



## A LINGUAGEM ESPECÍFICA DOS JOGOS DE *ROLE-PLAYING GAME* (RPG), COM ÊNFASE EM *LEAGUE OF LEGENDS*<sup>1</sup>

Data de recebimento: 05/02/2017

Aceite: 03/04/2017

Aléxia Teles DUCHOWNY (UFMG)<sup>2</sup>  
Maria Eduarda Hilarino DRUMOND (UFMG)<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente trabalho teve por objetivo analisar a forma de comunicação específica dos jogadores de RPG (*Role-Playing Game*), usuários do português do Brasil. Utilizou-se do jogo *League of Legends* para obter-se uma melhor compreensão do meio no qual esses jogadores estão inseridos e como é a interação estabelecida entre eles, registrando o modo como dialogam e o significado das palavras que utilizam para tal fim. Assim, esse trabalho pretendeu compreender o vocabulário criado por esses jogadores para se comunicarem. Também objetivou identificar, descrever e analisar as palavras que fazem parte do vocabulário desses jogadores e o que elas denotam.

**Palavras-chave:** Vocabulário do *Role-Playing Game*. Neologismos. Português do Brasil. Vocabulário do *League of Legends*.

**Abstract:** The present work had the objective of analyzing the specific form of communication of RPG (*Role-Playing Game*) players, users of Brazilian Portuguese. *League of Legends* was used to gain a better understanding of the environment in which these players are inserted and how the interaction between them is done, how they dialogue and what the meaning of the words they use for that purpose is. Thus, this work aims to understand the vocabulary created by these players to communicate. It also aims to identify, describe and analyze the words that are part of the vocabulary of these players and what they denote.

**Keywords:** Role-Playing Game vocabulary. Neologisms. Brazilian Portuguese. *League of Legends* vocabulary.

### Considerações iniciais

O presente trabalho teve por objetivo analisar o vocabulário específico dos jogadores de RPG (*Role-Playing Game*) utilizando-se do jogo *League of Legends*, além de verificar, de igual forma, como é exercida a interação entre eles. Portanto, para isso, registrou-se o modo como eles dialogam e avaliou-se o significado das palavras que eles utilizam para tal fim. Igualmente, apresentou o intuito de identificar, descrever e analisar as palavras que fazem parte do

<sup>1</sup> Este artigo é uma adaptação da monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Graduação em Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, em 2º/2016.

<sup>2</sup> Doutora em Estudos linguísticos, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil, [alexiateles@letras.ufmg.br](mailto:alexiateles@letras.ufmg.br)

<sup>3</sup> Graduada em Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, Brasil, [duda.mia@hotmail.com](mailto:duda.mia@hotmail.com)



vocabulário desses jogadores e o que elas denotam. Por conseguinte, se faz necessário, primeiramente, discutir o que é um RPG e como seus jogadores interagem.

Os jogos classificados como RPG – traduzindo-se para o português como “jogo de interpretação de personagem” – são “jogos em que os jogadores exercem a função de um personagem em um cenário fictício” (Cf. <<https://www.significados.com.br/rpg/>>. Acesso em: 8 mar. 2016). Cada vez mais, o RPG alcança uma enorme proporção de jogadores de diferentes faixas etárias e nacionalidades e, por isso, a interação linguística entre eles se faz necessária, seja para a comunicação de estratégias, objetivos de jogo ou, até mesmo, para simplesmente conhecerem com quem estão jogando.

Dessa maneira, além do português do Brasil tradicionalmente usado pelos jogadores de RPG, foi criada uma outra forma de linguagem para que houvesse uma interação, exclusivamente, entre eles. Essa linguagem é composta de termos cuja maioria foi importada do inglês, uma vez que o RPG teve sua origem nos Estados Unidos no ano de 1974 (Cf. <http://ziprpg.tripod.com/rpg/umpouco.htm>). Os jogadores de outras nacionalidades que começaram a fazer parte da comunidade de RPG foram submetidos a uma grande influência da língua inglesa ao criarem os termos que seriam utilizados por eles no servidor específico de seu país. Assim, pretendeu-se analisar a linguagem criada por jogadores brasileiros, especificamente, que se dedicam a jogar esse modelo de jogo. Para a análise desta linguagem, será estudada a forma de comunicação utilizada por jogadores de *League of Legends* que, de acordo com o próprio *site* do jogo, “é um jogo online competitivo [...]. Duas equipes de poderosos campeões, cada um com design e estilo único, lutam em diversos campos de batalha e modos de jogo. (Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>> Acesso em: 15 março 2016).

