



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE ESTUDOS DA LÍNGUA INGLESA, SUAS LITERATURAS E**  
**TRADUÇÃO**  
**CURSO DE LETRAS-INGLÊS**

**JOSÉ IGOR LIRA PEREIRA**

**OS PROCESSOS RELACIONADOS AOS ESTRANGEIRISMOS NO JOGO ONLINE**  
***LEAGUE OF LEGEND***

**FORTALEZA**

**2022**

JOSÉ IGOR LIRA PEREIRA

OS PROCESSOS RELACIONADOS AOS ESTRANGEIRISMOS NO JOGO ONLINE  
*LEAGUE OF LEGEND*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Letras-Inglês do Departamento de Estudos da Língua Inglesa, suas Literaturas e Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras-Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção.

FORTALEZA  
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

P492p Pereira, José Igor Lira.  
OS PROCESSOS RELACIONADOS AOS ESTRANGEIRISMOS NO JOGO ONLINE LEAGUE OF  
LEGENDS / José Igor Lira Pereira. – 2022.  
37 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades,  
Curso de Letras (Inglês), Fortaleza, 2022.

Orientação: Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção .

1. Estrangeirismo. 2. Jogo online. 3. Comunicação. I. Título.

CDD 420

---

JOSÉ IGOR LIRA PEREIRA

OS PROCESSOS RELACIONADOS AOS ESTRANGEIRISMOS NO JOGO ONLINE  
*LEAGUE OF LEGEND*

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Letras-Inglês do Departamento de Estudos da Língua Inglesa, suas Literaturas e Tradução da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras-Inglês.

Aprovado em: 07/12/2022

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Fábio Nunes Assunção (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Avaliador 2  
Prof. Dr. Diego Napoleão Viana Azevedo

---

Avaliador 3  
Prof. Dr. Lídia Amelia de Barros Cardoso

*Dedico esse trabalho primeiramente à minha mãe, que sempre me incentivou e me apoiou durante toda essa caminhada, e aos meus queridos amigos que participaram e viram meu esforço e dedicação para com minhas obrigações, assim como fizeram com que essa fase também fosse alegre.*

## **AGRADECIMENTOS**

O desenvolvimento deste trabalho contou com a colaboração de algumas pessoas, dentre as quais agradeço:

Agradeço aos amigos da UFC, Lyvya e Maria Vitória, por todo o apoio durante esses quatro anos e meio por todos os momentos que passamos juntos e dividimos alegrias e frustrações, realmente sem vocês a minha vivência acadêmica teria sido muito árdua.

Devo agradecer também ao meu incrível orientador Prof Dr. Fábio Nunes por toda ajuda no desenvolvimento dessa pesquisa, pela paciência e motivação a cada correção do meu trabalho.

Por fim, agradeço a mim mesmo por não desistir e pelo empenho no desenvolvimento do meu trabalho pois sei que não foi nada fácil e no fim percebi que as adversidades podem sim ser superadas.

## RESUMO

A internet é um lugar para inúmeros tipos de interações sociais entre pessoas de diferentes comunidades. Assim, o presente trabalho buscou analisar os processos que levaram à criação de palavras estrangeiras na comunicação do jogo online *League of Legends* no Brasil. Adotou-se, assim, uma pesquisa fundamentada nos conceitos de Charles Sanders Peirce e sua teoria do Signo como símbolo e de Maria Tereza Camargo Biderman e seus estudos sobre a classificação da estrangeiridade. Além disso, a metodologia selecionada foi a exploratória descritiva, onde se procurou mapear as palavras mais utilizadas pelos jogadores de *League of Legends* e de caráter qualitativo na elaboração de definições para os neologismos encontrados. Assim, percebe-se que a criação de palavras estrangeiras foi uma estratégia adotada pela comunidade de jogadores de LOL para uma melhor jogabilidade e que a estruturação e formação de neologismos no jogo teve que passar por algumas adaptações sintáticas, gráficas e fonológicas para que eles conseguissem funcionar na língua-alvo que é o português.

**Palavras-chaves:** Estrangeirismo. Jogo online. Comunicação.

## ABSTRACT

The internet is a place for countless types of social interactions between people from different communities. Thus, the present work sought to analyze the processes that led to the creation of foreign words in the communication of the online game League of Legends in Brazil. Thereby, research based on the concepts of Charles Sanders Peirce and his theory of the Sign as a symbol and Maria Tereza Camargo Biderman and her studies of the classification of foreignness was adopted. In addition, the selected methodology was the descriptive exploratory one, where an attempt was made to map the words, most used by League of Legends players and of a qualitative nature in the elaboration of definitions for the neologisms found. Hence, it can be seen that the creation of foreign words was a strategy adopted by the community of LOL players for better gameplay and that the structuring and formation of neologisms in the game had to go through some syntactic, graphic, and phonological adaptations so that they could work in the target language which is Portuguese.

**Keywords:** Neologisms. online game. communication.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1 – Sinal de médico em LIBRAS</b> .....	<b>18</b>
<b>Figura 2 – "BUILDAR"</b> .....	<b>23</b>
<b>Figura 3 – "DIVAR"</b> .....	<b>23</b>
<b>Figura 4 – "SNOWBALAREM"</b> .....	<b>24</b>
<b>Figura 5 – "FEEDAR"</b> .....	<b>25</b>
<b>Figura 6 – "TROLLAR"</b> .....	<b>26</b>
<b>Figura 7 – "COUNTERAR"</b> .....	<b>27</b>
<b>Figura 8 – "FARME"</b> .....	<b>28</b>
<b>Figura 9 – "GANKOU"</b> .....	<b>28</b>
<b>Figura 10 – "GIVARAM"</b> .....	<b>29</b>
<b>Figura 11 – "TANKANDO"</b> .....	<b>30</b>
<b>Figura 12 – "PICKAR"</b> .....	<b>31</b>
<b>Figura 13 – "SPLITANDO"</b> .....	<b>32</b>
<b>Figura 14 – "ULTOU"</b> .....	<b>33</b>

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>A COMUNIDADE <i>LEAGUE OF LEGENDS</i> NO BRASIL .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2</b>	<b>CONCEITOS DE ESTRANGEIRISMOS .....</b>	<b>14</b>
<b>2.3</b>	<b>TEORIA DO SIGNO (SÍMBOLO) .....</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>METODOLOGIA DA PESQUISA .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1</b>	<b>TIPO DE PESQUISA .....</b>	<b>19</b>
<b>3.2</b>	<b>MÉTODO DE COLETA DE CORPUS .....</b>	<b>19</b>
<b>3.3</b>	<b>CORPUS .....</b>	<b>20</b>
<b>3.4</b>	<b>PROCESSOS DE ANÁLISE .....</b>	<b>20</b>
<b>4</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS .....</b>	<b>22</b>
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>35</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Viver em um mundo mais globalizado onde a informação e o conhecimento se espalham quase que instantaneamente pela internet e redes sociais é algo que pode explicar a constante influência de outras línguas, principalmente a língua inglesa, em nossa primeira língua aqui no Brasil. Uma rápida busca na internet e descobrimos que o nome desse processo que proporciona esse movimento de uma palavra estrangeira que agora também pertence permanentemente ou não aos domínios de outra língua é estrangeirismo ou neologismos. Alves (2002 [1990]) traz seu entendimento para esses termos como neologia por empréstimo, onde ocorre uma concessão de uma unidade de um determinado sistema linguístico que passa a ser adotada pelo léxico de outro código linguístico.

Ademais, notamos que os jogos online assim como as redes sociais detêm uma boa parcela desses usuários de estrangeirismo na internet e é aqui que nossa pesquisa ganhar um norte. Foi percebido no jogo online *League of Legend* que seus jogadores ao que tudo indica possuem uma forma muito única de trabalhar os neologismos nas suas interações comunicativas dentro do jogo. Para tentar entender essas interações, o presente artigo procura responder à seguinte questão: como se comportam os neologismos no jogo online *League of Legends*? Como objetivo geral, buscamos entender como se dá a criação dos estrangeirismos usados pelos jogadores de *League of Legend*; como objetivos específicos, verificamos as relevâncias dos usos desses neologismos; e analisamos tais relevâncias na jogabilidade desses usuários. Dessa forma, acreditamos que uma pesquisa de cunho descritivo exploratório de caráter qualitativo são os meios mais eficazes pelos quais conseguiremos encontrar soluções para os objetivos apresentados. Contudo, consideramos de suma relevância nosso tema para questões concernentes a empréstimos linguísticos no âmbito digital.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A referenciação teórica desse trabalho buscará trabalhar a partir dos seguintes tópicos que irão trazer os pilares para uma narrativa bem elaborada, são elas: a comunidade de jogadores *League of Legends*, pois, primeiramente queremos mostrar que o jogo online está indo muito além de um emaranhado de dados técnico-informático que não impactam em nada nas questões sociais dos seus usuários e, sim, uma fonte rica onde podemos trabalhar assuntos acadêmico de forma a tentar compreender certos comportamentos e decisões adotadas pelos jogadores trazendo uma visão da linguística aplicada para isso.

