

**O LÉXICO NEOLÓGICO COMO MARCADOR DE IDENTIDADE E DE
PERTENCIMENTO EM COMUNIDADE DISCURSIVA *GAMER PAIN GAMING***

*The neological lexicon as a marker of identity and belonging in the pain gaming discursive
community*

Raul CHATEL NETO
Instituto Federal Fluminense
raul.chatel@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-2986-5898>

Thiago Soares de OLIVEIRA
Instituto Federal Fluminense
so.thiago@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-3078-0058>

RESUMO: Com os avanços tecnológicos da sociedade moderna, surgem novas formas de comunicação e interação. A crescente demanda do mercado de jogos, atraindo um público de diversas faixas etárias, possibilita a formação de comunidades discursivas específicas para a divisão de experiência entre seus membros, a partir do emprego de itens lexicais neológicos criados para esse fim. Dessa forma, o presente trabalho objetivou compreender, a partir da análise exemplificativa de dez itens lexicais selecionados no contexto/espaço escrito de uso do YouTube (canal PaIN Gaming), como os neologismos utilizados na comunidade discursiva dos *gamers* assume um caráter identitário e de pertencimento. Para tanto, recorreu-se, como base teórica, às obras de autores tais como Alves (2022), Kramersch (2020), e Swales (2016), de modo a dar corpo à pesquisa bibliográfica, adotada como metodologia para o desenvolvimento da pesquisa. Ao fim, chegou-se à conclusão de que os itens neológicos não só configuram especificidades culturais e comunicativas na comunidade *gamer*, como também compõem elementos identitários, já que o desconhecimento de determinados vocábulos pode levar ao afastamento ou à dificuldade de integração de determinado membro pelo fato de ele não “falar aquela linguagem”.

PALAVRAS-CHAVE: Lexicologia; Neologismo; Comunidade Discursiva.

ABSTRACT: With the technological advances of modern society, new forms of communication and interaction emerge. The growing demand in the gaming market makes it possible to form specific discursive communities to share experience among their members, using neological lexical items created for this purpose. Thus, the present work aims to understand, based on the exemplary analysis of ten lexical items selected in the context/written space of use of YouTube (PaIN Gaming channel), how the neologisms used in the discursive community of *gamers* assume a sense of identity and belonging. To this end, as a theoretical basis, we qualitatively resorted to the works of authors such as Alves (2022), Kramersch (2020), and Swales (2016), in order to give substance to the bibliographical research, adopted as a

methodology for the development of the research. In the end, it was concluded that neologic items not only configure cultural and communicative specificities in the *gamer* community, but also compose identity elements, since the lack of knowledge of certain words can lead to the separation or difficulty in integrating a certain member by the fact that one does not “speak the language”.

KEYWORDS: Lexicology; Neologism; Discursive Community.

INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico, dentre outros fatores, propiciou o crescimento do mercado *gamer*. Com isso, surgiram grupos e comunidades digitais em que se pode observar uma escrita cujas especificidades ganharam forma dentro de um contexto identitário. Um exemplo disso é a ocorrência de neologismos como desdobramentos linguísticos circunscritos, neste caso, a um âmbito sociocultural em constante mudança, graças ao fácil acesso à internet e às comunidades virtuais (ou semipresenciais) derivadas dela. Segundo Costa (2005), tais comunidades servem como uma forma de inteligência coletiva apta a afetar os mecanismos perceptivos de um indivíduo a respeito de uma cultura.

Nessa linha expositiva, surge a seguinte pergunta: em que medida os neologismos utilizados pelos *gamers* funcionam como elementos identitários e de pertencimento nesse grupo? Acredita-se que o léxico neológico constituído e utilizado na comunidade *gamer* une os indivíduos por meio de uma confluência de costumes, práticas e expressões vocabulares, de modo que eles se entendam como integrantes de um grupo, partes de um todo. Por isso, o objetivo da presente pesquisa é compreender, a partir da análise exemplificativa de dez itens lexicais selecionados no contexto/espço escrito de uso do YouTube (canal PaIN Gaming), de que forma o aludido fenômeno linguístico que se manifesta na comunidade discursiva dos *gamers* assume um caráter identitário e de pertencimento.

Entende-se relevante a relação que pode ser estabelecida entre o processo neológico, a identidade e a comunidade *gamer*, considerando que, em busca realizada em 25/05/2022, às 17h01min, no Portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e na plataforma SciElo.org, não foram encontradas pesquisas versando sobre a temática da forma como aqui se pretende, ou seja, um vislumbre acerca da comunicação escrita de um grupo emergente a partir da neologia e de fatores identitários. Utilizou-se, no procedimento de busca de manuscritos, a expressão booleana neologismo (neologia OR “processo neológico”) AND identidade AND *gamer*, aplicando-se apenas o filtro “assunto”, de forma que a investigação se mantivesse ampla.

Metodologicamente, trata-se aqui de um trabalho de abordagem qualitativa, já que, tal como anota Tozoni-Reis (2010), fenômenos sociais nem sempre são quantificáveis, interessando muito mais a compreensão e a interpretação de conteúdo do que propriamente a descrição. Além do mais, segundo Minayo (2009), os fenômenos com os quais trabalha a

pesquisa qualitativa são entendidos como parte de uma realidade social, sendo, portanto, preponderantes nesta pesquisa. Além disso, para realizar adequadamente uma análise qualitativa, consoante Gil (2022), é necessária a realização de análise que leve em conta a natureza dos dados coletados, a extensão da amostra, os instrumentos de pesquisa e os pressupostos da teoria que pautaram a pesquisa. Entretanto, dados quantitativos também serão utilizados para abordar a temática pesquisada, especificamente para justificar parte da relevância e da origem das amostras analisadas.

