

unesp  UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

**Faculdade de Ciências e Letras
Campus de Araraquara - SP**

MARCELO EDUARDO RODRIGUES OKAZAKI

**Estudo sobre neologismos no Português do Brasil no
contexto de *League of Legends***



ARARAQUARA – S.P.

2023

MARCELO EDUARDO RODRIGUES OKAZAKI

**Estudo sobre neologismos no Português do Brasil no
contexto de *League of Legends***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estudos do Léxico

Orientador: Prof. Dr. Odair Luiz Nadin da Silva

Bolsa: CAPES

ARARAQUARA – S.P.

2023

O41e Okazaki, Marcelo Eduardo Rodrigues
Estudo sobre neologismos no Português do Brasil no
contexto de League of Legends / Marcelo Eduardo
Rodrigues Okazaki. -- Araraquara, 2023
102 p. : il., tabs.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista
(Unesp), Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara
Orientador: Odair Luiz Nadin da Silva

1. neologia. 2. léxico. 3. jogos online. 4. League of
Legends. 5. neologismos. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca da
Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

MARCELO EDUARDO RODRIGUES OKAZAKI

Estudo sobre neologismos no Português do Brasil no contexto de *League of Legends*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Faculdade de Ciências e Letras – Unesp/Araraquara, como requisito para obtenção do título de Mestre em Linguística e Língua Portuguesa.

Linha de pesquisa: Estudos do Léxico

Orientador: Prof. Dr. Odair Luiz Nadin da Silva

Bolsa: CAPES

Data da defesa: 26/05/2023

MEMBROS COMPONENTES DA BANCA EXAMINADORA:

Presidente e Orientador: Prof. Dr. Odair Luiz Nadin da Silva

Universidade Estadual Paulista (UNESP) – *Campus* de Araraquara.

Membro Titular: Prof^ª. Dr^ª. Mariângela de Araújo

Universidade de São Paulo (USP).

Membro Titular: Prof. Dr. Jorge Lázaro

Escuela Nacional de Lenguas, Lingüística y Traducción de la Universidad Nacional Autónoma de México (ENALLT-UNAM)

Membro Suplente: Prof. Dr. Renato Rodrigues Pereira

Universidades Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS) – *Campus* de Três Lagoas

Membro Suplente: Prof^ª. Dr^ª. Clotilde de Almeida Azevedo Murakawa

Universidade Estadual Paulista (UNESP) – *Campus* de Araraquara.

Local: Universidade Estadual Paulista - Faculdade de Ciências e Letras (UNESP) – *Campus* de Araraquara

Às pessoas que viabilizaram, de alguma forma, este processo.

AGRADECIMENTOS

Dizer que sou grato é muito superficial quando penso em tudo o que eu sinto pelas pessoas que estiveram envolvidas, em maior ou menor grau, na minha formação em Letras. Além de gratidão, sinto o dever de entender este privilégio como uma representação de todas essas pessoas que tiveram as suas linhas de vida cruzadas, emboladas, tangenciadas ou alinhadas com a minha. À minha mãe, pela segunda chance que ninguém me daria, em outros contextos; ao meu irmão, que entende o quão difícil é passar por situações que nos afetam emocionalmente e, ainda assim, precisamos continuar: obrigado pela empatia; ao Luiz Paulo, que praticamente deu forças para escrever o projeto de ingresso no programa em um dos momentos mais difíceis da minha vida.

Aos meus amigos (de Botucatu e de Araraquara), mas principalmente aos meus companheiros “Letrólogos”. Aos Sobreviventes: Andrezza (Bonsai), Alana (Apnéia), Amanda, Beatriz, Manu (Beats), Lucas (Mena), Sarah (Atena) e Náthalie (Biffe). Às minhas parcerias de trabalho (que eventualmente se tornaram laços de amizade que prezo muito): Laura, Javi, Beatriz, Rebeca e Náthalie. À Mônica Aparecida Campos, que vibrou por mim nos momentos de vitória e acolheu-me em minhas crises.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Odair Luiz Nadin da Silva. Agradeço pela empatia em vários dos eventos que ocorreram na minha vida pessoal desde que virei seu orientando. Agradeço pela parceria e por acreditar em mim.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Agradeço também às políticas de cota e à existência de cursinhos populares; sem a sua existência, esse processo seria inviabilizado.

“O conhecido é finito, o desconhecido, infinito; intelectualmente estamos numa ilha no meio de um oceano ilimitado de inexplicabilidade. Nossa função em cada geração é reivindicar um pouco mais de terra firme” (HUXLEY, 1887 *apud* SAGAN, 2017).

RESUMO

A presente pesquisa parte do fato de que os jogos online têm adquirido cada vez mais adeptos ao redor do mundo e de que a interação linguística entre os falantes de diferentes línguas num mesmo ambiente contribui para o surgimento de novas unidades léxicas. Como consequência disso, há a possibilidade de que alguns elementos da linguagem criada nesses ambientes saiam do contexto dos jogos e comecem a ser utilizados em outros contextos comunicativos, o que pode promover os empréstimos linguísticos entre as línguas, no caso do qual nos ocupamos, no Léxico do Português do Brasil. Com base nas contribuições de autores como Biderman (1998), Alves (1984; 1996; 2004) e Cabré (2015) para os estudos de Neologia, descrevemos e analisamos a ocorrência de neologismos no Português do Brasil no contexto dos jogos online, com foco no jogo *League of Legends*. Ademais, consideramos, ao longo das análises, uma possível vulgarização de terminologias referentes à linguagem específica dos jogos online. Nossos objetivos foram: refletir sobre os estudos em Neologia; identificar neologismos no contexto de jogos online no Português do Brasil, bem como descrever e analisar os tipos de neologismo cuja origem esteja diretamente ligada ao jogo *League of Legends*. Para atingir tais objetivos, a metodologia se dividiu em quatro etapas: seleção de candidatos a neologismos em redes sociais e plataformas de *streaming*; confirmação do uso em um *corpus* de língua portuguesa; verificação de registro em dois dicionários de língua portuguesa; descrição e análise das tipologias de neologismos que ocorrem no contexto do *League of Legends*. Assim, espera-se contribuir para a descrição do Português do Brasil no que se refere à inserção de novas unidades léxicas e novos significados no acervo lexical da língua portuguesa.

Palavras-chave: Neologia; neologismos; léxico; jogos online; *League of Legends*; Português do Brasil

ABSTRACT

The present research is based on the fact that online games have been gaining more and more followers around the world, and that the linguistic interaction between speakers of different languages in the same environment contributes to the emergence of new lexical units. As a consequence, it is possible that some elements of the language created in these environments may move beyond the context of games and start being used in other communicative contexts, which can promote linguistic borrowing between languages, in the case we are concerned with, in the lexicon of Brazilian Portuguese. Based on the contributions of authors such as Biderman (1998), Alves (1984; 1996; 2004), and Cabré (2015) to the studies of Neology, we describe and analyze the occurrence of neologisms in Brazilian Portuguese in the context of online games, with a focus on the game League of Legends. Furthermore, throughout the analysis, we consider the possible popularization of terminologies related to the specific language of online games. Our objectives were to reflect on studies in Neology, identify neologisms in the context of online games in Brazilian Portuguese, and describe and analyze the types of neologisms whose origin is directly linked to the game League of Legends. To achieve these objectives, the methodology was divided into four stages: selection of neologism candidates from social networks and streaming platforms, confirmation of usage in a corpus of Portuguese language, verification of entries in two Portuguese language dictionaries, and description and analysis of the typologies of neologisms that occur in the context of League of Legends. Thus, we hope to contribute to the description of Brazilian Portuguese regarding the insertion of new lexical units and new meanings into the lexical repertoire of the Portuguese language.

Keywords: Neology; neologisms; Lexicon; online games; League of Legends; Brazilian Portuguese

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Exemplo de baitar utilizado no Twitter.....	45
Figura 2. Ferramenta de busca no <i>Corpus</i> do Português: Web/Dialects.....	49
Figura 3: Meme Morgana feedando.	75
Figura 4: Cena do funeral em Call of Duty: Advanced Warfare (ACTIVISION, c2023, online)	77
Figura 5. F como forma de prestar condolências às vítimas de Covid-19 (METEORO BRASIL, 2021).....	78

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Tipos de Neologismos.....	82
Gráfico 2: Neologismos formais por importação	84
Gráfico 3: Formação dos Empréstimos	85
Gráfico 4: Derivação afixal	86

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Lexicologia e Terminologia	24
Quadro 2: Tipos de Neologia	31
Quadro 3: Tipos de neologismo	32
Quadro 4: Modelo da ficha léxico-terminográfica	46
Quadro 5: Exemplo de Ficha Léxico-terminográfica – unidade baitar	47
Quadro 6: Fontes de coleta de candidatos a neologismo	48
Quadro 7. Homônimos com unidades léxicas do PB	80
Quadro 8. Exemplos de neologismos semânticos	83

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	14
1 INTRODUÇÃO.....	16
2 LEXICOLOGIA E TERMINOLOGIA.....	20
2.1 Unidades léxicas, infraléxicas e terminológicas.....	24
2.2 Neologia e Neologismo.....	28
2.2.1 Neologia e Terminologia.....	32
2.3 Tipos de neologismo.....	34
2.3.1 Neologismo formal.....	34
2.3.1.1 Importação lexical.....	35
2.3.1.2 Derivação e composição nas importações linguísticas.....	37
2.3.1.3 Lexicalização de estruturas complexas.....	38
2.3.2 Neologismo semântico.....	39
2.4 Os jogos online e sua influência na criação lexical nas línguas.....	41
2.4.1 O jogo <i>League of Legends</i> e sua linguagem.....	42
3 METODOLOGIA.....	44
3.1 Seleção de candidatos a neologismo no <i>League of Legends</i>	47
3.2 Verificação de uso no <i>Corpus</i> do Português.....	48
3.3 Comprovação de registro dos candidatos a neologismos no <i>Caldas Aulete</i> e no <i>Dicionário Houaiss</i>	49
3.4 Preenchimento das fichas léxico-terminográficas.....	50
3.5 Descrição e análise dos dados.....	50
4 ANÁLISE DAS TIPOLOGIAS DE NEOLOGISMOS.....	51
4.1 Neologismo Formal.....	51
4.1.1 Estrangeirismos.....	51
4.1.2 Empréstimos.....	56
4.1.2.1 Siglas e acrônimos.....	57

4.1.2.2 Derivação afixal.....	61
4.1.2.2.1 Sufixação	61
4.1.2.2.1.1 Verbalização	62
4.1.2.2.1.2 Adjetivação.....	69
4.1.2.2.2 Prefixação:	70
4.1.2.3 Lexias complexas	72
4.1.2.4 Casos especiais	75
4.2 Neologismo semântico	78
4.2.1 Homonímia de neologismos com unidades vernáculas do PB	79
4.3 Apresentação e discussão dos resultados	82
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	90
APÊNDICE I - Lista de Neologismos.....	95
APÊNDICE II - Amostra de fichas léxico-terminográficas	97

APRESENTAÇÃO

Esta dissertação de mestrado está inserida na área de conhecimento denominada Linguística, mais especificamente nos Estudos do Léxico; logo, serão abordadas ciências como Lexicologia, Terminologia e Neologia, além, é claro, do objeto estudado, que é a linguagem utilizada em um dos jogos online mais populares da história dos games: o *League of Legends*. Contudo, antes, porém, de nos adentrar de fato no estudo de neologismos identificados no contexto do jogo em questão, permitir-me-ei desfazer-me brevemente do rigor da linguagem acadêmica (o “academicismo”) para uma apresentação sobre a minha percepção do léxico, da Lexicologia, da Terminologia, da Neologia e, é claro, do jogo estudado nesta dissertação.

Existe um aspecto sobre mim que é sabido por quem mais me conhece: sou entusiasta de curiosidades sobre Astronomia. Sigo diversas páginas em redes sociais sobre divulgação científica na área, ouço *podcasts*, vejo vídeos ilustrativos e tento acompanhar as novidades mais palatáveis para os leigos, dentre os quais me incluo. Certa vez, um professor - que é fundamental na minha trajetória como pesquisador - disse em uma aula que o léxico de uma língua pode ser comparado a uma “galáxia em expansão” (BATTANER ARIAS; LÓPEZ FERRERO, 2019, p. 65) cheia de estrelas e de planetas. Mas, com meu finito, muito finito, finitíssimo conhecimento sobre Astronomia, gostaria de humildemente discordar da sua fala. Não acredito que a galáxia seja páreo para o léxico de uma língua natural.

Ora, se o universo todo está em expansão - fato constatado pela Lei de Hubble (MANN, 2019) - e o léxico de uma língua também está (BIDERMAN, 2001), faz muito mais sentido comparar o léxico ao universo devido à complexidade de ambos e à sua característica de expansão, também comum aos dois.

A Neologia, sendo entendida como a capacidade de renovação do léxico (CORREIA; ALMEIDA, 2012), seja por incorporação de novas formas e/ou significados, também tem uma segunda acepção: a ciência que estuda essa expansão e renovação do léxico. Na Astronomia, há a Lei de Hubble, que atesta que o universo está se expandindo, a partir da Constante de Hubble, uma taxa que mede essa aceleração de expansão (MANN, 2019). Sendo assim, temos ciências que estudam a expansão para ambos os universos - léxico e literal.

Como lembra muito bem Sagan (2017), o universo é imensurável em sua extensão e riqueza. No vácuo, há conglomerados de galáxias, as quais possuem núcleos orbitados por bilhões de estrelas, que, por sua vez, são orbitadas por planetas, asteroides e outras matérias e gases. Os vocabulários que podem ser reunidos por questão semântica, morfológica, contextos de uso ou qualquer outro motivo, bem como os conjuntos terminológicos, seriam os grupos de

galáxias, e cada galáxia seria uma única unidade léxica, devido às suas nuances de contextos de uso, etimologia, morfologia, suas questões semânticas e pragmáticas. A unidade léxica é tão complexa, que eu não ousaria reduzi-la a um sistema planetário ou a um planeta orbitando uma estrela; há diversas questões relacionadas ao lexema, principalmente ao darmos a ele o nome de *palavra* ou *termo*.

Embora haja muito espaço vazio (vácuo) no universo, há uma força que mantém todos os elementos astronômicos em sincronia: a gravidade. Ao olharmos para o léxico, sabemos que há uma “força” que articula e organiza todas as unidades léxicas autônomas e também todas as raízes e afixos, a fim de estabelecer uma comunicação eficiente e eficaz. Denominamos essa “força” de gramática. Há uma relação intrínseca entre astros e a gravidade, assim como também há entre o léxico e a gramática de uma língua.

A partir da ideia de que conglomerados de galáxias são vocabulários ou conjuntos terminológicos, podemos dizer que a linguagem utilizada no *League of Legends* é um desses grupos. Isso porque, desde que virei um adepto do jogo, em 2017, um dos maiores desafios para desenvolver minhas habilidades de jogador foi aprender a sua linguagem, uma vez que muitas palavras são estranhas ao sistema linguístico do Português do Brasil. Quem sabe, à primeira vista, o que significa *buildar*, *gg izi*, *tankável* ou *wave*, por exemplo? A mecânica, as estratégias possíveis, as habilidades que podem ser utilizadas e vários outros aspectos do jogo só são aprendidos com a tomada de consciência do jogador sobre os significados das unidades léxicas que definem esses elementos.

Ao ingressar no curso de Letras e estudar disciplinas como Morfologia Lexical, Morfologia Flexional e Gramática da Língua Portuguesa, devaneios sobre como poderia estudar o contexto do jogo inquietaram a minha mente. Com alguma sorte e através de uma rede de excelentes professores e pesquisadores, encontrei o professor Odair, meu *duo*¹ nessa jornada que é viajar por essas galáxias de um conglomerado de neologismos.

¹ **duo:** pessoa que compõe uma dupla de jogadores; parceiro (OKAZAKI, 2023).

1 INTRODUÇÃO

Os jogos online são tipos de jogos que têm adquirido cada vez mais adeptos ao redor do mundo. Esses jogos reúnem pessoas de diversos lugares em um mesmo ambiente: dentro de uma partida, de uma comunidade nas redes sociais (como, por exemplo, o *Reddit*, uma rede social em que há comunidades de fóruns, ou o *Twitter*), ou em plataformas de *streaming*², como a *Twitch*. Essa interação linguística entre falantes das mais diferentes línguas em um mesmo ambiente possibilita o surgimento de unidades léxicas que contribuem para facilitar a comunicação nesse contexto. Há, no entanto, a possibilidade de que essas unidades extrapolem o contexto dos jogos e passem a ser utilizadas em outros contextos, o que pode promover os empréstimos linguísticos entre as línguas, no caso do qual nos ocupamos, no léxico do Português do Brasil (doravante PB).

Segundo Biderman (2001), o Léxico de uma língua está o tempo todo se expandindo e sendo incorporado por novos vocábulos. A única forma de cessar essa expansão seria uma cristalização do sistema linguístico, isto é, a não utilização da língua, uma vez que, enquanto esta estiver viva na oralidade e na escrita, a mudança acontece naturalmente. Algo parecido com esse fenômeno foi o que houve com o caso do latim; com a expansão do império romano, surgiram as línguas românicas e, posteriormente, as línguas neolatinas. Atualmente, o latim é uma língua cristalizada, uma vez que não é utilizada por uma comunidade de falantes no cotidiano.

A expansão do léxico acontece porque a sociedade está em constante mudança e o sistema linguístico acompanha essa transformação, pois a relação língua-sociedade é codependente (PREARO-LIMA, 2019). A esse processo de expansão do léxico dá-se o nome de Neologia e as novas unidades léxicas ou os novos significados propriamente ditos denominam-se neologismos. Isso significa que há um processo de criação vocabular nas línguas que pode ser categorizado de diversas formas e é por meio dele que se dá essa expansão.

Os processos neológicos existentes podem ser subdivididos em duas categorias: semântico e formal. A primeira, segundo Biderman (2001), consiste em um novo significado a um significante já existente. A autora utiliza o exemplo do vocábulo “comunidade”, que teve o seu sentido ampliado ao longo dos últimos dois séculos. Já o neologismo formal é um processo

² O *streaming* é a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo.

de introdução de uma nova unidade léxica em um idioma por meio de unidades vernáculas ou de empréstimos de outras línguas.

Ainda de acordo com a autora (2001, p. 208), é correto afirmar que, no caso do PB, é mais comum ocorrer o anglicismo quando se trata de empréstimos devido à influência da língua inglesa e da cultura, sobretudo, estadunidense em diversas culturas ao redor do mundo. Isso se deve ao fato de que os Estados Unidos da América, desde a sua colonização, de certa forma, adquiriram grande poder cultural sobre a maior parte do mundo. Desse modo, os novos conceitos que surgem no país, criados através da sua mudança sociocultural e tecnológica ao longo do tempo, podem ser absorvidos por falantes de outras línguas. Portanto, o PB - assim como diversas línguas - tem absorvido em seu léxico palavras originárias de outros idiomas, sobretudo da língua inglesa.

A utilização de unidades léxicas da língua inglesa acontece em diversos jogos. Entretanto, por questões metodológicas, limitamo-nos ao jogo *League of Legends* (LoL), um jogo no estilo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) mundialmente conhecido, que reúne milhões de pessoas diariamente. Esse jogo possui diversos candidatos a neologismos em comum com outros jogos.

O MOBA é um dos estilos de jogos mais populares das últimas décadas e vai muito além do que os jogos online são, na atualidade, de acordo com Capelas (2015), é praticamente sinônimo de esportes eletrônicos (*e-Sports*). Ainda segundo o autor, “é um gênero que possui uma cultura única, com suas próprias gírias, piadas e problemas”. Além disso, o MOBA é responsável pela movimentação de milhões de dólares por conta dos campeonatos profissionais de *e-Sports*. Em 2013, a final do campeonato mundial de *League of Legends* contou com 32 milhões de espectadores.

Os dois MOBAs mais populares são *League of Legends* e *Dota 2*, uma vez que acabam por competir entre si por conta de sua semelhança em questão de jogabilidade, histórias envolvendo os personagens do jogo, campeonatos que movimentam milhões de dólares e quantidade de jogadores. De acordo com Capelas (2015), a Riot Games, empresa responsável pelo desenvolvimento do LoL, divulgou que 67 milhões de jogadores ficam online no intervalo de um mês, 27 milhões em um dia, com um pico de 7,5 milhões de pessoas jogando concomitantemente. Esses números resultam da contabilização do próprio jogo, a qual considera duas principais variáveis: dia e mês. Isto é, se uma pessoa faz *login* todos os dias na sua conta, ele contabilizará uma vez por dia (na variável dia), mas será incluído na conta como somente um, quando considerada apenas a variável “mês”. Por sua vez, o *Dota 2* tem simultaneamente 1,2 milhão de pessoas online como pico.

Existem diversos jogos do mesmo gênero, como *Dota 2* (2013), *Arena of Valor* (2016), *Mobile Legends: Bang Bang* (2016), *League of Legends: Wild Rift* (2020) – uma versão mobile de *League of Legends* –, dentre outros menos populares. Contudo, “apesar de existirem outros jogos MOBA, *League of Legends* certamente é o mais popular. Além disso, é onde muitos atletas profissionais de *e-Sports* começaram” (FRUCTUOSO, 2021, online).

O jogo em questão tem grande visibilidade no mundo dos *games*³ e algumas unidades léxicas já saíram do ambiente do LoL e começaram a ser utilizadas em outros jogos. A sua influência é tão grande que, eventualmente, algumas dessas unidades podem ser incorporadas no léxico do Português do Brasil e é esse o objeto que propomos estudar na presente pesquisa.

Como já mencionado, o léxico das línguas está em constante transformação e ampliação por se tratar de um aspecto linguístico aberto. A descrição e a análise do léxico das línguas são imprescindíveis, uma vez que este acompanha as mudanças sofridas pelas comunidades linguísticas. Descrever e analisar o léxico pode contribuir para a compreensão dos movimentos culturais que a comunidade de falantes faz ao longo da história e também para o ensino e a preservação da língua e de sua história. Isso porque a descrição e a análise do léxico retratam também, além de outras questões, as variações e mudanças da língua, que, por sua vez, acompanham movimentos sociais, culturais e econômicos da comunidade linguística. Essas mudanças devem fazer parte de um sistema de educação que busque a qualidade, que seja isenta de preconceitos, inclusiva e mais cidadã.

Portanto, a partir das devidas reflexões iniciadas, propomos nesta pesquisa como objetivo primeiro descrever e analisar a ocorrência de neologismos no Português do Brasil no contexto dos jogos online, com foco no jogo *League of Legends*, levando em conta, ao longo das análises, também, uma possível vulgarização de terminologia referente à linguagem específica dos jogos online. Ademais, com as contribuições dos estudos em Neologia, pretendemos: (i) descrever os processos de coleta e de análise de neologismos que ocorrem em interações, através de textos escritos produzidos entre 2020 e 2022, entre os jogadores do *League of Legends*; (ii) apresentar o processo de confirmação de uso dos neologismos em um banco de dados de língua portuguesa, bem como em dois dicionários gerais de língua portuguesa; e, por fim, (iii) refletir sobre os processos de formação de neologismos no contexto do jogo *League of Legends*.

Para que os objetivos sejam alcançados, a dissertação foi dividida em 4 capítulos, sendo o primeiro a introdução, seguido da revisão bibliográfica que inclui reflexões sobre a

³ **Game:** subst. O mesmo que jogo. Essa unidade tem origem no inglês.

Lexicologia e a Terminologia, em que constam os objetos de estudo destas ciências: unidades léxicas, infraléxicas⁴ e terminológicas. A partir dessas reflexões, são introduzidos os conceitos de Neologia e de neologismo, essenciais para a compreensão e estudo das unidades, ainda, candidatas a neologismos. Os tipos de neologismos existentes também são abordados para a categorização das unidades. Ainda nesse capítulo, alguns aspectos de *League of Legends* são abordados, bem como uma breve discussão sobre o uso da língua portuguesa no contexto desse jogo.

No capítulo 3, a metodologia é apresentada a partir da descrição de todos os passos dados ao longo da pesquisa: desde a percepção das unidades estranhas ao sistema linguístico em diferentes contextos de interação sobre o jogo, passando pela atestação de uso destas em um *Corpus* do Português, a confirmação de seu registro ou não em dois dicionários de língua portuguesa, até a discussão e a análise das tipologias de neologismos. Também é apresentado um modelo de ficha léxico-terminográfica que foi utilizado para catalogar cada uma das unidades que compõem o *corpus* da pesquisa. Embora as fichas não tenham entrado na redação final, estas foram fundamentais para a execução da pesquisa (exemplificadas no Anexo II).

No quarto e último capítulo, apresentamos a análise das tipologias de neologismos identificados e confirmados no *corpus*. A organização deste capítulo se dá a partir da discussão dos tipos de neologismos e, na sequência, a classificação de algumas unidades que se encaixam nesta tipologia. Demoramo-nos apenas em unidades que apresentam alguma peculiaridade em relação à sua classificação. E, ao fim, o trabalho é concluído com as considerações finais, o *corpus* em lista na sua versão final (Apêndice I) e as exemplificações de fichas (Apêndice II).

