

**A LINGUAGEM DOS JOGOS DE VÍDEO GAME  
E SUA INFLUÊNCIA NA FORMAÇÃO DE NEOLOGISMOS:  
REFLEXÕES PRELIMINARES  
SOB A PERSPECTIVA DA LINGUÍSTICA**

*Luciene Cristina Paredes* (UEMS)

[lucristina@hotmail.com](mailto:lucristina@hotmail.com)

*Giselle Vasconcelos dos Santos Ferreira* (UEMS)

[garotagramatica@yahoo.com.br](mailto:garotagramatica@yahoo.com.br)

*Nataniel dos Santos Gomes* (UEMS)

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

**RESUMO**

A presença de expressões e palavras novas entre adeptos de jogos virtuais é cada vez mais comum. Muitos desses vocábulos emprestados do inglês são adaptados para o português para representar o que se passa nos jogos. Como a comunicação ocorre de maneira mais rápida, principalmente, por meio da internet, essa linguagem vem se propagando numa rapidez imensa e muitas vezes fica restrita a um determinado grupo, como os jogadores de vídeo game. Por esse motivo, objetivamos neste artigo, um estudo sobre esses neologismos, seu significado real e o significado utilizado pelos jogadores de vídeo no momento de comunicação, como também, apresentar a influência dessa forma de comunicação no processo comunicativo. Para a formação do *corpus* buscamos na internet sites relacionados a vídeo games, onde pudemos selecionar algumas palavras para a análise proposta. Buscamos suporte teórico na obra de Kanavillil Rajagopalan (2003) na abordagem sobre os estrangeirismos e nos estudos de Carlos Alexandre Gonçalves (2016) como suporte teórico na análise da formação de palavras.

**Palavras-chave:** Estrangeirismo. Neologismos. Linguística.

**1. Introdução**

Pensar em um processo de mudanças linguísticas nos leva a vários dilemas, pois a cada momento nos deparamos com palavras emprestadas de outro idioma, que são “aportuguesadas” de acordo com a necessidade de comunicação ou mesmo a criação de novas palavras, os neologismos. Todo esse processo se tornou mais fácil com o avanço da tecnologia, pois torna mais acessível os diferentes usos da linguagem. Nessa perspectiva, passamos a observar a linguagem usada por adeptos de jogos eletrônicos, os vídeo games, visto que essa “nova” língua emprestada ou na criação de vocábulos está cada vez mais presente na comunicação, principalmente de jovens. É tão usual em determinados grupos que chega a dificultar o entendimento daqueles que não pertencem ao mesmo ambiente.

Por meio dessas observações, passamos a nos perguntar qual seria a influência dessa manifestação na língua portuguesa? Será que fará parte de nosso vocabulário? Será estrangeirismo? Modismo? Neologismo?

Para respondermos a tais perguntas, objetivamos fazer uma breve análise em algumas palavras que fazem parte do vocabulário de jogadores de vídeo games, o real significado e o usado por eles. Será feita uma breve reflexão sobre estrangeirismos e neologismo e a influência desses fenômenos em nossa língua para assim tentarmos entender o que esse processo já fez e fará com a linguagem.

## **2. O estrangeirismo e sua influência na língua portuguesa**

Ao longo das transformações linguísticas e a formação da língua portuguesa nota-se a forte influência de outras línguas sobre a nossa, principalmente exteriores. O processo de modificações sofridas pela língua portuguesa é observado principalmente na linguagem oral que posteriormente, passa a integrar a escrita de nossas palavras.

Atualmente, percebemos que essa influência está presente em todos os âmbitos sociais, pois com o avanço da tecnologia, a disseminação e a propagação de uma palavra torna-se mais rápida. Nesse contexto, podemos destacar o estrangeirismo, ou seja, as palavras escritas ou faladas em língua nativa, muitas vezes, são substituídas por palavras estrangeiras, e essas palavras em sua maioria são inglesas.

O estrangeirismo está presente em nossa linguagem há muito tempo, visto que se tornou um modismo utilizar palavras em inglês, podemos dizer que há um certo abuso em seu uso. Estudiosos da língua já chegaram a contrariar toda essa influência, em busca de um português brasileiro, pois o estrangeirismo chega a ser visto como uma agressão ao patrimônio nacional.