A elaboração de uma comunidade linguística unificada por meio de um jogo não é, muitas vezes, percebida pela comunidade em geral, uma vez que nem todas as pessoas possuem interesse ou acesso a esse estilo de jogo. Por esta razão, o estudo desse grupo linguístico possibilitará a compreensão do mundo virtual dos jogos no qual esses jogadores estão inseridos. Além do mais, foram encontrados poucos estudos sobre o vocabulário do RPG, sendo a investigação de Mendes Jr. (2016) uma das exceções.



Contudo, nem todos os dados coletados no *League of Legends* fazem parte dos jogos de RPG. Cada jogo possui algumas particularidades, como o termo “insec”, por exemplo, que se originou do nome virtual de um jogador de *League of Legends* responsável por criar uma jogada que, mais tardiamente, receberia o seu nome. Nem todas as palavras e siglas expostas em um jogo, tecnicamente, aparecerão em outro. Todavia, esses jogos compartilham entre si a maioria das palavras, expressões e siglas. De acordo com Camargo (2013, p. 28), o RPG é um estilo de jogo em que o jogador deve se encontrar em uma narrativa para que seja possível a sua interação com o mundo (do jogo) e com outros personagens. Assim, é nesta interação que esses jogadores se sentirão na necessidade de elaborar uma linguagem que possa fazer referência ao mundo virtual do qual fazem parte. Por conseguinte, foi nesta linha de pesquisa que este presente trabalho tendeu a se desenvolver e esclarecer alguns fatos propostos.

Abaixo, serão apresentados os substantivos, adjetivos e verbos específicos do RPG. Em seguida, a metodologia empregada para se chegar aos resultados e à conclusão.

## 1 Classes morfológicas dos vocábulos dos jogadores de RPG

A interação entre usuários de jogos *online* é imprescindível para o bom andamento dos jogos, já que é por meio do *chat* que eles podem combinar estratégias de jogo, avisar do perigo eminente caso algum jogador inimigo tente “gankar” uma “lane” e assim se fortalecer com o abate adquirido, além de fazer até mesmo novos amigos, entre outros tipos de entrosamentos. Entretanto, se esses jogadores não pudessem conversar entre si, provavelmente, o resultado final da partida seria desastroso, uma vez que sem comunicação não há como eles se entenderem entre si e, assim, cada um faria o que pensasse ser melhor para que pudessem concluir a partida com o êxito da vitória. Conforme Preti (2004, p. 184), as variações linguísticas “dependem diretamente, na convivência social, dos interlocutores com quem o falante interage, ou seja, do grau de expectativa e aceitabilidade deles, em relação à linguagem empregada”. Assim sendo, se não houvesse a devida interação entre esses jogadores, não se desenvolveria uma convivência social e muito menos a criação de uma linguagem que pudesse satisfazer as necessidades desses jogadores com relação ao jogo específico de RPG do qual estão participando.



É relevante ressaltar que, de acordo com Oliveira e Dantas (2008, p. 15), “o RPG só é praticado enquanto todos os participantes estiverem trocando informações, dialogando entre si e interagindo com a narrativa”. Desta forma, percebe-se que a comunicação entre os jogadores é fundamental.

Pode-se, então, inferir que, em um primeiro momento, a linguagem desses jogadores ainda não faz parte do acervo da língua portuguesa, sendo então considerada um elemento de uma “cultura alienígena” à nossa sociedade em geral. Vale, contudo, ressaltar que os servidores de *internet* para jogos brasileiros ainda não existiam quando esses jogos de RPG se originaram. Dessa maneira, os jogadores que queriam fazer parte desse mundo não tinham outra escolha a não ser jogar nos servidores americanos, o que foi de grande influência na formação do léxico da linguagem específica utilizada. Assim, quando os servidores brasileiros foram lançados, os jogadores experientes que jogavam nos servidores americanos migraram para os servidores de seu país, trazendo consigo toda carga lexical técnica utilizada no RPG.

