O uso do português brasileiro nos jogos online: análise de unidades neológicas verbais

Marcelo Eduardo Rodrigues Okazaki
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Odair Luiz Nadin
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Resumen
Los juegos en línea ejercen una notable influencia en la expansión del léxico del portugués brasileño (PB), ya que fomentan un ambiente interactivo, global y dinámico. La diseminación de estas unidades, que pueden manifestarse como términos en el contexto de los juegos, ocurre más frecuentemente en ambientes en línea. En el caso específico de *League of Legends*, la cantidad de jugadores alrededor del mundo ha hecho que el juego se convirtiera en un entorno muy productivo para el surgimiento de unidades léxicas, o de nuevos significados, en los más variados idiomas, incluso el PB. Así, en este artículo proponemos: **(i)** reflexionar sobre el léxico utilizado en el contexto de *League of Legends* con el fin de analizar su posible carácter terminológico; **(ii)** describir los procesos de formación de neologismos en unidades provenientes de *League of Legends* con un enfoque en los verbos denominales; y **(iii)** proponer una reflexión sobre la representatividad e influencia de los juegos en línea en el léxico del PB. Para cumplir los objetivos, seguimos una metodología que consistió en la selección de candidatos a neologismos en sitios específicos de internet, la confirmación de sus usos en un corpus de lengua portuguesa, la verificación de la diccionarización o no de dichas unidades, y, por último, la descripción y el análisis. De este modo, pretendemos contribuir con la investigación sobre neologismo en Terminología, y con reflexiones sobre la influencia de los juegos en línea en los idiomas.

Palabras clave: Neología; Neologismos; Terminología; Verbo denominal; Juegos en línea; League of Legends.

Abstract
Online games exert a notable influence on the expansion of the Brazilian Portuguese (BP) lexicon, as they foster an interactive, global, and dynamic environment. The dissemination of these units, which can manifest as terms in the context of games, occurs most frequently in online environments. In the specific case of League of Legends, the number of players around the world has made the game a highly productive environment for the emergence of lexical units or new meanings in various languages, including BP. Thus, in this article, we propose: (i) to reflect on the lexicon used in the context of League of Legends in order to analyze its possible terminological character; (ii) to describe the processes of neologism formation in units originating from League of Legends with a focus on denominal verbs; and (iii) to propose a reflection on the representativeness and influence of online games on the BP lexicon. To achieve these objectives, we established a methodology that consisted of selecting neologism candidates from specific internet sites, confirming their usage in a Portuguese language corpus, verifying whether such units are included in dictionaries or not, and finally, describing and analyzing them. Thus, we intend to contribute to relevant discussions about lexical sciences, as well as to reflect on the role of online games in languages.

Keywords: Neology; Neologisms; Terminology; Denominal verb; Online games; League of Legends.

Resumo

Os jogos online exercem uma influência notável na expansão do léxico do português brasileiro (PB), uma vez que fomentam um ambiente interativo, global e dinâmico. A disseminação dessas unidades, que podem realizar-se como termos no contexto dos jogos, ocorre mais frequentemente em ambientes online. No caso específico de *League of Legends*, a quantidade de jogadores ao redor do mundo fez com que o jogo se tornasse um ambiente muito produtivo para o surgimento de unidades lexicais, ou de novos significados, nas mais variadas línguas, incluindo o PB. Sendo assim, neste artigo propomos: **(i)** refletir sobre o léxico usado no contexto do *League of Legends* a fim de analisar seu possível caráter terminológico; **(ii)** descrever os processos de formação de neologismos em unidades oriunda do *League of Legends* com foco nos verbos denominais; e **(iii)** propor uma reflexão sobre a representatividade e influência de jogos online no léxico do PB. Para atingir tais objetivos, estipulamos uma metodologia que consistiu na seleção de candidatos a neologismos em sites específicos, confirmação dos usos em um corpus de língua portuguesa, verificação da dicionarização ou não de tais unidades, e, por fim, descrição e análise. Sendo assim, intencionamos contribuir para discussões sobre Neologia e Terminologia, bem como para a reflexão sobre a influência dos jogos online nas línguas.

Palavras-chave: Neologia; Neologismos; Terminologia; Verbo denominal; Jogos online; *League of Legends*

1. Introdução

Os jogos online exercem uma influência notável na expansão do léxico do português brasileiro (PB), uma vez que fomentam um ambiente interativo, global e dinâmico. As comunidades de jogadores frequentemente engendram unidades neológicas para designar elementos, estratégias, personagens do jogo, bem como as interações entre os participantes.

Essas unidades passam por processos de criação lexical dentro da língua, que podem ser adaptações de unidades lexicais estrangeiras, abreviações, derivações, composições lexicais, entre outros processos.

Neste texto, delimitamo-nos aos "empréstimos" e "estrangeirismos". Estes processos são também denominados de "importação lexical" (Correia e Almeida, 2012), que serve como um termo guarda-chuva para contemplar as unidades lexicais oriundas de outras línguas.

A disseminação dessas unidades, que podem realizar-se como termos no contexto dos jogos, ocorre mais frequentemente em ambientes online, como fóruns, redes sociais, plataformas de *streaming* e outros conteúdos audiovisuais relacionados aos jogos online, bem como em interações entre os *gamers*[1]. Com o advento das diversas tecnologias e a ampliação de possibilidades de acesso a elas nas últimas décadas, algumas das unidades surgidas no contexto dos jogos podem ultrapassar os limites desses usos, popularizarem-se e se integrarem ao acervo lexical do PB. Isso pode ocorrer à medida que são adotadas por falantes desta língua não envolvidos com o universo dos jogos online.