A forma como o texto desta dissertação se apresenta evidencia o processo de amadurecimento da pesquisa, isto é, o caminho que percorremos desde o projeto até se tornar efetivamente uma dissertação perpassou diversos pontos de reflexão. Ao início, os neologismos aqui apresentados e analisados foram tratados do ponto de vista da Lexicologia. Contudo, ao passar diversas vezes por olhos especializados em Terminologia, uma vereda foi iluminada por esta ciência, possibilitando análises mais pertinentes a diversos neologismos aqui descritos. Desse modo, é importante que este texto seja lido como o que, de fato, é: um processo de amadurecimento.

⁴ “unidades de dimensão inferior à palavra gráfica [...] Entre estas, contam-se as unidades infraléxicais de significado lexical, as raízes, e as unidades infraléxicais de significado gramatical ou instrucional, os afixos” (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 12).

2 LEXICOLOGIA E TERMINOLOGIA

A partir do fato já exposto de que o léxico das línguas está em constante expansão, surge a necessidade da existência de diversas ciências com suas respectivas especificidades para tentar, ainda que seja tarefa muito difícil, contemplar todas as partes integrantes deste aspecto de uma comunidade linguística.

O léxico, segundo Biderman (2001), existe por conta de um processo de associação cognitiva entre a realidade e o registro de conhecimento desta, isto é, o ser humano acessa o universo e o classifica concomitantemente. Sendo assim, a nomeação das múltiplas realidades é um prelúdio às ciências posteriormente desenvolvidas pela espécie humana.

O ser humano encontrou no léxico uma forma de organizar o universo, suas experiências e conceitos, a partir de processos sucessivos de percepção e sapiência que resultam em signos linguísticos, os quais são associados a ideias e conceitos, que, por sua vez, possuem referentes no universo concreto e abstrato com o qual se relaciona (BIDERMAN, 2001).

Ao reunir objetos e ideias em grupos com semelhanças e destacando as divergências mais sutis de cada um, os seres humanos estruturam a sua realidade. Com as taxonomias - sistemas classificatórios - das línguas naturais e adequadas a cada cultura, Biderman (2001, p. 14) afirma que há “tipos de semântica universalmente compreensíveis”. Isso significa que o léxico é um universo de conceitos estruturado pelo qual o ser humano se relaciona com o seu meio, ainda que as categorias léxicas variem entre as múltiplas culturas.

Ao passo que os seres humanos foram se apropriando das realidades ao nomeá-las e a sua relação com essa realidade foi se intensificando, estes criaram técnicas e, posteriormente, ciências que resultaram no desenvolvimento atual da espécie humana em diversos âmbitos, como os estudos dos diversos aspectos da linguagem e as taxonomias técnico-científicas. Contudo, na sociedade contemporânea, há uma expansão acelerada do léxico do PB e de outras línguas naturais por conta dos exponenciais avanços tecnológicos e científicos, dos movimentos socioculturais dados sobretudo pela intensificação da comunicação ao redor do mundo (BIDERMAN, 2001).

A partir disso, é necessária uma breve exposição acerca das especificidades de duas das ciências que estudam - embora existam outras, como a Lexicografia e a Terminografia por exemplo - o acervo léxico das línguas naturais: a Lexicologia e a Terminologia.

A Lexicologia é, em suma, uma ciência cujo objetivo principal é o estudo do conjunto de palavras que compõe uma língua, isto é, levando em consideração todas as palavras atestadas - “palavras alguma vez utilizadas por todos os falantes que considerassem estar usando o

português, em registro oral e em registro escrito, desde o aparecimento da língua portuguesa até os nossos dias” (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 14). As palavras atestadas, segundo as autoras, incluem linguagem familiar, linguagem de baixo calão, linguagem formal e informal, linguagem literária, gírias, arcaísmos, neologismos, e, ainda, todas as palavras possíveis, considerando o sistema gramatical de construção de palavras. Ainda que fosse possível construir um *corpus* com todos os elementos supracitados, este cairia em obsolescência no momento imediatamente posterior, uma vez que o léxico está constantemente em expansão, como já mencionado anteriormente.

Ao olhar minuciosamente para o funcionamento do léxico, Biderman (2001) observa que cada unidade de dimensão superior ou inferior à da palavra está sujeita a uma teia estrutural semântico-léxica em que se devem considerar dois eixos - o paradigmático e o sintagmático - que destacam como uma unidade léxica “inserida numa cadeia paradigmática se articula em combinatórias sintagmáticas, gerando um labirinto infinito de significações linguísticas” (BIDERMAN, 2001, p. 16). Os estudos e análises das significações linguísticas são imputados à Semântica, contudo a Lexicologia tangencia e se apropria de conhecimentos produzidos por esta ciência, uma vez que tem como principal objetivo o estudo do léxico e da palavra, a qual possui um ou mais significados intrínsecos a ela.

A Lexicologia, além de se relacionar com Semântica e outras ciências, também tem algumas extensões próximas da Morfologia lexical, ao estudar a questão de formação de palavras, que inclui processos neológicos que passam pelos processos de composição e derivação (BIDERMAN, 2001). Portanto, podemos dizer que a Lexicologia se propõe a estudar todos os processos pelos quais o que entendemos por “palavra” passa, desde a criação léxica (seja por importação linguística, por derivação, composição ou atribuição de novo significado para uma unidade já existente naquele registro linguístico) até o momento em que a palavra torna-se um arcaísmo, que, segundo Correia e Almeida (2012), são unidades que não desaparecem de fato da língua, mas deixam de estar disponíveis no consciente coletivo e individual dos integrantes de uma dada comunidade linguística e tornam-se patrimônios léxicos e normalmente são preservadas “em dicionários gerais de língua ou em dicionários históricos” (p. 16).

Quando tratamos de um subconjunto mais específico do léxico, contudo, pode haver uma relação significante-significado que se estabelece somente dentro de um dado contexto de uso no âmbito de uma dada área do saber. A ciência que se ocupa dos usos das línguas em contextos especializados é a Terminologia (BIDERMAN, 2001; CABRÉ, 1999; KRIEGER; FINATTO, 2004; BARROS, 2004).

A Terminologia coloca o termo como objeto central de reflexão e análise, mas também se preocupa com outros aspectos dos usos das línguas em contextos especializados, como a fraseologia, a definição e o discurso especializado propriamente dito. (KRIEGER; FINATTO, 2004). Biderman (2001) afirma que, para definir quais unidades são termos e quais compõem o léxico geral da língua, a Terminologia se ocupa de um conjunto do léxico que está inserido em um universo referencial e são os próprios estudos terminológicos que estabelecem as relações entre a estrutura léxica e a estrutura conceitual desse uso específico da língua.

Considerando que, neste trabalho, utilizamos “palavra” como sinônimo de unidade léxica, é correto afirmar que “as unidades léxicas só se tornam termos quando são definidas e empregadas em textos de especialidade” (KOCOUREK, 1991, p. 105 *apud* BARROS, 2004). Nesse sentido, podemos dizer que o termo é uma palavra que, dentre as acepções relacionadas ao significante, possui um significado específico evidenciado pelo contexto especializado.

No sentido da condição de adequação contextual, Biderman (2001) reflete sobre o enfoque de uma disciplina do conhecimento acerca de uma dada unidade léxica, a depender da realidade à qual esta unidade se refere. Como exemplo, podemos citar o termo *morfologia* em duas ciências diferentes: Biologia e Linguística. Em uma, o termo refere-se ao aspecto de composição de um ser de reino animal ou vegetal (a depender da subárea da Biologia que nos referimos); em contrapartida, na outra, o termo refere-se ao processo de construção de unidades léxicas, quais as possíveis flexões de cada unidade, com base na gramática da respectiva língua.

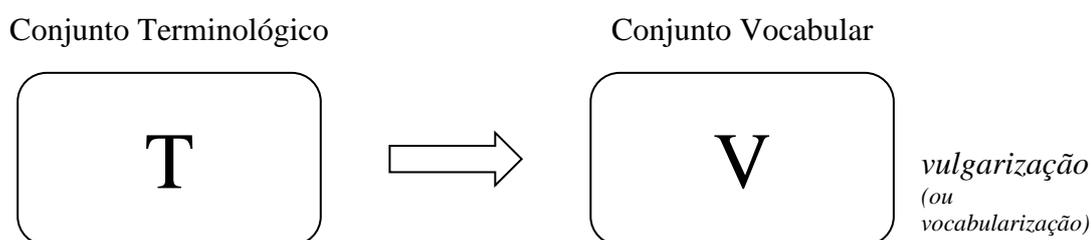
Ao observar este exemplo, percebemos que o uso de um dado termo em uma área técnico-científica tem na sua essência a pressuposição do conhecimento de como são caracterizados as delimitações e o papel desta unidade terminológica em cada disciplina técnico-científica (BIDERMAN, 2001), pois, como afirma Cabré (1999, p. 178. Tradução nossa): “Os termos não pertencem a um domínio, eles são usados e um domínio com valor singularmente específico⁵”.

Em suma, o *status* terminológico de uma unidade léxica pode ser estabelecido pela dimensão conceitual, isto é, esta unidade terminológica pode designar um conceito, um objeto ou um processo de um universo percebido ou concebido. Assim, o que faz de uma unidade um termo é justamente sua noção específica, que conseqüentemente a coloca em uma certa esfera de especialidade (KRIEGER; FINATTO, 2004).

Outro aspecto a ser observado é a questão da padronização (ou normatização) terminológica a fim de viabilizar uma comunicação linguística eficiente e eficaz, caso os

⁵ Los términos no pertenecen a un ámbito sino que son usados en un ámbito con un valor singularmente específico. (CABRÉ, 1999, p. 178).

membros de uma dada comunidade científica - ou fora dela - obtiverem acesso a um rol específico de signos e esses termos designarem os mesmos referentes na área científica. Contudo, quando há a vulgarização⁶ dos termos, passando para usos em contexto de língua geral, pode haver divergências semânticas muito evidentes, uma vez que o termo se vulgariza de maneira difundida, isto é, os termos se tornam (mais) polissêmicos se afastando da monossemia de sua gênese, adquirindo acepções em diversas direções (BIDERMAN, 2001). Esse processo fica evidente no esquema a seguir (BARBOSA, 2005, p. 104):



Podemos citar o exemplo de Barbosa (2005, p. 104) *entrar em órbita*, que rompeu os limites da área científica para a língua geral, vulgarizando-se através de um processo de metaforização.

Ademais, a autora (2005) afirma que é pertinente apontar que com uma frequência considerável pessoas que criam terminologias em Português do Brasil costumam ignorar o processo morfológico natural de formação de unidades léxicas neste sistema linguístico, utilizando de recursos e regras do próprio PB, o que resulta em combinações que costumavam ser mais raros antes da popularização da internet ao redor do mundo. Especialmente na computação e áreas correlatas, é comum que especialistas usuários destas áreas criem termos dissonantes a processos morfológicos que compõem o PB, a partir de uma terminologia gerada na língua inglesa. Ou, ainda, há diversos termos híbridos, com termos de morfemas de base inglesa à qual se acrescentam unidades infraléxicas de significado gramatical do PB. Isso é evidente em exemplos como: *clicar, customizar, deletar, formatar, inicializar, plugar, scanear*, isso quando não são produzidas lexias complexas compostas por um verbo auxiliar do PB e um termo em inglês, como *dar um enter, dar reset* (BIDERMAN, 2001, p. 21).

Barros (2004, p. 64) evidencia as diferenças e semelhanças entre as ciências supracitadas da seguinte forma:

⁶ Utilizamos vulgarização para definir o processo de transformação de uma unidade terminológica em uma unidade léxica.

Quadro 1: Lexicologia e Terminologia

	<i>Lexicologia</i>	<i>Terminologia</i>
<i>Campo de atuação</i>	discursos em contextos gerais	discursos em contextos de especialidade
<i>Unidade padrão</i>	unidade léxica, lexema	unidade terminológica, termo
<i>Nível de atualização da unidade léxica</i>	sistema	norma(s) de especialidade
<i>Tipo de disciplina científica</i>	básica	básica

Fonte: elaboração própria adaptado de Barros (2004, p. 64).

2.1 Unidades léxicas, infraléxicas e terminológicas

Qualquer pessoa integrante de uma dada comunidade linguística é capaz de enumerar palavras de sua própria língua. Para isso, este falante recorre ao seu vocabulário individual baseado em sua experiência pessoal com o léxico, disponível no consciente coletivo da comunidade da qual faz parte. Contudo, quando tentamos entender a concepção do que é “palavra”, existem diversas questões às quais precisamos nos atentar. Para descrevê-las, apoiarmos-nos em Correia e Almeida (2012) e Biderman (1999; 2001).

Segundo Biderman (1999), o conceito de “palavra” foi veementemente questionado no VI Congresso Internacional de 1948, uma vez que, dentre diversas teorias linguísticas, não havia uma unanimidade sobre a conceituação de *palavra*. Por conseguinte, a partir da proposição de Bloomfield (1926) de “morfema” e “forma mínima livre”, Biderman (1999) afirma que a palavra está entre uma unidade gramatical mínima (o morfema, proposição do autor anterior) e uma unidade sintagmática maior (o próprio sintagma).

Há, também, a questão dos compostos sintáticos: unidades léxicas de proporção superior à da palavra, como “casa de saúde” e “sala de jantar” (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 12), e algumas locuções, que podem ser classificadas como preposicionais, adverbiais, pronominais, etc., como “por cima de” e “de cor” (p. 12). Em contrapartida, existem as unidades que são de dimensão inferior à da palavra, as chamadas unidades infraléxicas, que incluem as raízes e os afixos, sendo as raízes bases de outras palavras mais “primitivas” e os afixos unidades instrucionais que carregam informações semânticas que, em conjunto com a base (raiz), nos

permitem identificar a categoria da base e constituir o seu significado, como no exemplo a seguir proposto por Correia e Almeida (2012, p. 40):

caseiro → [[*cas*]_N (*eiro*)_{Suf.}]_{Adj.}

Tanto as unidades léxicas quanto as infraléxicas podem ser divididas em dois grupos: as unidades com significado gramatical e as unidades com significado lexical. Sendo assim, serão abordados brevemente, com base em Correia e Almeida (2012), os principais pontos de cada uma das classificações.

As **unidades léxicas de significado lexical** são unidades cuja principal característica é a capacidade de remeter a realidades extralinguísticas de forma mais direta, de maneira referencial. As classes de palavras que se encaixam nesse grupo são os substantivos, adjetivos, verbos e advérbios e são classes abertas de palavras, uma vez que a renovação e a ampliação destes grupos ocorrem de maneira constante. Ademais, as unidades léxicas de significado lexical são autônomas, isto é, podem integrar uma organização sintática por si só (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Há diversos exemplos, como *cachorro*, *belo* e *cantar*.

Já as **unidades léxicas de significado gramatical** diferenciam-se das anteriores por não se referirem a realidades extralinguísticas, mas sim estabelecer a relação entre unidades do discurso, bem como frases, orações, sintagmas etc., mas sempre de maneira intralinguística. Além disso, também se distanciam das unidades léxicas de significado lexical por serem de classes gramaticais fechadas, não tendo a renovação e ampliação como uma característica importante; são essas classes os pronomes, os artigos, as preposições e conjunções. As unidades léxicas de significado gramatical também são autônomas, ou seja, participam de organizações sintáticas de maneira independente (CORREIA; ALMEIDA, 2012).

Ainda de acordo com as autoras (2012), há as unidades infraléxicas, divididas também em unidades de significado lexical e de significado gramatical. Ambas as classificações têm em comum a questão de não serem unidades autônomas, e sempre necessitarem de outros elementos para compor uma organização sintática, por serem de dimensão inferior à da palavra. As **unidades infraléxicas de significado lexical**, bem como as unidades léxicas de significado lexical, são unidades que se referem ao extralinguístico, isto é, realidades que não estejam, de fato, ligadas à linguagem. É o caso de raízes, como o exemplo *bio-* em *biologia* ou *biografia* (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 37). Por seu turno, as **unidades infraléxicas de significado gramatical** podem ser consideradas complementares de todas as outras: são não-autônomas, portanto, dependem de outros elementos (outras unidades infraléxicas) para comporem uma

organização sintática; por contemplarem as classes dos afixos, são classes fechadas que não possuem renovação frequente; e têm a função principal de se relacionarem com unidades infraléxicas de significado lexical (raízes) para formarem unidades léxicas de fato e participarem do discurso enquanto palavras.

Ao inserirmos a questão dos usos das línguas em contextos especializados, tratada pela Terminologia, podemos transpor as ideias abordadas por Correia e Almeida (2012) sobre unidades léxicas e infraléxicas, mas apenas de significado lexical, uma vez que as **unidades terminológicas** ou **termos** referem-se a um dado universo extralinguístico. Para os organismos internacionais de normalização, o termo é designado por meio de uma unidade linguística, de um conceito definido em uma língua de especialidade” (ISO 1087, 1990, p. 5). Portanto, o principal ponto de divergência entre unidade léxica e unidade terminológica é que esta última possui um conteúdo específico dentro de um domínio específico, o qual pode ser também denominado terminologia ou conjunto terminológico (BARROS, 2004). Podemos apontar alguns exemplos de unidades terminológicas e unidades infraléxicas com carga terminológica, como:

Unidade terminológica de significado lexical:

morfologia → domínio da Biologia, da Botânica e da Linguística

biótopo → domínio da Ecologia

Unidade infraléxica de significado lexical com carga terminológica:

bio- → domínio da Biologia, da Ecologia e da Literatura (em *biografia*)

A partir dos exemplos acima apresentados, há alguns elementos do *corpus* desta pesquisa que necessitam de explicação. Nos exemplos a seguir, há as estruturas *insta-* e *out-* que se repetem em algumas formações dos neologismos, ainda que a unidade seja importada inteira, como *instakill*, *instalock*, *outrange* e *outfarm*, por exemplo. Embora haja uma possibilidade de serem unidades infraléxicas de significado lexical, por se referirem a realidades extralinguísticas (tempo imediato e comparativo de desempenho superior, respectivamente), tratamos todas as lexias construídas como independentes, deixando as partículas *insta-* e *out-* para possíveis reflexões futuras.

Logo,

- sendo *kill* morte ou abate no LoL, uma *instakill* é uma morte instantânea (oriunda da forma *instant kill*);

Adv. + N → N *instant*_A *kill*_N → *instakill*_N

- sendo *lock* a ação de apertar o botão de escolha definitiva de um *champ*⁷ antes da partida, um *instalock* é escolher definitivamente o *champ* antes de ver quais as possibilidades de composição do time, é realizada assim que é liberada a escolha de *champs*;

Adv. + N → N *instant*_A *lock*_N → *instalock*_N

- sendo *ban* a ação de banir um *champ* na fase de seleção, *instaban* é banir o *champ* assim que a ação fica disponível.

Adv. + N → N *instant*_A *ban*_N → *instaban*_N

Evidentemente, as construções em que há *instant* como adjetivo seguida de um substantivo sofreram aglutinações, fazendo com que a partícula *insta-* se tornasse mais usual do que a sua forma completa *instant*.

Por sua vez, *out-* carrega consigo um sentido comparativo de superioridade no desempenho do jogador em relação ao seu adversário na partida. Portanto,

- sendo *farm* a contagem de tropas de inteligência artificial (IA) abatida, *outfarm* é um *farm* que se destaca pela sua diferença muito superior em relação ao adversário;

Adv. + N → N *out*_{Adv.} *farm*_N → *instaban*_N

- sendo *scale* a trajetória de níveis de poder de habilidade, poder de ataque e outros níveis de força, como desenvolvimento de armadura e de resistência mágica, em

⁷ **champ:** /'ʃã.pi/ sm. personagem do jogo *League of Legends*, o qual será selecionado para ser utilizado em uma partida (OKAZAKI, 2023).

função do tempo decorrido daquela partida, *outscale* é quando um jogador está em níveis muito superiores comparados aos do adversário;

$$\text{Adv.} + \text{N} \rightarrow \text{N} \quad \text{out}_{\text{Adv.}} \text{scale}_{\text{N}} \rightarrow \text{outscale}_{\text{N}}$$

- sendo *play* sinônimo de jogada, *outplay* denomina uma jogada superior à do oponente. Normalmente, essa comparação é feita quando um time investe em um ataque e a outra equipe, ao revidar, acaba realizando uma jogada superior;

$$\text{Adv.} + \text{N} \rightarrow \text{N} \quad \text{out}_{\text{Adv.}} \text{play}_{\text{N}} \rightarrow \text{outplay}_{\text{N}}$$

- sendo *range* o alcance máximo das habilidades de um *champ*, *outrange* é um alcance de ataque maior do que o do oponente.

$$\text{Adv.} + \text{N} \rightarrow \text{N} \quad \text{out}_{\text{Adv.}} \text{range}_{\text{N}} \rightarrow \text{outrange}_{\text{N}}$$

A partícula *out-* funciona aqui como advérbio uma vez que há uma extensão semântica de “fora de”, considerando que o oposto (“dentro”) seja o elemento menor ao qual se compara.

Por fim, feitas as devidas constatações de unidades léxicas e infraléxicas (de significado lexical e gramatical), bem como as unidades terminológicas (de significado lexical), é possível entender melhor as questões que contemplam a Neologia e os neologismos. Isto porque uma das principais características da linguagem humana é a capacidade de mudança, e isso se evidencia de maneira importante no nível léxico. A partir da próxima seção, tratamos os aspectos da Neologia e das unidades resultantes desta, os neologismos.

2.2 Neologia e Neologismo

A Neologia é tradicionalmente associada ao estudo de fenômenos recentes que ocorrem em uma língua no nível do seu léxico, isto é, à criação natural de novas unidades léxicas ou ao estabelecimento de uma relação significante-significado anteriormente não registrada, que são denominadas como neologismo (GUILBERT, 1975, p. 31 *apud* ALVES, 1996, p. 11). O neologismo é produto desse fenômeno e, segundo Boulanger (1979, p. 65 *apud* ALVES, 1996, p. 11), pode ser entendido como "uma unidade lexical de criação recente, uma nova acepção de uma palavra já existente, ou ainda, uma palavra recentemente emprestada de um sistema

linguístico estrangeiro e aceita numa língua". Além desta primeira acepção de Neologia enquanto a capacidade de renovação léxica da língua, Correia e Almeida (2012, p. 17) salientam que a Neologia é, também, “o estudo (observação, registro, descrição e análise) dos neologismos que vão surgindo na língua”. Portanto, a partir das proposições das autoras (2012), nesta pesquisa utilizamos ambos os conceitos de Neologia, ora referindo-nos ao fenômeno, ora à área que subsidia teórica e metodologicamente os estudos desse fenômeno.

Há diversos motivos para a não existência de uma Teoria Geral (TG) da Neologia ou dos neologismos que seja essencialmente holística, de acordo com Cabré (2015), mas podemos destacar três: (i) a complexidade do fenômeno; (ii) o déficit de fundamentos que possam dar cabo de um objeto complexo como é a unidade léxica; e (iii) algumas divergências e confusões conceituais em relação à ciência em si.

O primeiro fator de impedimento para o desenvolvimento de um TG da Neologia ou dos neologismos tem relação direta com o objeto de estudo: os neologismos. Segundo Cabré (2015, p. 81), o neologismo é um objeto “instável e relativo”⁸ por conta do seu *status* passageiro de “novo”, além de poder ser considerado novo para um nicho de falantes e por outro não. Para a autora, o neologismo ultrapassa os limites da análise linguística e necessita de outras vertentes para fazê-la, uma vez que este não pode ser reduzido a um componente gramatical de uma língua, mas sim como um integrante da realidade, e, por consequência, se define como um resultante de um processo de categorização sociocultural. O neologismo possui, dentro das numerosas nuances, o fator social, pois “identifica e caracteriza grupos de falantes e indivíduos concretos”⁹ (CABRÉ, 2015, p.82).

Além da complexidade do objeto, há outro fator igualmente importante que, se não impede o desenvolvimento da TG, ao menos o dificulta: os fundamentos da teoria. Sabendo que o neologismo é um objeto complexo, Cabré (2015) esclarece que não há como abordar holisticamente o neologismo, mas sim de maneiras fragmentadas, que são complementares entre si, considerando a sua multidimensionalidade. Para a criação de uma teoria, segundo a autora, é necessário possuir todos os processos necessários para a construção dessa teoria, e também delimitar o objeto a ser estudado e o modelo a partir do qual será analisado o objeto através de perspectivas multidisciplinares.

Há, ainda, a questão de confusões conceituais relacionadas aos estudos linguísticos do léxico das línguas, especialmente “entre neologia e terminologia, entre sincronia e diacronia

⁸ “*inestable y relativo*” (CABRÉ, 2015, p. 81)

⁹ “identifica y caracteriza a grupos de hablantes e individuos concretos” (CABRÉ, 2015, p. 82)

em relação à explicação das unidades novas, entre neologia e produtividade léxica que têm se arrastado ao longo de muitos anos etc.”¹⁰ (CABRÉ, 2015, p. 84). Resumidamente, a delimitação unânime dos referidos conceitos feita pelos linguistas é essencial para que haja a possibilidade de criação de uma TG.