Faz-se necessária também a explicitação do processo de formação de palavras que se denomina “abreviatura” e “sigla”. De acordo com Bechara (2009, p. 371), “a abreviação consiste no emprego de uma parte da palavra pelo todo. É comum não só no falar coloquial, mas ainda na linguagem cuidada, por brevidade de expressão”. Para que se possa compreender as siglas, é importante que aqui se apresente a definição do que é este processo de formação de palavras. Tomando-se por base a definição apresentada por Khedi (1992, p. 51), tem-se que as siglas se constituem “de um processo moderno e generalizado, em que longos títulos ficam reduzidos às letras iniciais das palavras que os constituem”. Dessa forma, do mesmo modo que se encontram outros tipos de processo de formação de palavras na linguagem dos jogadores de RPG, depara-se, igualmente, com o processo de sigla. Tanto o processo de abreviação quanto o de sigla agiliza o processo da escrita, como já mencionado anteriormente, tornando o jogo mais dinâmico.

### 1.1 Vocábulos usados como substantivos

Palavras de origem inglesa como “feed”, “gank”, “jungle” e “tank”, além de serem usadas também como substantivos, possuem uma forma nominal para designar o jogador que executa



as funções que estes vocábulos denotam. Assim, para a palavra “feed” tem-se “feeder”, para “gank” tem-se “ganker”, para “jungle” tem-se “jungler” e para “tank” tem-se “tanker”. Pode-se perceber melhor essa variação através dos exemplos a seguir (Os asteriscos aparecem para substituir palavras de baixo calão; o número logo após o exemplo é o da ocorrência):

(1) 3 **gank** da p\*\*\*\* do Malzahr já (28)

(2) Esse **ganker** filha da p\*\*\* (80)

Pode-se notar que, nessas palavras, manteve-se a ortografia original do inglês até mesmo quando sujeita ao sufixo *-er* que, nessa mesma língua, é utilizado para transformar verbos em substantivos. Originalmente, exceto a palavra “jungle”, que já se codifica como somente substantivo em inglês, todas as outras podem ser usadas como verbos ou substantivos nessa língua e, por esse motivo, deram origem também à verbos na linguagem específica de RPG. De acordo com Alves (1990, p. 80),

Da mesma maneira que em outros sistemas linguísticos, os neologismos por empréstimo recebidos pelo português distribuem-se sobretudo entre a classe substantival e, mais raramente, entre adjetivos e verbos.

A base emprestada, em geral, mantém a classe gramatical da língua de que provém. Em certas ocasiões sofre alterações em sua categoria de origem.

As palavras utilizadas por esses jogadores mantiveram a sua classe gramatical original de substantivos e aquelas formadas pelo sufixo *-er*, que derivam de um verbo, já foram emprestadas ao léxico dessa linguagem com o seu significado substantivado originado em inglês. Contudo, existem palavras no inglês que possuem o mesmo vocábulo tanto para o verbo quanto para os substantivos e para os adjetivos. Exemplo:

(3) O maior **counter** de Jhin é o Kassa ‘Jhin (50)

Também existem os substantivos, em inglês, que, nessa linguagem específica, darão origem a substantivos, verbos e adjetivos como as palavras “farm”, “lag”, “nerf”, “ping”, “noob”, “ward”, “ult” e “troll”. Cita-se aqui um exemplo dessas palavras usadas como substantivos:

(4) Isso porque o **nerf** da Jinx a deixou bem mais fraca (79)



Além dos substantivos em inglês, há os verbos que deram origem tanto a verbos como também a substantivos e a adjetivos como “to stun”, “to bait”, “to pick” e “to kill”. Alude-se aqui a um exemplo dessas palavras usadas como substantivos e que foram nominalizadas – verbos que se transformam em substantivos:

(5) O **stun** da Morgana é eterno (83)

Existem, igualmente, vocábulos que são substantivos ou formam um sintagma nominal (SN) em inglês e que permanecem com a mesma classe gramatical ao se incorporarem à linguagem de RPG, como “frag”, “minions”, “nexus”, “skin”, “rage”, “lane”, “smurf” e a expressão “last hit”. Um exemplo:

(6) O meu **frag** está péssimo (84)

Há também termos que nasceram do nome de algum jogador, como foi o caso do termo “insec” e, por isso, funcionam como substantivos na linguagem de RPG:

(7) Meu **insec** foi melhor que o do Lee (27)