Por fim, registra-se que este trabalho não esgota as diversas possibilidades a partir das quais a temática aqui desenvolvida pode ser abordada, mas ratifica o compromisso com a ciência no sentido de possibilitar um ponto de partida diverso para que outros pesquisadores explorem a relação entre os vocábulos neológicos e as comunidades *gamers* a partir de uma abordagem (ou perspectiva) identitária.

NEOLOGIA, NEOLOGISMO E COMUNIDADES DISCURSIVAS

Alves e Maroneze (2020) traçam um histórico de como as línguas vêm demonstrando a renovação do seu léxico, de acordo com a evolução do grupo ou da sociedade que as falam. Os autores reconhecem a contribuição da internet para as novas feições dos fenômenos neológicos, considerando a evolução da informática como um todo, tratando-se de um aspecto tecnológico relevante. Para tratar desse aspecto criativo, um dos responsáveis por essa inovação lexical, é preciso abordar o que se entende por neologia e por neologismo, termos introduzidos na língua portuguesa, respectivamente nos séculos XIX e XVIII.

A definição de neologia está tipicamente vinculada a dois conceitos distintos, de acordo com Correia e Almeida (2012). Enquanto o primeiro diz respeito à “capacidade natural de renovação do léxico de uma língua pela criação e incorporação de unidades novas, os neologismos”, o segundo é entendido de forma ampla como o estudo dos neologismos (Correia; Almeida, 2012, p. 17). Nesse sentido, a neologia está ligada à criatividade no âmbito lexical, ou seja, à capacidade de alargamento consciente do sistema linguístico a partir de princípios não previsíveis, embora motivados, de abstração e de comparação, consoante entendem Correia e Almeida (2012).

Alves (1996, p. 11), por sua vez, compreende de forma abrangente o conceito de neologia, entendendo que se trata de “todos os fenômenos novos que atingem uma língua” (inclusive no âmbito do léxico), ainda que tal denominação seja recente se revisitado o desenvolvimento do acervo lexical das línguas ao longo da história. Em trabalho recente, Alves e Maroneze (2020) pontuam que tanto a neologia quanto o neologismo são termos tradicionalmente utilizados para a designação da criatividade no âmbito lexical, sendo que o primeiro designa o processo de criação; o segundo, o produto desse processo, isto é, a unidade lexical criada. De modo resumido, neologismo “é uma unidade lexical cuja forma significativa ou cuja relação significante-significado, caracterizada por um funcionamento ou efeito num determinado modelo de comunicação, não se tinha realizado no estágio imediatamente anterior do código da língua” (Correia; Almeida, 2012, p. 23).

Com efeito, o léxico é fluido, funcionando como “um inventário aberto, em parte mutável, [...], a visão de mundo e a cultura do povo que o usa” (Bassetto, 2010, p. 127). No mundo contemporâneo, sujeito a vários tipos de mudança, o arcabouço lexical pode servir como elemento-marcador de uma transformação social, já que “as mudanças lexicais acompanham as alterações sociais, econômicas, políticas e culturais da comunidade [...]. Mudanças sociais mais rápidas aceleram também as do léxico, conforme se verificou no século XX e no nosso [XXI], com a rápida evolução tecnológica e seus numerosos neologismos” (Bassetto, 2010, p. 126). É nesse sentido que, com a formação de comunidades discursivas diversas, o léxico neológico sofre incremento também diverso, incorporando novas palavras que passam a funcionar como elementos de identificação de indivíduos.

De acordo com Bassetto (2010), é mais fácil observar a mudança lexical a partir das palavras entendidas como de significação aberta, a exemplo de substantivos, adjetivos e verbos, do que nas de significação fechada (preposições e conjunções, além de elementos que assumem funções distintas dentro da estrutura do período). Neste último caso, o inventário normalmente é fechado, mas explicável por meio da mudança linguística no decorrer do processo evolutivo da palavra, de modo que, para entender como língua, cultura e pertencimento se entrelaçam dentro de uma comunidade discursiva, especificamente a dos *gamers*, vale a pena dar foco ao primeiro grupo de palavras (significação externa).

A língua é o meio pelo qual a vida social é conduzida e, no contexto comunicativo, vincula-se à cultura por meio de complexas formas, fato que ocorre por conta de as palavras serem capazes de retratar um conjunto de ideias, crenças e pensamentos de um determinado

indivíduo e sua realidade cultural (Kramersch, 2020). Ocorre que, ao se expressarem, as pessoas projetam suas experiências anteriores e criam outras. Nesse movimento, grupos ou comunidades discursivas também são gerados. Para Kramersch (2020), ao tratar a língua como um sistema de signos com um valor cultural, assume-se que é por meio dela que se adquire e se manifesta uma identidade cultural.

Por essa óptica, a comunidade *gamer*, como uma produtora de língua(gem), apresenta padrões sociais e de adequação, já que a identidade advém da forma comum de os indivíduos enxergarem o mundo ou determinado aspecto dele. Sendo assim, o modo como se utiliza a língua é fundamental, incluindo-se aí as formações neológicas, seja pelo aspecto frutivo, seja pelo profissional, como é o caso de um jogo eletrônico cuja interação ocorre on-line, meio/ambiente em que certos comportamentos verbais são esperados, pressupondo-se a existência de uma “etiqueta”.

Para melhor elucidação, considerando o padrão heterogêneo dos membros de uma determinada comunidade, Kramersch (2020) se refere às “comunidades discursivas” quando alude às maneiras pelas quais determinado grupo social usa a língua para satisfazer suas necessidades sociais para além do léxico e da língua em si, aprofundando-se em como esse código próprio se difere dos demais, o que converge na influência comportamental, na inserção de assuntos, nas formas de apresentação de determinados tópicos e sob como depreender sentidos acerca deles. Dessa forma, a comunidade *gamer* é entendida como uma comunidade discursiva, pois seus membros compartilham um contexto sociocultural, práticas e, entre outros objetos, uma linguagem escrita própria como elemento constitutivo, operando também como fator de pertencimento.

