



**Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Instituto de Linguagens e Literatura
Curso de Licenciatura em Letras Língua Inglesa**

IRLANA MARIA DA SILVA RODRIGUES

**TERMINOLOGIA DE JOGADORES DE ROLE-PLAYING GAMES (RPGs)
ELETRÔNICOS, UM ESTUDO LEXICOGRÁFICO A PARTIR DE
EMPRÉSTIMOS DA LÍNGUA INGLESA**

REDENÇÃO-CEARÁ

2024



**Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Instituto de Linguagens e Literaturas
Curso de Licenciatura em Letras Língua Inglesa**

IRLANA MARIA DA SILVA RODRIGUES

**TERMINOLOGIA DE JOGADORES DE ROLE PLAYING GAMES (RPGs)
ELETRÔNICOS, UM ESTUDO LEXICOGRÁFICO A PARTIR DE
EMPRÉSTIMOS DA LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Graduação em Letras - Língua Inglesa da
UNILAB, como requisito parcial para obtenção de
título de Licenciada em Letras - Língua Inglesa.

Orientador: Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

REDENÇÃO

2024

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da UNILAB
Catalogação de Publicação na Fonte.

Rodrigues, Irlana Maria da Silva.

R611t

Terminologia de jogadores de role-playing games eletrônicos: um estudo lexicográfico a partir de empréstimos da língua inglesa / Irlana Maria da Silva Rodrigues. - Redenção, 2024.
30f: il.

Monografia - Curso de Letras - Língua Inglesa, Instituto de Linguagens e Literaturas, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, Redenção, 2024.

Orientador: Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito.

1. Role-Playing Games. 2. Jogos no ensino de língua inglesa.
3. Terminologia. 4. Língua inglesa - Lexicografia. I. Título

CE/UF/BSP

CDD 428.24

FOLHA DE APROVAÇÃO

IRLANA MARIA DA SILVA RODRIGUES

Terminologia de jogadores de role playing games (rpgs) eletrônicos, um estudo lexicográfico a partir de empréstimos da língua inglesa.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Letras - Língua Inglesa do Instituto de Linguagens e Literatura da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Licenciada em Letras - Língua Inglesa.

Local:

Data de aprovação: ____ / ____ / ____

Banca Examinadora

Prof. Dr. João Luiz Teixeira de Brito (Orientador)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Letras - Língua Inglesa – ILL/UNILAB

Profa. Dra. Claudia Regina Rodrigues Calado

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Letras - Língua Inglesa – ILL/UNILAB

Prof. Dr. Tiago Martins da Cunha

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Letras - Língua Inglesa – ILL/UNILAB

AGRADECIMENTOS

A mim, por ter força e paciência para ultrapassar todos os obstáculos que surgiram ao longo do curso. Aos meus pais, Verinelda e Egino, que me incentivaram durante todo o percurso e compreenderam a minha luta e determinação para que essa realização fosse possível. Aos meus amigos, Edson e Marcelo que me apoiaram e foram um grande pilar para que eu não desistisse no meio do caminho. Aos professores do curso, por todos os ensinamentos e ao meu querido orientador João Luiz, por toda a sabedoria necessária e calma do universo.

Muitos da minha linguagem eram cavaleiros de dragões.

Mas poucos de nós eram sonhadores.

(HOUSE OF THE DRAGON - 2022)

RESUMO

A seguinte pesquisa analisa a terminologia de jogadores de role-playing games (RPGs) eletrônicos, por meio de um estudo lexicográfico a partir de empréstimos da língua inglesa, especificamente através da investigação de diálogos coletados em partidas *online* dos RPGs *Genshin Impact* e *League Of Legends*. O objetivo geral da pesquisa é descrever e analisar como ocorre o processo de empréstimo e adaptação de palavras dentro do universo dos RPGs e discutir a importância desse vocabulário sob o viés de estudos terminológicos, sociolinguísticos e lexicográficos. A justificativa para realizar a pesquisa recai sobre o interesse de verificar se a incorporação de empréstimos da língua inglesa na terminologia linguística dos Jogos de Role Playing eletrônicos (RPGs) impacta a compreensão dos jogadores brasileiros, ampliando o vocabulário específico do universo dos jogos e contribui para a formação de uma identidade cultural no contexto dos RPGs. Em termos metodológicos, o trabalho se caracteriza como um estudo bibliográfico de cunho qualitativo. Os resultados apontam que os processos de empréstimo e adaptação de palavras nos RPGs surgem principalmente da necessidade de nomear novas experiências e esse processo implica diretamente na compreensão dos jogadores, que carecem de uma comunicação mais rápida e eficaz dentro do jogo. Ademais, a utilização desse vocabulário específico está atrelada ao fenômeno de pertencimento a uma comunidade, também caracterizado como a construção de uma identidade cultural nessas comunidades *online*.

PALAVRAS-CHAVE: Role-playing games; empréstimos; terminologia; língua inglesa;

ABSTRACT

The following research examines the terminology utilized by players of electronic role-playing games (RPGs), through a lexicographic study based on borrowings from the English language, specifically through the investigation of dialogues collected in online matches of the RPGs Genshin Impact and League Of Legends. The overall aim of the research is to describe and analyze how the process of borrowing and adapting words occurs within the universe of RPGs and to discuss the importance of this vocabulary from the perspective of terminological, sociolinguistic and lexicographic studies. The impetus for this research was the interest in verifying whether the incorporation of borrowings from the English language into the linguistic terminology of electronic Role Playing Games (RPGs) has an impact on the comprehension of Brazilian players, broadening the specific vocabulary of the gaming universe and contributing to the formation of a cultural identity in the context of RPGs. In methodological terms, the work is characterized as a qualitative bibliographical study. The results show that the processes of borrowing and adapting words in RPGs arise mainly from the need to name new experiences and this process directly affects the understanding of players, who need faster and more effective communication in the game. Furthermore, the use of this specific vocabulary is linked to the phenomenon of belonging to a community, also characterized as the construction of a cultural identity in these online communities.

