

5

Práticas sociais e sua relação com a língua

Nesse capítulo, defendemos que a relação entre língua e práticas sociais é fator de relevância para os estudos de apropriação lexical. Mostraremos tal relevância na caracterização de alguns grupos como comunidades de prática, apontando estrangeirismos e neologismos como elementos importantes na realização das atividades grupais e, conseqüentemente, na formação de uma identidade coletiva, o que confere aos grupos o status de comunidade de prática.

5.1

Atividades em grupo: equipe, comunidade, organização

Toda atividade ou prática humana vinculada à vida cotidiana parece estar ligada à ideia de cooperação. Certamente porque a interação é, como sabemos, algo imanente e instintivo de nossa espécie, verificável nos mais simples pontos do dia a dia. Uma fila de banco, por exemplo, para alguns, pode gerar o compartilhamento de informações de interesse comum, ou que, no mínimo, pareçam ao emissor informações de interesse comum a todos os que estão naquela mesma situação.

Se, por exemplo, os funcionários de um banco estão trabalhando de maneira muito lenta, e a fila para o atendimento parece ficar cada vez maior, o cliente começa a emitir frases de crítica que são manuseadas para parecerem completamente soltas e desinteressadas, quase como se este falasse apenas para si. A declaração é emitida diante de duas perspectivas: ou o outro irá ignorar o fato de ter ouvido aquela proposição, daí o motivo de a fala não ser diretamente dirigida a um indivíduo, ou comentará algo sobre o que ouviu, estabelecendo um processo de comunicação, ou seja, ao ouvir a proposição do primeiro cliente, outro cliente faz um comentário que dá relevância ao anterior e um diálogo de pronto se estabelece.

Os interactantes passam a trocar informações, contam experiências já vivenciadas naquele local ou em local semelhante, e tentam apontar soluções para o que parece ser um problema comum, ou seja, eles denotam conhecer – talvez não premeditada ou conscientemente – o fato de que não são apenas elementos dispostos em grupo e não estão inseridos naquela situação de maneira totalmente aleatória, ao contrário, formam um grupo que tem direitos e que pode, e deve, zelar por

eles. É o ponto de partida para entenderem que podem vir a ser uma comunidade, ou seja, eles têm algo em comum.

Quanto mais frequente e mais intensa é a rotina de atividade praticada por esses interactantes, mais específicas são as conversas sobre as práticas ligadas àquela atividade, e surgem mais detalhes a serem organizados e analisados, para que, dessa forma, os praticantes possam atingir objetivos cada vez maiores. Dessa maneira, nascem grupos religiosos, políticos, organizações não governamentais, instituições filantrópicas e todo tipo de grupo que trabalhe em prol de um objetivo comum. Este trabalho exigirá a formação de uma identidade grupal, uma vez que esse coletivo precisa ser reconhecido, identificado como grupo em particular, e é no momento desse reconhecimento do grupo como conjunto de indivíduos com direitos e deveres, com interesses e utilidades atribuídos, que surge uma *comunidade de prática*. Uma comunidade de prática, então, terá seu cerne no estabelecimento dessa identidade grupal. E o discurso, como veremos, exerce papel preponderante no processo da construção e da manutenção dessa identidade.

Proposto por Etienne Wenger, inicialmente, o termo é usado para explicar aspectos relativos à vida social e suas práticas cotidianas, sendo sua prioridade o viés sociológico e não o linguístico. Contudo, como essas duas áreas aproximam-se cada vez mais, chegando a, em alguns pontos, serem ciências complementares, rapidamente as CPs mostraram-se como um importante ponto a ser estudado na análise do discurso. Este capítulo, portanto, tem o objetivo de mostrar a estreita relação entre a língua e a vida social, focalizando a questão da lexicologia do ponto de vista sociolinguístico, atrelando a neologia às práticas do cotidiano.

5.2

O que são, portanto, comunidades de prática?

Em primeiro lugar, deve-se fazer a distinção entre grupo e comunidade de prática. Um grupo pode não ser, necessariamente, uma comunidade de prática, dependendo da maneira como é formado, e das finalidades que seus membros estabelecem para a formação da equipe. Entenda-se que o termo *comunidade de prática* designa um grupo de indivíduos que se unem em torno de um mesmo tópico ou interesse e que trabalham juntos para achar meios de melhorar o que fazem, ou seja, que cooperam mutuamente objetivando a resolução de um

problema comum e/ou o aprendizado diário, através da interação constante. Se um grupo não partilha dos mesmos objetivos e não consegue delimitar uma meta comum a todos os componentes, pela qual, portanto, todos estejam dispostos a cooperar, esse grupo não pode ser classificado como uma comunidade de prática. Vejamos o que diz o criador do termo, Etienne Wenger:

Being alive as human beings means that we are constantly engaged in the pursuit of enterprises of all kinds, from ensuring our physical survival to seeking the most lofty pleasures. As we define, these enterprise and engage in their pursuit together, we interact to each other and with the world and we turn our relations with each other and with the world accordingly. In other worlds, we learn.

