



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**

**INSTITUTO DE LETRAS – IL**

**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO - LET**

**LÍNGUAS ESTRANGEIRAS APLICADAS AO MULTILINGUISMO E À  
SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO**

**MAYERLE AMARANTE FEITOSA**

**ORGANIZAÇÃO DE UM VOCABULÁRIO GAMER**

Brasília

2022

**MAYERLE AMARANTE FEITOSA**

**ORGANIZAÇÃO DE UM VOCABULÁRIO GAMER**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Orientador: Prof. Dr. Cesário Alvim Pereira Filho.

Brasília

2022

MAYERLE AMARANTE FEITOSA

**ORGANIZAÇÃO DE UM VOCABULÁRIO GAMER**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI).

Brasília, \_\_\_\_ de maio de 2022.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Dr. Cesário Alvim Pereira Filho (orientador)

---

Prof. Dr. Francisco Cláudio Sampaio de Menezes

---

Prof. Dra. Susana Martínez Martínez

## **AGRADECIMENTOS**

Dedico à minha mãe Maria do Céu, minha melhor amiga e o amor da minha vida.

À minha irmã, Rayelle, que, mesmo com nossas divergências, nunca deixou de ser meu porto seguro.

Ao meu orientador, Cesário, por concordar em me acompanhar neste trabalho e, principalmente, por me convencer de que sou capaz de superar minhas inseguranças.

Ao meu querido amigo Vitor, que esteve comigo durante todo este percurso.

Agradeço ao Will, Luiz Antônio, Rafael e Vanderlei, que contribuíram para a construção desta obra, especialmente ao Renan, que esteve comigo desde que era um projeto de LLT1.

Aos meus amigos Pedro, Laís, Laíssa, Duda e Joyce, por aguentarem meu péssimo humor.

Agradeço também aos meus professores, com um adendo especial a Anna Furtado e Claudio Menezes, que me inspiraram muito durante minha estada em LEA.

E, não posso esquecer, ao meu querido time do coração, Flamengo, por me estressar ainda mais durante a jornada de escrita deste trabalho (saudades de 2019).

## RESUMO

A globalização é um fenômeno que vem avançando e se diversificando. Ela é responsável pela velocidade em que a tecnologia e a ciência evoluem, acarretando uma série de mudanças nos meios de comunicação e gerando novos conceitos. O progresso tecnológico também influenciou diretamente o mercado de jogos, visto que jogadores de todo o mundo começaram a interagir sem a necessidade de estarem no mesmo espaço físico, permitindo um forte contato entre as línguas e demonstrando que as línguas hegemônicas, ou seja, línguas de maior destaque internacional exercem influência sobre as outras. Um exemplo disso é o que ocorre nas comunidades *gamers* brasileiras, cuja maioria dos termos utilizados são importados do inglês. Assim, com base na comunicação entre jogadores dentro de plataformas de jogos virtuais, delimita-se então uma árvore de domínio em que serão coletados manualmente termos emprestados do inglês, através de entrevistas e formulários, para assim organizar um vocabulário *gamer*.

**Palavras-chave:** Globalização; Tecnologia; Jogos Digitais; Vocabulário e Empréstimos.

## **ABSTRACT**

Globalization is a phenomenon that has been advancing and diversifying. It is responsible for the speed at which technology and science evolve, bringing about a series of changes in the media and generating new concepts. Technological progress has also directly influenced the gaming market, once players from all over the world began to interact without the need for the same physical space, allowing strong contact between languages and demonstrating that hegemonic languages, that is, languages of greater international prominence, exert influence over others. An example of this is what happens in the Brazilian gamer communities, where most of the terms used are imported from English. Thus, based on the communication between players on the virtual gaming platforms, a domain tree is then delimited in which terms borrowed from English will be manually collected, through interviews and forms, to thus organize a gamer vocabulary.