KEYWORDS: Role-playing games; borrowings; terminology; english language

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Chat do jogo Genshin impact.....	18
Figura 2 - Chat do jogo Genshin Impact	20
Figura 3 - Diálogo 1 do jogo League of Legends.....	21
Figura 4 - Diálogo 2 do jogo League of Legends.....	22
Figura 5 - Diálogo 3 do jogo League of Legends.....	23

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	p.11
2 DESENVOLVIMENTO.....	p.13
2.1 Role-Playing Games e alguns aspectos básicos sobre jogos eletronicos.....	p.13
2.2 Terminologia.....	p.14
2.3 A morfologia, a comunicação e o RPG.....	p.15
3 METODOLOGIA.....	p.16
4 Análise e discussão	p.17
4.1 Genshin Impact.....	p.17
4.2 League of Legends.....	p.21
4.3 Investigação sobre os termos analisados.....	p.25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	p.26
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	p.28
7 ANEXOS.....	p.29

1 INTRODUÇÃO

É notável que com a era dos avanços tecnológicos, internet e a famosa AI (*Artificial Intelligence*¹), os RPGs (*Role- Playing Games*) e outros jogos têm se tornado cada vez mais acessíveis e adquirido novos adeptos. Nesse sentido, é importante enfatizar que essa categoria de jogo é bem antiga, criada nos anos 70, porém a modernização do RPG de mesa tomou proporções mundiais, evoluindo para o que hoje conhecemos como jogos de RPG eletrônicos.

Em 2021, a *Riot Games* anunciou através de suas redes sociais, que *League of Legends* e os *games* derivados bateram a marca de 180 milhões jogadores mensais. O número é significativamente maior que os 120 milhões de jogadores da *Steam*², registrados em 2020.

No trecho da notícia acima é perceptível o número gigantesco de jogadores de *League Of Legends* (2009) em todo o mundo, após um levantamento feito pela desenvolvedora *Riot Games*. Sob tal ótica, é relevante ressaltar que há também vários outros jogos famosos como *Genshin Impact* (2020), *Minecraft*, *Final Fantasy*, entre outros. Nesse contexto, com o crescimento desse gênero de jogos em escala mundial, os *gamers*³ de todo o mundo se defrontam com a necessidade de adaptar o vocabulário específico presente nesses jogos, até então em língua inglesa, para as suas respectivas línguas, inclusive os jogadores brasileiros.

Sob este viés, é relevante destacar que o estudo da evolução da língua é crucial por várias razões, pois proporciona percepções valiosas sobre a natureza dinâmica e adaptativa das línguas ao longo do tempo. Nesse contexto, “uma língua viva está em constante evolução: dialetos, gírias, neologismos, estrangeirismos, tudo faz parte dela, dessa ebulição que a mantém animada” (LUFT, 2005. p. 98). Nesse sentido, as línguas evoluem para se adaptar às mudanças tecnológicas e sociais e os estudos linguísticos ajudam a compreender como as línguas incorporam novos termos e conceitos relacionados à tecnologia, ciência, política e outros campos em constante evolução.

Por conseguinte, os jogadores brasileiros em específico, desenvolveram um vocabulário baseado em empréstimos e adaptações da língua inglesa para a variante de registro da língua portuguesa. Seguindo tal lógica, o presente trabalho busca descrever e analisar como ocorre o processo de empréstimo e adaptação de palavras dentro do universo dos jogos de role-playing

¹ Refere-se à capacidade de sistemas computacionais ou máquinas executarem tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana. Isso inclui a capacidade de aprender, raciocinar, resolver problemas, compreender linguagens naturais e perceber o ambiente

² Loja virtual de jogos para computadores. É possível comprá-los através do site e instalá-los por meio de um software.

³ Pessoas que participam ativamente de jogos eletrônicos, sejam eles em consoles, computadores, dispositivos móveis ou outras plataformas.

games (RPGs), mais especificamente nos jogos *Genshin Impact* e *League of Legends*. e discutir a importância desse vocabulário sob um viés sociolinguístico através de estudos terminológicos.

Para tanto, nos baseamos nos trabalhos do professor e especialista em Morfologia Carlos Alexandre Gonçalves, autor do livro “Atuais Tendências em Formação de Palavras” (2016) no qual mapeia, descreve e exemplifica os fenômenos implicados no processo de formação de palavras da língua portuguesa utilizando exemplos da realidade atual de uso. Além disso, também utilizamos como referência o livro “Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades” (2021) de Flávio Panhoca e colaboradores. O livro traz um enorme apanhado de conteúdos que relacionam o Role-Playing Games (RPGs) com aspectos pedagógicos em diversas áreas como literatura, jogos digitais, metodologias de ensino do inglês etc.

Enquanto Gonçalves analisa as tendências contemporâneas na formação de palavras, investigando os processos neológicos que moldam a linguagem atual, Panhoca e seus colaboradores discutem sobre o universo dos jogos de interpretação (RPGs), um fenômeno cultural que não apenas utiliza a linguagem como uma ferramenta essencial, mas também contribui para a criação de novos significados e termos dentro de sua própria comunidade. Ambos os livros oferecem perspectivas valiosas sobre como a linguagem é influenciada e moldada por diferentes contextos sociais e culturais, destacando a dinâmica entre inovação linguística e práticas culturais contemporâneas.

Durante a pesquisa, selecionamos cinco trechos de diálogos entre jogadores, alguns colhidos por meio de partidas reais selecionadas pela própria autora do trabalho e por colaboradores que jogam ativamente os jogos em análise. Os *chats* foram escolhidos de acordo com a utilização dos termos específicos durante as partidas dos *games* em que se apresentam múltiplos pontos de contato entre as línguas inglesa e portuguesa. Em seguida, realizamos as análises destes trechos, de modo a suscitar como e por que tais processos se desenrolaram, além de cogitar os possíveis efeitos que os novos léxicos debelam em língua portuguesa. Projetamos ainda tecer certos comentários sobre as comunidades de jogadores e como o uso desse vocabulário específico demonstra a formação desses laços comunitários.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Role-Playing Games e alguns aspectos básicos sobre jogos eletrônicos

RPG é uma sigla que se refere a “Role-Playing Game” em inglês, ou “Jogo de Interpretação de Personagens” em português. É um gênero de jogo que envolve os jogadores assumindo papéis e interpretando personagens em um mundo fictício. Existem várias formas de RPG, incluindo jogos de mesa, jogos de computador, jogos de videogame e até mesmo RPGs ao vivo.