Para finalizar essa sessão, há termos que já foram emprestados do próprio português, como é o caso de “elo”, sendo mantida a sua classe morfológica:

(8) **Elo** grande é assim mesmo (13)

### 1.1.1 Abreviações usadas como substantivos

Os termos em português comumente abreviados em jogos de RPG são “assistência” que se torna “assistis” e “inibidor” que se torna “inib”, como se pode notar a seguir:

(9) Eu to positivo e minhas **assistis** são quase globais... (36)

De acordo com Sandmann (1989, p. 149), “sintagmas nominais também podem ser abreviados, omitindo-se em geral o núcleo. A parte remanescente responde então semanticamente pela combinação originária. Se o antigo adjunto não for um substantivo, ele é, além disso, substantivado”. Dessa forma, existem também os sintagmas nominais derivados do inglês que comumente se abreviam em jogos de RPG, como “bot”, “mid”, “top” que derivam,



respectivamente, de “bot lane”, “mid lane” e “top lane” e também há o SN “skillshot” que pode ser abreviado ou como “skill” quando se quer falar de habilidades específicas de um determinado campeão ou como “shot” quando pretende-se dizer que um jogador acertou um bom tiro em um inimigo, como se pode observar no exemplo abaixo:

(10) Pior **bot** do mundo (68)

Percebe-se que, com exceção de “skillshot”, todas as outras abreviações omitiram sua parte final que, de acordo com Sandmann (1989, p. 148), são chamadas de “palavras-cabeça”, pois “é mantida a parte inicial da forma completa”. No caso da palavra “skillshot”, ora ela pode omitir sua forma inicial, ora ela pode omitir sua forma final. Também há abreviações que se originaram de um verbo em inglês na linguagem desses jogadores, como é o caso do verbo “to buffet” que foi simplificado para “buff”, mantendo-se apenas sua parte inicial:

(11) Ser obrigado a dar seus **buffs** (47)

Para encerrar essa sessão, há, também, abreviações de palavras substantivas, como é o caso da palavra “support” que, para agilizar a escrita, foi transformada em apenas “sup”, onde somente a parte final se omite:

(12) **Sup**, essa pedra da visão é enfeite? (38)

Todavia, vale ressaltar que, como existe um vocábulo correspondente em português, em certas ocasiões, essa palavra pode aparecer no jogo em sua forma aportuguesada: “suporte”.

### 1.1.2 Siglas usadas como substantivos

Todas as siglas utilizadas nos jogos de RPG possuem origem do inglês. Entretanto, assim como a palavra “support” possui um vocábulo correspondente no português, depara-se com o mesmo caso em relação à palavra “teleport” que, em determinadas ocasiões, pode ocorrer em sua forma aportuguesa em jogo: “teleporte”.

Portanto, as siglas que aparecem em jogo e funcionam como formas substantivadas são: “ADC” < “ADCarry”, “FF” < “finish fast”, “TF” < SN “team fight”, “GG” < “good game”, “KS” < “kill steal”, “TP” < “teleport”, “XP” < “Experience”, “TY” < “thank you”, “JG” <



“jungle” e, por fim, “MIA” < SN “missing in action” Há siglas como “GG” e “TY”, porém, que podem aparecer sozinhas, pois já apresentam significados mais completos do que as outras citadas anteriormente. Segue-se um exemplo em que se nota o uso de sigla como substantivos:

(13) Sou main **adc** também (3)

Pode-se notar também que, na leitura, com exceção da sigla “Mia” que é lida como um vocábulo, todas as outras siglas são pronunciadas letra por letra. De acordo com Khedi (1992, p. 52), ao se pronunciar ainda sobre o processo de sigla, diz que “na leitura, as letras podem ser pronunciadas isoladamente – USA (*u-esse-a*) – ou como um vocábulo, segundo as regras usuais de leitura da língua – ONU (*ônu*) –, o que é mais frequente”. Na linguagem específica dos jogadores de RPG, a primeira situação é mais frequente, ou seja, as siglas são mais lidas letra por letra.