Nessa perspectiva, afirma-se que

Proteger a língua nacional significa, afirmam eles, salvaguardar a soberania nacional. E quando o assunto é esse, todo esforço de responder à altura possíveis ameaças à soberania nacional é, sem sombra de dúvida, válido. (RAJAGOPALAN, p. 99, 2003)

No entanto, esse esforço por proteger a língua portuguesa tem falhado por vivermos em um mundo globalizado, pois as línguas mudam, se renovam e se ajustam as exigências de comunicação, no caso desta pesquisa, percebemos que o estrangeirismo, ou palavras vindas de outras

línguas fazem parte da comunicação dos jogadores de vídeo games e de certa maneira tornam-se universais aos mesmos, ou seja, o jogador pode estar em outro país, haverá um entendimento entre ambos.

O assunto abordado nos leva a um campo complexo, que neste momento foi tratado apenas de maneira preliminar, a fim de apresentarmos o que é o estrangeirismo, e a preocupação da sua forte influência em nossa língua. Por isso: "É preciso, com urgência, encarar a dimensão política da linguagem, sob pena de sermos ultrapassados pela marcha dos acontecimentos ao nosso redor". (RAJAGOPALAN, 2003, p. 104)

Ou seja, é necessário estarmos atentos as mais variadas mudanças porque passa a língua, para podermos acompanhar de maneira satisfatória os avanços, principalmente, relacionados à comunicação.

### **3. Os jogos eletrônicos na atualidade**

O mundo digital tem crescido rápido, e a internet é a grande responsável por esse crescimento. A comunicação acontece com pessoas de vários países diferentes e isso está cada vez mais presente nos jogos de vídeo game, em que é possível competir ou formar parceiros virtuais nos mais distintos lugares.

Assim como todo jogo, o vídeo game torna-se atrativo, pois interage com o jogador por meio de imagens enviadas por um dispositivo para os mais diversos instrumentos, como computadores, celulares ou aparelhos específicos para esses fins. As regras são fundamentais no ambiente virtual, *softwares* são criados e desenvolvidos por meio de estudos e pesquisas para satisfazer o mais diversificado público, o jogador enfrenta conjunto de regras, conflitos programados, agentes robóticos, para desvendar um mistério ou conquistar um mundo. O contexto também é outro atrativo, ao jogador são dadas pistas, iniciadas histórias para que ele possa adentrar da maneira mais real possível no ambiente.

Sobre esse tópico ressaltamos que

a forma como um jogo é jogado por humanos envolve nuances do comportamento social e psicológico dos jogadores, do contexto no qual o jogo acontece, da finalidade da atividade, das convenções adotadas. (RANHEL, 2009, p. 20)

Esses jogos influenciam tanto o comportamento social de um jogador como o psicológico, pois muitos jogadores passam a viver aquela personagem, ou mesmo em uma batalha não aceitam a derrota, há o lado

positivo e os negativos a esse respeito, os quais não adentraremos neste momento.

Atualmente o mercado tem investido muito dinheiro nesses jogos, tornando-os mais próximos dos seres humanos, ou mesmo, a tecnologia desenvolvida o torna cada vez mais próximo dos jogadores conquistando adeptos o todo momento.

Assim sendo, "não tardará para que agentes de software se comportem como adversários socialmente polidos que entendem certas nuances da psicologia humana ou do contexto do jogo". (RANHEL, 2009, p. 21)

Com certeza, os jogos, em um futuro próximo, estarão ainda mais reais, fazendo parte das ciências e conhecimentos em campos diversos, atendendo a expectativa de cada jogador.

#### **4. Neologismos na linguagem dos games**

A criação de palavras é um processo natural a todas as línguas. Sempre que há a necessidade de cunhar novos objetos, processos ou fenômenos, o falante produz unidades lexicais que não estavam disponíveis para o uso como *dogão* ‘cachorro-quente grande’ criada a partir da junção do sufixo –ão à forma estrangeira *dog* e a palavra cuidador ‘pessoa que cuida de idosos’, forma vernácula criada para nomear esse tipo de profissional ou apropria-se de palavras estrangeiras que são inseridas em uma língua receptora acompanhadas de invenções tecnológicas (*smartphone* ‘aparelho celular com diversas funções’), inovações científicas (*botox* ‘uso da toxina botulínica em cirurgias estéticas’) ou novos fenômenos ou experiências (*Geek* ‘amantes de quadrinhos, games e novidades’)

Juntamente com os jogos de computador, veio uma série de palavras de origem inglesa, usadas para designar ações ou instrumentos. Estas palavras são rapidamente assimiladas pelos jogadores assim como o seu significado. Tendo em vista a quantidade de jogos disponíveis no mercado e o número de jovens e adultos que apreciam esses jogos, selecionamos algumas palavras que serão analisadas conforme o tipo de neologismo pelo qual ele se apresenta tendo por base os estudos de Carlos Alexandre Gonçalves (2016).