Atualmente, existem jogos online de diversos gêneros e subgêneros, cada um com as suas características e mecânicas próprias. Dentre os (sub)gêneros mais populares, podemos citar os *First-Person Shooter* (doravante FPS), os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) e os *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Neste último, há vários jogos que se destacam, como, por exemplo, o *Dota 2*, o *Heroes of the Storm* e o *League of Legends* (LoL).

Com relação ao *League of Legends,* mais especificamente, este caracteriza-se como um jogo online multiplayer no qual duas equipes competem para destruir a base inimiga enquanto defendem a sua própria. Cada jogador controla um personagem com habilidades únicas, chamado de campeão ou *champ*[2], e trabalha em equipe para conquistar objetivos no mapa. De acordo com Jensen (2017), o jogo é do subgênero MOBA, pertencente ao gênero Estratégia,

[1] "**gamer:** no contexto dos jogos, esse termo é outra maneira de se referir aos jogadores" (Okazaki, 2023: 42)

[2] "**champ:** /'ʃã.pɪ/ sm. personagem do jogo *League of Legends*, o qual será selecionado para ser utilizado em uma partida" (Okazaki, 2023: 27)

e é conhecido por sua grande base de jogadores, campeonatos profissionais em eventos de e-Sports de alto nível (como o *Campeonato Mundial de League of Legends*) e sua constante atualização de conteúdo, como *skins*[3], novos *champs* e eventos sazonais.

Quanto aos estrangeirismos e empréstimos no PB sempre houve certa resistência por parte dos mais conservadores em aceitar seu uso na língua portuguesa. Muitos tentaram e tentam evitar que esta seja "intoxicada" com tantos elementos estrangeiros. Um dos casos mais conhecidos foi o Projeto de Lei número 1676/1999, de autoria do Deputado Aldo Rebelo (PCdoB/SP), com a justificativa de promover "a proteção, a defesa e o uso da Língua Portuguesa" (Brasil, 1999). Este Projeto de Lei (PL) foi arquivado somente em outubro de 2023, após passar por diversos trâmites de aprovação ao longo das últimas décadas. O não avanço de projetos como este comprova que a língua, por ser um "organismo vivo", dificilmente (ou quase nunca) pode ser controlada por decretos governamentais.

Dada a essa característica de "organismo vivo" das línguas das diferentes comunidades linguísticas, questões como a popularização dos jogos online podem influenciá-las, sobretudo, em seu léxico.

Assim, dentre outros fatores, a quantidade de jogadores ao redor do mundo fez com que o LoL, desde o seu lançamento, em 2009, se tornasse um ambiente muito produtivo para o surgimento de unidades lexicais, ou de novos significados.

Em pesquisa anterior (Okazaki, 2023), identificamos 210 casos de neologismos criados no contexto do *League of Legends*. Esse resultado nos motivou a continuar pesquisando o léxico usado nos contextos dos jogos online. Assim, no presente artigo, propomos:

> **(i)** refletir sobre o léxico usado no contexto do *League of Legends* a fim de analisar seu possível caráter terminológico;
>
> **(ii)** descrever os processos de formação de neologismos em unidades oriundas do *League of Legends* com foco nos verbos denominais; e
>
> **(iii)** propor uma reflexão sobre a representatividade e influência de jogos online no léxico do PB.

As análises realizadas neste texto são fundamentadas na Lexicologia, na Terminologia e na Neologia (Correia, Almeida, 2012; Cabré, 1998, 2005; Krieger, Finatto, 2004; Biderman, 2001; Alves, 2001, 1996, 1994, 1984).

Nesta primeira seção, abordamos alguns pontos essenciais sobre o contexto de jogos online e suas relações com o léxico das línguas, apresentamos o jogo *League of Legends* e estipulamos os objetivos do artigo. Na segunda seção abordamos alguns conceitos pertinentes acerca das Ciências do Léxico que estão relacionados aos neologismos verbais aqui tratados. Na seção seguinte, a terceira, explicitamos os procedimentos metodológicos utilizados. As análises são apresentadas na quarta seção, em que abordamos noções de estrangeirismos e empréstimos e explicamos quais aspectos linguísticos estão presentes em ambos, bem como apresentamos e analisamos uma amostra de neologismos que se encaixam em cada tipo, seguida de breves considerações finais acerca dos neologismos analisados.

2. Neologia nos jogos online

O léxico representa para a humanidade uma forma de organizar e categorizar o mundo e tudo o que ocorre nele. Essa forma de organização e categorização consiste num processo de percepção (ou criação) e tomada de consciência de uma nova realidade, à qual é atribuído um novo signo linguístico (Biderman, 2001) ou novos significados a signos existentes. Assim, a partir desse processo cognitivo de associação, os falantes de uma língua criam, estruturam e desenvolvem a sua realidade.

Esse processo de apropriar-se das realidades ao nomeá-las, além de estruturar sociedades complexas e cada uma com as suas próprias características, contribuiu para que o ser humano pudesse criar técnicas variadas que mais tarde se

[3] Em *League of Legends*, *skin* é uma alteração visual que pode ser aplicada a um personagem jogável (*champ* ou campeão) do jogo. As *skins* não alteram as habilidades ou estatísticas dos *champs*, mas oferecem uma aparência diferente. Elas oferecem novos visuais, trajes e efeitos visuais especiais e são adquiridas através da loja do jogo, eventos ou como recompensas por conquistas dentro do jogo.

tornaram ciências que possibilitaram a sobrevivência e o desenvolvimento da humanidade. Além disso, no início do século XXI, Biderman (2001) já chamava a atenção para o fato de a expansão e a renovação lexicais no PB e de outras línguas naturais acontecerem principalmente por conta da facilidade de comunicação proporcionada pelas variadas tecnologias emergentes nas últimas décadas.

