Neologismos em *League of Legends*: uma análise pelo viés morfológico

Manoel Rigel Dias[i]
Andréia de Fátima Rutiquewiski[ii]

Resumo: Este artigo tem como objetivo principal identificar e analisar, morfologicamente, as formações neológicas dentro do jogo virtual *League of Legends*. Para isso, foi tecida uma fundamentação teórica sobre o tema de neologia (MONTEIRO, 2002; BASILIO, 2004; CAMARA JR., 1987; SANDMANN, 1992; CORREIA E ALMEIDA, 2012; entre outros) e uma metodologia para coleta e análise de dados. Os resultados constataram que a maior parte dos dados são estrangeirismos que passam a ser empréstimos, por adaptações, sobretudo, via processos de derivação sufixal e siglagem.

Palavras-chave: Morfologia. Neologia. *League of Legends*.

Neology in League of Legends: an analysis by the morphological approach

Abstract: This article has as main objective identifying and analyzing, morphologically, the neological formations within the virtual game League of Legends. For this, a theoretical foundation was made on the theme of neology (MONTEIRO, 2002; BASILIO, 2004; CAMARA JR, 1987; SANDMANN, 1992; CORREIA AND ALMEIDA, 2012; among others) and a methodology for collecting and analyzing data. The results found that most of the data are loan-words that become loans, due to adaptations, mainly, via suffix derivation processes, generating inflected verbs according to the need for the phrase and acronym.

Keywords: Morphology. Neology. League of Legends.

Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Compartilha Igual 4.0 Internacional

DLCV – Língua, Linguística & Literatura

ISSN 1679-6101
EISSN 2237-0900

[i] Mestrando em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Graduado em Letras-Inglês pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Participou como voluntário, monitor e pesquisador na área de PFOL (Português para Falantes de outras Línguas). E-mail: manoeldias@alunos.utpr.edu.br.
[ii] Possui graduação em Letras Português/Inglês pela Faculdade Estadual de Filosofia, Ciências e Letras de União da Vitória (FAFIUV), Mestrado em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Doutorado em Letras pela Universidade Federal do Paraná (UFPR) e Pós-Doutorado pela Universidade do Salento. E-mail: andreiaruti@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

As línguas estão sempre em constante mudança e adaptação em relação ao seu léxico. A formação de novas palavras renova e amplia as capacidades de uma língua de expressar novos contextos e permite o enriquecimento vocabular. *Neologia* refere-se tanto à habilidade das línguas naturais de criar novas palavras ou incorporar termos, como à parte da linguística que estuda esse mecanismo natural, sendo o *neologismo* a palavra resultante desse processo (CORREIA; ALMEIDA, 2012).

As neologias podem ser momentâneas, aparecendo apenas como um recurso estilístico do falante e, provavelmente, não integrarão permanentemente o léxico, ou podem ser termos que permanecem na língua, ou seja, são serão efetivamente incorporadas. Portanto, a duração de um neologismo pode ser tanto momentânea e usada apenas para suprir uma necessidade e elucidar uma ideia em uma situação e nunca mais ser usada, ou pode ser uma palavra que se tornará parte do léxico dessa língua, passando a pertencer a ela (CORREIA; ALMEIDA, 2012).

Entender como esse processo se desenvolve é essencial para compreender como a língua é usada pelos seus falantes para criar e se adaptar à realidade e ao contexto. Termos como *marketing*, *deletar* e *cupcake* são relativamente recentes no contexto brasileiro e são exemplos de criações, via importações de outras línguas (também conhecidos como estrangeirismos), que se originaram a partir da necessidade de nomear coisas, objetos ou ideias surgida por demandas sociais.

Os estrangeirismos são um exemplo recorrente de neologia. Eles são os empréstimos que uma língua faz de outra língua, normalmente devido a falta de um termo no idioma, pois novas ideias requerem palavras novas. Em contextos como o culinário, por exemplo, palavras vindas do francês como *omelete* e *glacê* foram introduzidas e, com o tempo, foram incorporadas ao léxico do português.

A convergência de duas comunidades pode gerar inúmeros elementos dentro de uma língua, principalmente em relação a estrangeirismos, já que a incorporação de um elemento linguístico pode ser indispensável para a comunicação. Nenhum ambiente é melhor para exemplificar esse contexto do que a *internet*, onde diversos grupos de diferentes nacionalidades podem se reunir, criando um ambiente favorável para a criação de novos termos para explicar contextos *online*, como o *meme,* e o empréstimo linguístico se torna uma opção muito mais apreciada.

Sobre esse ponto, Valadares e Moura (2016) argumentam sobre como esse meio é um campo propenso a criação de novas palavras através de gírias dentro dessa novas configurações.

A maior parte dos estudos que usam a neologia no campo virtual trabalham, principalmente, com redes sociais, abordando o tema dentro da linguística aplicada. Já Paredes et al. (2016) *e*studam o processo de neologia dentro de videogames de uma perspectiva linguística, mas abordando de maneira geral, sem especificar um jogo.

Em jogos virtuais *multiplayer*, palavras aparecem para que a comunicação entre as pessoas nesse universo fluam e expliquem o que é indispensável para a jogabilidade presente nesse jogo. Neologismos como *farmar, wardar, feedar* e *ultar* são muito comuns em jogos como o *League of Legends* e são usados pela comunidade, desde os jogadores iniciantes até os profissionais e as pessoas que trabalham na área. Esses estrangeirismo são usados para explicar funções presentes no *game*.

League of Legends ou *LOL* é um jogo do gênero MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) criado em 2009 pela desenvolvedora *Riot Games*, em que os jogadores chamados de "invocadores" controlam "campeões" com habilidade em uma arena virtual com outros 9 jogadores, em time com 5 integrantes. O objetivo do jogo é dominar a base inimiga e, para isso, existem funções que os jogadores necessitam alcançar juntos. Logo, está disponível um chat *online* que pode ser usado para trocar informações sobre a partida. A popularidade do jogo é extrema, estima-se que existem cerca de 100 milhões de jogadores no mundo inteiro, sendo assim o jogo mais jogado do mundo. O *League of Legends* ganhou a denominação de *e-sports,* ou seja é um esporte eletrônico, que possui campeonatos regionais e mundiais com jogadores profissionais. A final do mundial no ano de 2018 teve 99,6 milhões de espectadores, segundo dados[1] da empresa, e foi transmitida em 19 línguas. Uma comunidade tão grande possui suas formas de comunicar os acontecimentos dentro do jogo e, desse modo, montar estratégias, planejar jogadas ou simplesmente interagir, tornando um ambiente rico para o surgimento de neologismos.

A partir dessa necessidade de usar essa linguagem do jogo no português, foram importados os termos usados pelos jogadores norte-americanos para definir aspectos da partida. Não se trata, entretanto, de simplesmente apenas o jogador brasileiro usar um estrangeirismo, mas ocorre, além disso, toda uma adequação do vocábulo à língua portuguesa. Um exemplo seria *to ult,* verbo que significa usar a habilidade *ultimate* que cada campeão possui. No português, houve a adaptação, primeiramente, com o truncamento *ultimate* para *ult,* que se infiltrou muito bem ao português e, assim, virou o verbo *ultar*, adaptando-se ao sistema linguístico da língua. Enfim, esse dado já demonstra o nível de adaptação que esses termos

[1] Reportagem sobre os números do Mundial de *League of Legends*. Disponível em: https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018. Aceso em: 17 abr. 2019.

podem apresentar na língua portuguesa, pois passaram a possuir uma flexão em verbo própria da morfologia do português.