#### 4.1. Composição

A composição, ao lado da derivação, são os mecanismos gerais de formação de palavras. Enquanto a derivação envolve afixos, a composição compreende a junção de uma base a outra, que forma uma palavra composta. Nesse processo, cada elemento base tem uma função específica: um elemento funciona como núcleo da construção e o outro como modificador como se pode observar nas seguintes palavras:

##### 1.

- Multiplayer* – ‘jogo que permite mais de um jogador, seja *online*, por meio de uma conexão com a *internet*, ou *offline*, por meio de controle extra.’
- Drop rate* – ‘probabilidade de um item “cair” de um inimigo.’
- Turn-based* – ‘jogo ou parte de um jogo baseado em turnos.’

Em inglês, as palavras compostas apresentam-se com os elementos justapostos (*multiplayer*), unidos por hífen (*turned-based*) ou separados (*drop rate*). As palavras compostas são tradicionais na língua inglesa e uma grande parte delas foi formada durante a colonização americana, criadas a partir da necessidade de nomear, especialmente, plantas e animais. (STEINBERG, 2003, p. 40)

As palavras compostas podem resultar da combinação de dois ou mais lexemas e seu significado é determinado pelo significado de cada elemento ou pela combinação dos lexemas como em *prasal verbs*. Nos exemplos citados no item 1, tem-se a seguinte combinação:

##### 2.

- Multiplayer* – radical latino (*combining form*) multi (vários) + Substantivo ‘*player*’ (jogador).
- Drop rate* – verbo *drop* (cair) + substantivo *rate* (taxa).
- Turn-based* – substantivo *turn* (turno) + verbo no participípio *based* (baseado).

Os processos que envolvem a formação de palavras estão classifi-

cados em Carlos Alexandre Gonçalves (2016) como aglutinativos que abrangem a composição, a prefixação e a derivação e os processos não concatenativos incluindo a reduplicação, o truncamento, a hipocorização, o cruzamento vocabular e a siglagem.

Nos processos não concatenativos “a sucessão linear dos elementos morfológicos pode ser rompida por reduções, fusões, intercalações ou repetições” (GONÇALVES, 2016, p. 67-68). O autor ainda propõe a distribuição desse processo em três grandes grupos:

- I) Processos de afixação não linear (reduplicação);
- II) Processos de encurtamento (truncamento e hipocorização);
- III) Processo de fusão (cruzamento vocabular e siglagem).

A partir do *corpus* selecionado, iremos analisar a siglagem e o truncamentos.

## **4.2. Siglagem**

Muito utilizado na linguagem dos *gamers*, a formação de unidades neológicas por meio de siglas é o resultado da lei da economia discursiva, que torna o processo de comunicação mais rápido, simples e eficaz. A siglagem compreende os acrônimos e os alfabetismos.

### *4.2.1. Acrônimos*

Os acrônimos são formados pelas iniciais dos elementos que compõem o sintagma. Essa combinação de letras permite a pronúncia da nova forma como se esta fosse uma palavra comum na língua, como por exemplo:

### **3.**

**ASAP** (*as soon as possible* ‘o mais rápido possível’) – Quando um jogador deseja que seu time realize determinada ação da forma mais rápida possível, como emboscar um inimigo.

**WOW** (*World of Warcraft* ‘mundo do *Warcraft*’) – jogo *online* de maior sucesso na história.

DOTA (*Defense of the ancients* – ‘defesa dos antigos’) – mapa do jogo *Warcraft 3*, muito popular em salas de jogos *on line*.

#### 4.2.2. Alfabetismo

Nesse processo as iniciais dos elementos do sintagma formam sintagma formam siglas que são pronunciadas de forma soletrada. O alfabetismo é muito comum na linguagem dos *gamers*, compondo o maior número de neologismos encontrado. Vejamos alguns exemplos:

#### 4.

RPG – *Role Playing Game* – gênero de jogo onde o jogador assume o papel do personagem.

AFK – *Away From Keyboard* (longe do teclado) – utilizado para informar que o personagem está parado.