Over time, this collective learning results in practices that reflect both the pursuit of our enterprises and the attendant social relations. These practices are thus the property of a kind of community created overtime by the sustained pursuit of a shared enterprise. It makes sense, therefore, to call these kinds of communities *communities of practice* (WENGER, 1998, p.45)

Como podemos perceber, uma comunidade de prática não se forma de uma hora para outra, nem pode ser imposta como tal, mas deve ser entendida como algo construído diariamente, no conjunto de práticas de um grupo, nos acordos, nas discussões, no conhecimento compartilhado entre os interactantes e, ao mesmo tempo, nos constructos sociais que possibilitam essas práticas. O que temos que entender é que esse termo abarca uma dimensão muito ampla, e, por conta disso, pode causar algumas confusões. Uma turma em uma sala de aula, por exemplo, pode ser considerada uma comunidade de prática, uma vez que os alunos que a compõem partilham de um mesmo acervo de práticas que são, dia a dia, estabelecidas de acordo com as necessidades do grupo, sendo esse estabelecimento feito por meio de processos de negociação. Podemos, em contrapartida, encontrar turmas que não conseguem estabelecer um vínculo a ponto de perceber que fazem parte de uma comunidade que deveria, *a priori*, partilhar de objetivos comuns. Importante é frisar que as comunidades de práticas terão uma identidade grupal que se constitui de várias identidades individuais, por isso é tão importante atentarmos para o discurso como forma de negociação, fator preponderante para o engajamento dos indivíduos na atividade grupal.

Ao definir a questão do aprendizado em comunidade de prática, e tomando por aprendizado tudo aquilo que aprendemos em sociedade (não estando o termo restrito, portanto, à área do ensino), Wenger (1998, p.07), em *Communities of Practice*, propõe que aquilo que é aprendido por uma comunidade de prática terá

significados diferentes para: 1) indivíduos: aprender é uma questão de engajamento e contribuição para as práticas das comunidades em que estão inseridas; 2) comunidades: aprender é uma questão de aperfeiçoar as suas práticas e garantir novas gerações de novos membros; 3) organizações: a aprendizagem é uma questão de sustentar as comunidades de prática interligadas, através das quais uma organização sabe o que sabe e assim se torna efetiva e valiosa como uma organização.

Partindo dessas definições, podemos pensar que o conceito de comunidade (CP) de prática é bastante flexível, e que é inteiramente possível organizar níveis para a classificação dessas comunidades, bem como é inteiramente possível que haja comunidades dentro de comunidades, estabelecendo uma relação em cadeia, em que os níveis de engajamento e cooperação se afunilam. Um bom exemplo desse afunilamento pode ser encontrado nas *lan houses*, como se vê a seguir.

5.2.1 As *lan houses*

As *lan houses* são espaços urbanos cada vez mais visitados, que nascem em um momento bastante oportuno, com a ampla divulgação pela mídia da inclusão digital. Inicialmente criadas com o propósito de servir àqueles que necessitavam da Internet como ferramenta de pesquisa e não tinham condições de dispor de um computador em casa, foi, na verdade, com a moda dos jogos em rede e dos *sites* de relacionamento que esses espaços conquistaram sua força. Um trecho da entrevista feita com o falante que chamaremos Alberto, dono de uma *lan house* há cinco anos, situada em São Gonçalo, zona metropolitana do Rio de Janeiro, reafirma a força conquistada por esses espaços. Vejamos:

01	Jhonatta	Qual a faixa etária de seu público-alvo?
02	Alberto	De, mais ou menos, uma faixa de quinze a vinte e cinco anos, o público-alvo é esse aí eles usam mais a Internet, procuram mais.
03		
04		
05	Jhonatta	Você saberia informar se todos os seus clientes NÃO possuem Internet em casa?
06		
07	Alberto	Na verdade (1.0) eu tenho alguns clientes que realmente possuem Internet em casa mas o serviço da <i>lan house</i> é mais especificado. o cliente não tem ideia de como se faz algumas coisas na Internet e vem pedir a ajuda de uma pessoa mais habilitada. (1.0) o fato de a pessoa ter Internet não significa que ele acesse o tem-
08		
09		
10		
11		
12		

De acordo com a fala de Alberto, há algo em seu ambiente de trabalho que faz com que algumas pessoas que possuem Internet em casa o frequentem. O falante expõe algumas práticas que julga serem mais procuradas, mas oscila na hora de descrevê-las. Isso, porque a ajuda que alguns falantes procuram nas *lan houses*, na maioria das vezes, parte de outros frequentadores, mais íntimos com as atividades comuns em sua faixa-etária.

Numa comunidade de prática há a troca constante de traços identitários, tanto pela via falante → grupo quanto pela via grupo → falante. Assim, podemos perceber que a comunidade de prática é, ao mesmo tempo, construtora da identidade do falante e é por ele construída. De acordo com Etienne Wenger, uma comunidade de prática designa um grupo de pessoas que se unem em torno de um mesmo tópico ou interesse. Essas pessoas trabalham juntas para achar meios de melhorar o que fazem, ou seja, na resolução de um problema na comunidade ou no aprendizado diário, através da interação regular. Dentro das *lan houses*, é comum ver o grupo bastante atento a qualquer possível dificuldade de alguém que, aparentemente, é um novo frequentador do local. Os adolescentes, em especial os meninos, são bastante solícitos e prestativos. De fato, para um iniciante nas práticas internas do grupo, como participar dos jogos em rede, pode requerer algum conhecimento de termos próprios (todos estrangeirismos) e a ajuda ao novato é indispensável.

Quando as *lan houses* abrem as portas para os jogos em rede e para os *sites* de relacionamento, há uma aceitação imediata da sociedade em relação a essas novidades, e isso ocasiona a formação de um público extremamente jovem, o que se pode verificar quando Alberto deduz a faixa etária de seus clientes. Com pouco tempo, a *lan house* perde o rótulo de “lugar para acesso à rede virtual de informações”, adotando o de “lugar destinado ao público jovem”.

