



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS**  
**BACHARELADO EM LINGUÍSTICA**

**IGOR SANTOS COIMBRA**

**Pragmática e Estratégias Comunicativas Presentes nos Jogos Virtuais: Um  
Exemplo em *Rainbow Six Siege***

**SÃO CARLOS - SP**

**2024**

**Pragmática e Estratégias Comunicativas Presentes nos Jogos Virtuais: Um Exemplo em *Rainbow Six Siege***

Trabalho de Conclusão de Curso em Bacharelado em Linguística da Universidade Federal de São Carlos, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Linguística.

Orientador: Prof. Dr. Dirceu Cleber Conde

SÃO CARLOS - SP

2024

## RESUMO

Este estudo buscou compreender como a comunicação acontece no jogo *Rainbow Six Siege* (R6S) e de que modo esta troca comunicativa se dá em um ambiente virtual competitivo e que necessita da cooperação entre os jogadores para se atingir os objetivos coletivos. Analisando situações hipotéticas e fragmentos de partidas reais, destacou-se a aplicação das máximas conversacionais de Grice(1967[1975]) e a relevância da obra *Relevance* de Sperber e Wilson(1986[1995]). Em *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games* propostas por Manninen (2003) revelaram como cada estratégia comunicativa é articulada pelos diferentes modos de causar inferências implícitas no dizer. A pesquisa revelou a adaptabilidade linguística dos jogadores, evidenciada por expressões específicas do jogo, ordens diretas e repetições, demonstrando uma compreensão sofisticada da dinâmica comunicativa no R6S. A comunicação, além de ser um mero intercâmbio de dados, desempenha um papel estratégico vital para o sucesso da equipe, particularmente nos momentos decisivos do jogo. A pesquisa contribui para a compreensão teórica da linguagem em ambientes digitais, oferecendo conceitos pertinentes para pesquisadores em linguística e pragmática, bem como para profissionais da indústria de jogos. Em resumo, a comunicação no R6S não apenas facilita a coordenação entre jogadores, mas também se revela como uma ferramenta estratégica crucial para o sucesso da equipe em um cenário virtual desafiador e em constante transformação.

**Palavras-chave:**pragmática; comunicação; relevância; linguagem em jogos digitais; jogos online

## **ABSTRACT**

*This study sought to understand the way communication happens in Rainbow Six Siege (R6S), a competitive virtual setting that demands collaboration among players. Analyzing hypothetical situations and real game fragments highlighted the application of Grice's conversational maxims and the relevance of Sperber and Wilson's Relevance Theory. Manninen's proposed forms of interaction revealed how each communicative strategy is articulated by different modes of causing implicit inferences in speech. The research unveiled the linguistic adaptability of players, evidenced by game-specific expressions, direct orders, and repetitions, demonstrating a sophisticated understanding of communicative dynamics in the R6S gaming landscape. Communication, beyond being a mere exchange of data, plays a crucial strategic role in the team's success, especially in decisive moments of the gaming scenario. The study contributes to the theoretical understanding of language in digital gaming environments, providing relevant concepts for researchers in linguistics and pragmatics, as well as professionals in the gaming industry. In summary, communication in R6S not only facilitates coordination among players but also proves to be a crucial strategic tool for team success in a challenging and constantly evolving virtual gaming context.*

**Key words:** pragmatics; communication; relevance; language in digital games; online gaming

*“We weren’t born to follow  
Come on and get up off your knees  
When life is a bitter pill to swallow  
You gotta hold on to what you believe”  
(Bon jovi - We weren’t born to follow)*

## LISTA DE FIGURAS

Figura	1-	Visão	da	Câmera	
Obras.....					32
Figura 2- Azul.....					32
Figura 3- Freezer.....					37
Figura 4- Lobby.....					39

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. PROBLEMAS E OBJETIVOS .....</b>	<b>9</b>
<b>3. METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
<b>4. QUAL É O CONTEXTO DE UM JOGO DE VIDEOGAME? .....</b>	<b>11</b>
<b>5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>13</b>
<b>5.1. Contextualização teórica.....</b>	<b>13</b>
<b>5.2. As contribuições da proposta de Grice .....</b>	<b>14</b>
<b>5.3. Teoria da relevância .....</b>	<b>23</b>
<b>5.4. Teoria das formas de comunicação em jogos multiplayer .....</b>	<b>26</b>
<b>6. RAINBOW SIX SIEGE E SUAS CARACTERÍSTICAS.....</b>	<b>28</b>
<b>7. ANÁLISE DA COMUNICAÇÃO EM R6S .....</b>	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
<b>8. REFLEXÃO SOBRE OS DADOS .....</b>	<b>45</b>
<b>9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>47</b>
<b>10. GLOSSÁRIO .....</b>	<b>48</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>51</b>
<b>REFERÊNCIAS DE VÍDEOS BAIXADOS: .....</b>	<b>532</b>
<b>REFERÊNCIAS CONSULTADAS: .....</b>	<b>53</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Desde o final do século XX, o mundo tecnológico se desenvolveu em velocidade surpreendente em todos os aspectos e, assim como a tecnologia de modo geral, a comunicação humana também adquiriu novas formas de se concretizar, como, por exemplo, aplicativos de mensagens de texto instantâneas. Nesse avanço da tecnologia nas formas de comunicação, hoje, tem-se o que é chamado de “mundo globalizado”, um conceito que busca abranger de que, praticamente tudo o que acontece em um local do planeta, poderia, em questão de poucos minutos, ser transmitido para pessoas de todo o mundo. A presente pesquisa foi desenvolvida a partir da indagação central: **Como funciona a interação comunicacional a partir de um jogo online cooperativo de videogame?** Num contexto em que aplicativos sociais e jogos são concebidos para aprimorar a comunicação entre os usuários, torna-se crucial investigar como essa dinâmica se manifesta em um ambiente virtual de cooperação e estratégia. Este trabalho tem como objeto de análise a comunicação dentro do jogo *Tom Clancy 's Rainbow Six Siege* (R6S), um FPS<sup>1</sup>tático que demanda comunicação clara e objetiva entre os jogadores, imersos em operações militares contra organizações terroristas.

Ao explorar o funcionamento dessa comunicação em jogos online, adotamos uma abordagem interdisciplinar que combina três teorias fundamentais: a Teoria Pragmática de Paul Grice (1967), a Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986[1995]), e as Formas de Interação Comunicativa propostas por Manninen (2003). A convergência dessas teorias busca lançar luz sobre como ocorrem as interações verbais e não verbais entre jogadores, considerando elementos como princípios comunicativos, máximas conversacionais, inferências de intenções e estratégias comunicativas.

Este estudo não apenas se propõe a analisar a comunicação em jogos online, mas também a adaptar teorias consolidadas para este novo campo de estudos. À medida que jogos online se tornam cada vez mais populares, especialmente os FPS, como R6S, torna-se crucial compreender a comunicação estratégica e a coordenação tática entre os jogadores. Assim, este trabalho busca oferecer *insights* sobre a dinâmica comunicativa em um contexto que para algumas pessoas vai muito além do que um entretenimento digital e que transcende fronteiras e desafia as tradicionais formas de interação.

---

<sup>1</sup>FPS é a abreviação utilizada para o termo “*First Person Shooter*” que é um gênero de jogos de videogame. Jogos de tiro em primeira pessoa são aqueles nos quais os jogadores visualizam o mundo virtual a partir da perspectiva do personagem principal, com a visão em primeira pessoa.

## 2. PROBLEMAS E OBJETIVOS

O tema deste trabalho é contemporâneo pelo fato de que a coleta dos dados vem do jogo *Rainbow Six Siege*, lançado somente em 2015 e, portanto, não existem trabalhos anteriores com análise de dados advindos dessa fonte. Além do mais, grande parte dos estudos pragmáticos, atualmente, ainda não estão aprofundados dentro da área de pesquisa com o foco na comunicação dentro dos jogos. Devido a isso, este trabalho tem por objetivo identificar e explicar alguns fenômenos comunicativos que acontecem nesse contexto específico.

Levando em consideração os jogos de modo geral, a maioria das reflexões, até mesmo sobre como a comunicação acontece, é feita pelos próprios jogadores e/ou criadores de conteúdo dessa área da mídia. Assim como outros meios de entretenimento, esse meio se tornou um fenômeno social muito atrelado aos tempos atuais, em que basicamente qualquer assunto pode estar vinculado a diferentes setores midiáticos e, mesmo que academicamente ainda não o seja, o trabalho pretende abrir caminhos para que se possa documentar uma maneira de se analisar como a sociedade se comunica quando presente no contexto de um jogo virtual.

O tema dos videogames causa divergentes debates entre o senso comum e aqueles (ver Newman, 2004 e 2013 e Ryan, M-L; Thon, J-N, 2014) que se dedicam ao estudo aprofundado desse fenômeno. Compreender melhor os jogos é crucial para o desenvolvimento de novas abordagens que, a partir do entretenimento, possam proporcionar avanços cognitivos e linguísticos para indivíduos de diversas idades e perfis comportamentais. A interação e o envolvimento nessa área podem, efetivamente, contribuir para um desenvolvimento cognitivo mais robusto, bem como para o aprimoramento das habilidades linguísticas. Porém, é importante destacar a importância de moderação em todas as atividades humanas, incluindo os videogames, para garantir um equilíbrio saudável.

Essas investigações a respeito do fenômeno dos videogames são de suma importância para poder explicar todos os benefícios e malefícios desse meio de entretenimento social. Mas também é necessário entender para além disso como, por exemplo, os possíveis avanços do desenvolvimento cognitivo e linguístico acontece nesta área. Dessa maneira, foram utilizadas teorias com a visão pragmática da comunicação, pois o estudo tem como objetivo geral de identificar e explicar como é o funcionamento da comunicação dentro de um jogo cooperativo de videogame, haja vista que o tema ainda é pouco abordado academicamente. O estudo tem como objeto de estudo, a comunicação a partir de exemplos do jogo *Rainbow Six Siege*. Apesar de

utilizar-se de um jogo específico como exemplo, o estudo também tem por objetivo, obter respostas para jogos de características similares, e se possível, para os mais abrangentes grupos de jogos de videogame.

Conforme dito acima, tem-se o foco de aplicar os conceitos pragmáticos neste ambiente comunicativo e nossa análise pode fornecer *insights* importantes para o entendimento da dinâmica social em ambientes virtuais altamente competitivos. É necessário investigar como o princípio cooperativo se aplica na comunicação executada pelos jogadores durante as partidas, além de analisar os efeitos de como as explorações das máximas conversacionais levam às implicaturas, assim como as intenções implícitas podem ser apreendidas a partir das falas entre os jogadores. A partir disso, também são identificadas as estratégias comunicativas para que os efeitos comunicativos sejam alcançados pelos ouvintes e o como eles respondem. Além disso, as análises presentes neste estudo podem servir de referência para análises futuras sobre outros jogos também cooperativos como o *Counter Strike (CS)*, que possui conceitos muito relacionados ao R6S, como um ambiente de terroristas versus contraterroristas, assim como *Valorant*.

### 3. METODOLOGIA

A metodologia adotada neste estudo é fundamentada no modelo hipotético-dedutivo, que se revela apropriado quando o pesquisador se depara com um problema para o qual possui conhecimento limitado. Este modelo propõe a criação de hipóteses como uma estratégia para solucionar o problema inicialmente identificado. Uma vez formuladas as hipóteses, é crucial testá-las sob diferentes perspectivas, buscando falsificá-las e, finalmente, chegar a conclusões científicas fundamentadas.

No contexto dessa abordagem metodológica, o estudo foca na aplicação de conceitos comunicativos no ambiente de jogos, considerando princípios comunicativos, máximas conversacionais, noções de implicaturas, polidez dos proferimentos, inferência de intenções dos jogadores, estratégias comunicativas e o desenvolvimento da comunicação na conduta dos participantes, utilizando como exemplo o jogo *Rainbow Six Siege*.

A formulação de hipóteses concentra-se na compreensão de fenômenos comunicativos específicos dentro do jogo, como a preferência por enunciados diretos em detrimento de pedidos mais formais como, por exemplo, os motivos pelos quais uma construção de ordem “vai pro

azul<sup>2</sup>” é mais esperada do que um pedido como em “você poderia ir pro azul?”, e a análise das estratégias comunicativas adotadas pelos jogadores, com a intenção de identificar padrões e entender as nuances da comunicação no contexto do jogo.

O material de análise consistirá em situações hipotéticas que podem ocorrer durante as partidas, bem como trechos de vídeos retirados de plataformas de mídia e streaming, especificamente do canal do YouTube do streamer Léo Duarte, conhecido como Zigueira. Esses pequenos recortes manterão o contexto de seu momento do jogo para permitir uma análise mais aprofundada da comunicação.

A fase seguinte compreende a análise dos dados, mobilizando os conceitos teóricos selecionados como: as máximas conversacionais, as implicaturas, além das estratégias comunicativas para se alcançar a relevância, em que serão utilizados para interpretar e explicar os padrões comunicativos observados. A discussão dos resultados abordará como essas teorias se aplicam a diferentes situações de comunicação no jogo. Ao final, serão apresentadas conclusões que destacam o grau de importância da cooperação entre jogadores para o desenvolvimento de estratégias eficazes no Rainbow Six Siege, proporcionando uma compreensão mais abrangente da dinâmica comunicativa nesse contexto específico.

#### **4. QUAL É O CONTEXTO DE UM JOGO DE VIDEOGAME?**

Antes de pensar na comunicação, o que seria um videogame? Os primeiros videogames foram criados por volta da década 1950, enquanto isso o primeiro jogo a ter interação comunicativa online data o ano de 1978, com o jogo "MUD1" (Multi-User Dungeon), criado por Roy Trubshaw e Richard Bartle na Universidade de Essex, na Inglaterra. Este foi possivelmente o primeiro jogo ao qual era permitida interação comunicativa via texto entre os jogadores. Ao longo do tempo os jogos evoluíram de forma radical junto com a tecnologia geral humana, e, com o passar dos anos, os estudos nessa área também começam a aparecer para que seja possível entender o que acontece nesse mundo desenvolvido a partir do avanço tecnológico.