Ademais, iremos adentrar nas ocorrências sobre o assunto que será o principal agente estudado nesse artigo que é o estrangeirismo. Queremos aqui mostrar algumas visões de autores sobre seus entendimentos de estrangeirismo e algumas concepções e análise sobre esse tópico. Por fim, traremos o estudo sobre a teoria do signo relacionado ao símbolo nas concepções de Charles Sanders Peirce, suas ideias de construção e evidenciação de um símbolo. Dessa forma, iremos tentar encontrar a relação das teorias de símbolo de Peirce na análise de corpus dessa pesquisa como forma de tentar entender os processos que levam a criação de um estrangeirismo no jogo *League of Legends*.

### 2.1 A COMUNIDADE DE *LEAGUE OF LEGENDS* NO BRASIL

De acordo com o site Baserush (2020), contando com mais de 1.3 milhões de jogadores assíduos mensais *League of Legends* se consolida como um referencial da atualidade para jogos no estilo *multiplayer online battle arena* (MOBA, Arena de Batalha Online de Multijogadores) de todo o mundo e tendo sua existência conhecida até para os que são fora da comunidade de jogadores desse incrível jogo. Os jogos do estilo MOBA são jogos do âmbito digital onde o principal foco do jogo é a cooperação para vencer, é um jogo cinco contra cinco onde esses jogadores que controlam dez personagens diferentes com funções diferentes são colocados em um mapa simétrico e espelhado e tem um único objetivo, que é de invadir a base inimiga para conseguir a vitória do seu time através de estratégias e tomadas de decisões em grupo. A empresa dona de todos os direitos do jogo se chama Riot Games que foi fundada em 2006 e já em 2009 fez o lançamento do *League of Legends*, ao passo que o jogo ganhava mais visibilidade mundial Riot começou a desenvolver jogos que ofereciam as mesma peculiaridades de LOL mas de uma forma de experimentação diferente do mesmo, jogos como Team Fight Tactics que se desvia do estilo tradicional do LOL por ser um jogo de tabuleiro, porem traz um

novo modo de jogo não se distanciando muito do universo já conhecido do *League of Legends*. Outrossim, é o mais recente jogo lançado pela Riot que é o LOL para celular onde temos os mesmos processos que temos no jogo no PC só que nas versões para celulares, o jogo se chama Wild Rift que teve seu lançamento em março de 2021. É válido trazer um olhar para a comunidade brasileira de *League of Legends* visto que já possuímos até campeonatos brasileiros de LOL, torneios, extremamente bem-prodizados contando com times de várias instâncias do país onde seus jogadores são muito bem agenciados e pagos para a formação desses times, No Brasil o primeiro torneio foi realizado em 2012 e os times brasileiros em destaque são PaiN Gaming e KaBum que são times que já até tiveram uma chance de disputar nos torneios mundiais.

Como o tema desse trabalho de certo modo se debruça nas interações linguísticas entre jogadores do jogo, percebesse que não há um reconhecimento amplo dessas formas de comunicação pela comunidade, parece ser algo mais intrínseco que você só aprenderá se continuamente você jogar, uma breve pesquisa na interface do jogo e não encontramos esses vocabulários que poderiam muito bem ser facilitadores no entendimento do jogo, poucos foram os trabalhos encontrados que visavam uma exploração desse mundo tão lúdico e ao mesmo tempo tão solidificado em regras e convenções únicas. É de se pensar tais informações, visto que já em 2012 a *DFC Intelligence* que é um instituto dos Estados Unidos que traça estatísticas do comportamento humano nas diligências tecnológicas, informou que *League of Legends* (LOL) atingiu um número exorbitante de um bilhão e duzentas mil horas de jogo jogadas pela comunidade. Foram coletados dados de dez dos jogos mais jogados para a realização dessa pesquisa. Na TABELA 1 você encontra o ranking juntamente com os jogos e seus números de horas de acordo com o DFC Intelligence.

Tabela 1 – Ranking das horas por jogo segundo o DFC Intelligence

(continua)

<b>Ranking</b>	<b>Jogo</b>	<b>Número de horas</b>
1°	League of Legends	1,292,502,456
2°	World of Warcraft	622,378,909
3°	Minecraft	371,635,651
4°	Heroes of Newerth	184,520,156
5°	Diablo III	172,907,605
6°	Battlefield 3	171,852,550
7°	MapleStory	165,503,651

8º	StarCraft II	163,980,293
9º	World Of Tanks	145,702,931
10º	Call of Duty: Modern Warface 3	126,754,082

Fonte: Jorge Soares / EuroGamer.pt (2012).

Desde os nossos primeiros minutos nesse mundo já somos inseridos em uma cama de signos linguísticos que nos rodeiam a todo segundo, para Preti (2000) a casualidade entre sociedade e uma língua não são questões divergentes. Dessa forma, comunidades linguísticas em jogos on-line começam seus trabalhos na criação de interações particulares que funcionam como códigos linguísticos para compreender aquele tipo de jogo.

## 2.2 CONCEITOS DE ESTRANGEIRISMOS

No mapa temporal do nosso país empréstimos linguísticos ou apropriações linguísticas de palavras estrangeiras foram mais comuns do que se possa imaginar, havia um imediatismo para a comunicação que fazia com que essa troca acontecesse corriqueiramente, outras vezes por uma dominação cultural a fins de dar sentido aquelas palavras e normatização para seus falantes (LOPES, 1995). Santos (2006) afirma que o idioma inglês se apoderou de todas as áreas científicas e de conhecimento junto também com as tarefas humanas. Hoje em dia o estrangeirismo é percebido na língua portuguesa aqui no Brasil através de muitas palavras que usamos diariamente, às vezes elas se tornaram tão naturais em nosso vocabulário que dizemos sem perceber que a origem da palavra é estrangeira, por exemplo, a palavra 'Internet' que se refere à plataforma mundial de informação online, também a palavra 'Ketchup' que designa um molho e se temos ketchup temos a palavra 'cachorro-quente' que é um alimento muito popular no nosso território nacional ou mesmo a palavra 'jeans' quando estamos falando de uma estampa de calças. Portanto, todas essas palavras têm sua origem oriunda da língua inglesa e que agora passam a ser utilizadas na língua Portuguesa após decisões que não são tão claras de se evidenciar. Vale ressaltar que já ocorreu aqui no Brasil um projeto de lei protocolado pelo deputado Aldo Rebelo, lei 1976/99 com o intuito de restringir, barrar os empréstimos linguísticos que se eram adotados pelo no idioma com a justificativa de que se fazia necessário a proteção da nossa primeira língua em relação a esses vocabulários exteriores. Tais esforços sucumbiram ao passo que mais e mais usuários, principalmente da internet, realizavam ali seus usos diários e as palavras de cunho estrangeiro cada vez mais só

aumentavam tornando aparentemente um aspecto cultural entre os usuários da língua portuguesa nos ciberespaços

No presente trabalho iremos justamente trabalhar com as percepções desses empréstimos e apropriações que podemos encontrar no jogo online *League of Legends* com a finalidade de entender como se dá esses processos na criação dessas novas palavras e se realmente elas cumprem para com o que foram criadas.

Nas concepções de Birderman (2001) ela acredita que o estrangeirismo pode vir a acontecer em três momentos dissemelhantes: o primeiro é por *decalque*, quando há uma opção fiel do lexema modelo materializado, assim tendo essas nomenclaturas como exemplificação para esse primeiro fenômeno Supermercado (Supermarket), cartão de crédito (credit card), ou cachorro-quente (hot-dog). A *adaptação*, segundo a autora, ocorre quando acontece uma incorporação com a fonética e a grafia brasileira, como por exemplo, clube (de club) drinque (de drink) e boicote (de boy-cott). O fenômeno por *incorporação* que acontece no estrangeirismo ocorre quando empregamos a palavra sem mudanças na sua ortografia inicial são exemplos for sale, hardware e best seller. Contudo, pensando em uma análise de corpus voltada para a palavra podemos relacionar as ideias de Biderman (2001) ao que procuramos nesse trabalho.

