't get aggro too much (Declaração)

A2 - Dirna: sorry (Pedindo desculpas)

A1 - Ayaki: haha its fine (Aceitação)

A2 - TheFatTurtle: bessing plz (Pedindo por buffs)

Neste recorte temos Tipo, ator secundário, dando o comando para que os outros membros não saiam caçando os inimigos adicionais. Em seguida temos Ayaki fazendo uma declaração sem ter respostas. Depois temos Dirna pedindo desculpas por um pequeno deslize, porém Ayaki diz que está tudo bem. Após isso temos TheFatTurtle pedindo por buffs específicos, mas também não encontra respostas, ou seja, o movimento esperado por seus parceiros de diálogo.

Dirna: gz (vocativo)

Ayaki: gz (vocativo)

Vesperium: ty (vocativo)

TheFatTurtle: gz (vocativo)

Aqui temos mais vocativos de parabenizando um dos jogadores que conseguiu um item bom depois de uma pilhagem.

Ayaki: oh geez im about to level too o_o (vocativo + declaração)

Mais declarações de Ayaki sem que o movimento seja completado.

Nalairu: :D

Dirna: :D

TheFatTurtle: gz (vocativo)

Dirna: gzz (vocativo)

Ayaki: ty (vocative)

TheFatTurtle: go (Comando)

Nalairu: bombs (Comando)

Ayaki: yeah forgot about that x.x (Aceitação)

Vemos neste recorte alguns vocativos já explicados e também alguns comandos que TheFatTurtle e Nalairu dão para os outros membros como dicas estratégicas para que eles consigam entender as mecânicas do chefe. E por fim, Ayaki aceitando os comandos.

TheFatTurtle: grz (vocativo)

Dirna: gz (vocativo)

Ayaki: gz (vocativo)

Tipo: ty^^ (vocative)

Nalairu: grats (vocativo)

C1 - Nalairu: ready to run? (Questionamento)

Ayaki: lol nice 98 btw xD beat my 97 (Declaração)

C2 - Ayaki: totally not ready. but at the same time yes (Resposta não esperada)

Aqui temos Nalairu, perguntando se os membros já estão prontos para correr até a parte final. Ayaki responde com uma resposta alternativa. Ayaki antes de responder faz uma declaração sobre não ter ganhado na rolagem do dado para adquirir um item valioso dos espólios.

Vesperium: lol (vocativo)

Tipo: ill selfrez wait (Declaração + Comando)

É comum que em jogos de MMORPG os personagens de classe Healer consigam usar uma habilidade para ressuscitar. Aqui vemos uma aglutinação usada pelo participante Tipo, porém o termo pode variar entre Rez e Res, e também pede para que esperem ele, já que ele morreu quando estava correndo. Este é mais um termo que nós estamos procurando, então segue a identificação do processo abaixo:

Oração material escopo-processo

| | | |
|------|-------------------|-----------------|
| i | ‘ll | selfrez |
| Ator | Processo material | Escopo-processo |

Nalairu: ._.

Vesperium: lol (vocativo)

Vesperium: res stone (vocative)

Vesperium: ^_^

Tipo: XD

Tipo: ah well (vocativo)

Tipo: uhm (vocativo)

Ayaki: why do i feel like a ran the wrong way lmfao (Pergunta retórica)

C1 - Ayaki: that or i'm lagging (Declaração)

C2 - Tipo: a bit XD (Reconhecimento)

Tipo: anyways uhm

Neste recorte temos uma declaração em que Ayaki reclama da conexão do jogo está fazendo ele ter problemas de lentidão ou retardo na movimentação de seu personagem. Sendo reconhecido este fato por Tipo que também está um pouco.

Nalairu: to the cannon then click it xD (commando)

Vesperium: you are supposed to click the cannon (comando)

Vesperium: hah (vocativo)

Mais movimentos que imputam comando.

Ayaki: whoa massive lag spike (Declaração)

Tipo: ima try to go rez him (Declaração)

Oração Material

| | | |
|------|-------------------|------|
| ima | try to go rez | him |
| Ator | Processo material | Meta |

Ayaki: ill item res

Oração Material Intransitiva Criativa

| | | |
|------|---------------|----------------------------|
| ill | item | res |
| Ator | Circunstância | Processo material criativo |

Ayaki: bleh (vocative)

TheFatTurtle: i don't remember this part? (Pergunta retórica)

Vesperium: i forgot this fight lol (declaração)

TheFatTurtle: what is this? (Questionamento)

Ayaki: all I remember is he spawns mobs (declaração)

Ayaki: other than that i can't remember anything either (declaração)

Nalairu: stand in center (comando)