**Keywords:** Globalization; Technology; Digital Games; Vocabulary and Borrowing.

## LISTA DE FIGURAS

**Figura 1** - Exemplo de classificação de jogos (*Gameplays*)

**Figura 2** - Árvore de domínio multijogador

**Figura 3** - Modelo de ficha terminológica de jogos multijogador

**Figura 4** - Microestrutura do vocabulário

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

5v5 - 5 versus 5

COI - Comitê Olímpico Internacional

CST - Comunicação Científica ou Técnica

DOTA - *Defense of the Ancients*

FPS - *First-Person Shooters*

ISO - Organização Internacional de Normalização

LC - Língua Comum

LOL - *League of Legends*

LSP - Língua de Especialidade

MMO - *Massively Multiplayer Online*

MMORPG - *Massively Multiplayer Online Role Playing Game*

MOBA - *Multiplayer Online Battle Arena*

PvE - *Player versus Environment*

PvP - *Player versus Player*

RPG - *Role Playing Game*

TCT - Teoria Comunicativa da Terminologia

WOW - *World of Warcraft*



## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. METODOLOGIA.....	12
2. CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA.....	14
2.1 INFLUÊNCIA DAS LÍNGUAS.....	15
2.2 O MERCADO DE JOGOS.....	16
3. SUBLINGUAGEM X LINGUAGEM ESPECIALIZADA.....	20
3.1 TEORIA COMUNICATIVA DA TERMINOLOGIA.....	25
3.2 ÁRVORE DE DOMÍNIO.....	28
4. ORGANIZAÇÃO DE UM VOCABULÁRIO.....	31
4.1 EMPRÉSTIMOS LINGÜÍSTICOS X ESTRANGEIRISMOS.....	32
4.2 FICHAS TERMINOLÓGICAS.....	34
4.3 COLETA DE DADOS.....	36
4.4 MACROESTRUTURA E MICROESTRUTURA.....	37
5. RESULTADO.....	40
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	62
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	65
ANEXO 1 : FICHAS TERMINOLÓGICAS.....	68
ANEXO 2 : MODELO DE QUESTIONÁRIO.....	90
ANEXO 3 : RESPOSTAS REFERENTES AO <i>GOOGLE FORMS</i> .....	91
ANEXO 4 : MODELO DE ENTREVISTA.....	117
ANEXO 5 : ENTREVISTAS.....	118

## INTRODUÇÃO

Uma das marcas da globalização é o avanço da tecnologia, que contribui para o progresso científico e traz avanços significativos às áreas do conhecimento, principalmente à terminologia, com o surgimento de novos conceitos. No âmbito social, ela é a responsável pelo contato de diferentes culturas e a comunicação em massa, que ocasiona também, mudanças linguísticas. E por ser um reflexo desse novo tipo de interação social, os jogos *multiplayer online* constituem o ponto central deste trabalho.

Normalmente, quando se inicia um novo jogo digital, é disponibilizado um tutorial com instruções de comandos tais como teclas de habilidades, teclas de movimento, atalho para itens e outros controles. Também é possível testar esses comandos diversas vezes no modo treino<sup>1</sup>. No entanto, quando entrei em uma partida *multiplayer online*, com disputas entre equipes de 5v5<sup>2</sup> e passei a me comunicar com outros jogadores, não foi uma tarefa fácil. Como jogadora iniciante, me vi exposta a um emaranhado de falas confusas. Frases como: ‘*Me buffa de novo*’, ‘*Vou buildar mais Tank*’ e ‘*Não tanko essa*’ são de difícil compreensão. O que é tankar? O que é buffar? O que é buildar? Esses conceitos não estavam incluídos em uma introdução, e tampouco em um modo treino, o que me levou a pensar em desistir.

Devido a este contexto no qual me encontrei inserida, pesquisei em *websites* sobre estes conceitos, o que resultou em respostas rasas, sendo insuficiente para auxiliar a um novo jogador. Isso, de certo modo, me despertou por buscas de sentidos sobre estes termos. Desta indagação nasce esta pesquisa. Portanto, este trabalho visa analisar o uso de empréstimos utilizados pela comunidade *gamer* brasileira em partidas *multiplayer online*. E a partir disso, organizar um vocabulário, com definições precisas, para assim facilitar o entendimento de jogadores iniciantes.