Ademais, pensando nos empréstimos de palavras que iremos ter acesso no presente artigo podemos relacionar Carvalho (2002, p. 21) quando ele afirma que todos os estrangeirismos apenas poderão ter seu real reconhecimento quando se adaptarem a critérios criados pelos termos populares, indo do nível da tipologia silábica, passando por preceitos fonológicos para adiante de uma estrutura morfológica. Pensando nas derivações e suas formações, ainda segundo Carvalho (2002) pode-se existir estrangeirismos classificados como indiretos e diretos. Os que podem ser classificados como indiretos possuem o idioma nascedouro como intermediária no processo de adoção: e ele cita a palavra Humor (português), do francês *humeur*, entretanto cedido para o português do inglês *humour*. Já os estrangeirismos diretos são os que advêm da língua fonte e os exemplos dados pelo autor foram: futebol, pois vem da derivação do inglês *football*.

Ao estudarmos as palavras formadas por essa comunidade de jogadores de *League of Legends* queremos compreender se os empréstimos que são criados seguem também uma lógica adjuntas as normas da língua na qual agora eles fazem parte, pois para Assirati (1998, p. 124) fomenta que “o neologismo por empréstimo deve estar em conformidade com as regras morfossintáticas da língua de chegada e adaptar-se a seus sistemas fonológicos e ortográficos”. Outrossim, analisando a comunidade, os jogadores e o tempo que o jogo existe fica um

questionamento se esses estrangeirismos eles se perpetuam ou caem em desuso pela própria comunidade, visto que a priori eles foram criados como uma forma de comunicação mais simples e ágil no jogo. Para Garcez e Zilles (2001, p. 19) “os elementos estrangeiros que surgem do contato linguístico, muitas vezes, têm vida curta.”.

Tendo em vista que muitas das palavras que a comunidade de jogadores de *League of Legends* usam em suas partidas por horas de jogo, muitos utilizam termos fora do ambiente de jogo como em fóruns, comunidades online e redes sociais pois aparentemente conseguem encaixar o conceito da palavra do jogo no que ele ou ela quer expressa seja reagindo uma foto, uma piada, um texto e muito mais. Na percepção de Faraco (2001), estrangeirismo

é o emprego, na língua de uma comunidade, de elementos oriundos de outras línguas. No caso brasileiro, posto simplesmente, seria o uso de palavras e expressões estrangeiras no português. Trata-se de fenômeno constante no contato entre comunidades linguísticas, também chamado de empréstimo. (FARACO, 2001, p. 15).

Sobre as questões dos estrangeirismos na língua portuguesa tem-se que Machado (1994, p. 14) relata “Não deve haver idiomas sem estrangeirismos e alguns destes também em Português não são de hoje nem de ontem, pois já tem idade de vários séculos [...]”. Prende-se das assertivas de Machado a percepção de que os estrangeirismos são recorrentes na língua portuguesa de um período bem anterior deles serem pesquisados, no trabalho que se origina aqui a contribuição de Machado se fez importante para buscarmos informações de palavras estrangeiras usadas a bastante tempo nessa linha temporal de estrangeirismos em jogos online.

Durante as pesquisas os estrangeirismos em jogos online ficaram cada vez mais recorrentes no decorrer das buscas por mais assuntos nesse campo. É importante salientar que nesse trabalho a pesquisa se baseará em um único jogo virtual que é o *League of Legends*, porém é importante comentar que segundo Ranhel (2009, p. 20) os comportamentos sociais e psicológicos dos jogadores perpassam por algumas nuances quando eles estão jogando um jogo virtual, muito pelo contexto em que o jogo é inserido e seus objetivos e das convenções pré-estabelecidas.

### **2.3 TEORIA DO SIGNO (SÍMBOLO)**

Charles Sanders Peirce (2005) detêm as principais argumentações sobre a Teoria dos Signos por meio da chamada Semiótica Peirceana. Nosso trabalho irá se embasar nas teorias de Peirce para tentar explicar as formações de estrangeirismos no jogo online *League of Legends* e a que parâmetros se encaixam tais palavras com foco nos estudos de C.S. Peirce sobre o símbolo.

Uma breve pesquisa na internet e já podemos constatar que a semiótica oferece subsídios de grande relevância na hora de tentar compreender como a ciência estuda todos esses tipos de linguagens. Faz-se necessário aqui esclarecer a diferença entre língua e linguagem pois entende-se por linguagem uma série de comunicações que se faz plural e envolve inúmeros outros aspectos sociais de produção de sentido e significação. Agora, língua, infere-se o idioma, língua nativa, língua mãe que é operada diariamente para a comunicação tanto pela forma escrita, verbal ou falada (SANTAELLA, 1983). Sendo assim, os meios e caminhos que podemos traçar para haver uma comunicação pode acontecer por participação de outras formas de linguagens que vão além das formas verbais, sendo elas, gráficos, sinais, imagens, cheiro, o tato, dentre outras.

Para a presente pesquisa, como já havia sido comentado, iremos trabalhar as concepções de símbolo nas teorias Peirceanas pois acreditamos que esse será o caminho mais assertivo para o assunto trabalhado que são os processos relacionados aos estrangeirismos no jogo online League of Legends. Para Eliade (1991<sup>a</sup>, p. 8-9) a psicanálise diz que as imagens, os símbolos e as lendas não se modelam de forma inconsequentes pela *psique*, elas apresentam uma demanda e preenchem uma função: evidenciar as mais intrínsecas modalidades do ser. Dessa forma, um autoconhecimento do homem seria alcançado ao se estudar os símbolos.

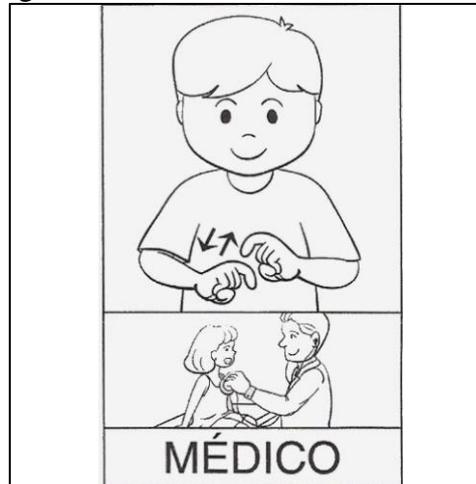
Charles Sanders Peirce (2000) relaciona o conceito de símbolo como um signo que vai de encontro com o seu objeto através de convenções. Para Peirce o símbolo tem sua associação com seu conceito de terceiridade, ele acrescenta que é mutável e precisa ser arbitrário.

O significado que Peirce deu ao termo 'símbolo', o de 'um signo convencional que depende de um hábito inato ou adquirido' (CP2.297), não é novo, pois corresponde a um retorno ao seu significado original. Em grego, significava celebração de um contrato ou convenção. Em Aristóteles, um nome é um símbolo, signo convencional. (SANTAELLA, 2007, P. 131-132).

Todas essas convicções e abordagens talvez venham a explicar o porquê de palavras que são denominadas de estrangeirismos funcionam tão bem, ou não, no cotidiano de jogadores de LOL no Brasil. Os símbolos ou estrangeirismos que são criados cumprem com o papel de expressar um objeto no plano real do jogo, verdadeiramente pode-se encontrar uma convenção feita pela comunidade que deixe explícito seu uso durante a partidas no jogo e não obstante, *League of Legends* traz uma convenção feita pela comunidade que aparentemente deixa claro seu uso no jogo cumprindo para uma facilitação da comunicação.

Deve-se deixar claro que a investigação e análise de cunho simbólica precisam ficar isentas de interpretações ideológicas e de relações precipitadas. Ribeiro (2010, p. 51) “Diferentemente do ícone e do índice, o símbolo é um signo que estabelece uma relação com o seu objeto por meio de uma mediação”. Então, as convenções que são presentes no símbolo e em seu objeto, elas se interrelacionam fazendo com que o próprio símbolo tenha essa configuração no seu espaço de uso. Nas LIBRAS encontramos alguns sinais arbitrários que configuram signos como símbolos. A Figura 1 mostra o sinal para a palavra “médico” onde não encontramos nenhuma iconicidade relacionada ao profissional médico, mas sim uma convenção para o signo em questão.