Aqui temos uma pergunta retórica, um questionamento que não houve resposta. Declarações como mini monólogo. E o movimento obrigatório feito por Nalairu dando o comando para que os membros permaneçam no centro. Também há o uso de mais um termo que estamos procurando, Spawn. Ayaki poderia ter usado appears, porém ela usou spawns. Segue o tipo de processo:

Processo mental com projeção:

| | | |
|----------------|-----------------|---------------------------|
| all I | remember is | he spawns mobs |
| Experienciador | Processo mental | Oração material projetada |

Tipo: he spawns adds and we kill them (declaração)

Nalairu: when he goes back up adds will spawn (declaração)

Ayaki: we ready then? (questionamento)

Nalairu: yup (vocative)

Ayaki: man (vocative)

Ayaki: your aggro is impressive (declaração)

Dirna: hehe, i will down a little on begging (declaração)

Tipo: well mau form + scroll would do that (declaração)

Tipo: lol bugged (declaração)

Nesta declaração na qual tipo fala que uma mecânica do jogo está com problemas na programação ele usa mais um termo. Bug, ele poderia usar outra estrutura mais convencional como “it’s not working” etc.

Tipo: easymode now then (declaração)

Tipo: or not diff bug QQ (declaração + vocativo)

Ayaki: oh god lag (declaração)

Dirna: ty all (vocativo)

Ayaki: lag spike in middle of fight = panic mode activate (declaração)

Tipo: ty all nice run! (declaração)

Ayaki: ty all for the run :) (declaração)

C2 - TheFatTurtle: what happen to the monkey (Questionamento)

TheFatTurtle: ???!!!!!!!

TheFatTurtle: MONKEY!?????? (Vocativo)

C1 - Tipo: its a solo instance (Resposta)

TheFatTurtle: o (vocative)

C1 - Ayaki: monkey is a solo instance now (Resposta)

C2a - TehFatTurtle: ok (complemento)

Tipo: the SR cabin (Resposta)

Aqui vemos TheFatTurtle iniciando o movimento de questionamento tentando descobrir o que aconteceu com um inimigo que tipicamente aparecia no final da masmorra instanciada. Tipo e Ayaki explicam o que aconteceu para haver essa mudança.

Nalairu: ty all (vocativo)

Ayaki: otherwise danke danke (declaração)

Ayaki: gl and hf everyone (declaração + oferta)

Assim eles terminam a partida agradecendo, Ayaki termina o dialogo desejando boa sorte e pedindo para que se divirtam.

Contudo, nossos resultados mostram que as ocorrências em que acontece a indeterminação sistêmica conseguimos achar os cinco termos na seguinte ordem: Pull que em sua primeira e única aparição representa um processo material e a oração aparece na estrutura passiva: “gotta pull” (processo material) “this guy” (meta) “to the wall right?” (circunstância de local). Trata-se de um movimento obrigatório de **questionamento** porque inicia um movimento em que se espera uma resposta.

O segundo termo que encontramos dentro dos diálogos foi “Tank” que representa um processo material. Sendo usado na estrutura passiva em sua primeira ocorrência: “tank” (processo material) it (meta) here (circunstância de local), esta oração encerrou o movimento.

O terceiro termo encontrado é Rez/Res que representa um processo material. Ele ocorre duas vezes e em sua primeira ocorrência temos uma oração material escopo-processo: i (ator) ‘ll (processo material) selfrez (escopo processo). Segunda ocorrência é uma oração material: ima (ator) try to go rez (processo material) him (metal). Terceira ocorrência oração material intransitiva criativa: ill (ator) item (circunstância) res (processo material criativo). Todas as orações aparecem como declarações.

O quarto termo é Spawn e se trata de um processo material. A ocorrência aparece como um processo mental com projeção: all I (experenciador) remembre is (processo mental) he spawns mobs (oração material projetada). Podemos inferir que é uma declaração.

O quinto e último termo é bug. Na oração o jogador simplesmente usa “lol bugged”. Representa um processo material na estrutura passiva. Podemos inferir isso porque se trata de uma declaração. Porém, para dar dinamicidade que digite rápido ele optou por ocultar “It’s”, então ao invés de digitar It’s bugged, o jogador usa o vocativo lol que é abreviatura para laughing out loud e em seguida a declaração bugged.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa foram abordados os diálogos provenientes das interações entre jogadores de jogos eletrônicos, mais especificamente dos jogadores de MMORPGs. Como está sendo citado nesta nossa pesquisa, os trabalhos sobre este tema focam mais nos elementos narrativos dos jogos. Porém, de suma importância que seja feita um reconhecimento da linguagem alternativa que se usa para representar processos dos quais remetem um mundo rico e pouco explorado. Ao fazermos pesquisas no banco de dados da CAPES, vemos que os jogos eletrônicos ainda sofrem com a escassez de estudos comparados a outras mídias e também em variação de abordagem. O que queremos aqui é trazer esta abordagem na qual acompanhamos a interação dos participantes do mundo real dentro do mundo fictício e o que eles têm a dizer sobre as experiências vividas dentro do mundo fantástico do jogo, gerando uma espécie de metalinguagem sobre o enredo, dinâmicas do jogo, e tudo o que é relativo a ele.