## 1.2 Vocábulos usados como adjetivos

Adjetivos, conforme Lima (2012, p. 141), são palavras “que restringem a significação ampla e geral do substantivo”, mas que aqui darão uma qualidade, para jogadores, campeões, técnicas de jogo etc. Muitas das palavras que são usadas como adjetivos, nesses jogos, provém ou de verbos ou de nomes em inglês. As palavras que são derivadas de nomes são: “eljob” < “eljob”, “smurf” < “smurf”, “noob” < “noob”, “troll” ou “trolado” < “troll” e “lag” < “lag”, como no exemplo a seguir:

(14) Tu é o mais lixo **noob** da p\*\*\*\* (22)

Já, as palavras que derivam de verbos são: “feed” < “to feed” e “tank” < “to tank”, como se pode notar no exemplo abaixo:

(15) Isso é **feed** super hiper mega (2)

Em alguns casos, palavras como “smurf” podem variar em número e palavras como “noob”, que também dá qualidade a alguém, podem variar em número e gênero, como no exemplo:

(16) Você é **nuba** (38)



De acordo com Alves (1990, p. 81), quanto ao gênero, o termo tende a flexionar-se como na língua doadora. Não havendo flexão de gênero, o empréstimo adota o gênero masculino ou o gênero do termo equivalente em português. Pode-se constatar nos exemplos dados que o gênero concordará ou com o masculino ou, se a palavra possuir uma forma feminina, o gênero concordará com o feminino. Já em relação ao número, Alves (1990, p. 81) assevera que os estrangeirismos seguem a flexão em número da língua de que precedem e os empréstimos tendem a flexionar-se com as regras do português. Como já discutido anteriormente, para esses jogadores, essa linguagem já foi incorporada à sua língua materna e, por esse motivo, o número é flexionado de acordo com as regras morfológicas do português.

### 1.2.1 Siglas usadas como adjetivos

Nos jogos de RPG, todas as siglas existentes que funcionam como um adjetivo são originadas de nomes procedentes do inglês. São elas: “AFK” < “away from keyboard”, “AD” < “attack damage”, “AP” < “ability power”, “NB” < “noob”, “CC” < “crowd control” e, por fim”, tem-se “OP” < “overpower”. Um exemplo:

(17) Vou de Caitlyn mid **AP** contra esse Fizz (5)

Não foi encontrada nenhuma abreviação usada como adjetivo.

### 1.2.3 Adjetivos usados com o sufixo *-ada/-ado*

De acordo com Bechara (2009, p. 224), “o particípio pode valer por um adjetivo...” e essas formas nominais “possuem, quando possíveis, desinências nominais idênticas às que caracterizam a flexão dos nomes (gênero e número) ...”. Assim, os nomes encontrados na linguagem desses jogadores com *-ado* denotam ação breve, podem ser flexionados em gênero e número e podem ser derivados de nomes ou verbos do inglês ou do português. Dentre os que são derivados de nome estão: “campado” < “camp”, “baitado” < “bait”, “solado” < port. “só”, “counterado” < “counter”, “wardado” < “Ward”, “nerfado” < “nerf”, “lagado” < “lag” e “trollado” < “troll, como no exemplo abaixo:

(18) Eu fui top, te dei 2 kills e mesmo assim tu foi **solado** 4x (43)



Entretanto, nomes com o sufixo *-ada*, geralmente, derivam de verbos. De acordo com Sandmann (1989, p. 50), “entre os substantivos deverbais... estão substantivos em *-ada*...”. Então, tem-se aqui um problema: essas palavras podem ser usadas como verbos em inglês, o que não descarta a possibilidade de essas palavras que foram originadas por nomes tenham sido, na verdade, originadas pela forma verbal em inglês. Há apenas uma exceção que seria o termo “solado” que provém do adjetivo “só” em português e não de um verbo. Esse adjetivo ganha *status* de verbo através de um processo de verbalização, ou seja, transformação de um nome em verbo por meio de processos morfológicos derivacionais, na linguagem de RPG, se transformando no verbo “solar”, então, pode-se inferir que “solado” provém de “solar” e não de “só”.