Apesar de Alberto não conhecer as palavras analisadas nessa dissertação, os falantes que frequentam sua *lan house*, como é o caso de Rafael e Michel, citados no capítulo 2, foram capazes de fornecer muitas palavras estrangeiras necessárias a suas práticas diárias nesses locais. Embora Alberto, de 40 anos, esteja sempre em contato com os participantes dessa comunidade de prática, não é, de fato, membro das sub-comunidades que eles formam dentro desta, de acordo com os

interesses comuns à sua faixa etária. Vale lembrar que a primeira vez em que o autor desta dissertação ouviu a palavra *bugar*, foi justamente na fala de um dos frequentadores mais assíduos da *lan house* de Alberto, que aqui chamaremos Carlos. Foi impossível contatar o falante, de 15 anos de idade, para responder aos questionários e entrevistas elaboradas para constatar o nível de aceitação de *bugar* e *printar*, mas vale lembrar sua fala em fase bastante inicial de nossa pesquisa, que nos serviu como motivação:

66	Jhonatta	Faltou alguma palavra na lista?
67	Carlos	Faltou palavra na lista sim (2.0) <i>bugar</i> , que é quando
68		fica dando problema no pc, mas se bem que você botou
69		<i>bug</i> , né? Mas a gente usa <i>bugar</i> . Faltou também <i>leg</i> ,
70		essa a gente usa mesmo fora da net, tipo, tá <i>leg</i> hoje?
71		Quando vamos dizer se o cara tá meio lerdo, entendeu?
72	Jhonatta	Entendi.(2.0) Muito obrigado.

A partir do momento em que a aceitação da sociedade se ratifica e, de fato, as *lan houses* se configuram como lugares para jovens, os hábitos internos dessa comunidade dificilmente encontrarão nos mais velhos algum tipo de identificação. Caracterizar as *lan houses* como comunidades de prática seria, portanto, um trabalho à parte, dada a complexidade do exame que exigiria a sua enorme variedade de práticas. Em nosso trabalho, apontamos esses locais como pontos de convergência de comunidades de prática virtuais, também acessadas de outras localidades, e nosso foco se volta para as comunidades de prática virtuais, em especial as formadas pela organização *Yahoo Respostas*, como será analisado a seguir.

Assim, verifica-se, por exemplo, que uma CP como a *lan house*, pode conter várias outras comunidades de práticas a ela subordinadas. Por exemplo, há usuários que procuram esses locais para fazer uso de jogos *on-line*, há os que procuram para pesquisas, há os que se interessam pelos *sites* de relacionamento, etc. A cada um desses subgrupos pode-se relacionar um objetivo comum que os caracteriza enquanto comunidades de prática, e sob essa luz, as *lan houses* enquadrariam-se dentro da definição de *organização*, o que nos mostra a elasticidade desses conceitos, que jamais devem ser vistos como categorias estanques. A importância de abordar os estrangeirismos dentro desse esquema de aprendizado de práticas cotidianas é, exatamente, para que se entenda que fazer parte de um grupo requer aprimoramento constante da linguagem utilizada por este – no caso das comunidades relacionadas à informática e à Internet, os estrangeirismos são parte funda-

mental da linguagem do grupo – e que esse aprimoramento constante atende a interesses diferentes.

Por conta dessa flexibilidade do conceito, buscamos classificar as comunidades que funcionam através da Internet como um grupo a parte de comunidades de prática. Para isso, adotamos as definições trazidas no trabalho intitulado *Literature Review and Synthesis: On-line Communities of Practice*, proposto e desenvolvido pelo Ministério da Educação da Nova Zelândia (2006), que se propõe justamente a caracterizar os espaços *on-line* de interação e cooperação como uma espécie diferente de comunidades de prática: as comunidades de prática *on-line*. Concomitantemente, trazemos a diferença que Illera (2007) pontua entre *comunidades de prática e comunidades de prática virtuais*.

Wenger enfatiza a todo momento que não é apenas o fato de um determinado grupo cultivar a mesma prática que os define enquanto comunidade, como se pode verificar na citação a seguir:

A community of practice is not just a Web site, a database, or a collection of best practices. It is a group of people who interact, learn together, build relationships, and in the process develop a sense of belonging and mutual commitment. Having others who share your overall view of the domain and yet bring their individual perspectives on any given problem creates a social learning system that goes beyond the sum of its parts. (WENGER; MCDERMOTT; SNYDER, 2002, p. 34).

Ainda definindo esse conceito, Wenger aponta para a pluralidade de formatos e objetivos que fomentam a criação de comunidades de prática, pontuando que estas podem surgir nos mais diversos ambientes de interação onde há práticas, de algum modo, compartilhadas. Vejamos:

Communities of practice are formed by people who engage in a process of collective learning in a shared domain of human endeavor: a tribe learning to survive, a band of artists seeking new forms of expression, a group of engineers working on similar problems, a clique of pupils defining their identity in the school, a network of surgeons exploring novel techniques, a gathering of first-time managers helping each other cope.

In a nutshell: Communities of practice are groups of people who share a concern or a passion for something they do and learn how to do it better as they interact regularly. (WENGER, 2006, p.01)

É, portanto, nessa prática interativa entre os participantes de um grupo que reside a razão para alcunhá-los como integrantes de uma comunidade de prática. E é no fato de serem uma comunidade de prática e de partilharem entre si as infor-

mações que todos julgam necessárias para o engendramento dessas práticas que reside a aceitação promovida por um acordo tácito que consagra os neologismos como termos, a princípios, específicos da comunicação em torno das práticas partilhadas e do aprendizado constante pelo qual passam os participantes. Dentre os neologismos, encontram-se também os vocábulos importados por esses interactantes. Como sabemos, a sedimentação de um significado por parte dessas comunidades que iniciam o uso dos estrangeirismos numa língua será o primeiro passo para que estes se tornem parte do vernáculo. E é a unidade das práticas dessas comunidades a responsável por propagar a outros grupos de falantes o uso que consagraram.