Os jogos eletrônicos de RPG têm uma estrutura que pode variar bastante, mas geralmente incluem alguns elementos-chave que definem o gênero. Esse gênero de jogo geralmente possui uma narrativa criativa e envolvente. A história muitas vezes se desenvolve por meio de missões, diálogos e eventos que são moldados pelas escolhas do jogador. Personagens, cenários e enredos complexos são comuns nesse gênero. Os jogadores geralmente têm a oportunidade de criar ou escolher um personagem principal (avatar) para jogar. Esse personagem muitas vezes pode ser personalizado em termos de habilidades, aparência e história de fundo. Os NPCs ⁴desempenham papéis importantes na progressão da história, fornecendo missões, informações e interações diversas.

Esses jogos frequentemente incluem um sistema de progressão, onde os personagens ganham experiência e desenvolvem habilidades à medida que avançam no jogo. O ganho de níveis, a aquisição de novas habilidades e a melhoria de estatísticas são elementos comuns. Muitos RPGs incluem sistemas de combate, que podem variar de combate em tempo real a sistemas baseados em turnos. Os personagens geralmente têm habilidades específicas que podem ser usadas durante o combate. A habilidade da estratégia muitas vezes desempenha um papel importante no sucesso do combate.

Esse tipo de jogo, muitas vezes, oferece mundos abertos ou semiabertos para os jogadores explorarem. Isso pode envolver cidades, vilas, masmorras e áreas selvagens. A exploração é recompensada com descobertas de itens, missões secundárias e informações adicionais sobre a história. Muitos RPGs enfatizam as escolhas do jogador, que podem

⁴ NPCs (Non-Player Characters) são personagens em jogos controlados pelo sistema de inteligência artificial do jogo e não por jogadores humanos. Eles podem desempenhar inúmeras funções, como fornecer missões, servir como inimigos, ou ajudar a criar um ambiente mais imersivo e dinâmico no jogo.

influenciar o desenvolvimento da história e o destino dos personagens. Essas escolhas podem levar a diferentes finais ou desdobramentos na trama.

Os RPGs têm uma linguagem própria, um vocabulário rico e distintivo que se desenvolveu ao longo das décadas desde que o gênero surgiu. Este vocabulário não é apenas um conjunto de termos técnicos; é uma parte essencial da cultura dos RPGs, é uma ferramenta fundamental para os jogadores se comunicarem e explorarem os mundos imaginários que esses jogos oferecem.

No artigo “A linguagem dos jogos de videogame e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística” (PAREDES, 2016), os autores exploram como a linguagem de videogame se espalha para fora do universo dos jogos, afetando a comunicação cotidiana e até mesmo a linguagem formal. Eles destacam que essa influência pode ser especialmente relevante para a linguística, pois demonstra como a tecnologia e a cultura pop podem desempenhar um papel significativo na evolução da língua.

O artigo destaca a influência dessa mídia na criação de novas palavras e expressões dentro da comunidade de jogadores. Eles argumentam que os jogos de videogame não apenas incorporam termos já existentes, mas também geram novos vocabulários específicos, influenciados por elementos narrativos, técnicos e culturais do mundo dos jogos.

Além disso, os autores discutem como os jogos de vídeo game podem ser considerados como um ambiente propício para a emergência e disseminação de neologismos, destacando a importância de se analisar os processos de formação e difusão dessas novas palavras dentro desse contexto. Eles propõem uma abordagem linguística para investigar a natureza e o impacto dos neologismos nos jogos de videogame, visando uma compreensão mais profunda da linguagem e da cultura dos jogadores.

2.2 Terminologia

A terminologia linguística refere-se ao conjunto de termos e conceitos utilizados para descrever e analisar a linguagem, suas estruturas e fenômenos associados. É uma disciplina que se dedica ao estudo sistemático e preciso dos termos utilizados no campo da linguística, visando estabelecer uma base comum de entendimento entre os estudiosos da área.

A linguagem é um fenômeno complexo e multifacetado, e a terminologia linguística desempenha um papel fundamental na promoção da clareza e consistência nas discussões

acadêmicas. Ela abrange uma ampla gama de subcampos, incluindo fonética, fonologia, morfologia, sintaxe, semântica, pragmática, sociolinguística, entre outros.

Os resultados das pesquisas terminológicas têm inúmeras aplicações e a cooperação se dá com diversas áreas, tais como a tradução especializada, a documentação, o jornalismo científico, as ciências sociais, o ensino de línguas, o ensino de disciplinas técnicas e científicas. A terminologia fornece ainda dados para atividades de planejamento lingüístico e de normalização terminológica, entre outras. (BARROS, 2006).

Nesse sentido, é importante ressaltar que os estudos terminológicos são interdisciplinares, ou seja, podem ser desenvolvidos em outras áreas de atuação, por exemplo ensino de disciplinas técnicas e científicas, tradução, ciências sociais, documentação, jornalismo científico e técnico, entre outros. Em suma, os estudiosos da terminologia analisam a estrutura dos termos para compreender como eles são formados. Isso pode incluir a identificação de radicais, prefixos, sufixos e outras unidades morfológicas que compõem os termos técnicos. A terminologia se refere ao conjunto de termos utilizados em um âmbito específico de conhecimento.

Sob tal ótica, a análise do vocabulário específico de jogadores de Role-Playing Games está fortemente ligada aos estudos terminológicos, uma vez que se trata não somente de termos gerais presentes em todos os jogos, mas também da existência de termos característicos de cada jogo.

2.2 A morfologia, a comunicação e o RPG

A morfologia é uma subdisciplina da linguística que se concentra no estudo da estrutura das palavras. Ela analisa como as palavras são formadas, quais são seus componentes mínimos significativos e como esses componentes se combinam para criar significados. Quando aplicada aos empréstimos linguísticos em jogos de RPG (Role Playing-Games), a morfologia desempenha um papel essencial na criação de termos e nomes que fazem parte do universo do jogo. O RPG nasceu em 1974 nos Estados Unidos e só chegou ao Brasil mais tarde, na década de 90. Porém, os servidores dos jogos mais atuais após esse período existiam apenas em língua inglesa, logo os jogadores precisavam encontrar uma forma de comunicação eficaz dentro do jogo para que conseguissem jogar normalmente.