Mesmo que ainda não haja uma Teoria Geral (TG) da Neologia que seja essencialmente holística, devido à complexidade deste fenômeno, a Neologia, segundo Correia e Almeida (2012), é a ciência que classifica as novidades léxicas em dois tipos principais: denominativa e estilística. A primeira existe pela necessidade de denominar novas realidades que não existiam anteriormente, sendo objetos ou conceitos. O segundo se dá pela conveniência de expressar ideias não originais de uma nova forma, para expressar uma visão de algo de uma maneira nova.

As unidades léxicas resultantes de criação neológica estilística surgem no nível discursivo e mais dificilmente passam a integrar o sistema linguístico de forma permanente. Já as unidades resultantes de neologia denominativa são essencialmente criadas a partir de uma necessidade de nomeação motivada por questões extralinguísticas, isto é, a percepção de uma nova realidade, que pode surgir por mudanças socioculturais ou avanços tecnológicos, por exemplo. Apesar de pensarmos mais nesses dois tipos quando falamos em Neologia, há também a Neologia de língua, que normalmente não nos remete a uma sensação de novidade, uma vez que costuma resultar de combinações de unidades léxicas e infraléxicas a partir da competência léxica do falante (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Em outras palavras, todos os elementos que compõem essas unidades léxicas resultantes de Neologia de língua são componentes do sistema linguístico utilizados para esse processo. Portanto, as unidades resultantes de Neologia de língua não são percebidas como novidade pelo enunciador do discurso em que esses neologismos se inserem e sendo completamente compreendidos pelo interlocutor desse discurso, com base na competência derivacional do falante e do ouvinte.

Portanto, transpondo as definições de Correia e Almeida (2012, p. 18), temos:

¹⁰ “entre neología y terminología, entre sincronía y diacronía en relación a la explicación de las unidades nuevas, entre neología y productividad léxica se han arrastrado a lo largo de muchos años, etc.” (CABRÉ, 2015, p. 84)

Quadro 2: Tipos de Neologia

<i>Neologia</i>	
<i>Denominativa</i>	<i>Estilística</i>
<p>“resultante da necessidade de nomear novas realidades (objetos, conceitos), anteriormente inexistentes”</p> <p><i>mouse</i> (dispositivo de informática), <i>network</i> (rede de contatos), computador (antes do século XX, “encarregado de fazer cálculos; calculista”, agora, também - e principalmente - “aparelho eletrônico que funciona a partir de princípios matemáticos e pode ser programado para desempenhar tarefas variadas, como armazenar, buscar, processar, classificar, organizar, formatar e apresentar dados, inclusive impressos” (HOUAISS, 2023)</p>	<p>“correspondente à procura de uma maior expressividade do discurso, para traduzir ideias não originais de uma maneira nova, ou para exprimir de modo inédito uma certa visão do mundo”</p> <p><i>suspirância</i> (suspiros repetidos)</p>

Fonte: elaboração própria, com base em Correia e Almeida (2012) e Houaiss (2023)

Desses processos chamados Neologia resultam os neologismos, unidades léxicas cuja forma significante ou relação significante-significado não havia sido atestada no momento imediatamente anterior em um dado sistema linguístico (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Esses neologismos podem, por conseguinte, serem atestados como unidades constituídas por formas novas ao sistema linguístico ou por significados atribuídos a formas já existentes. As unidades léxicas denominadas neologismos podem ser resultantes de processos de importação de unidades léxicas de outro sistema linguísticos ou de uma nova relação de um significante já existente na língua com uma acepção não atribuída a este anteriormente, além da combinação de elementos preexistentes naquele sistema. Ademais, temos as já supracitadas unidades léxicas resultantes de Neologia de língua.

Logo, de acordo com Correia e Almeida (2012, p. 24), temos:

Quadro 3: Tipos de neologismo

<i>Neologismo</i>		
<i>Formal</i>	<i>Semântico</i>	<i>Resultante de Neologia de língua</i>
“(a sua forma significante é nova): quando o neologismo apresenta uma forma não atestada no estágio anterior do registro de língua”	“quando o neologismo corresponde a uma nova associação significado-significante, isto é, uma palavra já existente adquire um novo significado”	“unidades do discurso que, por não se distinguirem das restantes unidades lexicais da língua [...], não despertam qualquer sentimento de novidade no falante”
<i>software, botão</i>	ranço (anteriormente, “decomposição ou modificação que sofre uma substância gordurosa em contato com o ar, dando causa a um gosto acre e a um cheiro desagradável” (HOUAISS, 2023), agora, também “sentimento de ódio, rancor”)	<i>-mente (fortuitamente, reconhecidamente), -vel (condicionável, herdável, recomendável) (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 18)</i>

Fonte: elaboração própria, com base em Correia e Almeida (2012) e Houaiss (2023)

Os neologismos no contexto de jogos ocorrem mais frequentemente como importações linguísticas, uma vez que os desenvolvedores de jogos mais famosos, em sua maioria, são estadunidenses, e as unidades léxicas utilizadas para nomear ações, processos, situações e instrumentos no âmbito dos jogos são em inglês.

2.2.1 Neologia e Terminologia

Se considerarmos o que foi discutido neste trabalho acerca do que é a Terminologia enquanto ciência e qual é o seu objeto primeiro de estudo, podemos deduzir que a Neologia se relaciona com a Terminologia desde que o ser humano passou a nomear as realidades que o cercam. Essa afirmação é ratificada por Alves (2001) em seu estudo sobre a relação entre ambas as ciências.

De acordo com a autora, na introdução do dicionário *Thesouro da língua portuguesa* (VIEIRA, 1871-4, vol. 1), lê-se:

Ao passo que as línguas perdem palavras muitas novas vão aparecendo 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, p. 55).

O autor (1871-4, v. 1, p. XXV) identifica três possibilidades de neologismos possíveis na língua, sendo (i) derivação e composição; (ii) retomando elementos de línguas clássicas que deram origem às línguas modernas; e (iii) importações léxicas através de contato entre línguas. Essas três possibilidades ainda se mantêm, quando pensamos na Neologia como a conhecemos hoje, o que é confirmado por Correia e Almeida (2012).

Alves (2001) esclarece, ainda, que o caráter especializado da Neologia se desenvolveu de maneira mais evidente somente na década de 1980, momento em que atividades de teor terminológico passaram a se expandir. A esse tipo de Neologia foi dado o nome de Neonímia. Contudo, o neologismo terminológico (denominado também *neônimo*) difere de um neologismo de língua geral basicamente pelo seu caráter contextual, uma vez que em relação à formação de ambos os casos, eles são idênticos, pois passam pelos mesmos processos, como derivação, composição, transferência semântica, importação léxica, truncção, os quais são abordados mais à frente neste trabalho.

Nos contextos especializados de uso das línguas, as unidades terminológicas podem ser transferidas de um domínio específico para outro, tornando-se, em alguns casos, polissêmicas (LUZ FREITAS, 2020). Isso ocorreu, por exemplo, com o termo já citado *morfologia*, que coexistem nas ciências biológicas e linguísticas.

Ainda de acordo com Luz Freitas (2020), os neônimos vão além de apenas uma necessidade de nomeação desencadeada por uma descoberta ou invenção científica e deixam em evidência também uma necessidade sociodiscursiva. Logo, a formação de neologismos em contextos especializados é fruto de um modo de fazer ciência e de se expressar em relação a ela, o que é demonstrado em textos técnico-científicos.

Os textos especializados podem aparecer em cinco situações distintas, segundo Gläser (1982 *apud* LUZ-FREITAS, 2020, p. 204), numa gradação de contextos dos mais formais e científicos aos menos formais, ainda que possuam algum elo com a ciência:

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.

Em suma, os neologismos - em contextos especializados ou gerais - são a evidência de que a língua possui uma relação intrínseca com as mudanças sociais e técnico-científicas. Essas novidades léxicas podem surgir de variadas formas, as quais discutimos a seguir.

2.3 Tipos de neologismo

Diversos são os estudos que apresentam reflexões sobre o processo de Neologia na língua portuguesa (BIDERMAN, 2001; ALVES, 1984; CORREIA; ALMEIDA, 2012; para citar apenas alguns exemplos), uma vez que, esse fenômeno linguístico é cada vez mais recorrente por influência da globalização. Muitos fatores da globalização influenciam para o aumento de neologismos nas línguas em geral e, mais especificamente no caso de nossa pesquisa, no PB. Dentre esses fatores, podemos destacar a facilidade de comunicação por meio das mídias sociais e a aproximação das culturas dos países via séries, filmes, músicas e jogos.

Quando nos deparamos com uma unidade léxica cuja essência provoca um sentimento de novidade nos falantes de uma língua, é importante fazer a diferenciação acerca do que, de fato, é sentido como novo naquela unidade. Partindo disso, os neologismos podem apresentar novidade de duas formas: formal ou semântica, sobre as quais discorreremos nas seções seguintes.

2.3.1 Neologismo formal

A novidade contida no neologismo formal, segundo Correia e Almeida (2012), se manifesta em uma forma que não fora atestada no momento imediatamente anterior em algum registro em um dado sistema linguístico. As possibilidades de ocorrência de neologismos formais na língua, segundo as autoras, são essencialmente: (i) por importação lexical, através de contato entre duas línguas naturais; (ii) utilizando elementos da própria língua para formar novas unidades léxicas, por derivação, composição e processos deformacionais de construção

de palavras (amálgamas, truncação, siglação, acronímia etc.); ou, ainda, (iii) por lexicalização de estruturas complexas.

2.3.1.1 Importação lexical

O conceito de “importação lexical” é proposto por Correia e Almeida (2012) como um “termo guarda-chuva” para contemplar as categorias de importação linguística “empréstimo” e “estrangeirismo”, e, para esta pesquisa, nos apropriamos desta terminologia para fazer as devidas discussões.

Como já mencionado, a importação léxica é um tipo muito comum de neologismo, em que um sistema linguístico absorve uma unidade léxica ou um sintagma de outra língua. Nesses casos, essa unidade está acompanhada de certas mudanças em maior ou menor grau nas questões formais e/ou semânticas. Segundo Teixeira (2015), esse tipo de lexia é revestido por características formais ora gerais, ora específicas. Para a discussão que apresentamos nesta dissertação, é necessária uma breve diferenciação entre estrangeirismo e empréstimo.

“Empréstimo” e “estrangeirismo”, segundo Correia e Almeida (2012, p. 36-39), são termos diferenciados pela gramática tradicional por potencialmente fazerem parte de duas etapas de um mesmo processo. Estrangeirismo refere-se a uma unidade léxica importada de outra comunidade linguística cujos aspectos formais são adaptados apenas no nível fonológico no processo de chegada da língua que a absorve. Por sua vez, empréstimo representa uma unidade léxica também importada de outra língua, mas que sofreu adaptações mais importantes aos aspectos formais da língua que a absorveu, isto é, a unidade se adequa também, para além do nível fonológico, aos níveis morfológico, ortográfico e/ou semântico. Discutimos com exemplos este ponto da relação entre “estrangeirismo” e “empréstimos” na análise das tipologias presentes no *corpus* deste trabalho.

Os empréstimos estrangeiros de unidades léxicas, segundo Biderman (2001), podem ser caracterizados por uma influência cultural importante da língua da qual origina-se a unidade sobre a que a recebe. Além disso, esse processo pode ocorrer de variadas formas.

A primeira é o decalque, que consiste em uma tradução literal de unidades léxicas da língua de origem para a língua que as recebe. Existe a possibilidade de troca da ordem dos elementos componentes de um sintagma, por exemplo, ao serem decalcados do inglês para a língua portuguesa. Assim sendo, “loja de departamento”, com origem no sintagma *department store* adequa-se à estrutura sintática da língua de chegada. Com isso, esse decalque segue uma ordem recorrente na língua portuguesa de determinado e determinante (ALVES, 1984).

Palavras que passam por esses “moldes” são decalques literais de outra língua – no caso do português do Brasil mais comumente do inglês – que utilizam “lexemas e processos formais de derivação léxica típicos do português” (BIDERMAN, 2001, p. 209).

Outro interessante e mais recente exemplo é o sintagma “testar positivo”. Com o avanço da pandemia de COVID-19, a partir do início de 2020, foram criados testes para diagnosticar a infecção pelo vírus, e, com ele, os falantes de PB passaram a utilizar uma nova lexia complexa: “testar positivo” para alguma doença, decalque do inglês *to test positive*. Portanto, ao dizer que alguém “testou positivo” para uma doença refere-se a alguém que foi submetido a um exame de testagem que resultou positivo (CAFÉ DA MANHÃ, 2022). Segundo Correia e Almeida (2012, 73), o decalque é “uma das formas mais radicais de adaptação semântica à língua de chegada”.

Além do decalque, há a adaptação da forma estrangeira à fonética e ortografia do português, segundo Biderman (2001). Nesse processo, as unidades léxicas em questão são aquelas que já foram incorporadas na cultura há algum tempo. A autora (2001, p. 210) afirma que uma unidade começa a fazer parte de uma língua à medida que vai se adaptando ao conjunto desse sistema linguístico como, por exemplo, os anglicismos boicote (*boy-cott*), flerte (*flirt*) e teste (*test*), e, também, os galicismos bufê (*buffet*), ruje (*rouge*) e chofer (*chauffeur*).

Ademais, há a incorporação do vocabulário com a grafia original. Nesse tipo de estrangeirismo, há somente a alteração fonética, mas não a ortográfica para que ele seja incorporado na língua que está absorvendo a nova unidade em seu léxico. Esse é o caso de layout, hardware, réveillon e gourmet, por exemplo (BIDERMAN, 2001). Casos como esses, segundo Alves (1994, p. 123), levam em consideração o critério semântico, isto é, baseia-se em uma incorporação léxica emprestada que inicialmente possui apenas um significado, todavia pode tornar-se polissêmico com o passar do tempo e com sua frequente utilização. Isso ocorreu com *blue jeans* (mais comumente utilizado como jeans), que, ao ser acolhido pelo português, referia-se apenas à peça de roupa (calça), e, posteriormente, começou a ser utilizado para denominar o tecido que serve para confeccionar as peças.

Há também um critério morfossintático que consiste em composição ou derivação. Quando a unidade léxica estrangeira tem a possibilidade de composição ou derivação, ela pode estar se integrando ao sistema linguístico que a está recebendo (ALVES, 1984). Isto é, ela pode ser composta de duas unidades com radicais diferentes ou pode derivar quando se liga a afixos. Essas questões que envolvem os processos de neologia relacionados à composição e à derivação são exploradas na próxima seção.

2.3.1.2 Derivação e composição nas importações linguísticas

Como afirmamos anteriormente, uma das características mais evidentes das línguas naturais é a capacidade de criação e articulação de palavras. Para essas criações, parte-se de elementos que já existem em um determinado sistema linguístico, sejam eles unidades léxicas ou infraléxicas, cujas características estão ligadas diretamente aos aspectos formais desse sistema, como estruturas morfológicas coerentes com seus respectivos significados, realização de radicais com diversos afixos, bem como a atribuição de novos significados a palavras já existentes.

Correia e Almeida (2012) salientam que na formação de palavras podem ser utilizados componentes autônomos e não autônomos; estes últimos são elementos que não podem ocupar uma posição sintática por si só. Por vezes, a identificação de uma unidade léxica resultante de composição pode ser dificultada pela existência da chamada derivação afixal, que muitas vezes são semelhantes. Sendo assim, as autoras (2012, p. 36) fazem uma breve distinção entre composição e derivação afixal em que a derivação afixal possui apenas uma unidade de significado lexical, que é a base de toda a derivação, isto é, à qual são acoplados os afixos (sufixos e/ou prefixos). O processo de derivação é muito mais regular e previsível, uma vez que o número de afixos de uma língua é um conjunto fechado e finito, com significado gramatical, isto é, carregam consigo o papel de fazer articulações entre as unidades de significado lexical.

Retomando os conceitos evidenciados na seção anterior, podemos afirmar, então, que a derivação afixal tem como base uma unidade infraléxica de significado lexical (uma raiz) à qual se une uma ou mais unidades infraléxicas de significado gramatical (afixos). Para ilustrar este tipo de derivação, utilizamos o exemplo citado pelas autoras (2012, p. 39) da unidade “desvalorização” e estendemos a uma unidade (*tank*) que é analisada mais à frente nesta pesquisa. É possível realizar esta extensão por conta do fato de a unidade em questão já estar tão presente no sistema linguístico a ponto de servir de base para composição e derivação léxica.

1. valor _N → valorizar _v
2. valorizar _v → desvalorizar _v
3. desvalorizar _v → desvalorização _N

E, portanto,

1. *tank* _N → *tankar* _v
2. *tankar* _v → *tankável* _A
3. *tankável* _A → *intankável* _A

Ocorre, assim, o processo de derivação afixal de uma unidade infraléxica de significado lexical se combinando com unidades infraléxicas de significado gramatical para gerar novas palavras e/ou diferentes significados.

Em compensação, se a derivação afixal se caracteriza por apenas uma unidade de significado lexical, na composição há pelo menos duas unidades de significado lexical (autônomas ou não autônomas) que se combinam para formar uma nova unidade léxica. Esse processo é muito menos previsível que a derivação afixal, uma vez que a quantidade de unidades com significado lexical (que essencialmente compõem a base da composição) é praticamente infinita. Isso se deve ao fato de que as unidades com significado lexical podem ser classificadas em classes gramaticais maiores, como substantivo, adjetivo, advérbio e verbo.

Alves (1984), já nos anos 80, chamava a atenção para o fato de que podem ser observados alguns neologismos compostos de estrangeirismos com prefixos (no caso de *antiapartheid*, com prefixo anti + unidade de base inglesa *apartheid*), de uma ou duas unidades lexicais vernáculas com um empréstimo, exemplificado por *calças-training*: calças, de base portuguesa + *training*, de base inglesa (p. 121).

A partir do apresentado nesta seção, observamos que, além de adaptações fonológicas, ortográficas, morfológicas e semânticas na importação de unidades léxicas, o falante da língua importadora pode utilizar da própria competência léxica para combinar de diversas maneiras unidades léxicas e unidades infraléxicas para expressar os conceitos e ideias, de acordo com a sua própria necessidade. Quando expandimos essas ideias para o contexto de jogos, é instigada a reflexão sobre o quanto os jogos estão influenciando as línguas naturais pelo mundo.

2.3.1.3 Lexicalização de estruturas complexas

“Lexicalização”, sendo um conceito muito polissêmico nos estudos da linguagem, pode ser entendido para fins de desenvolvimento deste trabalho como um processo de transformação em unidades léxicas de componentes da língua que se localizam em outros níveis gramaticais, como morfológico, sintático, discursivo etc. Correia e Almeida (2012, p. 59) e Biderman (2001, p. 206) exemplificam:

sintagmas: *casa de saúde*_N, *boletim de ocorrência*_N

unidades flexionadas: *olhar*_V → *olhar*_N (“o olhar”)

unidades discursivas: *pisca-piscan*, *maria vai com as outras*^N

expressões idiomáticas: *acabar em pizza*, *cair a ficha*

Um dos problemas das estruturas complexas (especialmente das construções sintagmáticas) é que é difícil identificar se esta é apenas uma estrutura sintagmática livre ou se pode ser tratada como uma estrutura lexicalizada. Apesar dessa dificuldade, a composição sintagmática aparece com frequência nas terminologias das diferentes áreas do conhecimento. (CORREIA; ALMEIDA, 2012).

2.3.2 Neologismo semântico

A novidade apresentada no neologismo semântico é evidenciada quando há uma nova relação significante-significado em uma forma já atestada na língua, ou seja, uma unidade léxica já existente à qual é atribuída uma nova acepção, passando a apresentar uma característica (mais) polissêmica (CORREIA; ALMEIDA, 2012). As formações desse tipo de neologismo dependem muito do contexto, considerando que o fator de variação contextual é diferencial na transformação e especialmente na determinação da relação entre o significante e um (ou mais) significado de um lexema.

São diversos os exemplos que podem expressar a ideia do neologismo semântico. Biderman (2001, p. 204) utiliza o exemplo do lexema *comunidade*, que agregou novos sentidos ao longo da história do Português do Brasil. Segundo a autora (2001, p. 204), o Elucidário de Viterbo, do ano de 1798, não tem em sua nomenclatura a unidade léxica *comunidade*. É importante enfatizar que o não registro de uma unidade léxica ou terminológica em um dicionário de língua não significa que o lexema não exista ou não circule no momento em que o dicionário é produzido.

Contudo, o *Diccionario da lingua portugueza*, do gramático e lexicólogo Antonio de Moraes Silva¹¹, na sua 8ª edição, contém um verbete com a unidade léxica *communidade*, cujas acepções são:

Communidade, s. f. (do Lat. *communilas*) Estado, ou qualidade do que é *cómmum*. § Corporação de pessoas que vivem em *commum*: v. g. em casa religiosa, em convento. M. L. 7. 373. § A republica, o povo, o geral de uma

¹¹ Antonio de Moraes Silva viveu entre 1755 e 1824 e publicou a primeira edição da obra *Diccionario da lingua portugueza* em 1789, em Lisboa, o qual teve diversas outras edições revisadas e atualizadas ao longo dos anos, mesmo após a morte do autor.

nação. § Sociedade civil. Arr. 1. 23. honra, e prol da - do seu regno Ord. Af. 1. 15. 4. (contra a honra, e bem commum, etc.) § Republica. B. 1. 1. 7. Paneg. 1. muitas comunidades se tornaram em reinos Ord. 3. 4. 1. «embaixada de algum principe, ou comunidade Asur. c. 92. a comunidade de Veneza. Chr. Pedro I. c. 12. de Genova § As comunidades; (em Hespanha) revolução de certos povos, que desde 1519 até 1522 pertendiam subtrahir-se ao governo do imperador Carlos V. Maris, & c. 20. Goes, Chr. Man. 4. c. 55. e Sever Disc. Polit. 1. Castella chea das dissensões das comunidades T. de Agora, 2. 1. § Os concelhos, e povos das terras: «el-rei mantem as comunidades contra os bispos» (para lhes não pagarem dizimos) Ord. Af. 2. f. 33. «Brava... cidade regida por comunidade, de que estes Mouros eram as principaes» B. 1. 7. 4. e Paneg. 1. f. 49. § Assembléa, junta, união dos communeiros. Andr. Chr. 1. 15. Maris, D. 4. c. 20. § Igualdade de uso dos direitos, rendas, e fructos da cousa commum a muitos. Pinheiro, 1. 214. «se cólhião as rendas da sé em comunidades (entre o bispo, e beneficiados) M. L. liv. 11. c. 15. § Comunidade de conselhos; de sentimentos; em que muitos conformam. Resende, Lel. f. 50. 80'ser commum a varios: v. g. a comunidade das mulheres de partido, e vulgares. § Comunidades; obrigações e deveres que dentro de uma casa religiosa são obrigados a fazer os religiosos que a mesma se votaram, por estatuto da Ordem. H. Dom. 2. 1. 18. (COMMUNIDADE, 1890, p. 495).

Vários trechos contidos neste verbete possuem aspectos contextuais do século XV e outros momentos históricos. Nesse caso, embora Biderman (2001) tenha utilizado o verbete do dicionário de Ernesto Faria de 1850 (2ª ed.), a discussão levantada pela autora ainda se faz pertinente: os pontos que se destacam mais é a relação semântica de *comunidade* com alguns aspectos religiosos e indígenas, mas especialmente o que diz “corporação de pessoas que vivem em commum” (p. 495). Esse sentido sobreviveu até os dias atuais, porém, de acordo com Biderman (2001), o lexema (agora, com uma letra *m* a menos) *comunidade* passou a ter uma amplitude de significação de maneira importante, sendo utilizado como termo em ciências como Antropologia, Política, Biologia e Sociologia. O dicionário online Aulete Digital define *comunidade* como:

comunidade: sf. **1.** Qualidade ou condição do que é comum; **COMUNHÃO:** *comunidade de objetivos*. **2.** Concordância, harmonia (*comunidade* de opiniões, *comunidade* de sentimentos). **3.** Conjunto das pessoas que partilham, ger. em determinado contexto geográfico ou num grupo maior, o mesmo *habitat*, religião, cultura, tradições, interesses etc.: *a comunidade judaica: a comunidade da zona oeste*. **4.** P.ext. Lugar em que se situa esse conjunto de pessoas. **5.** Restr. Grupo de indivíduos que partilham os mesmos objetivos e crenças, ou o lugar ou o meio em que eles interagem: *a comunidade dos amantes da natureza*. **6.** A sociedade; **COLETIVIDADE:** *regras para a convivência em comunidade*. **7.** Conjunto das pessoas que exercem a mesma profissão ou atividade, ou que têm os mesmos hábitos, preferências etc.: *a comunidade dos jornalistas: a comunidade dos filatelistas: a comunidade do Orkut*. **8.** Ordem religiosa; **CONGREGAÇÃO:** *a comunidade das ursulinas*.

9. Biol. Ecol. Biocenose. **10.** Conjunto politicamente organizado de indivíduos que por afinidade cultural, histórica, cultural, social etc., estabelecem uma ligação baseada em objetivos comuns, independentemente de nacionalidade ou país de moradia (comunidade europeia) [F.: Do lat. *communitas, atis.*] **Comunidade de fala** **1** Ling. Ver *Comunidade linguística*. **Comunidade linguística** **1** Ling. Grupo de pessoas que, em determinada época, partilham a mesma língua ou dialeto, independentemente de terem a mesma nacionalidade ou viverem no mesmo país (AULETE, 2023).