A questão é sobre como a língua(gem) cria vínculos e se legitima diante de uma comunidade discursiva, como isso simbolicamente se atrela ao senso de ser e pertencer de um indivíduo nela integrado, compondo, portanto, a acepção de identidade cultural dessa pessoa, inclusive por meio de determinados usos lexicais. Kramersch (2020) observa que, em sociedades isoladas e homogêneas, tanto pela língua ou práticas culturais, é facilitada a tarefa de determinar tal identidade, ao passo que, em sociedades historicamente complexas e abertas, os liames de definição de padrões são mais difíceis de traçar. Assim, nota-se que, nessas sociedades permeadas pela modernidade, coexistem muitos grupos distintos, ou melhor, comunidades discursivas, cada uma com sua identidade cultural, embora possam ter fronteiras fluidas com outras.

Nesse sentido, Swales (2016) aponta características ligadas à noção de comunidade discursiva, sendo a primeira delas a amplitude de objetivos comuns dos membros a ela pertencentes, sendo esses objetivos públicos para o fim dessa dada comunidade. O segundo ponto levantado pelo autor diz respeito à existência de mecanismos de intercomunicação entre os membros de uma dada comunidade, variando tanto o meio (encontros, cartas, e-mails, encontros virtuais, dentre outros) como os métodos. Além disso, uma comunidade possui suas próprias formas de difundir informações entre seus membros, além de formas de *feedback* sobre a existência de diversos meios de comunicação, acabando, intencionalmente ou não, atraindo novas pessoas e novos discursos que corroboram a heterogeneidade da própria natureza da comunidade.

Ademais, Swales (2016) menciona o fato de que o caráter heterogêneo da comunidade discursiva gera um léxico específico entre os membros, no caminho do levantamento teórico contido na obra de Kramsch (2020). Pela definição dos critérios teóricos apontados, a comunidade *gamer* pode ser considerada uma comunidade discursiva, visto que, contemplando seu caráter heterogêneo, ela consegue unir indivíduos diferentes com objetivos comuns, com identidades culturais próprias, mas que, no ambiente da comunidade, confluem e, por consequência, desenvolvem a produção de itens lexicais diferentes, próprios para a situação na qual se inserem.

É importante salientar, sobre o porte da comunidade *gamer*, o atravessamento mercadológico e cultural crescente. Por meio da Pesquisa Games Brasil - PGB (2022), que envolveu cerca de 14.000 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal, foi possível obter os seguintes resultados: a) entre celulares, consoles, tablets e computadores, 74% dos entrevistados consumiram jogos eletrônicos, ao menos em 2022, perdendo apenas para o ano de 2018, quando o percentual era de 75,5%; b) 51% desses indivíduos são mulheres e 49% são homens; c) as maiores faixas etárias, correspondem aos grupos de 16 a 19 anos (17,7%) e de 20 a 24 anos (25,5%); e c) o segmento acima de 50 anos corresponde a 6,5% do total, ou seja, quanto ao público que compõe a comunidade, há grande heterogeneidade.

Já o aspecto econômico pode ser analisado por coleta de dados realizada pelo Newzoo Data Gaming (2022). Somente em 2021, o mercado de jogos eletrônicos moveu 175,8 milhões de dólares, seja em cenários competitivos, seja em venda de jogos eletrônicos no geral. Ainda, no relatório do portal, foi possível analisar que o público leva em consideração a capacidade de conhecer novas pessoas por meio dos jogos, sendo que 84% dos jogadores participantes da

coleta reforçaram a capacidade de união em função de interesses semelhantes propiciados pelos jogos.

Desse modo, tendo por baliza tais dados, observa-se, mercadológica e/ou culturalmente, uma comunidade em torno de um mesmo interesse, o que leva, segundo Kramsch (2020), a práticas e comportamentos culturais semelhantes, especialmente nos aspectos comunicativos relacionados à forma escrita como mecanismo de interação. De acordo com os dados da PGB (2022), a indústria *gamer* brasileira ainda está em crescimento, resultando em poucos jogos eletrônicos de origem nacional, sendo, portanto, a maioria dos produtos advindos de empresas e estúdios estrangeiros com foco na língua inglesa (por critérios de número de falantes e de acessibilidade). Assim, os vocábulos neológicos analisados posteriormente partilham desta fonte linguística: o arcabouço lexical do inglês.

ANÁLISE DE ITENS LEXICAIS ORIUNDOS DE COMUNIDADE DISCURSIVA GAMER

Antes de passar à análise dos dez elementos que compõem o *corpus* da pesquisa, é preciso explicitar os critérios estabelecidos para sua execução. São eles:

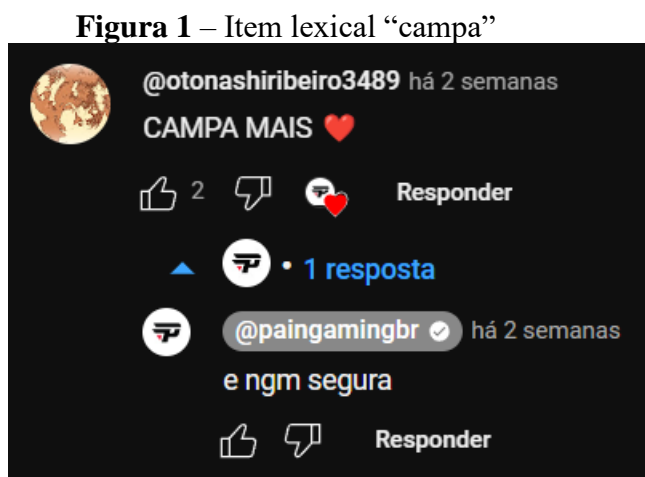
a) Para a seleção da plataforma: escolheu-se o YouTube, pois, segundo a Global Media Insight (2022), somente nos Estados Unidos foi constatada a presença de pelo menos 220 milhões de usuários. No Brasil, 138 milhões de pessoas entre 18 e 65 anos utilizam a plataforma, sendo ela utilizada também de forma mercadológica;