Desse modo, este trabalho busca uma compreensão acerca dos neologismos e como esses ocorrem dentro no jogo *League of Legends*. Observar-se-á, assim, como as palavras são criadas e utilizadas nesse contexto. Hipotetiza-se, aqui, que essas produções são estrangeirismos que passam a ser empréstimos linguísticos, dada a adaptação à estrutura morfológica do português.

Para a apresentação deste estudo, dividiu-se este trabalho em quatro partes. Na primeira, é realizada uma fundamentação teórica, em que é efetuado um apanhado teórico sobre o tema neologismos, juntamente com uma reflexão acerca de todos processos de criação de novas palavras no português. Na segunda, é descrita a metodologia usada na pesquisa. Na seção seguinte, os dados obtidos são mostrados e discutidos com base nos levantamentos teóricos e na literatura sobre o assunto, utilizando-se quadros para apresentar o que foi analisado. Finalmente, é feita uma conclusão relembrando e articulando os principais pontos desta pesquisa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 NEOLOGISMOS: CONCEITUAÇÕES E FUNÇÕES

Segundo Biderman (2001, p. 203), "o Léxico é um sistema aberto e em expansão. Incessantemente novas criações são incorporadas ao léxico. Só existe uma possibilidade de para um sistema lexical se cristalizar: a morte da língua". Portanto, podemos observar que a ocorrência da Neologia é um processo fundamental e recorrente dentro de qualquer língua, trazendo a possibilidade de expansão de léxico e a evolução linguística.

Assim, de modo espontâneo, as línguas naturais se modificam e ampliam seu léxico. Palavras não mais utilizadas se tornam arcaicas e novas irão aparecer. A formação de novas palavras, segundo Basilio (1987 apud SANDMANN, 1992) está ligada à necessidade de denominação, de adequação discursiva e de adequação sintática da língua. Sobre isso, o autor destaca, entretanto, que tais funções não são estanques e podem se mesclar entre si.

Sandmann (1992), acerca da Neologia, afirma que três funções estão em cena: a semântica, a sintática e a discursiva. A função semântica da Neologia refere-se à nomeação de seres, objetos e ideias. O princípio dessa função é que a classe dessa palavra não é alterada. Processos como o empréstimo, a derivação e a composição são processos muito usados em

relação a essa função. Um exemplo pode ser a derivação por nomes de árvores, que têm seu nome a partir da fruta produzida, como em *pereira* (de *pêra*), ou como no contexto político é usado uma derivação do nome da pessoa, como em *lulismo* (de *Lula*), em que é possível observar que ambos os termos são substantivos.

Na função sintática, opera a mudança da classe de palavras. Nesse processo, conforme Sandmann (1992), a derivação tem uma maior ocorrência, já que a adição de prefixos e sufixos podem ter esse resultado. Em geral, ocorre principalmente em frases, trazendo flexibilidade ao falante a produzir sentenças sem que essas fiquem repetidas. A nominalização de verbos é um dos processos mais recorrentes na língua, como o verbo *deletar* em *o deletar das palavras*.

A função discursiva remete ao fato de falantes criarem palavras para fins estilísticos e momentâneos para definir contextos subjetivos criados durante a fala. Por exemplo, o uso de algo como "Pesadelar" em oposição a sonhar. A ação dos falantes com isso é criar efeitos como estranhamento, ironia, depreciação e se mostra como um processo bem produtivo, mas suas criações, normalmente, não se estabilizam na língua. (SANDMANN, 1992).

Dentro do contexto de classificações de neologia, mas também pensando na permanência da palavra no léxico, Correia e Almeida (2012, p. 18) – perspectiva aqui assumida – trazem outras duas formas de classificação, em oposição às três formas como faz Sandmann (1992), sendo elas a neologia denominativa e a estilística. A denominativa é resultado da nomeação de objetos ou conceitos inexistentes na língua até o dado momento. A estilística remete a necessidade do discurso de expressar uma ideia em um determinado momento, por ser uma processo muito ligado à oralidade e a contextos como jornais, crônicas e críticas (parecida, desse modo, com a classificação de função discursivas de Sandmann). As criações estilísticas têm poucas chance de permanecer na língua por sua natureza passageiras, já as denotativas têm uma probabilidade de integrar o léxico já que nomeiam novos conceitos dentro da língua.

2.2 A FORMAÇÃO DE PALAVRAS NOVAS NO PORTUGUÊS

Uma palavra aparece em uma língua através de variados mecanismos (processos). Correia e Almeida (2012) classificam esses processos neológicos em: a criação usando de processos morfológicos já existentes na língua, a ampliação de significados, a adoção de palavras de outras línguas e outros processos que não ocorrem com tanta frequência como a criação a partir do nada, as onomatopeias e entre outros.

Vale destacar que, pelo fato de compreendermos que os dados usados no jogo não se tratam somente de simples estrangeirismos, mas sim de estrangeirismos seguidos de outros

mecanismos de formação e de adaptação da palavra à língua (portanto, empréstimos), faz-se necessário falar de todos os processos de constituição.

2.2.1 Os processos morfológicos dentro da língua

O sistema linguístico do português possui, através de sua morfologia, diversos processos de criar novas palavras (CORREIA; ALMEIDA, 2012). As principais formas que a língua utiliza são a derivação e a composição.

A derivação é o processo em que se formula uma palavra a partir de outra já existente. Aparentemente, é o processo mais produtivo do português e seus dois processos são a derivação imprópria e a derivação afixal. A derivação imprópria, para Alves (1990), acontece quando uma palavra troca de classe sem nenhuma alteração na sua estrutura, portanto, uma neologia semântica. Frequentemente, são adjetivos que são usados como substantivos como em *genérico*, exemplo em que o adjetivo passa a ser o nome do medicamento sem marca comercial. Porém, o processo pode ocorrer em qualquer classe. A derivação afixal é formada por pelo menos dois elementos: uma base (ou radical) e os afixos derivacionais, sendo eles no português prefixos e sufixos, que ocorrem dentro do léxico da língua portuguesa. (ALVES, 1990). A derivação prefixal é a união de uma base a um prefixo aplicando um morfema. (ALVES, 1990, p. 14-15). Não há um consenso quanto à quantidade e à natureza desses prefixos em português. Prefixos como *anti-, não-, pós-* e *pré-* podem ser unidas a palavras porém elas não mudam sua classe gramatical. O prefixo *anti-* pode ser usado antes de uma palavra como *petismo* formando *antipetismo*, criando o sentido de adversidade ou aversão e indo mais além podemos adicionar pós- e forma pós-antipetismo por exemplo. Na derivação sufixal, um sufixo é adicionado a uma base, ocorrendo sempre a sua direita, e com frequência, determinando a classe do derivado e sua sílaba tônica. (ALVES, 1990, p. 29). Sufixos como *-ista* e *-ar,* ao serem ligados a um nome, formam adjetivos e verbos respectivamente, como por como exemplo *bugar* (de *bug*). Sufixos verbais como *-ar e -izar* são os que são com mais usados para formar verbos a partir de nome[2], Correia e Almeida (2012) ainda afirmam que dentro do português só são formados verbos terminados em *-ar* e que as outras duas formas (*-er* e *-ir*) não são usados pelos falantes na construção de neologismos, podemos ver isso em palavras como *wardar, feedar* e *gankar*.

