



# miguilim

VOLUME 13, NÚMERO 1 | JAN-ABR 2024

## A LINGUAGEM GAMER E SUA TERMINOLOGIA: UMA ANÁLISE DA FORMAÇÃO DE VERBOS NO PORTUGUÊS POR EMPRÉSTIMO NO JOGO *ONLINE LEAGUE OF LEGENDS*



## THE GAMING LANGUAGE AND ITS TERMINOLOGY: AN ANALYSIS OF THE FORMATION OF PORTUGUESE VERBS BY LOANS IN THE ONLINE GAME *LEAGUE OF LEGENDS*

Isabele Mansur Costa BITTENCOURT  
Universidade Federal da Bahia, Brasil

Antonia Vieira dos SANTOS  
Universidade Federal da Bahia, Brasil

RESUMO | INDEXAÇÃO | TEXTO | REFERÊNCIAS | CITAR ESTE ARTIGO | AUTORIA  
RECEBIDO EM 28/09/2023 • APROVADO EM 02/03/2024  
DOI: <https://doi.org/10.47295/mgren.v13i1.1132>

---

### Resumo

---

O léxico, como um sistema sempre ativo, permite ao ser humano a criação de palavras de acordo com as suas necessidades. Os jogos *online*, apesar de pouco estudados no campo da linguística, oferecem uma grande quantidade de material linguístico que pode ser explorado, principalmente no nível lexical. Assim, este trabalho traz, sob a perspectiva da

Terminologia, um estudo sobre a linguagem dos jogos *online* de RPG e, mais precisamente, uma análise da formação de verbos em português a partir de empréstimos da língua inglesa, com o intuito de disseminar o significativo conteúdo lexical que a cultura dos games oferece. A análise dos verbos, coletados no jogo *League of Legends*, e também no seu fórum especial, demonstrou a adaptação dos empréstimos à estrutura do português, por meio de derivação tanto afixal quanto por conversão. Trata-se de formas utilizadas habitualmente na linguagem especializada dos jogos online, o que torna o tema ainda mais interessante aos olhos de quem não o domina.



---

## Abstract

---

The lexicon, as a system that is always active, allows human beings to create words according to their needs. *Online* games, even though not very studied in the linguistic field, offer a large amount of language material that can be exploited, especially in the lexical level. Thus, this work brings, under the perspective of the Terminology field, a study about the language of *online* RPG and, more precisely, an analysis on the formation of verbs in Portuguese by linguistic loans from the English language, with the purpose of disseminating the remarkable lexical content that the culture of games offers. The analysis of the verbs, collected during matches in the game *League of Legends*, and also in the game's very own Brazilian forum, showed the adaptation of the linguistics loans to the structure of the Portuguese language, through affix derivation and conversion. They are used in the specialized language of *online* games in a very habitual way, which makes the subject even more curious in the eyes of those who do not dominate it.

---

## Entradas para indexação

---

**Palavras-chave:** Morfologia. Videogames. Lexicologia. Terminologia. League of Legends.

**Keywords:** Morphology. Videogames. Lexicology. Terminology. League of Legends.

---

## Texto integral

---

### Introdução

O léxico, diferentemente dos outros sistemas da língua, é um sistema aberto<sup>1</sup>. Novos lexemas podem ser inseridos no léxico a qualquer momento, seja através da criação de palavras utilizando mecanismos da própria língua, como a derivação e a composição, seja por meio da importação de palavras de outras línguas. Há, ainda, a possibilidade de novos significados serem criados, a partir de palavras já existentes, fazendo surgir os neologismos semânticos. Não existem línguas puras, tendo em vista que elas são afetadas por processos históricos, sociais e culturais, como nas situações de contato linguístico durante o período da romanização, fator atuante na constituição de variedades do latim, as quais vão culminar nas diferentes línguas românicas, e nas situações de contato linguístico

---

<sup>1</sup> Talvez o sistema morfológico não seja, de fato, totalmente fechado, pois podem surgir constituintes morfológicos a partir de processos de gramaticalização/reanálise, como, por exemplo, os splinters -nejo e -tone que, destacados das respectivas palavras-modelo (sertanejo e panetone), passam a integrar novas formas como *pagonejo*, *funknejo*, *sextaneja*; *chocotone*, *sorvetone*, *bombotone* etc (Gonçalves, 2013, 2016).

durante o período de colonização do Brasil<sup>2</sup>, no qual o contato da língua para cá transplantada, difundida e implantada com as línguas indígenas e africanas, além das línguas de imigração, formataram o léxico inicial do português brasileiro. Para Camara Jr. (1979, p. 189),

[a] história do nosso léxico reflete, de maneira expressiva, a história externa da língua, ou seja, a história dos contactos da população de língua portuguesa, a partir do romance lusitânico, com as mais variadas nações aloglotas.

Também para Piel (1989), todas as línguas com as quais os portugueses tiveram contato direto e indireto durante sua história colaboraram com a formação do léxico português. Dessa maneira, o léxico da língua portuguesa, não obstante ter como principal fonte patrimonial o latim, recebeu contribuições de outras línguas e culturas, e continua incorporando, ao seu acervo, palavras estrangeiras.

Neste trabalho, serão estudadas as contribuições da língua inglesa no léxico verbal do jogo *online League of Legends*. Partir-se-á de uma breve descrição dos processos de formação de palavras em português, incluindo processos morfológicos de formação de verbos, concentrando-se, em seguida, nos mecanismos externos de ampliação do léxico, a saber, os empréstimos e/ou estrangeirismos. Nesse domínio, é necessário discutir o papel das linguagens especializadas, tendo em vista que o léxico do jogo vai se caracterizar como tal.

O presente artigo está assim organizado: inicialmente, tem-se a descrição dos processos de formação de palavras em português, seus mecanismos internos e externos, de modo geral. Aborda-se, em seguida, a definição de linguagem de especialidade, apresentando-se as razões que caracterizam a linguagem de jogo como uma linguagem especializada. Após a exposição dos processos de formação de verbos na língua portuguesa e dos critérios de análise utilizados neste estudo, faz-se a apresentação da metodologia da pesquisa e do *corpus*, seguida da análise dos dados coletados, organizada em tópicos específicos. Ao final, consta a bibliografia utilizada.

### **Mecanismos de ampliação do léxico em português**

A criação de palavras constitui, em qualquer língua, um mecanismo dinâmico, pois o falante, através desse processo, nomeia e classifica novas realidades (seres, objetos, noções) com as quais se depara. Assim, o vocabulário do falante se expande para dar conta não somente das suas práticas comunicacionais, mas também das inovações, nascidas principalmente:

do gigantesco progresso técnico e científico, da rapidez das mudanças sociais provocadas pela frequência e intensidade das comunicações e da progressiva integração das culturas e dos povos, bem como da atuação dos meios de comunicação de massa e das telecomunicações (Biderman, 2001, p. 15).

---

<sup>2</sup> É importante frisar que esses contatos linguísticos nasceram de situações de conquista, colonização e/ou escravização, o que significa que estão inseridos em um contexto de muita violência, culminando em genocídios e glotocídios.

Num mundo em que a tecnologia propicia o contato entre povos e culturas, o léxico tende, naturalmente, a se desenvolver e a se ampliar. Acerca da expansão lexical, Basilio (2004, p. 9) afirma:

Como estamos sempre (re)produzindo e (re)conhecendo novos seres, objetos e relações, precisamos de um sistema dinâmico, capaz de se expandir à medida que se manifesta a necessidade de novas unidades de designação e construção de enunciados.

Existem mecanismos internos e externos através dos quais essa expansão mencionada ocorre. Como mecanismos internos, têm-se dois processos principais de formação de palavras no português: a derivação e a composição. A derivação pode ser de natureza afixal e não afixal. A derivação afixal se dá com a adição de um afixo à base de determinada palavra (*belo* → *beleza*, *escola* → *pré-escola*, *noite* → *anoitecer*), enquanto a derivação não afixal não envolve a presença de afixos derivacionais. Esse último processo, denominado de conversão, é tão produtivo quanto os mecanismos aditivos. De acordo com Rodrigues (2016, p. 102), a conversão consiste na “mutação da categoria da base lexical sem junção de constituinte derivacional”. Por exemplo, em palavras como *estranhar*, de *estranho*, ou *pincelar*, de *pincel*, não foi feita a inclusão de nenhum afixo, mas obteve-se um derivado de categoria diferente.

A composição, por sua vez, é um processo de formação de palavras que se diferencia da derivação por envolver duas bases (palavras, radicais ou temas), conforme descreve Basilio (2007) a seguir:

a derivação se caracteriza pela adição de um afixo (sufixo ou prefixo) a uma base para a formação de uma palavra. [...] Por exemplo, as palavras artista (arte + -ista), porteiro (porta + -eiro) [...] A composição se caracteriza pela junção de uma base a outra para a formação de uma palavra. [...] Por exemplo, palavras como guarda-chuva (guarda(r) + chuva), luso-brasileiro (luso + brasileiro) [...] (Basilio, 2007, p. 30).

Além disso, o português conta com outros mecanismos de formação de palavras, chamados de não concatenativos, que vêm sendo, na atualidade, bastante estudados:

Os processos chamados de não concatenativos se diferenciam dos aglutinativos pela ausência de encadeamento. [...] a sucessão linear dos elementos morfológicos pode ser rompida por reduções, fusões, intercalações ou repetições, de modo que uma informação morfológica não necessariamente se inicia no ponto em que outra termina (Gonçalves, 2016, p. 67).