b) Para a seleção do canal: por se tratar de uma análise do fenômeno neológico advindo da comunidade discursiva *gamer* a partir de uma perspectiva preponderantemente qualitativa, ou seja, o objetivo é atestar a existência da ocorrência e analisá-la, o canal escolhido é o da PaIN Gaming, maior time competitivo brasileiro de grande renome do jogo League of Legends. Tratam-se de youtubers de grande engajamento e produtores constantes de conteúdo;

c) Para a seleção dos vocábulos: analisaram-se os neológicos, dos meses de outubro e novembro de 2022, cuja repetição ocorre com maior frequência, sendo eles extraídos de comentários postados por pessoas inscritas ou não nos canais selecionados, incluindo-se não apenas os itens lexicais contidos na escrita dos produtores do conteúdo, mas também daqueles que os seguem, compondo, assim, a alegada comunidade discursiva;

d) Para análise dos itens lexicais coletados: I) foi identificada a origem dos elementos que compõem os itens lexicais selecionados, isto é, se são de origem nacional, internacional ou resultado de uma mescla para utilização no jogo League of Legends; e II) foi delimitado o porquê do uso do termo em determinada situação dentro do âmbito do jogo, levando-se em conta também o contexto de uso dentro da comunidade analisada a partir do perfil identitário dos componentes da aludida comunidade.

Passa-se à análise dos itens neológicos da comunidade discursiva *gamer* a partir da Figura 1:



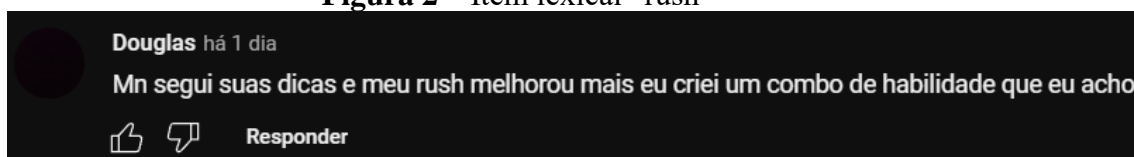
Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-XRJgsnJMIA>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Na Figura 1, tem-se o termo “campa” sendo utilizado por um seguidor do canal ora analisado. Sua formação neológica se dá através do “aportuguesamento”, ou seja, adaptação ortográfica de uma palavra estrangeira em acordo fonética e morfológicamente com a língua portuguesa a partir da conjugação do verbo acampar (1ª conjugação). Afinal, deve-se levar em conta que a multiplicidade de atividades do falante no seio de uma sociedade influenciará a criação de palavras para atender necessidades culturais, possibilitando, assim, melhor comunicação. Nesse caso, o termo apropriado foi o verbo “to camp”, do inglês, cujo significado é acampar.

Dentro dessa comunidade *gamer*, a formação “campa”, conjugada no imperativo, significa se manter em uma posição, seja para fins estratégicos, seja para viabilizar subterfúgios táticos. É necessária a insistência do jogador na repetição desse padrão e, geralmente, a prática não é bem vista entre os envolvidos. Semanticamente, acampar e “campar” têm o mesmo

significado de se instalar, ainda que provisoriamente, em algum lugar. Ocorre variação, portanto, no aspecto pragmático, o contexto de uso, nesse caso, no âmbito dos jogos eletrônicos. O estudo desses termos em seus respectivos contextos é importante, pois, como afirma Swales (2016), dentro desse padrão de comunidade e sua forma de comunicação e recursos linguísticos, quando não se entende determinado termo, ocorre a limitação da participação e da adesão do indivíduo. Ele não se torna “parte”. Agora, eis a Figura 2:

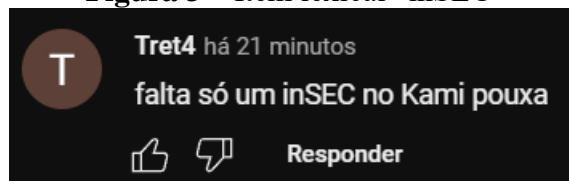
Figura 2 – Item lexical “rush”



Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=-XRJgsnJMIA>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Na Figura 2 também ocorre o processo de aportuguesamento, tal como na Figura 1, porém o termo empregado é o verbo “rush” (também da língua inglesa), significando pressa, urgência, avanço rápido ou invasão, usado nesse contexto como substantivo. Na verdade, o uso de rushar, rushando ou rush (substantivo) pela comunidade *gamer* envolve o desenvolvimento de técnicas para acelerar o alcance de determinado objetivo dentro de uma partida, desde a invasão do território do oponente até a obtenção de algum item capaz de ofertar vantagem ao jogador. Em ambos os casos, o valor semântico do termo analisado não se distancia quando transportado do inglês para o português, mas se adapta ao contexto de uso do falante. Por mais que se possa cogitar o uso simultâneo em português das expressões, o pertencimento à uma comunidade discursiva implica adesão aos seus diversos aspectos culturais, incluindo a linguagem utilizada e, por conseguinte, seus vocábulos neológicos, conforme já mencionado por Kramersch (2020).