Figura 1 – Sinal de médico em LIBRAS



Fonte: LIBRAS em ação<sup>1</sup> (2014).

Concluimos que os estudos citados irão corroborar para resultados futuros acerca dessa comunidade linguística dos jogos online que não possuem os devidos holofotes como esperávamos, visto que é um assunto que só tende a crescer assim como o campo de jogos online no Brasil. Saber quais processos tornam a criação desses estrangeirismos no âmbito do jogo *League of Legends* ajudará a compreender quais são as necessidades desses jogadores e seus processos mentais ao usar todos os vocabulários criados para o jogo.

<sup>1</sup> Disponível em: <http://emacaolibras.blogspot.com/2014/05/nomes-de-objetos-em-libras.html>

### 3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Visando explorar os processos relacionados aos estrangeirismos que são formados no jogo online *League of Legend* por seus usuários, nós procuramos conduzir uma pesquisa de base estratégica de forma a avançar nos estudos de neologismos e empréstimos linguísticos na língua portuguesa corroborando para futuros estudos na área. Para tal, foi-se analisado estudos que agregam nas pesquisas que visavam responder questões relacionadas aos empregos de palavras de outras culturas para suprir algum tipo de necessidade que falta na língua dominante no país, no caso o Português.

#### 3.1 TIPO DE PESQUISA

Na busca por relações sobre a formação dessas palavras e sobre a maneira que são utilizadas no jogo tivemos um objetivo de trazer uma pesquisa apoiada nas ideias de Gil (2002) sobre seu método de classificação de uma pesquisa. Dessa forma, traremos uma pesquisa de cunho descritivo exploratório, visto que trabalhamos teóricos importantes para dar fundamentos na análise dos dados que tiramos a partir da coleta de dados e exploratório por conseguintemente fazer esse mapeamento em cima dessas palavras dentro da comunidade de jogadores de *League of Legend* (LOL) para a realização de uma análise de sua formação. Portanto, a nossa abordagem aqui foi de forma qualitativa uma vez que, foi a partir das palavras encontradas pela nossa busca exploratória que realizamos uma definição e apresentamos algumas variações e por fim um significado (GIL, 2002).

#### 3.2 MÉTODO DE COLETA DE CORPUS

A partir da decisão de uma pesquisa de cunho descritivo exploratório, notamos a necessidade de ir na busca dos dados para a realização de uma análise bem elaborada em relação aos estrangeirismo que podemos encontrar na comunicação de jogadores de *League of Legends*. O primeiro método adotado foi delimitar o campo de busca por esses neologismos que tenham seus fundamentos ligados ao jogo eletrônico em questão. Dessa forma, fomos em busca de *corpus* que conseguíamos encontrar nas redes sociais, uma vez que é o ponto de encontro mais comum para a comunidade de jogadores de LOL. Então, redes sociais como Twitter, TikTok, RiotGames fórum, YouTube foram as principais onde conseguimos de forma assertiva encontrar os usos desses neologismos pelos jogadores. A segunda parte da nossa busca de coleta

de dados para análise foi selecionar os exemplos mais comuns encontrados de estrangeirismos que eram evidenciados nos comentários desses jogadores para ser usado na nossa análise. Portanto, todas os exemplos angariados são exclusivamente de jogadores de *League of Legends* somente.

A terceira e última etapa foram os “prints” dos exemplos mais pertinentes que envolvessem os neologismos mais usados no jogo, esses prints que agora passam a ser nosso *corpus* analisável fará parte de um processo de estudo sobre o modo como são usados pelos jogadores. Vale ressaltar que as frases advêm de usuários reais desses meios de comunicação eletrônica na internet e que suas identidades não serão reveladas, visto que, o que exploramos nessa pesquisa são as frases específicas com os estrangeirismos usados por esses jogadores.

### 3.3 CORPUS

A partir das buscas pelo nosso material de análise está pesquisa angariou durante suas buscas 13 corpus analisáveis de palavras mais recorrentes e julgadas estrangeirismos que se é encontrada pela comunidade de jogadores brasileiros de League of Legend, são elas:

Quadro 1 – Corpus da pesquisa

CORPUS	
“BUILDAR”	“GANKOU”
“DIVAR”	“GIVARAM”
“SNOWBALAREM”	“TANKANDO”
“FEEDAR”	“PICKAR”
“TROLLAR”	“SPLITANDO”
“COUNTERAR”	“ULTOU”
“FARME”	

Fonte: Elaborado pelo próprio autor (2022).

### 3.4 PROCESSOS DE ANÁLISE

Essa pesquisa buscou apoiar-se em termos estrangeiros que acabam fazendo parte da língua portuguesa e tem seu respaldo pautado por meio da crescente formação de estrangeirismo tanto em jogos online quanto nos ciberespaços que utilizamos diariamente. Foi-

se utilizado de uma análise semiótica levando os preceitos Pierce (2000) e sua teoria do signo, onde tomamos as palavras e expressões que conseguimos através dos participantes da pesquisa como um símbolo que figura uma convenção dentro das partidas de League of Legend.

Ademais, as expressões catalogadas passaram por um processo de análise etimológica perpassando por perspectivas de existência de uma derivação ou variação daquela palavra, as nomenclaturas que se pode encontrar para a mesma palavra dentro do jogo e seu significado. À vista disso, esses *corpus* foram organizados em tabelas onde analisamos se as palavras ficaram com a mesma construção que encontramos na língua estrangeira ou se ela passou por reajustes dentro do jogo, dessa maneira, conseguimos entender como se dá esse processo de formação desse estrangeirismo nesse jogo online e se tais ajustes vieram para facilitar a comunicação rápida que o jogo exige durante as partidas. Abaixo temos o modelo de tabela utilizado para trabalhar os corpus encontrados.

Ex. “PUSHAR”

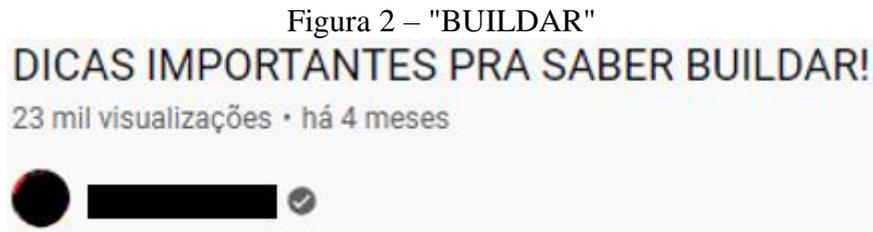
Etimologia e convenção	<p>a) <i>PUSH</i> – empurrar;</p> <p>b) <i>PUSHAR</i> – ato de levar mais tropas as torres inimigas;</p> <p>c) <i>PUSHANDO</i> – processo contínuo de “pushar”;</p>
Significado	<p>Em primeiro momento notamos que “pushar” advem da palavra inglês <i>push</i> que significar empurrar. No âmbito comunicativo do LOL pushar significar empurrar mais tropas para a torre inimiga para destruí-las mais rapidamente.</p>

## 4 ANÁLISE DE DADOS

Dada a pesquisa de cunho exploratório e a partir do corpus coletado de comunidades de jogadores de LOL em redes sociais como Facebook, Twitter, TikTok dentre outras, fez-se necessário uma análise das palavras que consideramos “estrangeirismos” mais comumente usadas pelos jogadores de League of Legend que podemos notar durante toda essa pesquisa. Foi percebido que muitas dessas palavras perpassam o dia a dia de muitos usuários jogadores desse jogo online, dando prosseguimento na análise buscamos evidenciar se as palavras que conseguimos extrair que julgávamos ser estrangeirismos permaneceram as mesmas em suas estruturas lexicais que são encontradas no seu idioma de origem que no caso é o Inglês ou passaram por um processo de “aportuguesamento” e, por fim, concluiremos abrindo uma reflexão acerca do lado que motivou a elaboração delas.

