

ESTRANGEIRISMOS NO ESPAÇO GAMER: O VOCABULÁRIO DE JOGADORES BRASILEIROS DE *LEAGUE OF LEGENDS*

Matheus Henriky Alves de Macedo
Orientadora: Profa. Dra. Cármen Agustini

Resumo

Neste artigo, analisamos a apropriação e o uso de estrangeirismos pelos jogadores brasileiros do jogo eletrônico *League of Legends*. Para tanto, orientamo-nos por uma abordagem qualitativa e exploratório-descritiva, tendo como objetivo compreender como termos, oriundos da língua inglesa, são adaptados e integrados ao português no contexto da comunidade gamer. O *corpus* é composto por postagens retiradas da plataforma reddit, considerando alocações realizadas entre 2020 e 2025. A análise foca nas adaptações fonológicas, morfológicas e semânticas, bem como na apropriação e na circulação de tais empréstimos nas práticas discursivas dos jogadores brasileiros. Os resultados apontam para a construção de um vocabulário específico e compartilhado, que evidenciam não só a determinação da globalização linguística, mas também a identificação de um grupo à determinação sócio-histórica e político-ideológica relativa à língua inglesa como língua de cultura digital.

Palavras-chave: estrangeirismos; *League of Legends*; linguagem gamer; léxico.

Abstract

In this article, we analyze the appropriation and use of loanwords by Brazilian players of the electronic game *League of Legends*. To this end, we adopt a qualitative and exploratory-descriptive approach, aiming to understand how terms originating from the English language are adapted and integrated into Portuguese within the gamer community. The corpus is composed of posts collected from the Reddit platform, considering utterances made between 2020 and 2025. The analysis focuses on phonological, morphological, and semantic adaptations, as well as on the appropriation and circulation of these borrowings in the discursive practices of Brazilian players. The results indicate the construction of a specific and shared vocabulary, which reveals not only the influence of linguistic globalization but also processes of group identification tied to the socio-historical and political-ideological role of English as the dominant language of digital culture.

Keywords: loanwords; *League of Legends*; gamer language; lexicon.

Introdução

O avanço das tecnologias de informação e comunicação, junto com a difusão da internet¹, intensificou, sobremaneira, o contato entre diferentes culturas, favorecendo a incorporação de palavras estrangeiras e a produção de neologismos em vários setores da vida social. Embora, como destacam Correia e Almeida (2012), a renovação do vocabulário seja

¹ Compreendemos "difusão" como processo de disseminação. Relativo à internet, esse processo compreende desde os seus primórdios como rede acadêmica até à sua expansão global e integração à vida quotidiana, impulsionada por avanços tecnológicos como a fibra óptica e o acesso móvel.

uma característica natural das línguas em uso, no caso específico de estrangeirismos há determinação sócio-histórica e político-ideológica. Tanto é assim que se torna possível questionar o porquê de jogadores brasileiros deixarem de usar palavras do português para adaptarem e usarem palavras do inglês em suas alocações na comunidade gamer. Nesse caso, não se trata somente de uma adaptação da língua para nomear novas práticas, objetos e experiências. Nesse contexto, o português brasileiro se mostra particularmente receptivo à determinação linguística do inglês como língua dominante da cultura digital e da globalização linguística.

A incorporação de palavras de outras línguas não é um fenômeno recente. A história da língua já evidencia, segundo Lapa (1987, *apud* Ferreira 2021) e Machado (1989, *apud* Alves 1996), que o empréstimo lexical é um recurso frequente e legítimo de ampliação do vocabulário. Entretanto, como ressalta Faraco (1991, *apud* Gonçalves 2021), nas últimas décadas esses empréstimos se tornaram mais intensos, impulsionados pela globalização e pela dominância da língua inglesa na globalização linguística.

Nos estudos do léxico, Alves (1994) e Teixeira (2015) apontam que os empréstimos podem aparecer com diferentes níveis de adaptação, desde palavras estrangeiras mantidas em sua forma original até termos integrados ao sistema do português, como acontece com muitos neologismos do espaço digital. Essa flexibilidade também pode ser entendida do ponto de vista cognitivo: Gonçalves (2016, *apud* Ferreira 2021) observa que a produção lexical envolve não apenas regras morfológicas, mas também operações cognitivas, como analogias e metáforas, que permitem aos falantes reorganizar significados conforme suas necessidades discursivas.

Entre jogadores brasileiros da comunidade gamer, esse processo é especialmente produtivo. Contiero (2013) mostra que o uso de estrangeirismos não serve apenas para precisão terminológica, mas também funciona como um marcador simbólico de pertencimento e prestígio cultural. A linguagem gamer, por conseguinte, cumpre funções sociais e identitárias, tornando-se um espaço de construção coletiva de sentidos. Nessa perspectiva, é possível considerar Bauman (2005, *apud* De Lima 2019), quando coloca que, em contextos de modernidade líquida, a identidade é um processo contínuo de negociação² - algo que se reflete nas práticas linguísticas de grupos digitais.

² "Negociação" aqui não pode ser tomado como fenômeno consciente. Embora, muitas vezes, a questão do estrangeirismo seja reduzida a uma questão, por exemplo, de gosto, de ocasião, de influência; trata-se de uma questão sócio-histórica e político-ideológica. Tanto é assim que jogadores não brasileiros não costumam tomar emprestadas palavras do português brasileiro no espaço gamer. Por isso, se compreendemos a ideologia como um funcionamento inconsciente de tomada de posição no interior dos discursos, então adaptar e usar palavras da língua inglesa, no espaço gamer, não é uma negociação consciente, porque se trata de inscrição ideológica, que produz movimento de identidade, de formação de grupo.