Diversas alterações foram feitas comparando o dicionário de 1890 com um que tem as acepções válidas em 2023. Foram adicionadas duas acepções relativas à Linguística: comunidade de fala e comunidade linguística.

Apesar de, agora, *comunidade* não ser definido como um neologismo semântico, uma vez que já está atestado com todas as acepções que lhe cabem na contemporaneidade, é evidente que em pouco mais de um século, a lexia alterou e ampliou drasticamente o seu leque de significações, resultado de mudanças socioculturais ocorridas ao longo do tempo. Em suma, *comunidade* passou por um processo que, em seu tempo, cabia-nos chamá-lo de neologismo semântico.

2.4 Os jogos online e sua influência na criação lexical nas línguas

Com o desenvolvimento acelerado das tecnologias da informação e de comunicação (TICs) e das tecnologias digitais da informação e de comunicação (TDICs) avançaram e mudaram também os jogos eletrônicos e a maneira de se relacionar com eles. No século XX, em um console Atari, o jogador utilizava um controle com fio, não havia acesso à internet e todos os gráficos eram em duas dimensões. Os avanços tecnológicos permitiram que as TICs e as TDICs fossem ganhando espaço nos avanços científicos e hoje é possível jogar utilizando controles diversificados que percebem os movimentos corporais dos jogadores, que estão conectados à internet e propiciam a comunicação através desta.

Entre as principais formas de entretenimento contemporâneo estão os jogos digitais devido à sua popularidade entre as mais diferentes pessoas, independentemente da faixa etária. Esse fenômeno social tem atraído a atenção em diferentes âmbitos de estudo, sendo um dos principais a tentativa de entender a relação que a sociedade tem com os jogos digitais, inclusive qual a sua importância sociocultural.

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, p. 232).

Segundo o autor (2017), é possível entender que os jogos tenham linguagem única e própria e que isso implica na forma em que as pessoas acessam a realidade. Ou seja a influência do jogo vai além do momento de lazer e diversão; ela atinge diversos âmbitos, inclusive o da linguagem, o que fica evidente quando há o contato com um idioleto de um *gamer*¹². Isso se deve ao fato de que a globalização da tecnologia atinge de forma direta o meio dos jogos, que por sua vez, ao conectar pessoas de diversas partes do mundo, interfere e pode influenciar a maneira de falar de diversos indivíduos, inserindo novas unidades léxicas em seus vocabulários, que poderão ser incorporados ao léxico.

As unidades léxicas que surgem a partir da interação linguística no contexto dos jogos para designar diversos elementos são facilmente assimilados pelos jogadores de qualquer parte do mundo, pois estes têm uma mesma origem: o inglês. Contudo, nos contextos de uso, isto é, nas línguas que importam essas unidades do inglês, os já neologismos se adaptam ao sistema linguístico das línguas que absorvem essas unidades e tornam-se quase impossíveis de serem identificados por falantes de outras línguas, uma vez que os aspectos formais de cada língua de chegada são combinados à unidade emprestada, tornando estas unidades praticamente irreconhecíveis.

2.4.1 O jogo *League of Legends* e sua linguagem

Como já abordado anteriormente, o *League of Legends* (LoL) é um jogo online gratuito no estilo *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), isto é, as partidas são jogadas em times de cinco integrantes, de maneira síncrona. O time luta para destruir o Nexus inimigo, uma construção com um cristal localizado na base de cada um dos times, que está protegida por diversas estruturas. O objetivo do jogo é fazer o seu time destruir o Nexus primeiro (RIOT GAMES, c2023).

No jogo, os *gamers* assumem papéis dos chamados Invocadores e controlam um – entre mais de 160 – personagem (denominado no Brasil por *champ*, derivado de *champion*, do inglês) que possui habilidades únicas e uma função específica no time de cinco pessoas. Esse time jogará contra outro time também formado por cinco jogadores com *champs* que possuem habilidades diferentes. A cada partida, os *champs* começam com pouco poder e vida, e, ao

¹² **gamer**: no contexto dos jogos, esse termo é outra maneira de se referir aos jogadores (OKAZAKI, 2023).

desenrolar do jogo, compram itens que intensificam as suas habilidades. Por esse motivo, pode-se afirmar que cada partida é única (RIOT GAMES, c2023).

A popularidade deste jogo cresceu muito desde o seu lançamento em 2009. Três anos depois, foi o *game* mais jogado na América do Norte e Europa, considerando as horas de atividade. Com o expressivo crescimento no número de jogadores de *League of Legends*, foi facilitada a criação natural de uma linguagem que seria utilizada inicialmente dentro do jogo no mundo todo. Contudo, essa linguagem não necessariamente faz com que falantes de diferentes línguas se entendam quando o assunto é o LoL. Muito pelo contrário: embora as unidades léxicas referentes à realidade do jogo tenham as mesmas origens, os falantes de cada língua levam a sua própria carga linguística ao se apropriarem destas unidades, que compõem discursos nas suas respectivas línguas maternas. Isto é, ainda que um falante de PB utilize as unidades léxicas referentes ao contexto de LoL, ele estará falando PB, uma vez que ele utiliza as unidades dentro de um discurso adequado ao sistema linguístico da língua em questão. Um falante de coreano, por exemplo, ainda que utilize as unidades léxicas que possuem as mesmas origens referentes ao LoL, não se fará inteligível apenas por isso.

3 METODOLOGIA

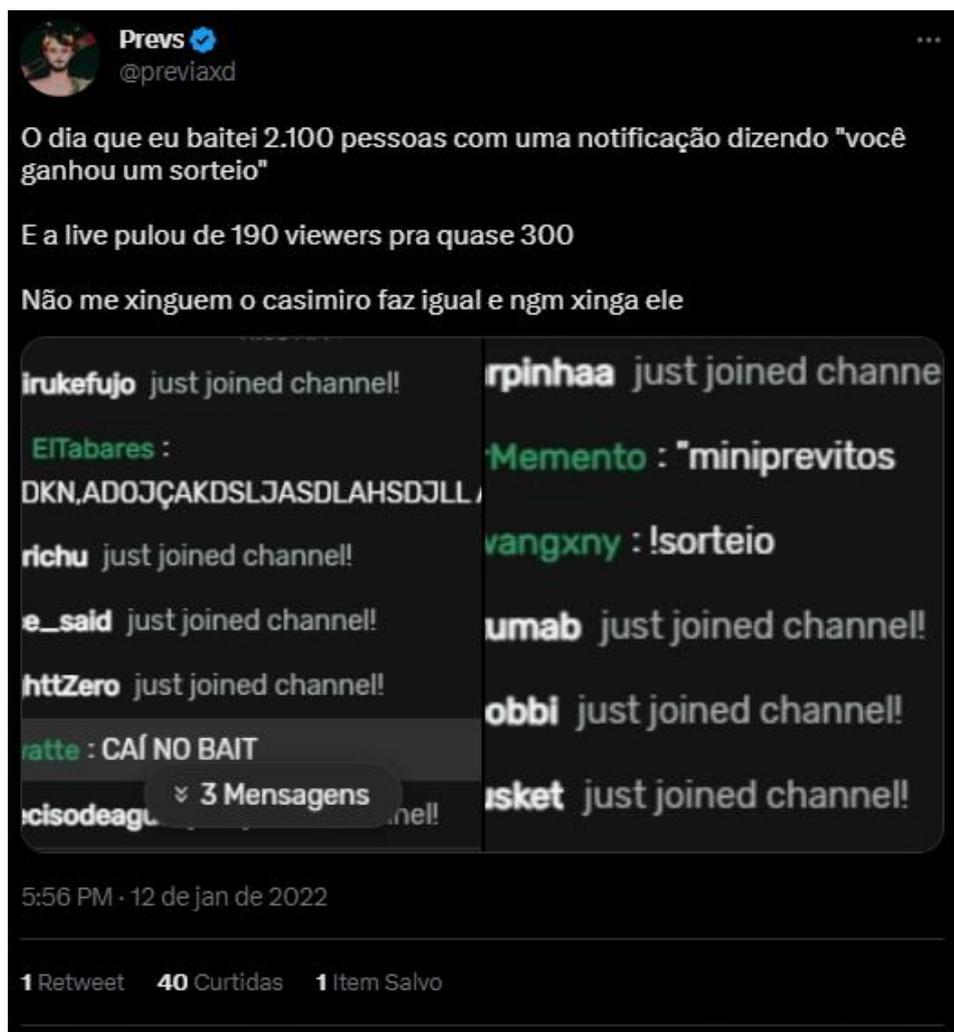
Para a execução da presente pesquisa, seguimos um procedimento metodológico de caráter quantitativo e qualitativo. Ao surgir uma percepção em relação ao caráter destoante das unidades que viriam a compor o *corpus* da pesquisa em relação ao Português do Brasil, surgiu também uma curiosidade, enquanto jogador e estudante do curso de Letras, acerca do funcionamento destas unidades.

A primeira etapa foi a seleção de potenciais sites que pudessem ter textos escritos, nos quais ocorressem unidades léxicas candidatas a neologismos, para ser a nossa fonte primeira de dados, uma vez que não seria possível coletar as unidades diretamente do chat de texto do jogo, pois, além de ser necessário um login e uma senha para acessá-los, são excluídas após o fim de uma partida.

Por isso, foi necessário estipular outras fontes de coleta de dados, cujos registros escritos se mantenham após a publicação, como as plataformas de *streaming* e as redes sociais. O site Twitch conta com diversos canais de criadores de conteúdo, assim como o YouTube. A diferença entre eles, de maneira geral, é que a Twitch é uma plataforma de *streaming* que consiste em um compartilhamento de conteúdo em tempo real, isto é, a interação entre o criador de conteúdo e os usuários acontece de maneira concomitante; por outro lado, a maior parte dos vídeos no YouTube são previamente gravados, e, somente após serem editados, o criador de conteúdo faz o *upload* no site (embora haja a possibilidade de realização de *streaming* pelo site).

As redes sociais, por sua vez, bem como os fóruns online, têm as interações linguísticas em sua maioria nos chats de texto, o que contribui para a coleta de dados. As redes sociais selecionadas foram o Instagram e o Twitter, já que ambas não exigem, necessariamente, uma conta para acessar a maior parte das suas postagens. Os fóruns online que foram escolhidos para observação e coleta de dados foram o Reddit, o site oficial da Riot Games - desenvolvedora do jogo - e o GGames, que já em seu nome faz alusão a uma das unidades que é abordado mais à frente nessa pesquisa: o GG. A seguir, temos o exemplo do verbo do corpus baitar numa página do Twitter:

Figura 1. Exemplo de baitar utilizado no Twitter



Fonte: Twitter (2023).

A etapa seguinte foi a realização de leituras dos sites acima citados, destacando dos textos escritos entre 2020 e 2022 as lexis referentes ao jogo *League of Legends* que se tornava um candidato a neologismo nesta pesquisa. Em seguida, formou-se uma lista de 210 unidades (Apêndice I) e, para organizar o material coletado, elaboramos fichas léxico-terminográficas¹³ (vide amostra em Apêndice II) em que constam, além do número da ficha, a lexia, a constatação no *Corpus* do Português, três contextos de uso registrados no *Corpus* do Português ou nas plataformas estipuladas para a coleta de dados acompanhados das datas de publicação, as definições da unidade léxica em questão, no caso de estarem registradas, em dois dicionários

¹³ As fichas léxico-terminográficas receberam este nome porque, ao longo da pesquisa, trabalhamos com um *corpus* que se apresentou de maneira dúbia em alguns momentos, uma vez que algumas das unidades aqui tratadas passaram pelo processo de vulgarização, ainda que cheguemos à conclusão de que o *corpus* pode ser definido como uma terminologia, ao fim da pesquisa. A denominação das fichas, “léxico-terminográficas”, apresenta duas possibilidades de tratamento dos dados: Lexicologia (“léxico-”) e Terminologia (“terminográfica”).

gerais de língua portuguesa em suporte online, o Aulete Digital e o Dicionário Houaiss, e, por fim, se existe ou não uma variação¹⁴, conforme o modelo a seguir:

Quadro 4: Modelo da ficha léxico-terminográfica

Ficha XXX				
Dado:				
<i>Corpus</i> do Português:	<input type="checkbox"/>	Sim	<input type="checkbox"/>	não
Contexto I:				
Contexto II:				
Contexto III:				
Definição no Aulete Digital:				
Definição no Houaiss Online:				
Variação:				

Fonte: Elaboração própria

O modelo da ficha foi elaborado para contemplar todas os aspectos pertinentes para análise das unidades, a fim de classificá-las nas tipologias presentes no *corpus*. Os contextos contribuem para o entendimento do sentido e da classificação gramatical à qual pertence a unidade léxica estudada; as definições servem para atestar o *status* de dicionarização (ou não) da unidade. Quando a forma atestada já se encontra nos dicionários gerais de língua, as acepções são essenciais para evidenciar um possível neologismo semântico. Por último, o que chamamos de “variação” contempla variações gráficas, de acepção e até relação de sinonímia com outra unidade do *corpus*. Exemplificando, temos *baitar*:

¹⁴ Para este trabalho, utilizaremos *variação* como um termo que generaliza aspectos referentes à variação na unidade léxica que seja denominativa, de grafia ou até que tenha relação de sinonímia com outra unidade do *corpus*.

Quadro 5: Exemplo de Ficha Léxico-terminográfica – unidade *baitar*

Ficha 009			
Dado: baitar			
Corpus do Português:	x	sim	Não
Contexto I: “Sua mãe já tentou te baitar ? (gíria de quem joga lol)” (Twitter) Data: 29/12/2021			
Contexto II: “mano o lol baitou dms com esses ícones aí, fui até na emoção pra colocar na netflix : (“ (Twitter) Data: 07/11/2021			
Contexto III: “Vida de toplaner é sofrida demais, tankei 66 k de dano para o time, ganhamos nas TF's que eu baitei tudo e ainda sim não tive uma honra do time.” (Twitch) Data: 12/06/2021			
Definição no Aulete Digital: n/e			
Definição no Houaiss Online: n/e			
Variação:			

Fonte: Elaboração própria

Quando constatada a ausência de registro da unidade em análise no Aulete Digital e no Dicionário Houaiss, utilizamos a notação n/e, significado “não encontrado”. Mais à frente, é exposta a definição formulada a partir dos contextos em que foram encontrados os neologismos ou, então, de glossários em *homepages*. Ademais, quando não houver variação das unidades em relação à morfologia, sinonímia ou significado, o espaço ficará em branco.

A partir dessa organização do *corpus*, podemos pensar que a pesquisa possui caráter descritivo, uma vez que se propõe a identificar, descrever e analisar a ocorrência de tipologias de neologismos em textos escritos no Português do Brasil no contexto do jogo online *League of Legends*, no período entre 2020 e 2022.

A partir da seção seguinte, descrevemos separadamente cada fase da pesquisa.

3.1 Seleção de candidatos a neologismo no *League of Legends*

A seleção de candidatos se deu a partir da percepção, baseada em competência léxica enquanto falante de Português do Brasil e jogador de *League of Legends*, de unidades léxicas que aparentavam não fazer parte do sistema linguístico em questão, sendo elas estranhas em sua forma e/ou sentido. Portanto, os textos foram coletados nas redes sociais Twitter e

Instagram, em fóruns online (Reddit, fóruns no site oficial da Riot Games, GGames), bem como em plataformas de *streaming* de jogos (Twitch e YouTube) a fim de observar o uso desses neologismos em contextos diversos – sendo eles ligados ao jogo ou não. É relevante observar que todas as unidades foram coletadas de páginas gerais e públicas, sem a utilização de quaisquer dados de páginas pessoais.

Quadro 6: Fontes de coleta de candidatos a neologismo

Nome	Tipo
Twitter	rede social
Instagram	rede social
Reddit	fórum
Riot Games	fórum
GGames	fórum
Twitch	<i>streaming</i>
YouTube	<i>streaming</i>

Fonte: Elaboração própria

3.2 Verificação de uso no *Corpus do Português*

O primeiro passo, após a seleção dos neologismos, foi aferir no banco de dados do *Corpus do Português: Web/Dialetos* as ocorrências (contexto e frequência) para ratificar o uso da unidade.

O site *Corpus do Português: Web/Dialetos* é um banco de dados que contém cerca de um bilhão de palavras em português, retiradas de mais de um milhão de páginas de quatro países de Língua Portuguesa (Brasil, Portugal, Angola e Moçambique). O *corpus* foi financiado pelo *US National Endowment for the Humanities* (NEH), agência financiadora independente estadunidense criada em 1965, e permitiu atualizar a versão de 2006, que também foi financiada pelo NEH.

Ao buscar uma unidade léxica na ferramenta de pesquisa do site, é possível verificar de qual país é a página da web em que ocorre a unidade acessada pelo banco de dados, bem como o que facilita a filtragem para se ter acesso aos dados apenas do PB. Podemos ver, na Figura X, na segunda coluna, a abreviação de dois países: BR para Brasil e PT para Portugal.

Figura 2. Ferramenta de busca no *Corpus* do Português: Web/Dialects

SEARCH	FREQUENCY	CONTEXT	CONTEXT +
CLICK FOR MORE CONTEXT			
1	B BR	animespirit.com.br	palavras, é idiotice. Você não manda um suporte, um healer, ir Tankar . Quando eu converso sobre personagens de Naruto com alguém, geralmente acor
3	B BR	assaultuesdays.com (1)	tem a ver com isso: Coloque peão pé de chinelo pra efetivamente "« tankar "» Wraithlords, Carnifexes, e tantos outros, e deixa lá... esquece de
4	G PT	board.metin2.com.pt	a sacar pouco dano, passando a ser um dos melhores em war para tankar . Adagas é um bom char 1-1 e pequenas porradas desde lvl baixo até lvl
5	G PT	board.metin2.com.pt	fazer yang. Upar... bom, como alternativa ao v2 podes começar a tankar torre se conseguires, mas para subires ao ferras vais precisar de equips muito
6	G PT	board.metin2.com.pt	. Tens também o final da floresta, mas é um tormento andar a tankar aqueles monstros que metem veneno e te comem mn, eles simplesmente bloqueia
7	G PT	board.metin2.com.pt	fazer yang. Upar... bom, como alternativa ao v2 podes começar a tankar torre se conseguires, mas para subires ao ferras vais precisar de equips muito
8	G PT	board.metin2.com.pt	. Tens também o final da floresta, mas é um tormento andar a tankar aqueles monstros que metem veneno e te comem mn, eles simplesmente bloqueia
9	B BR	celticsbrasil.com.br	q em esse rebuild não demora nem 2/3 anos. Mas parece que vamos tentar tankar sim, eh time de loteria, mas não de top 5, Jeff Green
10	B BR	celticsbrasil.com.br	Mas se não der certo contratar esses ou outros GRANDES jogadores, o time vai tankar com gosto. Porém o grande problema é que não somos ruins o su
11	B BR	celticsbrasil.com.br	ele sair provavelmente vai ser porque ele mesmo quiz assim. Se a ideia for tankar , melhor deixar o Rondo de molho, como o Bulls fez com o Rose
12	B BR	celticsbrasil.com.br	Gerard Wallace, e claro que o do Humphries não será renovado. Se tankar com competência nosso futura estará garantido por uma década. O acerto cor
13	B BR	celticsbrasil.com.br	a nova equipe. Humphries, de imediato, negou que o Celtics irá tankar a temporada. "« Estive falando mais cedo com Danny Ainge (GM de
14	B BR	celticsbrasil.com.br	sabe tirar água de pedra. Com certeza o objetivo do Ainge não é tankar . O Celtics não é time de isso, ele já disse. Ele contratou
15	B BR	celticsbrasil.com.br	all-star e fazer uma corrida para o título. Mas isso não significa que vamos tankar . Pelo menos, é o que eu acho. Concorro, as picks de
16	B BR	celticsbrasil.com.br	agradecer por tudo. Se Rondo não jogar até Janeiro, realmente é ano de Tankar . Pierce citou Duncan, Dirk e Kobe, mas olha o nível que os
17	B BR	celticsbrasil.com.br	E como disse o Danny Ainge, o Celtics é um time muito grande pra tankar e tem um bom plantel pra evitar uma campanha e Humpries dão um caldo.
18	G BR	forums.br.leagueoflegends.com	e Garen sem o E não faz muita coisa. Ele tem bastante resistência pra tankar mas não tem um skill que tenha muita utilidade pra ser um tank (le

Fonte: Corpus do Português: Web/Dialects (2023)

É essencial apontar que o *Corpus* do Português: Web/Dialeto é o ponto referencial para definir o status neológico das unidades léxicas que compõem o *corpus* da pesquisa, isto é, os contextos nos quais as unidades se inserem muito provavelmente não dicionarizadas na forma ou na acepção que surgem no banco de dados do site.

3.3 Comprovação de registro dos candidatos a neologismos no Caldas Aulete e no Dicionário Houaiss

Constatada a ocorrência do candidato a neologismo no *Corpus* do Português: Web/Dialeto e confirmado seu uso no contexto de jogos online, e, mais especificamente no contexto de *League of Legends*, realizamos a conferência nos dicionários online Dicionário Houaiss e Aulete Digital, que, no caso deste último, é constantemente atualizado, segundo o que consta no site da Editora. Este passo é importante principalmente para os neologismos semânticos, uma vez que a forma atestada na língua já está dicionarizada. Para os neologismos semânticos, as fichas serão preenchidas nas células de definições com n/e (“não encontrado”).

3.4 Preenchimento das fichas léxico-terminográficas

A organização dos dados selecionados em fichas léxico-terminográficas tem por objetivo uma melhor visualização das características de cada um dos neologismos, para a realização da descrição e da análise.

3.5 Descrição e análise dos dados

Caso o neologismo não seja encontrado nas obras lexicográficas Dicionário Houaiss e Aulete Digital, será realizada a análise para identificar as tipologias dos neologismos, com base nas reflexões de linguistas como Biderman (2001), Alves (1984) e Correia e Almeida (2012), por exemplo. A partir do contato com essas unidades em uso no contexto de *League of Legends*, foi possível analisar as tipologias de neologismos nas quais podem ser classificadas essas unidades.

A análise e discussão se organizou da seguinte maneira: primeiro, uma discussão geral sobre as tipologias e neologismos existentes no *corpus*, e somente depois são identificadas as unidades que fazem parte das suas respectivas classificações. Alguns itens léxicos que apresentaram características mais específicas ou peculiares receberam uma discussão própria.

Finalmente, a partir da verificação dos dados coletados e do preenchimento das fichas léxico-terminográficas, chegamos a uma nomenclatura prévia (Anexo I), composta pelos agora confirmados neologismos que foram analisados, acompanhados de uma breve discussão sobre o uso das unidades.

4 ANÁLISE DAS TIPOLOGIAS DE NEOLOGISMOS

Nesta seção tratamos dos neologismos a partir das classificações de tipologias propostas por Correia e Almeida (2012), que evidenciam os três mecanismos principais para incorporação de novas unidades no léxico:

- formação de palavras, a partir de recursos e regras da língua em questão;
- importação de unidades de outras línguas; e
- atribuição de um novo significado a uma unidade léxica já existente naquele sistema linguístico.

Esses três mecanismos se dividem em duas tipologias: formal (estrangeirismos, empréstimos e neologismos resultantes de Neologia de língua) e semântico. Ademais, há também as criações chamadas *ex nihilo* e as onomatopeias, que não são abordadas neste trabalho por não ocorrerem no *corpus* analisado. A partir das proposições das autoras, utilizamos outros autores que ratificam e complementam as discussões, como Biderman (2001), Câmara Jr. (1998) e Alves (1984).

4.1 Neologismo Formal

Os neologismos formais supracitados são um tipo de incorporação de uma forma significante não atestada anteriormente em um dado sistema linguístico (BIDERMAN, 2001). Esse tipo de neologismo pode surgir através da chamada Neologia de língua, a qual consiste na combinação de unidades vernáculas (léxicas e infraléxicas) a outras unidades vernáculas ou importadas de outros sistemas linguísticos, através de empréstimos ou de estrangeirismos.