A escrita evidenciada ou percebida que encontramos nas redes sociais dentro das comunidades de League of Legend transitam sobre unidades lexicais fidedignas as que encontramos na língua inglesa e outras onde conseguimos perceber que obtiveram uma adaptação no seu transitar em frases proferidas em situações de comentários sobre processos que ocorrem dentro do jogo. Todavia, podemos notar que os neologismos criados, de certo modo, respeitam regras advindas da língua na qual ele agora faz parte, como por exemplo, recebem conjugações que se encaixam e atribuem um sentido junto ao restante da frase.

A partir de agora iremos mostrar o corpus angariado durante a pesquisa e trazer as reflexões feitas a partir dos neologismos que encontramos nos comentários. Na Figura 2 temos “Dicas importantes para saber BUILDAR” onde ele logo em seguida mostra uma série de dicas para a melhor escolha de itens para dar para uma variedade de personagens dentro do jogo. Analisando a frase ele usou o neologismo “buildar” onde podemos perceber que a palavra é uma derivação da palavra *build* do idioma inglês e se analisarmos com as percepções de Biderman (2001) conseguimos ver que “buildar” teve que ser reajustada com grafias do português e fonologicamente para conseguir se sustentar como um estrangeirismo aceito na língua em que ele se encontra.



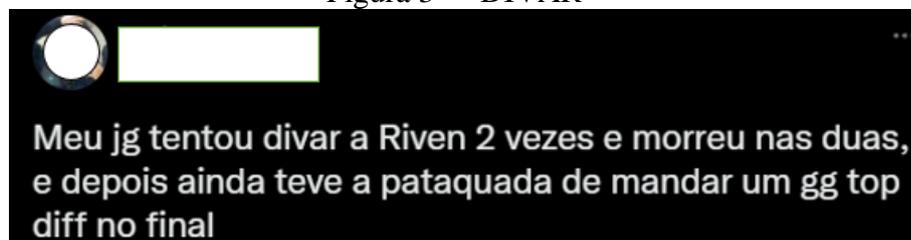
Fonte: Daniel Marcon / YouTube (2022).

### BUILD

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Build</i> – fazer; montar; construir;</p> <p>b) Buildar – ato de escolha de equipamentos para seu personagem;</p> <p>c) Buildando – escolha contínua de equipamentos dentro do jogo;</p>
Significado	<p>Palavra que segundo o Cambridge Dictionary significa construir e, dentro do universo do League of Legend, é quando você faz a seleção dos melhores equipamentos que seu personagem no jogo precisa possuir para ficar mais forte.</p>

Na Figura 3 temos “meu jg tentou divar a Riven 2 vezes e morreu nas duas, e depois ainda teve a pataquada de mandar um gg top”, nessa frase observaremos a palavra “divar” onde está sendo usada como um neologismo onde sua origem etimológica vem da palavra estrangeira *dive* que significa mergulhar e indo além, conseguimos trazer Biderman (2001) e mostrar que a criação do estrangeirismo “divar” se encaixa no que ela fala sobre ‘adaptação’ notando que adequações fonológicas e gráficas do português tiveram na sua formação.

Figura 3 – "DIVAR"



Fonte: Captura de tela de perfil na rede social Twitter (2022).

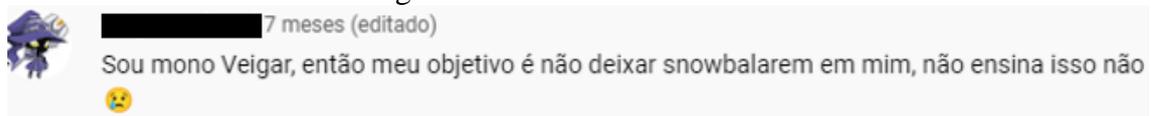
### DIVE

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Dive</i> – mergulhar; imersão;</p> <p>b) Divar – ato de invadir o espaço da torre inimiga com o intuito de eliminar o personagem adversário;</p> <p>c) Divou – ação concretizada do ato de divar;</p>
------------------------	--

Significado	Palavra que significa a ação de mergulhar na água geralmente usando primeiramente braços e cabeça. No linguajar do LOL significa ação rápida como um mergulho onde o objetivo principal é eliminar o inimigo embaixo da torre dele sem que você seja eliminado pela torre do inimigo, por isso a comparação com um mergulho onde você faz aquela acrobacia para entrar na água, mas precisa rapidamente retornar a superfície para não ocorrer algo indesejável.
-------------	--

Na Figura 4, temos “Sou mono Veigar, então meu objetivo é não deixar snowbalarem em mim, não ensina isso não” onde vemos o uso da palavra “snowbalarem” onde percebemos que é um estrangeirismo que tem a palavra *snowball* do inglês na sua construção que significa bola de neve. Além do mais, a ‘adaptação’ de Biderman (2001) pode ser mostrada nesse exemplo uma vez que é nítido que “snowbalarem” passou por alguns ajustes gráficos e fonológicos na sua criação para poder funcionar no código português.

Figura 4 – "SNOWBALAREM"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social YouTube (2022).

### SNOWBALL

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Snowball</i> – uma bola prensada de neve;</p> <p>b) Snowbalar – processo de ganhar vantagem contra o time inimigo logo no começo do jogo;</p> <p>c) Snowbalou – ato concretizado de ganhar vantagem contra o time inimigo;</p>
Significado	Palavra que significa a neve que é compresada em forma de bola, geralmente associada a brincadeira de jogar bolas de neve em um dia de neve e também quando de uma montanha uma bola de neve no decorrer que vai caindo ela vai acumulando mais neve e ficando maior, conseqüentemente o desastre que ela causará também será maior. No universo de League of Legend usa-se para dizer que o

	time está ganhando uma vantagem que geralmente se torna inalcançável pelo time inimigo.
--	---

Na Figura 5 temos “Joga safe mid, po vai feedar mesmo?” e conseguimos evidenciar o neologismo na palavra “feedar” que advém da palavra inglesa “*to feed*” que tem como tradução alimentar. Outrossim, conseguimos notar que a ‘adaptação’ comentada por Biderman (2001) pode ser exemplificada diante esse neologismo, visto que, a alteração fonológica e gráfica brasileira teve que ocorrer para que a palavra criada conseguisse se encaixar a frases brasileiras.

Figura 5 – "FEEDAR"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social TikTok (2022).

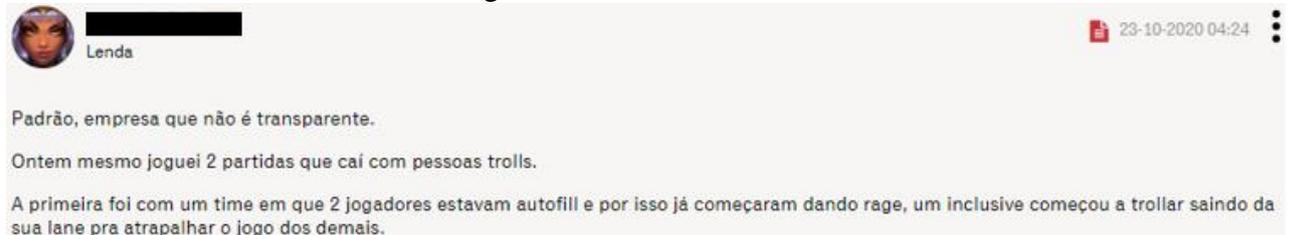
#### TO FEED

Etimologia e convenção	<p>a) <i>To feed</i> – alimentar; nutrir; suprir;</p> <p>b) Feedar – ser abatido pelo o inimigo inumeras vezes e acabar deixando ele muito forte em comparação aos demais;</p> <p>c) Feedando – processo repetitivo de eliminar ou ser eliminado constantemente pelo o inimigo;</p>
Significado	A palavra estrangeira <i>to feed</i> denota o ato de alimentar no sentido de nutrir alguém com algo. Sendo usada no ambiente de LOL conseguimos analisar que é quando o inimigo abate inumeras vezes seu adversário e acaba ganhando forças que tendem a ser exponenciais em comparação aquele adversário que não foi “feedado” ou não conseguiu eliminar seu adversário varias vezes.

Abaixo na Figura 6 atentaremos para a passagem “A primeira foi com um time em que 2 jogadores estavam autofill e por isso já começaram dando rage, um inclusive começou a trollar[...]” onde a palavra “Trollar” está atuando com um estrangeirismo e possui sua origem advinda da palavra “troll” que é um ser mítico e também tem um significa de giria na internet. Além disso, conseguimos mostrar através da análise que a construção do neologismo se deu,

segundo Biderman (2001), por ‘adaptação’ onde a comunidade teve que mesclar a palavra originária com o a etimologia e fonologia brasileira.