Com a popularização dos videogames, foram também aos poucos se tornando relevantes em torno do tema as pesquisas referentes a esta área. Atualmente, existem obras de diferentes campos acadêmicos que a partir de diferentes pontos de vista acabam por explicar um pouco do que ocorre na interação existente entre homem-máquina, além da interação com outras pessoas,

---

<sup>2</sup>Ambientes específicos dos mapas que por características visuais são chamados pelos jogadores pelo nome da cor.

dentre eles cabe destacar *Videogames*, obra de James Newman<sup>3</sup> que possui duas edições 2004 e 2013, e que detalha toda a história dos consoles para além do impacto que eles tiveram e crescente importância na sociedade ao longo dos anos, essa obra serviu de base informacional para diversos estudos acerca do tema.

Newman não se limita a uma simples narrativa cronológica dos dispositivos de entretenimento digital, mas, mais profundamente, explora o impacto social e cultural que os videogames exerceram ao longo dos anos. Ao abordar esse fenômeno como uma manifestação cultural, suas obras não apenas apresentam os avanços tecnológicos, mas também destacam as transformações sociológicas que esse meio de entretenimento provocou no decorrer do tempo.

O enfoque nas edições de 2004 e 2013, de modo geral, destaca a importância contínua dos jogos como um campo de estudo dinâmico. Essas obras serviram como pilares informacionais para estudos de diferentes áreas que exploram o papel dos videogames na sociedade. Ao adotar uma abordagem sociológica, Newman oferece aos leitores uma visão ampla de como eles não apenas refletem, mas também moldam valores culturais, normas sociais e interações humanas.

Portanto, ao considerar esse ambiente dos jogos além de um tipo de entretenimento digital, mas como um fenômeno sociológico, as obras de James Newman proporcionam um quadro robusto e esclarecedor, contribuindo significativamente para a compreensão das complexas interações entre tecnologia, cultura e sociedade ao longo da história dos jogos eletrônicos.

Dentro desse contexto, a definição do contexto em um jogo virtual adquire uma relevância ainda maior. O contexto, composto pelo ambiente, pela história, pela configuração e pelos elementos que circundam a experiência, forma a base narrativa e estrutural que dá significado às ações do jogador. O entendimento dos videogames como um fenômeno sociológico, conforme explorado por Newman, destaca como o contexto não é apenas um componente de design, mas também uma poderosa ferramenta para moldar a experiência do jogador em consonância com as dinâmicas sociais mais amplas.

---

<sup>3</sup> James Newman é Professor de Mídia Digital e Diretor do Centro de Pesquisa *Media Futures* na *Bath Spa University*. Ele é autor de inúmeros livros sobre videogames e culturas de jogos, incluindo "*Playing with Videogames*" (2008) e "*Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*" (2012). James é co-fundador do *National Videogame Archive* no Reino Unido, uma parceria com o *National Media Museum*. Ele integra o conselho da *Computer Games Special Collection* no *UK Web Archive* da *British Library* e faz parte da equipe do festival internacional de videogames *GameCity*. O trecho foi retirado do livro "*Videogames - 2nd Edition - James Newman - Routledge Book*".

Cada jogo possui suas especificidades em relação à criação de contexto, uns com fantasias mais explícitas com personagens totalmente inventados ou baseados em desenhos infantis, enquanto outros, como no caso do R6S, apesar de tentar imitar de maneira bem realista um cenário real, ainda assim tem seus detalhes ilusórios, como por exemplo as habilidades específicas de cada personagem (dentro do jogo denominados “operadores”) existente no jogo.

Por mais que haja a semelhança entre um ou outro equipamento presente tanto nos livros quanto no jogo em relação à realidade, na grande maioria, os desenvolvedores colocaram apenas suas ideias em prática e não necessariamente se aplicam ao atual contexto militar humano. Não à toa, de tempos em tempos, são adicionados novos operadores com novas habilidades e a executar diferentes funções, como por exemplo a operadora Azami que sua habilidade é colocar “*kibasbarrier*” que são adagas que ao tocar algum local fisicamente (chão, paredes, objetos) cria uma parede circular de pedra que serve aos jogadores se esconderem e criarem ângulos de tiro eficazes para eliminar os oponentes com menor risco.

Após a contextualização sobre como o contexto ocorre nos videogames e a análise do papel desses jogos na sociedade, passamos agora à aplicação dos conceitos que nosso estudo teve como bases científicas para serem aplicadas na análise da comunicação, em busca de entender os padrões existentes, as estratégias comunicativas e quais fenômenos pragmáticos que permeiam nesse meio de interação comunicativa. A escolha teórica direcionada à pragmática se justifica pela sua capacidade única de explorar os padrões comunicativos, estratégias e fenômenoslinguísticos em interações dinâmicas entre falantes de uma língua.

## **5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **5.1. Contextualização teórica**

O presente estudo fundamenta-se em uma análise teórica que integra contribuições significativas de diversas perspectivas no campo da pragmática e comunicação. Inicialmente, a teoria pragmática de H. P. Grice, que ao longo de sua trajetória de pesquisa estabeleceu fundamentos importantes para a compreensão da comunicação, é considerada como a base conceitual primordial de modo que será avaliada como a aplicação das máximas conversacionais explicam o funcionamento comunicativo nesse ambiente. E, seguindo a linha de pensamento griceana, serão debatidas também como a polidez é estabelecida de acordo com os parâmetros criados nos estudos feitos por Lakoff (1973) e Brown e Levinson (1987).

Em contraste, a Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986[1995]), apesar de divergir de Grice em alguns aspectos, oferece uma expansão valiosa na máxima da relevância, enriquecendo a análise comunicativa. Essa teoria destaca-se ainda mais por sua incorporação de conceitos da Teoria da Mente<sup>4</sup>, proporcionando uma abordagem única na compreensão da interação comunicativa e na identificação das intenções contextuais dos proferimentos.

Além disso, o estudo de Manninen (2003) desempenha um papel crucial ao oferecer um panorama abrangente das diversas formas de interações comunicativas presentes em jogos, conectando, assim, teorias pragmáticas à dinâmica específica dos ambientes virtuais de jogos *multiplayer*. Essa integração teórica busca fornecer uma compreensão abrangente e aprofundada da comunicação no contexto específico dos jogos, destacando elementos-chave dessas teorias para análise.

Nosso propósito é de, a partir dessas diferentes abordagens, poder discutir e explicar de forma minuciosa, alguns dos principais fenômenos presentes nas interações comunicativas entre os jogadores quando situados dentro de partidas em jogos de videogame.

## **5.2. As contribuições da proposta de Grice**

H. P. Grice foi um autor que revolucionou ramos como a filosofia da linguagem e Pragmática, suas diversas obras têm um papel fundamental dentro das respectivas áreas e é através dele que são apresentados dois dos artigos mais importantes na discussão da Pragmática moderna: *Meaning* (GRICE, 1957) e *Logic and Conversation* (Grice, 1967 [1975]).

H.P. Grice foi um membro do grupo de filósofos de Oxford, que incluía membros notáveis como Austin, muito conhecido por sua obra "*Quando dizer é fazer*" (Austin, 1962), foi uma influência fundamental nesse grupo. Inspirado por esses colegas, Grice expandiu os estudos sobre significação em sua obra "*Meaning*" (1957), onde popularizou sua teoria da comunicação. Sobre a teoria da comunicação griceana é importante comentar conforme Da Costa (2009):

Para ele, quando dois indivíduos estão dialogando, existem leis implícitas que governam o ato comunicativo. Isso significa que, mesmo inconscientemente, os interlocutores trabalham a mensagem linguística de acordo com certas normas comuns que

---

<sup>4</sup> A Teoria da Mente refere-se à capacidade humana de atribuir estados mentais, como crenças, desejos, intenções e emoções, tanto a si mesmo quanto aos outros, como forma de compreender e prever o comportamento. Em outras palavras, é a habilidade de reconhecer que os indivíduos têm pensamentos e sentimentos próprios, independentes dos nossos. Desenvolvida principalmente no campo da psicologia cognitiva e neurociência, essa teoria é crucial para a compreensão das interações sociais, uma vez que permite interpretar as ações dos outros com base em suas intenções e estados mentais.

caracterizam um sistema cooperativo entre eles, para que as informações possam ser trocadas o mais univocamente possível. (Da Costa, 2009, p. 13).

Um exemplo que representa muito bem esse pensamento é no caso de uma conversa entre João e Maria conversando sobre assuntos variados e:

(1) Maria pergunta: Vamos ao cinema hoje à noite?

João responde: Amanhã tenho reunião cedo.

A partir desse contexto, Grice introduziu dois conceitos-chave: significação natural (*natural meaning*) e significação não natural/significado nn (*non-natural meaning/meaning-nn*). A significação natural refere-se ao significado convencional e direto de uma expressão, derivado do uso padrão e convencional da linguagem, já a significação não natural é um conceito mais amplo e abrange o significado que vai além do convencional. Grice estava interessado em significados que surgem de maneiras não triviais, como implicações e inferências. Essa distinção ofereceu uma análise mais profunda das várias camadas de significado que a linguagem pode atingir. Assim, a interação e colaboração entre os filósofos de Oxford, incluindo Grice e Austin, contribuíram significativamente para o desenvolvimento das teorias sobre comunicação e significação na filosofia da linguagem.

Dentro dos significados-*nn*, Grice criou quatro subclasses: significação do locutor, significação atemporal, significação atemporal aplicada e significação de ocasião. Em seu conceito da *significação do locutor*<sup>5</sup>, atestou o fato de que o locutor infira, a partir de uma palavra ou gesto, uma intenção complexa. Além do dito, a maneira como uma mensagem é comunicada pode permitir que o interlocutor infira o significado pretendido por quem a fala. Diante dessa compreensão, a forma de apresentação da mensagem pode influenciar as ações do interlocutor, caso ele aceite. No jogo, a partir de uma informação veiculada por um falante, todos os interlocutores ou aquele ao qual a mensagem possa ter sido direcionada, entende e escolhe agir ou não conforme sugerido, pedido e/ou ordenado.

O conceito da *significação atemporal* é nomeado por Grice como a significação historicamente associada ou convencionada àquelas palavras ou sentenças, mas que podem também possuir diferentes sentidos, e a significação atemporal aplicada é quando as significações

---

<sup>5</sup>ver Grice (1957, p. 220); Grice (1968, p. 123); Grice (1969, p. 92).

são utilizadas em contexto, como em qual o significado da palavra “azul”, como será visto posteriormente na análise, a palavra “azul” pode fazer referência a uma gama distinta de coisas no contexto de um jogo, como por exemplo um local do mapa em que se tem diferentes tapetes azuis espalhados pelo ambiente, o que vai muito além de uma simples representação de uma cor como, por exemplo, na forma de definir a cor do céu quando o mesmo está limpo de nuvens ao meio-dia.

Em *Logic and Conversation* (Grice, 1975), foi introduzido o conceito da *significação de ocasião*, que é um dos mais influentes dentro dos estudos posteriores da filosofia da linguagem. Nele, Grice postula que a compreensão de um ato de fala está diretamente relacionado à situação comunicativa em que ele ocorre, conforme no exemplo trazido de Oliveira (2016) uma pessoa pode dizer a frase “estou liso” que literalmente significa algo como “estou com pouco atrito”, no entanto no contexto social de uso essa afirmação significa que a pessoa queira dizer “estou sem dinheiro”, um exemplo semelhante do contexto do jogo seria um dos jogadores exercer um comentário dentro da chamada com outros jogadores e dizer algo como “Estou afundando o time”, neste caso não significa que o jogador está afundando um barco junto com os companheiros para o fundo do mar, mas a partir da metáfora do time como um barco em que tudo deve funcionar corretamente, ele estaria jogando mal e, com isso, prejudicando a equipe. Também se tem o oposto, como em “estou carregando vocês”: nessa situação, a partir da metáfora de uma mala de viagem por exemplo, o jogador quer dizer que está jogando tão bem a ponto que o resto da equipe, por não estar no mesmo nível, seria uma “carga” sendo carregada.

A partir da significação de ocasião, Grice impõe que o diálogo sempre é obedecido por regras e tem objetivos, ou seja, todo interlocutor presente em um canal comunicativo possui objetivos e coopera para que eles sejam atingidos. Com isso, a interpretação de uma expressão linguística não pode ser feita somente a partir de sua base semântica, é necessário levar em consideração o contexto em que ela foi utilizada para assim, entender o porquê de seu uso, assim como os efeitos comunicativos que ela pode causar. É a partir da “ocasião” que os interlocutores podem inferir significados adicionais além do que é literalmente expresso, com base na suposição de que a comunicação ocorre de acordo com os princípios cooperativos ajustados.

Com base nos conceitos da significação, Grice organizou sua primeira versão sobre a teoria das *implicaturas*<sup>6</sup>, estabelecendo uma distinção entre implicaturas naturais e não naturais.

---

<sup>6</sup> Ver Grice (1975, pp. 25-26). Ver também uma síntese em Da Costa (2009).

As **implicaturas naturais** referem-se a associações que os falantes fazem com base em características inerentes ou convencionais, como presumir a presença de fogo ao ver fumaça ou antecipar chuva ao observar nuvens escuras no céu. Em um jogo é natural que, ao verificar fumaça em um local, os jogadores entendam a possível existência de inimigos se camuflando nela e/ou a utilizando de distração para outros movimentos.

Por outro lado, as **implicaturas não naturais** estão relacionadas aos usos específicos de palavras e objetos, envolvendo símbolos, códigos e a linguagem intrinsecamente ligada ao processo comunicativo humano, como o soar de um alarme, em uma cidade que possui um histórico de Tsunamis, pode fazer com que todos os moradores procurem abrigos para estas situações. No contexto de um jogo, a interpretação de um alarme sonoro como a presença de um inimigo em uma localização específica do mapa somada ao proferimento indicando, por exemplo: "alguém vai pro azul" exemplifica uma implicatura não natural. Em ambos os casos, as convenções sociais desempenham um papel crucial na determinação dos conceitos e na compreensão das reais intenções de cada interlocutor ao transmitir mensagens.

A partir desses conceitos, Grice (1975) cria o modelo chamado de *princípio cooperativo* onde ele organiza ao entender o diálogo como uma atividade racional, estabelece o modo pelo qual os interlocutores devem se portar em uma interação comunicativa para que possam obter o sucesso comunicativo e conseguir atingir seus objetivos. Para isso, ele organizou as quatro máximas da conversação que comprovem o seguimento desse princípio:

**Máxima da Quantidade:** Os falantes devem comunicar conforme o necessário, ou seja, comunique-se de acordo com o que contexto requer, sem dar informação exagerada ou insuficiente.