Para ilustrar, podemos utilizar a unidade *tankável*, registrada no *corpus* desta pesquisa, que explicita a capacidade dos falantes de PB de articularem as unidades vernáculas com as importadas de maneira funcional:

1. *tank* _N → *tankar* _V
2. *tankar* _V → *tankável* _A

4.1.1 Estrangeirismos

Os estrangeirismos, de acordo com Câmara Jr. (1998), são unidades que não pertencem a uma língua, mas, ao serem importadas para a língua receptora revelam-se estrangeiros nos

aspectos formais do sistema, isto é, nos fonemas, na flexão e na grafia. Correia e Almeida (2012) ratificam essa definição, contudo, é importante dizer que ainda que os fonemas originais se mantenham em maior ou menor grau, os falantes da língua que absorve este estrangeirismo tendem a levar a própria carga linguística ao uso nos seus discursos, especialmente nas questões fonética e fonológica. Em suma, os estrangeirismos são unidades léxicas cujos aspectos formais originais se alteram em um grau diminuto. É a esse processo que as unidades a seguir se submeteram no contexto de *League of Legends*:

call: esta unidade se difundiu rapidamente na internet com o sentido original do inglês relacionado a ligação, a chamada multimídia, em que duas ou mais pessoas estabelecem uma comunicação através de meios eletrônicos associados à internet. Contudo, para além deste sentido mais popular (também utilizado no *League of Legends* para referir-se a ligações de voz por meio do próprio cliente¹⁵ do jogo ou por aplicativos externos, como o Discord) há o sentido de plano orientado por algum agente. Em suma, a unidade *call* tem uma relação de sinonímia com a unidade léxica “plano”, cuja quinta acepção no dicionário Aulete Digital (AULETE, 2022) consiste no “conjunto integrado de medidas projetadas para realizar alguma coisa ou alcançar um objetivo”.

Para ilustrar, apresentamos os contextos abaixo, exemplos 1 e 2, registrados na ficha lexicográfica:

Exemplo 1: *call* em sentido de ligação de vídeo e/ou voz

“Uma época que nunca vai voltar: 7 hrs de <call> com meus amgs jogando lol e gritaria de: queima quengaral” (Twitter, 10/09/2022)

Exemplo 2: *call* com um dos sentidos referentes a “plano”

“Odeio o lol, os caras do meu time são completamente subversivos, não seguem uma <call> ai eu luto 1v5 pq eles tem medo, porra que jogo merda.” (Twitter, 10/09/2022)

¹⁵ cliente (ou *client*) é um dos dois integrantes da Arquitetura Cliente-Servidor, em que um aplicativo instalado no dispositivo de uso pessoal (computador, celular etc.) é conectado via internet a um servidor em outro lugar geográfico a fim de manter as ações de jogos, por exemplo, sendo executadas e respondidas praticamente em tempo real.

Podemos constatar, nos exemplos citados, que *call* é uma unidade léxica utilizada como substantivo feminino para determinar ligações via internet e também a ideia de plano estratégico para atingir objetivos.

engage: *engage* é o mesmo que “iniciação”. Esta unidade pode se relacionar com diversas construções, como “sofrer um *engage*”, “ir para o *engage*”, “fazer um *engage*”. A mais usual é a locução verbal “dar *engage*” que se refere ao ato de iniciar um combate contra o time adversário utilizando as habilidades (normalmente, com CC¹⁶) para causar dano nos jogadores adversários a fim de obter vantagem no conflito. A sua forma gráfica original foi importada, alterando as questões fonológicas e semânticas. *Engage*, no inglês engajar ou engatar, ampliou-se, no contexto do LoL, para a capacidade de se inserir entre os integrantes do time adversário e iniciar uma *teamfight*¹⁷.

Exemplo: *engage* com sentido de penetração no time adversário

“o meta atual da jg atual no lol é jarvan, lee sin, hecarim, diana, esses champions sao ótimos em <engage> e ajudam muito o time !!! peguei m5 de Diana ontem se nem ta ligado” (Twitter, 10/10/2021)

god: o estrangeirismo em questão, tal qual o anterior, também tem alguma relação semântica com as suas origens do inglês, com significado “deus”. Neste, temos uma questão de adaptação no nível semântico no processo de importação para a língua portuguesa, uma vez que “deus”, de acordo com o dicionário Aulete Digital (AULETE, 2022) tem como primeira acepção “o ser supremo e perfeito, criador de todas as coisas”. Ao nos determos no primeiro sintagma da acepção, podemos aplicar ao estrangeirismo no contexto de *League of Legends: god*, sendo, portanto, uma pessoa associada a um ser supremo e perfeito cujas habilidades (de jogo, no caso do LoL, ou qualquer outra aptidão, a depender do contexto) são comparadas ao sobrenatural.

Exemplo: *god* com sentido de uma pessoa habilidosa

“o @trigo_lol é <god> demais slkk, jogou muito #GOpaiN” (Twitter, 06/08/2021)

¹⁶ CC: /se.'se/ s. m. trata-se de habilidades que afetam a mobilidade dos campeões adversários, como paralisia, atordoamento, enraizamento, lentidão, provocação e arremesso. É abreviação de crowd control, ou, em português, controle de grupo

¹⁷ **teamfight:** /tim.fartf/ batalha entre os times adversários, contendo, pelo menos três integrantes de cada equipe.

Logo, o estrangeirismo, através de uma extensão semântica, a partir do seu sentido original no inglês, manteve a maioria de seus aspectos formais.

pick: do inglês, escolha, tem relação com a seleção do *champ* que terá seu papel assumido pelo jogador em uma dada partida de *League of Legends*. A unidade manteve os aspectos formais da unidade originária, bem como a questão semântica, embora seja utilizada apenas relacionada ao momento de fazer a opção pelo *champ*.

Exemplo: *pick* com sentido de escolha

“tenho um azar incrível pra ter <pick> troll no lol” (Twitter, 29/08/2022)

Além destes, o contexto de *League of Legends* possui diversas outras unidades que podemos classificar como estrangeirismos, considerando a sua pouca adaptação ao PB, seja pela sua recente chegada à língua ou pelo contexto não exigir diferentes expressividades sobre realidades relacionadas à qual se refere a unidade.

*bait*_N → *bait*_N

O sentido de *bait*, em inglês, é *isca*. A unidade foi importada com o mesmo sentido que possuía originalmente, se adaptando somente à fonologia do PB.

*tilt*_N → *tilt*_N

Embora discutamos uma derivação desta unidade mais à frente, *tilt* se apresentou inicialmente como um estrangeirismo, assim como *bait*, se adaptando somente à fonologia do PB. Alves (2004) destaca duas fases de uma unidade importada de outra cultura: (i) a fase em que chamamos a unidade léxica de estrangeirismo, que consiste nesse primeiro momento, quando a unidade se apresenta em sua forma original (praticamente em todos os aspectos do sistema linguístico de origem, exceto o fonológico) e é sentida pelos falantes da língua de chegada como externo à sua Língua Materna (LM); e (ii) a fase em que, segundo a autora, é o momento neológico propriamente dito, isto é, a unidade léxica importada passa a se adaptar nos níveis morfológico, sintático, semântico e, é claro, gráfico.

Com isso, os estrangeirismos *tilt* e *bait* passaram a ser utilizados também como empréstimos ao se adaptarem ao sistema linguístico do PB, a partir de uma necessidade de

maior expressividade no discurso da parte dos falantes dessas unidades. Isso somente foi possível por conta da competência léxica dos falantes envolvidos no processo de adaptação ao sistema. Os exemplos são discutidos como empréstimos na próxima seção.

ff: siglação de *forfeit*, que tem o significado, no inglês, “perder o direito a”. No contexto do LoL, a forma por extenso, tanto na escrita quanto na fala, não é utilizada, e o sentido se alterou levemente com o uso, passando a significar “rendição”. A partir dos 15 minutos de partida, é possível que uma das equipes peça rendição, dando, assim, vitória ao outro time. Qualquer uma das equipes pode pedir rendição, mas, naturalmente, a que está em desvantagem tem relevantes chances de “dar *ff*”. É muito comum, quando acontece o *first blood*¹⁸ cedo demais na partida, alguém digitar no chat de texto para todos lerem: “*ff* aos 15”.

Exemplo: *ff* com sentido de rendição

“finalmente ganhei uma partida de lol (o time inimigo deu <ff>)” (Twitter, 15/09/2021)

gg: a abreviação de *good game*, assim como a de *ff*, é utilizada pelos jogadores, em detrimento de sua forma por extenso, tanto na escrita quanto na fala. No lugar de “elogiar” a partida, os jogadores utilizam a sigla *gg* associada à ideia de vitória.

Exemplo: *gg* com sentido de vitória

“Enfim a dupla mais temida dos bot laners...na mão certa é <GG> fácil” (Twitter, 16/03/2022)

As unidades *ff* e *gg*, embora sejam siglas de *forfeit* e *good game* respectivamente, estão classificadas como estrangeirismos e não como empréstimos – mais especificamente siglação – por conta do processo pelo qual passou: a siglação ocorreu na língua de origem, o inglês, e somente depois foi importada para a língua de chegada, o português do Brasil, diferentemente de outras unidades, como *miar*, que tratamos mais adiante neste texto.

¹⁸ **first blood:** /fɜːstblʰəd/ primeira *kill* da partida (OKAZAKI, 2023).

4.1.2 Empréstimos

Os empréstimos são resultado de ação de aspectos linguísticos a partir do contato entre línguas, isto é, esta ação pode ser um traço linguístico ou uma unidade léxica (CÂMARA JR, 1998). Nessa categoria, de acordo com Biderman (2001), se incluem lexias das mais variadas origens: arabismos, latinismos, anglicismos etc. No PB atual este último é o mais evidente. Correia e Almeida (2012) concordam com os autores supracitados e, ainda, acrescentam que, ao entrar em um novo sistema linguístico, o vocábulo emprestado se adapta aos aspectos formais da língua de acolhimento.

brush: no empréstimo em questão há uma peculiaridade: a unidade, no contexto de LoL, refere-se aos numerosos arbustos encontrados por Summoner's Rift (principal mapa do jogo). Em inglês, *bush* significa “arbusto”. A questão é que, com o uso, muitos jogadores passaram a utilizar equivocadamente *brush* para referirem-se aos arbustos do mapa. Contudo, o significado de *brush*, em inglês é “escova” ou “pincel”, que não possui nenhum tipo de vínculo semântico com os arbustos do jogo. Para comunicar-se no contexto do jogo, utilizar *bush* pode causar alguma confusão no interlocutor.

A unidade manteve os aspectos formais, com a exceção de uma modificação morfológica por conta de um possível desconhecimento dos significados de *brush* e *bush*.

Exemplo: *brush* com sentido de arbusto

“na moral é por isso que eu jogo lol, lá sabem que uma wardzinha na <brush> por mais simples que seja, salva o game” (Twitter, 27/08/2022)

Pensando nessa maior adaptação da unidade à língua de chegada, podemos fazer uma relação dos processos de estrangeirismos com os de empréstimos. Uma maior adaptação parece surgir da necessidade de uma expressividade mais complexa em relação à realidade (ou às realidades tangentes) em questão, o que pode resultar em adaptações a partir de elementos linguísticos da língua de chegada. Podemos retomar dois exemplos de estrangeirismos anteriormente citados:

*bait*_N (ing.) → *bait*_N

*bait*_N → *bait(a)r v*

tilt N (ing.) → *tilt* N

tilt N → *tilt(a)r* V

Ao observarmos *baitar* derivando de *bait* e *tiltar* derivando de *tilt*, percebemos que possivelmente o uso das unidades consideradas estrangeirismos levou à necessidade de uma adaptação mais evidente sobre o referencial extralinguístico ao qual se referem. A partir desta ideia, podemos entender neste trabalho que estrangeirismo e empréstimo são pontos de um mesmo processo de importação linguística no nível léxico. Alves (2004) ratifica a possibilidade desse processo ao separar estrangeirismos e empréstimos em dois momentos do processo neológico de importação léxica.

4.1.2.1 Siglas e acrônimos

As unidades resultantes de siglas ou acronímias são, de acordo com Alves (2004), um tipo especial de neologismos, pois “resulta da lei de economia discursiva” (p. 56), isto é, um dado sintagma se submete a uma redução a fim de produzir uma comunicação mais efetiva e simples.

As siglas são caracterizadas pelo fato de serem unidades constituídas da junção das iniciais de cada unidade léxica que compõem um sintagma referente a uma denominação, como, por exemplo, CEP (Código de Endereço Postal). A chamada siglação é considerada por Correia e Almeida (2012) um processo de composição. As siglas, unidades resultantes desse processo de composição, inicialmente são motivadas pela facilidade de uso, mas, com o decorrer do tempo e com a frequência de uso, passa a ser desmotivada e os falantes da língua deixam de ter a consciência do processo de siglação, ou seja, a sigla passa a ser mais natural que a sua forma original, na sua extensão total.

Por sua vez, o acrônimo é um processo de aglutinação de uma letra ou um grupo de letras e é utilizada como uma palavra com estrutura silábica mais próxima ao convencional da língua, com consoantes e vogais se combinando de acordo com o sistema linguístico (CORREIA; ALMEIDA, 2012). No caso do PB no contexto do jogo estudado, as estruturas mais comuns são CV, CVV, CVC e CCV, em que: C = consoante e V = vogal

BR: redução de “brasileiro” ou de “Brasil”, algo ou alguém associado ao Brasil. A abreviação, ainda que não exclusiva do jogo, é utilizada mais frequentemente do que as formas por extenso.

Exemplo: *BR* com sentido de relativo ao Brasil (adjetivo)

“Flash pra frente e ult pra traz a arte do Voli
” (Twitter, 20/01/2021)

Exemplo: *BR* com sentido de relativo ao Brasil (substantivo)

“Servi a melhor Diana do
, mas não ganhei um PDL. A solidão da main jungler” (Twitter, 21/02/2022)

Neste caso, há a possibilidade de ter havido um processo de conversão, a partir do neologismo de origem, isto é, o neologismo teve como unidade primeira a sua forma adjetival e, com o uso, posteriormente, se converteu em um substantivo, a partir da necessidade de maior expressividade do discurso.

miar: esta unidade léxica passou por dois processos, além do empréstimo propriamente dito: acronímia e a sufixação por verbalização. A origem desta unidade, que não possuem nenhuma relação semântica com a onomatopeia relativa a felinos, era um acrônimo, *MIA*, que por extenso, significava *Missing In Action*, algo como “desaparecido na ação”, com “ação” sendo relacionada à *lane*¹⁹ à qual o jogador deveria manter suas atividades. O uso se iniciou com “*bot MIA*” (isto é, “*bot missing in action*”), por exemplo, quando o adversário na *botlane*²⁰ estava desaparecido, na fase mais inicial da partida. No PB, “*MIA*” é homônimo da terceira pessoa do singular do presente do indicativo do verbo “miar”.

Com o passar do tempo, *MIA* perdeu as características de acrônimo no consciente coletivo dos jogadores de LoL falantes de PB e passou a ser entendido como um verbo conjugado na primeira pessoa do singular do presente do indicativo: *mia*, do verbo miar. Ainda que esse processo tenha ocorrido, os jogadores continuaram utilizando a estrutura de *lane + mia*, como em “*bot mia*”, porém como 3ª p.s. do presente do indicativo. Com o uso frequente, *mia* deixou de ser percebido como a sigla de “*missing in action*” e passou a se comportar como um verbo.

Missing in action sv → *MIA* N

MIA N → *mia(r)* v

¹⁹ **lane:** rotas principais de Summoner’s Rift (botlane, midlane e toplane) (OKAZAKI, 2023).

²⁰ **botlane:** rota inferior de Summoner’s Rift (OKAZAKI, 2023).

Exemplo: *miar* com sentido de avisar o desaparecimento de um adversário

Dia horrível no LoL, de Jungler feedando, a yasuo top 0/10 e agora bot Lane sem <miar> e time inimigo me juntando no mid” (Twitter, 15/02/2022)

Alves (2004) classifica esse tipo de unidade como “derivado de língua” cuja essência é a produtividade léxica a partir da acronímia. Segundo a autora, é um processo que evidencia que o acrônimo já pertence ao domínio popular.

Outro caso como esse é o de *lolzeiro*. O nome do jogo, *League of Legends*, passou por um processo de acronímia, resultando na unidade *LoL*. Quando combinada esta unidade com o sufixo *-eiro*, que, de acordo com dicionário Aulete Digital, pode indicar hábito, profissão ou ofício, temos a unidade *lolzeiro*.

$$\textit{League of Legends}_{\text{SN}} \rightarrow \textit{LoL}_{\text{N}}$$

$$\textit{LoL}_{\text{N}} \rightarrow \textit{lolzeiro}_{\text{N}}$$

Logo, atribuindo o sufixo *-eiro* à unidade *LoL*, *lolzeiro* é uma pessoa que joga *League of Legends*.

NA: a siglação de *North America* atualmente mal se relaciona semanticamente com a localidade, com o país ou com os seus habitantes. Nos anos iniciais da existência do *League of Legends*, era comum os jogadores do servidor dos países da Europa (EU) competir com os jogadores que utilizavam o servidor estadunidense (*North America* – NA), e, na maioria das vezes, os europeus venciam os campeonatos contra os jogadores dos EUA. A partir disso, difundiu-se um meme que estabelecia uma relação dicotômica: tudo que era bom, era acompanhado da unidade EU, ao passo que tudo que funcionava de maneira errada ou ruim ou mal feito, era atrelado à unidade NA. Ao longo dos anos, a unidade EU caiu em desuso e a NA manteve a sua sobrevivência, com o mesmo significado inicial.

- quando o *flash* é dado de maneira errada, ele é um *NA flash*;
- quando uma *play* (jogada) é feita de maneira mal calculada, é uma *NA play*.

Exemplo: *NA* com sentido de mal funcionamento

[<i>away from the keyboard</i>] → AFK	“longe do teclado” i.e. jogador está inativo
[<i>all random all mid</i>] → ARAM	“todos [com <i>champs</i>] aleatórios, todos mid” i. e. modo de jogo casual alternativo
[<i>most valuable player</i>] → MVP	“jogador mais valioso [da partida]” i. e. jogador que teve um melhor rendimento
[<i>experience</i>] → XP	“experiência”

Retomando outro ponto importante explicitado por Correia e Almeida (2012) acerca do uso frequente de siglas e acrônimos, podemos dizer que as unidades supracitadas já são desmotivadas e os falantes jogadores de *League of Legends* não possuem mais consciência das formas originais dessas unidades resultantes desses processos.

4.1.2.2 Derivação afixal

A derivação afixal consiste no processo de combinação entre uma unidade léxica ou infraléxica de significado lexical (raiz) e uma unidade infraléxica de significado gramatical (afixo). Sendo a derivação, segundo Correia e Almeida (2012), um processo no qual são envolvidos apenas uma raiz e um afixo, os tipos de derivação mais comuns são a prefixação e a sufixação.

4.1.2.2.1 Sufixação

O sufixo é caracterizado por ocorrer sempre à direita da base (raiz) e por determinar a classe gramatical desta, além de definir a sílaba tônica da unidade derivada. A sufixação pode ocorrer através de verbalização ou de adjetivação a partir de substantivos, de adjetivos ou, inclusive, de outros verbos. De acordo com Alves (2004, p 29), o sufixo, sendo um elemento muito usual e não-autônomo, atribui à base uma ideia acessória, isto é, uma acepção relativa à expressa na base original, além de, muito frequentemente, alterar a classe gramatical desta.

4.1.2.2.1.1 Verbalização

Uma das formas de sufixação que as unidades podem sofrer é a verbalização denominal, proposta por Correia e Almeida (2012). A verbalização denominal consiste na transformação de um substantivo em um verbo a partir de alocação de novos sufixos. Ainda de acordo com as autoras, aparentemente há apenas a construção de verbos na primeira conjugação de tema *-a*, regulares, disponível no PB. Os radicais nominais sofrem uma conversão, são alocados a uma vogal temática de primeira conjugação e à desinência de infinitivo, “construindo-se, assim, uma forma que mais não é do que uma das diversas formas flexionadas do verbo” (CORREIA; ALMEIDA. 2012, p. 46).

Um exemplo já citado anteriormente é o de *bait*, no qual:

$$\begin{aligned} bait_N (\text{ing.}) &\rightarrow bait_N \\ bait_N &\rightarrow bait(a)r_v \end{aligned}$$

Sendo assim, há mais casos que acompanham o mesmo tipo de formação, como os seguintes:

bugar: a unidade *bugar* vem do substantivo importado *bug*, que significa inseto em inglês. Ao emprestar *bug* da língua inglesa, ainda existia a necessidade de expressar a mudança de estado de algo que está funcionando e deixa de funcionar devido a algum defeito, o que ocasionou na verbalização por sufixação:

$$bug_N \rightarrow bug(a)r_v$$

Em 9 de setembro de 1945, o termo *bug* foi utilizado pela primeira vez para se referir a um defeito no computador causado por um inseto real. Operadores do computador Mark II de Harvard encontraram uma mariposa presa na máquina, o que causou a falha. O termo *bug* já havia sido utilizado antes para se tratar de falhas de computadores não relacionadas a insetos reais, mas o relatório desta situação marcou a primeira vez que o termo foi utilizado formalmente (HOJE NO TECMUNDO PODCAST, 2022).

Exemplo: *bugar* com sentido de dar defeito

“arrumei tds meus amigos em pastas no lol e todas <bugaram> e sumiram” (Twitter, 02/03/2021)

pushar: do verbo inglês *to push*, que significa empurrar. Os jogadores de *League of Legends* emprestaram a forma como um substantivo para referirem-se ao avanço da *lane*, importante para chegar mais próximos do objetivo da partida. O *push* da *lane* logo se tornou um verbo, que significa empurrar: *pushar*. O que chama mais a atenção é que, em PB, há uma palavra em relação de antonímia com empurrar, que é, justamente, puxar, com a qual *pushar* estabeleceu uma relação de homofonia.

(to) push v (ing.) → *push* N

push N → *push(a)r* v

Exemplo: *pushar* com sentido de empurrar

“vou <pushar> só mais essa wave e vou base’ sempre acaba em tela cinza” (Twitch, 08/09/2021)

tiltar: do inglês, *to tilt*, cujo significado é inclinar-se. Este empréstimo adaptou, além de aspectos formais, como fonologia e morfologia, a sua semântica também. No contexto de *League of Legends*, e, mais recentemente, fora dele, o sentido de *tiltar* é relacionado a desestabilizar-se emocionalmente.

tilt N → *tilt(a)r* v

No PB, já existe uma unidade léxica lematizada em dicionários gerais de língua cuja origem de *tiltar* é a mesma: tilte. De acordo com o Dicionário Online Houaiss, “tilte”, sendo um substantivo masculino, possui três acepções: (i) interrupção no funcionamento de um mecanismo <t. de fliperama>; (ii) p.ext. interrupção de um funcionamento (em sentido lato); (iii) falha de raciocínio; confusão mental. Essas definições, ainda segundo o Houaiss, têm origem em analogia com as máquinas de fliperama, que paravam de funcionar se inclinadas (TILTE, 2022).

Exemplo: *tiltar* com sentido de desestabilizar-se emocionalmente

“<tiltei> com valorant, fui pro lol e adivinhem? <tiltei> com lol” (Twitter, 14/08/2022)

upar: *up*, em inglês, é o mesmo que acima ou para cima. A ideia do empréstimo que se tornou um verbo derivado por sufixação, aqui, manteve o sentido e submeteu-se às regras do PB. No contexto do *League of Legends*, *upar* é subir de nível em alguma questão: pode ser em *xp*²¹ ou nas habilidades, ao longo da partida.

up Adv. → *up(a)r* v

Exemplo: *upar* com sentido de subir

“Essa final me hypou, to pensando seriamente em jogar um lol pra <upar> a conta só pra pegar a skin vitoriosa, maratoninha até o gold? e se tiver dando bom posso rushar até o platina/diamante” (Twitter, 03/09/2022)

counterar: o advérbio do inglês, *counter*, significa contrariar, de ser oposição a algo ou alguém. Quando, no contexto de *League of Legends*, a unidade léxica foi emprestada, o sentido se alterou para uma ideia de neutralização. *Counter* (unidade também analisada nesta pesquisa), é um advérbio, assim como sua unidade de origem, contudo, também derivou para um verbo, com significado referente a neutralizar.

counter Adv. → *counter(a)r* v

Portanto,

- ❖ se *pick* é a escolha de um *champ* para uma partida, *counter pick* é um *pick* neutralizador, com base na escolha do time adversário;
- ❖ se *gank* é uma invasão de uma *lane* por parte do *jungler*²² inimigo, *counter gank* é um *gank* feito pelo *jungler* aliado em resposta para neutralizar eventuais vantagens obtidas pelo time adversário.

²¹ **xp:** /ʃis.ˈpe/ o mesmo que experiência.

²² **jungler:** /dʒãŋ.gler/ função do time que joga na selva e auxilia as rotas com ganks.

Outra forma de sufixação que pode ocorrer é a verbalização deadjetival, que configura-se como a transformação de um adjetivo em um verbo a partir da combinação da unidade com sufixos.

tankar: remetendo à ideia de tanque de guerra, um veículo blindado e que é projetado para aguentar ataques externos, a unidade léxica no contexto de jogos sempre é utilizada para se referir a personagens grandes, muitas vezes com grandes quantidades de vida para aguentar muito dano vindo de inimigos. No LoL, não é diferente. Os *champs* chamados de *tank* são justamente os que têm mais vida e, muitas vezes, fazem linha de frente em *teamfights*. Aguentar todo esse dano em uma *teamfight* é justamente o sentido do verbo que se originou da ideia de se posicionar à frente para absorver a maior quantidade de ataques possível.

tank _N (ing.) → *tank* _A

tank _A → *tank(a)r* _V

A partir do sentido de *tankar* dano em um conflito, a unidade léxica perpassou os limites dos jogos e se espalhou pela internet. Atualmente, o sentido mais comum utilizado, fora do ambiente de jogos, é o mesmo de aguentar e de suportar. No lugar de dizer “eu não aguento isso”, pode-se enunciar “eu não *tanko* isso”.