Bugar, por exemplo, já se apresenta, de maneira polissêmica, no vocabulário de falantes que não estão diretamente ligados a essas práticas. Numa das entrevistas, há o exato momento em que João, um dos entrevistados, recorda quando ouviu a forma *bugar* com significado ampliado de sua forma original. Veja:

52	João	Eu, numa conversa com meu irmão, ele estava interna-
53		do, próximo, na noite de natal ele fugiu do hospital e
54		me falou que no meio da rua ele <i>bugou</i> , deu um <i>bug</i>
55		nele e ele caiu.
56	Jhonatta	Deu um <i>bug</i> nele.
57	João	Uhum. ((o falante concorda com um gesto, meneando
58		a cabeça))
59	Jhonatta	Aí você tenta explicar com outras palavras o que ele
60		quis dizer,
61	João	É ele se sentiu mal, teve um mal súbito, uma tonteira, e
62		caiu.

Para embasar a análise da incorporação de estrangeirismos no português, preferimos o termo *comunidade de prática* a *comunidade de fala*, utilizado na maioria das vezes, já que o fenômeno de importação está diretamente ligado às práticas sociais aqui enfatizadas, bem como a acordos tácitos grupais que permitem essas incorporações no léxico. As “línguas de especialidade” são prova de que os neologismos nascem porque, em algum momento, um determinado grupo precisou de uma palavra que nomeasse algo específico dentro de suas práticas, e ao verificar que em sua língua nada havia que servisse a esses fins, valeu-se da criação de uma nova forma, ou do empréstimo de formas estrangeiras. Vejamos o que diz Gil (2003) sobre línguas de especialidade:

O incremento dos conhecimentos de carácter científico e técnico arrasta consigo repercussões profundas não apenas no plano científico-tecnológico, sociológico, cultural..., mas também no plano linguístico, é claro. Efectivamente, com as novas técnicas e o avanço da(s) Ciência(s) surgem novos vocábulos e diversificam-se as chamadas "línguas de especialidade". E se vão surgindo novos vocábulos, novas unidades lexicais, outros há que vão caindo em desuso. (GIL, 2003, p.01)

Com base nas atividades linguísticas que surgem no interior de determinados grupos que se comportam, em níveis variados, como comunidades de prática, analisamos os processos morfológicos dos quais se originam os neologismos *bugar* e *printar*, numa tentativa de evidenciar que, muito maior do que um jogo no qual regras computacionais fomentam a concatenação de elementos formais, para neles atribuir, posteriormente valor semântico, os processos de formação de palavras estão ligados à necessidade dos falantes, às suas vivências, atividades, trabalhos, enfim, a processos de construção de identidades individuais e coletivas. Assim, por meio da análise de algumas comunidades de prática cujo núcleo das atenções é, de alguma maneira, a informática, apontamos que a alocação de elementos morfológicos do português em radicais de língua inglesa mostrou-se, para os falantes que compõem os diversos grupos e comunidades ligados às práticas *on-line*, um recurso para a adequação de determinados conceitos à sua própria realidade cotidiana.

Dentro dessa realidade, algumas ideias ou ações partilhadas pelos interactantes passam a receber nomes mais específicos, o que facilita a comunicação dos mesmos. No “Orkut”, por exemplo (o mais popular dos *sites* de relacionamento no Brasil), palavras como “*scrap*”, “*testimonials*”, “*Depô*”, “*Comunidade*”, “*profile*”, “*Status*”, são cruciais para que o usuário se insira, deveras, nas práticas internas do grupo. Um *scrap*, por exemplo, é um recado. Os *depôs* (abreviação de depoimentos), ou *testimonials* – as duas formas ainda coexistem em dinamismo – foram inicialmente projetados para que um amigo dissesse palavras públicas sobre o outro, a fim de que todos lessem seu parecer sobre aquela pessoa. Como, no entanto, tais textos dependem da aprovação daquele sobre quem se fala, e antes disso não podem ser lidos por mais ninguém (diferentemente dos *scraps*, que são recados postos em páginas abertas a todos), tornou-se comum a prática de enviar assuntos secretos no conteúdo desses textos, para que o amigo leia e **não** aceite o texto em sua página de perfil. Tal prática torna possível que se produza uma sen-

tença como: “Deixa que eu falo isso por *depô* para você”, ou mesmo “deixa que eu falo isso por *depoimento* para você” que seria perfeitamente depreendida por um usuário desse *site*, mas que jamais poderia ser decifrada por alguém que não pertencesse a esse grupo. Dessa maneira, podemos constatar que o usuário do Orkut é praticante de ações pertencentes somente a esse grupo, e que tal prática é compartilhada pelos outros usuários, restringindo o grupo. Isso é uma característica das comunidades de prática, embora não seja suficiente para caracterizar um grupo como uma delas.

As comunidades de prática, principalmente, devem ter um objetivo que possa ser adotado por todos os seus participantes. É esse objetivo comum que funcionará como geratriz para todas as atividades partilhadas. Dentro do Orkut, formam-se subgrupos de acordo com questões de interesse coletivo, que recebem propriamente o nome de comunidades. Elas atendem a diferentes necessidades, gostos e crenças. Com títulos que vão de “Morfologia Gerativa” a “Seria o Papa o Mestre dos Magos”, o fato é que esses subgrupos se organizam dentro de regras, algumas impostas pela organização interna do próprio *site*, e outras propostas pelos membros do grupo, para que discussões e trocas de informações possam se dar da maneira mais proveitosa possível. Aqui, temos claramente o que classifica um grupo como comunidade de prática: um objetivo comum pelo qual todos se dispõem a trabalhar.