Em suma, podemos dizer que, o uso de estrangeirismo, por ocorrer no seio da vida social, inscreve-se em práticas discursivas que refletem valores, identidades e pertencimentos. Sendo assim, no caso dos gamers brasileiros, adaptar e usar palavras da língua inglesa pode funcionar como um marcador de inscrição na língua dominante da cultura digital. Nessa perspectiva, a língua inglesa não é só uma língua estrangeira; ela é a língua dominante da cultura digital e isso lhe confere um *status* simbólico de autoridade, de inovação e de prestígio.

Em decorrência disso, o português brasileiro mostra-se permeável à determinação da língua inglesa. Dito de outro modo, há, no espaço digital, entre essas línguas uma relação simbólica hierárquica, na qual o português brasileiro está marcado por uma submissão simbólica a hegemonia da língua inglesa. Nesse cenário, a apropriação e o uso de estrangeirismos da língua inglesa não constitui uma mera substituição lexical, mas uma inscrição ideológica. Assim, quando jogadores brasileiros usam termos como *ranked*, *buff*, *nerf*, *gank*, em vez de alternativas em português, esse uso pode ser visto como inscrição ideológica e, por isso, identitária. Dessa inscrição emerge a aproximação da língua dominante, da língua em/de poder da cultura digital e, assim se dando, pode haver a produção do efeito de pertencimento.

Diante disso, neste trabalho, buscamos analisar de que forma jogadores brasileiros de *League of Legends* (LoL) adaptam e utilizam palavras de origem inglesa em suas interações dentro da comunidade gamer. O corpus utilizado neste artigo foi retirado de postagens realizadas na plataforma digital *Reddit*, um dos maiores fóruns de discussão do jogo.

Para compreender a comunidade gamer como espaço linguístico e identitário, é necessário retomar seu processo histórico de formação, que tem início na segunda metade do século XX, em sintonia com a expansão da indústria dos jogos eletrônicos.

Nos anos 1980 e 1990, ainda em ambientes presenciais como fliperamas e *lan houses*, os jogadores já compartilhavam experiências e desenvolviam formas particulares de interação verbal, restritas, contudo, a pequenos grupos locais. Com a popularização da internet, especialmente no início dos anos 2000, esses espaços migraram progressivamente para fóruns digitais e plataformas de discussão, possibilitando a formação de redes transnacionais de jogadores e ampliando não apenas o número de participantes, mas também a diversidade de práticas linguísticas que emergiam nesses ambientes.

Exemplos como *World of Warcraft* e *Counter-Strike* já demonstravam como o discurso gamer assumia um caráter global, marcado tanto pela circulação de estrangeirismos quanto pela criação de neologismos compartilhados entre comunidades distintas. No Brasil, esse movimento adquiriu contornos ainda mais expressivos a partir da difusão dos jogos online

competitivos, em especial com a chegada de *League of Legends*, em 2009. O jogo rapidamente atraiu milhões de jogadores e impulsionou não apenas o cenário profissional — exemplificado pelo Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLOL) —, mas também a constituição de espaços de sociabilidade em fóruns, grupos de redes sociais e plataformas de *streaming* (Oliveira, 2019).

Nesses ambientes digitais, os jogadores constroem identidades coletivas, estabelecem normas comunicativas próprias e reafirmam seu pertencimento a uma comunidade transnacional que compartilha práticas discursivas, referências culturais e um repertório lexical específico. Compreender a comunidade gamer, portanto, implica reconhecê-la como um espaço sociocultural dinâmico, no qual a língua desempenha um papel central na mediação das interações e na constituição das identidades.

Esse pano de fundo histórico auxilia para analisarmos de que maneira estrangeirismos e neologismos se integram à linguagem gamer, revelando processos de adaptação e de ressignificação linguística. Nesse sentido, a presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratório-descritiva, baseada na análise de postagens da plataforma *reddit*, um dos maiores fóruns de discussão de *League of Legends*.

Material e método

A pesquisa da qual resulta este artigo adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratório-descritiva, com o objetivo de analisar os processos de formação, de adaptação e de circulação de novas unidades lexicais na comunidade gamer de *League of Legends*, considerando não apenas as dimensões morfológicas e semânticas, mas também o modo como o vocabulário gamer evidencia práticas discursivas específicas e identidades sociais em construção. O foco recai sobre a forma como esses itens, majoritariamente oriundos da língua inglesa, são adaptados, ressignificados e apropriados na prática discursiva da comunidade gamer.

O material de análise é constituído por postagens e comentários de jogadores brasileiros, produzidos entre os anos de 2020 e 2025, coletados da plataforma *Reddit* — um dos fóruns digitais mais relevantes para discussões sobre o jogo. A seleção do material considerou postagens públicas disponíveis em tópicos voltados a partidas ranqueadas, reclamações sobre o sistema, estratégias de jogo, alocações entre jogadores e gírias comuns no ambiente do jogo.

Foram selecionadas alocações que evidenciam o uso de itens com potencial neológico ou emprestado, privilegiando frases em que fosse possível identificar tanto o contexto quanto

o significado atribuído à palavra. Após a coleta, o material foi organizado em um quadro e brevemente analisado com base na classificação proposta por Alves (1994), que distingue neologismos formais de neologismos semânticos. Também foram considerados os critérios de adaptação fonológica, morfológica e semântica propostos por autores como Teixeira (2015) e Correia e Almeida (2012).

Além disso, os empréstimos linguísticos foram identificados e categorizados em adaptados e não adaptados, conforme a tipologia apresentada por Teixeira (2015). A análise considerou ainda os aspectos funcionais e socioculturais do uso desses termos, relacionando-os ao pertencimento identitário à comunidade gamer e às práticas discursivas mediadas digitalmente.