**Máxima da Qualidade:** Os falantes devem fornecer informações confiáveis. Evitando assim dizer coisas das quais acreditam serem falsas ou para as quais não tenham certeza de sua veracidade.

**Máxima da Relevância:** Seja relevante. Os falantes devem comunicar aquilo que seja pertinente ao seu contexto de uso, sem desviar a atenção de outrem com temas não relacionados.

**Máxima de Modo:** Os falantes devem se expressar de maneira clara, ordenada, objetiva e evitando ambiguidades. Para que obtenham sucesso comunicativo devem evitar informações obscuras ou vagas que possam levar a mal-entendidos ou incompreensões.

Essas máximas foram muito importantes para a evolução do conceito conhecido como as *implicaturas*, estas que se dividem em dois tipos: *Implicatura Convencional*, ativada por princípios específicos da enunciação estando presa ao significado convencional das palavras; e a *Implicatura Conversacional*, que parte da significação convencional, sendo ativada pelos interlocutores a partir da exploração das máximas conversacionais durante o ato comunicativo, de forma que possa inferir diferentes significados. Segue um exemplo para cada máxima que mostrará bem, como Grice organiza as implicaturas diferenciando o que é dito do que é implicado:

- Tautologias como em: “Homem é homem” em que o falante com a fala queira ressaltar certos estereótipos presentes no comportamento dos homens, explorando a máxima da **quantidade**;
- Ironias como quando alguém pergunta "Jogo muito né?" e a resposta que recebe é “Parece o Messi jogando”, o exagero da resposta externaliza um teor irônico por quem responde, explorando a máxima da **qualidade**;
- Uma pessoa quer saber as horas e pergunta: Que horas são? recebendo como resposta “O lixeiro já passou” de modo a inferir uma pista contextual para que o falante inicial entenda aproximadamente que horas devem ser, explorando a máxima da **relevância**;
- Um personagem fictício é muito conhecido por explorar essa máxima é Mestre Yoda como nesse presente em Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca: "Grande guerreiro, hmm? Guerra não faz grande ninguém." Ao inferir que grandeza não é alcançada por meio da guerra, explorando a máxima de **modo**.

Essa modelação de Grice ao conceito das *implicaturas* foi fundamental para explicar o como e o porquê os falantes conseguem comunicar muito mais do que o dito, expandindo-se seus significados, pois os enunciados são inseridos em um contexto em que é possível atingir as supostas intenções dos locutores e o processo pela qual os interlocutores conseguem inferir/calcular os significados do proferimento para além de sentidos comumente chamados de “literais”.

Dentro de um jogo cooperativo como o Siege, este conceito é de suma importância, pois num cenário em constante mudança, o jogador precisa ter essa noção da ocasião bem avançada para adaptar não apenas suas ações dentro do jogo, como também suas ações comunicativas junto

à equipe. Um exemplo claro dessa situação acontece quando um companheiro de equipe constata o avanço do adversário por uma região específica do mapa, ele pode comunicar prontamente sobre o perigo iminente para que a mobilização dos jogadores tenha uma maior importância para a dada região.

A partir de Grice surgiram diversos estudos tanto criticando sua obra, quanto abrangendo a outros campos. Levinson (1983[2020]), com sua obra *Pragmatics (Pragmática)*, expôs uma ampla discussão sobre as diferentes teorias pragmáticas ao longo do tempo. Em Levinson, o autor faz uma explanação de dois conceitos que se referem diretamente ao contexto e na comunicação compartilhada: *common ground* e *background*.

O *common ground*, conceito popularizado por David Lewis, em 1969, na obra *Convention: A Philosophical Study*<sup>7</sup>, é o conhecimento já existente pelos interlocutores previamente, como por exemplo, o fato de conseguirem se comunicar em uma mesma língua ou no caso de um jogo entender o básico das características, objetivos, regras e ações possíveis dentro dele.

Já o *background conversacional*, conceito associado a autores como Ludwig Wittgenstein<sup>8</sup>, é aquilo individual de cada um que pode ser informado ao outro interlocutor para que ambos atualizem seu conhecimento mútuo ou até mesmo para o entendimento de uma nova informação, é nesta teoria que são observadas quais estratégias os falantes adotam ao transmitir fatos novos na comunicação.

No contexto de um jogo, é pertinente que a todo instante os jogadores tenham a intenção de atualizar o *common ground* de sua equipe, com o *background* que eles adquirem de diferentes formas de investigação ou ação para que obtenham um conhecimento mútuo mais homogêneo, evitando assim ambiguidades comunicativas, entendimentos equivocados com o que foi informado e principalmente evitar de terem surpresas com o movimento dos adversários.

---

<sup>7</sup> O livro explora como as convenções linguísticas e sociais permitem que as pessoas entendam e se coordenem nas interações cotidianas. Lewis argumenta que as convenções são fundamentais para a comunicação e a cooperação humana. O "common ground" é um componente central, pois representa o conjunto de crenças compartilhadas e suposições que permitem que as convenções funcionem. As pessoas usam o "common ground" para entender as mensagens uns dos outros e para prever como os outros responderão em diferentes situações.

<sup>8</sup> Ludwig Wittgenstein é comumente associado ao conceito de Background graças a sua obra "*Philosophical Investigations*" publicada postumamente em 1953. Nesta obra, Wittgenstein explorou filosoficamente a natureza da linguagem e argumentou que o significado das palavras e frases está profundamente relacionado ao contexto em que são usados. Ele introduziu a ideia de que o uso da linguagem depende do "background" de conhecimento, práticas sociais, convenções culturais e pressupostos compartilhados.

Outra obra que merece destaque é *The Logic of Politeness or Minding Your P's and Q's (A lógica da polidez; ou, Cuidando da sua linguagem)*, publicada por Robin Lakoff (1973), que organiza o que ela chama por **regras de polidez**. Derivadas das máximas de Grice, sua obra é uma referência sobre pesquisas relacionadas à questão da polidez, sua obra destaca como a linguagem é empregada para manter interações sociais harmoniosas. Lakoff parte da premissa de que a comunicação não é apenas uma transferência de informações, mas também uma expressão de identidade e valores sociais.

Nesta obra, são propostas três regras para polidez com exemplos retirados do próprio texto:

(2) Regra 1: *não imponha*.

Definição: Evitar impor ações, perguntas ou tópicos indesejados ao destinatário. Respeitar a privacidade e evitar interferir nos assuntos pessoais.

*Exemplo: Eu poderia perguntar quanto você pagou por aquele vaso, Sr. Hoving?*

Regra 2: *dê opções*

Definição: Oferecer ao destinatário escolhas e liberdade de decisão. Utilizar expressões que permitam interpretações diversas e evitem impor uma única perspectiva.

*Exemplo: É hora de ir embora, não é?*

Regra 3: *Faça o destinatário se sentir bem - seja amigável*

Definição: Estabelecer um ambiente amigável e acolhedor na comunicação. Elogiar, usar expressões que expressem amizade e solidariedade para fazer o destinatário se sentir bem.

*Exemplo: Por favor, feche a janela*

Lakoff (1973) também aborda dentro das questões da polidez distinguindo fatores entre formalidade e informalidade, um fator importante é que ela atesta que a informalidade pode ser um dos principais motivos pelos quais algumas regras podem ser quebradas. São constatados em

seu estudo, termos e construções sintáticas que fazem com que a relação locutor-interlocutor possa expor diferenças hierarquizadas como o uso do “você” ou verbos como “poder” no início da frase, assim como exemplo presente no texto ao fazer uma pergunta pessoal a outra “*Eu poderia perguntar quanto você pagou...*” ao invés de dizer “quanto você pagou...”.

Lakoff destaca o papel crucial da linguagem na manutenção de interações sociais harmoniosas, enfatizando que a comunicação expressa não apenas informações, mas também identidade e valores sociais. Suas três regras fundamentais para polidez - não impor, dar opções e fazer o destinatário se sentir bem - oferecem orientações práticas. De modo geral, sua obra ressalta a complexidade da polidez, sublinhando a importância de considerar o contexto e as dinâmicas sociais ao analisar a linguagem polida.

Dentro do jogo, independente dos jogadores possuírem intimidade entre si ou até mesmo das funções táticas que cada jogador possui, quando estão juntos numa mesma equipe, a comunicação entre eles deve ser preferivelmente sem hierarquias obrigatórias, pois todos são importantes, e devido a este fator enunciações polidas se tornam desnecessárias na maioria das situações contextuais, haja vista que as interações são aceleradas principalmente pelo fator do tempo limitado que é característico de jogos competitivos.

Em Brown e Levinson (1987) também é tratada a questão da polidez, a partir da obra Teoria da Polidez (*Politeness*). Nessa obra, é introduzido o conceito de "trabalho de face" (*facework*) para explicar o uso de recursos linguísticos sutis em interações verbais. A teoria busca identificar princípios universais que influenciam as estruturas gramaticais, demonstrar a importância da racionalidade na interpretação das interações verbais, analisar a construção das mensagens como dados para a interface entre linguagem e sociedade, e mostrar que diversidades superficiais derivam de princípios universais subjacentes.

A noção de "face" é central na teoria, dividida em "face positiva" (a autoimagem desejada e aprovada) e "face negativa" (a reivindicação de territórios pessoais e liberdade de ação). O trabalho de face é fundamental para entender como os interlocutores, ao utilizarem recursos linguísticos estratégicos, buscam satisfazer as necessidades de face positiva e negativa durante a comunicação. Para Brown e Levinson (1987), todo ato de fala é ameaçador para, pelo menos, uma das quatro faces envolvidas em uma interação: 1) face positiva do falante, 2) face negativa do falante, 3) face positiva do ouvinte, 4) face negativa do ouvinte. Por isso, todo ato de fala constitui um ato ameaçador de face.

No contexto do jogo podemos comentar que:

### (3)Faces

1. **Ameaças à face positiva do falante** podem ocorrer por: desculpas, auto-humilhação, autocrítica, descontrole emocional e reconhecimento de culpa. Como, por exemplo, o jogador começar a gritar sem motivos racionalmente plausíveis ou começar a apontar todos os problemas da equipe para si. Por vezes o reconhecimento do jogador em melhorar pode ser tratado como um bom sinal, pois os companheiros podem auxiliá-lo a recuperar a confiança;
2. **Ameaças à face negativa do falante** podem ocorrer por: agradecimento, reconhecimento estar em débito com ouvinte, relutância em prometer ou em oferecer algo, de modo a dizer “estou sendo carregado por vocês” ou “não vou combinar play com ninguém”;
3. **Ameaças à face positiva do ouvinte:**
  - a) O falante avalia negativamente algum aspecto da face positiva do ouvinte: críticas, desprezo, insulto, acusação, etc. Fator comum entre jogadores e que, a depender do grau de intimidade da equipe, pode prejudicar gravemente o funcionamento coletivo da equipe posteriormente a esse momento um exemplo são os xingamentos;
  - b) O falante demonstra não se preocupar com a face positiva do ouvinte: deboche, interrupção da fala. Após uma boa jogada de um jogador, outro pode comentar “Finalmente fez uma (boa jogada) para a equipe”;
4. **Atos ameaçadores da face negativa do ouvinte:**
  - a) O falante pressiona o ouvinte a realizar ação futura: ordem, pedido, sugestão, aviso, advertência, desafio etc. Este ponto dentro do contexto do jogo varia de acordo com o nível de pressão, com isso, muitas vezes quando não exagerado essas ações são tratadas positivamente, um exemplo seria o caso de um jogador guiando o outro para eliminar um oponente que será analisado em seções futuras;

- b) O falante coloca o ouvinte em débito, pressionando a aceitar futura ação de F: oferecimento, promessa. Pode ser exemplificada por proferimentos como “Nessa rodada pode deixar que eu resolvo”;
- c) O falante explicita desejar ou admirar o ouvinte ou alguma coisa que lhe pertence: cumprimento, expressões de inveja, admiração, ódio, cobiça etc. Como por exemplo dizer “Queria jogar igual ao Zigueira no auge”;

Neste trabalho, será vista que as questões de respeito às faces e também às estratégias de formas polidas podem possuir diferentes visões dentro de um contexto comunicativo mais livre de limitações temporais, por exemplo, que existe em um jogo. Dessa maneira, certas enunciações que poderiam apresentar ameaças à face negativa do ouvinte em situações de sugestões ou ordem, não necessariamente acarretaria um efeito negativo na comunicação entre os jogadores.

Por mais que tenhamos explorado diversas contribuições que seguem a linha griceana na Pragmática, a próxima seção introduz a Teoria da Relevância de Sperber e Wilson. Essa abordagem, embora divergente em sua linha de raciocínio, oferece uma perspectiva complementar e enriquecedora, explorando mais profundamente o papel da relevância nas ações comunicativas. Ao unir essas duas teorias, ampliamos nosso entendimento sobre as complexidades da pragmática linguística, principalmente dentro do contexto de jogos cooperativos.

### **5.3. Teoria da relevância**

A Teoria da Relevância, desenvolvida por Dan Sperber e Deirdre Wilson (1986, 1995), destaca a importância da eficiência comunicativa e da maximização da relevância na interação comunicativa. Diferentemente de Grice, que formulou a máxima da relevância em termos mais generalizados como um meio para a produção e interpretação de mensagens, Sperber e Wilson entendem que essa máxima é mais importante do que as outras e que os interlocutores buscam sempre maximizar a relevância das informações que compartilham para minimizar o esforço cognitivo necessário para a compreensão.

A Teoria da Relevância oferece uma perspectiva mais específica sobre como os interlocutores otimizam a relevância durante a comunicação. Temos conhecimento de que a Teoria da Relevância foi criada com objetivo de abranger e opor-se ao que Grice (1967, 1975) havia proposto em trabalhos anteriores ao introduzir o método inferencial no estudo da

comunicação. Ao explorar a máxima da relevância de Grice no contexto específico de um jogo, notamos que a abordagem ampliada de Sperber e Wilson em relação à relevância pode ser altamente eficaz. Seus conceitos enriquecem a análise, proporcionando *insights* que podem se alinhar à uma base griceana. Em outras palavras, a ênfase dinâmica de Sperber e Wilson na adaptação contínua ao contexto permite uma compreensão mais aprofundada e eficaz da relevância na comunicação durante o jogo, enquanto ainda se apoia nos princípios fundamentais de Grice para a produção e interpretação de mensagens.