Dessa forma, gradualmente foi sendo construído um vocabulário específico para a comunidade dos jogadores de RPGs, com o intuito de suprir as necessidades de comunicação dentro do universo dos jogos. De acordo com Oliveira e Dantas (2008, p. 15), “o RPG só é

praticado enquanto todos os participantes estiverem trocando informações, dialogando entre si e interagindo com a narrativa”. Nesse contexto, é evidente o carecimento de recursos linguísticos para estabelecer essa comunicação. Nos jogos de RPG os jogadores têm infinitas possibilidades de interação, pois um dos principais objetivos desse tipo de jogo é “interpretar papéis”, porém, o diferencial desse jogo é que os jogadores tem a possibilidade de escolher qual papel querem interpretar e de criar narrativas colaborativamente, competindo em um mundo virtual. Nesse ambiente, eles desenvolvem histórias, completam missões e interagem com outros jogadores em tempo real. Esses jogos frequentemente incluem elementos de progressão de personagem, como ganhar experiência, subir de nível, adquirir habilidades e coletar itens, além de oferecer um mundo expansivo e persistente que pode evoluir com o tempo. Logo, a comunicação para expressar ações específicas do ambiente virtual se tornam imprescindíveis.

Nesse contexto, estudar o vocabulário de jogadores de RPGs eletrônicos é importante por vários fatores, como a compreensão do jogo, que busca entender o vocabulário específico usado pelos jogadores de RPG e pode ajudar na compreensão das regras e mecânicas do jogo pois muitos termos são exclusivos do universo dos RPGs e têm significados específicos dentro desse contexto. A comunicação efetiva também se destaca devido ao fato de que jogar RPG muitas vezes envolve interação constante entre os jogadores. Conhecer o vocabulário comum facilita a comunicação efetiva durante o jogo. Isso é crucial para garantir que todos os jogadores estejam em sintonia e que as ações e intenções sejam compreendidas de forma clara.

Outro fator que é muito importante é a integração na comunidade. Cada comunidade de RPG pode desenvolver seu próprio conjunto de termos e gírias. Conhecer esse vocabulário não apenas facilita a participação em discussões online ou eventos, mas também pode ajudar a estabelecer conexões mais fortes com outros jogadores.

Diante dos aspectos discutidos até aqui, no referido trabalho buscamos entender como a incorporação de empréstimos da língua inglesa na terminologia linguística dos jogos de role playing eletrônicos (RPGs) impacta na compreensão dos jogadores brasileiros, ampliando o vocabulário específico do universo dos jogos. Além disso, investigamos se esse vocabulário contribui para a formação de uma identidade cultural no contexto dos RPGs, refletindo a globalização da cultura gamer, e de forma a constante evolução linguística dentro dos role-playing games (RPGs) eletrônicos demonstra a adaptação contínua dos jogadores às tendências e inovações, resultando em um vocabulário em constante transformação.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa foi desenvolvida como trabalho de conclusão de curso da discente Irlana Maria da Silva Rodrigues, no curso de Letras Língua Inglesa da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB). A pesquisa é de cunho qualitativo e foi realizada a partir da coleta de corpus dos jogos *Genshin Impact* e *League Of Legends (LOL)* feita pela autora, tanto na posição de participante das respectivas comunidades quanto na posição de observadora ligada a outros participantes. A identidade de todos os usuários será preservada, uma vez que esses dados não se fazem relevantes para a presente pesquisa. Após a coleta de corpus (diálogos entre jogadores brasileiros realizados durante os jogos) foi feita a contextualização dos diálogos coletados, ou seja, a descrição e explicação de termos específicos utilizados em conversas reais nos chats dos jogos, naquilo que diz respeito ao funcionamento interno do jogo, da interação e do universo ficcional em questão, sendo desconsideradas questões ligadas aos usuários “reais” (ou seja, os gamers) que interpretam aqueles personagens ficcionais.

Posteriormente, analisamos o tipo de interação presente nos diálogos e os itens lexicais contidos em termos específicos utilizados pelos gamers. Em suma, fizemos um levantamento do vocabulário específico dos dois jogos em análise a partir de estudos terminológicos dentro do campo da lexicografia e discutimos a importância sociolinguística do vocabulário dos RPGs para a comunicação dos jogadores. Além disso, descrevemos como acontece o processo de empréstimo, adaptação e consolidação de palavras da língua inglesa para essa variante de registro da língua portuguesa.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO

4.1 Genshin Impact

Genshin Impact é um jogo de ação e RPG de mundo aberto desenvolvido pela empresa chinesa miHoYo. Lançado em setembro de 2020, o jogo ficou famoso por sua qualidade gráfica impressionante, jogabilidade envolvente e mundo expansivo. *Genshin* conta com muitos recursos característicos dos RPGs como o mundo aberto e exploração, no qual jogo se passa no mundo de *Teyvat*, um vasto continente com sete nações diferentes. Os jogadores podem explorar livremente o ambiente, descobrir cidades, masmorras e segredos. *Genshin Impact* oferece uma grande variedade de personagens jogáveis, cada um associado a um dos sete elementos (Anemo, Geo, Dendro, Electro, Hydro, Pyro e Cryo). Cada personagem tem habilidades únicas e estilos de combate distintos. O combate é em tempo real e baseado em

ação, onde os jogadores podem alternar entre até quatro personagens em sua equipe. A combinação de habilidades elementares e habilidades especiais desencadeia combos poderosos.

O RPG foi elogiado pela sua qualidade gráfica, vastidão do mundo, e pela abordagem única de misturar elementos de jogos de ação com mecânicas de RPG. Além disso, se tornou um fenômeno global, atraindo uma comunidade de jogadores vasta e bastante dedicada. Nesse contexto, devido à popularidade de *Genshin Impact* e a quantidade de *players*⁵ o jogo foi adquirindo um vocabulário específico e bastante utilizado na comunicação dentro da comunidade *gamer*. Nesse contexto, nos deparamos com o questionamento referente a qual a motivação para os jogadores criarem palavras em vez de utilizarem termos existentes do português para nomear determinadas ações.

O diálogo abaixo foi retirado do *chat*⁶ do jogo durante uma partida no modo *multiplayer*:⁷

Figura 1 Chat do jogo Genshin Impact - 2023



Fonte: autor

⁵ Em contextos relacionados a jogos, um "player" é alguém que está envolvido em jogos eletrônicos, sejam eles jogos de vídeo game, jogos online, jogos de tabuleiro etc. Nesse contexto, "player" se refere a uma pessoa que participa ativamente do jogo.

⁶ O significado mais comum de "chat" é uma conversa realizada online em tempo real, geralmente através de texto, áudio ou vídeo. Isso pode ocorrer em plataformas específicas de bate-papo, como salas de bate-papo online, aplicativos de mensagens instantâneas, redes sociais, fóruns, entre outros.