Para que seja possível procedermos com nossa pesquisa são utilizados os conceitos da gramática sistêmico funcional de Halliday e Mathiessen (2014), assim como grandes nomes dessa linha de pesquisa no Brasil que são as autoras Cabral e Fuzer (2010). E conseqüentemente avançamos mais na teoria com os estudos do sistema de Negociação de Martin e Rose (2007) para que pelas funções básicas da fala pudéssemos dar embasamento as nossas afirmações sobre o uso da terminologia aqui apresentada.

A partir do sistema da transitividade, foi possível determinar a relação entre os componentes: participantes e processo (quem faz o quê) e as circunstâncias (como, porquê, onde etc.) que representam a metafunção experiencial/ideacional para determinarmos os tipos de processos dos quais os termos que são abordados representam a partir da indeterminação sistêmica. E para dar embasamento foi necessário nos aprofundarmos nos estudos da gramática funcional aliado ao sistema de Negociação que nos permite usar recursos para que pudéssemos verificar as funções da fala e conseqüentemente utilizar o sistema de troca. Os termos Pull, Tank, Rez/Res, Spawn e Bug foram identificados como processos materiais. Concluimos assim que para contexto de cultura e de situação que envolve o ambiente destes jogos necessita de uma linguagem adequada para descrever os processos que estão sendo representados pelos jogadores que se diferem do mundo real.

É preciso reestabelecer que jogos de RPG são jogos dos quais representamos um papel dentro de um mundo alternativo. A partir do momento em que os jogadores que participam desta encenação, começamos a perceber abstrações feitas por eles para imaginarem o mundo de fantasia virtual como um mundo vivo. Ao mesmo tempo que não se desligam do mundo real. Ao passo que eles interpretam seus papéis e vocações dentro do jogo a também uma quebra da quarta parede quando discutem os elementos do jogo, criando assim uma espécie de metalinguagem. Há muito o que ser explorado sobre esta temática, por exemplo, a metafunção textual teria um campo muito amplo e repleto de aspectos a serem estudados no que diz respeito a tutoriais, artigos e matérias jornalísticas sobre jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

HALLIDAY, M. A. K; MATTHIESSEN, C. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. 4. ed., Oxford/New York: Routledge, 2014.

GEOFF, Thompson. **Introducing Functional Grammar**. 3rd Edition, London: Routledge, 2013.

MARTIN, J; ROSE, D. **Working With Discourse**. 2nd ed. New York: Continuum. 2007

GOUVEIA, CARLOS A. M. Texto e gramática: uma introdução à Linguística Sistêmico-funcional. **Matraga**, Rio de Janeiro, v. 16, n.24, jan./jun. 2009

6 MOST POPULAR PROGRAMMING LANGUAGES FOR GAME DEVELOPMENT

Disponível em: <https://www.codecademy.com/resources/blog/programming-languages-for-game-development/> Acesso em: 19 Janeiro 2023.

CÓDIGO FONTE: PARA QUE SERVE, QUAL A IMPORTÂNCIA E COMO LER? Disponível em: <https://kenzie.com.br/blog/codigo-fonte/> Acesso em: 19 Janeiro 2023.

Aion - Steel Rake full run gameplay commentary Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HAAO6Tzy5yA&t=44s> Acesso em: 19 Janeiro 2023.

A LOOK INTO ARPANET. Disponível em: <https://blogs.cornell.edu/info2040/2015/10/16/a-look-into-arpynet/> Acesso em: 19 Janeiro 2023.

MMO TERMS. Disponível em: <https://mmos.com/mmo-terms#B> Acesso em: 02 Março 2023.

THE GAME ARCHEOLOGIS: MAZE WARS. Disponível em: <https://www.engadget.com/2012-06-12-the-game-archaeologist-maze-war.html> Acesso em: 19 janeiro 2023.

WHAT'S THE DIFFERENCE BETWEEN BUG AND GLITCH. Disponível em: <https://gaming.stackexchange.com/questions/256801/whats-the-difference-between-bug-and-glitch> Acesso em: 01 Fevereiro 2023.

WHAT DOES TANK MEAN IN VIDEO GAMES IT DEPENDS WHAT YOU'RE PLAYING. Disponível em: <https://www.inverse.com/gaming/what-does-tank-mean-in-video-games-it-depends-what-youre-playing> Acesso em: 01 fevereiro 2023.