Exemplo: *tankar* com sentido de aguentar, suportar

“Live on galera, não <tankei> 30 dias sem lol. Pelo menos foi 1 semana. / <http://twitch.tv/neguebast>” (Twitter, 09/03/2021)

trollar: *troll* é uma classificação de jogador que estraga uma jogada ou uma partida. Agir como um *troll* é *trollar*. A unidade léxica, que vem do inglês, significa trasgo²³, um ser fictício que normalmente é retratado em romances, filmes e séries como um ser incapaz de raciocinar de maneira lógica, com capacidades motoras e intelectuais primitivas. Logo, *trollar* é agir como alguém que não entende o que faz, intencionalmente ou não, ou seja, é sabotar alguma situação.

²³ De acordo com o dicionário Aulete Digital (AULETE, 2022), a definição de trasgo é “diabrete doméstico, que supostamente derruba objetos, fazendo barulhos estranhos e outras molecagens”, e, por extensão, “pessoa travessa, traquinas”.

$$troll \text{ } _A \rightarrow troll(a)r \text{ } _V$$

Quando surgiram os memes na internet, o *troll* era associado com alguém que sacaneava outras pessoas, mas esse sentido se enfraqueceu com o passar do tempo, especialmente quando passou a ser utilizado em jogos online, como o *League of Legends*. Atualmente, ainda percebemos que esse sentido não se dissipou completamente, uma vez que *trollar* pode ser feito de maneira intencional ou somente por falta de habilidades suficientes para alcançar os objetivos do jogo. Em suma, *trollar* pode ser entendido como estragar algo.

Exemplo: *trollar* com sentido de sabotar

“É muito doido como as pessoas do lol não sabem perder, os caras perdem a lane e já começam a <trollar> mesmo se o jogo estiver favorável pro resto do time; cê olha o histórico da pessoa e é sempre tipo “vitoria - tudo ok” “derrota - 1/15, 0/9” que praga bicho” (Twitter, 11/04/2021)

tryhardar: neste caso, no inglês, há duas formas que dão origem ao neologismo no PB (*try* e *hard*): “*try hard*”, que tem relação com a ideia de tentar com veemência, e *tryhard*, uma unidade composta de duas outras cujo sentido se altera apenas em relação à conotação ofensiva que se tem nesta última. A partir da importação da forma *tryhard*, fez-se um verbo no PB.

$$try \text{ } _V \text{ } hard \text{ } _A \rightarrow tryhard \text{ } _A$$

$$tryhard \text{ } _A \rightarrow tryhard(a)r \text{ } _V$$

Ignorando os aspectos formais do inglês na questão de flexão, que seria *trying hard*, no PB, a unidade flexionou de acordo com o sistema linguístico da língua de acolhimento.

Exemplo: *tryhardar* com sentido de tentar com veemência

“Nunca <tryhardei> tanto numa partida de LoL. Joguei um mini torneio na live de um cara e consegui ganhar. Uma máquina.” (Twitch, 12/12/2021)

freezar: congelar, em inglês, é *to freeze*, unidade léxica que passou pelo processo de neologia de importação lexical. Diferentemente de outras unidades analisadas nesta pesquisa, a forma original da unidade não foi emprestada de uma forma classificada gramaticalmente como

Para além do sentido no contexto do jogo, um novo significado surgiu muito recentemente e é, ainda, pouco utilizado na internet: *halfado* com o mesmo sentido de feio, nessas organizações, assumindo uma posição adjetival na oração. Não é possível prever se essa relação significante-significado se consolidará, ainda mais sendo uma unidade que já é neologismo formal, e, pode ser considerado como resultante de Neologia estilística. É possível, até, que o sentido inicial (de deixar o inimigo com a vida pela metade) caia em desuso ao longo do tempo e se consolide apenas o relativo a feio.

Exemplo 1: *halfado* com sentido de danificado parcialmente (particípio)

“mas mano, olha isso, eu não fiz nada, tavam tudo <halfado> e meu boneco dá dano em área” (GGames, 21/02/2021)

Exemplo 2: *halfado* com sentido de feio (adjetivo)

“Opa <3 mas essa foto eu to <halfado> demais KKK” (Twitter, 08/01/2021)

Os exemplos de verbalizações por sufixação são numerosos no contexto de *League of Legends*, uma vez que as unidades léxicas na língua de origem, o inglês, em algumas vezes podem expressar os processos de maneira mais completa, sem a necessidade de alterar a classe gramatical por sufixação. No PB, porém, os verbos têm as três conjugações no infinitivo que os caracterizam como tal. Ao adentrar o sistema linguístico do PB, a unidade tende a se adaptar a esses padrões para garantir uma completa expressividade no discurso, de acordo com as necessidades dos falantes.

<i>(to) quit</i> v (ing.) → <i>quit</i> N	sair, abandonar
<i>quit</i> N → <i>quit(a)r</i> v	
<i>poke</i> N → <i>poke(a)r</i> v	atacar o inimigo esporadicamente de forma não letal
<i>pick</i> N → <i>pick(a)r</i> v	escolher, selecionar
<i>ward</i> N → <i>ward(a)r</i> v	colocar o totem que garante visão (<i>ward</i>)

O sufixo padrão *-ar*, segundo Alves (2004), comumente são formadores de neologismos cujas bases (ou raízes) são substantivos. Pelos exemplos citados, podemos entender que os verbos terminados em *-ar* definem a “prática de uma ação relativa à base que lhes deu origem” (p. 34). Portanto,

- Sendo *poke*, traduzida como *cutucada*, *pokear* tem a ideia de *cutucar*. A partir de uma extensão semântica, podemos pensar na ideia de atacar o inimigo esporadicamente de forma não letal;
- Sendo *pick* a escolha de *champ* na parte anterior ao início da partida, *pickar* é o ato de selecionar; e
- Sendo a *ward* um totem que dá visão em torno de si, *wardar* refere-se ao ato de colocar a *ward* e ao de aumentar a visão.

4.1.2.2.1.2 Adjetivação

A adjetivação, tal qual a verbalização, é um processo que resulta na transição de uma unidade léxica de uma classe gramatical para outra. Neste caso, há a transferência de outras classificações para um estado de adjetivo.

A adjetivação deverbal a partir de sufixação é o processo que altera a classificação de verbos para um status de adjetivo quando associado a um sufixo cuja morfologia tenha relação semântica com verbos (normalmente sufixos em *-ar*)

tankável: seguindo a mesma lógica de *halfado*, *tankável* é uma unidade que passou pelo processo de estrangeirismo (*tank*) e de derivação afixal (*tankar*). O sentido é o mesmo de adjetivos como suportável, tolerável.

$$\begin{aligned} tank \text{ N} &\rightarrow tank(a)r \text{ V} \\ tanka(r) \text{ V} &\rightarrow tankável \text{ A} \end{aligned}$$

Esta unidade, vai, ainda, além de uma sufixação e pode ser prefixada:

$$tankável \text{ A} \rightarrow \underline{int}ankável \text{ A}$$

Justifica-se a não-catalogação desta última derivação, uma vez que ele pode resultar da chamada Neologia de língua, que, segundo Correia e Almeida (2012, p. 18), “são processadas, na comunicação, quer no nível da produção, quer no nível da recepção, como se se tratasse de sintagmas ou frases”, e, assim como outras unidades produtos de Neologia de língua (como herdável, linguisticamente etc.), ainda que já tenham todas as suas partes pertencentes ao sistema linguístico (dicionarizadas ou registradas em gramáticas), “é discutível a pertinência de sua inserção no dicionário” (p.19). Isto é, as autoras (2012) afirmam que a Neologia de língua, fruto da produtividade léxica, é a capacidade de articulação de unidades léxicas e infraléxicas de significado gramatical e lexical. Esses processos interiorizados pelos falantes ao longo da vida são normalmente utilizados de maneira inconsciente e sistemática, o que torna desafiadora a tarefa de dar cabo de todas as articulações possíveis sob as quatro linhas das regras de uma língua.

Exemplo: tankável com sentido de suportável

“LoL só é <tankável> jogando em call” (Twitch, 11/10/2022)

4.1.2.2.2 Prefixação:

A prefixação é caracterizada por sempre estar à esquerda da base (raiz). Segundo Correia e Almeida (2012), os prefixos são normalmente antigas preposições e advérbios do Latim e do Grego. Por terem um conteúdo menos gramatical e frequentemente mais identificável do que os sufixos, por vezes é difícil a tarefa de diferenciação de prefixos e elementos de composição. Alves (2004) pontua que a derivação prefixal é um processo neológico com elevada produtividade, uma vez que o prefixo ligado à base pode acrescentar diversos e numerosos significados a ela: “grandeza, exagero, oposição, pequenez, repetição...” (ALVES, 2004, p. 15).

desengage: sendo um prefixo de oposição, *des-* é uma unidade infraléxica de significado gramatical que compõe palavras a fim de indicar refutação. O empréstimo *engage* (sentido de iniciar um conflito entre dois ou mais jogadores), a partir da competência léxica dos jogadores de *League of Legends*, ganhou a prefixação de oposição para indicar uma atitude de evitar um *engage*. Portanto, *desengage* pode denominar uma ação relativa à fuga de uma situação de conflito.

engage N → *desengage* N

Exemplo: *desengage* com sentido de esquivar-se de um *engage*

“é só dar <desengage> com o [botão] W e cairar ela com o [botão] Q” (YouTube, 04/04/2021)

desfreezar: seguindo o mesmo processo de *desengage*, *desfreezar* é produto de um processo de Neologia de língua, em que foram utilizados elementos anteriormente percebidos pelos falantes como sistematicamente possíveis.

(to) *freez(e)* v (ing.) → *freez(a)r* v
freezar v → *desfreezar* v

Exemplo: *desfreezar* com sentido de descongelar

“Os jg do br acham q o trabalho deles único é gankar uma mesma lane pra eles ficarem fortes / Quando descobrirem o significado de <desfreezar> uma wave lol vai ficar decente” (Twitter, 19/06/2022)

Alves (2004) aponta que não há uma unanimidade na delimitação em relação ao número e à natureza dos morfemas prefixais, por isso a autora trata com status de prefixo as unidades autônomas ou não-autônomas que vão à esquerda da base e atribuem a esta uma ideia complementar, expandindo seu sentido. Ainda de acordo com a autora, o prefixo *des-*, presente em *desengage* e *desfreezar*, mais comumente acompanha bases de natureza substantival, adjetival e verbal” (ALVES, 2004, p. 16) e carrega um sema de separação.

Sendo a prefixação um processo que não costuma alterar a categoria da base, em todos os casos aqui citados se mantiveram na mesma categoria após passarem pelo processo em questão. Além dos exemplos *desengage* e *desfreezar*, podemos retomar o seguinte exemplo:

tankável A → *intankável* A

A prefixação e a sufixação são processos muito versáteis, ainda que os afixos sejam classes fechadas de unidades infraléxicas. É possível combinar as unidades de diversas formas, a fim de obter unidades que supram as necessidades do falante.

4.1.2.3 Lexias complexas

As lexias complexas podem ser entendidas como estruturas com mais de uma unidade léxica de significado lexical ou gramatical que foi submetida a um processo de lexicalização. Por lexicalização, que é um conceito polissêmico, podemos entender como o processo pelo qual alguns compostos sintagmáticos se transformam em unidades léxicas, isto é, o uso repetitivo de uma estrutura sintagmática com o mesmo significado pode resultar em uma solidificação semântica desta combinação. Os compostos sintagmáticos normalmente têm estruturas predefinidas, como: N + A; Adj. + N; N + SP; Prep. + N (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 61). A seguir, apresentamos algumas unidades que ocorrem no contexto de *League of Legends*.

gg izi: as unidades léxicas que compõem a estrutura em questão, também estudadas como neologismos formais nesta pesquisa, costumam ocorrer desta forma, mas com um sentido diferente por conta do contexto. A sigla *gg* tem sentido associado à vitória, e, por sua vez, *izi* é uma adaptação de *easy*, do inglês, que significa fácil – a ortografia se adaptou fazendo alusão à forma que é pronunciada por falantes de PB. Embora um signifique “vitória” e o outro “fácil”, há uma extensão semântica para além de “vitória fácil”. Ao fim das partidas, os jogadores costumam digitar *gg izi* no chat de texto, com um sentido de finalização – também associado à concepção de vitória –, como é evidenciado no exemplo:

“Ler um artigo e não conseguir interpretar: [emoji de triste] / Ler esse mesmo artigo dps de 100x e compreender ele facilmente: [emoji de óculos de sol se gabando] <gg izi>” (Twitter, 26/05/2022)

Em termos de padronização de estruturas que costumam se lexicalizar, podemos encaixar em um dos modelos acima citados da seguinte forma:

$$N + Adj. \quad gg N izi A \rightarrow gg izi N$$

ir de base: para entender o sentido desta estrutura, precisamos explorar um pouco alguns aspectos do jogo. Cada equipe tem a sua própria base, que ficam de lados opostos de Summoner’s Rift. O objetivo é destruir todas as estruturas até a base inimiga, como já citado nas partes mais iniciais deste trabalho (p. 38). Quando um jogador está no meio do mapa e acaba sendo abatido, precisa esperar alguns segundos (que varia de acordo com a quantidade

de mortes e com o momento da partida) para retornar ao jogo. Quando isso acontece, o *champ* aparece na base aliada, de onde sai para voltar à sua *lane* ou objetivo. A base, então, é para onde voltam os jogadores para comprar mais itens (que melhoram as suas habilidades) e quando morrem também. A partir desse fato, *ir de base* passou a ser o mesmo que morrer. Por extensão semântica, também pode indicar um ato de despedida, tal qual “ir embora”. Em alguns contextos, o sentido pode se adaptar para ser demitido ou expulso de alguma situação.

Exemplo 1: *ir de base* com sentido de despedida

“fui dar boa noite pra Laura e meti um <“vou de base”> pra ver se os companheiros de time de lol dela me acham descolado” (Twitter, 12/11/2021)

Exemplo 2: *ir de base* com sentido de morrer

Arrastei pra cima, <fui de base>, faleci, morri (Twitter, 13/03/2023)

Exemplo 3: *ir de base* com sentido de prejudicar-se

“Quase <fui de base> por instalar lol no pc do trampo, slc, ditadura foda” (Twitch, 20/07/2022)

Em relação às estruturas apresentadas por Correia e Almeida (2012) que mais comumente sofrem lexicalização, *ir de base* não se encaixa em nenhum tipo de padrão. Contudo, há uma relação estrutural com expressões idiomáticas, como *bater com o nariz na porta* e *bater as botas*. Nas três há uma estrutura semelhante: um verbo, uma preposição e/ou artigo e um substantivo ou um sintagma nominal.

A estrutura da lexia *ir de base* (V + Prep. + complemento) recentemente extrapolou os limites do contexto de *League of Legends* e se popularizou nas redes sociais, como Instagram e Twitter, se adequando aos elementos dos novos contextos. Assim, há coexistência de variadas formas derivadas que utilizam a estrutura *ir de* atrelada a um complemento diferente, ainda que mantenham os sentidos expressos no neologismo.

<i>ir de base</i>	O Leon e a Nilce vão ter filhos ou filho, e esse é momento que eu <vou de base> pra reencarna filho deles (Twitter, 06/03/2023)
<i>ir de Olavo de Carvalho</i>	aula de 2h não dá, passou de 1h30 minha atenção <foi de Olavo de Carvalho> (Twitter, 13/03/2023)
<i>ir de rainha Elizabeth</i>	acho q minha placa de vídeo <foi de rainha elizabeth> (Instagram, 03/03/2023)

<i>ir de Americanas</i>	O Guimê <foi de americanas> pra mim, a pior facada nas costas foi a dele. (Twitter, 07/03/2023)
<i>ir de arrasta pra cima</i>	Se ciúme matasse eu já teria <ido de arrasta pra cima> faz tempo (Twitter, 13/03/2023)

Essa lexia *ir de* + *complemento* se altera conforme surgem novos tópicos de discussão em redes sociais. O exemplo *ir de Americanas* surgiu ao se tornar pública a notícia de que a rede de lojas Americanas percebeu que havia um rombo de mais de vinte bilhões de reais nos caixas da empresa (123 SEGUNDOS, 2023). Contudo, as ocorrências mais frequentes são *ir de base* e *ir de arrasta pra cima*. Este último se adaptou ao ser popularizado na rede social Instagram, uma vez que, na ferramenta de Stories (publicações temporárias de 24 horas), é comum haver publicidade de influenciadores digitais (os *influencers*) de produtos e serviços, nos quais são disponibilizados *links* de sites da marca que está sendo divulgada. Para acessar o *link* é necessário fazer um movimento na tela deslizando para cima, o que resulta na abertura de outro *app* para abrir o site, e, conseqüentemente, na minimização do *app* do Instagram.

Além destas, há outras unidades complexas que definem momentos e processos em *League of Legends*, a saber:

<i>first blood</i> N	primeiro abate da partida
<i>early game</i> N	parte inicial da partida
<i>mid game</i> N	parte intermediária da partida
<i>late game</i> N	parte final da partida
<i>double kill</i> N	dois abates seguidos em curto espaço de tempo
<i>triple kill</i> N	três abates seguidos em curto espaço de tempo
<i>quadra kill</i> N	quatro abates seguidos em curto espaço de tempo
<i>penta kill</i> N	cinco abates seguidos em curto espaço de tempo i. e. o time adversário completo

eu de...: a construção *eu de* + [substantivo] é muito utilizada nos chats de *League of Legends* após eventos que ocorrem ao longo das partidas, especialmente após jogadas consideradas ruins. Quando um jogador está utilizando um *champ* específico, é o nome deste *champ* que complementa o sintagma. Exemplificando com a utilização do nome de um dos 162 *champs* disponíveis para assumir o papel, pode-se resultar a seguinte situação hipotética: ao

muitas vezes podemos traduzir para PB e outras línguas românicas utilizando apenas uma palavra de origem latina (SANTOS; NOGUEIRA; 2004).

Sendo *pick off* uma construção que viola as regras formais do PB, a sua configuração não condiz com nenhum padrão supracitado de lexicalização de estruturas sintagmática.

Em relação ao sentido da unidade *pick off*, em inglês, significa arrancar ou remover. No contexto de *League of Legends*, o *pick off* acontece quando um time isola apenas um integrante do time adversário, a fim de abatê-lo.

Exemplo: *pick off* com sentido de isolamento de um adversário

“brtt com 15 anos de lol tomando um <pick off> desse... lamentável” (Twitter, 27/03/2021)

f: ao denominarmos *f* por unidade léxica, adentramos um espaço polêmico e cheio de discussões nos estudos em Linguística: o conceito de *palavra*. De acordo com Biderman (2001), conforme citamos anteriormente, o conceito de *palavra* foi fortemente contestado no VI Congresso Internacional de Linguística, no ano de 1948. Diversos cientistas se propuseram a discutir as vertentes e questões que tangenciam e atravessam o que é a *palavra*, como Bloomfield (1926), Ullmann (1964), Langendoen (1998) e Biderman (1999; 2001), por exemplo. As reflexões levam em conta os aspectos morfossintáticos, bem como a questão semântica ao redor do conceito em si, mas as que deixam mais evidente o status de *f* enquanto unidade léxica são: (i) a proposição de Bloomfield (1926 *apud* LANGENDOEN, 1998) de “unidade mínima livre” do discurso e da ideia de “morfema” enquanto unidade mínima recorrente com um ou vários significados; e (ii) a ideia de palavra como “unidade semântica indecomponível” no discurso, isto é, uma unidade não pode ser desmembrada ou reduzida sem perder o seu valor semântico (ULLMANN, 1964).

A partir da conceituação de palavra aplicada ao *f*, podemos considerá-la um neologismo semântico, uma vez que a letra em si já se atesta no PB desde o surgimento da língua. Contudo, o seu sentido se expandiu ao longo dos últimos anos, no contexto de jogos online: a relação da unidade *f* com a unidade *morte* (OKAZAKI; NADIN, 2023). Essa acepção surgiu a partir de um momento do jogo multiplataforma *Call of Duty: Advanced Warfare*, lançado em 2014 pela empresa Activision (c2023), em que, na versão para computador, há um funeral do melhor amigo do protagonista (o qual controlamos ao iniciar o jogo). Em um clima fúnebre, o comando “*Press F to pay respects*” (“pressione *F* para prestar condolências”) aparece na direção do caixão e, ao nos aproximarmos do caixão, um novo comando é apresentado “*Pay respects. F.*”

(“preste condolências. F”). Ao seguir o comando, o protagonista coloca uma das mãos sobre o caixão.

Figura 4: Cena do funeral em *Call of Duty: Advanced Warfare* (ACTIVISION, c2023, online)



Fonte: Activision (c2023).

A partir desta cena do jogo, a letra F se popularizou na internet nos EUA e outros países de diversas línguas como sinal de respeito ao falecimento de alguém, e, por extensão, para demonstrar empatia em diversas situações, como, por exemplo, quando, na Comissão Parlamentar de Inquérito (CPI) da Covid-19, em 2021, houve um minuto de silêncio para as vítimas da Pandemia de SARS-CoV-19 que se alastrou pelo mundo a partir de março de 2020. O momento em questão teve como estopim o falecimento do ator Tarcísio Meira (MURATORI, 2021, online). A transmissão ao vivo da CPI ocorreu em diversos canais no YouTube e em outros veículos, o que permitiu que, no chat de texto, as pessoas prestassem suas condolências às vítimas.

O uso dessa unidade acabou se tornando uma forma de demonstrar respeito e simpatia em diversas situações. É comum vê-la nos comentários de publicações nas redes sociais ou em memes que fazem referência a ocasiões tristes ou memoráveis (OKAZAKI; NADIN, 2023).

Figura 5. F como forma de prestar condolências às vítimas de Covid-19 (METEORO BRASIL, 2021)



Fonte: YouTube (2021)

Em suma, *F to pay respects* é um exemplo de como a cultura popular se apropria de elementos de jogos e os transforma em algo maior, incorporando novos significados e usos ao que outrora era uma simples animação. A unidade continua a significar um respeito simbólico e uma forma de honrar algo que passou ou o falecimento de alguém (OKAZAKI; NADIN, 2023).

4.2 Neologismo semântico

Muitos neologismos nas línguas naturais são criados sem que nenhuma nova forma seja incluída ou modificada. Alves (2004) diz que qualquer alteração no nível semântico de uma unidade léxica cria um novo elemento naquela língua, o que ela chama de neologismo semântico ou conceptual.

Retomando o conceito de Biderman (2001, p. 203), neologismo semântico é “uma acepção nova que se incorpora ao campo semasiológico de um significante qualquer”, ou seja, uma unidade se torna (mais) polissêmica ao ser submetida a uma relação nova significante-significado.

Esse tipo de neologismo pode se apresentar de mais de uma forma. A primeira que Alves (2004) evidencia é quando ocorrem mudanças nos componentes semânticos de uma unidade

léxica através de processos estilísticos no discurso, como metonímia e metáfora, por exemplo. A autora (2004, p. 62) utiliza o exemplo da unidade *baixinho* (“pessoa baixa”), no contexto dos fãs da apresentadora de televisão brasileira Xuxa, os quais recebem este nome. Neste caso, podemos citar o exemplo *criminoso*, do *corpus* da pesquisa:

criminoso: de acordo com o dicionário Aulete Digital (AULETE, 2022), a unidade léxica *criminoso* pode ser classificado como um adjetivo que possui três acepções: (i) “em que há crime ou culpa (ato criminoso, intenção criminosa)”; (ii) “condenável (inclusive no aspecto ético, moral, social etc.) a ponto de equivaler a um crime”; (iii) “que cometeu crime ou ato condenável”. Como substantivo masculino, *criminoso* possui outras duas acepções: (i) “aquele que comete ou cometeu crime”; (ii) “réu, delinquente, infrator”. No contexto do jogo, o sentido é relacionado a algo mal feito, como explicita o exemplo abaixo:

Exemplo: *criminoso* com sentido de algo mal feito

“O mais engraçado do jogo da FPX é que eles entregaram o jogo 3x pra perder / Antes da terceira entregada eles ainda tinham chances de vencer a parada kkkkk / Mas que joguinho <criminoso>” (Twitch, 21/03/2022)

Outro tipo de neologismo semântico, de acordo com Alves (2004) é a unidade léxica que extrapola os limites de um vocabulário específico (científico ou não) e se difunde em outros contextos, seja para ser utilizado em outra terminologia ou para fazer parte do léxico da língua geral, como, por exemplo, a palavra *morfologia*, que pertencia à Biologia e extrapolou os limites desta ciência ao ser emprestada pela Linguística.

4.2.1 Homonímia de neologismos com unidades vernáculas do PB

A homonímia é atrelada a uma ideia de que uma unidade carrega acidentalmente mais de uma acepção de maneira independente, isto é, sem nenhuma relação entre as origens dos significados, mesmo que haja identificação entre todos os sentidos presentes na forma significante (LYONS, 1977, p. 550). Podemos exemplificar com: *manga*, sendo um fruto de uma planta e, ao mesmo tempo, parte de uma peça de roupa que cobre os braços. Ainda de acordo com Lyons (1977, p. 551), a polissemia, por sua vez, também é relativa a uma unidade cuja forma é única para variadas acepções que esta carrega, mas diferencia-se da homonímia por ter significados diferentes, mas relacionados entre si. Exemplo: *asa*, sendo um membro de

diversos animais (especialmente de aves e insetos), e, ao mesmo tempo, parte de um utensílio de cozinha (asa da xícara).