⁷ É um termo utilizado em jogos eletrônicos para descrever uma modalidade na qual vários jogadores podem interagir e participar simultaneamente em uma mesma partida ou experiência de jogo.

Em *Genshin Impact* os jogadores precisam desempenhar várias missões, inclusive para conseguir itens usados para melhorar os personagens jogáveis, esse aspecto pode ser exemplificado quando o jogador 1 diz “Já refiz esse domínio dez vezes e não *dropam* meu artefato...” ainda na primeira mensagem, o *player* utiliza o termo “Não *dropam* meu artefato...”. A palavra em itálico é um exemplo claro de empréstimo a partir da língua inglesa.

A palavra “Drop” em inglês significa “Derrubar” ou “Queda”. “Drop” é um verbo regular da língua inglesa usado em terceira pessoa, na forma escrita como “Drops”, que possui a mesma tradução que “Drop”, sendo “Derrubar”, apenas o que muda é a forma escrita da palavra. Dentro do jogo, a expressão “dropar” tem o sentido de ganhar recompensas ao cumprir missões, final de desafios ou itens dentro de baús. É notável que foi adicionado o sufixo AR na palavra *Drop*, elemento característico da formação de verbos na língua portuguesa, definido como vogal temática.

No exemplo seguinte o segundo jogador diz “É melhor ir *farmar* itens para *upar* os teus personagens...”. De acordo com o *Cambridge Dictionary* a palavra *Farm* significa fazenda, e na classe gramatical verbo, *to farm* significa utilizar terras para cultivar plantações e/ou criar animais como atividade comercial. No universo de *Genshin Impact*, *farmar* é definido como a ação de coletar itens para melhorar a desenvoltura dos personagens dentro do jogo. Percebe-se que também foi adicionado o sufixo AR na palavra da língua inglesa, o mesmo acontece com a palavra *upar*. A palavra *up* na língua inglesa tem o sentido de “para cima” ou “acima”. No universo de *Genshin Impact* *upar* significa aumentar o nível de personagens, artefatos ou armas. Observa-se que o mesmo fenômeno acontece com o empréstimo, ou seja, a adição da vogal temática AR na estrutura da “palavra original” Vale ressaltar que, ao contrário dos exemplos anteriores, *upar* caracteriza-se como uma formação bastante irregular, uma vez que em inglês padrão o termo não constitui um verbo e dificilmente seria usado dentro do mesmo contexto, exceto em situações de grande informalidade ou em grupos sociais específicos.

Nesse sentido, a derivação é um fenômeno comum na formação de neologismos, onde novas palavras são criadas a partir de termos já existentes, muitas vezes para descrever elementos específicos do jogo ou novas experiências de jogabilidade. Isso ocorre através da modificação de palavras já existentes, adicionando prefixos, sufixos ou alterando sua estrutura fonética para transmitir novos significados relacionados ao contexto dos jogos eletrônicos, também acontece quando palavras mudam de classe gramatical. Por exemplo, em “upar” ocorre a mudança de preposição para verbo ou “hypado” (substantivo para adjetivo) no exemplo da figura 2 apresentado a seguir.

De acordo com GONÇALVES (2016, p.12) “...aparecem palavras novas quando novos fenômenos ocorrem ou quando surge um conceito diferente ou, ainda, um objeto é inventado. Assim, temos a necessidade de nomeá-los para nos referirmos a eles.” Em suma, nos exemplos acima identifica-se a mudança ortográfica das palavras, uma vez que a demanda de nomear novas experiências e ações dentro do jogo faz-se necessária. Logo, é possível identificar que acontece o fenômeno de “aportuguesamento” das palavras, com o intuito de facilitar a compreensão e comunicação dos jogadores no universo do jogo.

Figura 2 Chat do jogo Genshin Impact - 2023



Fonte: autor

No diálogo acima o jogador utiliza a palavra “healer” para se referir a um personagem jogável. Dentro do universo do jogo, “healer” é um personagem usado para curar a equipe na qual está inserido em uma partida. De acordo com o *Cambridge dictionary* “healer” é uma pessoa que tem o poder de curar pessoas doentes sem usar medicamentos comuns. Logo, é notável que a palavra tem o mesmo sentido de origem, sendo assim um estrangeirismo utilizado pelos jogadores.

Outra palavra utilizada no diálogo é “Hypado”, o jogador a utiliza para se referir ao personagem citado, no RPG esse termo é usado para se referir a um personagem que recebeu uma quantidade significativa de atenção, popularidade ou expectativa por parte dos jogadores e/ou da comunidade do jogo. Esse tipo de personagem geralmente é objeto de discussões intensas, especulações e antecipação antes de ser lançado ou antes de participar de eventos

importantes dentro do jogo. “Hype” em inglês é definido como algo que é bastante discutido nos meios de comunicação e atrai o interesse de todos, inclusive é importante ressaltar que o termo “hypado” já está sendo bastante usado fora do universo gamer incorporado nos diálogos do cotidiano relacionados a fama, popularidade etc.

4.2 League of Legends

League of Legends (LoL) é um jogo online de estratégia em tempo real, que combina elementos de estratégia em equipe, ação e role-playing. Desenvolvido pela Riot Games, o jogo foi lançado em 2009 e rapidamente se tornou um dos jogos mais populares do mundo, com uma enorme base de jogadores em nível global.

No jogo, os jogadores assumem o papel de "campeões", personagens com habilidades únicas, e competem em times de cinco contra cinco, com o objetivo de destruir a base inimiga, chamada de "nexus". Nesse contexto, cada jogador controla um campeão e trabalha em conjunto com sua equipe para conquistar território, derrotar adversários e completar objetivos no mapa. O mapa padrão do LoL é conhecido como "Summoner's Rift", e apresenta três rotas principais, chamadas de "topo", "meio" e "selva".

Os jogadores ganham ouro e experiência ao derrotar inimigos e monstros neutros, permitindo que comprem itens para fortalecer seus campeões e subam de nível para desbloquear novas habilidades. O LOL é conhecido por sua comunidade ativa, torneios competitivos e constante atualização de conteúdo, incluindo novos campeões, skins, eventos sazonais e ajustes de balanceamento. O jogo também possui um sistema de classificação competitiva, no qual os jogadores podem subir de divisão ao vencer partidas e enfrentar oponentes de habilidade semelhante.