Por ser uma área que surgiu em decorrência da vinda da Internet, o **primeiro capítulo** introduz os conceitos de 'ciberespaço' como ambiente virtual responsável por proporcionar uma nova forma de comunicação e, como resultado de seu crescimento, a 'cibercultura' como representação virtual da sociedade. Em seguida, explica-se sobre a influência das línguas, pois, quando estas entram em contato, é inevitável escapar da influência de uma língua hegemônica, como é o caso do inglês. E, devido ao impacto significativo da tecnologia em

---

<sup>1</sup> Trata-se de uma ferramenta que pode ser utilizada por jogadores que desejam praticar e aprimorar suas habilidades no jogo.

<sup>2</sup> Disputas na quais equipes de cinco jogadores competem com outra equipe do mesmo número.

uma ampla gama de atividades humanas, dentre elas no setor de jogos, discorre-se a respeito das adaptações sofridas por esse setor para se inserir no ambiente virtual.

No **segundo capítulo**, é ponderada a adequação deste novo léxico como sublinguagem ou como linguagem especializada. Como base teórica, segue-se explicando a Teoria Comunicativa da Terminologia de Cabré (1999). E, para determinar a melhor forma de situar as unidades terminológicas em um dado domínio, é elaborada uma árvore de domínio.

Por fim, no **terceiro capítulo**, são informadas as delimitações e o percurso do vocabulário. Diferenciam-se *estrangeirismos* de *empréstimos*, em que ambos são unidades importadas de outra língua. No entanto, enquanto o estrangeirismo não sofre adaptação à língua de destino, os empréstimos se adaptam ao sistema linguístico dessa língua importadora. Também é informando o motivo de se limitar apenas a empréstimos e, em seguida, é apresentado o modelo das fichas terminológicas que irão auxiliar na composição do vocabulário. A coleta de dados é analisada e, a partir dela, descreve-se a macroestrutura e a microestrutura do vocabulário *gamer*.

## 1. METODOLOGIA

Quando um não-jogador entra no mundo dos *games* e passa a participar de partidas competitivas, ele enfrenta não apenas o desafio de aprender a usar comandos<sup>3</sup> desconhecidos, mas também a lidar com a comunicação presente nesses jogos. Para os comandos, existem instruções que foram predeterminadas ao longo do desenvolvimento dos jogos. O mesmo não ocorre com a comunicação, uma vez que determinados termos não foram previamente definidos, pois, surgiram do próprio contexto comunicativo. Devido às poucas definições encontradas em *sites* voltados a jogos digitais, que não suprem a dúvida em relação ao uso desses termos em partidas *online*, surgiu a questão de como ajudar os recém-chegados no mundo dos *games*.

Para solucionar esta problemática, este trabalho tem como objetivo analisar as unidades terminológicas provenientes da comunicação presente em jogos eletrônicos no contexto de *multiplayer online*, tomando apenas as tentativas de aporuguesamento dos anglicismos como fonte deste léxico, dado que, devido ao grande número de estrangeirismos, optou-se por delimitar o escopo do trabalho neste sentido. A partir disso, busca-se organizar um vocabulário com definições claras, incluindo seu contexto de uso, a fim de ajudar os novos jogadores a compreender estes termos recorrentes nos jogos *online*.

E para este fim, estabelecem-se os objetivos específicos: 1) coletar manualmente o corpus deste trabalho por meio de questionários no *Google Forms* e entrevistas gravadas, 2) criar fichas terminológicas dos termos (anglicismos) selecionados com base na coleta, e 3) organizar um vocabulário com entradas delimitadas a empréstimos linguísticos, facilitando a compreensão desses termos para jogadores iniciantes.