Salientamos ainda que, o procedimento de análise adotado neste estudo não se limita ao registro de neologismos e estrangeirismos encontrados no corpus, mas busca compreender de que forma essas unidades lexicais se articulam a processos de construção identitária no interior da comunidade gamer. Partindo da distinção proposta por Alves (1994) entre neologismos formais e semânticos, procedeu-se à categorização dos itens coletados conforme seus mecanismos de formação e adaptação. Paralelamente, considerou-se a dimensão social e discursiva desses usos, observando como determinados vocábulos não apenas cumprem uma função comunicativa imediata, mas também operam como marcadores de pertencimento, experiência compartilhada e integração a um repertório coletivo.

Assim, a análise linguística, centrada nos aspectos morfológicos e semânticos dos neologismos, é complementada por uma perspectiva identitária, que permite reconhecer nesses elementos lexicais a materialização de práticas sociais e culturais próprias da comunidade de *League of Legends*. Nesse sentido, o exame das ocorrências não se restringe a sua forma linguística, mas contempla também o papel simbólico desempenhado pelas palavras na constituição de laços comunitários, na diferenciação entre iniciados e não iniciados, e na afirmação de um *ethos* gamer.

Estudos do léxico, neologismos e estrangeirismos

A compreensão dos neologismos depende, antes de tudo, de uma definição precisa do que se entende por palavra em circulação em uma língua em uso. Por isso, a delimitação do conceito de neologismo ainda é alvo de debates, sobretudo por sua instabilidade na perspectiva

sincrônica³. Segundo Correia e Almeida (2012), o neologismo deve ser compreendido não apenas como uma produção morfológica formalmente nova, mas também como resultado de variações de uso e de significados atribuídos às palavras já estabelecidas pelo uso em diferentes contextos: “Por essa definição, os neologismos podem constituir palavras formalmente novas, palavras preexistentes que adquirem um novo significado, ou, ainda, palavras que passam a ocorrer em registros linguísticos nos quais não costumavam ocorrer.” (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 23)

Essa perspectiva considera não só palavras novas criadas morfollogicamente ou adotadas por empréstimo de outras línguas, mas também as ressignificações e os deslocamentos de sentido que ocorrem em determinadas práticas discursivas. Tal abordagem é particularmente relevante quando observamos o espaço digital com enfoque na comunidade gamer, onde frequentemente ocorrem processos de produção e ressignificação lexical. Esses itens lexicais novos, na maioria das vezes, circulam especificamente na comunidade gamer, constituindo, por conseguinte, um mecanismo de identificação e de formação de grupo.

As autoras alertam, ainda, para o fato de que nem todos os neologismos sobrevivem à efemeridade de seu uso em determinados grupos ou situações discursivas. A institucionalização de um neologismo, ou seja, sua consolidação no léxico geral da língua, depende de múltiplos fatores como recorrência, estabilidade e funcionalidade comunicativa. As autoras observam que:

De todos os neologismos que se criam numa língua, nem todos virão a ser registrados nos dicionários gerais da língua. Muitos deles [...] têm tendência a desaparecer tão depressa quanto aparecem. Em princípio, apenas os neologismos que surgem por uma necessidade denominativa estável têm alguma probabilidade de se fixarem no acervo lexical disponível aos falantes. (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 6)

Essa consideração é pertinente ao espaço de enunciação da comunidade gamer, já que muitos neologismos surgem vinculados a necessidades discursivas imediatas e tendem a desaparecer tão rapidamente quanto emergem. Itens e expressões produzidos em situações específicas frequentemente apresentam circulação restrita, funcionando como gírias momentâneas ou marcadores de identidade temporária. Sua permanência no léxico da

³ A instabilidade observada sob a perspectiva sincrônica se deve à dificuldade de delimitar o que constitui um item lexical novo em um dado momento da língua. A sincronia, por analisar a língua em um recorte temporal específico, não considera o percurso histórico das palavras. Isso torna complexa a distinção entre itens recém-introduzidos e itens já assimilados pelo uso cotidiano. Essa instabilidade é agravada pela falta de critérios objetivos para determinar o tempo e o modo de circulação necessários para que uma palavra não seja mais considerada neológica.

comunidade depende de fatores como recorrência de uso e relevância discursiva nas alocações cotidianas entre jogadores.

Além das contribuições de Correia e Almeida (2012), Alves (1994), que é uma das principais referências nos estudos do léxico no Brasil, propõe uma distinção conceitual essencial entre neologia e neologismo: a primeira diz respeito ao processo de produção de novos itens lexicais, enquanto o segundo corresponde ao produto desse processo, ou seja, à unidade lexical efetivamente produzida ou atualizada no uso. Essa diferenciação permite compreender que a emergência de novas palavras ou sentidos é um acontecimento corriqueiro da produtividade linguística, sendo especialmente perceptível em práticas discursivas marcadas pela informalidade e pela alocação social entre culturas diversas.

Alves (1994) propõe, ainda, uma classificação dos neologismos em duas categorias principais: neologismos formais e neologismos semânticos. Os neologismos formais são aqueles formados a partir de mecanismos estruturais regulares da língua, como derivação, composição ou hibridismo. Tais processos permitem produção de novos itens lexicais por meio da combinação de elementos morfológicos já existentes na língua. No contexto da comunidade gamer, por exemplo, o termo *startar*, derivado do verbo inglês *start* com o acréscimo do sufixo verbal "-ar", característico da morfologia verbal do português, evidencia um processo de adaptação ao sistema da língua de chegada.

Nesse caso, trata-se de um neologismo que, também, é um estrangeirismo. É nesse ponto que a neologia encontra-se com o empréstimo linguístico, do qual resulta um estrangeirismo da língua dominante da cultura digital e, por conseguinte, da comunidade gamer. Tanto é assim que a própria nomeação da comunidade traz a mescla entre a língua portuguesa e a língua inglesa: *comunidade gamer*.