Os principais fenômenos no âmbito desses processos considerados marginais são a reduplicação, o truncamento, a hipocorização, o cruzamento vocabular e a siglagem. A reduplicação corresponde à cópia de um determinado segmento fonológico da base, como em *choro* → *chororô*. O fenômeno do

truncamento cria uma variante encurtada de uma palavra base, com uso em ambientes sociais e discursivos bem específicos, como é o caso de *vagaba* ← *vagabunda*, *motô* ← *motorista*. Na hipocorização, tem-se o encurtamento de nomes próprios, o que significa que se mantém a identidade entre o(s) nome(s)-base (prenome, simples ou composto, ou sobrenome) e o hipocorístico. É o que se observa em *Xande/Alexandre*, *Malu/Maria Luiza*, por exemplo. O cruzamento vocabular, referido com frequência pelo seu termo inglês *blending*, consiste na combinação de segmentos pertencentes a duas bases, segmentos estes nem sempre correspondentes a morfemas na língua: *chafé* (*chá + café*), *portunhol* (*português + espanhol*), *pilantropia* (*pilantra + filantropia*). Por último, a siglagem corresponde ao uso, como nomes, de acrônimos (UPA – Unidade de Pronto Atendimento) e alfabetismos (UnB – Universidade de Brasília).

Além desses mecanismos internos, a língua conta também com mecanismos externos, como a importação de palavras, aspecto a ser discutido na seção a seguir.

### **Empréstimos/estrangeirismos e léxicos de especialidade**

A aproximação entre as nações do mundo pode ocorrer por razões de natureza econômica, social, cultural e política, sendo facilitada pelo desenvolvimento de novas formas de comunicação, propiciadas, por sua vez, pelo crescente progresso tecnológico. Sendo a língua mutável e parte da cultura de um povo, ela não poderia se manter estática diante desse tipo de fenômeno, modificando-se naturalmente no espaço onde é falada, mas também a partir da interferência de outras línguas no seu uso diário, isto é, as mudanças podem ser decorrentes de contato de populações de idiomas distintos, porém não necessariamente em um mesmo território.

Neste artigo, são abordadas palavras provenientes de outros idiomas, todavia utilizadas em um contexto bem específico: o ambiente *gamer*. Há autores que denominam esses termos de estrangeirismos, generalizando-os; outros buscam fazer uma distinção, no âmbito das palavras/expressões com origem em outros idiomas, entre estrangeirismos e empréstimos. A diferença entre esses dois termos reside no grau de integração da palavra alógena no sistema linguístico da língua que a recebe. Assim, a palavra importada pode:

- permanecer inalterada, isto é, conservar as características fonológicas e ortográficas do seu sistema de origem. Exemplos: *software*, *boom*, *shopping center*; nesse caso falamos de “estrangeirismo”;
- adaptar-se à língua de acolhimento. Ex.: *botão* (do francês *bouton*), *escâner* (do inglês *scanner*); nesse caso, estamos perante um “empréstimo” (Correia; Almeida, 2012, p. 71).

No entanto, não será feita a distinção entre estrangeirismos e empréstimos, pois como aponta Moreno Fernández (2005), com base em Haugen (1953), palavras importadas podem apresentar uma forma híbrida<sup>3</sup>, como o verbo

---

<sup>3</sup> A respeito dessas formas híbridas, escreve Biderman (2001, p. 21): "Por outro lado, convém lembrar que os criadores de terminologias no português frequentemente ignoram os processos de

espanhol *patear* 'golpear com pouca força para embocar a bola (de golfe)', constituído de uma base inglesa (*to pat*) e de morfemas gramaticais do espanhol. Como se pode observar, os dados do *corpus* também apresentam estrutura híbrida: *blindar, gankar, rushar, ownar* etc.

Embora a importação de palavras seja um fenómeno de existência já bastante antiga, verifica-se, na atualidade, que a presença de palavras dessa natureza está se tornando cada vez mais comum no dia a dia das pessoas, devido principalmente à forte influência do inglês, considerada uma língua internacional e de extrema influência mundial. Muitas vezes os falantes se deparam com situações que, por não fazerem parte da sua realidade, não conseguem descrever com formas da sua própria língua, sendo necessário recorrer à utilização de termos oriundos de outros idiomas.

Quando se fala em uma linguagem usada para uma área especializada do conhecimento, ela é observada pela Terminologia. A Terminologia é uma disciplina linguística que estuda "um conjunto de palavras técnicas pertencentes a uma ciência, uma arte, um autor ou um grupo social" (Pavel, 2001, p. 17), ocupando-se, assim, "de um subconjunto do léxico de uma língua" (Biderman, 2001, p. 19). As linguagens de especialidade estão inseridas na língua geral<sup>4</sup>, que, nesse caso, seria a língua portuguesa, porém são utilizadas principalmente por quem tem um maior domínio sobre um determinado campo do conhecimento. Existem palavras do cotidiano que se assemelham na escrita com termos especializados, mas que possuem uma semântica diferente quando vistas da perspectiva da área à qual pertencem. Segundo Pavel (2001, p. 17):

A língua comum é aquela que usamos no quotidiano, ao passo que a língua de especialidade é a que é utilizada para proporcionar uma comunicação sem ambiguidade numa área determinada do conhecimento ou da prática, com base num vocabulário e em usos linguísticos específicos desse campo.

Na linguagem comum, a palavra *goma*, por exemplo, pode ser um tipo de confeito produzido a partir do látex de uma árvore, porém, na linguagem específica da área da Medicina, como Carbonieri (2018, p. 8) especifica, é "um nódulo ou tumor que se liquefaz na porção central e que pode se ulcerar, eliminando substância necrótica".

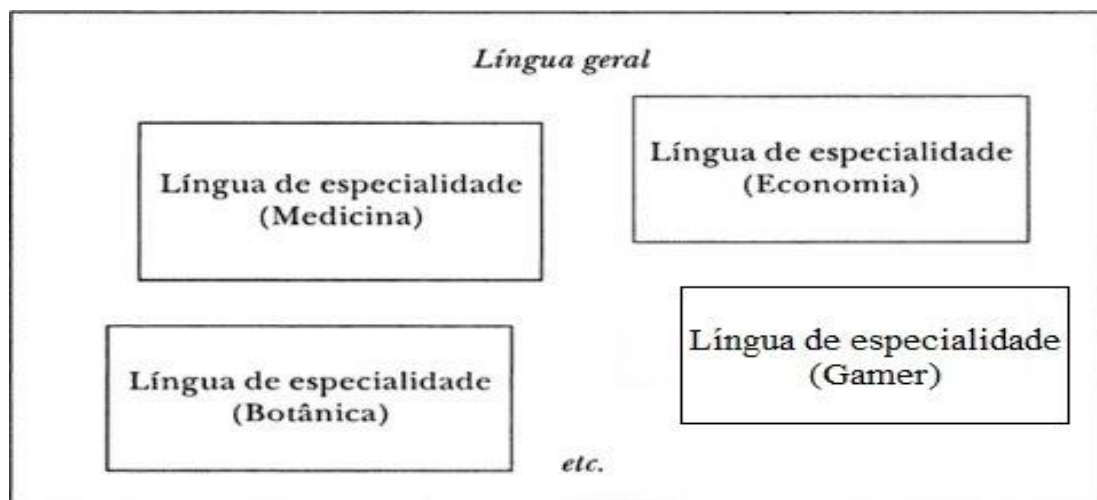
A Figura 1 a seguir ilustra a língua geral como o campo mais amplo e as línguas de especialidade da Medicina, Economia e Botânica, por exemplo, como espaços fechados dentro da língua geral. Então, apesar de as línguas de

---

formação de palavras do nosso sistema linguístico e geram alguns monstros lexicais. Esse fenómeno vem ocorrendo muito no domínio da informática em que especialistas em computação e informáticos em geral, partindo de uma terminologia gerada na língua inglesa, criam termos portugueses em total dissonância com os processos de formação de palavras do português. Pior ainda: criam termos híbridos sobre uma base inglesa acrescida de morfemas do português como em *becapear* (*backupear*), *bootar*, *clicar*, *customizar*, *dele-tar*, *formatar*, *inicializar*, *logar*, *plugar*, *renderizar*, *scanear*, *startar*, *storar* [...]"

<sup>4</sup> A expressão "língua geral" está sendo utilizada, neste trabalho, com o significado oposto de "língua especializada", ou seja, trata-se do vocabulário utilizado por toda a gente, sem estar restrito a um determinado domínio do conhecimento.

especialidade funcionarem dentro da língua geral, elas são usadas e compreendidas principalmente por quem possui o domínio da área de conhecimento em questão.