Figura 6 – "TROLLAR"

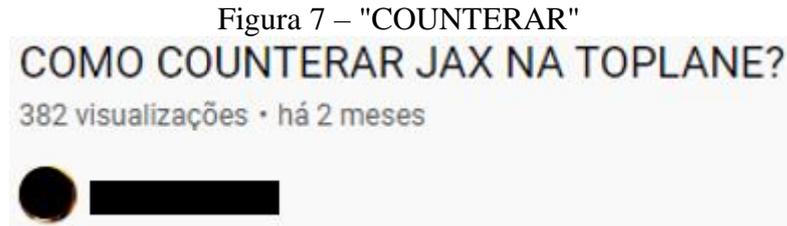


Fonte: Captura de tela de comentário no site RiotGames (2022).

### TROLL

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Troll</i> – ser mítico que tem aparência não muito agrável e péssimo humor;</p> <p>b) Trollar – ação de atrapalhar a partida e ou irritar o time aliado e consequentemente o time adversário;</p> <p>c) Trollando – ato incessante de importunação durante a partida deixando os jogadores incomodados;</p>
Significado	<p>A palavra <i>Troll</i> segundo o dicionário de Cambridge é um ser mitológico que tem poderes mágico e que faz travessuras por livre e espontâneo prazer. Na comunidade de jogadores de League of Legend significa quando algum jogador que tanto pode ser do time aliado quanto do time adversário por alguma questão ou até mesmo por questões nenhuma decide atrapalhar a jogabilidade dos jogadores não realizando sua função determinada pelo personagem.</p>

A Figura 7 traz “como counterar jax na toplane?” e conseguimos notar que o estrangeirismo ou neologismo que está sendo usado é a palavra “counterar” onde podemos notar que teve sim um “aportuguesamento”, entretanto, conseguimos também notar que sua origem vem da palavra inglesa *counterpart* e o estrangeirismo se dar por ‘adaptação’ segundo Biderman (2001) por trazer uma reformulação gráfica e pelo modo de falar aportuguesado.



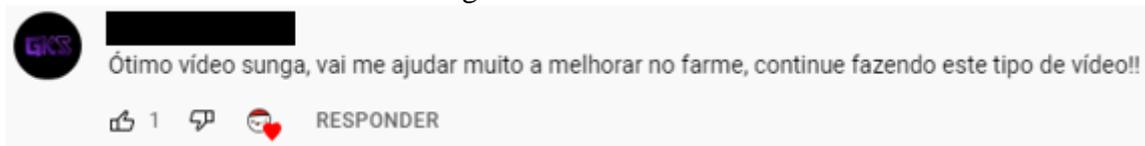
Fonte: Herolol / YouTube (2022).

### COUNTERPART

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Counterpart</i> – aquele que exerce uma função que corresponde contra a outra pessoa;</p> <p>b) Counterar – ação que busca a escolha de um personagem que consiga ter uma boa resposta contra as habilidades do personagem adversário;</p> <p>c) counterando – ato contínuo de ignorar o dano das habilidades do personagem oponente;</p>
Significado	<p>Um breve busca na internet encontramos a palavra <i>counterpart</i> onde tem seu significado em uma ação de se sobressair contra outra pessoa, uma resposta melhor mais positiva contra. League of Legend traz o neologismo na palavra “counterar” onde é usado quando buscam, na seleção de personagens, um personagem que consiga se dar bem contra as habilidades do personagem inimigo tanto nas habilidades como nos itens para comprar e na rota que ele ou ela se encontra.</p>

A seguir na Figura 8 temos “ótimo video Sunga, vai me ajudar muito a melhorar meu farme, continue fazendo este tipo de vídeo!!” onde o usuário usou do neologismo “farme” que pela etimologia e uma análise conseguimos notar que é uma derivação da palavra “to farm” que significa cultivar ou colher e buscando uma relação com o que é mostrado por Biderman (2001) temos um estrangeirismo por ‘adaptação’ a partir do momento em que notamos uma alteração gráfica e fonológica do estrangeirismo.

Figura 8 – "FARME"



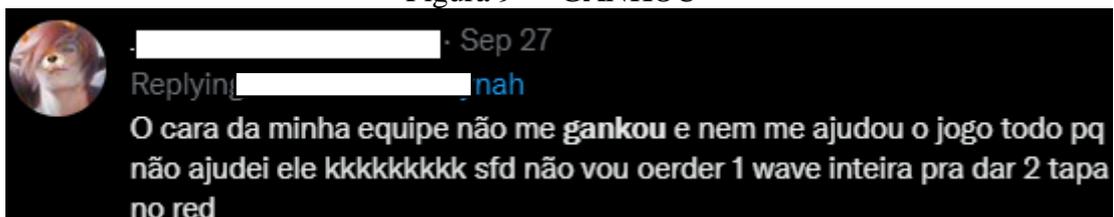
Fonte: Captura de tela de comentário na rede social YouTube (2022).

### TO FARM

Etimologia e convenção	<p>a) <i>To farm</i> – palavra inglesa que tem o significado de colher cultivar, mais comumente usados na agricultura;</p> <p>b) Farme – aqui temos um neologismo usado como um substantivo que significa a quantidade de tropas que você conseguiu abater;</p> <p>c) farmar – ação de executar a tropa inimiga com último golpe para que assim o seu personagem consiga uma certa quantidade de ouro para poder comprar mais itens dentro do jogo;</p>
Significado	<p>Na palavra <i>to farm</i> temos o significado de cultivo ou colheita, sendo mais usada pelos agricultores em relação ao seu plantiu. Levando para a comunidade de jogadores de LOL, encontramos seu uso sendo associado a um alguns estrangeirismos sempre com o significado de conseguir abater a maior quantidade de tropas inimigas possível para conseguir mais ouro para o seu personagem.</p>

Na Figura 9 temos o seguinte comentário “o cara da minha equipe não me gankou e nem ajudou o jogo todo [...]”, aqui iremos observar o neologismo na palavra “gankou” e notamos que sua origem vem da palavra *Gank* que significa emboscada, trazendo Biderman (2001) vemos que a formação se deu por ‘adaptação’ uma vez que fica claro que o estrangeirismo “gankou” teve sua construção trazendo uma reformulação da palavra estrangeira juntamente com conceitos gramaticais e fonológicos do português.

Figura 9 – "GANKOU"



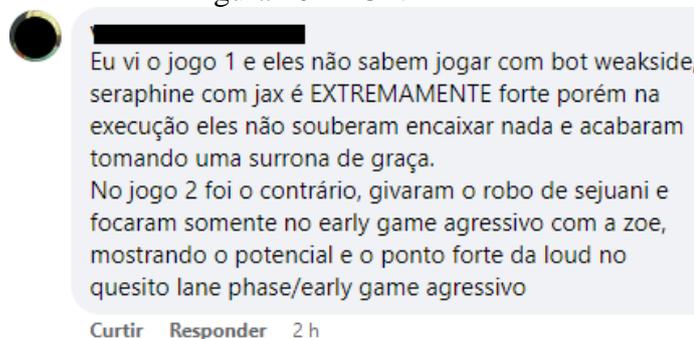
Fonte: Captura de tela de perfil na rede social Twitter (2022).

## GANK

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Gank</i> – encontramos a tradução como emboscada em uma breve procura pela internet;</p> <p>b) Gankou – palavra que agora é um estrangeirismo e está sendo usada como um verbo conjugado no passado;</p> <p>c) Gankar – quando o personagem que joga pela selva planeja eliminar seu adversário através de uma emboscada na rota principal onde ele se encontra;</p>
Significado	<p><i>Gank</i> é uma palavra estrangeira que tem seu significado dado quando ocorre algum tipo de emboscada ou roubo. Analisando seu uso depois de sofrer esse “portuguesamento” como podemos ver no exemplos ‘b’ e ‘c’, pesquisamos e descobrimos que no jogo ela se refere quando o jogador que joga pela selva articula ou planeja ir na rota de seu adversário para ajudar seu aliado a abater ou destruir a torre inimiga e coseguir avançar no jogo.</p>

Na Figura 10 temos um comentário onde focaremos na parte em que ele diz “[...] No jogo 2 foi o contrário, givaram o robo de Sejuani e focaram somente no early game [...]” logo conseguimos notar o uso do neologismo “givaram” que depois de uma análise verificamos que advém de um *phrasal verb* (verbo frasal) do inglês chamado *to give up* que significa desistir. Ademais, os preceitos de Biderman (2001) nos mostra que a criação desse estrangeirismo passa por uma ‘adaptação’ tanto fonológica quanto gráfica.