A expansão e a renovação lexicais das línguas naturais acontecem concomitante ao desenvolvimento de aspectos socioculturais, tecnológicos e econômicos de uma sociedade ou estado-nação. Isso não só acontece na língua geral, mas também nos usos especializados das línguas. Segundo Alves (2001), a Terminologia, que estuda os termos das áreas técnico-científicas, e a Neologia, que estuda novas formas e/ou acepções na língua, têm relação desde que o ser humano passou a perceber e nomear as realidades ao seu redor. A autora destaca da introdução do dicionário *Thesouro da língua portugueza* o seguinte trecho acerca deste assunto:

> Ao passo que as línguas perdem palavras muitas novas vão apparecendo n'ellas. O neologismo é uma outra phase da sua metamorphose. Em cada uma das línguas modernas há hoje milhares de palavras que em vão se buscarão nos escriptores dos seculos precedentes. Essas palavras saem ou 1) do fundo de cada língua, isto é, são produzidas por novas combinações de seus elementos proprios, ou 2) são tiradas já formadas das línguas classicas ou produzidas pelas combinações d'elementos principalmente d'essas línguas (o grego e o latim), o que se dá principalmente na technologia scientifica, ou 3) são introduzidas das outras linguas modernas (Vieira, 1871-4, vol. 1, p. XXV apud Alves, 2001: 55).

Com o desenvolvimento de diversos estudos nas Ciências do Léxico, podemos pensar nas constatações do autor (1871-4, v.1: 55) em relação às origens dos neologismos a partir de: "**(i)** derivação e composição; **(ii)** retomando elementos de línguas clássicas que deram origem às línguas modernas; e **(iii)** importações lexicais através de contato entre línguas" (Okazaki, 2023: 33). Essas constatações já eram confirmadas na primeira década do século XXI por autores como Biderman (2001), Alves (2001) e Correia e Almeida (2012).

Alves (2001), por exemplo, ressalta que a Neologia[4] adquiriu e progrediu suas particularidades de especialidade na década de 1980, juntamente com a expansão dos estudos em Terminologia. Para a autora, a diferença entre o surgimento de neologismos na língua geral e em usos especializados se dá apenas em questões contextuais. Ora, se a Neologia é a capacidade do léxico de fazer florescer novas unidades lexicais ou novos significados das unidades lexicais de uma língua, a diferença essencial para o processo neológico em terminologias é meramente a questão circunstancial, considerando que a formação de ambos – neologismos da língua geral e neologismos em contexto de especialidade – passa pelos mesmos processos.

Os neologismos não se limitam apenas a uma descoberta técnico-científica que instiga a nomeação desta nova realidade, mas vão muito além, deixando em evidência uma necessidade sociodiscursiva: a formação de neologismos é resultado de um modo de fazer ciência e de se expressar em relação a ela. Isso é manifestado nos textos técnico-científicos de todas as áreas do conhecimento (Luz Freitas, 2020).

Em relação aos textos técnico-científicos, Gläser (1982 apud Luz Freitas, 2020) explicita cinco possíveis níveis de manifestações da especialidade:

> **a)** textos acadêmico-científicos e textos tecnológicos, como monografias e artigos científicos, caracterizados pelo alto grau de abstração; **b)** textos de divulgação científica, com grau médio de abstração, que são dirigidos a um público mais amplo, como as revistas de divulgação; **c)** textos didáticos, com função educativa e instrucional, como manuais e livros escolares; **d)** textos injuntivos, com função instrucional e, muitas vezes, legislativa, como contratos e leis; **e)** textos de comunicação cotidiana com algum caráter informativo ou explicativo.

Esses diferentes níveis de especialidade de um texto, aos quais se refere o autor, são intrínsecos à Terminologia, pois, como indica Cabré (1998: 72),

[4] Neologia, para Correia e Almeida (2012: 17), possui duas acepções: ela "traduz a capacidade natural de renovação do léxico de uma língua pela criação e incorporação de unidades novas, os neologismos" e "é entendida, ainda, como o estudo (observação, registro, descrição e análise) dos neologismos que vão surgindo na língua". Neste artigo, utilizamos ora uma acepção, ora outra.

"este princípio é universal para as unidades terminológicas, embora admita diferentes graus de acordo com as condições de cada tipo de situação comunicativa"[5] (tradução nossa). Isso também se aplica à Neologia dada sua relação intrínseca e indissociável com aspectos circunstanciais de comunicação e com as mudanças sociais e técnico-científicas. Dentre estas áreas, estão as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), que desempenharam um papel crucial no desenvolvimento e na popularização dos jogos online.

A evolução das TICs e das TDICs possibilitou avanços significativos para a indústria de jogos, como a criação de *hardwares* mais potentes, acesso à internet de alta velocidade, expansão de plataformas de distribuição digital (computação em nuvem) e redes sociais (Almeida, 2022).

O avanço do *hardware* permitiu a criação de ambientes virtuais mais complexos e imersivos, com gráficos mais detalhados e jogabilidade mais sofisticada (Almeida, 2022). Isso possibilitou o surgimento de jogos online mais envolventes e realistas, capazes de atrair um público cada vez maior. Para conseguir transferir todos esses dados, bem como atualizar os jogos em nível mundial, é necessária uma internet de alta velocidade e que seja eficiente.

As redes sociais também desempenharam um papel importante ao permitir que os jogadores se conectassem e interagissem uns com os outros, compartilhando experiências de jogo, dicas e truques, bem como organizando competições e eventos. Para Okazaki (2023), os jogos digitais estão entre as principais formas de entretenimento na contemporaneidade, além de atrair a atenção de estudos científicos, incluindo estudos sobre a relação entre jogos online e sociedade.