**Figura 1** - Língua geral x Língua de especialidade.

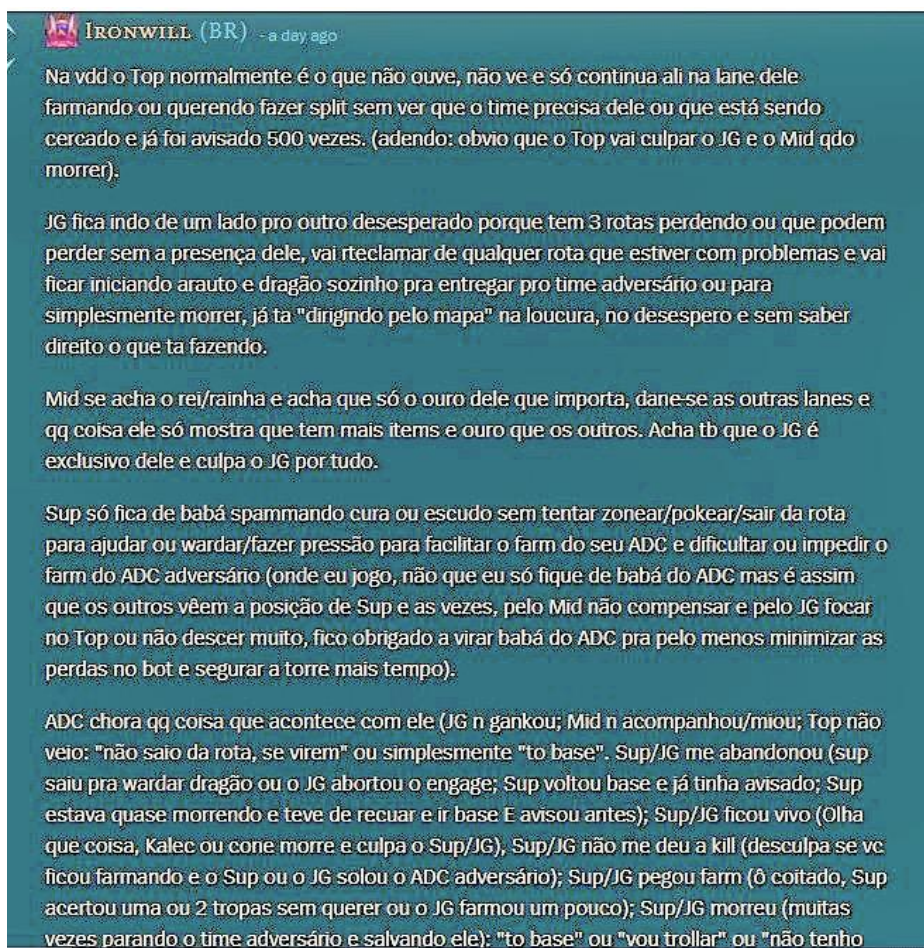
**Fonte:** Adaptado de Barros (2004, p. 43).

As terminologias não são uma exceção à importação de palavras. Diante de toda gama de empréstimos trazida para o português, grande parte das ocorrências é referente a linguagens especializadas. É importante ressaltar que os termos empréstimo e estrangeirismo são amplos, abrangendo palavras importadas de diversas línguas. Existem termos específicos para fazerem referência à língua de origem do empréstimo linguístico: anglicismos, da língua inglesa, latinismos, da língua latina, italianismos da língua italiana etc. Este trabalho trata, então, apenas de anglicismos, ou seja, de termos advindos do inglês.

Almeida (2006, p. 2) define anglicismo como “uma palavra ou expressão proveniente da língua inglesa, mas que é empregada em outras línguas”, e adiciona que “[o]s anglicismos, assim como os galicismos, os italianismos, os latinismos, etc. constituem, na verdade, empréstimos linguísticos.” A autora aborda, em seu artigo, primordialmente a terminologia das áreas de revestimento cerâmico e da fisioterapia<sup>5</sup>. O termo *hot pack* serve para exemplificar: em seu sentido especializado, o termo significa 'compressa quente utilizada como recurso terapêutico'. Assim, “embora compressa quente seja o equivalente em português, o termo *hot pack* é também empregado” (Almeida, 2006, p. 7). Outro termo do referido dicionário é *biofeedback*, descrito como uma 'técnica que auxilia a auto regulação dos processos corporais a partir das funções fisiológicas e de seu controle voluntário', empregado somente em inglês, segundo a autora. É possível perceber, a partir desses exemplos, que o comportamento de empréstimos/estrangeirismos difere, podendo ser utilizados com seus concorrentes em português, ou não.

<sup>5</sup> Os termos relacionados com esta última área estão integrados no Dicionário de Fisioterapia, produto do Grupo de Estudos e Pesquisas em Terminologia (GETerm).

O *corpus* utilizado nesta pesquisa está constituído por verbos com o padrão morfológico do português, mas com bases de origem inglesa, sendo o seu emprego registrado numa comunidade de usuários de jogos *online*. Como ilustra a imagem a seguir, é notavelmente muito difícil para uma pessoa fora dessa área de conhecimento entender o que muitos termos significam, mesmo que elas saibam inglês.



**Figura 2** – Linguagem gamer.

**Fonte:** Fórum de League of Legends. Disponível em:

<http://boards.br.leagueoflegends.com>. Acesso em: 07 dez. 2017.

Isso porque, como será visto adiante, esses verbos possuem uma semântica diferente dentro do jogo, diferindo dos significados que possuem na própria língua inglesa. Assim, é plausível observá-los como uma terminologia estrita, utilizada com referência ao próprio jogo, e por um grupo de falantes que o praticam. Por exemplo, na imagem acima lê-se o verbo *zonear* (4º parágrafo, 1ª linha) que, dentro do jogo, significa 'ter sobre seu controle o posicionamento do seu oponente'. Essa definição não é usada na língua geral, apenas no vocabulário especializado do jogo, e como é possível observar, além dos verbos estudados neste trabalho, esse vocabulário conta também com outras formações importantes para a comunicação, como expressões e siglas.



Antes da descrição do jogo *League of Legends*, utilizado para a coleta de dados, serão apresentados os mecanismos de formação de verbos no português e seus processos mais produtivos.

### **Verbos na versão brasileira de *League of Legends* com origem em bases verbais/nominais da língua inglesa**

Como o objetivo deste trabalho é analisar verbos tomados de empréstimo do inglês, utilizados no contexto do jogo *online League of Legends*, vamos discutir, primeiramente, a estrutura morfológica do verbo e os processos de formação de verbos em português. Segundo Camara Jr. (1976, p. 94), o verbo apresenta, em português, a seguinte configuração morfológica:

$$T (R + VT) + SF (SMT + SNP)^6$$

Na continuidade, o autor assim descreve a estrutura do verbo em português:

No padrão geral dos verbos portugueses o radical é uma parte invariável. Constituído de um morfema lexical, acrescido, ou não, de um ou mais morfemas derivacionais, ele nos dá a significação lexical, permanente, do verbo. A indicação das noções gramaticais (1 - modo e tempo, 2 - número e pessoa) cabe ao sufixo flexional com seus dois constituintes aglutinados (Camara Jr., 1976, p. 94).

Na formação de verbos em português, atuam tanto processos afixais como conversivos. São processos afixais a sufixação, em que um sufixo é empregado após a base (*senal + -iz(ar) = sinalizar*), a prefixação, em que um prefixo é empregado antes da base (*pre- + estabelecer = preestabelecer*), e a circunfixação, quando um circunfixo é adjungido a uma base (*em- + pobr- + -ec(er) = empobrecer*). Figura como processo não afixal a conversão, que se caracteriza por a base não sofrer nenhuma modificação em termos formais, como em *alegre → alegrar* (PEREIRA, 2016, p. 300). Contudo, como veremos a seguir, há autores que defendem, nesse tipo de ocorrência, a derivação por meio de um sufixo zero.

No que diz respeito aos dados coletados, em muitos casos não foi possível definir, com precisão, qual a categoria lexical da base, se verbo ou substantivo. Recorde-se que os verbos tratados neste trabalho são formados a partir de empréstimos de uma língua estrangeira, o inglês. Entretanto, a maioria das palavras na língua inglesa pode ser utilizada como nome ou verbo, sem que ocorra qualquer tipo de alteração formal. O contexto em que a forma ocorre, em especial a sua distribuição e função na estrutura da frase, é que permite distinguir verbos e substantivos. O substantivo *hand*, por exemplo, tem como definição no dicionário: 'A parte final do braço de uma pessoa, acima do pulso, incluindo palma da mão e dedos<sup>7</sup>.' [tradução nossa]. Porém, existe também o verbo (*to*) *hand*, que embora

<sup>6</sup> T = Tema, R = Radical, VT = Vogal Temática, SF = Sufixo Flexional, SMT = Sufixo Modo-Temporal e SNP = Sufixo Número-Pessoal.

<sup>7</sup> 'The end part of a person's arm beyond the wrist, including the palm, fingers, and thumb'

apresente a mesma forma gráfica do substantivo, é diferente deste não apenas quanto à classe gramatical mas também quanto à definição: 'Escolher (alguma coisa) e dá-la (para alguém)<sup>8</sup>. [tradução nossa].

Assim, substantivos e verbos na língua inglesa possuem, em muitos casos, a mesma forma. A dificuldade que se apresenta é a identificação do derivante, se substantivo ou verbo, pois, apesar de existir uma diferença semântica entre o verbo e o nome, os significados são bastante parecidos e geralmente estão relacionados. Assim, às vezes, as bases que formaram o verbo em português não podem ser identificadas, pois ambas denotam um sentido próximo ao do derivado. Adams (2001), além de considerar a presença de um sufixo zero nesse tipo de formação, tendo em vista que não há mudança na forma, mas há mudança na categoria, também leva em conta três critérios de análise para tentar entender se foi o verbo que derivou do substantivo, ou vice-versa:

Nomes e verbos podem ser formados pelo sufixo "zero", baseados em verbos e nomes respectivamente, e é válido observar como palavras denominadas e deverbiais podem ser distinguidas umas das outras na ausência de um afixo. Evidências históricas tal como são [...] podem não ser úteis, e não devemos esperar que sejam, já que normalmente não estamos cientes da história das palavras quando as usamos. [...] Existem três tipos de critérios, nem sempre conclusivos e nem sempre concordantes entre si. Esses critérios envolvem forma, significado e frequência (Adams, 2001, p. 21, tradução nossa)<sup>9</sup>.

A forma como critério de análise está relacionada com a estrutura gráfica da palavra. Adams exemplifica:

Kiparsky (1997, 489-90) aponta que a forma regular do pretérito, ringed, do verbo to ring (pombos) e a acentuação de to áffix mostra que esses verbos são baseados em nomes idênticos. Em contraste, to sting (com uma agulha) (pretérito: stung) e to affix não são derivados. Verbos como sandpaper e to jack-knife são obviamente derivados, já que verbos compostos nunca são formados independentemente de nomes compostos ou adjetivos relacionados em forma (Adams, 2001, p. 21, tradução nossa)<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> 'Pick (something) up and give it to (someone).'