No contexto de *League of Legends*, algumas unidades léxicas, ainda que derivadas de neologismos formais, apresentam uma forma já atestada no Português do Brasil, como é o caso de, além de *miar* – já tratada anteriormente –, *pingar*, *quitar* e *reportar*.

pingar ping N → ping(a)r v
quitar quit N → quit(a)r v
reportar report N → report(a)r v

Quadro 7. Homônimos com unidades léxicas do PB

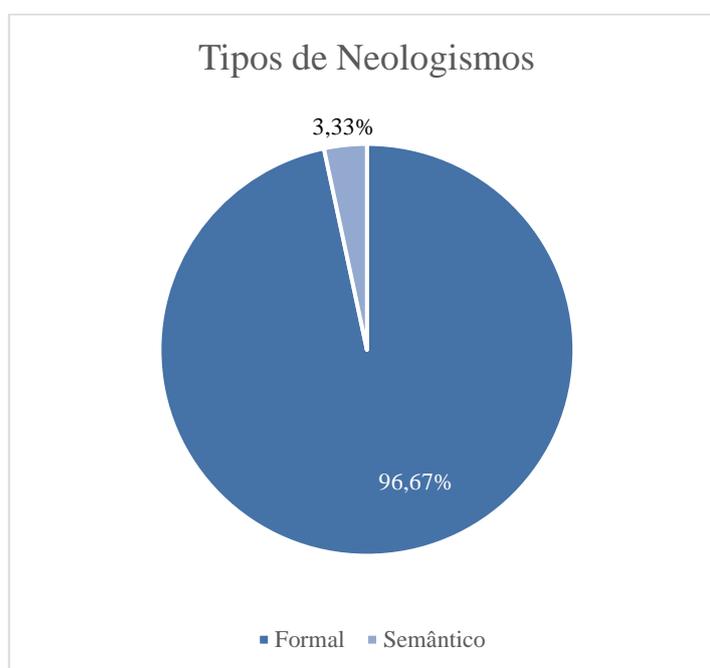
	Aulete Digital	League of Legends
<i>elo</i>	<p>sm.</p> <p>1. Cada uma das argolas de uma corrente 2. Fig. Ligação ou relação que existe entre pessoas ou coisas; CONEXÃO; UNIÃO: <i>O <u>elo</u> entre eles era forte: Apesar da distância não perdeu o <u>elo</u> com a família</i> 3. Inf. Num hipertexto, ponto num documento (palava, ícone, sinal) a partir do qual se pode acessar outro (ger. com clique do mouse)</p>	<p>sm.</p> <p>ordem de classificação de jogadores que utilizam o modo competitivo do jogo. A classificação é organizada em sete ligas, subdivididas em quatro partes cada. Os elos são: ferro, bronze, prata, ouro, platina, diamante, mestre, grão-mestre e desafiador. Ex: <i>O <u>elo</u> daquele jogador é Ouro IV.</i></p>
<i>meta</i>	<p>sf.</p> <p>1. Fig. Objetivo, alvo: <i>A <u>meta</u> do governo é baixar os juros.</i> 2. Esp. Gol: <i>Visou a <u>meta</u>, mas errou o chute.</i> 3. Limite, marco (que sinaliza a chegada em corridas, regatas etc.). 4. Termo, limite: <i>A morte é a <u>meta</u> da vida.</i></p>	<p>sm.</p> <p>conjunto das características do momento atual do jogo, como força dos <i>champs</i>, <i>build</i> de itens, estratégias etc. É com base nessas características que se classifica os elementos do jogo como bons ou ruins naquele momento. Ex: <i>Syndra é o <u>meta</u> atual.</i></p>
<i>mono</i>	<p>sm.</p> <p>1. Zool. Denominação dada aos macacos em geral, esp. aos grandes primatas sem cauda e com longos braços (p.ex. o chimpanzé, o orangotango e o gorila). [Col.: <i>monada</i>.] 2. Zool. Ver <i>muriqui</i>. 3. Fig. Pessoa feia, deselegante. 4. Fig. Indivíduo tristonho, macambúzio.</p>	<p>adj.</p> <p>característica atribuída ao jogador que praticamente tem o mesmo comportamento e faz as mesmas escolhas repetidamente, seja escolher o mesmo <i>champ</i> ou fazer a mesma <i>build</i> com o mesmo <i>champ</i>. Ex: <i>Aquele jogador é <u>mono</u> champ. / Aquele jogador é <u>mono</u> build com Rakan.</i></p>

<p><i>pingar</i></p>	<p>v.</p> <p>1. Verter pingos ou gotas (de) [tda. : <i>Pingue dez gotas do remédio em meio copo d'água.</i>] [td. : <i>Seu nariz estava pingando sangue</i>] [td. : <i>Essa torneira pingou durante a noite toda</i>] [int.] 2. Começar a chover ou a choviscar [int.] 3. Cair em pingos ou gotas [tda.: <i>A água pingava da calha</i>] [int.: <i>A água da calha começou a pingar</i>] 4. Fig. Dar rendimento gradativamente, aos poucos [td. : <i>Faz alguns bicos que pingam um dinheirinho todo mês</i>] [int.: <i>O lucro entra aos poucos, pingando</i>] 5. Deixar passageiros em vários pontos, durante viagem [td. : <i>Esse ônibus vai pingando passageiros em cada esquina</i>] 6. Bras. Fut. Cair a bola sobre a área, centrada por um jogador [int.] 7. Lus. Ficar tonto de sono [int.]</p>	<p>v.</p> <p>sinalizar no mapa. A principal forma de comunicação no <i>League of Legends</i> é realizada através dos <i>pings</i> (indicações visuais no mapa). <i>Pingar</i> serve para indicar movimentações próprias ou de outros jogadores no mapa. Ex: <i>o jogador pingou a botlane para avisar sobre um possível gank.</i></p>
<p><i>quitar</i></p>	<p>v.</p> <p>1. Pagar integralmente (o que se deve); saldar (dívida). [td. : <i>Quitou a última parcela da prestação</i>] 2. Isentar(-se), livrar(-se) de (obrigação); DESOBRIGAR [tdr. + de : <i>Resolveu quitar os netos dos almoços semanais: quitar -se das análises estatísticas.</i>] 3. Esquivar-se de, poupar-se de; EVITAR [td. : <i>Procurava quitar reuniões sociais convencionais.</i>] 4. Separar-se (de marido ou esposa); DESQUITAR-SE [td. : <i>Geraldo quitou a esposa</i>] [tr. + de : <i>Mesmo sem o apoio dos filhos, quitou -se do marido.</i>]</p>	<p>v.</p> <p>abandonar a partida já iniciada ou ainda na seleção de <i>champs</i>. Quando um jogador abandona a partida já iniciada, o seu time fica em desvantagem, uma vez que a posição que este ocupava fica vazia. Ex: <i>O jungler tiltou e quitou.</i></p>
<p><i>reportar</i></p>	<p>v.</p> <p>1. Recuar no tempo; REMONTAR [tdr. + a : <i>O livro me reportou à infância.</i>] 2. Atribuir, referir, imputar. [tdr. + a : <i>Reporta seu sucesso financeiro à incurável calhordice.</i>] 3. Contar, narrar. [tdi. + a : <i>Reportou aos amigos a aventura grotesca.</i>] 4. Mencionar, referir-se. [tr. + a : <i>Reportou -se aos delírios da primeira viagem.</i>]</p>	<p>v.</p> <p>denunciar um jogador à Riot Games por comportamento inadequado, seja por <i>trollar</i> ou por cometer crimes, como discurso de ódio racista, homofóbico ou machista etc. Ex: <i>Reportei o adc por trollar na botlane.</i></p>

4.3 Apresentação e discussão dos resultados

Ao analisarmos as tipologias de neologismos que são apresentadas pelas unidades que compõem o *corpus* deste trabalho, podemos observar alguns resultados interessantes. O primeiro é em relação à classificação do neologismo; se ele é formal ou semântico. Por ser um *corpus* que representa o contexto de um jogo online desenvolvido por uma empresa estadunidense, já era esperado que a quantidade de neologismos formais se apresentasse em quantidade bastante superior quando comparada à dos neologismos semânticos. Esse fato se dá pela influência do inglês e da cultura estadunidense no PB e nas nuances culturais do Brasil.

Gráfico 1: Tipos de Neologismos



Fonte: elaboração própria.

Os neologismos semânticos, embora em número muito inferior, diversas vezes se apresentam a partir de uma alteração no sentido com base dos contextos empregados, isto é, podemos dizer que o novo sentido atribuído é semelhante à acepção já referente à forma, porém se adaptando de maneira situacional, provocando a polissemia, conceito definido por Lyons (1977). Isso fica evidente nos exemplos no quadro a seguir:

Quadro 8. Exemplos de neologismos semânticos

	Aulete Digital/Houaiss Online	League of Legends
<i>criminoso</i>	<p>a.</p> <p>1. Em que há crime ou culpa (ato criminoso, intenção criminosa); 2. <i>Fig.</i> Condenável (inclusive no aspecto ético, moral, social etc.) a ponto de equivaler a um crime; MALVADO; PERVERSO: Cortar verbas da saúde é um ato criminoso; 3. Que cometeu crime ou ato condenável.</p> <p>sm.</p> <p>4. Aquele que comete ou cometeu crime; BANDIDO; FACÍNORA; MALFEITOR; 5. Réu, delinquente, infrator [Antôn.: inocente] [F.: Do lat. <i>criminosus</i>]</p>	<p>a.</p> <p>condenável, malfeito, execrável, reprovável.</p> <p>Ex: <i>Mas que jogo <criminoso>!</i></p>
<i>charme</i>	<p>sm.</p> <p>1. encanto, atração ou sedução que certos seres exercem sobre outrem; graça sedutora própria de pessoa que agrada, cativa ou mesmo deslumbra <o c. inexplicavelmente mágico que emana da pessoa amada>; 2. p.ext. qualidade daquilo que atrai, agrada <o c. de um chalé em Mauá>; 3. fís.part número quântico característico do <i>quark c</i></p>	<p>sm.</p> <p>habilidade que obriga o <i>champ</i> alvejado a caminhar em direção ao adversário que o atingiu. Ex: <i>O Rakan acertou o <charme> na Caitlyn.</i></p>

Fonte: elaboração própria, com base nos dicionários Aulete Digital (2023) e Houaiss Online (2023)

As novidades léxicas apresentadas nos neologismos formais são, em sua maioria, acompanhadas de inovações referentes à realidade também, ou seja, um processo do contexto do jogo, por exemplo, é importado junto com a unidade léxica do inglês referente a ela. Em alguns casos, se esta realidade já existia, não passou pelo processo de nomeação substantival enquanto processo. Podemos citar alguns exemplos:

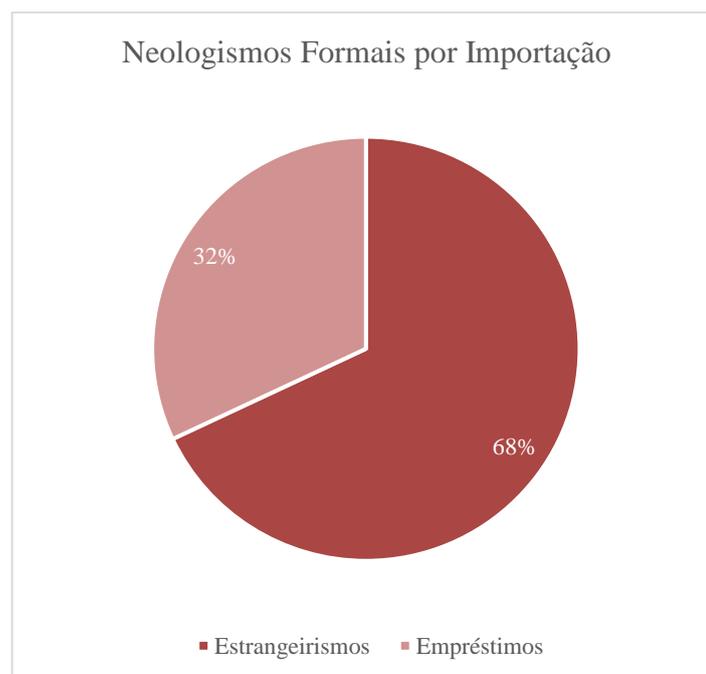
<i>buffar</i>	fortalecer características e poderes de um <i>champ</i> , item ou habilidade
<i>farmar</i>	acumular um grande número de pontuação ou item a partir de um processo repetitivo

gg izi o mesmo que finalização, utilizada em contexto de provocação.

Retomando a ideia de Biderman (2001) acerca do processo de associação cognitiva entre a realidade e o registro de conhecimento desta, podemos dizer que certos processos que já existiam sob uma perspectiva do PB foram nomeados a partir do contato dos falantes desta comunidade linguística com o *League of Legends*. Exemplificando: já existia, no PB, a ideia de acúmulo de pontuação a partir de processos repetitivos, porém a nomeação deste processo (com o neologismo *farmar*) se deu após o contato dos jogadores com os processos do jogo juntos aos respectivos nomes destas realidades no inglês.

Os neologismos formais podem passar por dois processos para serem classificados dessa forma, de acordo com Correia e Almeida (2012): por importação ou como resultante de Neologia de língua. A importação léxica, de acordo com as autoras, pode ser dividida em duas etapas: estrangeirismo e empréstimo. O estrangeirismo é importado, em um primeiro momento, e, de acordo com a frequência de uso, surge a necessidade de uma maior adaptação dessa unidade ao sistema da língua receptora, que resulta em um empréstimo. Logo, isso pode explicar o número mais expressivo de unidades denominadas por estrangeirismos em relação ao número de empréstimos.

Gráfico 2: Neologismos formais por importação



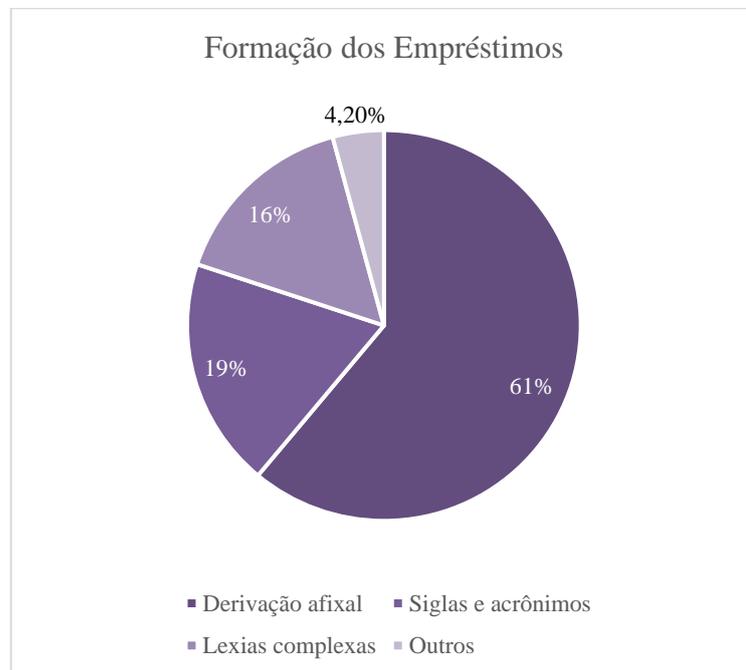
Fonte: elaboração própria.

Por haver a necessidade de serem articuladas para uma maior expressividade do discurso no contexto referido – o de jogos –, algumas unidades são submetidas a certos processos de adaptação morfológica, ortográfica e/ou semântica. São alguns exemplos:

<i>nerfar</i> <i>nerf</i> _N → <i>nerf(a)r</i> _V	enfraquecer características e poderes de um <i>champ</i> , item ou habilidade
<i>flashar</i> <i>flash</i> _N → <i>flash(a)r</i> _V	teletransportar-se por um curto espaço instantaneamente
<i>hook</i> <i>hook</i> _N → <i>hook(a)r</i> _V	puxar um inimigo para perto com algum gancho

Esse processo de adaptação ao sistema linguístico do PB pode ocorrer de formas variadas: a partir de composição – que pode se dar por siglação, acronímia e lexicalização de estruturas sintáticas, por exemplo – e de derivação afixal.

Gráfico 3: Formação dos Empréstimos



Fonte: elaboração própria.

A derivação é um processo regular e previsível, de acordo com Correia e Almeida (2012), e é comumente utilizada para a adaptação da forma importada de um sistema linguístico estrangeiro utilizando a lexia importada como base à qual são alocados os afixos. Esses afixos podem vir à direita e à esquerda da base, dependendo da necessidade da expressividade do discurso do falante do PB.

Gráfico 4: Derivação afixal



Fonte: elaboração própria.

A sufixação ocorre de maneira muito mais frequente, uma vez que as flexões podem determinar a categoria gramatical da unidade derivada, isto é, os derivados de um substantivo, por exemplo, podem se tornar verbos ou adjetivos ao serem combinados com diferentes unidades infraléxicas de significado gramatical à sua direita (sufixos). Temos como exemplo:

- | | |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>ward</i> N → <i>wardar</i> V 2. <i>wardar</i> V → <i>wardável</i> A | <p>característica de um ambiente no qual é possível colocar <i>ward</i>, a fim de ampliar a visão de mapa.</p> |
|--|--|

Por outro lado, a prefixação, ainda de acordo com Correia e Almeida (2012), é sempre acoplada à esquerda da base e possui um conteúdo menos gramatical do que a sufixação, e, por isso, é mais perceptível aos falantes da língua. O prefixo *des-* se apresenta como importante produtividade no contexto de *League of Legends*.

desengage *engage* _N → *desengage* _N
desfrezar *frezar* _V → *desfrezar* _V
desmutar *mutar* _V → *desmutar* _V

Os gráficos, bem como as análises, deixam evidente que a capacidade de articulação linguística em relação às unidades léxicas e infraléxicas permite que o contato entre culturas possa proporcionar transposição de unidades de uma língua para outra de maneira a não deturpar a identidade formal da língua receptora, ainda que a construção morfológica da base importada seja estranha a ela.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tipologias de neologismos identificadas no português do Brasil no contexto do *League of Legends* e confirmadas no uso por meio do *Corpus* do Português seguem processos de neologia já comuns no PB, pensando nas características de estrangeirismos, empréstimos e processos de formação léxica, como derivação e composição.

Podemos considerar dois pontos já discutidos anteriormente para definir se o *corpus* da pesquisa possui caráter especializado ou vulgarizado: (i) os neônimos são essencialmente diferentes de neologismos da língua geral por conta do seu aspecto de conjuntura contextual (ALVES, 2001); e (ii) a maioria dos itens léxicos presente no *corpus* ser utilizada em contextos que envolvem o *League of Legends* ou outros jogos. Pensando nessas duas constatações, podemos dizer que estamos diante de uma terminologia, ainda que alguns neologismos já tenham extrapolado os limites do LoL, sendo utilizados em outros estilos de jogos e/ou fora do contexto de jogos, como *tankar*, *trollar*, *bugar*, *ir de base* e *f*, por exemplo.

Sabendo que uma terminologia é o resultado linguístico de nomeação de um contexto de realidade (ou realidades) percebido ou criado (KRIEGER; FINATTO, 2004), é correto dizer que os jogos estão intrinsecamente ligados com desenvolvimentos socioculturais e tecnológicos, o que influencia nas línguas naturais que acompanham esses movimentos e avanços. Muitas das unidades léxicas/terminológicas atualmente em uso no *League of Legends* possuem sua origem em outros jogos e somente depois foram apropriadas pelos jogadores do LoL. Em contrapartida, outras tiveram sua gênese no próprio jogo e acabaram excedendo as margens contextuais de LoL e ocupam espaço no acervo vocabular de outros jogos, como é o caso de Valorant – que importou unidades como *trollar*, *bugar*, *ir de base*, *f* e *rushar* –. Há, ainda, unidades que já são usadas inclusive fora do contexto de jogos, conforme demonstramos nas análises.

Essa constatação denota uma influência não só no contexto dos jogos, mas também em outros ambientes da internet. Podemos afirmar isso com base especificamente em exemplos como *trollar*, *tankar* e *ir de base*, que são registrados em uso em (e se adaptando a) outros ambientes.

A respeito dos aspectos formais das novidades apresentadas pelas unidades terminológicas, os processos pelos quais as unidades passaram permitiram que estas se comportassem da mesma maneira que unidades que um dia já foram neologismos por importação e já se incorporaram ao sistema do PB.

No *corpus* apresentado e analisado nesta pesquisa, a quantidade de neologismos formais é muito mais expressiva que a de neologismos semânticos, o que se justifica pelo fato de a língua inglesa ter grande influência sobre o PB, além de o jogo *League of Legends* ser desenvolvido por uma empresa estadunidense, a Riot Games, responsável por outros jogos também populares. Nesse sentido, constata-se relevante influência da cultura estadunidense para além das fronteiras geográficas, resultando em mudanças socioculturais, econômicas e tecnológicas em outros países, inclusive no Brasil, o que se manifesta claramente na língua em diversos contextos de uso, por meio de importações linguísticas.

Os neologismos resultantes das importações denominadas empréstimos estão também em grande quantidade, uma vez que, ao ser utilizado com frequência um estrangeirismo, há uma dificuldade de não o submeter a processos envolvendo as questões relativas à gramática da língua receptora, no caso, o PB.

Ademais, ao submeter os estrangeirismos às regras do sistema receptor transformando-os em empréstimos linguísticos, através da produtividade léxica intrínseca aos falantes desta língua, é possível utilizar esses empréstimos articulados com diversas unidades infraléxicas de significado gramatical para expandir a expressividade do discurso em diversos contextos.

A necessidade de uma manifestação linguística mais ampla no discursos com base na competência léxica do falante de PB resulta em uma gama de neologismos, uma vez que os variados recursos léxicos da língua, as unidades léxicas e infraléxicas – especialmente estas últimas –, podem ser combinados com unidades que foram importadas através de estrangeirismos, resultando em formas flexionadas que, embora tenham a base estranha às características do PB, se comportam de maneira muito similar às formas vernáculas da língua.

A terminologia manifestada no contexto de *League of Legends* surgiu para facilitar a comunicação entre os jogadores nas partidas e fora delas. Mas, para além dessa motivação para criação de recursos de comunicação, a linguagem utilizada entre os jogadores retrata a identidade de um nicho de falantes de PB. Logo, podemos dizer que o sentimento de pertencimento e a identificação são fatores que contribuem para a manutenção da existência e da expansão deste vocabulário específico.

A partir da explicitação dos dados, das discussões e dos padrões resultantes das análises aqui feitas, esperamos contribuir para provocar uma reflexão acerca da possibilidade de jogos online estarem envolvidos nos movimentos culturais de uma comunidade linguística a ponto de expandir o seu léxico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- 123 SEGUNDOS: Taxa de desemprego + Lojas Americanas. Locução de: Sandro Badaró. [S.l.]: BandNews FM e Spotify, 19 jan. 23. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/3wJlKx1jKqSxfE9d5KvkaT?si=8883e61a5663449d>. Acesso em: 14 mar. 23.
- ACTIVISION. *Call of Duty: Advanced Warfare*. c2023, online. Disponível em: <https://www.callofduty.com/br/pt/advancedwarfare>. Acesso em: 15 mar. 23.
- ALUÍSIO, S. M.; ALMEIDA, G. M. de B. **O que é e como se constrói um corpus? Lições aprendidas na compilação de vários corpora para pesquisa linguística**. Calidoscópico, [S. l.], v. 4, n. 3, p. 156–178, 2021. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/6002>. Acesso em: 12 ago. 2021.
- ALVES, I. M. **Neologismo**. Criação lexical. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.
- _____. A integração dos neologismos por empréstimo ao léxico do português. v. 28. São Paulo: **Alfa**, 1984. p. 119-126.
- _____. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação linguística. v. 40. São Paulo: **Alfa**, 1996. p. 11-16.
- _____. 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: 25 jan. 2023.
- ALVES, I. M.; PEREIRA, E. S. **Neologia das Língua Românicas**. São Paulo: Humanitas, 2015.
- ANDRADE, M. M. Lexicologia, terminologia: definições, finalidades, conceitos operacionais. In.: Oliveira, A. M. P. P.; ISQUERDO, A. N. (Orgs.). **As Ciências do Léxico**. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 1998, p. 191-200.
- AULETE, C. **Aulete Digital** - Dicionário online Caldas Aulete. online. Lexicon Editora Digital, 2022. Disponível em: <https://aulete.com.br>. Acesso em: 10 nov. 21.
- AZAR, B. S. *Fundamentals of English Grammar*. 3ª ed. New York: Longman, 2003.
- BARBOSA, M. A. Terminologia e Lexicologia: plurissignificação e tratamento transdisciplinar nas unidades lexicais nos discursos etno-literários. **Revista de Letras**, v. 1, n. 27, 11. 2005
- BARROS, L A. **Curso Básico de Terminologia**. São Paulo: EDUSP, 2004, p. 25-96.
- BATTANER ARIAS, P.; LÓPEZ FERRERO, C. **Introducción al léxico, componente transversal de la lengua**. Madrid: Cátedra, 2019.
- BERBER SARDINHA, T. **Linguística de corpus**. São Paulo: Manole, 2004. 410 p.