Aliás, Kramersch (2020) se refere ao termo “multicultural” quando aborda indivíduos que participam de uma ou mais comunidades discursivas que, inseridos em cada uma delas, devem buscar recursos “sociais” e linguísticos. Quando se leva em conta o sentido social, o senso de identidade acaba advindo das sucessivas participações daquele sujeito no âmbito de uma comunidade, tornando-se seu conteúdo, parte de seu interesse e, por conseguinte, de sua identidade. A seguir, a Figura 3:

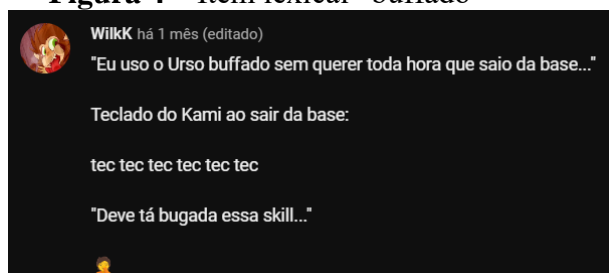
Figura 3 – Item lexical “inSEC”

Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YU4ggIvW-P4>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Para abordagem do item neológico contido na Figura 3, vale recordar que, em 2003, a atleta olímpica brasileira Daiane dos Santos, a partir de seu duplo twist carpado, ganhou a medalha de ouro. O salto vencedor passou a ser reconhecido pelo sobrenome da atleta, ou seja, a manobra é também chamada internacionalmente de “Dos Santos”. O item “inSec” segue idêntica lógica; porém, no cenário desportivo dos jogos eletrônicos. Isso se dá graças à jogada realizada pelo sul-coreano Choi Inseok, a qual consiste em arremessar o oponente ao encontro do território ou das torres inimigas, tirando-o da formação tática anterior. Inseok não a inventou, mas, pelo seu uso no campeonato e pela vitória alcançada pelo time de League of Legends no mundial, posteriormente, houve associação de seu nome à técnica, de forma que jogar com esse personagem sem saber utilizar a técnica é mal visto entre os jogadores, o que pode ser subentendido pela expressão de desagrado “pouxa”.

Como o apelido do coreano no jogo era “inSec”, quando se realiza uma jogada que foi batizada com seu nome, segundo dados da ESPN (2018), e quando se joga com o mesmo personagem que o coreano utilizou, é comum que jogadores usem o seu nome virtual como técnica, servindo de exemplo tanto o caso de Daiane dos Santos quanto o de Choi Inseok para a formação de um epônimo, aproximando-se dos da espécie de “campos semânticos”.

Sobre esse conceito, Oliveira Filho define os epônimos (2001) como aquilo que leva em conta o contexto artístico, científico, mitológico, social e popular de uma sociedade, nesse caso originando batismo de determinada coisa ou algum feito em homenagem a algo ou alguém, utilizando o nome desse objeto. Sua prática, portanto, fez com que seu nome fosse gravado nos anais do jogo e que toda a comunidade *gamer* o utilizasse como técnica, deslocando a classe gramatical de substantivo próprio para comum, bem como tornando mais complexa e dinâmica sua dimensão semântico-pragmática. Vide a Figura 4:

Figura 4 – Item lexical “buffado”

Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=L1G07evFP2o>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Na Figura 4, dois vocábulos de origem neológica se apresentam: “bugada” e “buffado”.

O primeiro, que se liga à linguagem da internet, pode ser, é claro, utilizado no contexto da comunidade *gamer*, haja vista um bug ser um comportamento inesperado de algum programa, seja jogo, seja software de produção. Assim, o termo serve como indicativo de um funcionamento inesperado ou indevido de alguma tecnologia. Em perspectiva histórica, segundo Shapiro (1987), o termo ‘bug’ ganha maior popularidade no meio computacional quando, em Harvard, em 1947, uma mariposa foi encontrada entre duas peças mecânicas de um aparato, causando falhas. Após retirarem o inseto (“bug” em inglês) já sem vida, colaram-no sobre os avisos de estudo da sala. Com o tempo, após o episódio, os termos “bug” e “debug” se popularizaram ainda mais: o “inseto” como causa de uma falha tanto de hardware como de software.

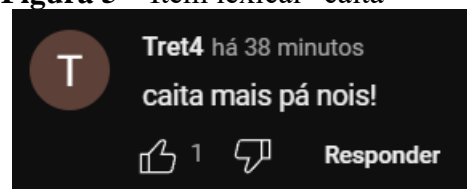
A palavra “bug”, também utilizada em comunidades discursivas ligadas ao campo da computação, demonstra a porosidade de determinados termos, o que se pode constatar por meio da obra de Wenger (1998), autor que desenvolve o conceito de “comunidade de prática”. Segundo o autor, para uma comunidade ser caracterizada por essa alcunha, seus sujeitos devem ter um interesse em comum, uma forma de empreendimento ou investimento conjunto e experiências (e repertórios) compartilhadas. Wenger (1998) utiliza em seus estudos a relação aluno-professor-aprendizado ou empresas e divisão de tarefas. Nesse sentido, são possíveis a existência e a criação de termos neológicos dentro das comunidades de prática. Entretanto, é importante mencionar que a perspectiva de Wangler (1998) não se coaduna com os conceitos de Swales (2016) e Kramsch (2020) nos aspectos sociabilidade e abertura, tendo em vista que a tentativa de adesão, na concepção de Wenger (1998), não é suficiente diante apenas da vontade e do interesse do indivíduo, mas sim da comunhão dos três critérios citados

anteriormente, razão pela qual o conceito de “comunidade discursiva” parece socialmente mais amplo e inclusivo.

O termo “buffado”, por sua vez, é usado nos jogos quando alguém recebe de outro jogador ou de algum mecanismo do próprio jogo um auxílio que lhe concede uma vantagem em relação aos demais. Não se trata de trapaça, é algo alcançável ou de possível concessão. Estar “buffado” significa estar forte, bem à frente dos demais jogadores na competição em si. Segundo o Dicionário Etimológico de Liberman (2008), o termo é associado às etimologias italiana (*bufalus*) e francesa (*buffle-buffalo*), advindas do latim.