Nesse sentido, a natureza interativa dos jogos online levou à criação e difusão de novas unidades lexicais e unidades fraseológicas com alto nível de idiomaticidade relativa à cultura *gamer*, as quais são amplamente utilizadas pelos jogadores durante a comunicação dentro e fora dos jogos, contribuindo para a formação e o desenvolvimento de um uso bastante particular do PB.

Para Cruz Junior (2017), os jogos possuem uma linguagem única e própria que influenciam na maneira que os jogadores acessam a sua realidade. Okazaki (2023) ratifica a afirmação ao salientar que os jogos online não são exclusividade do âmbito do lazer e da diversão, mas também influenciam outras questões dos indivíduos sociais, incluindo as questões linguísticas e sociocomunicativas destes.

> Mais do que manifestações da cultura passíveis de expressão por meio da linguagem, os games representam uma linguagem autônoma que traz consigo implicações para o modo como os indivíduos assimilam, interpretam e engendram significados dentro e ao redor de seus contextos lúdicos de interação (Cruz Junior, 2017: 232).

Em suma, os jogos online têm um relevante impacto nos processos de expansão e renovação do léxico das línguas naturais, uma vez que os processos de importação lexical – em geral, do inglês – impactam as relações sociocomunicativas dos envolvidos com essa/nessa modalidade de jogos.

3. Organização e análise do *corpus*

Com a manifestação do caráter dissonante à estrutura morfossintática do PB por parte de algumas unidades léxicas no contexto de interação linguística relacionado ao jogo *League of Legends*, surgiu também a necessidade de estudo e descrição destas. Seguimos cinco etapas para viabilizar a realização da pesquisa, a saber:

A partir de sites que possuíam textos escritos no contexto do jogo, em sua maioria, escritos por jogadores, iniciamos a primeira etapa, que consistiu na coleta dos textos e organização do *corpus*:

(i) Inicialmente, foram estipuladas as fontes de coletas de dados, em que os registros dos textos se mantivessem disponíveis após a publicação, isto é, plataformas de *streaming* – Twitch e YouTube –, em redes sociais – Twitter e Instagram – e fóruns de discussão online – GGames, Reddit e o site oficial da Riot Games, desenvolvedora do LoL. Todos os ambientes virtuais supracitados têm uma característica em comum: a maior parte das

[5] Original: *este principio es universal para las unidades terminológicas, si bien admite diferentes grados según las condiciones de cada tipo de situación comunicativa*

interações linguísticas são por textos escritos, objeto de nossa pesquisa, propiciando a coleta de dados e a organização de um *corpus* suficientemente consistente para as descrições e análises aqui feitas.

Essa fase consistiu na leitura dos sites acima explicitados de textos escritos entre 2020 e 2022, destacando destes lexias (candidatas a neologismos) referentes ao *League of Legends* que aparentavam destoar do léxico comum do PB, que resultaram, ao fim, em uma lista de 210 neologismos nas etapas subsequentes da pesquisa.

(ii) Após a coleta dos dados e seleção dos candidatos a neologismos, para organizar de maneira mais eficaz, foi proposto um modelo de ficha léxico-terminográfica com o intuito de organizar essa lista de unidades terminológicas com suas respectivas informações.

Quadro 1. Modelo da ficha

Ficha XXX				
Dado:				
Corpus do Português:		sim		não
Contexto I:				
Contexto II:				
Contexto III:				
Definição no Aulete Digital:				
Definição no Houaiss Online:				
Variação:				

Fonte: Okazaki (2023: 46)

Na ficha léxico-terminográfica, foram inseridos os campos relevantes ao nosso objeto/objetivo da pesquisa.

Como segundo passo da pesquisa, também presente na ficha, foi feita a constatação dos usos Corpus do Português: Web/Dialects (c2024), no qual há cerca de um bilhão de palavras, retiradas de mais de um milhão de site de quatro países lusófonos (Brasil, Portugal, Angola e Moçambique). Delimitamo-nos ao estudo da variedade brasileira.

(iii) O terceiro passo consistiu em verificar se as unidades constavam nos dicionários Caldas Aulete e no Houaiss, em suas versões online. Foram conferidos cada um dos itens nos referidos dicionários a fim de confirmar se se tratavam de unidades neológicas.

(iv) Com o preenchimento das fichas, que se iniciou na etapa (ii), foram coletados contextos que evidenciaram os sentidos possíveis de cada unidade, considerada, nesta etapa da pesquisa, neologismo de fato, bem como a classificação gramatical desta. Assim, foi possível estabelecer uma teia remissiva entre as unidades do *corpus*, como relações semânticas de sinonímia e antonímia, por exemplo.

(v) Como última etapa, foram realizadas as descrições e análises das tipologias dos neologismos com base na Lexicologia, na Neologia e na Terminologia (Correia, Almeida, 2012; Cabré, 2005; Krieger, Finatto, 2004; Biderman, 2001; Alves, 2001, 1996, 1994, 1984; entre outros). As discussões se deram a partir das tipologias de neologismos identificadas no *corpus* estudado.

A partir da próxima seção, descrevemos e analisamos exemplos extraídos do corpus.

4. Tipologias dos neologismos identificados no *corpus*

Para descrever e analisar as tipologias de neologismos, utilizamos as proposições de Correia e Almeida (2012) acerca do assunto. As autoras salientam três estruturas possíveis para a formação de neologismos e incorporação destes no léxico de uma língua natural:

(i) importação lexical de outras línguas;

(ii) a criação de unidades lexicais feita a partir das regras gramaticais e de itens vernáculos da língua;

(iii) o surgimento de um novo significado a uma forma lexical já existente no sistema linguístico.