Já os neologismos semânticos ocorrem quando uma palavra já existente no léxico adquire um novo significado, muitas vezes ligado a situações específicas de uso. No espaço da comunidade gamer, isso se verifica em itens lexicais como "*tiltar*" - originalmente relacionado ao inglês "*tilt*", e que passa a significar, na prática discursiva dos jogadores, perder o controle emocional durante uma partida.

Um ponto central na reflexão de Alves (1994) é o entendimento de que o neologismo representa uma fase transitória de um item lexical. Ou seja, o que é considerado novo hoje pode deixar de sê-lo amanhã, à medida que se dissemina socialmente e perde o caráter de novidade entre os falantes. Retomamos, então, a ideia de que a permanência de um neologismo na língua depende da sua recorrência, estabilidade de uso e eventual registro em dicionários, glossários ou *corpora* de referência, ou seja, sua institucionalização.

Outro critério importante para identificação de um neologismo, segundo a autora, é o chamado "sentimento de novidade", ou seja, a percepção do falante de que está diante de uma palavra nova. No entanto, essa percepção é relativa à experiência de linguagem do falante e, por isso, pode variar entre grupos linguísticos diferentes, motivo pelo qual é necessário aliá-la ao critério lexicográfico, que verifica a presença (ou ausência) do item lexical nos principais dicionários e obras de referência da língua. A autora, assim como Correia e Almeida (2012), defende que apenas com o cruzamento desses dois critérios é possível sustentar uma análise consistente sobre os neologismos em circulação.

Nesse sentido, Rocha (1998) argumenta que nem toda ampliação de significado pode ser considerada produção lexical. Para o autor, a extensão de significado, muitas vezes, representa apenas um uso metafórico ou polissêmico da palavra, sem que haja, de fato, a produção de um novo item lexical. No entanto, o próprio autor reconhece que, em casos em que a mudança semântica é substancial, pode-se considerar o surgimento de uma nova palavra. Esse debate é relevante em relação ao espaço gamer, onde é comum que palavras já existentes na língua portuguesa ou na língua inglesa adquiram novos sentidos ou sejam adaptadas morfossintaticamente em função de um novo uso dentro do jogo.

Ainda sobre critérios que orientam a formação de neologismos, Gonçalves (2016, *apud* Ferreira 2021), sob a óptica da linguística cognitiva, argumenta que os neologismos não se limitam aos mecanismos morfológicos tradicionais de formação de palavras. Para o autor, esses fenômenos também decorrem de operações cognitivas que envolvem a ativação de esquemas conceituais, como metáforas, analogias e padrões de uso recorrentes, os quais refletem experiências sociais e linguísticas compartilhadas pelos falantes.

Essa abordagem permite compreender que a emergência de novos itens lexicais não ocorre de forma aleatória, mas está ancorado em mecanismos de categorização e de generalização linguística ativados pelos falantes da língua. No espaço gamer, observamos que os falantes recorrem a construções pré-existentes e a padrões linguísticos já consolidados para nomear novas práticas, funções ou fenômenos do espaço dos jogos. Tais recorrências corroboram a noção de que a linguagem está em constante reelaboração, e que o léxico se transforma não apenas por imposições externas, como empréstimos linguísticos, mas também pela determinação sócio-histórica e político-ideológica das experiências de linguagem dos falantes da língua.

Bechara (2009), destaca que a produção neológica está intrinsecamente ligada às necessidades discursivas dos falantes, especialmente quando há lacunas terminológicas ou quando os recursos disponíveis na língua não são suficientes para expressar com precisão ou

eficácia determinados conceitos. Esse princípio se manifesta de maneira frequente no espaço dos jogos eletrônicos, onde a dinâmica veloz das partidas e a constante atualização de estratégias, personagens e funções criam um terreno propício para a emergência de novos itens lexicais. Nessas situações discursivas, a economia linguística e a eficácia discursiva tornam-se essenciais: é necessário nomear rapidamente ações específicas, comportamentos recorrentes ou fatos emergentes. Assim, os jogadores não apenas recorrem a empréstimos de outras línguas, mas também desenvolvem itens próprios ou adaptam palavras já existentes, dando lugar a expressões que condensam significados complexos em formas linguísticas mais acessíveis e funcionais no interior da comunidade.

Assim, podemos compreender o neologismo como um fato de múltiplas facetas, que envolve não apenas a estrutura da palavra, mas também as situações discursivas e sócio-históricas e político-ideológicas em que ela circula. No caso da comunidade gamer, e mais especificamente da comunidade brasileira de gamers de Lol, os neologismos não somente servem a uma necessidade discursiva imediata, mas também representam formas de pertencimento, de inscrição na língua dominante da cultura digital. Essa constante atualização do léxico gamer, alimentada por fatores já mencionados como a globalização, a cultura digital e a oralidade mediada por escrita, configura um amplo campo de pesquisa para os estudos lexicais e neológicos contemporâneos.

Acerca dos processos neológicos, podemos dizer que o empréstimo linguístico figura, de acordo com a literatura especializada, entre os principais processos responsáveis pela formação de novos itens lexicais, consistindo na incorporação de itens provenientes de outras línguas (Alves, 1994), em nosso caso, especificamente relativos à língua inglesa. Esse processo é frequentemente referido por diferentes nomenclaturas, como estrangeirismo ou importação lexical, cuja distinção conceitual pode variar ou mesmo ser tratada de forma sinônímica a depender do lexicógrafo. Para Alves (1994), o estrangeirismo representa a etapa inicial da incorporação lexical, caracterizada pelo uso de um item conforme sua grafia e pronúncia originais, ainda sem plena integração ao sistema da língua receptora. O empréstimo, por sua vez, corresponde a um estágio posterior, no qual o item sofre adaptações fonológicas, morfológicas e/ou semânticas, de acordo com os padrões da língua de chegada, momento em que se consolida como um neologismo propriamente dito.