Há, todavia, aqueles nomes propriamente deverbais, ou seja, nomes que foram formados através de verbos. Dentre eles estão: “banido” < “to ban” (apesar de existir “banir” em português), “buffado” < “to buffet”, “fidado” < “to feed”, “gankado” < “to gank”, “caitado” < “to kite”, “reportado” < “to report”, apesar de também possuir um correspondente em português que também pode ser visto durante os jogos e “stunado” < “to stun”, como é mostrado no exemplo:

(19) Kled foi **buffado** de novo? (93)

### 1.3 Vocábulos usados como verbos

Entre as palavras que são usadas por esses jogadores, há aqueles que possuem a função de verbo que, segundo Lima (2012, p. 168), “expressa um fato, um acontecimento: o que se passa com os seres, ou em torno dos seres”, mas que aqui denotarão uma ação. A grande maioria dos verbos, que fazem parte do vocabulário dos jogos de RPG, são de origem inglesa, apresentando, assim, poucos que possuem origem em português. Contudo, existem alguns verbos em inglês que têm correspondentes em português sendo, por isso, encontrados no jogo em sua forma aportuguesada. Essas formas verbais podem ser encontradas tanto no infinitivo como conjugadas. Também são verbos que foram derivados de outros verbos, ou nomes que passaram pelo processo de verbalização.



Os verbos que são derivados de outros verbos são: “baitar” < “to bait”, “banir” < “to ban”, mas possui um correspondente em português, “buffar” < “to buffet”, “campar” < “to camp”, “counterar” < “counter”, “farmar” < “farming”, “fidar” < “to feed”, “gankar” < “to gank”, “caitar” < “to kite”, “reportar” < “to report”, porém também possui correspondente em português, “stunar” < “to stun”, “upar” < “to up”, “kitar” < “to quit”, “pickar” < “to pick” e “tankar” < “to tank”. Exemplo:

(20) Você tem que **baitar** aquele ADC (106)

Com exceção do verbo “banir” – que possuindo um correspondente em português, já apresentava flexão na 3ª conjugação (-ir) – todos os outros verbos formados apresentam flexão na 1ª conjugação (-ar). Quando se criam novos vocábulos para uma língua, tende-se a seguir uma regularidade que a mesma apresenta. Desta forma, a justificativa encontrada para explicar o porquê de mais formações de verbos que se declinam a partir da 1ª conjugação é o fato de a língua portuguesa apresentar uma maior de verbos desta mesma declinação, uma vez que o falante tem mais facilidade de flexionar os verbos de primeira conjugação do que os verbos de segunda e terceira conjugações. Esse fato também pode ser explicado, de acordo com Sandmann (1989, p. 69) que diz que “em geral se pode dizer que X-ar expressa uma ação que tem alguma coisa a ver com X”.

Também pode-se perceber que alguns vocábulos mudaram sua forma de escrita quando transformados em verbos, como é o caso de “caitar”, “kitar” e “fidar”. A explicação para a desse processo deve-se ao fato da analogia de sons, ou seja, a palavra “kite” do inglês, por exemplo, é lida como “cait”, o que provavelmente levou os jogadores a escreverem esse verbo dessa forma. Contudo, em relação à palavra “kitar”, além da mudança se relacionar à analogia sonora, pois “quit”, em inglês, é lida como “kit”, deve-se, também, ao fato da simplificação da escrita, para que houvesse agilização da mesma. O mesmo ocorre com o verbo “fidar” que, em inglês, o vocábulo “feed” é lido como “fid” e que, igualmente, apresenta uma redução em sua forma original devido ao mesmo motivo de “quit”. Todavia, os verbos “fidar” e “kitar” também podem aparecer conjugados em suas formas originais:

(21) Quando você **feeda** na sua lane e ninguém te xinga (7)



Em alguns verbos no infinitivo, existe a tendência de se omitir o *-r* final na escrita, uma vez que esse processo é influenciado pela oralidade. De acordo com Andrade (2015, p. 37), “assim, como as crianças que estão em fase de alfabetização, nós, adultos letrados, também pronunciamos palavras sem a necessidade de oralizar o som do [r] contido em terminações de vocábulos”. Há, além disso, os verbos que foram derivados de nomes, ou seja, são nomes que sofreram o processo de verbalização. Dentre esses verbos tem-se: “nerfar” < “nerf”, “noobar” < “noob”, “pingar” < “ping”, “solar” < port. “só/sozinho”, mas que, nos jogos de RPG, já se inseriu como verbo, “trollar” < “troll”, ultar < “ultimate” e “wardar < “Ward”. Como exemplo dessas palavras usadas como verbos tem-se:

(22) **Solo** tanto que não mato ninguém (29)

O verbo “noobar” é conjugado através da forma abreviada que ele adquiriu: “nub”. Já os verbos “ultar” e “trollar” tiveram o “l” presente em final de sílaba omitido, uma vez que, em “ultar”, a pronúncia do “l” é feita por meio da vogal “u”. Já em “trollar”, o “l” da sílaba seguinte já contém em si mesmo o som de lateral alveolar vozeada, o que permite que esse verbo seja escrito com apenas um “l”, já que não perderá a sua essência fonética.

