

**DO CAMPO DE BATALHA AO CAMPO DA PALAVRA:  
A LINGUAGEM UTILIZADA NOS JOGOS *MOBA*  
SOB A PERSPECTIVA DA LINGUÍSTICA**

*José Flavio dos Santos Passos* (UNEB)

[faopassos@gmail.com](mailto:faopassos@gmail.com)

*Celina Márcia de Souza Abbade* (UNEB)

[celinaabbade@gmail.com](mailto:celinaabbade@gmail.com)

A criação lexical ocorre frequentemente nas diversas situações de uso da língua. O objetivo deste trabalho é o de apresentar uma comunidade de jovens e adultos que utilizam um vocabulário diversificado dentro das comunidades inseridas em jogos de celular. A presença de expressões e palavras novas entre adeptos de jogos virtuais é cada vez mais comum. Muitos desses vocábulos criados e expressões emprestadas do inglês são adaptados para o português para representar o que veio da *internet*, e essa linguagem vem se propagando numa rapidez imensa dentro dos jogos. A comunicação ocorre de maneira mais rápida e fluídica, principalmente por meio da *web*, onde essa linguagem fica restrita a um determinado grupo e suas comunidades, como o dos jogadores de *móBILE games*, que utilizam o *smartphone* como meio de acesso a esse tipo de entretenimento. A partir da revisão bibliográfica de autores como Abbade (2012), Cabré (1993, 1998), Guilbert (1975), Krieger, Finatto (1998, 2001, 2004) e Sager (1993), propõe-se analisar um estudo sobre esse vocabulário e suas terminologias, seu significado real e o significado utilizado pelos jogadores dentro do jogo no momento de comunicação, como também, apresentar a influência de palavras estrangeiras no processo comunicativo. O empréstimo de uma unidade pertencente a outro idioma e a formação de uma nova unidade lexical compõe um dos fenômenos linguísticos chamado de neologismo. De acordo com Boulanger o neologismo é definido como “uma unidade lexical de criação recente, uma nova aceção de uma palavra já existente, ou ainda, uma palavra recentemente emprestada de um sistema linguístico estrangeiro e aceito numa língua” (1979, p. 65-6). Para a formação do *corpus*, buscou-se na *internet sites* relacionados a *videogames* e jogos eletrônicos, especificamente *MOBAS* (*Multiplayer Online Battle Arena*), acesso aos próprios jogos, onde pode-se selecionar e coletar diversas lexias para a análise proposta formando assim um vocabulário terminológico.

Palavras-chave:

Terminologia. Linguística. Neologismo.

Campos Lexicais. Jogos Eletrônicos.