A partir disso, é necessário calcular o quanto a máxima da relevância pode ser explorada dentro do princípio cooperativo durante a comunicação no jogo, pois a todo instante cada membro busca a atualização do *common ground* para que todos estejam a par das informações relevantes conforme dito anteriormente. Observe que quanto mais distante uma informação é dada, maior a chance de ela não ser mais relevante, como numa dada situação em que no início de uma rodada é dada a informação de que havia um oponente na “sala de jogos”, a depender do que ocorre é possível que a qualquer momento após este instante um membro pergunte: “Ainda tem alguém em jogos?”. A resposta a partir dessa pergunta pode ressaltar ou anular a relevância da informação inicial e fatalmente influenciará no comportamento que os jogadores terão a partir dela. Isso condiz com o que diz Silveira (2016), sobre a teoria de Sperber e Wilson que busca, a partir de um visão pragmático-cognitiva, entender a cognição humana parte da ideia de que “prestamos atenção a estímulos que, em alguma medida, vêm ao encontro de nossos interesses ou que se ajustam às circunstâncias do momento.”

Silveira, em sua obra *Pragmática Cognitiva* (2016)<sup>9</sup> faz uma detalhada explicação do funcionamento da Teoria da Relevância, criada por Sperber e Wilson (1986, 1995) e atualizada em (1998, 2002), a destacar toda sua diferença às teorias lógicas anteriores a Grice, além das críticas ao que o próprio Grice propôs em suas obras de (1957,1967 [1975]).

Silveira explica dois princípios fundamentais na teoria proposta por Sperber e Wilson (1995), pois para eles, a cognição humana é dirigida por princípios fundamentais que tornam a interatividade possível e razoável, e esses dois os princípios básicos que sustentam a arquitetura conceitual da Teoria da Relevância conforme em:

o **princípio cognitivo** de que a mente humana dirige-se para a maximização da relevância, ou seja, a mente humana tende a maximizar a relevância dos inputs que

<sup>9</sup> Ver: Leitor - EPUB: *Pragmática cognitiva: a teoria da relevância* (bvirtual.com.br)

parecem potencialmente relevantes ao indivíduo, e o **princípio comunicativo** de que enunciados criam/promovem expectativas precisas de relevância, gerados do princípio original (Silveira, 2016, p. 25)

Os autores, de acordo com estes princípios, estabelecem que o falante possui a intenção de informar e alcançar os efeitos cognitivos, e por parte do ouvinte é necessário que ele entenda não somente a mensagem, mas também as inferências que ela procura alcançar a partir do contexto em que ambos estão situados, ou seja, o grau de relevância é diretamente proporcional à relação entre esforço de processamento e efeito cognitivo. Esses princípios também indicam uma abordagem dinâmica da comunicação, destacando a interação entre os processos cognitivos individuais e as expectativas comunicativas. A ênfase na maximização da relevância pela mente humana, como proposto por Sperber e Wilson, representa uma mudança significativa em relação às abordagens mais estáticas e estritamente lógicas anteriores, incluindo, o que, segundo eles, também ocorria a Grice.

Para este trabalho, serão aproveitados, de modo mais específicos, os conceitos referentes a essa mutabilidade da relevância dentro do contexto comunicativo. Para isso, é necessário entender que a Teoria da Relevância estabelece a partir do processo comunicativo dois fatores fundamentais para seu sucesso combinados ao fato que, segundo os autores, os seres humanos são eficientes para o processamento de informação e, com isso, é importante que esse esforço seja sempre o menor possível. Os fatores são denominados como: **efeitos contextuais** são as inferências às quais o ouvinte interpreta das mensagens recebidas, relacionando-as com seu contexto de uso e **esforço de processamento** que se dá a partir da quantidade de trabalho necessário para o entendimento da mensagem. Estes conceitos são pertinentes para que os graus de relevância sejam estabelecidos, conforme em:

uma suposição é relevante para um indivíduo na medida em que os efeitos contextuais alcançados são amplos. Uma suposição é relevante para um indivíduo na medida em que o esforço requerido para processá-la é pequeno (Sperber; Wilson, 1986).

Para exemplificar este conceito, suponha que um jogador descobre a presença de um oponente em dada localização do mapa e, prontamente, informa a sua equipe. Os efeitos contextuais surgem quando os membros da equipe começam a relacionar essa informação com a situação atual do jogo. Dentro das próximas seções, serão analisados os efeitos que uma fala como “A Iana tá lobby” pode causar nas ações comunicativas da equipe, mas também nas ações de combate que se seguem após esta nova informação. Dessa maneira o contexto em volta do

jogo é dado a partir do momento que uma partida é iniciada, sendo o lobby, carregado de diferentes sentidos a depender do mapa.

Apesar de considerarem essas medidas para que o entendimento da relevância das informações seja dado como um sucesso, é importante ressaltar que durante um ato comunicativo, nem sempre será possível atingir esses objetivos ao se tratar da comunicação dentro de um jogo cooperativo em que os jogadores estão inseridos em um ambiente também de tensão, essas variações podem ser ainda mais recorrentes.

Para a última parte desta apresentação das bases científicas do presente trabalho está o trabalho de Manninen que, a partir dos estudos do filósofo e sociólogo alemão Jürgen Habermas (1984), realiza um detalhado trabalho de todas as possíveis formas de interação comunicativa que os jogadores executam em plataformas de multijogadores. Alinhando essas formas, junto aos conceitos pragmáticos explanados anteriormente, será possível depreender todas as estratégias comunicativas que os jogadores utilizam para satisfazer as intenções de fala que queiram transmitir.

#### **5.4. Teoria das formas de comunicação em jogos multiplayer**

As teorias anteriores são muito importantes para o entendimento de como a comunicação ocorre em diversos aspectos, mas para a adaptação dela dentro do contexto existente no modo em que a comunicação acontece dentro de um jogo de videogame, é necessário saber anexá-las sobre as adequadas formas que elas podem ser utilizadas, pois é importante destacar que a comunicação ocorre de diferentes formas em um jogo, assim como na realidade o que é um fator muito característico da comunicação humana. As teorias pragmáticas de Grice, Sperber e Wilson que exploram as nuances comunicativas em diferentes perspectivas e elas serão direcionadas a adaptar-se junto às formas as quais serão enumeradas a seguir.

Um artigo que detalha de forma categórica todas as possíveis formas de interação e de comunicação em jogos multijogadores de modo geral é “InteractionFormsandCommunicativeActions in Multi-player Games”, publicado por Tony Manninen em 2003. Em seu artigo, Manninen fornece um panorama geral de como funcionam as diferentes formas de interação dentro de jogos multiplayer ao analisar os aspectos comunicativos e sociais mediados por um ambiente computadorizado. Seu artigo usa como base conceitual científica a obra “*CommunicativeActionTheory (CAT)*” de Jürgen Habermas, publicada em 1984

como a fonte a qual Manninen utilizou-se para a aplicação de seu estudo em conjunto com a experiência do autor ao participar das sessões de jogos, conforme dito em:

Espera-se que o uso da CAT (Teoria da Ação Comunicativa) como estrutura para analisar formas de interação em relação às ações e formas de comportamento encontradas nos jogos multiplayer atuais proporcione uma compreensão mais rica do conceito de interação. Além do material utilizado na construção do modelo de formas de interação, a análise desta seção é principalmente baseada na experiência pessoal do autor obtida ao participar de sessões de jogo. (Manninen, 2003, p. 4) *[Tradução nossa]*<sup>10</sup>

A pesquisa de Manninen (2003) constrói um manual com as seis principais formas de ações comunicativas presentes nos jogos elas são: instrumental, estratégica, normativamente regulada, dramática, comunicativa e discursiva. Destas formas, a **instrumental** e a **dramática** não serão de interesse deste estudo. Abaixo seguem as explicações e com as funções a quais serão abordadas em nosso estudo.

A **ação estratégica** ocorre quando dois ou mais jogadores decidem agir de forma conjunta, ou seja, estabelecem um consenso sobre quais ações irão tomar na sequência da partida, em um jogo é comum este tipo de interação entre os jogadores para, por exemplo, no caso do Siege, quando uma equipe pretende quebrar uma parede e planeja uma sequência de movimentos que precisa de uma combinação de habilidades específicas para que se efetue sua destruição.

A **ação normativamente regulada** determina o agir conforme esperado. Esse tipo de comunicação é muito comum quando a equipe possui um ou mais jogadores mais experientes e que podem sugerir jogadas baseadas no conhecimento apurado do cenário. Aproveitando-se do exemplo anterior, o “veterano” pode apresentar uma estratégia “mais efetiva” para determinadas situações dentro do jogo. Com isso, tem-se que o movimento de cada jogador execute tenha uma certa ordem, ou seja, ocorra de forma que os outros membros da equipe possam esperar que aconteça de acordo com dada situação, incluindo também os limites que o próprio jogo possui.

As **ações comunicativas** se trata da conversação entre os jogadores em tempo real ao longo das partidas. Todos compartilham as informações entre eles, e, posteriormente, busca-se estabelecer o consenso da equipe para que possam executar as melhores táticas para vencer a

---

<sup>10</sup>“It is hoped that the use of CAT as a framework for analyzing interaction forms in relation to the actions and behaviour forms found in current multiplayer games will provide a richer insight into the concept of interaction. In addition to the material used when constructing the model of interaction forms, the analysis of this section is mainly based on the author's personal experience obtained from participating in game sessions.”(Manninen, 2003, p. 4)

partida. Levando em conta o *Rainbow Six*, essa forma seria a que mais se adequa à comunicação do jogo, pois envolve tudo aquilo que é dito quando a partida está ocorrendo.

Por último, as **ações discursivas** estabelecem debates sobre o jogo, como por exemplo, os jogadores podem debater suas opiniões a respeito do jogo antes/depois do início de uma partida ou até mesmo nos fóruns relacionados ao jogo. Seus conceitos podem causar certa confusão, pois é possível que ela ocorra de forma concomitante às ações comunicativas durante uma partida, como quando um jogador não obtém um resultado esperado e fazer o comentário como “essa atualização acabou com a minha *play*”, mesmo que gere um rápido debate entre os jogadores, isso não é construtivo para a conjuntura tática e que, a partir do que foi entendido da leitura, não pode ser tratado de forma igual a uma ação comunicativa. A principal diferença entre ambas é que a ação discursiva promove um debate amplo sobre o jogo, enquanto a comunicativa é restrita ao momento dentro da partida em que os jogadores estão situados. Logo, qualquer proferimento durante uma partida de viés discursivo em relação ao jogo em geral, cria um tema fora do tópico do objetivo que os jogadores devem seguir.

Todas essas formas comunicativas enumeradas por Manninen são factíveis dentro do mundo dos jogos, e apesar de diferenciar cada tipo com diferentes formas em seu trabalho, cabe ressaltar que cada uma pode atuar em conjunto com outra em determinados momentos, como por exemplo, no caso de uma equipe que esteja jogando junta por um período de tempo sem mudar nenhum jogador, é possível durante alguma partida algum membro dizer “podemos repetir aquela jogada da partida anterior”, remetendo a todo o grupo a ativar a memória de um conjunto de conceitos de fora da partida em si, mas através das possíveis similaridades presentes no atual momento poder aplicar os mesmos mecanismos nessa “nova” situação. Este foi um exemplo em que uma situação originalmente tratada como discursiva pode ser aplicada em conjunto com a ação estratégica na interação entre os jogadores no desenvolvimento de estratégias.

## 6. RAINBOW SIX SIEGE E SUAS CARACTERÍSTICAS

O tema presente deste estudo é o de entender como funciona a comunicação dentro de um jogo cooperativo online, tendo como exemplo o jogo produzido pela empresa *Ubisoft* em 2015, denominado por Tom Clancy 's *Rainbow Six Siege*. Este jogo construiu-se através de uma adaptação às obras de Tom Clancy, um renomado escritor norte-americano, muito conhecido por

seus romances dos gêneros suspense e espionagem com temas centrados em conflitos militares e geopolítica. E como funciona o jogo?

Assim como nos livros de Tom Clancy, o jogo é construído com um robusto detalhamento técnico e visual para um ambiente totalmente baseado em operações militares especiais. Os jogadores são imersos num cenário de equipes de terroristas e contraterroristas, em um cenário de ataque e defesa, a partir disso, duas equipes são formadas com cinco jogadores cada. A função de cada equipe é trabalhar cooperativamente para conseguir eliminar todos seus adversários e/ou concluir seu objetivo para vencer cada rodada e, no final, quem vencer mais rodadas sai como vencedor da partida.

Nesta pesquisa, foi analisado o modo ao qual, atualmente, é definido como o competitivo denominado como “bomba”<sup>11</sup>, em que o objetivo é de inabilitar a bomba para os atacantes ou deixar a bomba ativar para os defensores; as equipes intercalam-se entre ataque/defesa ao longo da partida, que possui um máximo de 9 rodadas, em caso de persistir o empate ao longo das 6 primeiras rodadas obrigatórias e as 2 de prorrogação é jogada essa rodada única extra e decisiva.

Todas as rodadas começam com uma fase preparatória de 45 segundos, em que a defesa (terroristas) deve fazer seu *setup* (configuração) de defesa, fazer os reforços, ligações, posicionamento de equipamentos para que consigam a melhor estrutura defensiva e evitar o sucesso do ataque, além disso os defensores devem destruir o máximo de drones possíveis do ataque para inviabilizar novas informações sobre seus movimentos. Para os atacantes (contraterroristas), eles devem, com seus drones, movimentar-se pelo mapa e encontrar a bomba, se possível devem também identificar os operadores da defesa e observar seu setup para poder planejar um meio de surpreendê-los e vencer a rodada. Dentro do jogo os drones após a confirmação do *bombsite*(local da bomba) e com a identificação de quem são os operadores inimigos, é comum os atacantes tentar escondê-los em pontos estratégicos do mapa tanto em pontos de movimentação, em que possivelmente eles usariam como caminho até a bomba, assim como deixar drones com visão para dentro do *bombsite* uma tarefa mais difícil para início de rodada, mas que auxiliará de maneira fundamental.