Ainda, tem-se *Buff* significando a parte mole do couro do búfalo (substantivo). Já em meados de 1849, quando se dizia que “alguém tem a natureza do couro de búfalo” ou a cor, tratava-se de um adjetivo positivo indicando força; ainda, em 1960, *buff* significava “polir”, “tornar atrativo”, ainda se ligando ao produto advindo da exploração do animal. Sendo assim, de acordo com Kramsch (2020) e Swales (2016), o uso de determinado item lexical se acomoda ao contexto da comunidade no qual é utilizado e, tendo em vista o sentido da força do búfalo (animal), o contexto semântico-pragmático da Figura 4 ora explicitado se demonstra compatível. Segue a Figura 5:

Figura 5 – Item lexical “caita”



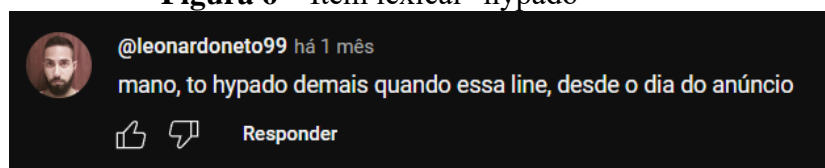
Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=L1G07evFP2o>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Na Figura 5, o termo “caita” ocorre como verbo conjugado no imperativo afirmativo da forma regular de primeira conjugação “caitar”. No âmbito da comunidade discursiva ora estudada, houve o aportuguesamento do item lexical “kite”, advindo do inglês, significando pipa. Ao que parece, o movimento de ida e vinda do objeto em contato com o vento (para efeito de manutenção de voo) se alterou, já que, nos jogos, a prática de “caitar” consiste em um jogador chamar a atenção do outro através de constantes práticas provocativas ou ataques diretos, ora avançando, ora recuando. O objetivo é reduzir a atenção ou velocidade do alvo, objetivando atraí-lo. Portanto, parece ter sido mantida a noção de movimento, mas não a

finalidade dele. Isso significa que nem sempre a palavra estrangeira aportuguesada manterá o mesmo valor semântico, o que não prejudica, conforme já mencionado em Swales (2016), o uso do vocábulo pela comunidade, bastando que a intercomunicação entre seus integrantes seja mantida – e mesmo enriquecida pelo acréscimo da inovação linguística ao seu léxico. Agora, passa-se à análise da Figura 6:

Figura 6 – Item lexical “hypado”

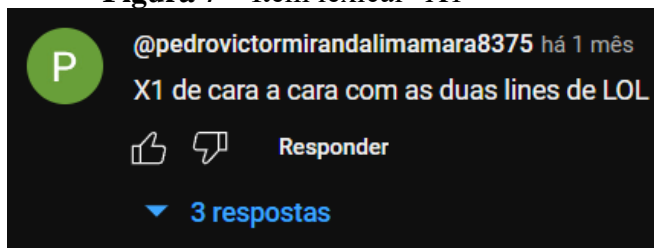


Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7qnhpzEUDvQ>. Acesso em: 25 nov. 2022.

O item neológico ‘hype’, contido na Figura 6, surgiu nas comunidades discursivas on-line, sendo utilizado também nas comunidades *gamers*. Há, inclusive, uso aportuguesado da expressão, mantendo o mesmo sentido explicitado a seguir: aproxima-se muito da expressão “fogo de palha”, remetendo a uma empolgação forte, mas que tende a ir enfraquecendo à medida que o tempo passa. Estar “hypado” é estar empolgado, ansioso por determinada coisa. Pode assumir a forma de substantivo como em “o hype é real”, forma adjetiva ao modificar um substantivo e, também, adverbial de modo, modulando outros adjetivos, advérbios e verbos. É comum entre os jogadores o uso dessa palavra quando um jogo novo é anunciado, tal como um produto ligado à área. Liberman (2009) associa o termo à uma hipérbole, justamente pela ênfase de exagero ou intensificação transmitida ao signo linguístico e, também, pela função desempenhada pela figura de linguagem, ao menos iguais em inglês e português. Eis a Figura 7:

Figura 7 – Item lexical “X1”

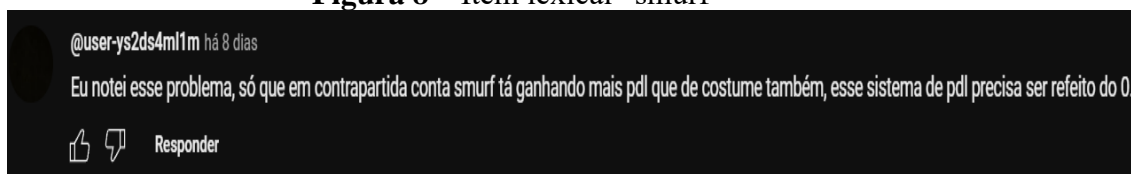


Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7qnhpzEUDvQ>. Acesso em: 25 nov. 2022.