Nos jogos de RPG, estão presentes também verbos no gerúndio, que podem ser derivados de nomes ou de verbos em inglês: “gankando”, “upando”, “ultando”, “wardando”, “campando”, “fidando”, “solando”, “trollando”, “reportando”, “banindo”, “stunando”, “farmando”, “counterando” e “caitando”. Exemplo de gerúndio:

(23) JG fica **gankando** bot (78)

Não foi encontrada nenhuma abreviação usada como verbo.

### 1.3.2 Sigla usada como verbo

O único termo verbalizado que aparece em forma de sigla e que é encontrado na linguagem dos jogadores é a sigla “MIA” – que provém da expressão em inglês “missing in action” – e que se transformou em “MIAR”, como se pode ver no exemplo abaixo:



(24) Então **mia** filha da p\*\*\* (28)

## 2 Descrição da metodologia

Os critérios de análise utilizados para a composição da pesquisa foram minuciosamente escolhidos. Os *chats* são recursos utilizados pelos internautas para facilitar a comunicação, em tempo real, entre duas ou mais pessoas que não estejam fisicamente presentes uma ao lado da outra. Os *posts*, retirados de redes sociais como o *Facebook* são, igualmente, assim como os *chats*, recursos usados pelos internautas com a finalidade de expressar o que o seu criador está pensando ou sentindo. Assim, foram utilizadas 75 fotografias dos *chats* que continham vocábulos que seriam, de fato, necessários para a constituição do *corpus*, além da seleção de fotografias que poderiam mostrar, ao mesmo tempo, ao futuro leitor desta monografia, como esses jogadores se comunicam na realidade. As fotografias dos *chats* apresentam frases utilizadas por esses jogadores antes e durante a partida. Mostram, também, qual é o grau de afinidade desses jogadores, uma vez que eles nunca se viram ou se falaram pessoalmente.

Já em relação ao critério de seleção dos *posts*, foram escolhidos aqueles que apresentavam vocábulos específicos dos jogos de RPG, além de terem, também, a finalidade de mostrar que o vocabulário dos jogos de RPG não se limita apenas quando os jogadores estão jogando, mas que essas palavras podem ir além, como aparecer em uma rede social, por exemplo. De igual modo, os *posts* servem para mostrar que também se pode usar essas palavras para a criação de humor, entendida apenas por aqueles que entendem dos termos técnicos relacionados aos jogos de RPG.

## 3 Apresentação e discussão dos resultados

Contudo, sabe-se que a criação de novas palavras não se delimita somente ao estoque já existente de vocábulos de uma língua, pois utilizam-se também as interações existentes entre outras identidades linguísticas. De acordo com Alves (1990, p 72), “os contatos entre as comunidades linguísticas refletem-se lexicalmente e constituem uma forma de



desenvolvimento do conjunto lexical de uma língua.” Assim, pode-se afirmar que esses jogadores ampliaram, por meio dos jogos, o léxico de sua língua materna, o português do Brasil.

Os resultados obtidos indicam que os vocábulos específicos utilizados pelos jogadores de RPG podem ser separados em três classes gramaticais: verbos, substantivos e adjetivos. Assim sendo, também se nota que alguns vocábulos estarão presentes apenas em uma dessas classes e outros vocábulos podem pertencer a mais de uma classe gramatical, se não todas. Essas ocorrências explicitam que o vocabulário desenvolvido pelos jogadores de RPG pode, de fato, ser considerado como parte de uma linguagem específica utilizada entre eles, uma vez que, mesmo não existindo uma sintaxe própria dessa linguagem, alguns vocábulos da mesma podem ser flexionados em número e gênero e seus verbos podem ser conjugados, o que favorece um *status* de palavra para esses termos.