A composição é um processo neológico que forma novas palavras a partir da união de dois radicais, em que há duas unidades de significado pré-existente na língua. O número de possibilidades na base de um composto é praticamente ilimitado e esses podem ser classificados

[2] É necessário lembrar que a flexão verbal não é um processo de formação de palavras, mas sim uma adaptação sintática.

dentro de classe maiores de palavras. (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Dentro da composição, podemos observar duas classificações: as morfológicas e as morfossintáticas. A gramática tradicional (CORREIA; ALMEIDA, 2012) também diferencia entre justaposição e aglutinação, mas essa distinção ocorre apenas no nível fonológico, pois justaposição remete à composição que mantém sua pronúncia e aglutinação tem sua pronúncia alterada. (FARACO; MOURA, 1987). Será usado neste trabalho a classificação usada por Correia e Almeida (2012).

A composição morfológica é uma construção a partir de unidades infralexicais de significado lexical não-autônomas (CORREIA; ALMEIDA, 2012), sendo geralmente compostas por raízes gregas e latinas. Esse tipo de composição é normalmente usado em terminologias porque usa de termos e nomes de pouco uso na língua e que não é comum aos falantes. Um exemplo moderno pode ser o termo "*webnamoro*" (*web* + *namoro*) usado para designar namoros à distância na internet. Já as composições morfossintáticas são as que usam geralmente duas raízes comuns, como em couve-flor e beija-flor.

2.2.2 A ampliação de significados

A ampliação de significados é o processo em que é acrescentado um novo significado a uma palavra já existente, assim criando uma polissemia, que é um dos fatores que mais contribuem para a economia dos sistemas linguísticos (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Podem-se distinguir dois mecanismos produtores de polissemia: os que usam uma forma sistemática as unidades comuns (portanto pertencendo ao sistema linguístico); e os que são mais pontuais e têm a ver com a realidade extralinguística.

Dentro do primeiro mecanismo, podemos destacar: os nomes de animais que se tornam o nome da carne no animal; nomes qualitativos e abstratos podem denominar suas entidades portadoras dessas qualidades; nomes de ações como actantes dessas ação. (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 63). O segundo mecanismo apresenta formações como metáforas e metonímias, que além de serem recursos estilísticos e discursivos, são também conceptualizações da realidade. Segundo Correia e Almeida (2012, p. 64), a metáfora é "o mecanismo semântico através do qual se nomeia uma entidade A por meio do nome da entidade B, tendo por base a existência de uma relação de semelhança", como em *chupeta* que pode ser tanto o objeto dado às crianças ou o recurso para dar partida em um motor. (CORREIA; ALMEIDA, 2012).

2.2.3 Adoção de palavras de outras línguas

Os estrangeirismos são palavras importadas de outras línguas, resultante do contato constante entre comunidades linguísticas diferentes, também podendo ser chamado de empréstimo ou importação. (GAREEZ; ZILLES, 2001). É um processo de formação de palavras muito produtivo e normalmente segue novos contextos decorrentes dessa integração entre línguas. Na área de computação, palavras do inglês, também chamadas de anglicismos, dominam; na culinária, o francês tem a grande hegemonia de termos culinários; e palavras de línguas indígenas brasileiras representa uma parte considerável do léxico (SANDMANN, 1992), evidenciando como os estrangeirismos são recorrente na língua.

Segundo Dubois et al. (2008, p. 209), "Há *empréstimo linguístico* quando um falar A usa e acaba por integrar uma unidade ou um traço linguístico que existia precedentemente em um falar B e que A não possuia. Dessa forma, é possível afirmar que o empréstimo linguístico ocorre como uma necessidade de nomear coisas que uma outra língua já nomea, tornando mais fácil ao falante importar essa forma. O processo, que não é moderno, segue normalmente um certo prestígio da língua exportadora e é usado primeiramente como uma terminologia de um determinada área que acaba por se desenvolver na língua com o passar do tempo (DUBOIS et al., 2008, p. 210). O autor também se refere ao empréstimo como "o processo sócio-linguístico mais importante do contato entre duas línguas." (DUBOIS et al., 2008, p. 210).

Dentro de um contexto sócio-cultural, Castilho (2016, p. 114) contribui afirmando que os empréstimos podem se originar de um contato direto ou indireto. O contato direto se refere a duas ou mais línguas que ocuparam o mesmo espaço ao mesmo tempo, podendo ocorrer de duas formas: uma em que um território invadido tem sua cultura suplantada pela do invasor; e os empréstimos do contato com povos invadidos em um território sem suplantar sua cultura. O contato indireto "ocorre quando um povo culturalmente influente exporta suas palavras sem invadir o território" (CASTILHO, 2016, p. 114) e, nesse processo, o autor chama as palavras de estrangeirismos. A definição de Dubois conversa com a de Castilho, pois as duas implicam a existência de línguas mais influentes do que outras em determinados contexto linguísticos.

Há também a visão que os empréstimos compreendem uma grande parte da evolução de uma língua. Camara Jr. (1997) argumenta como a própria definição de evolução linguística toma forma através dos estudos da ciência evolutiva, reconhecendo essas mudanças como as que ocorrem em um ser vivo. Segundo o autor, o empréstimo é "o conjunto de mudanças que uma língua sofre em contacto com outras"(CAMARA JR., 1997, p. 192), observando as línguas dentro de um contexto de coletividade de línguas locais, falares e outras produções dentro da língua que exerce um verdadeiro impacto sobre a língua comum.

O sentimento de novidade proporcionado pelo empréstimo linguístico é mais evidente para os falantes da língua importadora do que outros tipos de neologismos, pois as palavras ainda podem estar em sua forma original, como *selfie*, criando uma sensação de estranhamento em relação ao novo elemento. Esse pensamento gera muitas discussões em relação à legitimidade do processo, levando a equívocos como o de que estrangeirismos podem levar ao empobrecimento da língua e que se deve buscar a pureza da língua[3].

Observa-se que o uso dos termos estrangeirismos e empréstimos, muitas vezes, são usados indistintamente. Vale, portanto, nesse estudo, delimitarmos o que se assume como um ou outro. O estrangeirismo é o termo que se refere a um dos primeiros estágios da palavra dentro da língua, quando ela começa a ser usada na língua importadora, sendo ainda um elemento que parece ser estranho. O termo *empréstimo* é usado quando a palavra está mais adequado à língua, apresentando já adaptações dentro da língua (ALVEZ, 1990). Carvalho (1989, p. 43) demonstra os estágios dessa transformação com o seguinte esquema:

Quadro 1 – Esquema de transformação da palavra estrangeira em estrangeirismo

PALAVRA ESTRANGEIRA (usado na língua A)	
↓	
Estrangeirismo (usado na língua B)	
↓	↓
Empréstimo (adaptação de qualquer tipo)	Xenismo (ausência de adaptação)

Fonte: Carvalho (1989).