<sup>9</sup> Both nouns and verbs can be "zero" formations, based on verbs and nouns respectively, and it is worth looking at how denominal and deverbal derived words can be distinguished from one another in the absence of an affix. Historical evidence such as it is [...] may not be helpful, and we should not expect it to be, since we are not usually aware of the history of words when we use them. [...] There are three kinds of criteria, not always conclusive and not always harmony with one another. They concern form, meaning and frequency.

<sup>10</sup> Kiparsky (1997, 489-90) points out that the regular past tense form, ringed, of to ring (pigeons) and the accentuation of to áffix shows these verbs to be based on the identical nouns. By contrast, to sting (with a needle) (past tense stung) and to affix are not derived. Verbs like to sandpaper and to jack-knife are obviously derived, since compound verbs are never formed independently of compound nouns or adjectives related in form.

Quando a autora apresenta o significado como critério, expõe que um verbo é derivado do nome quando a sua definição é dependente do nome ao qual está relacionado, como em *to bicycle*:

O significado afeta nossas intuições sobre qual membro do par é derivado. Verbos geralmente referem situações dinâmicas, conseqüentemente o nome *spy*, que denota alguém com uma atividade característica, podem ser vistos como baseados no verbo. Nomes referem-se prototipicamente a entidades discretas: os verbos *to bicycle* e *to handcuff* são obviamente derivados de nomes. *To bicycle* só pode significar ‘andar de bicicleta’ e definições razoáveis de *to handcuff* são ‘prender alguém com algemas’ ou ‘colocar algemas em alguém’ (Adams, 2001, p. 21, tradução nossa)<sup>11</sup>.

Por último, a frequência está relacionada com o desconhecimento de verbos, como *to campaign*, levando em conta que é muito mais comum empregar outros verbos com *campaign* como substantivo, como *to conduct a campaign*, ou *to go on a campaign*:

Na medida que os nomes *campaign*, *duel*, *experiment*, *gesture*, denotando ações ou atividades, são comparáveis com nominalizações, podemos vê-los como derivados de verbos. (cf. Karius 1985, 111-13). Marchand (1969, 370-1), entretanto, assume que os verbos são derivados (como historicamente eles são, em inglês). Nesses casos, a unfamiliaridade dos verbos torna fácil percebê-los como derivados, e como definíveis em termos de nomes: ‘conduzir, servir em, ir em uma campanha’ (Collins), ‘lutar em um duelo’ etc (Adams, 2001, p. 21, tradução nossa)<sup>12</sup>.

Na língua portuguesa também paira a dúvida acerca da direcionalidade da conversão: qual teria sido formado primeiro, o nome ou o verbo? Rodrigues (2016, p. 123) apresenta critérios para identificação de qual seria o derivado e qual seria o derivante. Primeiramente, o nome é derivado e o verbo é derivante caso os prefixos *a-*, *en-* ou *es-* estejam presentes, como em *ruga<sub>N</sub>* → *enrugav*. Caso o nome possua apenas semantismos de caráter concreto, o nome é derivante e o verbo derivado, como em *muro* ‘estrutura que separa um terreno’ e *murar* ‘prover de muro’. Também o nome será o derivante se ele possuir acentuação não

<sup>11</sup> Meaning affects our intuitions about which member of a pair is derived. Verbs generally refer to dynamic situations, hence the noun *spy*, denoting someone with a characteristic activity, can be seen as based on the verb. Nouns refer prototypically to discrete entities: the verbs *to bicycle* and *to handcuff* are obviously derived from the nouns. *To bicycle* can only mean ‘to travel by bicycle’ and reasonable definitions of *to handcuff* are ‘to restrain someone with handcuffs’ or ‘put handcuffs on someone’.

<sup>12</sup> To the extent that the nouns *campaign*, *duel*, *experiment*, *gesture*, denoting actions or activities, are comparable with nominalizations, we can see them as derived from the verbs (cf. Karius 1985, 111-13). Marchand (1969, 370-1) however assumes that the verbs are derived (as historically they are, in English). In these cases, the comparative unfamiliarity of the verbs makes it easier to perceive them as derived, and as definable in terms of the nouns: ‘to conduct, serve in, or go on a campaign’ (Collins), ‘to fight in a duel’, etc.

correspondente com a acentuação geral do português, como *âncora* → *ancorar*. Caso o nome tenha uma estrutura argumental, ele é derivado, como em *a recolha do morango pelos trabalhadores* vs. *\*o muro de pedra pelo João*. E, por último, se o verbo for de tema -e ou -i, o verbo é considerado derivante, pois a formação de novos verbos se dá com a vogal temática -a, não se considerando este critério caso o verbo seja de tema em -a.

Observa-se que o segundo critério de Rodrigues (2016), comentado anteriormente, coincide com o critério do significado apresentado por Adams (2001), também já mencionado, segundo o qual um verbo é derivado quando a sua definição depende do nome com o qual está relacionado. Assim, a depender da categoria lexical do derivante, se verbo ou substantivo, é possível desenvolver as seguintes análises:

a) Verbos com base nominal: N → V

Caso a base seja considerada um nome, dois tipos de análise podem ser feitos. O primeiro tipo considera a derivação por conversão. Nesse caso, o empréstimo entra na língua portuguesa na mesma categoria da língua de origem (nome), e depois, pelo processo de conversão, se torna verbo, sofrendo adequação ao sistema morfológico dos verbos do português. De acordo com Pereira (2016, p.300), a conversão é um processo de formação que não utiliza afixos. Sendo assim, tem-se:

Através da conversão, o radical nominal ou adjetival é integrado na classe dos verbos, sem que se lhe adicione ou retire qualquer segmento formal. O verbo derivado é então formatado com uma VT (invariavelmente -a-), que determina o padrão flexional daquele (Pereira, 2016, p. 314).

Esse processo também ocorre na língua inglesa. Conforme Lieber (2005, p. 418):

Conversão – ao menos em línguas analíticas como inglês – é o processo pelo qual itens lexicais mudam de categoria sem qualquer mudança simultânea em sua forma. Também é conhecido na literatura como sufixo zero e mudança funcional (cf. Don 1993). Em inglês, conversão é um processo particularmente produtivo: nomes frequentemente se tornam verbos (Google ~ to google) e vice-versa (to throw ~ a throw) (Lieber, 2005, p. 418, tradução nossa)<sup>13</sup>.

O segundo tipo de análise considera a derivação por sufixo zero. O empréstimo entra na língua portuguesa também na mesma categoria da língua de

---

<sup>13</sup> Conversion – at least in analytical languages like English – is the process by which lexical items change category without any concomitant change in form. It has also been known in the literature as zero-derivation and functional shift (cf. Don 1993). In English, conversion is a particularly productive process: nouns frequently become verbs (Google ~ to google) and vice versa (to throw ~ a throw).

origem (nome), porém, se torna verbo com a inserção de um sufixo zero à direita dessa base. Monteiro (1978) traz o sufixo zero como qualquer outro sufixo aditivo, com função e significação, sendo a comparação a base de sua evidenciação:

Quando a comutação se opera entre um segmento fônico, presente num dado vocábulo, e uma situação de ausência, é boa técnica utilizar o conceito de morfema zero. Ocorre assim uma oposição entre uma forma marcada contra uma não marcada, fenômeno bastante comum na estrutura do português. O morfema zero (simbolizado por  $\emptyset$ ) constitui uma ausência cuja função ou significação é correlata à do morfema presente que corresponde à sua posição. Por causa disso, os linguistas falam em ausência significativa para frisar que o vazio tem um valor a ser interpretado tanto quanto os morfemas aditivos (Monteiro, 1978, p. 101).

Um exemplo disso seria comparar os cognatos da palavra *flor*: tem-se *florir* [flor - $\emptyset$  -ir] ou *florar* [flor - $\emptyset$  -ar] em comparação à *florescer* [flor -esc- -er] ou *florejar* [flor -ej- -ar].

Vale ressaltar que em ambas as situações há mudança de categoria (N  $\rightarrow$  V), diferentemente do que está disposto na próxima análise.

b) Verbos com base verbal: V  $\rightarrow$  V

Caso a base seja observada como verbo, considera-se que não houve mudança de categoria. Assim, ocorreu apenas uma adequação ao padrão verbal da língua portuguesa, e não necessariamente uma derivação. Nesse caso, trata-se de um verbo emprestado de outra língua e adaptado aos padrões da classe gramatical dos verbos do português. Não há sufixo, há apenas o radical e a marca morfológica de sua conjugação: *to delete*<sub>V</sub>  $\rightarrow$  *delet-ar*<sub>V</sub>.

### Descrição da metodologia e do corpus

A presente investigação tem como objetivo descrever e analisar verbos provenientes do inglês, utilizados no ambiente virtual do jogo *online League of Legends*. *League of Legends*<sup>14</sup> é um MOBA, *Multiplayer Online Battle Arena*, ou seja, um gênero de jogos eletrônicos em que o jogador controla seu personagem em um campo de batalha, onde um time, para vencer, precisa derrotar o outro utilizando-se de estratégias e habilidades fundamentais para o bom desempenho em cada partida.

League of Legends é um integrante do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), estilo de jogo formado por batalhas em

---

<sup>14</sup> "League of Legends é um jogo distribuído pela empresa Riot Games. Foi lançado em 2009, com o título League of Legends: Clash of Fates, mas só chegou ao Brasil em 2012." (Caetano, 2016, p. 09)

arenas entre jogadores conectados pelo mundo. [...] Dois times se digladiam em combates em tempo real. Cada lado possui sua base, a Nexus, defendida pelos chamados Campeões: grandes guerreiros, magos, monstros e criaturas fantásticas que usam seus poderes e artefatos mágicos. Esses campeões devem defender sua base e destruir a Nexus inimiga (Caetano, 2016, p. 17).