O diálogo abaixo foi retirado de uma partida real de *League of Legends*, fornecida por um jogador colaborador ativo no jogo.

Diálogo 1 do jogo League of Legends - 2023

[Equipe] Jogador N: *giva joga arauto* no máximo.

[Equipe] Jogador N: aqui só esperar eu *farmar*.

Fonte - jogador colaborador

Os usuários da partida analisada foram representados por meio de letras do alfabeto, pois o foco do estudo é especificamente lexicográfico e contextual, sendo importante apenas os termos utilizados nos diálogos. Na partida, é notável que a equipe utiliza a frase “giva joga

arauto no máximo” para se comunicar no *chat* da partida investigada. O termo refere-se a uma situação específica no jogo League of Legends (LoL). Nesse sentido, é importante destacar que a palavra *Give* na língua inglesa tem o sentido de dar, doar ou conceder algo a alguém, juntamente com o verbo “To give” no qual apresenta o mesmo significado. Dentro do universo do jogo, o termo possui um sentido parecido, porém, é definido por meio da ação de não impedir o time inimigo de realizar um objetivo específico, ou seja, “dar” a ele a oportunidade de realizar determinada tarefa sem impedi-lo. Nesse sentido, "joga arauto" significa posicionar ou utilizar o Arauto do Vale, um monstro neutro poderoso que pode ser capturado e controlado pelas equipes para ajudar a empurrar uma rota, e "no máximo" indica que o Arauto do Vale deve ser utilizado assim que estiver disponível ou que a situação exige sua utilização imediata.

O Arauto do Vale é uma criatura neutra que aparece na selva do mapa em determinados momentos durante a partida. Capturá-lo concede à equipe que o derrotou um buff ⁸ temporário e a possibilidade de invocá-lo para ajudar a destruir torres inimigas. Portanto, a frase "giva joga arauto no máximo" pode ser uma instrução dada por um jogador para que outro utilize o Arauto do Vale assim que possível, visando obter vantagem para a equipe.

Também é relevante frisar que no *League of Legends*, há dois tipos de chat: o chat para todos e o chat para a equipe. O chat para todos permite que todos os jogadores da partida se comuniquem, o que pode ser útil para interações gerais e esportividade. Já o chat para a equipe é exclusivo para os membros da mesma equipe, permitindo coordenação estratégica e comunicação tática sem que a equipe adversária tenha acesso a essas informações.

Diálogo 2 do jogo League of Legends - 2023

[Todos] jogador X: *reporta* jogador N ai depois

[Equipe] jogador Y: *troll hard*

Fonte - jogador colaborador

No diálogo em análise, a frase “reporta jogador N ai depois” é utilizada para fazer uma denúncia dentro do jogo, cada vez que um jogador não se comporta corretamente na partida, é possível “reporta-lo” ao servidor. Nesse sentido, o termo “Reporta” é exemplo claro de empréstimo, pois é derivado do verbo da língua inglesa “Report” que significa informar, comunicar, relatar, denunciar algo etc.

⁸ refere-se a um aumento temporário de poder ou habilidades concedido a um campeão (personagem jogável) ou a uma torre. Esses "buffs" podem ser adquiridos de várias maneiras, como por exemplo ao matar certos monstros neutros na selva do mapa, ao capturar objetivos específicos ou através de habilidades de outros campeões aliados.

A expressão “troll hard” tem mais de um sentido específico, os jogadores de LoL usam o termo “troll” para se referir aos *gamers* que se recusam a cumprir a função deles na partida. Na situação em particular, “hard” foi utilizado para enfatizar que o jogador estava seriamente cometendo infrações dentro do jogo.

Diálogo 3 do jogo League of Legends - 2023

[Todos] Jogador W: pior decisão pra esse jogo

Jogador Y: sinaliza para recuar

[Equipe] Jogador Z: joga *safe*

Fonte - Jogador colaborador

No diálogo coletado, os jogadores estão passando por uma situação complicada na partida, quando o jogador diz “joga safe” ele se refere a jogar com cautela. Em inglês, a palavra *safe* é definida por algo seguro, ou seja, que não é perigoso. Nesse trecho é evidente que embora o jogo seja jogado em várias regiões e idiomas, é comum encontrar expressões e termos em inglês sendo utilizados, como “safe”. Isso reflete a influência global da cultura gamer e da língua inglesa na comunidade de jogadores de *League of Legends*.

De acordo com Gonçalves (2011, p.64) “[..] determinadas estratégias linguísticas podem funcionar como uma espécie de sistema de sinalização, revelando o perfil sociolinguístico do usuário”. Nesse contexto, percebe-se que em vez de trocar o termo utilizado, o jogador manteve toda a expressão em língua inglesa que é um vocabulário comum dentro do universo do jogo, logo infere-se que o uso dessas expressões também inclui a questão de identidade do usuário, ou pertencimento a um grupo, uma vez que esse vocabulário é majoritariamente utilizado por jogadores brasileiros.

Em suma, os diálogos discutidos revelam aspectos interessantes sobre a linguagem e a cultura dos jogadores dentro do contexto do jogo. No primeiro diálogo, a frase “giva joga arauto no máximo” destaca a natureza colaborativa e estratégica do jogo, onde os jogadores coordenam suas ações para obter vantagem sobre o time adversário. A expressão “joga arauto” ilustra a importância dos objetivos do jogo, como capturar o Arauto do Vale, e a urgência em agir rapidamente para maximizar os recursos disponíveis. A adaptação do termo “give” para “giva” sugere uma apropriação da língua inglesa dentro da comunidade de jogadores de LoL, demonstrando como a linguagem é dinâmica e se transforma de acordo com as necessidades e preferências dos usuários. O terceiro diálogo reflete a natureza cooperativa do jogo, onde os jogadores estão discutindo estratégias e dando sugestões uns aos outros para melhorar o

desempenho da equipe. Nesse contexto, expressões como "sinaliza para recuar" e "joga safe" demonstram a importância da colaboração e da tomada de decisões estratégicas durante o jogo.

Por outro lado, o segundo diálogo revela aspectos relacionados à cultura de comportamento e normas sociais dentro do jogo. Nesse sentido, o comando "reporta jogador N aí depois" reflete a prática comum de denunciar jogadores que não seguem as regras do jogo ou que têm comportamento infrator. Isso evidencia a preocupação dos jogadores com a manutenção de um ambiente de jogo saudável e respeitoso. Além disso, a expressão "troll hard" destaca a estigmatização dos jogadores que agem de maneira sabotadora, prejudicando a experiência de jogo para os outros participantes. A utilização do termo "hard" intensifica essa condenação, indicando que o comportamento do jogador em questão é especialmente prejudicial e digno de reprovação.