As comunidades no Orkut obedecem a certa hierarquia. Estão sujeitas, em primeiro lugar, à autoridade do *site*, que pode excluir tópicos de discussões, os chamados fóruns, ou mesmo apagar a própria identidade grupal da comunidade dentre os *links* do *site*, fazendo-a, simplesmente, deixar de existir. Depois, há a autoridade do “Dono”, o criador do grupo, e, abaixo deles, os “moderadores”, que têm acesso, por exemplo, à aceitação ou rejeição de candidaturas a membros da comunidade, e que podem apagar qualquer texto postado, sejam informativos, sejam posicionamentos em discussões. Os textos apagados, em geral, burlam regras pré-estabelecidas, como, por exemplo, a veiculação de ofensas a pessoas ou grupos sociais. Como se vê, o funcionamento das comunidades do Orkut obedece a um sistema de organização.

Aí está a importância desses grupos: temos então, um objetivo comum que faz com que os interactantes se comportem dentro de certo padrão, e novamente a questão das expressões linguísticas específicas volta à tona: ações que surgem

dentro de um novo sistema de realidade acabam por precisarem de nomes que possam servir a essa nova realidade, e aí entram os neologismos.

5.3

A língua e as práticas sociais

Um ponto crucial, portanto, a ser abordado dentro do quadro proposto por esse trabalho é a forte relação que a tecnologia vem estabelecendo e reforçando a cada dia com a área de línguas. A funcionalidade daquilo que se aprende por meio da interação social, bem como os canais que possibilitam o acontecimento desse processo precisam ser cada vez mais compreendidos, e por isso, cada vez mais explorados. E a Internet, como ferramenta bastante importante para a comunicação mundial (interpessoal e *mass media*) no século XXI, ocupa importante lugar na lista das preocupações dessa área.

Hutchby, em *Technology, Text and Affordances* (2001), afirma que a tecnologia mantém – e sempre manterá – com o comportamento social uma relação indissociável. Dentro da esfera do comportamento social inclui-se, como um campo em especial, o comportamento linguístico. Ao longo da história, a humanidade comprovou em vários momentos que as mudanças tecnológicas influenciaram diretamente nas mudanças linguísticas, adequando as formas de se comunicar às novas realidades que esses recursos proporcionaram. Foi o que aconteceu com o uso do telégrafo, em que um novo código universal enquadrava as mensagens num novo padrão informativo, mais curto e mais prático; com o uso do telefone, que possibilitou a troca de mensagens em tempo real e em língua falada; com o telegrama, que trouxe para as mensagens rápidas passadas similarmente pelos telégrafos o detalhe de serem escritas em línguas oficiais, e não em códigos; e com os *sms*, que, hoje, realizam função parecida com a do telegrama etc.

Fato é que a comunicação passou por drásticas transformações no século XX e nesses primeiros anos do século XXI, e essas transformações contribuíram para que houvesse mudanças também nas línguas. Uma rápida análise da diacronia em gêneros textuais, por exemplo, nos confirma essa visão da evolução tecnológica como fator co-atuante da mudança linguística: antes do telegrama, por exemplo, as cartas demandavam tempo bem maior para chegar a seu destinatário, o que fazia com que o texto fosse carregado de linguagem detalhista e com grande

quantidade de informação. Uma ambiguidade, por exemplo, poderia demorar meses para ser desfeita. O telegrama, o telefone, e, atualmente, o celular e, mais recentemente, a Internet, mudaram o quadro textual das mensagens, fazendo com que assumissem forma mais resumida, objetiva e, sobretudo, rápida. Um mundo mais rápido e com menores distâncias, por meio de suas ferramentas, atuou sobre a forma de produção de mensagens, que se tornaram similarmente mais rápidas e curtas.

As novidades no âmbito da comunicação humana influíram de diversas maneiras nos processos de mudança linguística, e a mudança estrutural das mensagens é apenas um dos muitos casos de atuação da influência que a tecnologia exerce sobre a língua. Diretamente ligado a este caso, há o da renovação lexical, que é o ponto principal de nossa pesquisa. Quando se fala em empréstimos linguísticos na atualidade, sabe-se que a área da tecnologia é responsável por boa parte das importações lexicais que renovam o vocabulário. A linguagem ligada à Internet, portanto, assim como à tecnologia, consagra o inglês como língua de especialidade, além de em tantas outras, também nessa área. As mais diversas práticas sociais estão, hoje, atreladas ao inglês e à sua propagação mundial. Isso faz com que os mais diferentes grupos de falantes, unidos pelos mais diversos interesses, precisem recorrer ao inglês para darem continuidade a suas práticas. Sobre isso, Alves (2007) defende que as línguas de especialidade são o canal de passagem dos estrangeirismos para a linguagem cotidiana, para os falares do dia a dia. Embora a autora se concentre especificamente em morfemas, nossos pontos de vista acerca das línguas de especialidade convergem, especialmente quando nos lembra de “que observa-se que os fatos que ocorrem em uma sociedade não apenas determinam a criação de novas unidades lexicais, como ainda provocam alterações na estrutura morfológica da língua, contribuindo para o acréscimo de prefixos e sufixos ao inventário afixal da língua” (p 09).

Partindo do princípio de que um neologismo surge, inicialmente, restrito a um grupo específico que o utiliza e, posteriormente, de acordo com a ampliação das práticas desse grupo, amplia também a sua área de atuação, partiremos de situações específicas de uso dessas palavras – já evidenciadas nas análises dos questionários e das entrevistas – e dos grupos que se formam em torno dessas práticas, visando o aperfeiçoamento das mesmas. Como prática motivadora do uso e da cristalização da palavra *bugar*, apresentamos os jogos *on-line*, e, no caso da pala-

vra *printar*, abordaremos, como prática motivadora da consolidação de seu uso no português a interação *on-line* em tempo real, popularmente conhecida como conversa de MSN. Como comunidades de prática formadas a partir dessas atividades, apontamos os participantes do *site Yahoo Respostas*, algumas comunidades do *site* de relacionamentos *Orkut* e um grupo de usuários de uma *lan house* situada no município de São Gonçalo, zona metropolitana do estado do Rio de Janeiro.