BG – *Battle Ground* – indica locais onde ocorrem batalhas entre os jogadores.

FPS – *First Person Shoot* – categoria de jogo de tiro em que aparecem na tela os braços armas e em alguns casos, as pernas do jogador.

PvP – *Player versus Player* – modalidade em que os jogadores combatem entre si.

PvE – *Player versus Enviroment* – modalidade em que os Jogadores devem enfrentar os perigos do ambiente como monstros.

A maior parte dos neologismos na linguagem dos *gamers*, termo usado para designar à princípio, àqueles que jogavam RPG e que passou a ser utilizada para àqueles que jogam qualquer tipo de game, é formada por siglas do tipo alfabetismos. É importante frisar que o item lexical formado por siglas tem a função de proporcionar uma economia na comunicação e para realmente exercer essa função, é necessário que os receptores consigam interpretar as siglas, fato esse muito comum entre os jogadores mais assíduos.

Outra característica das siglas é que elas são formadas, principal-

mente, na modalidade escrita.

Outro neologismo observado no corpus é o truncamento.

#### 4.2.3. *Truncamento*

Outro processo responsável por um grande número de neologismos na linguagem dos *gamers* é o truncamento, truncação ou clipping, que “constitui um tipo de abreviação em que uma parte da sequência lexical, geralmente a final, é eliminada” (ALVES, 2004, p. 68). Mesmo com o encurtamento do item lexical, o significado não é aletrado. Os exemplos a seguir ilustram esse processo:

### 5.

Demo – *Demonstration* – demonstração de determinado jogo, apenas para testar.

Mod – *Modification* – utilizada quando um *hardware* ou *software* recebeu uma modificação.

Nos exemplos houve uma redução de sílabas no final da palavra, mas a redução pode ocorrer também de outras formas tais como a redução de sílabas no final da palavra com o acréscimo do fonema /e/ como pode ser observado no exemplo a seguir:

### 6.

Dupe – abreviação de *Duplicate* – é um item que tem origem em um *hack* de duplicação.

Segundo Steinberg (2003) a redução é o resultado de uma “síncopa fonêmica”, ou seja, inicia na fala e posteriormente é representada na escrita.

## 5. *Conclusão*

Uma língua viva passa por constantes mudanças linguísticas, especialmente no campo lexical. A cada instante, itens lexicais estrangeiros, principalmente os de origem inglesa, são utilizados por falantes do

português para cunhar objetos, processos e ações.

Muitos desses itens lexicais entram em uma língua acompanhada dos elementos aos quais nomeiam. É o que acontece com os jogos de computador que trouxe consigo uma série de palavras estrangeiras utilizadas pelos chamados *gamers*.

A comunicação entre os jogadores de vídeo games possui uma característica básica: precisa ser rápida e objetiva. Nessa perspectiva, notou-se que a maioria das palavras que são utilizadas pelos *gamers* é formada pelos processos de siglagem, que é a formação de neologismos por meio de siglas e pelo processo de truncamento ou redução de sílabas no final da palavra. Algumas poucas palavras analisadas formadas pelo processo de composição.

O estudo preliminar dos neologismos na linguagem dos usuários de vídeo games demonstrou que o acervo lexical de uma língua é dinâmico e instável e que, dependendo do estilo discursivo utilizado pelos seus usuários, novas unidades lexicais são criadas para atender às necessidades dos falantes. No caso da linguagem dos *gamers*, muitas palavras foram reduzidas ou passaram pelo processo de siglagem para facilitar a comunicação entre os usuários.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Ieda Maria. *Neologismos criação lexical*. São Paulo: Ática, 2004.

ARKADE, jogos, tecnologia, cultura e revista online de games. Disponível em: <<http://www.arkade.com.br/dicionario-de-games>>. Acesso em 21-04-2016.

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

POWERPLAY. Disponível em: <<https://powereplay.wordpress.com/2011/08/21/expressoes-gamer-as-gurias-mais-utilizadas-pelos-gamers>>. Acesso em: 21-04-2016.

RAJAGOPALAN, Kanavillil. *Por uma linguística crítica: linguagem, identidade e a questão ética*. São Paulo: Parábola, 2003.

RANEL, João. *In mapa do jogo*. Organizado por: Lucia Santaella, Mirna Feitoza. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

*Círculo Fluminense de Estudos Filológicos e Linguísticos*

STEINBERG, Martha. *Neologismos de língua inglesa*. São Paulo: Nova Alexandria, 2003.