As adaptações que um empréstimo pode sofrer, conforme Correia e Almeida (2012), são na fonologia, ortografia, morfologia ou semântica da palavra. Na fonologia, as adaptações representam as mudanças relacionadas à língua de chegada, como a adição de vogais epentéticas e novos arranjos consonantais, como em "*windisurfe*". Ortograficamente, o empréstimo recebe alterações que condizem com a forma mais comum no português como "xampu", "vôlei" e "caubói". No nível morfológico, ocorrem mudanças significativas, como a adoção de um gênero para a palavra, como a adequação ao processo de derivação, podendo resultar em novos neologismos, como por exemplo *boicote* se tornando o verbo *boicotar*.

[3] O Projeto de Lei n.º 1676 de 1999, da autoria do Deputado Aldo Rebelo, previa a proibição do uso de estrangeirismo dentro dos meios de comunicação no Brasil e sua substituição por termos equivalentes. O livro "Estrangeirismos: guerras em torno da língua", organizado por Carlos Alberto Faraco, foi publicado trazendo argumentos contra o projeto e ao raciocínio de que a língua portuguesa estava sendo ameaçada por estrangeirismos. Ainda assim, linguistas como Correia e Almeida (2012) afirmam que empréstimos deviam ter atenção redobrada a "perturbações" ao sistema linguístico do português.

Portanto, a adaptação morfológica pode se expressar também a partir de um empréstimo derivado, como boicotar ou estressar. Em relação à semântica, um empréstimo normalmente tem suas diferenças em relação à língua de partida, já que nem sempre todos os aspectos de um elemento linguístico atravessam para língua de acolhimento. Essa diferença pode ser bem mais restrita, como em *net* como um truncamento de *internet,* sendo que apenas *net* significa rede em inglês, ou completamente diferente como *batom* que em português significa um cosmético e no francês seria um bastão.

Existem 3 formas de adoção de empréstimos: incorporação, adaptação e decalque. (CARVALHO, 1989). A incorporação (CARVALHO, 1989) ou empréstimo lexical (SANDMANN, 1992) acontece quando não existem adaptações a não ser uma eventual adaptação fonológica. Nesse caso, as palavras apresentam a mesma estrutura em que são encontradas em sua língua de origem. As palavras podem estar fonológica e ortograficamente não-adaptadas (*bullying, marketing*), apresentar apenas a ortografia original (*show, freezer*) ou não alterar em um nível morfossintático, em que a flexão não obedece o padrão do português como em *gol* - *gols* (SANDMANN, 1992).

Por sua vez, a adaptação fonética, morfológica e ortográfica é um processo que ocorre quando a palavra já está bem acomodada na língua, nesse caso, já tendo sido adaptado a muito tempo. (BIDERMAN, 2001). Exemplos seriam como clube, abajur, sutiã, e entre outros.

Por fim, o decalque ou empréstimo semântico empresta uma idéia de outra língua, privilegiando o significado. A palavra pode ser traduzida ou ter seu morfemas substituídos, com ou sem alteração da estrutura, parecendo uma versão literal da palavra na língua de origem. *Arranha-céu* e *pára-brisas* são exemplos de decalques.

2.2.4 Outros

Existem outros processos não tão recorrentes na língua, porém que têm a sua importância como: a criação *ex nihilo*, onomatopéias, siglagem, amálgamas e truncação.

A criação de palavras a partir do nada (ou *ex nihilo*) é um processo muito raro. A inexistência de uma base anterior com relações formais e linguísticas parece estar ligada com a memorização e criação de novas unidades, sendo assim mais difícil que o processo ocorra (CORREIA; ALMEIDA, 2012, p. 34). Exemplos de criações *ex nihilo* podem ser um tanto controversas. Sandmann (1985, p. 22) afirma que em seguidos anos de pesquisa, só ter encontrado uma forma: *tititi*. Já Correia e Almeida (2012, p. 34) reconhecem apenas dois exemplos: *gás* e *kodak*.

A siglagem é um processo que forma siglas a partir das iniciais de uma palavra como em *CPF*, *IPVA* e entre outros. É um processo também de redução vocabular, porém pode ser visto como um processo de formação de palavras porque com o tempo, a produção deixa de ser interpretada como uma sigla, e pode ser usada como um radical como em *FNM* (Fenemê), *HIV* e entre outros.

As onomatopéias são a interpretação de sons usando elementos linguísticos, porém elas variam de idioma para idioma, notando-se assim, portanto, a influência cultural que torna possível a criação dessa unidade lexical. A partir de onomatopeias, que são nomes, é possível observar que novas palavras são produzidas como *miar* e *mugir*.

As amálgamas (ou acrossemias) são um processo em que são construídos palavras através de partes de outras, formando uma palavra gráfica (CORREIA; ALMEIDA, 2012). É muito comum o uso desse processo na criação de apelidos, como em *Malu* (*Maria + Lucia*), *Maju* (*Maria+Julia*) e *Mazé* (*Maria +José*).

Por fim, a truncação ou o truncamento é o processo em que se reduz uma palavra a uma forma mais memorizável e utilizável. (CORREIA; ALMEIDA, 2012). Um exemplo dentro de *League of Legends* é a utilização de *ult* por *ultimate*.

A partir desse conhecimento levantado, será possível analisar que tipo de ocorrências essa pesquisa pode encontrar e assim produzir uma metodologia.

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste estudo, foi realizado, primeiramente, uma pesquisa bibliográfica, observando como o tema é tratado pela literatura. Autores como Correia e Almeida (2012), Sandmann (1992), Biderman (2001) e Câmara Jr. (1997) foram enfocados, buscando uma ampliação, exploração e aprofundamento do conhecimento acerca da neologia dentro do português. Foi verificado, assim, como esses autores classificam e analisam como o processo de criação de novas palavras.

A pesquisa também foi exploratória, pois visa ampliar o conhecimento sobre o processo de criação de palavras dentro de *League of Legends*, realizando uma busca por neologismos dentro do jogo virtual e observando que tipos de neologismos existem dentro desse contexto. (PAIVA, 2019). Por fim, foi realizada uma pesquisa analítica, avaliando os dados de forma qualitativa, aprofundando as informações observadas de forma a constituir um entendimento sobre o(s) processo(s) de neologia encontrados em *League of Legends*. (PAIVA, 2019). Essa análise foi feita a partir da delimitação de um *corpus*.

Foi usado, de modo geral, o sistema metodológico proposto por Correia e Almeida (2012, p. 26), em que os estudos de Neologia começam com base em *corpora* de meios de comunicação social, já que esses normalmente estão mais prováveis de conter neologismos por tratarem de novidades e por serem mais acessíveis. Após isso, realiza-se uma ficha de registros com informações como: a forma lematizada do neologismo; o contexto; fonte e data; categoria morfossintática e processo de construção. Como esses instrumentos, dá-se o recolhimento manual dessas informações e, desse modo, sua análise.

O início deu-se, assim, pela coleta dos dados, extraindo as informações a partir de um *chat* usado pelos jogadores dentro do jogo virtual *League of Legends.* Em seguida, fez-se a transcrição do áudio de partes do campeonato brasileiro de *League of Legends* (CBLOL), produzindo o *corpus*. A partir desse *corpus*, foram extraídos os dados de investigação, que foram escrutinados para definir o caráter neológico dos termos usados.