---

<sup>11</sup> A bomba é um dispositivo fictício existente no jogo que exemplifica um objeto de grande ameaça caso seja liberado, podendo ser um gás tóxico ou explosivo. Não há uma descrição sobre o que de fato existe nessa bomba. O foco do jogo está na jogabilidade tática e estratégica, portanto, uma detalhação maior sobre este objeto não é explorado.

Existem dois momentos que podem ser divididos ao longo de cada rodada: o de investigação e o de execução. A investigação acontece a partir da fase preparatória com os defensores se organizando e destruindo drones e os atacantes à procura de seu objetivo. Já a execução é quando as equipes focam em seus combates, pois já possuem seus planos de jogo definidos de acordo com as informações coletadas ao longo deste período. Durante a investigação é possível que os jogadores façam pequenas execuções, como por exemplo, o atacante, ao identificar um ou mais defensores parados em um local específico do mapa, pode avançar para eliminá-lo(s), assim como o defensor pode, a partir de uma informação adquirida ou veiculada, executar uma ação ofensiva para um ou mais atacantes.

Cada operador do jogo possui equipamentos primários específicos de cada um com alto grau tecnológico que vão desde variadas cargas explosivas até equipamentos de cura individual ou coletiva. Existem grupos de operadores que realizam funções similares, como por exemplo, as cargas de demolição: dentro do jogo há diferentes tipos de cargas compartilhadas entre diferentes personagens, além disso todos possuem quantidade específica de equipamentos secundários, como granadas, escudos, armadilhas, sensores etc. Cabe à equipe entrar em consenso quais funções cada jogador irá exercer para que tenham estrategicamente a melhor combinação de equipamentos para executar suas táticas de jogo, o posicionamento de câmeras (de operadores com tais equipamentos, não as câmeras padrões do mapa).

A comunicação é fundamental dentro dos jogos online de modo geral, atualmente, está cada vez mais comum modos cooperativos, de forma que se faz necessária uma comunicação ativa entre os jogadores. É através da comunicação que a equipe pode organizar suas estratégias para que ela consiga funcionar de forma mais coordenada e com tomadas de decisões condizentes com o que porventura possa ser planejado no processo de jogo. Equipes que não se comunicam se tornam equipes suscetíveis a serem surpreendidas pelos adversários e dificilmente alcançarão alto grau de coordenação em ações coletivas.

Dentre os tipos de comunicação existem opções de comunicação oral, por texto (para este estudo, este não se faz necessário), gestuais<sup>12</sup> (no Siege este modo é bastante limitado diferente de

---

<sup>12</sup>O RS6 não possui um catálogo de gestos, diferentemente de jogos como o *Fortnite* muito conhecido com a enorme variação de danças e movimentos gestuais, ou até mesmo os mais recentes jogos da franquia *Call Of Duty* que também adicionou um catálogo de movimentos gestuais, como sinais militares dando um toque mais realista nos personagens. Os jogadores do Siege costumam usar comunicação de gestos através de repetição de alguns movimentos perto de outro jogador para que com isso “chame sua atenção”, situação essa que só acontece de fato quando a equipe não possui nenhum outro meio de comunicação seja por voz ou chat de texto.

outros jogos), além do visual, como no caso de Rainbow Six Siege, entre outros jogos de tiro, com a marcação de *pings* (pontuações visuais que podem ser marcadas em qualquer local do mapa). Ademais, é importante ressaltar que cada cenário presente no jogo é distinto, apresentando características visuais únicas. Os mapas variam entre diferentes cenários urbanos, proporcionando uma gama diversificada de ambientes fictícios inspirados em locais reais ao redor do mundo.

O grande ponto da comunicação dentro do R6S é que o tempo influencia todas as ações, portanto os turnos de fala devem ser curtos e precisos. Não serão trabalhados efeitos de sobreposição de vozes que acontecem, mas isso é outro fator para que as enunciações tenham essa característica de serem a mais otimizada possível. E, até para facilitar aos jogadores, a comunidade atribui nomes comuns em diferentes cenários denominados como mapas para designar certos ambientes a citar alguns exemplos: “azul”, “*freezer*”, “obras”, entre tantos outros. Como é possível perceber os nomes representam quanto o uso da metonímia é importante para que os jogadores entendam pragmaticamente ambientes inteiros a partir de poucas palavras.

Essa padronização do sistema de “*calls*”<sup>13</sup> auxilia tanto a jogadores experientes que já têm em suas mentes os detalhes do jogo bem memorizados, quanto também a novos jogadores que vão assimilando pela repetição desses padrões e podem, mesmo que iniciantes, conseguir comunicar de forma mais precisa através desses nomes comuns e obterem sucesso comunicativo com a equipe e ajudá-los a vencer com falas precisas.

## 7. ANÁLISE DA COMUNICAÇÃO EM R6S

Nesta parte do trabalho, serão apresentadas as análises com base na aplicação das teorias citadas anteriormente, os dois primeiros exemplos representam situações hipotéticas do que pode acontecer durante uma partida dentro do jogo, e os outros dois exemplos se trata de pequenos trechos retirados de uma *gameplay* real do jogo, com a presença de *streamers*<sup>14</sup> e *proplayers*<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> termo que representa o conjunto de palavras utilizadas pelos jogadores ao se comunicarem durante as partidas, podendo representar uma sugestão ou informações novas precisas passada aos ouvintes.

<sup>14</sup> *Streamers* é o termo referente às pessoas que transmitem suas partidas ou tela ao vivo (lives) para o público em plataformas de mídia como: YouTube, Twitch, Facebook, entre outras. Geralmente nas lives o *streamer* interage a todo momento com seus espectadores que mandam mensagens pelo chat ou mensagens pagas que se destacam na live. Atualmente, muitas pessoas utilizam essa função no entretenimento digital como seu trabalho.

<sup>15</sup> *Pro Players* é o termo referente aos jogadores profissionais de um jogo virtual, ou seja, para além de um lazer usam do jogo como seu meio profissional. Muitos *pro players* quando não estão em horários de treino ou campeonatos, também realizam *streamings* nas plataformas de mídia.

É importante entender que todas as falas estão imersas dentro de todo um cenário contextual, e conforme dito em seções anteriores, este estudo visa identificar e explicar quais os motivos para que cada enunciação possua uma função específica na comunicação? Estabeleçamos um contexto para a análise do primeiro trecho hipotético.

*No mapa Oregon, a defesa está situada no bomb inferior denominado “lavanderia/laundry”, a rodada começou há poucos segundos e a equipe de defesa com o defensor A, após um monitoramento rápido pelas câmeras externas, informa a equipe sobre um possível ataque rápido com os oponentes movimentando-se em grande número próximo à região denominada “azul” do mapa, uma das áreas de entrada para o bombsite:*

Figura 1- Visão da câmera Obras

Todos os direitos reservados à Ubisoft®. Imagem retirada e editada pelo próprio autor dentro do jogo.

**(4)**

A: Ó, câmera obras, vi pelo menos dois avançando azul antes de quebrarem. neste momento, o jogador B que estava posicionado perto do local e percebendo a necessidade de uma ajuda caso o ataque inimigo se concretize dessa maneira:

B: Vai pra liga<sup>16</sup> do azul e eu fico na “Mira<sup>17</sup>”.

---

<sup>16</sup>Caminho criado com o uso de explosivos entre dois ambientes diferentes pelos jogadores.

Figura 2- Azul



Todos os direitos reservados à Ubisoft®. Imagem retirada e editada pelo próprio autor dentro do jogo.

(5) *Em seguida, C apresenta seu plano de jogo:*

C: Vou ficar passarela marcando palco e tenho call escada torre.

Observe que em 4 e 5 têm-se características diferentes em cada fala: a primeira (4) é feita uma enunciação informativa, na segunda fala em (4), uma ordem de um jogador para outro e na última fala (5) tem-se um jogador descrevendo ações.

No primeiro momento, o jogador A estabelece uma ação de trazer informação para sua equipe e intenciona à equipe que é preciso um plano para desacelerar um possível avanço adversário. Dentro do jogo é uma ação fundamental, pois caso A não comunique a seus companheiros estes dados, possivelmente os adversários poderiam avançar pelo azul a provocar uma surpresa nos defensores. Como a comunicação foi executada, todos os defensores estão cientes dessa intenção e adquirem um intervalo de tempo maior para ajustarem seus movimentos e retardarem o avanço de seus oponentes. Porém, dentro do proferimento existem aspectos que merecem uma atenção destacada.

O emprego da expressão "pelo menos" nesse enunciado desempenha um papel crucial, pois ao utilizar essa expressão, é criada uma escala de possibilidades e o jogador não apenas comunica que há no mínimo duas pessoas na região, mas também sutilmente implica que a quantidade real pode ser maior. A escala de implicaturas seguindo a lógica griceana sugere o caso de uma **implicatura escalar**, justamente pelo fato de que caso A acreditasse que havia apenas

<sup>17</sup>Operador que possui um "espelho negro" que possibilita a visão de apenas um lado a outro (semelhante a tecnologia aplicada em vidros de veículos)

dois adversários no local, obrigatoriamente afirmaria a quantidade exata de dois, sem mais ou menos.

A implicatura escalar ocorre quando se usa uma expressão mais fraca, em vez de uma mais forte, para comunicar uma ideia. No contexto, ao dizer "pelo menos dois", o falante está sendo cauteloso e fornece uma estimativa mínima, deixando a possibilidade em aberto de haver mais do que dois oponentes avançando. Essa escolha linguística reflete um cuidado ao evitar afirmar algo com certeza, e principalmente não ferindo a **máxima da qualidade** que dentro desse contexto comunicativo seria uma transgressão grave aos princípios cooperativos.

A ordem sentencial utilizada por A também é interessante, pois “antes de quebrarem” que foi posicionada no final da frase, fora do contexto do jogo poderia trazer uma ambiguidade semântica sobre “ação de quebrar o quê?” Mesmo que, em situações fora do jogo, seria esperado uma construção com a sequência: “antes de quebrarem a câmera do ambiente obras” como uma estrutura mais completa informacionalmente, para os jogadores já familiarizados com o contexto do jogo, não há problemas no entendimento dessa fala. Com isso, A sabe que a ênfase de sua fala tem que estar centrada no onde e no que ele observou, dessa forma, o fator tempo dos acontecimentos seria, teoricamente, menos importante do que os outros dois. Independente da relevância do fator tempo nessa fala, o uso do “antes” implica no acionamento de uma pressuposição temporal dentro de toda a sentença de que A *viu* o avanço de dois oponentes no período que antecede à destruição da câmera.<sup>18</sup>

Observe se por exemplo, o posicionamento do termo estivesse na sentença contrária como:

(6) *A câmera obras foi quebrada antes de pelo menos dois avançarem azul.*

Veremos que o uso do *antes*, nesse caso, acaba colocando em dúvida a veracidade de terem ao menos dois oponentes avançando ao azul, pois a pressuposição que se cria é a de que A

---

<sup>18</sup>Existem diferentes trabalhos que observam mais especificamente a questão das pressuposições, podemos comentar sobre Heinämäki (1972, p. 131-151) em que faz uma explicação detalhada sobre as pressuposições e, mais especificamente, sobre o uso do termo “*before*”, o qual (se fosse feita a tradução do proferimento ao inglês) seria o termo equivalente, teria o efeito de relacionar proposição a partir do que ele chama de *factual* que é o mesmo que ocorre nesta frase de confirmar a veracidade da sentença principal.

**não viu os dois oponentes.**<sup>19</sup> Imaginando essa fala como possível no mesmo cenário, seria esperado que A falasse informações extras como o fato dele supostamente ter escutado a presença de passos de ao menos duas pessoas ou então algum outro jogador questionasse a informação requerendo uma maior detalhagem de dados.

Destacados todos os efeitos linguísticos presentes na fala de A, analisemos como ocorre a comunicação a partir da resposta de B, primeiramente tem-se o estabelecimento de uma ordem direta no lugar de um pedido, isso pode ser explorado a partir do entendimento da remoção de estratégias avançadas de polidez para que a comunicação seja sucinta e objetiva. Se B utilizasse uma maneira de dizer como, por exemplo: “você poderia ir para a ligação do azul, por favor, enquanto eu fico no espelho da Mira?”, essa frase não possui nenhum problema em termos linguísticos para nenhum falante do português e que conheça o jogo, no entanto ela não seria a mais adequada por quê?

O grande problema de uma enunciação como essa é que ela é longa demais e acima de tudo, possui elementos que infringem a máxima de modo **no contexto do jogo**, a qual requiere ao jogador para que **seja breve**. A comunicação dentro do jogo tem de ser otimizada ao máximo para que através do **mínimo de esforço comunicativo** seja **compreendida a maior quantidade de informações possíveis**, assim como apontam Sperber e Wilson (1986, 1995). Além disso, formalidades como o uso de “por favor” ou construções sintáticas complexas acabam por atrapalhar mais do que ajudar, o tempo gasto para essa enunciação pode atrasar todas as ações da equipe e até mesmo, intuitivamente poder enfraquecer a urgência da ação. Mesma que a ação comunicativa seja direta e, de acordo com as normas da polidez, desrespeitando as regras 1 e 2 ao “impor” ações e ao “não dar opções”, é possível afirmar para o cenário contextual do jogo não se trata de um caso de uma impolidez, mas sim da inexistência de construções mais polidas por causa da não necessidade.

Uma situação a qual seria esperado um uso de modeladores como por exemplo:

(7) “Por favor pessoal, cadê a ligação do azul?”