Figura 10 – "GIVARAM"



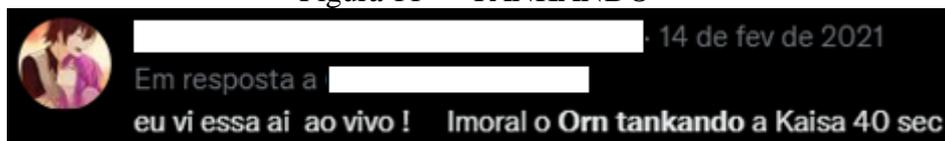
Fonte: Captura de tela de comentário na rede social Facebook (2022).

## TO GIVE UP

Etimologia e convenção	<p>a) <i>To give up</i> – phrasal verb que tem por tradução o sentido de desistir de algo ou alguém;</p> <p>b) Giva – estrangeirismo que no jogo significa uma ordem para abandonar uma estratégia tomada por conta de perigo eminente de abater a favor do time inimigo;</p> <p>c) givaram – Ato no passado que diz ter deixado seguir uma estratégia idealizada por alguma nova situação inesperada;</p>
Significado	<p>Analisando o verbo frasal do inglês <i>to give up</i>, temos que é quando você desiste de fazer algo ou desiste de alguém. No universo de League of Legend temos alguns neologismos usando esse <i>phrasal verb</i> como podemos notar no comentário da Figura 10 e que significa quando é deixado de seguir alguma estratégia previamente decidida por conta de algum perigo inesperado.</p>

Observando a Figura 11 temos “eu vi essa ai ao vivo! Imoral o Orn tankando a Kaisa 40 sec”, podemos notar o estrangeirismo vindo da palavra “tankando” que após uma investigação notamos que vem da palavra tank que está referindo-se ao carro blindado e a ‘adaptação’ que é mencionada por Biderman (2001) é a mais acertiva para esse caso uma vez que ha uma moldagem com a grafia e fonologia brasileira na sua formação.

Figura 11 – "TANKANDO"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social Twitter (2022).

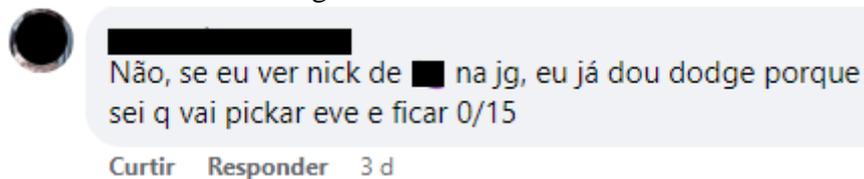
## TANK

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Tank</i> – tanque; carro blindado;</p> <p>b) Tankando – ação de aguentar continuamente o dano recebido pelo inimigo de forma menos letal por um periodo curto de tempo;</p> <p>c) Tankar – função onde é exigido do personagem que ele bloqueie o dano de personagens imigos por alguns segundos;</p>
------------------------	--

Significado	A palavra <i>tank</i> é uma palavra estrangeira que denota o carro blindado que encontramos no exército militar. Na comunidade de LOL, usa-se <i>tank</i> a “portuguesando” para classificar aquele personagem que se assemelha a um tanque de guerra por aguentar muito dano sofrido durante as batalhas em grupo e também é encontrado <i>tank</i> sendo usado como gíria para a palavra “aguentar” para dizer que alguma situação ou foi muito divertida que não aguentei e tive que rir ou quando uma situação foi muito triste que também não aguentei e tive que chorar, são exemplos (essa eu não tankei; ele tankou até aonde aguentou, mas acabou chorando;)
-------------	---

A seguir na Figura 12, “[...], eu já dou dodge porque sei q vai pickar Eve e ficar 0/15” nesse comentário focaremos no estrangeirismo “pickar” que conseguimos analisar que advém do verbo estrangeiro *to pick* que significa escolher e, também, notamos que o conceito de ‘adaptação’ trazido por Biderman (2001) se encaixa na formação do estrangeirismo “pickar” uma vez que é nitido que os ajustes tomados foram tanto do campo da grafia da palavra quanto da fonética dela.

Figura 12 – "PICKAR"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social Facebook (2022).

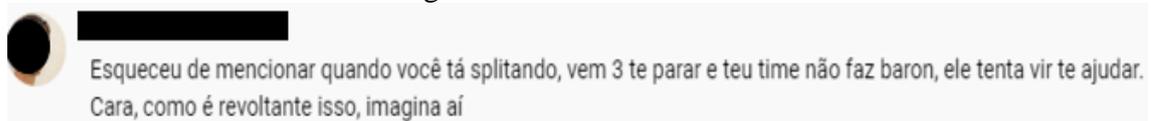
#### TO PICK

Etimologia e convenção	<p>a) <i>To pick</i> – escolher; selecionar;</p> <p>b) Pickar – neologismo que na comunidade de League of Legend é o ato de selecionar o melhor personagem na área de seleção de campeões;</p> <p>c) Pickou – ato no passado que indica que o jogador já escolheu seu personagem ou seu item na da loja;</p>
Significado	<i>To pick</i> de acordo com Cambridge dictionary significa levar algo e deixar outra coisa. Nas partidas de League of Legend “pickar” ou

	“pickou” e algumas outras derivações está relacionado com o momento do jogo que você precisa tomar uma decisão e escolher algum personagem ou algum item da loja de armamentos dos personagens.
--	---

Na Figura 13 temos “ Esqueceu de mencionar quando você ta splitando, vem 3 te parar e teu time não faz baron [...]” onde daremos atenção para a palavra “splitando” que após uma rápida pesquisa descobrimos que ela tem sua origem na palavra inglesa *split* que significa dividir e ocorre uma ‘adaptação’ segundo Biderman (2001) haja visto que é notório que “splitando” passou por alguns ajustes para se adequar nas frases em português.

Figura 13 – "SPLITANDO"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social TikTok (2022).

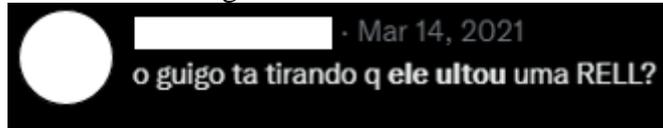
### SPLIT

Etimologia e convenção	<p>a) <i>Split</i> – dividir; cisão;</p> <p>b) Splitar – decisão tomada pelo time onde irão se dividir e atacar pontos diferente no mapa;</p> <p>c) Splitando – ação progressiva em que o time está mais indefeso por está separado, mas estão conquistando pontos diferente no mapa do jogo;</p>
Significado	A palavra <i>split</i> é uma palavra estrangeira do idioma inglês que o significado é dividir. No League of Legend os neologismos criados com essa palavra <i>split</i> é realmente a decisão do time certo momento da partida se dividirem do mapa do jogo para conquistar pontos diversos uma vez que perceberam que jogar juntos não está dando muito resultados, é uma estratégia.

No comentário a seguir na Figura 14 temos “o Guigo ta tirando q ele ultou uma RELL?”, o neologismo em questão é a palavra “ultou” que após uma rápida pesquisa na internet descobrimos que sua origem vem da palavra inglesa *ultimate* que tem um tradução como algo

definitivo ou um final e notamos que segundos o conceito de Biderman (2001) esse neologismo tem sua criação por ‘adaptação’ por passar por uma reformulação tanto etimológica quanto fonológica da palavra para sua adequação nas frases em português.

Figura 14 – "ULTOU"



Fonte: Captura de tela de comentário na rede social Twitter (2022).

### ULTIMATE

Etimologia e convenção	a) <i>Ultimate</i> – algo definitivo; Irrevogável; b) ultar – neologismo que no jogo mostra o momento ou ação em que o personagem usará seu ataque mais poderoso; c) ultou – ação no passado que mostra que o personagem já utilizou seu ataque mais poderoso;
Significado	O termo ultimate é uma palavra do repertório da língua inglesa que atua como um adjetivo que tem por finalidade demonstrar que algo é definitivo ou irrevogável. No campo do jogo online League of Legend os neologismos criados a partir da palavra <i>ultimate</i> passam essa ideia de algo definitivo, como é o poder mais forte do seu personagem e deve, por assim, ser usado com cautela pois não haverá outra chance se utilizado de forma errada visto que no jogo o tempo de recarga do <i>ultimate power</i> do personagem é o maior em comparação a suas outras habilidades.