A coleta foi realizada no período de outubro de 2018 até julho de 2019. Para essa ação, foram transcritos 50 dados retirados de duas formas de interação usadas pelos jogadores como o *chat* e a transcrição de algumas partes da narração do CBLOL. A captura de tela foi utilizada para retirar os dados do *chat* e os que se referem a áudios foram transcritos a partir da exibição *online*. Da transcrição desses dados (presentes no apêndice), retiraram-se apenas as partes em que os neologismos foram usados, e não todo o texto.

A observação coletou as neologias que ocorreram e, em seguida, os dados foram categorizados segundo a ocorrência, possíveis variações, processo morfológico e um significado básico. Após essa etapa, os dados foram analisados em relação ao processo neológico que ocorreu e divididos em quadros. Caso um dado apresente mais de um processo relevante (como, por exemplo, um empréstimo que se torna radical de uma derivação), ele foi analisado também em outra sessão e quadro.

É importante destacar que esses quadros foram criados com a finalidade de expor e dividir os termos encontrados, facilitando, assim, a visualização e a análise.

4 RESULTADOS

4.1 ANÁLISE DE DADOS

Os dados obtidos na pesquisa estão aqui apresentados e discutidos a partir dos processos de criação de palavras. Primeiramente, os materiais linguísticos foram catalogados conforme a

metodologia adotada. A partir dessa catalogação[4], foram criados três quadros resumitivos para melhor visualização dos resultados: um que apresenta as palavras geradas pelo processo de estrangeirismo (que, na sequência, gera empréstimo) e suas formas de adoção; outro em que foram expostos os dados que manifestam derivação sufixal (processo que parece ocorrer depois do empréstimo lexical); e, por fim, um quadro com outros processos de menor ocorrência.

4.1.1 Os empréstimos no jogo *League of Legends*

De todos os processos geradores de palavras (derivação, composição, empréstimo, siglagem, truncamento, amálgama, onomatopéia) discutidos na fundamentação teórica deste estudo, observou-se que a maior parte dos dados são estrangeirismos, ou seja, são palavras de uma língua A sendo usada por uma língua B. Entretanto, levantar, a priori, todos os processos de formação possíveis foi importante já que com eles foi viável compreender o fenômeno da neologia por inteiro e poder, dessa forma, analisar qualquer possibilidade de ocorrência.

Como os resultados tiveram um certo nível de adaptação, é correto afirmar que já não se tratam apenas de simples estrangeirismos, mas sim de empréstimos lexicais[5]. É possível comprovar isso também, já que novas palavras são formadas a partir do radical inicial, como ocorre em *trollar, feedado, stackado*.

A maioria das palavras encontradas no *corpus* são nomes. De forma mais específica, encontraram-se substantivos, porém, observaram-se, em um número bem menor, também adjetivos. Advérbios, pronomes e outras classes de palavras não foram encontradas. A forte presença dos nomes (adjetivos e substantivos) nos dados coletados podem ser explicados pelo fato de que a maioria dos neologismos foram criados para nomear características e ações necessárias para a interação dentro do jogo.

Assim, o seguinte quadro mostra os materiais linguísticos obtidos, seu processo morfológico de formação e sua classe. Outros dados que possuem outro tipo de processo neológico serão abordados nas outras sessões.

[4] Nesta categorização, apresenta-se a palavra base e as categorias: classe gramatical; variações; processo morfológico e significado básico. No caso dos verbos, foi adicionado também a estrutura morfológica, com base na visão de Monteiro (2002).

[5] Além disso, seria interessante observar, em uma análise acústica mais acurada, até que ponto há adaptações à fonologia do português. Compreende-se, contudo, que sempre há algum grau de adequação fonológica, visto que são falantes nativos do português e não do inglês.

Quadro 2 – Empréstimos de palavras estrangeiras no jogo *League of Legends*

Dado (Significado básico)	Processo de criação	Classe: Nomes
Adc - Campeão atirador que joga na rota inferior	Empréstimo Lexical	Substantivo
Bait - Armadilha	Empréstimo Lexical	Substantivo
Bind - Vincular/Prender	Empréstimo Lexical	Substantivo
Bot - Rota inferior ou o conjunto do ADC e Sup	Empréstimo Lexical	Substantivo
CC - Controle de Grupo	Empréstimo Lexical	Substantivo
Dive - Tentativa de abater um campeão debaixo da torre	Empréstimo Lexical	Substantivo
Farm - A quantidade de *minions* que um jogador abateu gerando ouro	Empréstimo Lexical	Substantivo
Feeder - Jogador que morre repetidas vezes para outro jogador	Empréstimo Lexical	Adjetivo
Flash - Feitiço que desloca o campeão por uma distância	Empréstimo Lexical	Substantivo
Gank - Emboscada em outra lane	Empréstimo Lexical	Substantivo
Gold - Ouro	Empréstimo Lexical	Substantivo
Jungle (ou *Jg*) - Jogador que joga dentro da selva ou a selva dentro do mapa	Empréstimo Lexical	Substantivo
Kiter - Alguém que abandona a partida	Empréstimo Lexical	Adjetivo
Lane - Rotas usadas pelos jogadores	Empréstimo Lexical	Substantivo
Mid - Rota do meio ou o jogador que joga nessa rota	Empréstimo Lexical	Substantivo
Minions - Tropas não controlados pelos jogadores	Empréstimo Lexical	Substantivo
Peel - Proteção e suporte a um campeão	Empréstimo Lexical	Substantivo
Pick-off - Abater um campeão fora de posição	Empréstimo Lexical	Substantivo

Skill - Habilidade de um campeão	Empréstimo Lexical	Substantivo
Rage - Agressão verbal	Empréstimo Lexical	Substantivo
Range - Alcance	Empréstimo Lexical	Substantivo
Red - Outro nome para o monstro da selva "Rubrivira" ou o efeito que se tem ao matá-lo	Empréstimo Lexical	Substantivo
Tank - Classe de campeões que recebe e aguenta dano	Empréstimo Lexical	Substantivo
Top - Rota superior ou o jogador que está jogando nessa rota	Empréstimo Lexical	Substantivo
Troll - Jogador que atrapalha os outros jogadores	Empréstimo Lexical	Adjetivo
Ultimate - É a habilidade mais poderosa de cada campeão	Empréstimo Lexical	Substantivo
Ward - Sentinela que dá visão	Empréstimo Lexical	Substantivo

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Nesse quadro, vale enfatizar, foram usadas as palavras mais próximas de um radical, pois, como Carvalho (1989) aponta, após uma adaptação os empréstimos são tratados como radicais vernáculos, podendo passar por novos processos de formação de palavras.

Esses dados se referem a estrangeirismos, entretanto já com adaptações à língua (portanto, empréstimos). Esses empréstimos em sua maioria são lexicais, pois palavras como *bait*, *gold*, *lane* e *farm* existem no Inglês (a língua exportadora) e são exportados para o português como uma terminologia, uma forma de comunicação mais precisa, o que é mais útil para os jogadores. Esses dados também denotaram que são todos denotativos, ou seja, se remetem a nomear as ações e as características do jogo.

É importante aqui destacar que, segundo Carvalho (1989, p.45), "Os fonemas da língua exportadora não se conservam na língua importadora". Desse modo, todos os dados já deixaram de ser estrangeirismos e passam a ser empréstimos com algum nível de adaptação fonológica. Um exemplo seria farm [farmɪ], peel [pɪu] e pick-off [pikɔfɪ], presentes na análise das narrações.