Seria uma enunciação irônica e que tivesse a intenção de afetar diretamente tanto a face positiva quanto negativa dos ouvintes (ver Brown; Levinson, 1987; Cunha; Oliveira, 2020) por

<sup>19</sup>Segundo o estudo de Heinämäki (1972), pode ser considerado como o estabelecimento de uma relação *não-factual* entre as proposições, pois o uso do acionador temporal acaba por invalidar o sentido da sentença.

ordenar e debochar das “ações não executadas” por eles com a prerrogativa de que fazer o que está sendo pedido seria “o mínimo” que qualquer jogador poderia fazer para possivelmente alcançar o sucesso; também, nessa parte, é variável a depender do nível de intimidade ou características psicológicas, os ouvintes podem julgar negativamente a face positiva do falante por identificar um teor “arrogante” por parte dele, dessa maneira seria estabelecido o que pode ser chamado de uma falsa polidez ou uma impolidez velada. Lakoff (1973) apontou como estratégias de uso em maneiras mais polidas de dizer são mediadas pelo ambiente cultural dos falantes, nesse caso a intenção comunicativa do falante é de ferir o ouvinte moralmente para que a pessoa aja conforme ele queira, desrespeitando assim as três regras da polidez por: impor ações, não dar opções e não ser amigável. Apesar de não ser um comportamento totalmente esperado pelos jogadores em situações ideais, mas o jogo lida muito com o fator emocional, portanto, algumas pessoas podem apresentar esses comportamentos a depender de suas características emocionais.

Em suma, a escolha de B em formular uma ordem direta ao invés de fazer um pedido mais polido pode ser compreendida à luz da **necessidade de eficiência na comunicação** durante o jogo. A brevidade e a clareza são essenciais para garantir que as informações sejam transmitidas de forma rápida e compreensível, sem atrasar as ações da equipe. Sperber e Wilson (1986, 1995) destacam a importância da otimização comunicativa, e no contexto do jogo, a prioridade é dada à eficácia sobre formalidades desnecessárias.

A escolha por uma ordem direta também reforça a urgência da situação, destacando a importância de ter um membro na posição mencionada por A. Além disso, ao estabelecer claramente as ações que tomará, B fornece uma direção precisa para o resto da equipe, assegurando que todos compreendam seu papel na proteção daquela parte específica do mapa diante da possível ameaça identificada por A. Essa abordagem direta e objetiva contribui para a eficácia da estratégia da equipe no enfrentamento do possível ataque.

De modo semelhante ao final da fala de B, C também adota a mesma estratégia de comunicar a ação. C informa seus companheiros de forma objetiva onde ficará e o que fará, neste momento é esperado que qualquer informação futura desses dois locais mencionados esteja a cargo do jogador C transmitir aos companheiros ou até **dele mesmo** resolver. Estas ações comunicativas tanto por B, quanto por C, são ações que exibem todo o caráter racional que a comunicação tende a sofrer quando nesse cenário.

Pensando nessa racionalidade comunicativa da situação sendo analisada, Jäger (2019) apresenta um experimento, advindo da Teoria dos jogos, chamado de tomada de decisões no jogo “*p-beautycontest*”<sup>20</sup> que retrata exatamente essa característica racional dos jogadores. Através de um jogo de escolha de números entre 0 e 100, cada jogador deve escolher o número mais próximo da maior média de números escolhidos entre os participantes. Se comprova que jogadores vão tomar as decisões sempre com o intuito de estar um grau acima do que é esperado de seu adversário, no cenário de um jogo cooperativo e competitivo, os conceitos aplicados a cada decisão são os mesmos. Com a informação de A, e a mobilização de B junto à A para controlar um possível ataque direto dos oponentes, C a partir do seu conhecimento do jogo, comunica e se posiciona estrategicamente superior ao que os oponentes poderiam fazer para dominar o azul por outros caminhos, como no caso, por cima da posição da Mira (outro cômodo/ambiente do local).

Cada jogador possui as suas responsabilidades e funções gerais e específicas, mas também aquelas assumidas no decorrer das rodadas como feita nessa situação por esses três citados. Observa-se que esse movimento tanto de B como o de C só foi iniciado depois da informação do A que reverberou a uma mobilização de maioria da equipe para proteger uma dada região do mapa. Este fato apresenta a importância de que a comunicação entre os jogadores é primordial para uma boa composição tática para a anulação da estratégia adversária. Independentemente de quem vença a rodada no final, pois como qualquer jogo vai depender das habilidades também individuais de cada um, é notável que a defesa tem uma projeção avançada do posicionamento e intenções de seus adversários ao menos neste início da rodada.

Vejam agora uma sequência deste hipotético exemplo, só que sob a perspectiva de ataque em momentos após as ações defensivas descritas acima:

**(8)** *O atacante H faz uma pergunta a sua equipe:*

H: Como está o Azul?

*O jogador J abrindo o celular para verificar o drone, previamente escondido dentro do local na fase de preparação, percebe que a equipe não possui mais drones no azul e informa:*

---

<sup>20</sup>Ver o experimento completo nas páginas 574-576 em: Jäger (2019), com o título de: *Game theory in semantics and pragmatics*.

J: O drone do azul foi destruído

*Poucos segundos depois, o jogador K comunica a equipe:*

K: Olha, achei uma brecha no Freezer. Tem ninguém lá, se a gente for junto é só abrir paredão e rushar<sup>21</sup> bomb.

Figura 3 - Freezer



Todos os direitos reservados à Ubisoft®. Imagem retirada pelo próprio autor dentro do jogo

A situação descrita mostra a equipe concluindo sua investigação para começar seus movimentos de execução. H faz uma pergunta que indiretamente ordena a outro membro uma descrição de todas as informações relevantes a respeito da região do “azul”, a partir dessa resposta, os jogadores poderiam debater formas de atacar nos pontos fracos da defesa de seus oponentes. No entanto, a resposta de J acaba contrariando aquilo esperado por H, mas que, ainda sim, é uma informação importante e que, por mais que não comunique aquilo que se espera, é um proferimento bastante informativo. Veja abaixo algumas conclusões que podem ser extraídas desse proferimento de J:

- Alguém andou pelo Azul, encontrou e destruiu o drone;
- Com o drone destruído, não é possível mais colher informações até o posicionamento de outro equipamento no local ou o avanço de pelo menos um jogador para observar o local;
- Logo os adversários estão atentos a um ataque pelo local;

<sup>21</sup> Advindo do inglês rush, representa uma ação de rápido avanço executada por um ou mais jogadores em áreas específicas.

- Logo, é possível a existência de pelo menos um jogador posicionado para defender essa posição.

Todas essas informações podem ser entendidas pelos jogadores a partir dessa única afirmação a respeito do drone. A primeira e a segunda conclusões podem ser consideradas informação dada explicitamente pela sentença, no entanto para a terceira e quartas conclusões é necessário que cada jogador associe a informação recebida com o conhecimento que cada um tem em relação ao jogo ou especificamente ao mapa que estão situados.

A informação de J sobre o Azul cria todo este contexto para a equipe, alertando-os sobre possíveis defesas ou observações inimigas. A fala de K não apenas leva a equipe a uma nova e valiosa mensagem para encontrar uma oportunidade no *freezer*, essa fala indica também uma intenção do jogador K de opinar que uma tentativa de avanço pelo azul seja um risco desnecessário. Com isso, sugere uma abordagem diferente de modo que a equipe se arrisque menos em um local já analisado e com maior projeção de sucesso.

Desta forma, seguindo os conceitos de Manninen (2003): é possível afirmar que a forma que K interagiu durante essa comunicação foi através de uma **ação normativamente regulada** que conforme é dito se trata do momento em que um jogador através de uma noção estratégica do contexto de jogo, sugere uma jogada mais efetiva que é exatamente o caso. Pode-se supor que caso os outros jogadores aceitem a sugestão, no momento que todos estiverem executando as ações no freezer, são imaginadas **ações estratégicas** durante a comunicação, como por exemplo, falas como: “abrindo paredão” (quando o *hard breacher*<sup>22</sup> está explodindo sua carga explosiva em determinada parede) ou “smokandobomb” (quando o jogador lança uma granada de fumaça para ocultar a visão entre dois ambientes, possibilitando espaço para fazer movimentos ofensivos) que auxiliam os jogadores a agir com um maior nível de coordenação de movimentos.

Em conclusão a esta análise da comunicação na dinâmica do ataque, utilizando os conceitos das máximas conversacionais de Grice, revela uma vasta rede de informações, intenções e estratégias entre os membros da equipe. O exemplo ilustra como a Máxima da Relevância é explorada, principalmente por meio da resposta de J sobre o drone destruído, gerando uma cascata de inferências e conclusões. Além disso, a contribuição de K exemplifica o quanto o respeito a Máxima da Quantidade pode ser importante, ao fornecer informações precisas e diretas sobre uma possível brecha no *freezer*, apresentando uma alternativa estratégica à equipe.

---

<sup>22</sup>Função realizada por operadores que possuem cargas de demolição pesadas.

Caso K não respeitasse a máxima da quantidade e proferisse algo como: “Olha, acho que o Freezer tá mais tranquilo, vamos pra lá”, por mais que as intenções comunicativas sejam as mesmas da fala original, K estaria sendo muito pouco específico e apresentando nenhum detalhe que comprovaria seu pensamento como verdadeiro, dessa maneira, também desrespeitaria a máxima de modo por causa da obscuridade de suas informações que fere a máxima no contexto do R6. Com isso, a chance de K poder convencer seus companheiros de aceitar sua estratégia seria, teoricamente, baixa. Esse cenário evidencia a riqueza da comunicação no jogo, onde cada proferimento carrega consigo um significado expansivo, demonstrando a complexidade e a necessidade da eficiência da troca de informações.

Analisemos um exemplo retirado de um vídeo publicado no YouTube, do canal de *Zigueira*, jogando uma partida com amigos em equipe fechada, incluindo um jogador profissional da equipe *Team Liquid*<sup>23</sup> de R6S, André Oliveira, conhecido popularmente pelo seu nome de usuário *Nesk*<sup>24</sup>.

(9)

*O contexto desse trecho é o de que a equipe de Zigueira estava em turno de defesa no mapa Chalé, um cenário que faz referência a uma grande casa no meio dos alpes franceses e com sua temática voltada a esse tipo de ambiente. O momento analisado é de quando o jogador Zigueira observa o holograma da operadora adversária Iana vindo em sua direção e, logo após a destruição do equipamento, informou a sua equipe a informação descoberta.*

Figura 4 - Lobby



Todos os direitos reservados à Ubisoft®. Screenshot do autor, do vídeo analisado do Canal Zigueira no YouTube

<sup>23</sup> Informações a respeito dessa equipe de esports disponível em: Team Liquid - Lquipedia Rainbow Six Wiki

<sup>24</sup> Informações a respeito de sua carreira profissional pode ser acessada em: neski - Lquipedia Rainbow Six Wiki

Zigueira: A Iana tá lobby

Nesk: **Iana tá lobby?**

Zigueira: Tá, eu vi o drone dela vindo aqui

*Poucos segundos depois, Nesk acaba morrendo para a Iana e após pequenas amostras de lamentação, ele volta a instruir a equipe da posição do oponente:*

Nesk: *Direita da porta do saguão ali, o Zig*

Este trecho descrito possui uma característica marcante que é a repetição em forma de pergunta feita por Nesk da informação trazida por Zigueira. E por quais motivos essa estratégia é adotada? A repetição na forma de uma pergunta pode ser interpretada de duas formas: primeiro, na tentativa de o receptor confirmar o que ouviu, mas também na busca por uma maximização da relevância na conversa. O jogador Nesk, ao reformular a afirmação como uma pergunta é o que Sperber e Wilson (1986[1995]) chamam de um **ato confirmativo**. Com isso, pode estar tentando garantir que a informação seja clara e compreendida tanto por ele quanto pela equipe pelo simples fato de que no R6S é comum intercalação de falas. Além disso, a repetição pode indicar que o jogador está atento à importância da informação para a situação atual do jogo para ele ou para a equipe, como no caso, Nesk executou uma ação de combate por causa dela.

Outro ponto importante que pode ser percebido na resposta de Zigueira é o de que ele supôs uma intenção implícita na pergunta de Nesk para que ele dissesse uma informação mais completa como, por exemplo, uma localização mais exata de onde estaria a Iana. Dessa forma, ao invés de apenas responder sim ou não, conforme teoricamente seria uma estrutura possível para essa comunicação, Zigueira explica como ele conseguiu a informação de maneira simples.

Este é um exemplo em que os conceitos sobre a relevância (Sperber; Wilson, 1986) podem ser bem aplicados. Essa estratégia comunicativa, exemplificada pela repetição em forma de pergunta, não apenas evidencia a aceitação da relevância da fala, mas também a busca pela eficiência e economia na troca de informações. Os jogadores, ao ajustarem suas contribuições para otimizar o processamento, demonstram sensibilidade aos efeitos contextuais do jogo, destacando a aplicação prática desses princípios no dinâmico cenário presente neste tipo de jogo como é o R6S.

Por fim, após a comprovação da veracidade das informações por Nesk, apesar de haver sido eliminado em combate, após poucos segundos em que as emoções acabam sendo

exteriorizadas, ele volta com foco ao jogo e começa a instruir primeiro ao Zigueira que foi quem trouxe a informação primeiramente, mas que em decorrência de acontecimentos póstumos, toda a equipe acaba utilizando-se das atualizações que Nesk começou a trazer desse adversário após sua eliminação.

Como último exemplo, tem-se mais um trecho retirado de um outro vídeo do canal de Zigueira em que, outra vez, está jogando em equipe fechada com conhecidos, para este trecho serão analisadas as falas proferidas pelo jogador e treinador de R6S Henrique Sanchez, conhecido popularmente pelo seu usuário no jogo de *sSeiyya*<sup>25</sup>.

**(10)**

*No contexto do momento, a equipe de Zigueira estava atacando no mapa Café Dostoiévski, cenário que remete a um grande estabelecimento em território russo, em que cada andar possui diferentes temáticas como bares, mesas de jantar, cozinha, biblioteca, entre outros aspectos. Faltava 1 minuto e 12 segundos para acabar a rodada e sua equipe estava em movimentos de execução final de rodada e cada equipe possuía 3 jogadores vivos. O placar da partida estava 3x2 para a equipe de Zigueira e se eles vencessem essa rodada a partida acabaria, pois fariam 4x2 tendo a máximo de rodadas necessárias vencidas que uma partida ranqueada pode ter sem prorrogação. Todos os membros estavam comunicando-se ativamente, mas no momento analisado o jogador Seiyya tinha a voz principal da equipe, ele já havia sido eliminado na rodada e, portanto, estava observando todos os drones deixados pela equipe através do mapa e comunicando em tempo real tudo o que julgava relevante e instruindo o que poderia ser feito.*

**Seiyya:** Ó, o Jägertá**bomb** também, a Melusi também tava. Pera aí, pera aí (falando este trecho rapidamente) **TÁ TODO MUNDO BOMB! ZIG, peitando<sup>26</sup> na porta, mira e boa, colado** (neste momento Zigueira elimina o inimigo que estava avançando nele e Seiyya prontamente) boa!