Conforme destaca Faraco (1991, *apud* Gonçalves 2021), o empréstimo de palavras de outras línguas não é um fenômeno recente, mas sua frequência e impacto se intensificaram nas últimas décadas, impulsionados pela relação intercultural promovida pelas tecnologias da informação. A incorporação de itens lexicais estrangeiros reflete não apenas a determinação de

culturas hegemonicamente dominantes, mas também a necessidade de nomear realidades novas, para as quais a língua de chegada ainda não dispõe de itens consolidados. No caso específico do jogo analisado, observamos que a determinação da língua inglesa se manifesta de forma significativa e majoritária: os jogadores brasileiros tendem a usar itens em inglês, mesmo quando já existem correspondentes em português, o que evidencia a dominância simbólica do inglês nesse espaço discursivo.

De acordo com a perspectiva de Lapa (1987, *apud* Ferreira 2021), os estrangeirismos são uma forma legítima de neologismo e podem emergir como resposta à demanda discursiva dos falantes. Em suas palavras: "Esses novos meios de expressão, inventados por quem fala e escreve um idioma, são chamados neologismos. O estrangeirismo [...] provém deste desejo, absolutamente legítimo e fecundo, de novas criações" (Lapa 1998, p.45, *apud* Ferreira 2021, p.42). Diríamos nós que o estrangeirismo, na comunidade gamer, provém do desejo (inconsciente) de pertencer, de estar inscrito, de alguma forma, na língua do outro, nesse caso, na língua dominante da cultura digital.

O autor ressalta que a presença de itens estrangeiros não deve ser vista como uma ameaça à integridade da língua, mas como evidência de sua vitalidade e de sua capacidade de adaptação diante dos diferentes espaços socioculturais. Tal perspectiva revela que o contato linguístico não implica necessariamente perda ou descaracterização, mas pode representar um enriquecimento do repertório lexical e expressivo. Essa compreensão é particularmente relevante nos estudos sobre a linguagem digital, um espaço marcado por rápidas transformações tecnológicas, sócio-históricas e político-ideológicas, em que grande parte das inovações terminológicas tem origem em países anglófonos. Nesse cenário, o empréstimo lexical pode cumprir um papel funcional, suprimindo lacunas de nomeação e permitindo que os falantes acompanhem e participem de práticas discursivas globais. O empréstimo lexical também pode evidenciar a determinação sócio-histórica e político-ideológica de uma sociedade sobre outra(s).

Machado (1989, *apud* Alves 1996) destaca a presença constante de empréstimos linguísticos ao longo da história da língua, demonstrando que o contato com outras línguas sempre resultou em absorções vocabulares, muitas vezes com significativas adaptações fonológicas, morfológicas e semânticas. Essa constatação revela que o fenômeno do empréstimo não é exclusivo da era digital, mas, sim, parte de um movimento histórico contínuo, que hoje encontra nos ambientes virtuais e nos jogos *online* um novo espaço de ocorrência e difusão.

No caso do português brasileiro, Teixeira (2015) reforça que o estrangeirismo assume diferentes formas e funções, podendo ser incorporado ao léxico ou usado de modo mais restrito em jargões específicos. Esse autor diferencia ainda o empréstimo adaptado - aquele que passa por ajustes gráficos, fonológicos, morfológicos ou semânticos - do empréstimo puro, que mantém sua forma original. Ambos os casos são frequentes na prática discursiva da comunidade gamer, como é possível verificar em expressões como "startar" (empréstimo adaptado) e "tilt" (empréstimo puro), ambas reconhecidas no espaço dos jogos *online*.

Na comunidade gamer, o uso de estrangeirismos também cumpre uma função identitária, pois indica familiaridade com o espaço dos jogos e com a comunidade internacional de jogadores. Assim, o uso de itens em inglês não é só uma questão de precisão terminológica, mas também de pertencimento a um grupo social que compartilha práticas e referências culturais, sócio-históricas e político-ideológicas. Esse aspecto é corroborado por Contiero (2013), que aponta a publicidade e a mídia digital como espaços em que o estrangeirismo opera para além da inovação lexical, sendo usado também como marcador simbólico de *status* e de modernidade. Consideremos, a seguir, as palavras da própria autora:

Em relação a esse assunto, convém observar que, se uma determinada comunidade linguística passa a integrar, no seu repertório lexical, unidades léxicas de outros sistemas de língua, é porque houve consciência e aceitação coletiva positiva do fenômeno estrangeiro. [...] São as normas sociais que determinam a aceitação ou não de uma palavra estrangeira, de modo que os falantes de uma comunidade linguística, imbuídos de seus valores e de suas concepções de mundo tornam uma forma prestigiada ou não, promovendo-a ou resistindo a seu uso (CONTIERO, 2013, p. 103).

Dessa forma, o estrangeirismo, como tipo de neologismo, ocupa um papel de protagonismo na dinâmica de atualização do léxico da língua portuguesa. No espaço dos jogos *online*, e, particularmente, em relação ao jogo *Lol*, ele não só preenche lacunas vocabulares, mas também atua como índice de identidade social, domínio técnico e fluência discursiva na comunidade gamer.

Funções sociais e identitárias da linguagem gamer

A linguagem usada na e pela comunidade gamer, não se limita a funções meramente funcionais ou comunicativas. Ela desempenha, também, uma função na constituição de identidades, na formação de vínculos sociais e na construção de um *ethos* compartilhado entre os jogadores. Os itens, expressões e gírias mobilizados nesse espaço atuam como marcadores simbólicos de pertencimento, ou seja, como signos linguísticos de familiaridade, experiência e inscrição no grupo.