Essas estruturas de formação de neologismos denotam dois tipos de novidades lexicais possíveis: a semântica e a formal, que consistem em atribuição de novo sentido a uma unidade lexical já existente ou estrangeirismos, empréstimos e neologismos resultantes de Neologia de língua, respectivamente.

Sendo assim, vejamos alguns dos estrangeirismos identificados no *corpus* analisado.

4.1. Estrangeirismos no *League of Legends*

Existem duas maneiras de um neologismo formal se manifestar em uma língua, como já citado anteriormente: os neologismos resultantes de Neologia de língua, que são gerados através da

combinação de itens lexicais vernáculos (lexicais e infralexicais[6]) e as importações lexicais, que se dividem em duas categorias, os estrangeirismos e os empréstimos.

Para Câmara Jr. (1998), os estrangeirismos são unidades lexicais importadas de outros sistemas linguísticos, as quais possuem aspectos formais estrangeiros ao sistema da língua que as recebe, em questões fonético-fonológicas, flexionais e ortográficas. É importante ressaltar os aspectos relacionados às particularidades fonético-fonológicas de um estrangeirismo. Segundo Okazaki (2023), embora a característica essencial de um estrangeirismo seja a sua não alteração ao ser recebido em um sistema-outro, os aspectos relacionados à fonética e à fonologia daquela unidade tendem a se adaptar para os da língua de chegada. Por isso, de acordo com o autor (2023: 52), "os estrangeirismos são unidades léxicas cujos aspectos formais originais se alteram em um grau diminuto". É o caso de *buff*, *nerf*, *bug*, *farm*, *quit*, *report*, *tank*, *tryhard* e *ward*, as quais organizamos no Quadro 2, com as unidades originais no inglês, o neologismo em PB e a possível produção fonológica no PB.

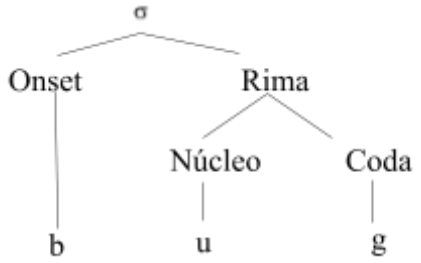
Quadro 2. Estrangeirismos do LoL e sua fonologia

Inglês	**Produção fonológica em inglês estadunidense[7]**	**Neologismo no PB**	**Produção fonológica no PB[8]**
buff	/bʌf/	*buff*	/ˈbufɪ/
nerf	/nərf/	*nerf*	/ˈneRfɪ/
bug	/bʌg/	*bug*	/ˈbugɪ/
farm	/fɑːrm/	*farm*	/ˈfaRmɪ/
quit	/kwɪt/	*quit*	/ˈkwitɪ/
report	/rɪˈpɔːrt/	*report*	/heˈpɔRtɪ/
tank	/tæŋk/	*tank*	/ˈtɐNcɪ/
tryhard	/traɪhɑːrd/	*tryhard*	/tɾayˈhaRdɪ/
ward	/wɔːrd/	*ward*	/ˈwaRdɪ/

Fonte: Elaboração própria com base em Okazaki (2023) e Oxford Learner's Dictionary (c2024).

Retomando a questão de alteração das fonologias nos estrangeirismos, podemos notar que em todos há uma inserção de epêntese vocálica[9] no fim das palavras, uma vez que são terminados em sons consonantais que não usualmente compõem a posição de *coda* no PB, isto é, a parte final da sílaba. No PB, a posição de coda somente é ocupada pelas consoantes /S/, /R/, /l/ e /N/, conforme Figura 1.

Figura 1. Estrutura da sílaba de *bug* em inglês:



Fonte: Elaboração própria com base em Cagliari (2002)

Para Cagliari (2002), os elementos que compõem a sílaba, na forma de árvore, demonstram a forma como uma sílaba pode se compor no PB. A primeira parte da sílaba (consoante) chama-se *onset* e a segunda (vogal e consoante), rima. A rima se subdivide em núcleo (sempre composto por uma vogal) e em coda (que pode ter, no PB, as consoantes já citadas /S/, /R/, /l/ e /N/ ou semivogal). "Estruturas mais complexas ou mais simples podem ser formadas a partir desse padrão" (Cagliari, 2002: 119).

Quando há a inserção da epêntese vocálica, acontece a alteração da estrutura silábica de uma unidade léxica. O objetivo maior da inserção da epêntese vocálica é "corrigir uma estrutura silábica mal formada" (Cagliari, 1998: 14) para um sistema linguístico em específico, normalmente fazendo com

[6] "unidades de dimensão inferior à palavra gráfica [...] Entre estas, contam-se as unidades infralexicais de significado lexical, as raízes, e as unidades infralexicais de significado gramatical ou instrucional, os afixos" (Correia; Almeida, 2012: 12).

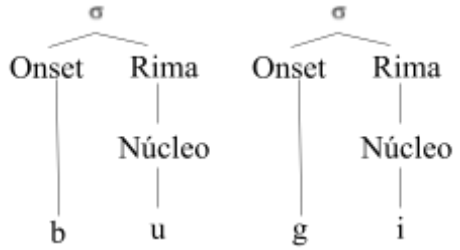
[7] As transcrições fonológicas são proposições do Oxford Learner's Dictionary (c2024), na variante estadunidense do inglês.

[8] As transcrições aqui expostas podem possuir outras possibilidades de produção, de acordo com as pronúncias de diferentes variações do PB.