Adaptações ortográficas podem ser observadas em *kiter*. *Kiter* é um caso interessante, já que vem de *quit*, que possui uma estrutura parecida com o português para um possível *quitar.*

Contudo, na sua grafia, foi utilizado a letra *k.* A palavra *Tank* também merece destaque, porque apesar de existir a palavra em português (*Tanque*) com quase a mesma estrutura, os jogadores preferem usar a letra *k*.

Como já mencionado, a maior parte das palavras são substantivos. O empréstimo lexical refere-se, normalmente, a terminologias que nomeiam ações e características presentes no jogo. Por exemplo *gank,* uma emboscada em outra *lane,* é uma terminologia para MOBAS, já que é necessário estar nesse ambiente para que isso faça sentido. Pode-se ter a certeza de que é um substantivo ao observar também a frase em que é encontrada no Dado 27 "bom gank", em que é observável seu uso e função mais claramente.

Outros dados, como *Tank,* não apareceram sozinhos, porém existem como o radical dentro de um verbo, como apresentado nos Dados 7 e 12 em *tankar* e *tanka*.

Os adjetivos encontrados são *Feeder, Kiter* e *Troll*. Esses são usados juntos com um substantivo. *Feeder* e *Kiter* possui uma estrutura de adjetivo do Inglês, o que poderia apontar esses casos como um empréstimo estrutural entre *Feed - Feeder* e *Kit - Kiter.* Devido aos poucos dados sobre isso, não é possível ter uma conclusão, porém é mais provável que tenham sido empréstimos lexicais que não trouxeram a estrutura adjetival, mas apenas o significado.

4.1.2 Derivação Sufixal Verbal e Adaptações Desinenciais

Nesta seção, examinamos os empréstimos lexicais que formam, via derivação sufixal, verbos. Diferente do inglês, em que não há uma alteração na estrutura da palavra para ser um verbo, como em *to gank,* o português possui sufixos para definir uma palavra como verbo e também há um número maior de flexões possíveis. Desse modo, a análise dessas criações têm uma natureza mais específica aqui neste estudo.

Os dados a seguir – verbos – foram criados a partir da derivação sufixal, que consiste em um processo que forma novas palavras através da união de uma base com um sufixo. Em relação aos verbos, Basilio (2004, p. 35) aponta que "As estruturas mais produtivas de formação de verbos por sufixação são as correspondentes à adição de -izar, -ar e -ear", ocorrendo sempre à direita da base, esses são os sufixos verbais usados no português. O radical usado nesses casos provêm de um empréstimo lexical.

Em relação à flexão, é notada nos casos de derivação que produzem verbos, é preciso relembrar a estrutura de flexão apontada por Camara Jr. (1987), em que temos as noções gramaticais tempo e modo na desinência modo-temporal e pessoa e número na desinência número-pessoal, que se juntam a uma raiz seguido por uma vogal temática. O esquema a seguir apresenta essa estrutura:

Quadro 3 – Estrutura de flexão verbal

V = Tema (Radical + Vogal Temática (VT)) + Sufixo Flexional (Desinências Modo Temporal (DMT) + Desinências Número Pessoal (DNP))

Fonte: Adaptação de Monteiro (2002).

Esse quadro será útil para definirmos a estrutura morfológica dessas palavras, principalmente, em relação à flexão. Para análise das flexões, será usada a teoria de Monteiro (2002) para a dissecação dessas estruturas flexionais.

Desse modo, o quadro a seguir apresenta os dados de verbos achados durante a pesquisa junto com um significado básico, as possíveis variações, sua estrutura morfológica e o processo morfológico que passou. É possível assim, usar a estrutura apresentada por Monteiro (2002), que sintetiza de maneira precisa cada flexão verbal presente no português:

Quadro 4 – Verbos neologistas no jogo *League of Legends*

	Variações	**Estrutura morfológica [R-] -VT] -DMT] -DNP]**	**Processo morfológico**
Ultar - O uso da habilidade *Ultimate* de cada campeão	Ulta, Ultando, Ultou	Ultar[Ult-] -a]- r] -Ø] Ulta [Ult-] -a] -Ø] -Ø] Ultando [Ult-] -a]-ndo] -Ø] Ultou [Ult-] -o] -Ø] -u]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo, Presente, Imperativo, Gerúndio e Pretérito Perfeito)
Gankar - Emboscada em outra lane	Gankando, Gankou, Ganko	Gankar [Gank-] -a] -r] -Ø] Gankando [Gank-] -a] -ndo] -Ø] Gankou [Gank-] -o] -Ø] -u] Ganko [Gank-] -o] -Ø] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação - Flexão Verbal (Infinitivo, Gerúndio, Pretérito Perfeito e Presente)
Farmar - Ação de abate de *minions*	Farma, Farmando	Farmar [Farm-] -a] -r] -Ø] Farma [Farm-] -a] -Ø] -Ø] Farmando [Farm-] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Presente, Imperativo, Gerúndio)
Hitar - Causar dano	Hitou, Hitando	Hitar [Hit-] -a] -r] -Ø] Hitou [Hit-] -o] -Ø] -u Hitando [Hit] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal
Tankar - Receber e aguentar dano	Tanka	Tankar [Tank-] -a-] -r] -Ø] Tanka [Tank-] -a] -Ø] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Presente e Imperativo)
Wardar - Posicionar sentinelas pelo mapa	Warda	Wardar [Ward-] -a] -r] -Ø] Warda [Ward-] a] -Ø] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Presente e Imperativo)

Counterar - Um campeão que tem um *kit* de habilidades que é melhor contra certo campeão	Countera	Counterar [Counter] - a] -r] -Ø] Countera [Counter] -a] -Ø] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Presente e Imperativo)
Divar - Ato de abater um campeão debaixo da torre	Divou	Divar [Div-] -a] -r] -Ø] Divou [Div] -o] -Ø] -u]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo e Pretérito Perfeito)
Kitar - Ato de abandonar a partida	Kitou	Kitar [Kit-] -a] -r] -Ø] Kitou [Kit] -o] -Ø] -u]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, e Pretérito Perfeito)
Stackar - Armazenar ou juntar	Stackando	Stackar [Stack-] -a] -r] -Ø] Stackando [Stack-] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo e Gerúndio)
Campar - Estar constantemente *gankando* uma lane	Campando Campado	Campar [Camp-] -a] -r] -Ø] Campando [Camp-] - a] -ndo] -Ø] Campado [Camp] a]$_{TV}$] d] o]$_{TN}$ -Ø] -Ø]$_{FN}$.	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Gerúndio e Participio)
Flashar - Usar o feitiço Flash	Flashou	Flashar [Flash] -a] -r] -Ø] Flashou [Flash] -o] -Ø] -u]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, e Pretérito Perfeito)
Trollar - Estar atrapalhando outros jogadores	Trollando	Trollar [Troll-] -a] -r] -Ø] Trollando [Troll-] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, e Gerúndio)
Bugar - Mal funcionamento do computador	Bugo (uma forma informal de Bugou), Bugando	Bugar [Bug-] -a] -r] -Ø] Bugo [Bug-] -o] -Ø] -u] Bugando [Bug-] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão verbal (Infinitivo, Gerúndio e Pretérito Perfeito)
Pingar - Alertar os jogadores	Pingar, Pinguei, Pingando	Pingar [Ping-] -a] -r] -Ø] Pinguei [Ping-] -ue] -Ø] -i] Pingando [Ping-] -a] -ndo] -Ø]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo, Gerúndio e Pretérito Perfeito)
Lagar - Mal funcionamento no computador ou internet	Laguei	Lagar [Lag-] -a] -r] -Ø] Laguei [Lag-] -ue] -Ø] -i]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo, e Pretérito Perfeito)
Solar - Abater sem a ajuda de outros jogadores.	Solei	Solar [Sol-] -a] -r] -Ø] Solei [Sol-] -e] -Ø] -i]	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo e Pretérito Perfeito)