Na Figura 7, o termo “X1” é formado a partir da abreviação de “1 versus 1”, usada para demonstrar, narrativamente, algum momento específico entre dois oponentes e também utilizada para uma pessoa desafiar a outra, neste caso assumindo tom prosódico de pergunta desafiadora (e. g.: “vai x1 então?”). Sentido semelhante pode ser depreendido da expressão “cara a cara”, vista também como uma proposta de desafio ou de resolução de matéria importante, concedendo, assim, efeito pleonástico ou de superabundância, afinal, quando se encara algo ou alguém, o indivíduo está de frente referencialmente: constituem, portanto, tanto o vocábulo neológico “X1” como a expressão “cara a cara” itens pleonásticos pela propriedade redundante de seus contextos de uso. Vide a Figura 8, a seguir:

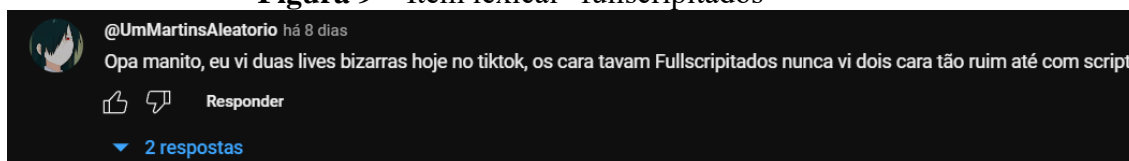
Figura 8 – Item lexical “smurf”



Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7qnhpzEUDvQ>. Acesso em: 26 nov. 2022.

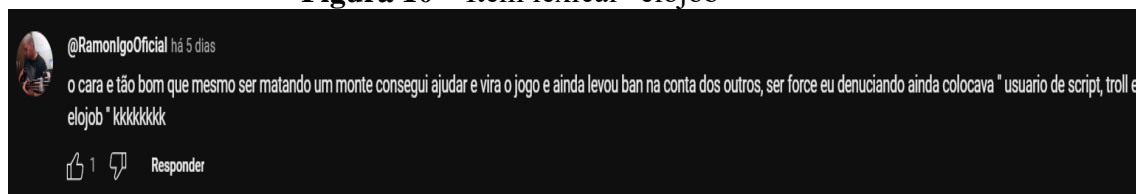
A ocorrência do termo “smurf”, contido na Figura 8, tem se tornado bastante comum e, também, um instrumento mercadológico, como será abordado na Figura 10. No caso em questão, uma conta smurf pertence a um impostor. O item neológico adquire o caráter morfológico de adjetivo, pois a conta assim nomeada está na posse de um jogador altamente habilidoso que, para determinado fim, cria uma conta de iniciante em determinado jogo, disfarçando-se e prejudicando o equilíbrio da comunidade. A origem do nome advém, como aponta Stegner (2021), do desenho “Os Smurfs”, pois, em meados dos anos 90, dois jogadores utilizavam apelidos como “Papasmurf” e “Smurfette”, fato etimologicamente “inventivo” e arbitrário, atributos que, segundo Swales (2011), compõem a forma pela qual um item lexical próprio de uma comunidade discursiva pode se apresentar. Agora, a Figura 9:

Figura 9 – Item lexical “fullscritados”

Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YU4ggIvW-P4>. Acesso em: 26 nov. 2022.

Na Figura 9, o primeiro item dessa amálgama, *full*, advém do inglês, termo que significa completo ou, dentro de determinado contexto, cheio. Um *script*, por sua vez, relaciona-se à linguagem de programação e, segundo o *Ukessays* (2015), faz parte de um modelo de linguagem, portanto se organizando para obedecer a determinadas funções para programas, servidores, páginas de internet. Entretanto, no contexto da comunidade discursiva *gamer* ora estudada, o *script* é utilizado no *software* do jogo para atuar como um mecanismo de trapaça, fazendo com que funções sejam desempenhadas automaticamente e com precisão acima da humana.

Segundo Cunha e Cintra (2016), o sufixo –ado tem sentido de território subordinado a titular ou instituição ou titulação (mestrado, condado). Contudo, na aderência neológica, é possível afirmar que, dentro da comunidade estudada, -ado assume um caráter adjetivo (Pedro está “escriptado”: sujeito, verbo de ligação e predicativo), mas pode manter essa ideia de titulação, se o contexto pragmático da comunidade discursiva entender dessa forma, talvez pela prática reiterada do indivíduo. No mais, essa composição se refere a um trapaceiro na prática de determinado jogo. Por fim, eis a Figura 10:

Figura 10 – Item lexical “elojob”

Fonte: Canal PaIN Gaming. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YU4ggIvW-P4>. Acesso em: 26 nov. 2022.

A Figura 10 contém a ocorrência de “elojob”. Enquanto na Figura 6 o termo “smurf” aparece ligado à prática consistente entre jogadores experientes em criar contas falsas para jogar

com novatos, a ocorrência de “elojob” toma uma feição, além de trapaceira, mercadológica. Ocorre que o ranking mundial do jogo League of Legends é marcado pelos seus pontos de elo, um balancete entre suas vitórias e derrotas que faz com que o indivíduo seja alocado em um grupo de jogadores com habilidade parecida, podendo ter a oportunidade de jogar competitivamente e subir, como também descer, de acordo com as vitórias e derrotas. A partir disso, muitos jogadores habilidosos podem vender o serviço de uso de conta, atuando no lugar do iniciante, alçando o jogador contratante a posição que não condiz com o seu nível técnico, desequilibrando a comunidade e a forma como se dá o jogo. Elo, portanto, refere-se aos aludidos pontos de elo, ao passo que ‘job’, do inglês, significa trabalho ou emprego. É uma prática de trabalho consistente em assumir a identidade de um jogador mediante pagamento para colocá-lo em posição inconsistente com a sua habilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa objetivou compreender, com base nas obras de Kramsch (2020) e de Swales (2016), em que medida os itens lexicais neológicos advindos da comunidade discursiva *gamer PaIN Gaming* eram capazes de servir como elementos identitários e em qual medida a constituição dessa identidade se operava. Tal hipótese foi confirmada em relação à comunidade discursiva *gamer* analisada, dada a constatação do uso de neologismos dos quais os membros devem se inteirar para fazerem parte desse grupo, levando em conta que o desconhecimento, como em qualquer outra comunidade, pode levar ao afastamento ou à dificuldade de integração de tal membro, justamente por ele não falar aquela “linguagem”.