[9] "O processo fonológico conhecido como epêntese vocálica é caracterizado pela inserção de um segmento, em geral um [i] (átono e breve), em determinadas sílabas do português" (Migliorini; Massini-Cagliari, 2011).

que consoantes que ocupam a *coda* de uma sílaba sejam colocadas na posição *onset*, compondo uma nova sílaba com um novo núcleo vocálico ou transformando o núcleo em ditongo. Vejamos o exemplo do estrangeirismo *bug*:

Figura 2. Estrutura silábica do estrangeirismo *bug*



Fonte: Elaboração própria com base em Cagliari (2002)

A inserção do /i/ epentético dá à unidade *bug* uma nova sílaba, uma vez que esta epêntese se torna um núcleo silábico. O mesmo ocorre com outras unidades, como *buff* e *tank*, por exemplo, que também possuíam apenas uma sílaba no inglês, passando para duas ao ganharem o *status* de estrangeirismos no PB com a importação lexical.

Podemos, então, afirmar que todos os estrangeirismos supracitados possuem ao menos algum grau de adaptação: a fonológica.

Com a absorção dos estrangeirismos do LoL, os *gamers* trilharam mais facilmente os caminhos possíveis para adequar, ainda mais, estas importações lexicais para o PB, transformando-os em empréstimos. Okazaki (2023) afirma que os jogadores, ao sentirem uma necessidade de uma maior expressividade da língua neste contexto, usaram das regras do sistema linguístico do PB para adaptar mais os neologismos.

4.2. Empréstimos verbais

Os empréstimos linguísticos são, como o próprio nome evidencia, unidades lexicais importadas de outras línguas a partir de algum contato entre elas. A característica que define melhor um empréstimo é a acentuada adequação à língua de chegada. À luz dos estrangeirismos, que se adaptam em maior ou menor grau à fonética e à fonologia, os empréstimos vão além e se adequam a outros níveis linguísticos, como a morfologia, a sintaxe e a ortografia da língua de chegada. Segundo Biderman (2001), as lexias emprestadas são oriundas das mais variadas línguas: arabismos, latinismos, galicismos, anglicismos… Atualmente, este último é o mais presente no PB.

Em relação à formação dos neologismos verbais no PB, Correia e Almeida (2012) afirmam que, ao que tudo indica, há somente o elemento de primeira conjugação (de tema *-a*) disponível para o surgimento de novos verbos neste sistema linguístico.

Quadro 3. Empréstimos do LoL

Estrangeirismo no PB	**Empréstimos no PB**
buff	*buffar*
nerf	*nerfar*
bug	*bugar*
farm	*farmar*
quit	*quitar*
report	*reportar*
tank	*tankar*
tryhard	*tryhardar*
ward	*wardar*

Fonte: Elaboração própria com base em Okazaki (2023).

Ao observarmos os estrangeirismos e os empréstimos do Quadro 3, podemos assumir a possibilidade de estes últimos terem derivado dos primeiros, a partir do fenômeno denominado verbalização denominal (VD) (Correia; Almeida, 2012). Para as autoras, a verbalização denominal é a transformação de um substantivo em um verbo a partir da união dos próprios com sufixos. Esses radicais nominais passam por um processo de conversão, conectando-se a uma vogal temática de primeira conjugação e à desinência de verbo infinitivo do PB. Há também, além da derivação sufixal, a derivação parassintética, que não abordamos neste texto.

Existem, para Basilio (2007), duas formas de constituição de verbalização denominal no PB: **(i)** formação a partir da alocação do sufixo *-a(r)* a um radical nominal, que, segundo a autora é bastante produtivo; e **(ii)** formação lexical com verbos-suporte (como *dar* e *fazer*) associados, na oração, às formas

nominalizadas dos verbos denominais. Neste trabalho, tratamos apenas da primeira forma.

Nos estrangeirismos abordados, temos substantivos aos quais é conectado o sufixo *-a(r)*. Morfologicamente, segundo Costa (2008: 45), a formação denominal dos verbos acontece de forma direta por conta do fato de as bases serem atemáticas, isto é, não há vogal temática alocada à raiz, seja ela "de base vernácula ou estrangeira".

Basilio (2007: 1) associa os verbos morfologicamente denominais à interpretação dos falantes "a partir de interação do conhecimento do mundo com o conhecimento linguístico, em conexão com padrões metonímicos", isto é, a metonímia é responsável por estabelecer uma relação entre elementos (substantivo e alguma ação que pode ser expressa com um verbo) que possam estar associados entre si.

Nesse sentido, as unidades em *League of Legends* que passaram pelo fenômeno VD denota uma necessidade de referenciar algo dinâmico e ativo no universo extralinguístico. Costa (2008) afirma que esse processo de referenciação não é ao acaso, mas sim depende de dois principais fatores: conhecimento de mundo (nesse caso, do universo de LoL e de outros jogos online) e competência linguística, que possibilita que os falantes associem itens lexicais morfologicamente.

Assim, a autora (2008: 52) afirma que o padrão morfológico de associação VD (raiz substantiva + sufixo verbal *-ar*) é "o mais produtivo na língua portuguesa", pois designa um ato verbal com as variadas possibilidades de sentido que as raízes carregam consigo.