Caitar - Manter uma distância segura entre o campeão e o oponente, enquanto você recua e, ao mesmo tempo, ataca durante o avanço inimigo.	X	Caitar [Cait-] -a] -r]-Ø]	Empréstimo lexical - Adaptação Ortográfica - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo)
Feedar - Deixar um campeão forte	Feedado (Fidado)	Feedar [Feed] -a] -r] -Ø] Fidado [Fid] a]$_{TV}$ d] o]$_{TN}$ -Ø] -Ø]$_{FN}$	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo e Particípio)
Stunar - Aplicar controle de grupo	Stunando	Stunar[Stun] -a] -r] -Ø] Stunado [Stun] a]$_{TV}$ d] o] -Ø] -Ø]$_{FN}$	Empréstimo lexical - Derivação sufixal - Flexão Verbal (Infinitivo e Particípio)

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Como um primeiro exercício, será analisado o verbo *Ultar*. Produzido através da união do radical *ult* com o sufixo verbal *-ar,* esse verbo como qualquer outro verbo no português poderia ter qualquer desinência, temos assim um possível quadro da flexão no presente desse verbo: *ulto, ultas, ulta, ultamos, ultais, ultam.* Isso exemplifica que, apesar de um verbo "novo", todas as características de um verbo em português estão presentes ali, apesar de somente algumas dessas formas sejam observáveis em seu contexto. Assim como *Ultar, gankar* e *farmar,* são outros dois verbos bem produtivos e que tiveram o maior número de resultados de flexões.

Como já foi apontado, citando Carvalho (1989), após se ajustar a língua, o empréstimos pode se tornar um radical, formando novas palavras, e podendo passar, assim, pela derivação. Os verbos encontrados apenas utilizam a configuração [Radical + sufixo verbal -ar] estando em conformidade assim com Correia e Almeida (2012) que argumentam que apenas o sufixo *–ar* produz verbos no português na atualidade. Destaca-se, portanto, que não forma encontrados dados que contivessem *-er* e *ir*. Também Basilio (2004, p. 35) argumenta que os sufixos em *-ar* são mais frequentes em contextos informais e denotam ações definidas pelo substantivo base, como podemos observar nos verbos *stunar, feedar, ultar, etc*.

Como já explicado, esses radicais por apresentarem adaptações ao português, tratam-se de empréstimos. Esses são formados por empréstimos lexicais, que não possuem qualquer alteração em sua forma (a não ser fonológica) ou ortografia original. Por exemplo, *Tankar*, que como foi visto anteriormente, é formado por uma raiz de um empréstimo lexical que após sua adaptação forma verbo.

Há, entretanto, dois casos que não apresentam essa característica: *caitar* e *kitar,* que possuem além de um empréstimo lexical, uma adaptação à ortografia.

Em relação a adaptações à fonologia do português, há dois casos interessantes em *Lagar* e *Pingar* que ao serem flexionados, tornam-se *Laguei* e *Pinguei* em que há a presença desse "u" na escrita e que podem pressupor uma anteriorização do [g] para se adaptar na fala ao Português.

Sobre o dado *Solar*, vale aqui salientar que Duchowny e Drummond (2017), ao contrário do que se defende neste estudo, afirmam que *Solar* não é visto como empréstimo, que o vêem como talvez proveniente do adjetivo "só" através de processos derivacionais, sem especificar quais seriam. Porém, é mais provável que esse verbo venha de *solo kill,* um empréstimo lexical, sendo isolado o termo *solo* que condiz como uma derivação sufixal *-ar,* observando esse "o" como uma vogal temática que poderia ser alterada na produção do verbo.

A flexão verbal é uma adaptação sintática, responsável pelo entendimento de todas as características presentes no verbo. A flexão é regular, ou seja, se aplica a todos os membros de uma classe. Todos os verbos, por exemplo, possuem desinência número-pessoal, existe uma obrigatoriedade na conjugação e concorda com a frase em que está (SILVA; MEDEIROS, 2016).

Todos os verbos encontrados são regulares, ou seja, nenhum deles têm alguma dificuldade de interpretação de sua estrutura, dessa maneira, foi possível utilizar o modelo de Monteiro (2002). A flexões encontradas foram pretérito perfeito, imperativo, presente do indicativo, infinitivo, gerúndio e particípio.

No pretérito perfeito, os casos como *ultou, gankou, laguei, pinguei, hitou, kitou e flashou, solei…*, apresentam em sua forma a estrutura gramatical comum desses verbos (MONTEIRO, 2002), como a desinência [i] como alomorfe de Ø na primeira pessoa do singular (como em [Sol-] -e] -Ø] -i]), assim como a desinência modo-temporal desse verbo é zero (como em [Kit] -o] -Ø] -u], Ultou [Ult-] -o] -Ø] -u] e Divou [Div] -o] -Ø] -u]).

O imperativo pode ser observado em *ulta, warda e tanka,* principalmente ao se observar seu uso nos Dados 15, 25 e 12, pois a principal diferença entre os dois em conceitos morfológicos, seriam as desinências número-pessoais: Ø ~ [s] e [i] (MONTEIRO, 2002).

No presente do indicativo, a desinências modo-temporais é sempre zero, como pode ser visto em todos os casos apresentados no quadro. Por exemplo, *ulta* como utilizado no Dado 9.

O infinitivo, gerúndio e particípio são formas verbo-nominais que possuem desinência número-pessoal zero, inflexionáveis em relação a essa desinência. (MONTEIRO, 2002).

Em relação ao infinitivo, todos os verbos apresentados possuem teoricamente essa flexão, pois será a forma mais primitiva desses verbo. Ele possui a estrutura [Raiz-] -VT] -DMT] -Ø] (MONTEIRO, 2002) como em *Kitar* [Kit-] -a] -r] -Ø], *Counterar* [Counter] - a] -r] -Ø] e *Bugar* [Bug-] -a] -r] -Ø].

O gerúndio também é uma ocorrência bem comum nesses verbos, dita que a natureza rápida do jogo e de narrar acontecimentos que ocorrem naquele momento, essa flexão seria muito utilizada. A estrutura é a mesma que no infinitivo ([Raiz-] -VT] -DMT] -Ø]) e temos como exemplos *Pingando* [Ping-] -a] -ndo] -Ø] , *Trollando* [Troll-] -a] -ndo] -Ø], *Hitando* [Hit] -a] -ndo] -Ø] e *Farmando* [Farm-] -a] -ndo] -Ø].

O particípio gera algumas complicações já que ele pode funcionar de diferentes formas. Ele pode ser segmentado em uma estrutura nominal, verbal e mista (MONTEIRO, 2002). Para que se possa fazer uma análise, será necessário observar as frases em que *feedado* (escrito como fidado, nesse caso), *stunado* e *campado* ocorrem.