Como observa Contiero (2013), o uso de estrangeirismos em determinados espaços discursivos opera como um índice de modernidade, prestígio e inscrição cultural. No ambiente digital, esse fenômeno se intensifica, uma vez que a fluência no léxico específico da comunidade passa a ser um critério tácito de reconhecimento social. Demonstrar domínio de expressões como *startar*, *tiltar*, *rushar* ou *trollar*, por exemplo, não só facilita a comunicação, mas também legitima o falante como membro efetivo da comunidade gamer.

A linguagem gamer, portanto, não se constitui apenas como instrumento funcional, mas como prática social situada, dotada de valor simbólico. Em contextos de alocação intensa, como os jogos *online*, nos quais o dizer é veloz e marcado pela urgência das ações, observamos uma tendência à condensação semântica e à economia expressiva. Essa tendência é responsável por impulsionar a produção e a circulação de novas itens lexicais que, além de serem significados como eficientes no plano comunicativo, reforçam laços identitários entre os jogadores.

Além disso, a linguagem gamer é atravessada por elementos como humor, ironia, desafio, provocação e competitividade - aspectos que configuram uma prática discursiva própria e que contribuem para a formação de uma identidade social de grupo. Essa identidade, no entanto, não é estática ou homogênea. Ao contrário, ela se constitui de forma fluida e relacional, marcada por variações que refletem fatores como o nível de habilidade, a plataforma de alocação usada (como *Reddit*, *Discord* ou *Twitch*), as práticas regionais e até mesmo geracionais.

Nessa perspectiva, entendemos que a linguagem gamer pode ser compreendida como um espaço de performatividade social, no qual os sujeitos constroem e negociam seus papéis a partir dos modos de dizer. Como destaca Bauman (2005, *apud* De Lima 2019), a identidade, em tempos de modernidade líquida, é menos um dado fixo e mais um processo contínuo de construção e reconstrução, mediado pelas alocações e pela linguagem. No caso da comunidade gamer, essa mediação se dá de forma intensa e reiterativa, conferindo ao léxico uma função social e identitária central.

Os estrangeirismos que circulam na comunidade de *League of Legends* exemplificam esse processo, pois funcionam como elementos simbólicos que marcam, ao mesmo tempo, pertencimento e distinção. Ao empregar estrangeirismos, o jogador não apenas comunica uma ação específica do jogo, mas também projeta sua identidade como integrante de um grupo social que compartilha práticas discursivas globais e códigos próprios de interação. Nesse sentido, a presença recorrente de vocábulos em inglês na fala dos jogadores brasileiros deixa entrever a fluidez identitária descrita por Bauman: ao apropriar-se desses termos, o sujeito reinscreve sua posição dentro de uma comunidade transnacional, reafirmando sua adesão a um repertório

simbólico que o conecta, simultaneamente, ao local (língua portuguesa) e ao global (língua inglesa).

Dessa forma, ao considerar o estrangeirismo em circulação na linguagem dos jogadores de Lol, é necessário compreender os aspectos estruturais e funcionais desses itens e o seu valor simbólico como marcas de pertencimento, diferenciação e inscrição em uma cultura discursiva digital específica.

Análise dos estrangeirismos em *League of Legends* (LOL)

Diante da complexidade e da diversidade dos mecanismos de produção lexical abordados, torna-se fundamental examinarmos como esses se concretizam nas práticas discursivas da comunidade gamer. Para isso, propomos a análise de alocações realizadas por jogadores brasileiros de Lol, a fim de identificar e discutir o estrangeirismo em circulação nesse espaço digital.

O material da pesquisa que deu origem ao presente artigo foi constituído por postagens e comentários de jogadores brasileiros de Lol, coletados na plataforma *Reddit*, um dos principais fóruns digitais de discussão sobre o jogo. A seleção do material considerou alocações publicadas entre os anos de 2020 e 2025, com base em sua relevância temática para os objetivos do estudo. Nesse caso, foram priorizados enunciados em que apareciam neologismos e estrangeirismos oriundos do inglês, especialmente aqueles empregados de forma recorrente nas interações entre jogadores e que evidenciam práticas discursivas próprias da comunidade gamer. O material analisado expõe a presença significativa de estrangeirismo neológico, incorporado ao português brasileiro com distintos graus de adaptação. A categorização das palavras foi orientada pelos critérios propostos por Alves (1994), que distingue os neologismos formais dos neologismos semânticos.

Além disso, foram identificados empréstimos linguísticos que, embora mantenham proximidade com sua forma original, assumem funções específicas na comunidade gamer, funcionando como marcadores de identidade e de eficácia na prática discursiva da comunidade gamer. A seguir, apresentamos a análise detalhada dos itens lexicais selecionados (Quadro 1):

Quadro 1 – Estrangeirismos em postagens de jogadores de *League of Legends*

| Contexto linguístico | Estrangeirismo | Tipo | Significado no jogo |
|----------------------|----------------|------|---------------------|
|----------------------|----------------|------|---------------------|