Como é possível observar, o jogo tem uma história base, que induz os participantes ao trabalho em equipe e à criatividade, tornando-se responsáveis por papéis importantes no desdobramento e desempenho de cada personagem, afinal, em cada partida são formadas equipes para combaterem umas às outras. Cada participante possui um personagem único e com poderes diferentes, que podem ser utilizados de formas distintas e em pontos estratégicos durante a partida. Por isso, os participantes do jogo precisam se comunicar tanto para ajudar os aliados de time, como para derrotar os inimigos, cada um fazendo sua parte e trabalhando com a habilidade que lhe é mais apropriada.

Os jogos *multiplayer online* são usados ao redor do mundo por pessoas de diferentes classes, idades e idiomas, reúnem jogadores em tempo real e se expandem cada dia mais. Atualmente, existe uma modalidade de esporte específica para videogames – eSports – no qual o jogo em questão participa ativamente. No Brasil, o torneio mais conhecido é o CBLol (Campeonato Brasileiro de *League of Legends*), que reúne vários times do país, sendo, inclusive, televisionado.

Inicialmente, os dados da pesquisa consistiriam em verbos e expressões recolhidos durante a utilização do próprio jogo. Entretanto, como o contexto em que essas palavras ocorrem é necessário para a análise, e não se verificando tanta discussão entre os jogadores na partida, optou-se por uma busca mais abrangente no fórum oficial do *League of Legends* do Brasil, onde os participantes discutem sobre assuntos variados e principalmente sobre aspectos relacionados ao jogo.

Com os dados coligidos, atividade realizada durante três meses, entre 10/2017 e 12/2017, elaborou-se um glossário, a partir do qual a análise de aspectos morfológicos e semânticos dos verbos foi realizada. Indicou-se, inicialmente, a categoria sintática das bases (as palavras em inglês), seguida da apresentação dos seus significados, comparando-se com os significados dos verbos formados a partir dessas mesmas bases. Os significados e as categorias das bases foram observados no *dicionário Oxford Online*, e como não há um dicionário específico do jogo, os significados dos empréstimos no jogo foram observados no fórum oficial e em um livro sobre o próprio jogo.

### Descrição e análise dos dados

Os dados obtidos – 44 verbos – foram organizados de acordo com os verbos encontrados e as suas respectivas bases, conforme o quadro a seguir.

VERBO (português)	BASE (inglês)	VERBO (português)	BASE (inglês)
1. Baitar	Bait	23. Nerfar	Nerf

2. Blindar	Blind	24. Ownar	Own
3. Buffar	Buff	25. Pickar	Pick
4. Buildar	Build	26. Pokear	Poke
5. Burstar	Burst	27. Pushar/Puxar	Push
6. Campar	Camp	28. Quitar	Quit
7. Charmar	Charm	29. Rushar	Rush
8. Counterar	Counter	30. Smitar/Smaitar	Smite
9. Creepar	Creep	31. Snowballar	Snowball
10. Divar	Dive	32. Spamar	Spam
11. Farmar	Farm	3. Splitar	Split
12. Feedar	Feed	34. Stackar	Stack
13. Flashar	Flash	35. Stompar	Stomp
14. Freezar	Freeze	36. Streamar	Stream
15. Gankar	Gank	37. Stunar	Stun
16. Healar	Heal	25. Tankar	Tank
17. Hookar	Hook	39. Tiltar	Tilt
18. Kitar	Kite	40. Trolar	Troll
19. Lagar	Lag	41. Try hardar	Try hard
20. Logar	Log	42. Ultar	Ultimate Skill
21. Miar	Mia (Missing in action)	4. Wardar	Ward
22. Mutar	Mute	44. Zonear/Zoniar	Zone

**Quadro 01** – Verbos e suas respectivas bases.

**Fonte:** elaboração própria.

Os verbos recolhidos apresentam, em sua estrutura, uma base lexical proveniente da língua inglesa, que, na língua de origem, corresponde a um substantivo e/ou a um verbo. Os casos em que são apontadas duas categorias sintáticas para o termo em inglês correspondem à maioria dos dados coletados. Como já exposto, diante desses casos, foi possível observar os dados através de duas perspectivas: uma, levando em conta que a base é um nome, e outra, levando em conta que a base é um verbo. No primeiro caso, o substantivo realmente passaria por um processo de formação de palavras, a conversão (com ou sem sufixo zero), para recategorizar como verbo. No segundo caso, haveria apenas a adaptação de um verbo da língua inglesa, que entra na língua portuguesa na

mesma categoria, ou seja, não haveria processo lexicogênico envolvido. Dos 44 verbos coletados, 37 podem ser analisados dessas duas formas.

VERBOS COM BASE VERBAL/NOMINAL			
1. Baitar	11. Farmar	21. Pickar	31. Stompar
2. Blindar	12. Feedar	22. Pokear	32. Streamar
3. Buffar	13. Flashar	23. Pushar	33. Tankar
4. Buildar	14. Freezar	24. Quitar	34. Tiltar
5. Burstar	15. Hookar	25. Rushar	35. Trolar
6. Campar	16. Kitar	26. Smitar	36. Wardar
7. Charmar	17. Lagar	27. Snowballar	37. Zonear
8. Counterar	18. Logar	28. Spamar	-----
9. Creepar	19. Mutar	29. Splitar	-----
10. Divar	20. Nerfar	30. Stackar	-----

**Quadro 02** – Verbos com base verbal/nominal.

**Fonte:** elaboração própria.

Tem-se, por exemplo, o verbo *blindar*, que significa, no jogo, utilizar uma habilidade que cega o oponente. Sua base, *blind*, de acordo com o *dicionário Oxford Online*, pode ser advérbio, substantivo, adjetivo ou verbo. Observando o contexto de algumas definições dessa base em cada categoria, as mais prováveis bases seriam o verbo – ‘Causar (em alguém) cegueira, permanente ou temporária<sup>15</sup>.’ –, ou o adjetivo – ‘Incapaz de enxergar por ferimento, doença ou condição congênita<sup>16</sup>.’ Assim, dependendo de qual definição seja considerada mais pertinente, qualquer uma das análises pode ser aplicada. Então, *blindar* pode ter passado pelo processo de conversão ou de derivação por meio de um sufixo zero, sendo sua base um adjetivo ( $blind_A \rightarrow blind_V\text{-ar} / blind_A \rightarrow blind\text{-}\emptyset\text{-ar}$ ), mas essa forma pode, também, ter sido adaptada, tendo, ao entrar na língua como verbo, adequado-se ao padrão verbal português ( $to\ blind_V \rightarrow blind_V\text{-a-r}$ ).

A análise de casos desse tipo como derivação também está presente em Ariza (2015). O autor afirma que, nessa situação, o espanhol adotaria primeiramente o empréstimo na forma de substantivo, para depois passar pelo

<sup>15</sup> Cause (someone) to be unable to see, permanently or temporarily.

<sup>16</sup> Unable to see because of injury, disease, or a congenital condition.



processo de derivação, como pode ser visto na imagem a seguir, retirada do seu artigo:



**Figura 03** – Conversão e derivação, do inglês para o espanhol.

**Fonte:** Retirado de Ariza (2015, p. 11).

Entretanto, o processo de adaptação seria muito mais econômico, pois o empréstimo já entraria na língua como um verbo, apenas adequando-se fonológica e morfologicamente ao sistema linguístico no qual foi inserido.

Dos 44 verbos coletados, apenas 4 apresentam base exclusivamente verbal, de acordo com a pesquisa realizada no *dicionário Oxford Online*: *gankar*, *healar*, *ownar*, *stunar*. Portanto, de acordo com o que já foi dito, houve, nesse caso, apenas uma acomodação das bases verbais do inglês para a estrutura verbal da língua portuguesa: acrescentou-se à base a marca da primeira conjugação, vogal temática -a-, e a marca do infinitivo, -r, como em *healar*: (to) *heal* → *heal-a-r*.

Far-se-á, agora, referência a alguns casos específicos de verbos utilizados no jogo *League of Legends*, que envolvem, além de um sufixo derivacional explícito, processos não concatenativos, sintagmas/expressões, divergências fonéticas e semânticas.

### Verbos com sufixo -e(ar)

Como observado na seção anterior, as análises levaram em conta as bases dos verbos coletados. Entretanto, a maioria desses verbos possui bases que podem corresponder a ambas as categorias: nomes ou verbos. Apesar de grande parte dos verbos coletados não possuir sufixo, ou não possuir sufixo foneticamente realizado, dependendo da perspectiva adotada, registraram-se dois verbos formados por sufixação, por meio do operador sufixal-e(ar): *zone* → *zon-* + *-e(ar)* → *zonear*, e *poke* → *pok-* + *-e(ar)* → *pokear*. A comparação com outros verbos cuja base também termina em -e confirma a presença do sufixo. Por exemplo, o verbo *kitar*, que tem como base a palavra *kite*, não mantém o segmento final (*\*kítear*), ocorrendo a supressão do -e com a acomodação do verbo à primeira conjugação do português. O mesmo processo fonológico ocorre com outros verbos com o mesmo

tipo de base, como *divar*, que foi formado a partir de *dive*, *mutar*, advindo de *mute*, *smitar*, *de smite*, e *freezar*, proveniente de *freeze*.

É possível comparar também com as formações de verbos na língua espanhola, na linguagem do mesmo jogo. Em Ariza (2015), podem ser observados vários verbos que, como no português, fazem parte da linguagem restrita dos jogadores falantes de espanhol do jogo *League of Legends*. O autor observou que, na maioria dos casos, os verbos possuem o sufixo -e(ar), e, em uma porcentagem menor, os verbos podem aparecer o -e(ar) e o -ar, que, de acordo com o seu texto, também seria um sufixo. Então, enquanto no português acontece uma adaptação dos verbos, como *feedar*, *nerfar* e *tankar*, no espanhol ocorre realmente um processo de formação de palavras, a sufixação, responsável por gerar os verbos *feedear*, *nerfear* e *tankear*. No caso do português, essa situação é exemplificada por apenas dois dados, como já visto.