Dado 5: n e so vc q fica fidado n lixo
Dado 22: bem na hora que eu fui stunado
Dado 10: ta bem massa ser campado

Monteiro (2002, p. 107) argumenta que "Estando o particípio auxiliado pelo verbo ser ou estar, sofrerá flexões genérica e numérica, sendo, portanto, segmentável por uma fórmula híbrida). Essa fórmula é a seguinte:

Quadro 5 – Fórmula híbrida da formação verbal no particípio

P = TN [TV (Rd + VT) + DMT +VT] +FN

Fonte: Monteiro (2002).

Como esses dados apresentam o verbo *ser,* é necessário assim que esses exemplos tenham a seguintes estrutura: [Fid] a]$_{TV}$ d] o]$_{TN}$ -Ø] -Ø]$_{FN}$, [Stun] a]$_{TV}$ d] o] -Ø] -Ø]$_{FN}$ e [Camp] a]$_{TV}$] d] o]$_{TN}$ -Ø] -Ø]$_{FN}$. Nesses casos, se tratando da voz passiva.

É interessante que Duchowny e Drummond (2017, p. 82) consideram esses casos como particípios sendo usados como adjetivos, dando como exemplo as frases "Eu fui top, te dei 2 kills e mesmo assim tu foi solado 4x" e "Kled foi buffado de novo?" que nesses casos, são a voz passiva, e não um adjetivo como foi proposto pelas pesquisadoras.

4.1.3 Siglagem

Quadro 6 – Empréstimos de siglagem no jogo *League of Legends*

Dado (Significado básico)	Processo de criação	Classe
Team Fight (TF) - Luta entre os times	Empréstimo Lexical - Siglagem	Substantivo

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Observa-se no quadro acima outro processo que também aparece atrelado ao empréstimo: a siglagem em *TF* (*team fight*). É bem comum como processo que simplifica a fala e a torna mais ágil, conceito importante dentro de um videogame.

4.2.4. Outros

A única dados que não apresenta estrangeirismo foi "Sup", que é uma truncação de suporte, palavra do português, porém o termo em Inglês (*Support*) é muito parecido com a palavra em português, sendo assim os usuários utilizaram uma palavra que já exista no seu léxico ao invés de usar o de outra língua.

5 CONCLUSÃO

A neologia dentro da língua portuguesa é um processo extremamente produtivo. A ampliação do léxico traz novas possibilidades para expressar os novos contextos e novas realidades que podem aparecer, principalmente, em contextos *online* proporcionados pela *internet*. O jogo virtual *League of Legends* é um exemplo de um ambiente em que essas criações acontecem frequentemente, pois os jogadores utilizam termos que auxiliam na interação entre os jogadores a fim de tornar essa interação ágil.

Nesta pesquisa, objetivou-se coletar e analisar essas palavras dentro desse contexto, observando a estrutura morfológica desses neologismos e sua classificação. Esse tipo de pesquisa é importante pois traça um paralelo entre a teoria de morfologia e um exemplo da criação em uso, podendo-se constatar o que a literatura do assunto trata.

A metodologia usada se atentou para conseguir obter dados na forma mais natural. Desse modo, foi observado o *chat* usado pelos jogadores e a narração das transmissões ao-vivo, o que se mostrou muito proveitoso, pois esses contextos possuem muitos dados e são de fácil acesso. Foi possível entender melhor os processos de neologia através da pesquisa bibliográfica, coletar dados produzidos dentro do contexto do jogo e analisar essas criações com base na teoria do assunto.

Os resultados demonstraram que a maior parte do neologismos são estrangeirismos, que devido a sua adaptação se tornaram empréstimos. Assim, as hipóteses iniciais foram confirmadas. Essas palavras demonstram seu nível de adaptação na língua ao serem usadas como radicais em verbos como em *Ultar*, *Feedar* e *Farmar,* demonstrando que o outro processo de formação de palavras ligado ao jogo é a derivação verbal, em que só o sufixo -*ar* é usado na construção de verbos. A flexão verbal desses casos também foi observada e viu-se,

principalmente, verbos no presente, pretérito perfeito, gerúndio, particípio e imperativo. Também foi encontrado um caso de siglagem. Essa pesquisa concluiu que *League of Legends* é um ambiente propício para essas criações e que apesar de relativamente novas na língua, os processos de formação de palavras são sempre os mesmos, evidenciando como funciona a Morfologia de uma língua.

Essa pesquisa mostrou que a possibilidades de estudos dentro da área são amplas, como analisar a flexão dessas produções, observar através de um análise acústica as adaptações fonológicas dessas palavras e observar os tipos de frases em que se encontram. É possível ainda abrir os horizontes para o mesmo tipo de pesquisa para outros jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS

ALVEZ, I. M.. *Neologismo*: criação lexical. São Paulo: Ática, 1990.

BASILIO, M. *Formação e classes de palavras no português do Brasil*. São Paulo: Contexto, 2004.

BIDERMAN, M. T. C. *Teoria linguística*: (teoria lexical e linguística computacional). 2. ed. São Paulo: Martin Fontes, 2001.

CAMARA JR., J. M.. *Estrutura da língua portuguesa*. 17. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1987.

CAMARA JR., J. M. *Princípios de linguística geral.* 5. ed. Rio de Janeiro: Padrão, 1997.

CARVALHO, N. *Empréstimos linguísticos*. São Paulo: Ática, 1989.

CASTILHO, A. T. *Nova gramática do português brasileiro*. São Paulo: Contexto, 2016.

CORREIA, M.; ALMEIDA, G. M. B. *Neologia em português*. São Paulo: Parábola, 2012.

DUBOIS, J. et al. *Dicionário de linguística.* Direção e coordenação da tradução: Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2008.

DUCHOWNY, A. T.; DRUMOND, M. E. H. A linguagem específica dos jogos de Role-Playing Games (RPG), com ênfase em League of Legends. *Revista de Estudos Acadêmicos de Letras*, v. 10. n. 1, jul. 2017.

FARACO, C. E.; MOURA, F. M. *Gramática*. São Paulo: Ática, 1987.

GAREEZ, P. M.; ZILLES, A. M. S. Estrangeirismos: desejos e ameaças. *In*: FARACO, C. A. (org.). *Estrangeirismos*: guerras em torno da língua. São Paulo: Parábola, 2001.

MONTEIRO, J. L. *Morfologia portuguesa*. 4. ed. Campinas: Pontes. 2002.

PAIVA, V. L. M. O. *Manual de pesquisa em estudos linguísticos*. São Paulo: Parábola, 2019.

PARADES, L. C.; FERREIRA, G. V. S.; GOMES, N. S. A linguagem dos jogos de videogames e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. *Philologus*, Rio de Janeiro, ano 22, n. 66, p. 191-200, set./dez. 2016.

SANDMANN, A. J. *Morfologia lexical*. São Paulo: Contexto, 1992.

SILVA, M. C. F.; MEDEIROS, A. B. *Para conhecer morfologia.* São Paulo: Contexto, 2016.

VALADARES, F. B.; MOURA, M. R. Internetês: neologismos gírios nas redes sociais. *Entretextos*, Londrina, v. 16, n. 2, p. 179-198, jul./dez. 2016.