| | | | |
|--|-----------------------------|---|---|
| <p>Uma coisa sobre os jogadores do Top, vocês <i>buildam</i> muito bem, meus piques são Shen, Skarner e Trundle, e nas partidas que tive sempre vejo <i>rusharem</i> itens como domínique contra mim.</p> <p>Preciso de ajuda pra <i>buildar</i> meu campeão no mid.</p> | <p>Buildam Rusharem</p> | <p>Neologismo formal por empréstimo adaptado</p> | <p>Buildar: escolher, com base em atributos e <i>status</i>, itens para fortalecer o campeão.</p> <p>Rushar: comprar determinado item o mais rápido possível.</p> |
| <p>Uma das coisas mais simples que me deixa PUTO com o LoL é que a Riot te dá punição pelo client deles <i>crashar</i>.</p> | <p>Crashar</p> | <p>Neologismo formal por empréstimo adaptado</p> | <p>Crashar: Quando o jogo trava ou fecha inesperadamente, devido a erro ou falha técnica</p> |
| <p>Joguei 5 raked e das 5, joguei bem quatro delas e em uma eu empatei, uma delas meu jg <i>tiltou</i> e <i>kitou</i>, na outra meu time inteiro ficou 0/4, na outra tinha 2 caras 14/3 aos 10 min, na outra deram ff ao 15, ai eu queria saber isso é normal na ranked?</p> | <p>Tiltou Kitou</p> | <p>Neologismo formal por empréstimo adaptado e semântico</p> <p>Neologismo formal por empréstimo adaptado</p> | <p>Tiltar: irritar-se, ficar estressado.</p> <p>Kitar: abandonar o jogo no meio da partida.</p> |
| <p>Sou um ADC Gold 2, buscando jogadores interessados em jogar Flex! Não tenho problemas com elo ou pool, desde que tenha vontade em jogar e melhorar em conjunto!</p> | <p>Pool</p> | <p>Empréstimo não adaptado</p> | <p>Pool: conjunto de campeões com os quais o jogador é mais habilidoso ou mais frequente.</p> |

| | | | |
|--|---------|---|--|
| Minha <i>pool</i> é muito pequena porque só jogo de tank | | | |
| Acabei de <i>startar</i> uma queue ranked aqui, tava jogando gostosinho, partida boa, lancei o /mute all pra não ter estresse. Até que, do nada, o jogo decidiu morrer. Eu e mais uns 4 jogadores da partida (3 do time inimigo e 1 aliado) simplesmente tomamos disconnect do jogo, sem chance de reconectar. | Startar | Neologismo formal por empréstimo adaptado | Startar: começar, iniciar (a partida). |
| Há uns três anos, quando joguei pela última vez, já era difícil subir de elo, mas agora é impossível se a sua conta é antiga e ficou parada. Ganho cinco partidas em um dia, no outro perco quatro e volto à estaca zero, com menos 20 PDL do que antes. Não aguento mais jogar ranked e sempre ter pelo menos um <i>troll</i> na partida. | Troll | Estrangeirismo sem adaptação gráfica ou morfológica | Troll: jogador que intencionalmente ou não está jogando mal e/ou prejudicando os companheiros de equipe. |

Os itens *buildam* e *rusharem* são estrangeirismos neológicos formais construídos a partir de verbos em inglês (*to build* e *to rush*) acrescidos de morfemas flexionais do português, como as desinências verbais de tempo e modo e de número e pessoa. Como observa Alves (1994), esse tipo de estrangeirismo neológico resulta da adaptação morfológica de palavras estrangeiras a partir dos mecanismos regulares da língua portuguesa, o que evidencia a produtividade do sistema linguístico em práticas discursivas de contato. Ambos os itens assumem significados específicos no jogo: *buildar* refere-se à escolha estratégica de itens para a personagem, enquanto *rushar* implica a aquisição acelerada de determinados elementos de jogo, como itens ou objetivos.

De forma semelhante, os verbos *tiltou* e *kitou* também representam estrangeirismo neológicos formais. Derivados dos verbos ingleses *to tilt* e *to quit*, sofrem adaptação fonológica e morfológica na língua portuguesa. O primeiro é usado para expressar um estado emocional de frustração ou perda de controle do jogador, ao passo que o segundo indica o abandono do jogo, intencional ou não, antes do final da partida. Ambas as formas verbais indicam ações típicas do espaço gamer, e sua frequência, usada não só no lol, mas em diversos outros jogos *online*. Esse uso intenso não só evidencia a funcionalidade discursiva desses itens, mas também sua função como marcadores da inscrição no espaço gamer.

O item *pool*, por sua vez, configura-se como um empréstimo lexical não adaptado, isto é, um estrangeirismo que preserva sua forma inglesa. No espaço dos jogos *online*, especialmente no jogo Lol, seu emprego na expressão *champion pool* (ou simplesmente *pool*) refere-se ao conjunto de campeões que um jogador domina, seja por maior afinidade, seja por desempenho mais consistente. Trata-se, portanto, de um termo técnico que delimita não só aspectos funcionais, mas também aspectos identitários. Conforme aponta Teixeira (2015), empréstimos dessa natureza são recorrentes em léxicos especializados e frequentemente resistem à tradução, seja porque no idioma de origem carregam nuances semânticas socioculturais, seja porque reforçam a identidade e a coesão do grupo que os emprega. Nesse sentido, o uso de *pool* exemplifica como a linguagem gamer opera tanto no espaço discurso quanto na construção de pertencimento e diferenciação sociocultural.

Já o verbo *startar* constitui um exemplo representativo de neologismo formal, que expõe o hibridismo linguístico característico da linguagem gamer, ao combinar o radical inglês *start* com a morfologia verbal do português. Seu significado de "iniciar a partida" sintetiza de maneira prática e direta uma ação recorrente e essencial no espaço dos jogos online. Trata-se, portanto, de um processo de adaptação lexical que não só absorve aspectos funcionais, mas também participa do estabelecimento de uma identidade do grupo ao legitimar o uso de itens

híbridos no cotidiano das alucuações da comunidade gamer. Como observa Gonçalves (2016, *apud* Ferreira 2021), formações desse tipo ilustram a flexibilidade linguística dos falantes, para reorganizar estruturas linguísticas e semânticas e, assim, atender às necessidades específicas de sua prática discursiva.