Como se pode perceber, esse proferimento merece destaque em variados aspectos, a começar pela diferença em relação aos exemplos anteriores, pelo fato do jogador falando estabelecer um turno de fala longo. Se pegarmos em dado de comparação com os outros casos, é possível pensar que se trataria de um comportamento inadequado por desrespeitar a máxima de modo conforme em:

<sup>25</sup> Informações a respeito de sua carreira profissional pode ser acessado em: <https://liquipedia.net/rainbowsix/SSeiyya>

<sup>26</sup> Avanço ofensivo de um jogador a uma direção buscando uma ação de combate.

- O jogador apesar de breve nas afirmações, teve um turno longo;
- Causou obscuridades como no caso do trecho em que diz “*pera aí*”;

Seiyya estava sobrepondo os turnos de toda a equipe, mesmo que estivesse confirmando a posição dos oponentes, caso algum outro jogador adquirisse uma nova informação e a comunicasse seria possível que a sobreposição de vozes atrapalhasse a fala de ambos e a compreensão pela equipe das mensagens fosse incompleta. Ademais, o uso da expressão “*pera aí*” poderia causar grandes confusões na mente dos companheiros, primeiro pelo fato de que é inerente ao jogo uma movimentação incessante e, neste específico contexto de fim de rodada, onde todos estão em combate não seria possível que todos de fato “*parassem*”, segundo a partir dessa ordem para esperar, é compreensível que algum dos jogadores poderia pensar, por exemplo, que alguma informação prévia estaria equivocada.

No entanto, apesar das inadequações destacadas, é importante entender a diferença desse contexto em relação aos outros:

- Nos primeiros exemplos analisados (4 a 8) se tratava de início de rodada em que ambas as equipes estavam em estágios de investigação, nestes momentos, o ideal é que cada um comunique suas descobertas para definir seus planos de execução iniciais e de preferência devem ser rápidos para informar o que dizem. Uma comunicação lenta pode fazer com que, por exemplo, os defensores sejam surpreendidos pelos atacantes com um avanço rápido direto ao *bombsite*, ou no caso dos atacantes, os eventuais *spawnpeaks*<sup>27</sup> utilizados por defensores para coletar eliminações em oponentes “*distraídos*”;
- No exemplo (9), a rodada estava no início da fase de execução e a equipe defensiva durante a comunicação analisada adquiriu uma vantagem numérica de 5 contra 2 adversários de modo que, os turnos de fala também devem ser rápidos pois a maioria dos jogadores estava em ação de combate e só eram necessárias sucintas atualizações dos oponentes.

Enquanto isso, neste último (10) caso, tem-se o momento de execução final de rodada, se trata de um contexto em que tudo é mais intenso: as emoções, o tempo que vai se acabando, os combates, entre outros fatores. Os jogadores vivos na rodada costumam ficar um pouco mais

---

<sup>27</sup>Movimentos agressivos realizados pelos defensores para surpreender os atacantes no início de rodadas buscando eliminar um ou mais jogadores próximos de seus respectivos locais de *spawns* (aparecimento).

silenciosos por causa do alto nível de concentração e comunicam somente aquilo que é de fato importante para o resto da equipe. Já para os jogadores eliminados são cabidas as funções de coordenar a equipe e trazer o máximo de informações possíveis, é exatamente isso que Seiiya executa. Ele confirma as posições dos oponentes e foi **enfático** na mensagem mais importante que é percebida quando informa que **todos os oponentes estavam dentro do bombsite**. Ademais, para auxiliar as ações que Zigueira tomaria, prontamente, Seiiya o guia com instruções precisas para que ele eliminasse o adversário, através de informações que coletava.

Conforme destacado em vermelho em (10), essa parte em que Seiiya guia seu companheiro para conseguir a eliminação, possui uma sequência de escolhas lexicais que pode aparentar ser muito específica de jogadores presentes nesse cenário comunicativo. Expliquemos detalhadamente tudo o que é passado a partir dessa enunciação.

A ação comunicativa em *Peitando na porta* é semelhante a dizer que o **adversário** está **avancando seu posicionamento** em direção à passagem entre dois ambientes em que se tem uma **porta**. Depois com o termo *colado*, o jogador é ainda mais específico ao informar exatamente onde o jogador adversário estava posicionado e, para esta palavra, o sentido é literal, pois ela infere que a **pessoa está muito próxima** como em uma porta no caso desse exemplo. Veja que todas as informações são condensadas para que quem está ouvindo entenda muito mais pelos efeitos contextuais do que propriamente a partir do esforço comunicativo assim como declaram Sperber e Wilson (1986) na relevância que o contexto pode ter na interpretação da mensagem.

Já no caso de *mira e boa* existe uma característica diferente, enquanto a primeira parte da instrução tinha como referência o posicionamento do oponente e estabelecia uma **ação** puramente **comunicativa**. Nessa situação, a informação é direcionada como uma ordem de como, no caso, Zigueira deveria agir conforme era pedido, o que de acordo com as definições de Manninen (2003) vistas anteriormente se trata da utilização da forma de interação a partir de uma **ação normativamente regulada**.

Além disso, apesar de curta, a passagem é rica em inferências ao dizer “mira”, Seiiya induz, a partir do artifício de uma metonímia, ao companheiro para que “vá ao combate com a **mira** posicionada em direção a seu oponente”, pois é esperado que o adversário esteja assim para confrontá-lo. E em seguida, essa expressão “e boa” seriam necessários estudos sociológicos mais aprofundados (não encontrados até o momento do estudo) para uma definição central a seus ambientes de uso, mas dentro do contexto analisado do jogo poder-se-ia afirmar que é possível

definir a expressão como “ao fazer conforme pedido **você alcançará seu objetivo**” ou em um linguajar mais popular “**vai dar certo**”.

Em síntese, a análise da comunicação no contexto do *Rainbow Six Siegerevela* a complexidade e a eficiência da troca de informações entre os jogadores, evidenciando a efetividade da aplicação prática de diferentes conceitos linguísticos e pragmáticos. Ao considerar as máximas conversacionais de Grice (1967), observa-se como os jogadores, em situações táticas e cooperativas diversas, buscam otimizar a relevância, quantidade, modo e relação das informações transmitidas.

A adaptabilidade linguística durante partidas, seja por meio de expressões específicas do jogo, ordens diretas ou repetições em forma de pergunta, demonstra uma compreensão profunda da eficácia comunicativa no contexto dinâmico do R6S, dessa forma a utilização da Teoria da Relevância (1986[1995]) se consolidou como pertinente principalmente com a comprovação que o contraponto deles a Grice se confirma para este estudo ao relacionar a maximização da relevância como o fator mais importante nas máximas conversacionais.

Conforme as descrições de Manninen (2003), foi possível colocar cada estratégia comunicativa nas devidas formas, de modo que cada modo de se interagir causa um efeito nas ações *in-game* do ouvinte.

Além disso, a análise de situações hipotéticas e de pequenos recortes de *gameplay* real ressalta a importância da rapidez e clareza nas interações, considerando a necessidade de coordenação precisa para que a equipe tenha mais chances de sucesso em seus objetivos. Em última análise, a comunicação no *Rainbow Six Siege* transcende o mero intercâmbio de informações, revelando-se como um elemento estratégico vital para a consecução dos objetivos no ambiente competitivo e cooperativo desse renomado jogo de tiro tático.

## 8. REFLEXÃO SOBRE OS DADOS

O presente trabalho explorou a dinâmica comunicativa no contexto do *Rainbow Six Siege*(R6S), um jogo de tiro tático altamente estratégico. Ao analisar situações hipotéticas e fragmentos de partidas reais, foi possível identificar padrões e estratégias que os jogadores empregam para otimizar a troca de informações durante as partidas.

As máximas conversacionais propostas por Grice foram observadas na prática, evidenciando como os jogadores buscam otimizar a relevância, a partir do estratégico cuidado à

**Máxima da Quantidade**, pois os jogadores devem fornecer informações precisas e diretas sobre a localização dos oponentes, visando a eficiência na comunicação, às únicas explorações ocorrem quando o falante não possui dados completos e pode utilizar-se de quantificadores como “pelo menos” a criar inferências por implicaturas escalares para não falhar tanto a quantidade como também a qualidade.

Com isso, até por características do contexto comunicativo, não foram identificados casos de exploração a **Máxima da Qualidade**, pelo simples motivo de que, por mais que um jogador comunique um fato que não se comprova como verdadeiro, não afeta o fato de que o falante se compromete a falar o que julga como verdade em qualquer situação, como por exemplo é comum aos jogadores dizerem “eu acho” antes de afirmarem algo que não possuem total certeza.

A **Máxima de Modo** é outra que é respeitada na maioria dos casos, porém há situações em que ela pode ser afetada por necessidades de, por exemplo, um jogador guiar outro para eliminar determinado oponente ou quando alguém toma o papel de líder para coordenar as ações da equipe. A partir disso, junto a máxima da quantidade são as mais modificadas para satisfazer a máxima da qualidade e enfatizar a da relevância.

Os conceitos da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986) mostraram-se altamente pertinentes na compreensão da comunicação no R6S. A **Máxima da Relevância**, assim como os autores mostram ao ampliar a generalização de Grice, foi a mais pelos jogadores, principalmente através da resposta do tipo "pergunta-resposta", onde a repetição em forma de pergunta, por exemplo, era utilizada para confirmar a compreensão e maximizar a relevância da informação. A contribuição de cada fala, mesmo que breve, desencadeia uma cascata de inferências e conclusões que influenciaram diretamente as estratégias de jogo e que de acordo com os conceitos sobre a relevância, **ser sucinto é explorar a máxima da relevância**.

A adaptabilidade linguística dos jogadores ficou evidente no uso de expressões específicas para o contexto do jogo, nas ordens diretas e nas repetições. Essa flexibilidade linguística revelou uma compreensão profunda da eficácia comunicativa no dinâmico ambiente do R6S. As estratégias comunicativas variaram de acordo com o contexto do jogo, seja no início de uma rodada, durante a fase de execução ou nos momentos decisivos.

A análise dos trechos destacou a importância da rapidez e clareza nas interações, considerando a necessidade de coordenação precisa para alcançar o sucesso nos objetivos do jogo. O jogo transcende ao simples intercâmbio de informações, posicionando a comunicação

como um elemento estratégico vital para a consecução dos objetivos no ambiente altamente competitivo e cooperativo do R6S. Devido a esse fato, foi constatado que enunciações polidas não se fazem necessárias, podendo em vários momentos serem quebradas algumas das regras fundamentais para o bem comum. No entanto, a impolidez, apesar de não aprofundada neste estudo, é um fator que é possível de acontecer e que pode gerar muitos efeitos negativos tanto na comunicação quanto nas ações coletivas. Desse modo, equipes com maior período atuando juntas tendem, mesmo a partir de casos de impolidez, a não serem gravemente afetadas pelos graus de intimidade e níveis de amizade entre os jogadores.

A Teoria de Manninen (2003) sobre as formas de interação comunicativa foram corroboradas através das análises. Os jogadores, ao se comunicarem ativamente, sugerirem estratégias e coordenação de movimentos, demonstraram uma compreensão tática que os jogadores devem saber para o contexto de jogo, regulando suas ações de acordo com o objetivo comum da equipe. E a partir das definições de cada forma de interação, foi possível entender que cada ação infere uma gama de intenções pessoais explicitadas dentro do dizer.

Entretanto, apesar de comprovada a inegável importância de uma comunicação efetiva, ficou claro que somente um sucesso comunicativo não é garantia de sucesso nos combates, pois como visto no exemplo de Zigueira com Nesk, o momento tecnicamente melhor de um jogador durante ação de combate pode sobrepor-se a qualquer informação que o adversário pode possuir sobre ele, no caso Nesk perde o combate.

## **9. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho procurou desbravar as intrincadas nuances da comunicação aplicadas em exemplos retirados do jogo: *Rainbow Six Siege*, oferecendo uma análise aprofundada das estratégias linguísticas e pragmáticas empregadas pelos jogadores em um ambiente virtual altamente competitivo e tático. Ao refletirmos sobre os resultados obtidos, torna-se evidente que a comunicação no R6S transcende ao simples intercâmbio de informações, tornando-se uma ação fundamental na conquista dos objetivos da equipe.

Este estudo contribui significativamente para a compreensão da comunicação em ambientes virtuais competitivos, oferecendo *insights* tanto para pesquisadores na área de linguística e pragmática quanto para jogadores e profissionais da indústria de jogos. As implicações práticas dessa pesquisa sugerem que a eficácia da comunicação no R6S não apenas

facilita a coordenação entre jogadores, mas também se revela como uma ferramenta estratégica para o sucesso da equipe.

Considerando a constante evolução e popularização dos jogos online na sociedade, é esperado que futuras pesquisas também explorem como as estratégias comunicativas se adaptam a novas atualizações e dinâmicas introduzidas nos jogos. Investigações adicionais sobre os aspectos emocionais da comunicação, como o controle emocional durante partidas intensas, além de estudos que analisem os fenômenos de quebras graves na polidez relacionando-as em ocorrências de outros ambientes contextuais podem oferecer *insights* valiosos sobre o impacto psicológico desse tipo de interação. Futuramente também podem ser abordados temas que analisem de modo aprofundado de como a conversação acontece, a partir de ações discursivas, nesse ambiente tão específico em que as falas são preferencialmente objetivas e apenas comunicam informações.

Em última análise, este trabalho sublinha que a comunicação no R6S é uma forma de interação rica em complexidade e relevância. Além de enriquecer nosso entendimento teórico sobre a linguagem em ambientes digitais, esta pesquisa proporciona uma visão aprofundada da interação humana em um cenário virtual altamente competitivo. O R6S, mais do que um jogo de tiro tático, é um campo fascinante para explorar a interação social e estratégica em um ambiente digital em constante evolução.