Levando em consideração o público alvo dessa análise que são os jogadores de League of Legend, é interessante ressaltar que muitos deles tem uma percepção afirmativa em relação aos estrangeirismos que constantemente usam para se comunicar não apenas dentro do jogo mas, também, para comentar nas postagens que estão relacionadas ao universo desse jogo online. Dessa forma, eles saem um pouco do lado técnico em relação a jogabilidade de outros jogadores e começam a usar esses neologismos para comentar “memes” envolvendo o jogo, postagens engraçadas dentro das comunidades de jogadores de LOL, videos, criações pessoais de arte envolvendo o jogo e muito mais.

Além disso, conseguimos após toda a análise responder o questionamento levantado onde procurávamos compreender como se dava os processos relacionados aos estrangeirismos no jogo. Notamos que foi acertiva a nossa suposição em relação aos preceitos de Peirce (2005) e sua teoria do signo como um símbolo, visto que esses usuarios partiram de convenções únicas de grupo para a criação desses neologismos, todas as palavras criadas passaram por uma adequação que as tornam símbolos únicos para os usuários de League of Legend exclusivamente no Brasil. Percebemos que era mantida a palavra de origem até seu radical e a partir desse radical foi adicionado a elas sufixos encontrados em terminações de palavras em português com **/ar/**, **/er/** e **/ir/** nos exemplos de estrangeirismos que tinham sua função na frase tal qual a um verbo no infinitivo como podemos notar nos exemplos (**PICK-AR**) e (**TROLL-AR**), tendo em vista que a função principal dessas palavras eram de dar comandos para a realização de atividades específicas dentro do jogo. Ademais, também conseguimos notar através da análise que as conjugações desses verbos em diferentes tempos foi optada e mantida da mesma forma sempre após o radical da palavra para mostrar essa marcação temporal, como nos exemplos (**ULT-OU**) e (**GIVA-RAM**). Além disso, o uso de gerúndio na formação de alguns neologismos para passar a ideia de que algo está acontecendo no momento presente, uma ação contínua, evidenciados nos exemplos (**SPLIT-ANDO**) e (**TANK-ANDO**).

Respondemos também se a escolha pelo estrangeirismo era de fato um auxiliador, um facilitador na comunicação do jogo e a resposta é que sim. A forma de escolha ajuda muito na comunicação rápida e estratégica durante as partidas visto que a decisão pelo estrangeirismo de uma forma “aportuguesada” auxilia na construção da frase para ações determinantes durante momentos importantes em jogo e a não escolha pelo termo estrangeiro na sua forma nativa corta etapas de adequação daquela palavra estrangeira em uma construção de uma frase em português onde muitas das palavras estrangeiras não conseguiriam se encaixar uma vez que teriam que obedecer a regras gramaticais específicas do português, como as principais notadas na análise que foram as conjugações de algumas neologismos que estavam atuando como o verbo da frase.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de toda a pesquisa realizada conseguimos perceber por meio dos resultados que o método de raciocínio adotado pelos usuários para a criação desses neologismos segue um ideia muito perspicaz, que a priori não imaginávamos da complexidade dessas convenções para a facilitação de uma grande comunidade de jogadores de *League of Legends* no Brasil. É de grande valia mencionar que ao passo que os usuários brasileiros de LOL usam os estrangeirismo, fica até mais fácil compreender o jogo caso algum desses jogadores tenham interesses em assistir campeonatos internacionais de League of Legend, visto que os termos utilizados não se distanciam tanto dos termos originários que encontramos fora do ambiente brasileiro de signos linguísticos.

Acreditamos que após todo esse levantamento de dados e as narrativas aqui expostas esse trabalho consiga, de certo modo, auxiliar nas buscas por entender como se dá alguns processos firmados de comunidades específicas nos ciberespaços que usam de terminológicas estrangeiras para a criação de neologismos que ajudam de alguma forma no cotidiano de alguns desses usuários. A internet aproximou muito as comunidades falantes de diferentes países e entender esses fenômenos é realmente entender o futuro em relação as trocas linguísticas de diferentes grupos.

Ademais, conseguimos compreender ao mesmo tempo que nossa pesquisa tem alguns limites, no decorrer dessa pesquisa vimos a necessidade de entender mais o lado cognitivo dos usuários falantes dos estrangeirismos no jogo. Consideramos que uma pesquisa mais aprofundada com o intuito de compreender como funcionou o entendimento e as estratégias selecionadas pelos usuários tanto do jogo eletrônico que foi o foco desse trabalho, mas também de outros jogos, seja um parâmetro para futuras pesquisas relacionadas a estrangeirismos na linguística aplicada aos jogos eletrônicos. Assim, enxergamos futuras contribuições onde o enfoque da pesquisa seja a interação linguística de grupos falantes de diferentes línguas em um contexto comunicativo e assim podemos falar não só nos jogos eletrônicos, mas também, em relação a essa interação por meio das redes sociais tendo em vista os inúmeros diálogos e relações que possuímos em uma rede social com o que vem do estrangeiro.

Por fim, trago uma impressão pessoal em relação ao processo de pesquisa onde encontrei etapas altamente desafiadoras, entretanto, os medos se tornaram vontades de buscar mais conhecimentos sobre o desconhecido até então e foi realmente libertador. O processo de pesquisa é de fato muito desafiador os inúmeros reajustes que são feitos pois a sua pesquisa vai

se moldando e você precisa descartar termos e ideias que você já tinha como certas por conta que sua pesquisa o levou a outras percepções diferentes das que você tinha se preparado e estudado, é verdadeiramente intrigante. Digo que doei de mim cem por cento para realização dessa pesquisa e fui muito maduro em relação aos meus limites e frustrações tanto pessoais quanto acadêmicas durante a escrita e só espero que possamos colher boas interpretações e contribuições no final de todo esse processo de estudo.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Ieda Maria. **Neologismo: criação lexical**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 2002 [1990].
- ASSIRATI, Elaine Therezinha. Neologismos por empréstimo na informática. **Alfa**: São Paulo, v. 42 (n.esp.), pp. 121-145, 1998.
- BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. **Teoria linguística: teoria lexical e linguística computacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CARVALHO, Nelly. Empréstimos linguísticos e identidade cultural. *In*: ALVES, Ieda Maria et al (org.). **Os estudos lexicais em diferentes perspectivas**. São Paulo: FFLCH/USP, 2009.
- CARVALHO, Nelly. **Empréstimos linguísticos**. São Paulo: Ática, 2002.
- FARACO, Carlos Alberto (org.) **Estrangeirismos — guerras em torno da língua**. São Paulo: Parábola, 2001.
- GARCEZ, Pedro de Moraes; ZILLES, Ana Stahl Maria. Estrangeirismos: desejos e ameaças. *In*: FARACO, Carlos Alberto (org.) **Estrangeirismos — guerras em torno da língua**. São Paulo: Parábola, 2001.
- LIBRAS EM AÇÃO. **Profissões em LIBRAS**. LIBRAS em Ação, 14 de maio de 2014. Disponível em: <http://emacaolibras.blogspot.com/2014/05/nomes-de-objetos-em-libras.html> Acesso em: 24 nov. 2022.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Linguagem e classes sociais**. Porto Alegre: Movimento, 1975.
- OLIVEIRA, Marcus. **LoL: População ranqueada brasileira quase duplicou em 2 anos**. BaseRush, 10 de novembro de 2020. Disponível em: <https://baserush.com.br/lol-populacao-ranqueada-brasileira-quase-duplicou-em-2-anos/> Acesso em: 20 nov. 2022.
- SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SANTOS, Agenor Soares dos. **Dicionário de anglicismos e de palavras inglesas correntes em português**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- SOARES, Jorge. **League of Legends é o jogo mais jogado em todo o mundo**. EuroGamer.pt, 11 de julho de 2012. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/league-of-legends-e-o-jogo-mais-jogado-em-todo-o-mundo> Acesso em: 22 nov. 2022.
- VALADARES, Flavio Biasutti. **Uso de estrangeirismos no Português Brasileiro: variação e mudança linguística**. Tese de Doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/PUCSP, São Paulo, 2014. 190p.