A maioria dos vocábulos permanece na sua forma original do inglês, outros já possuem um correspondente em português e alguns fazem analogia sonora entre o inglês e o português e, assim, escrevem de acordo com a grafia da língua portuguesa. Algumas omissões também foram encontradas, seja pela recorrência na oralidade, como a omissão do *-r* do infinitivo, seja apenas para facilitar e agilizar a escrita, como no caso da retirada do “l” na conjugação do verbo “trollar”.

Também pode-se citar que nessa linguagem há abreviações tanto na seção dos verbos quanto dos substantivos e adjetivos. A existência da sigla também não pode ser indiferente aos olhos, uma vez que esse recurso enriqueceu bastante o vocabulário dos jogadores.

### **Considerações finais**

A linguagem específica utilizada pelos jogadores de RPG se enriqueceu através, inicialmente, dos estrangeirismos do inglês, uma vez que, para a língua e os falantes de português como um todo, muitas dessas palavras ainda são desconhecidas e não são reconhecidas como pertencentes ao léxico desta língua. Entretanto, para os jogadores, o enriquecimento foi através de empréstimos, já que esse vocabulário já faz parte do seu léxico, incorporando-se, assim, sua língua materna, como se pode observar até mesmo por meio dos



*posts* retirados das redes sociais, ou seja, essa linguagem utilizada por esses jogadores já ultrapassou o limite do mundo dos jogos.

Espera-se, futuramente, ampliar esta pesquisa com o vocabulário usado também pelos jogadores mais experientes, de níveis mais altos, tornando os estudos da formação do léxico do português do Brasil mais completo.

## Referências

ALVES, Maria Ieda. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Ática, 1990.

ANDRADE, Daniela Mara dos Santos. **Influências da oralidade no processo de aquisição da escrita em crianças**. 58 f. Tese (Graduação em Letras) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BETA, projeto. Dota 2 - gírias e nomes estranhos, 2013. Disponível em: <<https://projotobeta13.wordpress.com/2013/10/27/dota-2-girias-e-nomes-estranhos/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

CABRERA, Raphael. **Dicionário árcade**; palavras e siglas utilizadas em *games*, 2010. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/dicionario-de-games/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

CAMARGO, André Stangarlin de. **Jogo de RPG para ensinar SCRUM**. 103 f. Tese (Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.

DANTAS, Rafael Cavalcante; OLIVEIRA, Fernando Araujo. **A (re)significação do jogo**: o RPG como recurso pedagógico. 27 f. Tese (Graduação em Matemática) - Faculdade Oswaldo Cruz, São Paulo, 2008.

DICTIONARY, Cambridge. Skirmish, 2016. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english-portuguese/skirmish>>. Acesso em: 26 out. 2016.

FANZINE, Micchis's homepage. Um pouco da história do RPG, 2008. Disponível em: <<http://ziprpg.tripod.com/rpg/umpouco.htm>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

KHEDI, Valter. **Formação de palavras em português**. São Paulo: Ática, 1992.

KOMIHE, Mailyan. **Dicionário Gamer** - gírias e termos usados em games, 201. Disponível em: <<http://www.jogos2p.com/dicionario-gamer-girias-e-termos-usados-em-games/>>. Acesso em: 12 out. 2016.



LEGENDS, League of. O que é League of Legends, 2016. Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-lol/>>. Acesso em: 8 mar. 2016.

LIMA, Rocha. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2012.

MENDES JR., Wellington. *Upar, farmar e tankar: origem de neologismos do role-play game*. In: DUCHOWNY, Aléxia Teles (Org.). **Pelas veredas da etimologia**. São Paulo: Nehilp, 2016. p. 48-66. Disponível em: <<https://www.usp.br/nehilp/livros/Veredas.pdf>>. Acesso em: 5 fev. 2017.

PRETI, Dino. **Estudos de língua oral e escrita**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

RESPOSTAS, Yahoo. Mas o que é *nerf* e *nerfar*, 2011. Disponível em: <<https://br.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111109035458AAj7ylg>>. Acesso em: 12 out. 2016.

SANDMANN, Antônio José. **Formação de palavras no português brasileiro contemporâneo**. Curitiba: Ícone, 1989.

SANDMANN, Antônio José. **Competência lexical**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 1991.

SIGNIFICADOS. Significado de RPG, 2011-2016. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/rpg/>>. Acesso em: 8 mar. 2016.