Como exemplo, podemos citar o verbo neológico denominal *quitar* (Okazaki, 2023: 68):

$$\textit{to quit}_{\,V}\ \text{(ingl.)} \rightarrow \textit{quit}_{\,N}$$
$$\textit{quit}_{\,N} \rightarrow \textit{quit(a)r}_{\,V}$$

De acordo com o *Oxford Learner's Dictionary* (c2024), o verbo *to quit* tem as seguintes acepções:

> **[intransitivo, transitivo] (informal)** deixar permanentemente seu trabalho, escola, etc.; **[transitivo, intransitivo]** (especialmente no inglês norte-americano, informal) parar de fazer algo; **[transitivo, intransitivo]** sair do lugar onde você mora; **[intransitivo, transitivo]** fechar um programa ou aplicativo de computador.[10] (tradução e grifos nossos)

Para Okazaki (2023), *quitar* tem o mesmo sentido de sair ou abandonar. O significado de empréstimo manteve o mesmo que possuía no inglês, isto é, relativo a deixar e desistir de algo. É relativamente comum que os jogadores *quitem* das partidas quando percebem que o time adversário está em vantagem. Vejamos alguns exemplos de uso:

> "Fui jogar lol pq estava com saudades da mecânica. Uma Lulu me transformou em esquilinho, eu pistolei e **quitei** da partida, só volto ano que vem agora 💕" (Twitter, 2021)

> "mandou **quitar** e **quitou** KKKKKKKK" (YouTube, 2024)

> "Olá, estava jogando a minha 8° partida do mata-mata (até então estava com 7 vitorias) e na 8° partida estava ganhando de 8-2 e quando meu adversário **quitou** apareceu a mensagem que ele **quitou** da partida e logo depois que não era possível conectar ao ultimate team (me fazendo voltar para o menu inicial do game) quando entrei no ultimate team ao invés de estar 8-0 estava 7-1, tem algum jeito de recuperar a partida??? Jogo no PC" (Fórum Answers HQ, EA Games, 2023)

Nos três contextos, o empréstimo *quitar* está sendo usado no sentido de abandonar, sair. Em alguns casos, ele está exercendo a função sintática de verbo intransitivo e, em outras, de verbo transitivo indireto.

Os usos dos outros verbos são muito semelhantes aos de *quitar*. Vejamos os exemplos de *buffar* e *nerfar*, que são antônimos entre si.

---

[10] Original: *[intransitive, transitive] (informal) to leave your job, school, etc.; [transitive, intransitive] (especially North American English, informal) to stop doing something; [transitive, intransitive] quit (something) to leave the place where you live; [intransitive, transitive] quit (something) to close a computer program or application*

Figura 3. Notas de atualização de LoL: *nerf* e *buff* de *champs*

Fonte: Página de League of Legends Brasil no X (2024)

Segundo Okazaki (2023: 83-85), *buffar* consiste em "fortalecer características e poderes de um *champ*, item ou habilidade". Em contrapartida, *nerfar* é "enfraquecer características e poderes de um *champ*, item ou habilidade". Quem realiza esses *buffs* e *nerfs* é a empresa desenvolvedora, Riot. A cada atualização, a Riot aumenta e diminui os poderes de *champs*, de suas habilidades e de itens que são comprados dentro das partidas com ouro conquistado realizando os objetivos destas. O objetivo de *buffar* e *nerfar* os elementos do jogo é manter um equilíbrio entre todos os componentes deste, bem como incentivar a rotatividade dos mais de 150 *champs* disponíveis para seleção no início das partidas. Vejamos alguns usos:

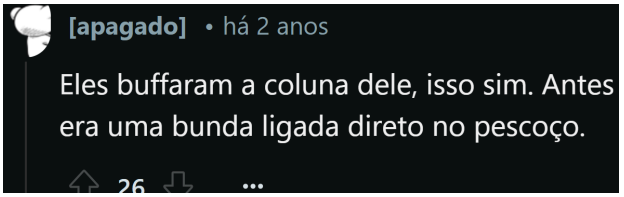
> "vcs escreveram correto?? no kha ta falando que **buffaram** mas nos números esta **nerfado**, mesma coisa no do draven, ta escrito q foi de 40 para 10 mas nos números ta de 10 para 25" (Twitter, 2024)

> "**Buffaram** irelia... / Obrigado pelas sugestões de tank pra arte <3" (Instagram, 2022)

Figura 4. *Nerfar* em contexto de uso

Fonte: Página do Jovem Nerd no Reddit (2022)

Figura 5. *Buffar* em contexto de uso (a respeito da Figura 4)



Fonte: Página do Jovem Nerd no Reddit (2022)

Seguindo o mesmo processo de derivação sufixal de *quitar* e das outras unidades aqui explicitadas, *buffar* e *nerfar* são usados amplamente pelos jogadores, não sendo exclusivo do contexto de *League of Legends*.

5. Considerações finais

A partir das discussões apresentadas anteriormente, podemos afirmar que os verbos denominais no contexto de jogos online são comuns, principalmente quando são oriundos do processo de verbalização denominal. Além dos verbos aqui apresentados, o *League of Legends* por si só possui muitos outros, como *buildar*, *caitar*, *hookar*, *lockar* e *feedar*, por exemplo (Okazaki, 2023: 95). Considerando que jogos diferentes possuem suas próprias mecânicas de jogabilidade, universos distintos, há a possibilidade de existirem diversos outros verbos que referenciam processos e atividades dentro de seus próprios domínios.

Retomando Costa (2008), as combinações morfológicas feitas por VD são muito produtivas. Sendo assim, os verbos oriundos dos jogos online, incluindo *League of Legends*, retratam que uma boa

competência linguística e conhecimento dos elementos que compõem esse universo dos jogos podem renovar e expandir o acervo lexical das línguas, neste caso o PB.

Referências bibliográficas

Almeida, Tiago da Silva. Editorial (Português): uma breve história do hardware, seus desafios, e impacto sobre o consumo de energia. Academic Journal on Computing, Engineering and Applied Mathematics, vol. 3, n. 2. Outubro de 2022. Disponível em: https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/AJCEAM/article/download/14997/20477/75402. Acesso em: 09 maio 24.

Alves, Ieda Maria. Neologismo. Criação lexical. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.

Alves, Ieda Maria. A integração dos neologismos por empréstimo ao léxico do português. v. 28. São Paulo: Alfa, 1984. p. 119-126.

Alves, Ieda Maria. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação linguística. v. 40. São Paulo: Alfa, 1996. p. 11-16.