Quanto ao aspecto identitário, quando inserido na comunidade discursiva, o indivíduo se torna engajado pela confluência de interesses homogêneos da comunidade, sendo permeado pela busca compartilhada dos objetivos comuns, sem, contudo, abandonar suas singularidades. Embora tenha sido estudado o aspecto linguístico, representado pelos estudos neológicos e lexicais, o elemento que compõe a liga entre os membros de uma comunidade discursiva é a troca intercultural como um todo, operando em constante troca com a sociedade.

A coleta e a análise do material representado nas Figuras, pelo já exposto, corroboram também a possibilidade de os neologismos advindos da comunidade *gamer* poderem ser analisados nas dimensões semântico-pragmáticas, bem como na morfológica e, indo além, também na sintática. Notou-se também grande influência do inglês na formação dos itens

analisados, embora diversos deles “bebam” também da fonte das línguas ibéricas e do latim, o que também corrobora a liberdade do falante ao fazer o uso da(s) língua(s), o que revela que as comunidades discursivas são fontes abundantes de pesquisa de fenômenos linguísticos.

Dessa forma, pela acessibilidade, o jogo como produto, ou pelo menos a maioria deles permeia um segmento etário diversificado, permitindo novas interações, ambientes virtuais sociais, podendo resultar em uma troca cultural entre os sujeitos envolvidos. A marca da heterogeneidade e da cultura própria de cada componente da comunidade discursiva não é abandonada, mas sim agregada ao repertório individual, sendo também uma possível causa para a existência de novos itens neológicos, quando cada um desses indivíduos converge a um grupo cujo interesse é o mesmo, ou seja, uma comunidade discursiva. Assim, é necessário estudos que abordem outras comunidades discursivas a fim de confirmar que as noções gerais aventadas por Kramersch e Swales são aplicáveis à diversidade de comunidades existentes.

REFERÊNCIAS

ALVES, I. M. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação lingüística. **Alfa**, São Paulo, n. 40, p. 11-16, 1996. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3992/3662>. Acesso em: 3 jul. 2022.

ALVES, I. M.; MARONEZE, B. O. Neologia: histórico e perspectivas. **Revista GTLex**, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 6-32, 2020. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/GTLex/article/view/55082>. Acesso em: 20 jun. 2022.

BASSETO, B. F. **Elementos de Filologia Românica**: história interna das línguas românicas. V. 2. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2010.

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

COSTA, R. As Comunidades Virtuais. **Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 8, n. 2, p. 55-73, jul./dez. 2005. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/114334/mod_resource/content/1/As%20comunidade%20virtuais_Rogeiro%20da%20Costa.pdf. Acesso em: 18 abr. 2023.

CUNHA, C; CINTRA, L. F. L. **Nova Gramática do português contemporâneo**. Rio de Janeiro: Lexicon, 2010.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

GLOBAL MEDIA INSIGHT. **Youtube User Statistics 2023**, 2023. Disponível em <https://www.globalmediainsight.com/blog/youtube-users-statistics>. Acesso em: 20 out. 2022.

KRAMSCH, C. **Language and Culture**. Oxford: Oxford University Press, 2020.

LIBERMAN, A. **An Analytic Dictionary of English Etymology: An Introduction**. 7th edition. Univ of Minnesota Press: Minnesota, 2008.

MELO, G. **Conheça inSec, o caçador que dá nome à jogada mais famosa e difícil de League of Legends**. ESPN, 2018. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_id/4007348/conheca-insec-o-cacador-que-da-nome-a-jogada-mais-famosa-e-dificil-de-league-of-legends. Acesso em: 08 out. 2022.

MINAYO, M. C. S.; DELANDES, S. F.; GOMES, R. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 32. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2012.

NEW ZOO DATA GAMING. **Game Population Data**, 2022. Disponível em: <https://newzoo.com/global-gamer-study>. Acesso em: 24 out. 2022.

OLIVEIRA FILHO, J. S. **Palavras oriundas, pelo processo eponímico, de antropônimos: classificações**. 2001. 211 f. Dissertação (Mestrado em Linguística e Língua Portuguesa) - Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Araraquara, 2001. Disponível em: https://agendapos.fclar.unesp.br/agenda-pos/linguistica_lingua_portuguesa/211. Acesso em: 24 out. 2022.

PESQUISA GAMES BRASIL. **Consumo de games é cada vez mais comum e pode trazer benefícios**, 2022a. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/tv-brasil-consumo-de-games-e-cada-vez-mais-comum-e-pode-trazer-beneficios/>. Acesso em: 07 out. 2022.

PESQUISA GAMES BRASIL. **Estatísticas de jogadores**, 2022b. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2022-painel-gratuito-pgb22>. Acesso em: 7 out. 2022.

SHAPIRO, F. R. **Etymology of the Computer Bug: History and Folklore**. American Speech, V. 62, N. 4 (Winter 1987). North Carolina: Duke University Press, 1987.

STEGNER, B. **What is a gaming smurf? Make Use Of**, abr. 2021. Disponível em: <https://www.makeuseof.com/what-is-a-smurf-in-gaming/>. Acesso em: 23 out. 2022.

SWALES, J. Reflections on the concept of discourse community. **Asp**, n. 69, p. 7-19, 2016. Disponível em: <https://journals.openedition.org/asp/4763>. Acesso em: 29 out. 2022.

TOZONI-REIS, M. F. C. **Metodologia da pesquisa**. 2. ed. Curitiba: IESDE, 2009.

UKESSAYS. **Advantages of scripting language of scripting language computer**, 2018. Disponível em: <https://www.ukessays.com/essays/computer-science/advantages-of-scripting-language-computer-science-essay.php#citethis>. Acesso em: 8 out. 2022.

WENGER, E. **Comunities of practices learning, meaning and identity**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Recebido em: Fev. 2024.

Aceito em: Abr. 2024.