Assim, percebe-se que a língua espanhola, diferentemente da língua portuguesa, no que diz respeito ao tema em discussão, se utiliza mais de sufixos. Outro exemplo que demonstra essa situação é o uso do sufixo -dor na formação de derivados que representam o agente de uma ação ou a habilidade do jogo, concorrendo com a própria forma estrangeira do inglês que é formada pelo sufixo -er. A partir do verbo *to mute* forma-se, no próprio inglês, o derivado *muter*, utilizado pelos jogadores concomitantemente com *muteador*, nome derivado em espanhol através do sufixo -dor, a partir da base também derivada *mutear*.

### **Bases verbais formadas a partir de processos não concatenativos**

Além de verbos formados por derivação ou simplesmente adaptados à morfologia verbal do português, o *corpus* também apresenta verbos cuja base é formada por processos não concatenativos, a saber: siglagem e truncamento. Essa análise é mais específica, pois foi identificado, para cada processo, apenas um verbo.

A siglagem, como já registrado anteriormente, é um mecanismo não concatenativo de formação de palavras, ou seja, não apresenta uma sequência linear de constituintes morfológicos. No *corpus*, foi encontrado um único verbo derivado de uma sigla, *miar*, proveniente de MIA, que corresponde a *Miss in Action*. Esse verbo é utilizado para comunicar que algum jogador inimigo “sumiu de vista” e pode aparecer para atacar os outros jogadores aliados em algum lugar. Trata-se de uma forma interessante, pois essa sigla é usada por militares dos Estados Unidos com a mesma finalidade: informar aos seus companheiros que o inimigo não está mais sob a sua vista.

No jogo, o verbo foi criado diretamente da sigla, ocorrendo o amálgama da vogal da sigla e da vogal temática: MIA → mi(a)ar). Semanticamente, como já foi referido, *miar* representa a ação de avisar aos outros que o inimigo desapareceu de seu campo de visão.



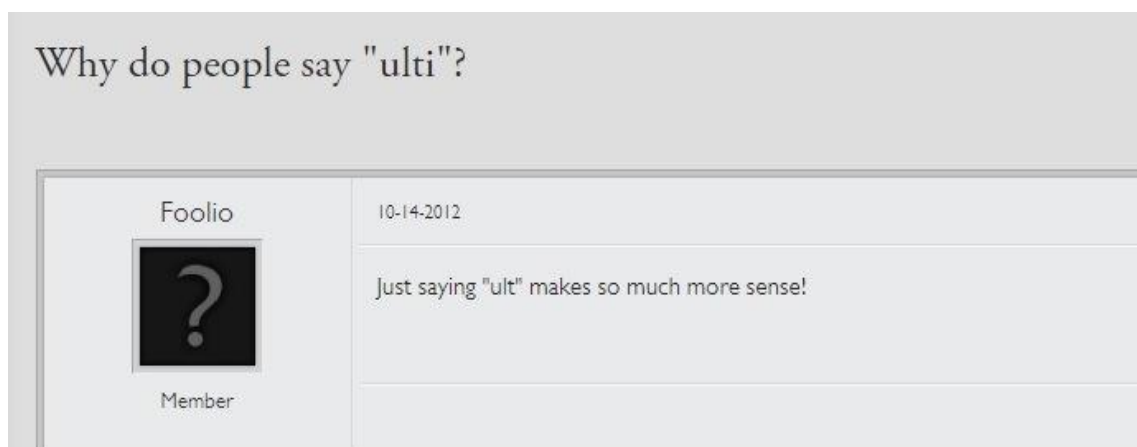
**Figura 04** – MIAR

**Fonte:** Fórum de League of Legends. Disponível em:

<http://boards.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 dez. 2017.

Na imagem acima, por exemplo, observa-se que o jogador reclama que *miar*, ou seja, sinalizar que o inimigo saiu do seu campo de visão, não é obrigação exclusiva de quem fica na rota do meio (MID), mas sim do time inteiro, levando em conta que o inimigo que sumiu pode aparecer em outro lugar e abater um desavisado a qualquer momento.

O truncamento, como a *siglagem*, é um processo não concatenativo, e se dá pelo encurtamento de uma palavra-matriz, sem se distanciar do seu significado (Gonçalves, 2016, p. 79). Foi encontrado apenas um verbo formado por truncamento, *ultar*, que corresponde a um golpe final e muito forte que cada personagem tem para usar contra seu inimigo. Nesse caso, o verbo é formado a partir da palavra *ultimate*, que significa ‘Being or happening at the end of a process; final; Being the best or most extreme example of its kind’<sup>17</sup>. *Ultimate* foi a única base estritamente nominal que foi encontrada durante as análises, de acordo com o *dicionário Oxford online*. Assim, a partir da forma truncada *ult*, forma-se o verbo *ultar* (em vez de *ultimatar*), sendo inserido na primeira conjugação do português, a exemplo dos outros dados.



**Figura 05** – Ult e ulti: variantes truncadas

<sup>17</sup> “Ser ou acontecer no final de um processo; final; Ser o melhor e mais extremo exemplo do seu tipo.” [tradução nossa]

**Fonte:** *Fórum de League of Legends*. Disponível em: <https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.

Na imagem acima, retirada do fórum norte americano do jogo, é possível observar que os usuários também utilizam, além da forma truncada *ult*, a variante *ulti*. No *print*, o jogador está perguntando porque as pessoas falam *ulti*, sendo que, para ele, a forma truncada *ult* faz mais sentido.

### **Verbos formados a partir de sintagmas/expressões**

Um caso bastante específico é o verbo *try hardar*, que tem como base a expressão *try hard* 'tentar arduamente', que, ao se aportuguesar morfológicamente, apresenta-se como *try hardar* ou *tryhardar*. Nesse caso, a marca da primeira conjugação é adicionada ao constituinte adverbial, *hard*, e não ao verbo *try*. Essa expressão passa a significar a ação de se esforçar e exagerar para ganhar a partida. A forma em inglês está registrada no *dicionário Oxford online* também como nome: *try-hard* 'A person who tries very hard'.

### **Divergências semânticas e fonético-fonológicas**

As seções a seguir apresentam, por meio da análise de alguns verbos do corpus, aspectos bastante interessantes dos dados, que dizem respeito a questões morfológicas, semânticas e fonético-fonológicas dos dados.

### **Divergências semânticas**

Durante a pesquisa, os significados, tanto dos verbos utilizados nos jogos, como os de suas respectivas bases na língua inglesa, foram elencados de forma que se pudesse fazer uma comparação. O que se percebeu é que o verbo formado em português e sua base em inglês possuem semelhanças no significado, mas são utilizados em diferentes contextos. Os verbos, no jogo, têm um significado bastante específico e são utilizados apenas naquele ambiente. Veja-se, por exemplo, o caso de *farmar*.



**Figura 06** – Farmar.

**Fonte:** Fórum de *League of Legends*. Disponível em:

<http://boards.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 dez. 2017.

Na imagem, o jogador usa o verbo *farmar*. No contexto do jogo, *farmar* significa executar uma ação a fim de obter ouro, ou a própria ação de acumular ouro. Existe uma semelhança com o verbo do inglês *to farm* que, de acordo com o *dicionário Oxford online* significa 'Make one's living by growing crops or keeping livestock'<sup>18</sup>, mas os significados não são os mesmos. No *print* acima, o jogador diz que está de férias e que vai *farmar IP*, ou seja, acumular IP – Influence Points –, que é um tipo de moeda do jogo. Não se trata de algo relacionado à linguagem geral, onde *to farm* tem mais a ver com o cultivo de plantas, por exemplo.

É importante mencionar também que o jogo *League of Legends* foi criado por uma empresa americana – Riot Games – e foi inicialmente distribuído em inglês. Portanto, esses significados específicos dos verbos que são usados no jogo em português já vêm do próprio jogo em inglês. O jogo foi lançado no Brasil mais tarde, e mesmo assim, antes de ser lançado aqui, os brasileiros já tinham acesso ao jogo sem tradução para o português, como também afirmam Duchowny e Drumond (2017, p. 77) sobre os jogos de RPG em geral:

[...] os servidores de internet para jogos brasileiros ainda não existiam quando esses jogos de RPG se originaram. Dessa maneira, os jogadores que queriam fazer parte desse mundo não tinham outra escolha a não ser jogar nos servidores americanos, o que foi de grande influência na formação do léxico da linguagem específica utilizada. Assim, quando os servidores brasileiros foram lançados, os jogadores experientes que jogavam nos servidores americanos migraram para os servidores de seu país, trazendo consigo toda carga lexical técnica utilizada no RPG.

Existem diferentes jogos de RPG e em todos eles essa linguagem específica, demonstrada neste trabalho através do jogo *League of Legends*, é utilizada. Apesar

<sup>18</sup> “Ganhar a vida cultivando ou mantendo gado”. [tradução nossa].

de se reconhecer uma linguagem de especialidade utilizada no jogo, vale ainda lembrar que foram encontrados alguns verbos usados também na língua geral, como *trollar* 'perturbar alguém ou pregar peça em alguém' e *logar* 'acessar uma conta em algum site ou programa no computador'. Ambos surgiram no âmbito da internet, mas não é possível afirmar que tenham se originado a partir do jogo, apesar de serem utilizados nele.