De acordo com Oliveira e Dantas (2008, p. 15), “o RPG só é praticado enquanto todos os participantes estiverem trocando informações, dialogando entre si e interagindo com a narrativa” Sob tal ótica, os diálogos analisados fornecem análises valiosas sobre a linguagem, normas sociais e dinâmicas de interação dentro da comunidade de jogadores de *League of Legends*. Eles ilustram como a linguagem é moldada pelo contexto específico do jogo e como os jogadores desenvolvem estratégias de comunicação e comportamento para colaborar, competir e negociar dentro desse ambiente virtual.

Além disso, é notável a ampliação do vocabulário específico do universo do jogo a cada necessidade que surge na partida. Esse fator desempenha um papel fundamental na experiência do jogador e na construção da identidade cultural da comunidade de jogadores. Como os RPGs frequentemente apresentam mundos fictícios e complexos, repletos de termos e conceitos únicos, a familiaridade com esse vocabulário é essencial para uma imersão completa no jogo. Ademais, a expansão do vocabulário permite uma comunicação mais eficaz entre os jogadores, facilitando a colaboração e o planejamento estratégico. Nesse sentido, os termos específicos não apenas fornecem uma linguagem compartilhada para descrever elementos do jogo, como também podem contribuir para a coesão da comunidade de jogadores, fortalecendo os laços sociais e culturais entre eles.

4.3 Investigação dos termos analisados

Em primeira análise, é perceptível que os RPGs eletrônicos, como *League of Legends* e *Genshin Impact*, têm uma base de jogadores global e são desenvolvidos principalmente em

inglês. Por conta da popularidade desses jogos em todo o mundo, muitos termos e expressões utilizadas pelos desenvolvedores acabam sendo em língua inglesa. Isso significa que os jogadores brasileiros, que podem não ser fluentes em inglês, são expostos a essa terminologia durante o jogo. Embora muitos jogos tenham traduções para o português, nem todos os termos são traduzidos de maneira eficaz ou são mantidos em inglês devido a questões de familiaridade ou de adaptação cultural. Além disso, as traduções podem variar entre diferentes versões do jogo, o que pode levar à confusão entre os jogadores.

De acordo com Vigotsky (1994) o jogo atua como um instrumento que influencia as relações sociais e promove a interação entre os indivíduos, resultando em uma construção coletiva de suas experiências. Assim, o jogo não apenas facilita a formação de vínculos sociais, mas também pode ser visto como uma ferramenta valiosa para os jogadores desenvolverem diversas formas de interação, incluindo a criação de um sistema de linguagem próprio.

Nesse sentido, a comunicação rápida e eficaz entre os jogadores é imprescindível para o sucesso no jogo. Termos em inglês relacionados a habilidades, estratégias, objetos e mecânicas de jogo são frequentemente usados durante as partidas. Logo, se os jogadores brasileiros não compreenderem esses termos, sua capacidade de colaborar com a equipe, planejar estratégias e entender as instruções do jogo será prejudicada.

Nessa perspectiva, a incorporação de empréstimos da língua inglesa expande o vocabulário específico do universo dos jogos para os jogadores brasileiros. Isso não apenas enriquece a experiência de jogo, mas também facilita a integração dos jogadores brasileiros na comunidade global de jogadores de RPGs, pois, ao aprender e entender os termos em inglês utilizados nos jogos, os jogadores brasileiros podem se comunicar de forma mais eficaz com jogadores de outros países e participar mais plenamente da cultura dos jogos eletrônicos.

Portanto, a incorporação de empréstimos da língua inglesa na terminologia linguística dos RPGs eletrônicos tem um impacto significativo na compreensão dos jogadores brasileiros, permitindo-lhes participar mais plenamente da comunidade global de jogos e enriquecer sua experiência de jogo.

Desse modo, estabelecemos que esses jogadores e usuários fazem uso dessas variantes quando estão conectados e imersos no universo do jogo, um possível desdobramento futuro da pesquisa seria verificar como essa imersão impacta na vida dos usuários fora do ambiente de jogo. Ou seja, estudar exatamente a parte que, metodologicamente, estamos escolhendo deixar fora da análise, na qual implicaria em investigar se os termos estudados são utilizados no cotidiano dos usuários.

Ademais, outro desenvolvimento futuro derivado desta pesquisa, seria a incorporação do vocabulário de um terceiro jogo para análise, ampliando os horizontes lexicográficos e o conhecimento acerca da variedade de termos comuns e específicos dos jogos RPGs. Além disso, o estudo porventura pode servir como base para a elaboração de um dicionário de termos específicos dos jogos, no qual futuramente pode atuar como guia para jogadores, estudantes e adeptos dos estudos linguísticos, levando em consideração a constante evolução da língua na contemporaneidade.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, concluímos que a linguagem específica dos jogos eletrônicos possui várias nuances, pois a criação de novas palavras surge principalmente da necessidade de nomear novas experiências e pertencer a uma comunidade, essa seria a explicação para não haver a utilização de palavras práticas do português para descrever certas ações. Dessa forma, as novas palavras constroem um vínculo diferenciado para os grupos de pessoas que jogam determinados jogos. Nesse sentido, a identidade cultural linguística desempenha um papel crucial nos jogos eletrônicos, refletindo e moldando a experiência dos jogadores.

Ademais, os jogos, muitas vezes, incorporam elementos linguísticos específicos de diferentes culturas, desde diálogos e enredos até terminologia e referências culturais. Essa diversidade linguística não apenas enriquece a narrativa e o contexto dos jogos, mas também fortalece a conexão emocional dos jogadores com as histórias e personagens. Além disso, os jogadores frequentemente se identificam com comunidades linguísticas específicas dentro do cenário dos jogos, formando grupos e desenvolvendo uma subcultura única em torno de sua língua compartilhada. Isso não só promove um senso de pertencimento e amizade entre os jogadores, mas também alimenta a criatividade e a inovação na criação de conteúdo dentro da comunidade de jogos eletrônicos. Assim, a valorização da identidade cultural linguística nos jogos eletrônicos não apenas enriquece a experiência dos jogadores, mas também contribui para a diversidade e inclusão dentro da indústria de jogos.