5.3.1

Os jogos *on-line*

Podemos encontrar exemplos de organização e cooperação grupal no ambiente que se forma ao redor da prática de jogos *on-line*. Dentre os diversos tipos de jogos que a rede oferece, enfocaremos aqueles que tem por objetivo ser uma espécie de “vida paralela”, ou seja, basicamente pautados em aventuras nas quais o participante deve comandar um personagem. Não é nosso interesse o seu funcionamento em si, mas sim o interesse que tais jogos despertam em seus usuários, a ponto de haver por parte destes grande empenho em esclarecer dúvidas uns dos outros, numa espécie de manutenção da prática de comunicação constante entre os membros. A especificidade das ações exigidas desses “jogadores” é bastante evidente, isso porque o que ocorre, na maioria das vezes, é a criação de um ambiente paralelo, com regras próprias de funcionamento diretamente ligadas à sobrevivência no jogo.

A primeira característica interessante na construção desse novo ambiente é a escolha de um *avatar*, ou seja, de uma representação holográfica do jogador. Esse *avatar* deverá ser nomeado, e a esse nome os interactantes chamam *Nick*, abreviatura de *nickname*, correspondente no inglês à forma *apelido* em língua portuguesa.

O *nick*, além de funcionar como a identidade virtual do participante, é também uma chave criptográfica que permite o seu *log in* no *software* que dá vida ao jogo. Além do *nick*, o participante deve inserir também a sua *password* para acessar a realidade virtual. Dentre uma imensa lista de estrangeirismos, já podemos observar que estes são os de maior funcionalidade para a prática desses jogos. É dentro desse ambiente que favorece a importação de neologismos que a palavra *bugar* vem se fortalecendo com os significados (bastante próximos, como visto no capítulo de análise das entrevistas) *X apresentar defeito* ou *causar defeito a X*. Isto porque as falhas de sistema são muito frequentes nesse tipo de *software*, de

tal forma que acabam por necessitar de nomenclatura específica. Veja como, abaixo, o verbo *bugar* é definido por um dos participantes de uma comunidade de prática na qual o termo é bastante usual:

Melhor resposta - Escolhida por votação

Bugar foi uma expressão aportuguesada pelos brasileiros, vem do ingles Bug (inseto) e que nos games é usada com o sentido de um defeito no software. Geralmente quando um jogo dá um ERRO, uma pane no sistema, algo que não esteja relacionado com nada que você tenha visto no jogo antes e que com certeza é um erro, dizemos que está acontecendo um Bug. Exemplo: quando o seu carro começa a atravessar paredes em um jogo de corrida. Com certeza é um bug. também é chamado de Bug quando um jogo não entra mais. Daí podemos dizer meu jogo Bugou, pois aconteceu uma falha no sistema do jogo.¹

A fala citada acima foi retirada de uma página criada com o intuito específico de esclarecer dúvidas sobre vocabulário ligado a prática dos jogos *on-line*. É, portanto, um exemplo de cooperação mútua, uma vez que foi organizada pelos próprios interactantes, sem financiamento ou incentivo de qualquer fabricante dos jogos. Como se pode perceber, trata-se de uma iniciativa para melhorar a cada dia a prática comum a esses interactantes, promovendo a ajuda constante e mútua entre os mesmos. As dúvidas são expostas em tópicos que ficam abertos a respostas de qualquer membro da comunidade, o que fortalece a ideia de que o processo de contato constante com os que desenvolvem as mesmas práticas é parte deveras importante para o amadurecimento das mesmas.

Sobre isso, vale uma citação de Illera (2007), que cita e comenta Hunter (2006) ao descrever as comunidades de prática virtuais, como se vê no trecho a seguir:

Assim, na definição de Hunter (2002, p. 96): “uma comunidade virtual é definida como um grupo de pessoas que interagem entre si, aprendendo com o trabalho das outras e proporcionando recursos de conhecimento e informação ao grupo, em relação a temas sobre os quais há acordo de interesse mutuo. Uma característica definidora de uma comunidade virtual neste sentido é o fato de uma pessoa ou instituição dever ser um contribuinte para a base de conhecimento em evolução do grupo e não somente um receptor ou consumidor dos seus serviços ou base de conhecimentos”. A definição não só não diz nada sobre o caráter virtual, ou não, da comunidade, como também enfatiza de tal forma as características de participação e implicação dos membros em relação as comunidades de prática, que apenas acolhe posições mais periféricas como as assinaladas por Lave e Wenger (1991). Nesta visão idealizada, todos os membros contribuem co-responsavelmente. (ILLERA, 2007:02)

¹ Respeitamos a forma original da escrita.