BIDERMAN, M. T. C. As Ciências do Léxico. In.: Oliveira, A. M. P. P.; ISQUERDO, A. N. (Orgs.). *As Ciências do Léxico*. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 1998, p. 11-22.

_____. Conceito Linguístico da Palavra. In: **Revista Palavra**. Rio de Janeiro: 5ª ed., 1999. p. 81-97.

_____. **Teoria Linguística: Teoria Lexical e Linguística Computacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 261 p.

BLOOMFIELD, L. *A set of postulates for the Science of language*. **Language 2**. [S.l.], 1926. Reimpresso em Hockett, 1970 p. 128-138.

Bloomfield, L., 1926, 'A set of postulates for the science of language.' *Language 2*: 153-164. Reprinted in Hockett, 1970, pp. 128-138.

CABRÉ, M. T. Bases para una teoría de los neologismos léxicos: pimeras reflexiones. In: ALVES, I. M.; PEREIRA, E. S. **Neologia das Língua Românicas**. São Paulo: Humanitas, 2015.

CABRÉ, M. T. **La Terminologia**. Barcelona: Editorial Empúries S. A., 1993.

CABRÉ, M. T. **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, p. 69-150.

CAFÉ DA MANHÃ: 'Testar positivo' e o inglês dentro do português. Entrevistado: Sérgio Rodrigues. Entrevistadores: Bruno Boghossian, Magê Flores. [S.l.]: Folha e S. Paulo e Spotify, 14 jan. 2022. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/1SteONBubaII80gWACRQv0?si=5015ebca654b4477>. Acesso em: 10 out. 22.

CAMARA Jr., J. M. **Dicionário de lingüística e gramática referente à língua portuguesa**. Petrópolis/RJ, Vozes, 1998.

CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE. **Cambridge**: Cambridge University Press, 2021. Disponível em: <http://dictionary.cambridge.org>

CAPELAS, B. 5 razões pelas quais MOBA é hoje o gênero mais importante dos games. **IGN Brasil**. 6 abr. 2015. Disponível em: <https://br.ign.com/esports/2760/news/cinco-razoes-pelos-quais-o-moba-e-o-genero-mais-importante-dos-games-atualmente>. Acesso em: 11 jun 21.

CARVALHO, N. Acervo Lexical. In: CARVALHO, N. **Empréstimos linguísticos na língua portuguesa**. São Paulo: Cortez, 2009. p. 11-32.

COMMUNIDADE. In: **Dicionario da lingua portugueza**. Rio de Janeiro: Empreza Litteraria Fluminense de A. A. Silva Lobo, 1890. Responsável: Antonio de Moraes Silva. Disponível em: <http://www2.senado.leg.br/bdsf/handle/id/242523>. Acesso em 26 jan. 23.

CORREIA, M; ALMEIDA, G. M. de B. **Neologia em português**. São Paulo: Parábola, 2012. p. 11-32.

CORPUS DO PORTUGUÊS: Web/Dialects. [S.l.], c2023.

Disponível em: <https://www.corpusdoportugues.org/web-dial/>. Acesso em: 17/04/2023.

CRUZ JUNIOR, G. 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. Available from

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-32892017000300226&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 13 nov. 2020.

FERNÁNDEZ-SEVILLA, J. **Neología y neologismo en español contemporáneo**. Granada: Universidad de Granada, 1982.

FLOWER, J. **Phrasal Verb Organizer**. Hove: LTP Language/Heinle & Heinle, 1993.

FROMM, G. O uso de corpora na análise linguística. **Revista Factus**, São Paulo, v. 1, p. 69-76, 2003.

FRUCTUOSO, A. Os melhores jogos de eSports em 2021. **MaisTecnologia**. 19 maio 2021.

Disponível em: <https://www.maistecnologia.com/os-melhores-jogos-de-esports-em-2021/>. Acesso em: 10 jun 2021.

HOJE NO TECMUNDO PODCAST: Elon Musk quer iPhone 14 com Starlink, Samsung zoa Apple – 09/09/2022. Locução de: Leonardo Rocha. [S.l.]: Tecmundo. 09 set. 22. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5r0dfx4WMsc8TQu1N39HNx?si=4962451479aa4c3e>. Acesso em: 10 out. 22.

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: 17 abr. 23.

INTERNATIONAL STANDARD ORGANIZATION, Geneva. ISO 1087-1990; Terminology / Vocabulary. Geneva, 1990.

ISQUERDO, A. N.; OLIVEIRA, A. M. P. P. de. **As Ciências do léxico: lexicologia, lexicografia e terminologia**. 2Ed. Campo Grande: Editora da UFMS, 2001.

KILGARRIFF, A.; GREFFENSTETTE, G. **Introduction to the Special Issue on Web as Corpus**. Computational Linguistics, 29(3), 2003.

KRIEGER, M. da G.; FINATTO, M. J. B. **Introdução à Terminologia: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2004, p. 75-159.

LANGENDOEN, D. T.. Bloomfield. In: WILSON, R. A.; KEIL, F. C. (ed.) **The MIT Encyclopedia of Cognitive Science**. Boston, MA: MIT Press, 1998. p. 90-91.

LUZ FREITAS, M. de S. 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: 25 jan. 2023.

LYONS, J. *Semantics*. vol. 1. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.

MANN, A. *What Is the Hubble Constant?* **Live Science**, Nova York, 03 dez 2019. Disponível em: <<https://www.livescience.com/hubble-constant.html>>. Acesso em: 22, jan. 2023.

McENERY, T.; WILSON, A.. **Corpus linguistics**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 1996.

METEORO BRASIL. **Live: CPI da COVID ouve (suposto) maior sugão da história do SUS**. Youtube, 12 de agosto de 2021. 1 vídeo (6h 27 min 25 seg). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=05zVh-slZ8o&ab_channel=MeteoroBrasil. Acesso em: 20 dez. 21.

MICHAELIS. *Moderno Dicionário da Língua Portuguesa*. São Paulo: Melhoramentos, 1998. Dicionários Michaelis, 2259 p.

MIGUEL, H. de. (ed.) *Panorama de la lexicología*. 1ª ed. Barcelona: Editorial Ariel, 2009. 519 p.

MURATORI, M. CPI da COVID tem minuto de silêncio a Tarcísio Meira e demais vítimas. **Estado de Minas**. 2021, online. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2021/08/12/interna_politica,1295167/cpi-da-covid-tem-minuto-de-silencio-a-tarcisio-meira-e-demais-vitimas.shtml. Acesso em: 20 dez. 21

OKAZAKI, M. E. R.; NADIN, O. L. Reflexões sobre o uso da letra “F” como neologismo no contexto de jogos online: da origem aos contextos atuais de uso. **MOARA**, jan-jul 2023, n. 64. Belém: Universidade Federal do Pará, 2023.

OLANO, C. O. *Lexicología y Semántica Léxica: Teoría y aplicación a la lengua española*. Madrid: Ediciones Académicas, 2004.

PAREDES, L. C.; FERREIRA, G. V. dos S.; GOMES, N. dos S. A linguagem dos jogos de videogame e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. **Revista Philologus**, Ano 22, N° 66 Supl.: Anais da XI JNLFLP. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez.2016. p. 191-200.

PARODI, G. *Lingüística de Corpus*. Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2010.

PREARO-LIMA, R. *Blends* lexicais e neologismos: alguns conceitos e problematizações. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 9, n. 3, p. 38-56, set-dez/2019.

SANTOS, H. W. B.; NOGUEIRA, R. C. **O ensino e a aprendizagem de phrasal verbs**. CONGRAD 2004. Universidade Federal de Pernambuco. 2004 p. 156-166.

SANTOS, H. W. B; NOGUEIRA, R. C. O ensino e a aprendizagem de *phrasal verbs*. **Ao pé da letra**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004. p. 156-166.

RILEY, D.; Hughes, J. *Practical Grammar*. Hampshire. Heinle: Cengage Learning, 2010.

RIO-TORTO, G. Renovação do Léxico no Português brasileiro e europeu. Da neologia técnico-científica à neologia expressiva, humorística, lúdica. **LaborHistórico**, v. 6, n. 3, 2020. p. 196-223. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/lh/article/view/33323>. acesso em: 14 jul. 22.

RIOT GAMES. **Como jogar *League of Legends***, c2023. Disponível em: <https://br.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/> consultado em 14 out. 22.

SAGAN, C. **Cosmos**. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2017. 487 p.

SHERR, I. Player Tally for ‘League of Legends’ Surges. Wsj.com. jan. 2014. Disponível em: <https://www.wsj.com/articles/BL-DGB-32321> consultado em 14 nov. 20.

TEIXEIRA, M. Aspectos sociolinguísticos dos estrangeirismos. In: ALVES, I. M.; PEREIRA, E. S. **Neologia das Língua Românicas**. São Paulo: Humanitas, 2015. p.249-266.

TELES, L. **Mundial de League of Legends 2019**: confira um guia completo sobre o campeonato. Confira um guia completo sobre o campeonato. 2019. Disponível em: <https://esportes.estadao.com.br/noticias/geral,mundial-de-league-of-legends-2019-confira-um-guia-completo-sobre-o-campeonato,70003055571>. Acesso em: 18 out. 2019.

TILTE. In: Grande Dicionário Houaiss. UOL. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-0/html/index.php#1. Acesso em: 13 out. 22.

ULLMANN, Stephen. **Semântica**: uma introdução à ciência do significado. Tradução J. A. Osório Mateus. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1964.

VILELA, M. **Estudos de Lexicologia do Português**. Coimbra: 1994.

APÊNDICE I - Lista de Neologismos

- | | | |
|----------------|-----------------|----------------|
| 1. ace | 44. dive | 85. instalock |
| 2. ADC | 45. dodge | 86. ir de base |
| 3. AD | 46. double kill | 87. izi |
| 4. AFK | 47. draft | |
| 5. ARAM | 48. drag | 88. jg/jungle |
| 6. autoattack | 49. duo | 89. jungler |
| 7. autofill | | |
| | 50. early game | 90. kda |
| 8. bait | 51. elo | 91. kill |
| 9. baitar | 52. elojob | |
| 10. ban | 53. engage | 92. lag |
| 11. baron | 54. eu de... | 93. lagar |
| 12. bind | 55. ez | 94. lane |
| 13. bot | | 95. laner |
| 14. botlane | 56. f | 96. last hit |
| 15. botlaner | 57. facecheck | 97. late game |
| 16. botside | 58. farm | 98. leash |
| 17. BR | 59. farmar | 99. lock |
| 18. broken | 60. feedado | 100. lockar |
| 19. brush | 61. feedar | 101. lolzeiro |
| 20. buff | 62. ff | 102. lore |
| 21. buffar | 63. first blood | 103. low elo |
| 22. bug | 64. flash | |
| 23. bugado | 65. flashar | 104. maestria |
| 24. bugar | 66. freezar | 105. main |
| 25. build | 67. full | 106. matchup |
| 26. buildar | | 107. md3 |
| | 68. gank | 108. md5 |
| 27. caitar | 69. gankar | 109. me |
| 28. call | 70. givar | 110. meta |
| 29. carregar | 71. gg | 111. miar |
| 30. CC | 72. gg izi | 112. mid |
| 31. challenger | 73. god | 113. mid game |
| 32. champ | 74. gold | 114. midlane |
| 33. char | | 115. midlaner |
| 34. charme | 75. hack | 116. minion |
| 35. comp | 76. halfado | 117. mono |
| 36. counter | 77. halfar | 118. mutado |
| 37. counterar | 78. heal | 119. mutar |
| 38. crashar | 79. healar | 120. MVP |
| 39. criminoso | 80. high elo | |
| | 81. hook | 121. NA |
| 40. desengage | 82. hookar | 122. nerf |
| 41. desfreezar | | 123. nerfar |
| 42. diff | 83. IK | 124. nice |
| 43. divar | 84. instakill | 125. noob |

126. nt
127. OP
128. outfarm
129. outplay
130. outrange
131. outscale
132. over

133. patch
134. peel
135. penta kill
136. pick
137. pick off
138. pickar
139. ping
140. pingar
141. play
142. poke
143. pokear
144. pool
145. predict
146. proplayer
147. push
148. pushar

149. quadra kill
150. quit
151. quitar

152. rage
153. range

154. rank
155. rankeada
156. ranked
157. remake
158. report
159. reportar
160. rework
161. rushar

162. safe
163. scale
164. scalonar
165. season
166. shield
167. siege
168. skin
169. smitar
170. smite
171. smurf
172. solado
173. solar
174. solo
175. soloqueue/soloq
176. spamar
177. spec
178. splitar
179. stackado
180. stackar
181. startar
182. stompar
183. stunar
184. sup/suporte

185. surrender

186. tank
187. tankar
188. tankável
189. teamfight/tf
190. tiltado
191. tiltar
192. top
193. toplane
194. toplaner
195. tp/teleport
196. tribush
197. triple kill
198. troll
199. trollar
200. tryhard
201. tryhardar

202. ult
203. ultar
204. upar

205. ward
206. wardar
207. wave
208. win rate
209. WP

210. XP

APÊNDICE II - Amostra de fichas léxico-terminográficas

Ficha 015				
Dado: botlaner				
Corpus do Português:		sim	x	não
Contexto I: “ <i>Sim, Perkz foi melhor botlaner de 2019.</i> ” (Twitch) Data: 21/12/2020				
Contexto II: “ <i>Quando estou lol e vejo o botlaner inimigo a fazer uma triple [kill]</i> ” (Twitter) Data: 16/09/2021				
Contexto III: “ <i>pai brtt melhor e mais carismático botlaner da história do lol profissional no Brasil</i> ” (Twitch) Data: 26/04/2021				
Definição no Aulete Digital: n/e				
Definição no Houaiss Online: n/e				
Variação: bot				
Definição: <i>adj.</i> 1. aquele que assume, em uma dada partida, as funções da rota inferior (<i>botlane</i>); <i>s. comum a mais de um gênero.</i> 2. Pessoa que desempenha uma função de adc ou suporte, cujas atribuições se dão na <i>botlane</i> .				

Ficha 026				
Dado: buildar				
Corpus do Português:	x	sim		não
Contexto I: “ <i>Meninos no lol são muito sensíveis</i> <i>Não dá pra contar nos dedos quantos já começaram a chorar no chat ou resolveram trollar porque eu buildei alguma coisa estranha, ou morri early game, ou roubei uma kill, ou todos esses três juntos</i> <i>Bando de bebê chorão</i> ” (Twitter) Data: 06/01/2021				
Contexto II: “ <i>perdi um jogo de lol pq buildei errado estoy muito tristito</i> ” (Twitter) Data: 10/05/2021				
Contexto III: “ <i>to cansado de cair com equipas de merda no lol, agora cai com um yasuo top que feedou, um urgot jungle, uma jinx adc que buildou raptor divino e um rengar sup que ficou 0/8 em 15 minutos</i> ” (Twitter) Data: 27/08/2021				

Definição no Aulete Digital: n/e
Definição no Houaiss Online: n/e
Variação: s/v
Definição: <i>vi.</i> 1. evoluir nas atribuições de um <i>champ</i> durante uma partida; <i>vtd.</i> 2. Comprar todas os elementos integrantes de um item que fortalece as atribuições de um <i>champ</i> .

Ficha 035			
Dado: comp			
<i>Corpus</i> do Português:	x	sim	não
Contexto I: “já vi essa comp em algum lugar” (Twitch) Data: 26/06/2021			
Contexto II: “ Comp do montanha: <i>Malphite</i> <i>Jarvan iv</i> <i>Oriana</i> <i>Rato</i> <i>Leona</i> <i>Esquece o meta</i> ” (Twitter) Data: 25/03/2021			
Contexto III: “os caras tão literalmente dando B com 3 lanes expostas, 1 super wave, 1 inib aberto e uma comp com mais range pra quebrar a T3 e vc ta aqui me dizendo que a Pain perder pra Furia nesse estado é o mesmo que a DK perder pra uma GenG, realmente, ta certão” (Twitch) Data: 14/12/2021			
Definição no Aulete Digital: n/e			
Definição no Houaiss Online: n/e			
Variação: draft (<i>sin.</i>), matchup (<i>sin.</i>)			
Definição: <i>sf.</i> 1. formação de uma equipe de champs para uma partida, composta de um <i>adc</i> , um <i>suporte</i> , um <i>jungler</i> , um <i>midlaner</i> e um <i>toplaner</i> .			

Ficha 062			
Dado: ff			
<i>Corpus</i> do Português:	x	sim	não
Contexto I: “finalmente ganhei uma partida de lol (o time inimigo deu ff)” (Twitter) Data: 15/09/2021			

Contexto II: “ <i>novo proplayer da opk [Time de League of Legends Operation Kino e-Sports] ai. joga soloq spamma ff e fala que os outros (VIRAM HAMBURGER) proplayer e patético @PHsuman <3 Mlk tava na frente no game fico spammando ff e deu flash parado tp e fico falando merda. enfim</i> ” (Twitter) Data: 06/07/2021
Contexto III: “ <i>Eu estava jogando, meu time matando geral..estava de Syndra. O Varus e o WW vieram pra ajudar a levar a lane que eu tava mantendo boas. Ai o Varus no /all: "Da ff ai" 5 segundos dps, o time inimigo realmente deu ff. Foi mt bom</i> ” (Twitter) Data: 14/03/2021
Definição no Aulete Digital: n/e
Definição no Houaiss Online: sem classe gramatical <i>mús.</i> abrev. de fortíssimo
Variação: s/v
Definição: <i>sm. 1.</i> o mesmo que <i>rendição</i> .

Ficha 072			
Dado: gg izi			
Corpus do Português:	x	sim	não
Contexto I: “ <i>Faça como a Paulinha e VAI TIRAR SEU TÍTULO, JOVEM! O VOTO FAZ MAIOR DIFERENÇA. VAMO TIRAR O BOLSONARO, PLS, NUNCA PEDI NADA. BORA DAR GG IZI NESSE OTÁRIO</i> ” (Twitter) Data: 15/03/2022			
Contexto II: “ <i>Ler um artigo e não conseguir interpretar: [emoji de triste]</i> <i>Ler esse mesmo artigo dps de 100x e compreender ele facilmente: [emoji de óculos de sol se gabando] gg izi</i> ” (Twitter) Data: 26/05/2022			
Contexto III: “ <i>depois do sexo: nice gg izi flw</i> ” (Twitter) Data: 15/12/2021			
Definição no Aulete Digital: n/e			
Definição no Houaiss Online: n/e			
Variação: s/v			
Definição: <i>sm. 1.</i> ato ou efeito de finalizar algo ou alguém de maneira bem sucedida.			

Ficha 085				
Dado: ir de base				
Corpus do Português:		sim	<input checked="" type="checkbox"/>	não
Contexto I: “ <i>Quase fui de base por instalar lol no pc do trampo, slc, ditadura foda</i> ” (Twitch) Data: 20/07/2022				
Contexto II: “ <i>Eh engraçado estar conversando com alguém enquanto ela joga lol porque os intervalos que ela leva pra te responder significam que quando ela te respondeu ela cinzou e foi de base</i> ” (Twitter) Data: 06/05/2022				
Contexto III: “ <i>fui dar boa noite pra Laura e meti um “vou de base” pra ver se os companheiros de time de lol dela me acham descolado</i> ” (Twitter) Data: 12/11/2021				
Definição no Aulete Digital: n/e				
Definição no Houaiss Online: n/e				
Variação: s/v				
Definição: Definição: <i>expr. idiom.</i> 1. Morrer; 2. Ir embora, partir; 3. Prejudicar(-se)				

Ficha 098				
Dado: lolzeiro				
Corpus do Português:		sim	<input checked="" type="checkbox"/>	não
Contexto I: “ <i>sinto tanto tesao por lolzeiro cabeludo KKKKK</i> ” (Twitch) Data: 08/09/2022				
Contexto II: “ <i>pra mim quem assiste rpg do Cellbit é pior que lolzeiro</i> ” (Twitch) Data: 05/09/2022				
Contexto III: “ <i>vou votar no candidato que proibir lol e lolzeiro no território nacional</i> ” (Twitter) Data: 03/09/2022				
Definição no Aulete Digital: n/e				
Definição no Houaiss Online: n/e				
Variação: s/v				
Definição: adj. <i>sm.</i> 1. aquele que joga <i>League of Legends</i> .				

Ficha 108				
Dado: miar				
Corpus do Português:	x	sim		não
Contexto I: “Dia horrível no LoL, de Jungler feedando, a yasuo top 0/10 e agora bot Lane sem miar e time inimigo me juntando no mid” (Twitter) Data: 15/02/2022				
Contexto II: “vida de suporte no lol: – pegar adc ruim – pegar adc que se mata e põe a culpa em você – tomar ganks de mid q n mia e um fucking top que aparece do nada no bot – se tu farmar 1 minion automaticamente seu time ta jogando 4x5 – se tu der um ks sem querer já virou carry, carrega ai” (Twitter) Data: 31/12/2020				
Contexto III: “como é divertido jogar lol, vc pega kassadin pra escalar o mid mia vc pinga igual um condenado bot morre > ‘gg mid’” (Twitter) Data: 15/06/2020				
Definição no Aulete Digital: (mi.ar) v. 1. Soltar miado(s): <i>Os gatos miavam debaixo da chuva</i> ; 2. Emitir som semelhante a miado: <i>Ficou miando no ouvido da garota, implorando por amor</i> ; 3. Bras. Pop. Chorar baixinho, choramingar: <i>Ela ficou miando baixinho, os olhos lacrimejantes.</i> [F.: Voc. onom., deriv. de miau + - ar. Hom./Par.: mear (v.)]				
Definição no Houaiss Online: verbo 1 int. soltar sua voz (o gato); dar miados; 2 int. emitir som semelhante a miado; 3 int.; B; infm. chorar baixinho; choramingar				
Variação: s/v				
Definição: vi. 1. avisar sobre o desaparecimento de um adversário da sua respectiva função.				

Ficha 146				
Dado: pushar				
Corpus do Português:	x	sim		não
Contexto I: “vou pushar só mais essa wave e vou base’ sempre acaba em tela cinza” (Twitch) Data: 08/09/2021				
Contexto II: “mt bom jogar de lee gankar 20920042819421 vezes todas lanes dar tudo de mão beijada, ajudar a pushar , desfreezar, mas todo mundo pegou minhas kills, ou seja, n snowballei, n fiquei forte, n fiz nada, eu real vou fazer um canal no youtube so para ensinar fundamentos do lol to mluc” (Twitch) Data: 31/08/2021				
Contexto III: “as pag de instagram de “humor” de lol é tipo pushei a lane e fui wardar meu adc morreu haha que patetico todo dia.” (Twitch) Data: 20/03/2021				

Definição no Aulete Digital: n/e
Definição no Houaiss Online: n/e
Variação: s/v
Definição: <i>vtd.</i> 1. empurrar [a rota]; 2. Avançar [a rota].

Ficha 149			
Dado: quitar			
Corpus do Português:	x	sim	não
Contexto I: “ <i>Cara, eu vivo uma relação passivo-agressiva hoje. A comunidade do LoL já quase me fez quitar várias vezes, porque é pesado lidar com várias paradas todo dia. Ao mesmo tempo o que me faz continuar além de amar o jogo ainda é a comunidade do LoL que me dá tanto carinho.</i> ” (Twitch) Data: 04/05/2022			
Contexto II: “ <i>MLK QUITOU DO LOL PRA FICAR VENDENDO ANIME EM CALL COM WEBNAMORADA 21 ANOS NA CARA CE TÁ DE BRINCADE</i> ” (Twitter) Data: 09/01/2021			
Contexto III: “ <i>Quitei do LoL ranked solo pela 576ª vez, triste ver criança de 20-30 tantos anos desistindo de jogar pq perdeu a lane e nao aceita ser carregado...</i> ” (Twitter) Data: 15/06/2021			
Definição no Aulete Digital: (qui.tar) v. 1. Pagar integralmente (o que se deve); saldar (dívida). [td. : Quitou a última parcela da prestação]; 2. Isentar(-se), livrar(-se) de (obrigação); DESOBRIGAR [tdr. + de : Resolveu quitar os netos dos almoços semanais: quitar -se das análises estatísticas.]; 3. Esquivar-se de, poupar-se de; EVITAR [td. : Procurava quitar reuniões sociais convencionais.]; 4. Separar-se (de marido ou esposa); DESQUITAR-SE [td. : Geraldo quitou a esposa] [tr. + de : Mesmo sem o apoio dos filhos, quitou -se do marido.] [F.: Do fr. quitter. Hom./Par.: quite (s) (fl.), quite (s) (a2g.sm. [pl.].)]			
Definição no Houaiss Online:			
Variação: “ ir de base ”			
Definição: <i>vi.</i> 1. abandonar, largar, deixar; 2. Desistir.			