Nesse perspectiva, é evidente que incorporação de empréstimos da língua inglesa na terminologia linguística dos Jogos de Role Playing eletrônicos (RPGs) impacta diretamente na compreensão dos jogadores brasileiros, ampliando o vocabulário específico do universo dos jogos, uma vez que a implementação dessas novas palavras é aplicada com o intuito de tornar a comunicação mais rápida e eficaz. Além disso, contribui para a formação de uma identidade cultural no contexto dos RPGs, refletindo a globalização da cultura gamer, e como a constante

evolução linguística dentro dos Role-playing games (RPGs) eletrônicos demonstra a adaptação contínua dos jogadores às tendências e inovações, resultando em um vocabulário que se enriquece e se transforma cada vez mais na contemporaneidade.

Em suma, é importante destacar que a referida pesquisa oferece *insights* valiosos sobre a adaptação e evolução da linguagem em um contexto digital e culturalmente diverso, pois, ao analisar os empréstimos da língua inglesa presentes nesse cenário, o estudo lexicográfico não apenas mapeia a interseção entre idiomas, mas também revela como os jogadores constroem e compartilham significados dentro da comunidade de jogos eletrônicos, ou seja, não apenas enriquece a compreensão acadêmica da linguagem e da cultura dos jogos, mas também tem aplicações práticas na localização de jogos, na tradução de interfaces e no desenvolvimento de estratégias de marketing direcionadas a públicos globais.

Por fim, destaca-se que o vocabulário específico desenvolvido dentro do universo dos jogos eletrônicos, principalmente dos RPGs, é um processo em constante transformação, pois, os avanços tecnológicos atuam com bastante velocidade em nível global. Assim, a pesquisa nesta área de estudo está sempre se renovando e pode ser construída sob diversos ângulos da linguística, uma vez que as comunidades de jogadores ao redor do mundo tendem a aumentar cada vez mais em um curto período.

4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASSANI, A. **League of Legends tem mais jogadores ativos do que todos os jogos da Steam**. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/pc-games/league-of-legends-tem-mais-jogadores-ativos-do-que-todos-os-jogos-da-steam/>>. Acesso em: 3 abril. 2024.

BARROS, Lúcia Almeida. Aspectos epistemológicos e perspectivas científicas da terminologia. **Ciência e Cultura**, v. 58, n. 2, p. 22-26, 2006.

CAMARGO, André Stangarlin de. Desenvolvimento de um jogo de RPG para ensinar SCRUM. 2013.

CAMBRIDGE DICTIONARY. **farm**. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-portuguese/farm?q=farm+>>. Acesso em: 27 nov. 2023.

Campeões, posições, regras e runas: aprenda tudo sobre LoL. Disponível em: <<https://www.esportelandia.com.br/esports/tudo-sobre-lol/>>. Acesso em: 14 fev. 2024.

DANTAS, Rafael Cavalcante; OLIVEIRA, Fernando Araujo. **A (re) significação do jogo: o RPG como recurso pedagógico**. 27 f. 2008. Tese de Doutorado. Tese (Graduação em Matemática) -Faculdade Oswaldo Cruz, São Paulo.

DE SOUSA, Luciano Gomes. O VOCABULÁRIO DOS JOGADORES DE ROLE-PLAYING GAME (RPG): UM ESTUDO SOBRE FORMAÇÃO DE PALAVRAS1. **Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades**, p. 159, 2021.

DRUMOND, Maria Eduarda Hilarino; DUCHOWNY, Alécia Teles. A linguagem específica dos jogos de Role-Playing Game (RPG), com ênfase em League of Legends. **Revista de Estudos Acadêmicos de Letras**, 2017.

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

LUFT, Celso Pedro. *Língua e liberdade*. São Paulo: Ática, 2005.

NEGRINE, Airton da Silva. Concepção do jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Movimento. Porto Alegre**. vol. 2, n. 2 (jun. 1995), p. 6-23, 1995

PAREDES, L. C.; FERREIRA, G. V. d. S.; GOMES, N. d. S. A linguagem dos jogos de vídeo game e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a

perspectiva da linguística. *Revista Philologus, Rio de Janeiro, ano, v. 22, p. 191–200, 2016.*

PRADA, R. **Steam, tudo o que você precisa saber.** Disponível em:



<<https://www.tecmundo.com.br/jogos/3807-steam-tudo-o-que-voce-precisa-saber.htm>>. Acesso em: 2 abr. 2024.

RIBEIRO, Ana Elisa Ferreira; DE OLIVEIRA, Priscilha Sansão Alves. Linguagem, tecnologia e interação: Fenômenos linguísticos em uma comunidade de jogadores brasileiros. In: **XI Semana de Ciência & Tecnologia 2015-CEFET-MG**. 2015.

Wikiwand - RPG eletrônico. Disponível em:<https://www.wikiwand.com/pt/RPG_eletr%C3%B4nico>. Acesso em: 28 nov. 2023.

5 ANEXOS

Capturas de tela utilizadas para a análise dos diálogos do jogo *League of Legends*:

TERMOS DOS RPGS ANALISADOS NA PESQUISA:**GENSHIN IMPACT**

DROPAR	tem o sentido de ganhar recompensas ao cumprir missões, final de desafios ou itens dentro de baús.
FARMAR	a ação de coletar itens para melhorar a desenvoltura dos personagens dentro do jogo.
UPAR	Significa aumentar o nível de personagens, artefatos ou armas
HEALER	é um personagem usado para curar a equipe na qual está inserido em uma partida
HYPADO	é usado para se referir a um personagem que recebeu uma quantidade significativa de atenção, popularidade ou expectativa por parte dos jogadores e/ou da comunidade do jogo.

LEAGUE OF LEGENDS

GIVA	Dentro do universo do jogo, o termo é definido por meio da ação de não impedir o time inimigo de realizar um objetivo específico, ou seja, “dar” a ele a oportunidade de realizar determinada tarefa sem impedi-lo.
TROLL HARD	Os jogadores de LoL usam o termo “troll” para se referir aos <i>gamers</i> que se recusam a cumprir a função deles na partida. Na situação em particular, “hard” foi utilizado para enfatizar que o jogador estava seriamente cometendo infrações dentro do jogo.
JOGAR SAFE	Possui o sentido de jogar com cautela.