Alves, Ieda Maria. Terminologia e neologia. Tradterm, [S. l.], v. 7, p. 53-70, 2001. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.tradterm. 2001. 49142. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/49142. Acesso em: 09 maio 24.

Aulete, Caldas. Aulete Digital - Dicionário online Caldas Aulete. online. Lexicon Editora Digital, 2024. Disponível em: https://aulete.com.br. Acesso em: 10 maio 24.

Basilio, Margarida. O papel da metonímia nos processos de formação de palavras: um estudo dos verbos denominais em português. **Revista da ABRALIN**, *[S. l.]*, v. 6, n. 2, 2007. Disponível em: https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/962. Acesso em: 29 maio. 2024.

Biderman, Maria Tereza Camargo. Teoria Linguística: Teoria Lexical e Linguística Computacional. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 261 p.

Brasil. Câmara dos Deputados. Projeto de lei Nº 1676/1999, de 15 de setembro de 1999. Dispõe sobre a promoção, a proteção, a defesa e o uso da Língua Portuguesa e dá outras providências. Brasília: Câmara dos Deputados, 1999. Disponível em: https://www.camara.leg.br/proposicoesWeb/fichadetramitacao?idProposicao=17069#:~:text=PL%201676%2F1999%20Inteiro%20teor,Projeto%20de%20Lei&text=Disp%C3%B5e%20sobre%20a%20promo%C3%A7%C3%A3o%2C%20a,L%C3%ADngua%20Estrangeira%20ou%20%22estrangeirismo%22. Acesso em: 25 maio 2024.

Cabré, Maria Teresa. *Terminology: Theory, methods and applications*. Philadelphia: John Benjamins, 1998, 248 p.

Cabré, Maria Teresa. *La terminologia: Representación y comunicación. Elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos*. Institut Universitari de Lingüística Aplicada. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, 1999

Cabré, Maria Teresa. Elementos para una teoría de la terminología: hacia un paradigma alternativo. El Lenguaraz. Revista académica del Colegio de Traductores Públicos de la Ciudad de Buenos Aires, 2005. 59-78.

Cagliari, Luiz Carlos. Consoantes Epentéticas em Português. DELTA. V. 14, 1998

Cagliari, L. C. Análise Fonológica - Introdução à teoria e à prática com especial destaque para o modelo fonêmico. Campinas:

Mercado de Letras, 2002. p. 117-129. Capítulo 5.

Câmara Jr., Joaquim Mattoso. Dicionário de lingüística e gramática referente à língua portuguesa. Petrópolis/RJ, Vozes, 1998.

Costa, Rosangela de Nazareth Sousa. Verbos denominais X-ar no português: para além da derivação e da conversão. 2008. 100 p. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RIO). Orientadora: Margarita Maria de Paula Basilio. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=12122@1. Acesso em: 29 maio. 2024.

Corpus do Português: Web/Dialects. [S.l.], c2024. Disponível em: https://www.corpusdoportugues.org/web-dial/. Acesso em: 10 maio 24.

Correia, Margarita; Almeida, Gladis Maria de Barcellos. Neologia em português. São Paulo: Parábola, 2012.

Cruz Junior, Gilson. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. Rev. Bras. Ciênc. Esporte, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 226-232, Sept. 2017. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892017000300226&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 09 maio 24.

Houaiss. Grande dicionário Houaiss. c2023. online. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#4. Acesso em: 10 maio 24.

Jensen, Larissa. e-Sports: profissionalização e espetacularização em competições eletrônicas. Orientador: André Mendes Capraro. 2017. 114 p. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Educação Física, Universidade Federal do Paraná, Curitiba. Disponível em: https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/47321/R%20-%20D%20-%20LARISSA%20JENSEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 06 maio 24.

Jovem Nerd (r/jovemnerd). 2022. “Nerfaram a bunda do Mário! 😔😭”. Reddit. 9 de outubro de 2022, 16:15 BRT. Disponível em: https://www.reddit.com/r/jovemnerd/comments/xztq8r/nerfaram_a_bunda_do_mario/. Acesso em: 11 jun. 24.

Krieger, Maria das Graças; Finatto, Maria José Bocorny. Introdução à Terminologia: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2004, p. 75-159.

League of Legends Brasil (@LoLegendsBR). 2024. “A Atualização 14.12 comemora uma lenda da vida real”. X, 11 de junho de 2024, 4:12 p.m. Disponível em: https://x.com/LoLegendsBR/status/1800607026948780495. Acesso em: 11 jun. 24.

Luz Freitas, Márcia de Souza. Neologia e formações terminológicas nos domínios em interseção. Revista GTLex, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 201–222, 2020. DOI: 10.14393/Lex7-v4n1a2018-10. Disponível em: https://seer.ufu.br/index.php/GTLex/article/view/54414. Acesso em: 09 maio 24.

Migliorini, Lívia; Massini-Cagliari, Gládis. A epêntese vocálica no português brasileiro: regra lexical ou pós-lexical?. Todas as Letras - Revista de Língua e Literatura, *[S. l.]*, v. 13, n. 1, 2011. Disponível em: https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tl/article/view/3736. Acesso em: 29 maio. 2024.

Okazaki, Marcelo Eduardo Rodrigues. Estudo sobre neologismos no português do Brasil no contexto de League of Legends. 2023. 102 p. Dissertação de Mestrado – Programa de

Pós-graduação em Linguística e Língua Portuguesa, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara (FCLAr - Campus da UNESP), Araraquara, 2023. Disponível em: http://hdl.handle.net/11449/244477. Acesso em: 09 maio 24.

Oxford Learner's Dictionary. Oxford University Press. c2024. Disponível em: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/. Acesso em: 26 maio 2024.