O destaque que contém a definição clara e explicativa do vocábulo *bugar* foi postado na comunidade virtual *Yahoo Respostas*, da organização *Yahoo groups* como resposta às perguntas que aparecem a seguir:

O que é bugar um jogo ?

eu li a seguinte frase :

aew geral buguei meu gta ajuda aew
o q eu faço??

só quero saber a definição.
tnks

Ainda nessa página do *Yahoo groups*, é possível observar o uso frequente do verbo *bugar* em diversas falas, como as exemplificadas a seguir:

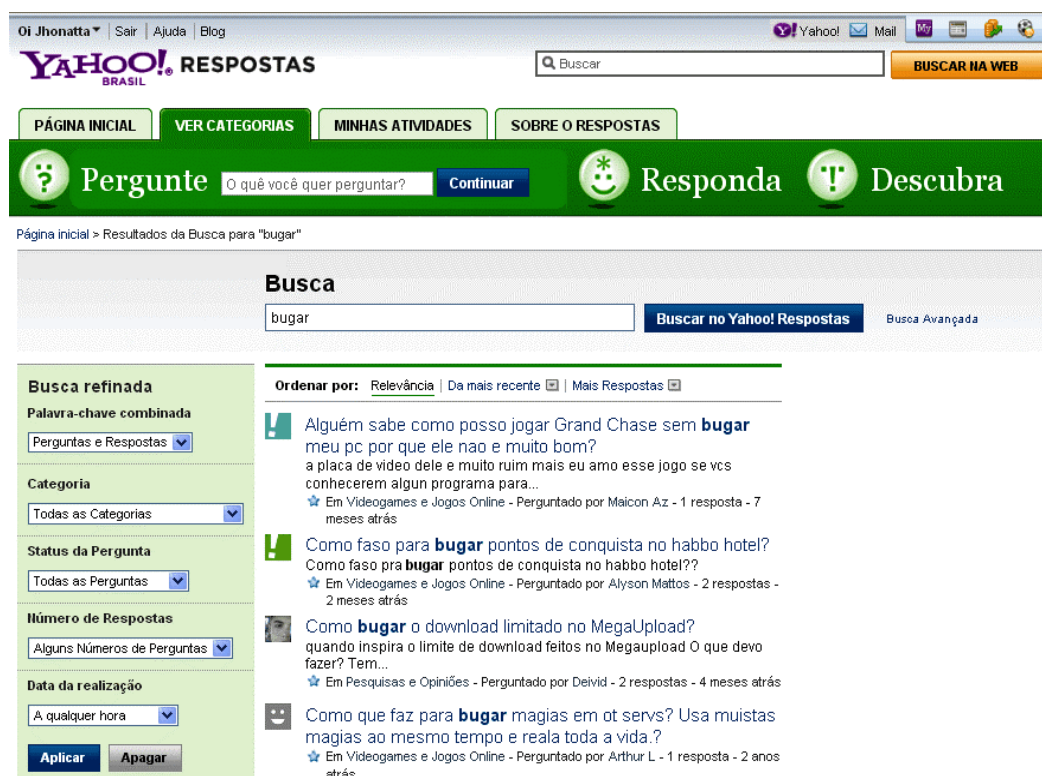


Figura 5. Print de Página do Yahoo groups com perguntas sobre o verbo *bugar*

A figura 5 foi *printada* da página do site *Yahoo groups*, a *Yahoo respostas*, na qual os participantes esclarecem as dúvidas uns dos outros sobre assuntos relativos a jogos *on-line*. Pelos elementos da figura, é possível perceber como esse

grupo se organiza para funcionar aos moldes de uma comunidade. Vejamos por quê.

As perguntas em azul são como pequenos resumos que servem para distinguir o assunto geral de interesse do participante que a postou. Ao clicar no título em azul, o internauta será direcionado a um texto maior e mais detalhado, e então, é convidado a deixar uma resposta. Na figura, por exemplo, como resumo da primeira pergunta, temos: *“alguém sabe como posso jogar Grand Chase sem bugar meu PC porque ele não e muito bom?”*. Nesse trecho, o participante resume a questão que lança aos outros membros da comunidade, e, para aqueles que se interessam por sua questão, ele deixa uma mensagem mais detalhada: *“a placa de video dele e muito ruim mais eu amo esse jogo se vcs conhecerem algum programa para melhorar isso falem aew plix!!!”*

Logo a seguir, encontramos a resposta de um membro da comunidade que prefere passar ao outro membro um “link” para uma resposta mais completa. Veja:

Melhor resposta - Escolhida por votação

~ // Amor tah dificil esta resposta por aki

Da uma olhadinha neste site

<http://sites.levelupgames.com.br/FORUM/G...>

Do mesmo modo, na segunda pergunta feita na página exibida acima, temos como título *“Como faso para bugar pontos de conquista no Habo Hotel?”* mas, ao contrário do primeiro participante, este segundo não vê necessidade em ser mais específico, não deixando, portanto, uma mensagem mais detalhada aos possíveis interessados em responder a sua questão.

A página da qual retiramos a definição do termo *bugar* é apenas uma das muitas que compõem uma comunidade maior, chamada *Yahoo groups*, site pertencente às organizações *Yahoo*, cuja finalidade é promover, exatamente, o esclarecimento mútuo sobre determinado tema a todos aqueles que se interessem por ele. Os temas são os mais variados possíveis, como saúde, a educação, diversão, turismo, ciências sociais e naturais etc. O *Yahoo groups* funciona como uma organização que gere comunidades de prática *on-line*.

A cooperação entre os membros é a principal característica desse *site*, que funciona como uma verdadeira *comunidade de prática*, apresentando, obviamen-

te, peculiaridades imanentes de seu *locus*. É por causa dessas especificidades que alguns autores veem a necessidade de tratar as *comunidades de prática virtuais* ou as *on-line communities of practice* como uma categoria particular desse conceito. Em nossa pesquisa, trataremos especificamente dessas comunidades de prática cuja finalidade é esclarecer as ações e os significados atribuídos às palavras *bugar* e *printar*.

Na figura a seguir (figura 6), tal qual é feito com o verbo *bugar*, perguntas sobre significado e aplicação dessa prática são respondidas por participantes num trabalho de cooperação com o outro. Vejamos:



Como printar uma conversa no MSN e como printar o ORKUT?

Leandra A. 2 anos atrás [Denuncie](#)

Melhor resposta - Escolhida por votação

Bonnie

No alto, do lado da tecla F12, tem uma tecla escrita "Print Screen SysRq".
 Aperte ela na página que você quer printar e abra o Paint.
 Aí você terá que apertar a tecla Ctrl junto com a letra V (CTRL+V).
 Aí é só você salvar.