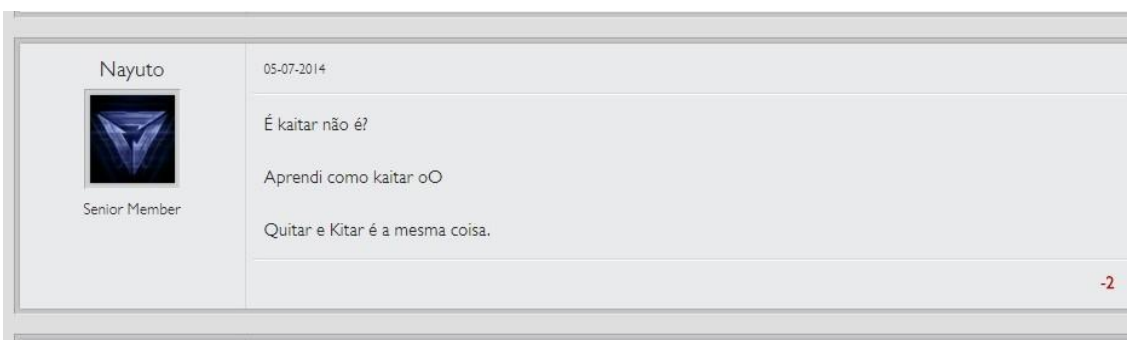
### Divergências fonético-fonológicas

Quando uma palavra é emprestada para outra língua, ela passa, em geral, por um processo de nativização, isto é, por um processo que:

tende a ajustar a pronúncia das palavras estrangeiras à estrutura fonológica da língua nativa, uma vez que diferentes línguas possuem diferentes sistemas de sons e toda língua tem um número diferente de fonemas que são combinados diferentemente (Cardoso, 2008, p. 333).

É sabido que o inglês e o português possuem sistemas fonológicos distintos, a exemplo do sistema vocálico. São exemplos de fonemas vocálicos inexistentes em português o /ʌ/ de *bug* e *sun* e o /ʊ/ de *put* e *push*. Como nem todos os usuários do jogo têm, necessariamente, fluência na língua inglesa, surgem várias pronúncias e formas gráficas para palavras tomadas de empréstimo. Assim, a nativização de palavras envolve não apenas o aspecto morfológico, mas também os aspectos gráfico e fonético-fonológico.

Na imagem a seguir, percebe-se a confusão que o usuário do jogo cria acerca da pronúncia das palavras *kitar* e *quitar*. Ele informa que aprendeu a pronúncia de <*kitar*> como *k[ay]tar* e não como *k[i]tar*, pois é um verbo derivado do inglês *kite* /*kʌɪt*/, em que o <*i*> corresponde ao ditongo [ay]. Além disso, ele confunde duas palavras completamente distintas: *quitar* e *kitar*, dois verbos que vão permitir, por influência da escrita, a mesma pronúncia em português, tendo em vista a correspondência entre o grafema <*i*> e o fonema /i/ nessa língua. Segundo Cardoso (2008, p. 335), "falantes nativos do Português com pouco contato com a língua inglesa tendem a pronunciar as palavras como as leem".

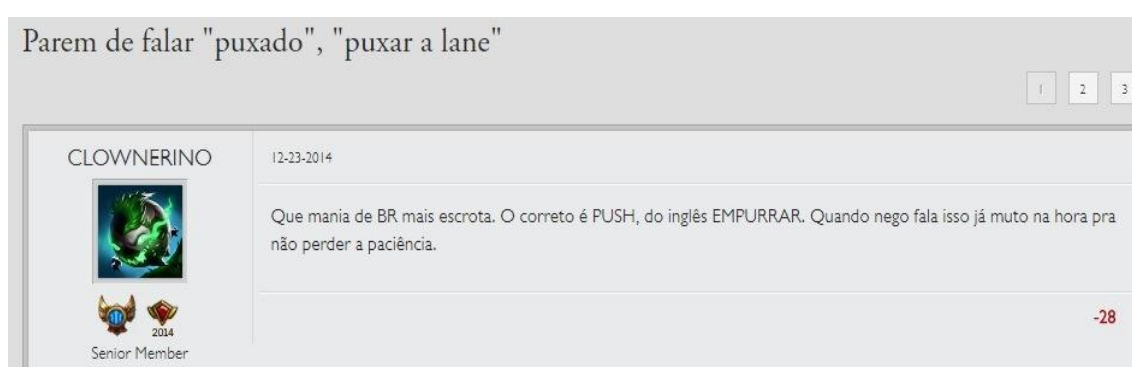


**Figura 07** – Kaitar.

**Fonte:** Fórum de *League of Legends*. Disponível em: <https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.

E, nessa situação, a confusão se estende para o âmbito semântico, pois enquanto *quitar* significa 'sair do jogo', *kitar* corresponde a 'andar e desferir dano no adversário, como se controlasse a sua movimentação'.

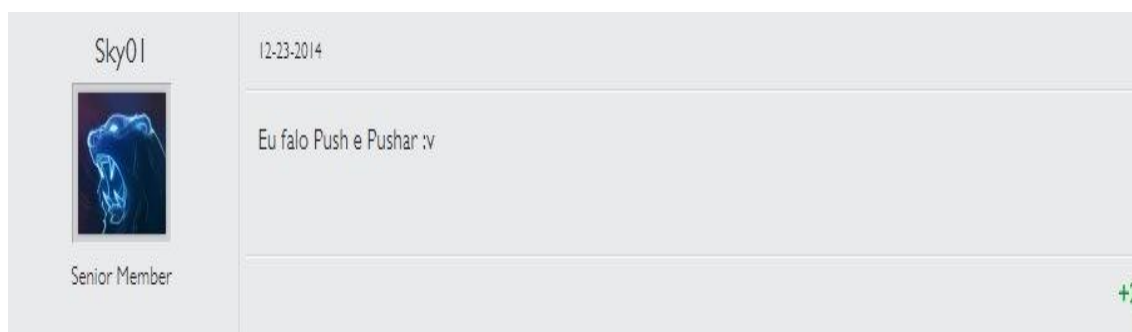
O verbo *pushar*, formado a partir de *to push*, também é um exemplo da interferência da escrita na pronúncia de formas tomadas de empréstimo do inglês. No verbo inglês, o <u> representa o fonema /ʊ/ que, por inexistir em português, acaba sendo substituído por /u/ (Cardoso, 2008, p. 334), o que leva à confusão com o verbo *puxar*, de semântica inversa à de *to push*: enquanto *puxar* significa 'trazer para perto', o verbo *to push* significa 'empurrar'. Além da influência da escrita, a substituição desses dois fonemas ocorre por serem articulatoriamente próximos (Cardoso, 2008, p. 334).



**Figura 08** – Puxar a lane.

**Fonte:** Fórum de League of Legends. Disponível em:

<https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.

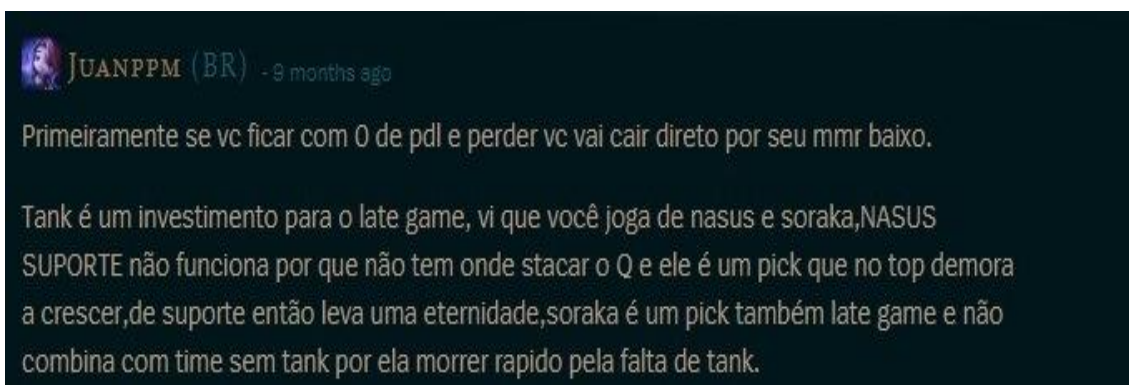


**Figura 09** – Push e Pushar.

**Fonte:** Fórum de League of Legends. Disponível em:

<https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.

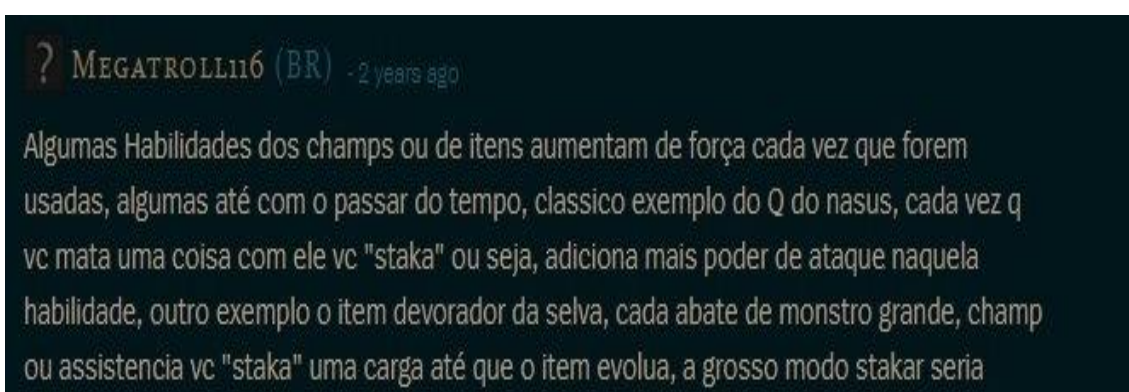
Como pode ser visto nas imagens acima, alguns jogadores também discutem a respeito das formas gráficas que são utilizadas. Nos verbos que se iniciam com /s/ + uma consoante, como *stackar*, de *stack*, é comum a prótese de uma vogal de apoio no início da palavra, *estackar/estacar*. Além dessas formas, são encontradas as grafias *stakar* e *stacar*, em que se observa a dissolução do dígrafo <ck>.