Por fim, *troll* configura-se como um estrangeirismo sem adaptação gráfica ou morfológica, utilizado tanto como substantivo quanto como adjetivo para designar o jogador que, de forma intencional, prejudica a própria equipe. Embora o termo mantenha sua forma original, ele é ressignificado no interior da comunidade gamer, produzindo sentidos específicos que extrapolam seu uso em outros espaços. Como discute Contiero (2013), esse tipo de empréstimo lexical atua como índice de pertencimento e de reconhecimento cultural, refletindo valores, práticas e normas compartilhadas entre os falantes. Nesse sentido, o uso de *troll* também revela aspectos simbólicos que estruturam a identidade gamer, como a valorização da astúcia, do humor provocativo e da competitividade, frequentemente associadas à habilidade de manipular ou provocar reações nos demais jogadores. O termo reflete, ainda, a normalização do sarcasmo e da ironia como formas legítimas de interação e entretenimento, bem como a valorização da resistência emocional diante de ambientes altamente competitivos. Cabe destacar, ainda, que em determinados espaços discursivos o item pode sofrer processo de derivação verbal, originando *trollar*, forma amplamente empregada não só na e pela comunidade gamer, mas também em alocuções digitais de modo geral.

Conclusão

Buscamos com a pesquisa realizada analisar, de forma breve, alguns dos processos de formação e de circulação de estrangeirismo com enfoque nos mais usados na linguagem de jogadores brasileiros de Lol, considerando sua relevância tanto no plano estrutural quanto no plano sociocultural. A partir de uma abordagem qualitativa e exploratório-descritiva, foi possível constatar que o léxico da comunidade gamer é marcado por um movimento contínuo de renovação e de adaptação, acompanhando as transformações sociais, tecnológicas e discursivas da contemporaneidade como já indicava os estudos de Alves (1994).

O material analisado deixa em evidência que os jogadores fazem um uso recorrente e amplo de itens lexicais emprestados do inglês tanto por meio de empréstimos diretos quanto por meio de empréstimos adaptados e integrados ao sistema linguístico do português, processos comuns na linguagem, conforme destacam Correia e Almeida (2012), mas que têm como fundamento a determinação sócio-histórica e político-ideológica. Por isso, as "escolhas" não

são aleatórias; ao contrário, estão relacionadas a demandas específicas das relações em dominância no espaço digital dos jogos. Percebemos, ainda, que o prestígio simbólico associado à língua inglesa em espaços tecnológicos e digitais é um efeito de sua condição de referência dominante/global nesse domínio.

Também observamos que o estrangeirismo em circulação cumpre funções que vão além da dimensão linguística, já que este também opera como mecanismo de inscrição identitária na comunidade gamer. Como lembra Contiero (2013), o estrangeirismo pode atuar como marcador de pertencimento e de reconhecimento sociocultural, e isso se confirma na comunidade gamer, em que dominar esse vocabulário é também uma marca discursiva de inscrição e de legitimidade. O domínio desse repertório lexical funciona como marcador simbólico de pertencimento, estabelecendo fronteiras de inclusão e exclusão na comunidade e reforçando a coesão do grupo. Sendo assim, percebemos que a linguagem gamer transcende a propalada função instrumental e se constitui como prática social significativa, que articula vínculos e consolida valores compartilhados.

Concluimos que a linguagem dos jogadores brasileiros de LoL não só incorpora itens lexicais da língua inglesa, mas os ressignifica em um espaço discursivo próprio, regulado por normas de uso, por práticas discursivas específicas e por modos de reconhecimento sociocultural. O léxico gamer, nesse sentido, emerge como campo profícuo para os estudos linguísticos contemporâneos, por permitir compreender a relação entre inovação lexical, processos de identificação e a crescente inscrição na língua dominante da cultura digital sobre a/na língua portuguesa. Estudos futuros podem aprofundar essa discussão ao explorar, por exemplo, comparações com outras comunidades digitais, variações regionais no uso dos itens ou mesmo os impactos da linguagem gamer na formação de repertórios linguísticos de jovens falantes.

Referências:

ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Ática, 1994.

ALVES, Ieda Maria. A integração dos neologismos por empréstimo ao léxico português. **Alfa**, São Paulo, v.40, p.11-16, 1996.

BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 37. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009. Disponível em: https://www.professorjailton.com.br/novo/biblioteca/BECHARA_ModernaGramaticaPortuguesa.pdf . acesso em: 05 ago 2025.

CONTIERO, Elza. A dinâmica do léxico: a neologia de empréstimos no contexto da publicidade. **Nova Revista Amazônica**, Bragança, v. 1, n. 2, p. 97-106, jul./dez. 2013.

CORREIA, Margarita; ALMEIDA, Gladis Maria de Barcellos. **Neologia em português**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

DE LIMA, José Rosamilton. O indivíduo na sociedade líquido-moderna e a identidade nacional. **Cadernos Zygmunt Bauman**, v. 9, n. 19, 11 jun. 2019. Disponível em: <https://periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/9893>. Acesso em: 07 ago. 2025.

FERREIRA, Paulo Ricardo. **Neologismos e processos lexicais criativos**: A produtividade lexical sob a ótica da linguística cognitiva e gerativa. 2021. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós Graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

GONÇALVES, Débora. **Neologismos**: uma proposta de ensino para o desenvolvimento da competência lexical. 2021. Monografia (Especialização) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021

OLIVEIRA, Giovanni Alkmim Marques de. **O boom dos esportes eletrônicos**. 2019. Projeto prático (Graduação em Comunicação Social – Jornalismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

TEIXEIRA, José. O léxico também usa Prada?: léxico, cognição e publicidade. In: ALMEIDA, A. Ariadne Domingues; SANTOS, Elisângela Santana dos; SOLEDADE, Juliana (org.). **Saberes lexicais – mundos, mentes e usos**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2015. p. 279–314.