Espero ter ajudado.
 Bjss

2 anos atrás [Denuncie](#)

55% 6 Votos

Outras Respostas (2)

Juan Carlos Colorado **USUÁRIO TOP**

aperta um botão do teclado chamado "Print Screen SysRq".
 ta bem do lado direito do BackSpace.
 cola no paint (ctrl V) e salva.
 pronto.

Figura 6. Print de uma página da comunidade de prática virtual *Yahoo Respostas*

Repare que as práticas de interação *on-line* do MSN e do *site* de relacionamentos *Orkut*, citada pela maioria dos voluntários em nossa pesquisa, aparecem também na pergunta do membro Leandra A., e é esclarecida pelos dois outros membros que aparecem em seguida. Como prática da comunidade, a melhor resposta, definida por votação, aparece em destaque, no intuito de facilitar a busca de outros participantes pela mesma informação. É mais um exemplo da contínua atividade de cooperação e da busca de melhorias promovida por essa comunidade,

aproximando-a daquilo que Wenger e demais estudiosos definem como comunidade de prática.

5.3.2

Interação *on-line* sem fins específicos como atividade padronizada: as conversas de MSN e do Orkut

Ainda no *Yahoo Respostas*, retratado na figura 6, é possível observar participantes dessa comunidade de prática interagindo para conhecer melhor a palavra *printar* e as práticas associadas a ela. O assunto sobre o qual a participante deseja se informar é exatamente a prática que exprime o verbo *printar*, um dos dois recortes de análise dessa dissertação. Note-se que, tal como apontaram nossos questionários e entrevistas, o objeto do verbo *printar*, que, ao contrário de *bugar*, só apresenta uma forma de transitividade, são as conversas de MSN e do Orkut. Portanto, a imagem acima ratifica a ligação semântica que a atividade expressa por esse verbo – *reproduzir cópia fiel da imagem de X* – forma com as ferramentas de interação *on-line*, sendo palavra específica para uma atividade relativamente nova.

Repare-se, novamente, que a comunidade virtual citada trabalha sempre para oferecer a melhor informação possível ao participante que dela precise. Os membros analisam as respostas que surgem e votam na que consideram a melhor. Essa, por sua vez, recebe destaque, até que uma melhor resposta a supere em votação, passando a ficar mais evidente. É o trabalho cooperativo em prol do objetivo comum de transmitir informação sobre a linguagem específica. Ainda na comunidade, encontramos um *tutorial*, espécie de lista de comandos, que ensina como *printar* uma imagem, como mostra a figura a seguir (figura 7):

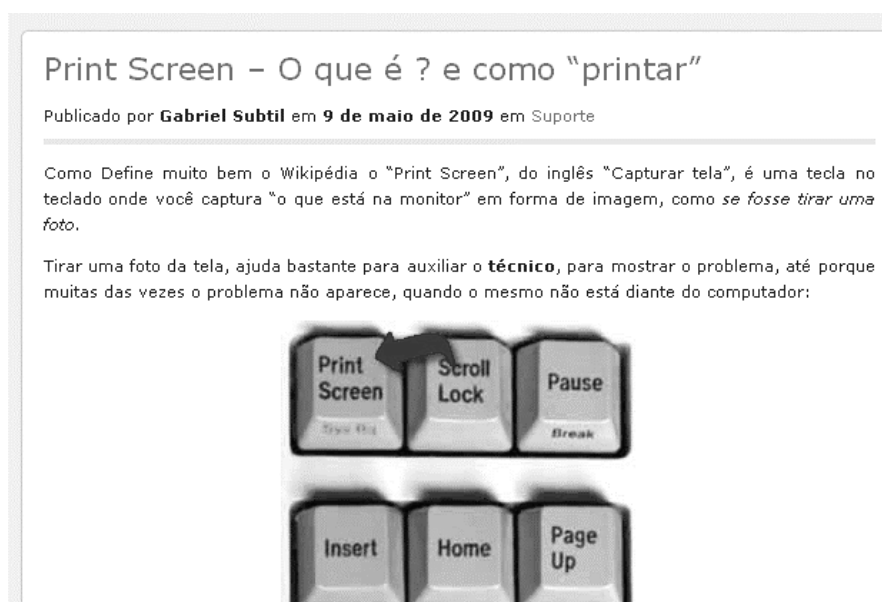


Figura 7. Tutorial explicando como *printar* uma tela

Como se vê, as palavras analisadas neste trabalho se consolidam no português com a ajuda de grupos de atividade *on-line* que as esclarecem e as divulgam. A esses grupos, podemos chamar *comunidades de prática virtuais*. Tais comunidades são, a nosso ver, um recorte da realidade pela qual o léxico se cria e se recria a cada dia, na constante modificação que ocorre entre interactantes ligados às mais diversas práticas sociais, culturais, científicas, religiosas e etc. Ao trazermos para nosso trabalho a análise desses grupos específicos como comunidades formadas por membros que trabalham em prol de um objetivo comum, percebemos como a constante construção do léxico de uma língua é, na verdade, um conjunto de acordos que visam à resolução de problemas comuns, e que os neologismos, em nosso trabalho destacando-se os estrangeirismos, são recursos inegáveis à evolução das práticas que norteiam essas comunidades. Quanto mais crescem essas práticas dentro da sociedade, e quanto mais fortemente se consolidam, mais os estrangeirismos interpenetram a língua dos membros das comunidades, pertencendo cada vez menos às línguas de especialidade, e tornando-se cada vez mais enraizados no vernáculo da língua, em nosso caso, do português.