**Figura 10** – Stacar.

**Fonte:** *Fórum de League of Legends*. Disponível em:

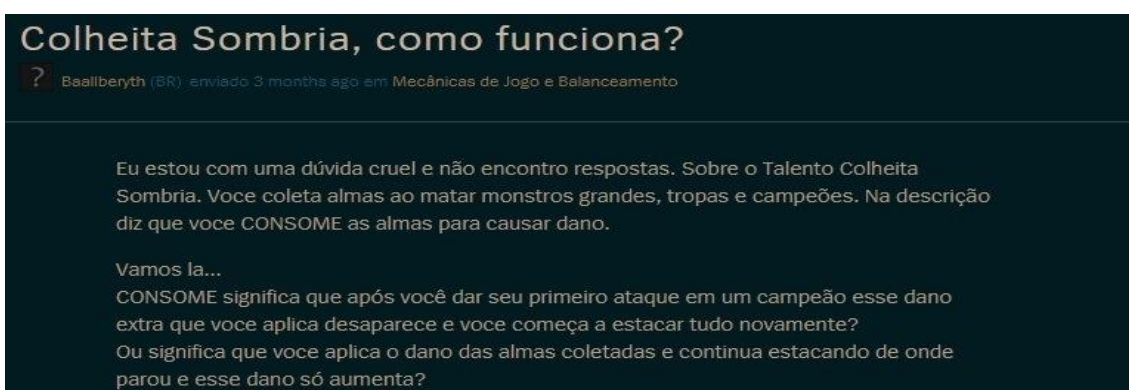
<https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.



**Figura 11** – Stakar.

**Fonte:** *Fórum de League of Legends*. Disponível em:

<https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.



**Figura 12** – Estacar.

**Fonte:** *Fórum de League of Legends*. Disponível em:

<https://forum.br.leagueoflegends.com/>. Acesso em: 07 fev. 2018.

Observa-se, com esses exemplos, não apenas a interferência da escrita na fala, mas também da fala na escrita. Vários outros casos desse tipo foram



observados no *corpus*, mas não puderam ser detalhados neste trabalho pelo limite de páginas.

## Conclusões

Foi possível perceber, neste trabalho, uma pequena parte do conteúdo linguístico que pode ser explorado nos jogos de computador. A linguagem *gamer* foi apresentada como uma terminologia, devido às suas especificidades semânticas e de uso. Os termos utilizados pelos jogadores, como visto nos exemplos apresentados, são bastante estritos, e um indivíduo sem conhecimento dessa área, mesmo sendo fluente em inglês, não conseguiria entender um diálogo em que essa linguagem fosse utilizada.

Foram apresentados alguns verbos utilizados na linguagem *gamer* e os processos de sua formação a partir de empréstimos da língua inglesa. O estudo da estrutura dos verbos com base nos processos de formação de palavras em português foi muito desafiador, pois levou à discussão sobre a delimitação da categoria sintática das bases estrangeiras, se nominal ou verbal. Diante disso, algumas possibilidades de análise foram apresentadas, trazendo à tona a discussão acerca da derivação por conversão e por um sufixo zero.

Além disso, na análise dos dados, verificou-se que alguns aspectos ainda precisam ser estudados de forma mais aprofundada: as bases verbais que foram formadas por processos não concatenativos, os verbos formados pelo sufixo *-e(ar)*, as divergências semânticas e fonético-fonológicas e os verbos formados a partir de expressões do inglês. Não obstante esta pesquisa ter se concentrado em uma única classe gramatical (verbo), a análise pode ser estendida para outras categorias sintáticas, e para outros termos e expressões, em trabalhos futuros. A partir deste trabalho, a investigação dos aspectos linguísticos envolvidos nesse tipo de fenômeno pode ser aprofundada.

Para finalizar, percebe-se que a pesquisa terminológica na área dos jogos *online* oferece boas possibilidades, devido, principalmente, ao cenário tecnológico atual, no qual os empréstimos/estrangeirismos, principalmente anglicismos, têm tido grande influência sobre o léxico do português brasileiro.

---

## Referências

---

ADAMS, Valerie. *Complex words in english*. Harlow: Longman, 2001.

ALMEIDA, Gladis Maria de Barcellos. Os anglicismos e as linguagens de especialidade no português do Brasil. *Debate terminológico. RITerm.* – Paris (França), v. 2, p. 1-12, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/riterm/article/view/21555>. Acesso em: 15 mai. 2018.

ARIZA, Luis Morales. La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. *Revista Electrónica del Lenguaje*, v. 2, n. 2, p. 1-26, 2015. Disponível em: <https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2018.

BARROS, Lúcia Almeida. *Curso básico de terminologia*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

BASILIO, Margarida. *Formação e classes de palavras no português do Brasil*. São Paulo: Contexto, 2004.

BASILIO, Margarida. *Teoria lexical*. São Paulo: Ática, 2007.

BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. As ciências do léxico. In: OLIVEIRA, Ana Maria Pinto Pires de; ISQUERDO, Aparecida Negri (Orgs.). *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. 2a. ed., Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2001, p. 13-22.

CAETANO, Ricardo. *Guia definitivo de League of Legends*. São Paulo: Universo Geek, 2016.

CAMARA JR., Joaquim Mattoso. *História e estrutura da língua portuguesa*. Petrópolis: Vozes, 1979.

CAMARA JR., Joaquim Mattoso. *Estrutura da língua portuguesa*. Petrópolis: Vozes, 1976.

CARBONIERI, Fernando. *O idioma médico: Glossário de termos médicos para Acadêmicos de Medicina*. Disponível em: <https://academiamedica.com.br/blog/o-idioma-medico-glossario-de-termos-medicos-para-academicos-de-medicina>. Acesso em: 04 de julho de 2018.

CARDOSO, João Henrique da Costa. A nativização de termos de informática do inglês no português brasileiro: uma análise fonológica. In: MOURA, Denilda (org.). *Os desafios da língua: pesquisas em língua falada e escrita*. Maceió: EDUFAL, 2008, p. 333-336.

CORREIA, Margarita; ALMEIDA, Gladis Maria de Barcellos. *Neologia em português*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

DUCHOWNY, Aléxia Teles; DRUMOND, Maria Eduarda Hilarino. A linguagem específica dos jogos de Role-playing game. *Revista de Estudos Acadêmicos de Letras*, v. 10, p. 154-169, 2017.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. "Na sextaneja com a caipifruta da mãedrasta": o estatuto morfológico dos splinters no português brasileiro contemporâneo. *Diadorim*, Número especial, p. 139-158, 2013.

GONÇALVES, Carlos Alexandre. *Atuais tendências em formação de palavras*. São Paulo: Contexto, 2016.

LIEBER, Rochelle. English word-formation processes. In: STEKAUER, Pavol; LIEBER, Rochelle (eds). *Handbook of word-formation*. Dordrecht: Springer, 2005, p. 375-422.

MONTEIRO, José Lemos. O morfema zero no processo de derivação. *Revista de Letras*, Fortaleza, v. 1, n.2, p. 95-113, 1978.

MORENO FERNÁNDEZ, Francisco. *Princípios de sociolingüística y sociología del language*. 2a. ed. act., Barcelona: Ariel, 2005.

OXFORD English Dictionary. Disponível em: <https://en.oxforddictionaries.com>.

PAVEL, Silvia; NOLET, Diane. *Manual de Terminologia*. Traduzido em português por Enilde Faulstich. Canadá: Translation Bureau / Bureau de la Traduction. Direção de Terminologia e Normalização, Departamento de Tradução do Governo Canadense, 2002.

PEREIRA, Rui. Formação de verbos. In: RIO-TORTO, Graça; RODRIGUES, Alexandra Soares; PEREIRA, Isabel; PEREIRA, Rui; RIBEIRO, Sílvia. (orgs.). *Gramática derivacional do português*. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016, p. 297-352.

PIEL, Joseph-Maria. Origens e estruturação histórica do léxico português (1976). In: PIEL, Joseph-Maria. (org.). *Estudos de linguística histórica galego-portuguesa*. Lisboa, IN-CM, 1989, p. 9-16.

RIOT GAMES. *Fórum de League of Legends*. Disponível em: <https://forum.br.leagueoflegends.com>. Acesso em: 07 fev. 2018.

RODRIGUES, Alexandra Soares. Noções basilares sobre a morfologia e o léxico. In: RIO-TORTO, Graça; RODRIGUES, Alexandra Soares; PEREIRA, Isabel; PEREIRA, Rui; RIBEIRO, Sílvia. (orgs.). *Gramática derivacional do português*. 2.ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016, p. 35-131.

---

### Para citar este artigo

---

BITTENCOURT, Isabele Mansur Costa; SANTOS, Antonia Vieira dos. A linguagem gamer e sua terminologia: uma análise da formação de verbos no português por empréstimo no jogo online League of Legends. *Miguilim – Revista Eletrônica do Netlli*, Crato, v. 13, n. 1, p. 46-72, jan.-abr. 2024.

---

### Autoria

---

**Isabele Mansur Costa Bittencourt** é egressa do Curso de Graduação em Letras - Língua Inglesa do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia. E-mail: [isabele.mansur16@gmail.com](mailto:isabele.mansur16@gmail.com); ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0003-1383-4768>.

**Antonia Vieira dos Santos** é professora Associada do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia. E-mail: [toniavieira@gmail.com](mailto:toniavieira@gmail.com); ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-2144-8168>.