## 10. GLOSSÁRIO

Muitos termos utilizados na comunicação dentro do jogo possuem referências específicas que visam otimizar esse sistema comunicativo entre os jogadores para dizer da forma mais rápida possível aquilo que deve ser entendido, observe alguns termos que requerem uma melhor explicação:

**Azul, branca, cinza, preta, verde, vermelho(a):** todas essas referências a cores são de variados motivos, o local pode ser determinado por uma determinada cor pelo fato de que, por exemplo, o chão do ambiente específico do mapa ter tapetes com uma cor específica ou a luminosidade possui esse tom característico, assim como a cor de uma escada pode ter uma coloração única que a diferencie das demais.

**Bomba/bomb/bombsite:** referente ao local da bomba, os jogadores podem variar o uso dos termos entre inglês e português, a preferência é da familiaridade de cada jogador com cada

termo. Também é importante informar que “*bomb*” pode ser uma abreviação de bombsite como em: “Melusi está no bomb”, como também pode ser uma call precisa de um adversário posicionado exatamente no local da bomba como em “Melusi está colada no bomb B”.

**Callouts/call(s):** estrangeirismo proveniente do inglês, dentro do contexto do jogo seria um equivalente a chamadas ou informações que são passadas entre os jogadores utilizando dos pontos de destaque do mapa, é possível interpretar que a comunicação é sempre centrada nesse “sistema de *calls*”.

**Hard Breach:** função relacionada a operadores de ataque que possuem as chamadas de “carga de destruição pesadas” existem variações de formas dessas cargas, mas no conceito geral a maioria dos jogadores denominam o nome emprestado do inglês para denominar essa função aos operadores que podem abrir paredes destrutíveis estejam elas reforçadas ou não. Também há a existência das cargas de destruição simples, chamadas, resumidamente, de “cargas” que destroem apenas paredes destrutíveis que não possuem reforço, por isso essa diferenciação.

**Iana:** Operadora do jogo que possui um equipamento especial em forma de holograma que permite com que ela trafegue pelo mapa com seu “drone” observando os ambientes e enganando os oponentes sobre sua movimentação até que seu equipamento seja desativado por ela mesma, ou por tempo máximo de uso, ou a destruição pelos oponentes

**Intel:** semelhante ao uso do termo call, uma abreviação da palavra “inteligência”, um termo relacionado a missões secretas militares de conteúdos como filmes e séries, seus usos são associados na intenção dos jogadores de buscarem ou de responderem quando se há uma informação a respeito da movimentação inimiga pelo mapa.

**Ligação/Liga:** local que os defensores costumam abrir uma “conexão” entre dois ambientes fechados por uma parede destrutível, a abertura dessas “ligações” é importante para a conjuntura tática da equipe facilitando a movimentação dos jogadores.

**Lobby:** Estrangeirismo trazido do inglês que pode também ser chamado de **saguão**, geralmente faz referência a maior sala do mapa geralmente tratada como próxima ou diretamente onde há uma porta de entrada principal do mapa.

**Mira:** É o nome de uma operadora que possui por característica um espelho negro que pode ser colocado em paredes destrutíveis em que de um lado vê-se o outro lado claramente, enquanto o outro lado só vê o espelho negro, mas não consegue saber o que tem atrás, semelhante ao que carros utilizam para escurecer a visão de fora para dentro. Por ser uma tática específica de

defensores a determinados locais de diferentes mapas, existem calls específicas com essa referência mesmo sem a presença dela, como “salinha da Mira”, ou mesmo a indicação de uma “tá na Mira” (espelho da Mira) em determinadas situações quando observada, além disso pode ocorrer casos como “Mira (tá) na Mira” uma indicação simplificada da posição da operadora atrás de seu espelho.

**Paredão:** existem muitas paredes destrutíveis no mapa, no entanto existem as que dão acesso a pontos estratégicos do mapa ou aos bombsites sendo denominadas de “paredão” ou “*thermitável*” (referência ao operador Thermite o primeiro *Hard Breach* do jogo) acompanhado ao local referente. Costumam ser áreas “mais protegidas” pelos defensores pois a abertura pode causar uma fragilidade defensiva.

**Passarela:** corredores que possuem semelhanças visuais ao de uma ponte que liga dois diferentes pontos do mapa, podendo também ser chamada de ponte.

**Peak/peakar:** Termo de língua inglesa convencionalizado na comunidade, se refere à ação de um jogador em aparecer rapidamente de uma cobertura ou posição segura para atirar ou observar uma área específica do mapa, a fim de localizar ou atacar adversários de forma rápida e, idealmente, surpreendente. Esse movimento pode ser usado tanto para o lado defensivo quanto ofensivo do jogo. No lado defensivo, isso pode envolver um jogador se movendo rapidamente para fora de uma posição de proteção (como de trás de uma parede reforçada ou atrás de uma barricada) para dar tiros rápidos nos oponentes antes de se retirar para a segurança novamente esse movimento é conhecido como “*spawnpeak*” se o defensor for avistado previamente com essa intenção, o atacante pode alertar seus companheiros com uma construção sintática como em: “*spawn* na principal”.

**Plant:** estrangeirismo que em tradução direta é tratada como “plantar”, mas que pela comunidade podem preferir o uso do termo *plant* em variação a conjugação do verbo como por exemplo “plant padrão” em que os adversários tentam fazer a plantação da bomba em local bastante comum.

**Peitando/peitar:** Essa é uma expressão utilizada pelos jogadores com o sentido de avanço ou movimentação agressiva para um combate, como no exemplo quando um jogador está avançando preparado para atirar em outro.

**Play/jogada:** Estrangeirismo que no contexto do jogo faz referência ao que seria o termo “jogada” em português. Como no exemplo “virar play” é o mesmo que dizer mudar de estratégia ou jogada para outro lugar.

**Rush/Rushar:** estrangeirismo vindo da língua inglesa que significa uma rápida movimentação ou um avanço rápido pré-combate dos oponentes por uma dada região do mapa. Pode ser utilizado como um sinônimo com o termo *peitar* por causa de algumas similaridades de sentido, no entanto esse uso é mais específico para quando há um jogador avançando preparado para atirar, movimentando-se mirado, no caso do rushar é mais generalizado e remete a mais uma corrida do adversário pelo mapa.

**Vertical:** jogadas verticais são aquelas que ocorrem através de embates entre diferentes andares do mapa, por exemplo, é comum o uso de alçapões para não apenas transitar por andares, mas para abrir pixels em áreas de interesse. É o contraste aos combates horizontais que são aqueles feitos quando estão no mesmo andar. O R6S é destaque por ter como uma de suas principais características este tipo de combate de forma extremamente tática.

## REFERÊNCIAS

AUSTIN, J. L. (1962). *How to do things with words*. "Conferências William James" proferidas na Universidade de Harvard em 1955, publicadas postumamente pela Oxford University Press. *Quando dizer é fazer*. Trad. de Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. 136p.

BROWN, P; LEVINSON, S. (1987). *Politeness: some universals in language use*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

CUNHA, G. X.; OLIVEIRA, A. L. A. M. (2020). *Teorias de im/polidez linguística: revisitando o estado da arte para uma contribuição teórica sobre o tema (Theories of linguistic im/politeness: revisiting the state of the art for a theoretical contribution on the topic)*. *Estudos da Língua (gem)*, [S. l.], v. 18, n. 2, p. 135-162, 2020. DOI: 10.22481/el.v18i2.6409. Disponível em: Teorias de

im/polidez linguística: revisitando o estado da arte para uma contribuição teórica sobre o tema (Theories of linguistic im/politeness: revisiting the state of the art for a theoretical contribution on the topic) | Estudos da Língua(gem). Acesso em: 19 jan. 2024.

DA COSTA, J. C. (2009) *A Teoria Inferencial das Implicaturas: descrição do modelo clássico de Grice*. Letras de Hoje, [S. l.], v. 44, n. 3, 2009. Disponível em: A Teoria Inferencial das Implicaturas: descrição do modelo clássico de Grice | Letras de Hoje. Acesso em: 14 ago. 2023.

GRICE, P. (1957). *Meaning*. In: *Studies in the way of words*. pp. 213-223. Cambridge: Harvard University Press, 1991a.

\_\_\_\_\_. (1967). *Logic and Conversation*. Parte integrante das William James Lectures conferidas por H. P. Price em 1967. Texto traduzido ao português ("Lógica e Conversação") e publicado em *Pragmática*. Editora Unicamp, 1982.

\_\_\_\_\_. (1975). *Logic and conversation*. In: COLE, P.; MORGAN, J. (Org.). *Syntax and Semantics, Vol. 3: Speech Acts*. New York: Academic Press, p. 41-58.

HEINÄMÄKI, O. (1972). *Before*. *Proceedings of the Eight regional meeting of the Chicago linguistic society*, pp 139-51.

JÄGER, G. (2012). 93. *Game Theory in Semantics and Pragmatics*. In " Volume 3 (pp. 2487-2516). De Gruyter Mouton. Disponível em: hskArticleGJ-2011.pdf (uni-tuebingen.de)

\_\_\_\_\_. (2019) 16. *Game Theory in Semantics and Pragmatics*. In: Maienborn C, Heusinger K, Portner P (ed.) *Semantics - Interfaces*. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton; 2019. p.563-597. Disponível em: <https://doi.org/10.1515/9783110589849-016>

LAKOFF, R. T. (1973). *The logic of politeness; or, minding your p's and q's*. In: CORUM, C. et al. (Eds.). *Papers from the Ninth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, p. 292-305, 1973.

\_\_\_\_\_. (1973). *A lógica da polidez; ou, Cuidando da sua linguagem*. LETRAS EM REVISTA, [S.l.], v. 13, n. 01, mar. 2023. ISSN 2318-1788. Disponível em: A lógica da polidez; ou, Cuidando da sua linguagem | LETRAS EM REVISTA. Acesso em: 20 jan. 2024.

\_\_\_\_\_. (1974). *What you can do with words: politeness, pragmatics, and performatives*. *Berkeley Studies in Syntax and Semantics I: XVI-I-XVI-55*, 1974.

LEVINSON, Stephen C. (1983[2020]) *Pragmática* / Stephen C. Levinson; tradução Luís Carlos Borges, Aníbal Mari - 2ª ed.- São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2020. Título original: *Pragmatics*. publicada em 1983.

MANNINEN, T. (2003) *Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games*, *Int. J. Comput. game Res.*, vol. 3, no. 1, 2003.

NEWMAN J. (2004, 2013) *Videogames*, First published 2004 by Routledge Second edition published 2013 by Routledge 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN Simultaneously published in the USA and Canada by Routledge 711 Third Avenue, New York, NY 10017 Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business © 2004, 2013 James Newman.

OGIHARA, T. (1995), *Non-factual 'before' and adverbs of quantification*, in *'Semantic and Linguistic Theory*. Disponível em: Non-Factual "Before" and Adverbs of Quantification | Semantics and Linguistic Theory.

OLIVEIRA, Everton Tiago Alves de. (2016) *Significação não natural e implicaturas: o projeto de Herbert Paul Grice/ Everton Tiago Alves de Oliveira - 2016*.

SILVEIRA, Jane Rita Caetano da. (2016) *Pragmática cognitiva: a teoria da relevância*. 1. ed. Porto Alegre: ediPUCRS, 2016. *E-book*. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>.

SPERBER, Dan; WILSON, Deirdre. (1986, 1995) *Relevance: communication and cognition*. Cambridge: Blackwell, 1995.

## REFERÊNCIAS DE VÍDEOS BAIXADOS

*DE ACE EU SOU MUITO BOM! RAINBOW SIX SIEGE*. Canal Zigueira. Acesso em: 20/11/2023. Baixado em: 24/01/2024

*JOGANDO RAMBÃO COM O NESKÃO | RAINBOW SIX SIEGE*. Canal Zigueira. Acesso em: 18/10/2023. Baixado em: 24/01/2024

## REFERÊNCIAS CONSULTADAS

BAUTH, L. (2019). *Rainbow Six Siege: saiba como executar um bom ataque no jogo*. Disponível em: *Rainbow Six Siege: saiba como executar um bom ataque no jogo | rainbow 6 | Sportv (globo.com)*;

DRACHEN, A., & SMITH, J. H. (2008). *Player talk—the functions of communication in multiplayer role-playing games*. *Computers in Entertainment*, 6(4), Article 56. <https://doi.org/10.1145/1461999.1462008>.

HABERMAS, J. (1984). *The theory of communicative action. Vol 1. Reason and the rationalization of society*. Boston: Beacon Press.

KÜHNLEIN, P., RIESER, H., et al. (Eds.). (2003). *Perspectives on Dialogue in the New Millennium*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

LEWIS, D. (1969). *Convention: A philosophical study*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

MEREDITH, J. (2019). *Conversation Analysis and Online Interaction*. *Research on Language and Social Interaction*, 52(3), 241-256. doi: 10.1080/08351813.2019.1631040.

POLITZER-AHLES, S. *Pragmatics*. Disponível em: Pragmatics (ku.edu).

RYAN, M-L; THON, J-N. (eds.). *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. Un. of Nebraska Press, 2014

SALLY, D. (2003). *Risky speech: behavioral game theory and pragmatics*. *Journal of Pragmatics*, 35(8), 1223-1245. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00170-4](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00170-4).

SPYRIDONIS, F., DAYLAMANI-ZAD, D., & O'Brien, M. P. (2018). *Efficient In-Game Communication in Collaborative Online Multiplayer Games*. In *2018 10th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games)* (pp. 1-4). Würzburg, Germany: IEEE. doi: 10.1109/VS-Games.2018.8493420.

TELLES, B.(2020). *O que é 'Rainbow Six'?* Entenda o significado e história do jogo da Ubisoft (techtudo.com.br).

WITTGENSTEIN, L. (1953). *Investigações filosóficas*. Tradução de José Carlos Bruni. São Paulo: Abril Cultural, 1979. (Título original: *Philosophical Investigations*, publicado em 1953).

***Portal de informações sobre o jogo, os jogadores e equipes profissionais citados:***

Aprender | Tom Clancy's Rainbow Six Siege | Ubisoft (BR).

R6 | Rainbow Six Wiki | Liquipedia:

Team Liquid - Liquipedia Rainbow Six Wiki

nesk - Liquipedia Rainbow Six Wiki;

ziGueira - Liquipedia Rainbow Six Wiki;

sSeiyya - Liquipedia Rainbow Six Wiki;