Para Chizzotti (2018), as pesquisas são designadas pela denotação especial que se quer dar, dessa forma, existem as abordagens:

Teórica ou fundamental (orientada mais para a verificação de uma teoria que para a aplicação imediata dos conhecimentos) e aplicada, que visa uma utilização imediata dos conhecimentos produzidos ou a verificação dos dados teóricos no quadro da prática; descritiva, que se restringe à descrição dos fatos; analítica, que faz análises interpretativas dos dados e extrai conclusões; quantitativa, pelo suporte em medidas e cálculos mensurativos que utiliza, ou qualitativa, para ressaltar as significações que estão contidas nos atos e práticas [...] (CHIZZOTTI, 2018, p.37).

---

<sup>3</sup> Teclas de movimento, teclas de habilidades, combinação de teclas, atalhos, o uso do mouse e outros comandos referente ao jogo.

Assim, de acordo com os objetivos deste trabalho, segue-se a abordagem qualitativa, em que serão analisados os dados coletados a partir de uma pesquisa exploratória, para assim, montar o corpus e organizar o vocabulário.

Para auxiliar na organização do vocabulário, será elaborada uma árvore de domínio, que se configura, segundo Novo (2010, p.145), como uma classificação de conceitos ordenados hierarquicamente para a representação de um dado domínio de conhecimento. Outra etapa essencial são as fichas terminológicas que Krieger e Finatto (2004, p.136) explicam como sendo um registro completo e organizado de informações referentes a um dado termo. Neste trabalho, o modelo das fichas será elaborado com base no proposto por Faulstich (1990), com adaptações às necessidades das unidades linguísticas coletadas.

A escolha por jogos *multiplayer online* se baseia no critério da interação entre dois ou mais jogadores em um ambiente virtual, o qual permite a comunicação instantânea (oral e escrita) de jogadores de diferentes nacionalidades. A classificação desses jogos se apoia na perspectiva de Rouse III (2001), que designa como *gameplays* o grau e a natureza da interatividade do jogo, e o modo em que o jogador reage às escolhas nesse jogo.

Com isso, os dados coletados terão por base teórica a Teoria Comunicativa da Terminologia de Cabré (1999) que analisa os termos e estabelece uma perspectiva poliédrica, uma abordagem por vias linguísticas, cognitivas e comunicativas. Dessa forma, essa teoria descritiva de Cabré, tem como foco os termos e o seu funcionamento, em que uma unidade lexical se torna termo a partir da situação real de uso em uma comunicação especializada.

Devido ao grande número de estrangeirismos presente na comunicação entre jogadores, o vocabulário ora apresentado se limita a empréstimos linguísticos, além do que, em primeiro momento, tenham chamado atenção neste tema às tentativas de aportuguesamento por parte da comunidade *gamer* brasileira. Uma vez definidos os critérios que comporão o vocabulário e feita à coleta dos dados, a construção da macro e microestrutura do vocabulário terá como base as explicações de Barros (2004), em que os verbetes serão organizados horizontalmente, em ordem alfabética, com entradas compostas de classe de palavras, derivação do termo, equivalente em português, além de outras informações, como a apresentação do vocabulário e a explicação sobre os verbetes. As explicações de Barbosa (1990) também serão seguidas, nas quais os verbetes obedecerão a um paradigma de definicional e pragmático.

## 2. CIBERESPAÇO E CIBERCULTURA

O advento da internet causou uma grande transformação na sociedade devido a sua popularização, afetando várias esferas da atividade humana (linguística, social e econômica). Essa nova estrutura social é resultante de uma mudança de paradigma no modo de produção na sociedade, que vai além do industrial e que Castells (1996) conceitua como um novo paradigma da tecnologia da informação. Assim, como a informação é uma parte integral de toda atividade humana, todos os processos de nossa existência individual e coletiva são diretamente moldados (embora não determinados) pelo novo meio tecnológico (CASTELLS, 1996, p.108).

Esse ambiente virtual responsável por afetar nosso cotidiano, o 'ciberespaço', também é chamado de rede por Lévy (1999). É diferente de Castells (1996) que utiliza o capitalismo e o informacionalismo como fatores essenciais para esse novo formato social, Lévy (1999) o aborda sob um prisma antropológico. Dessa forma, o ciberespaço é definido por Lévy (1999, p.17) como um novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam, como também se alimentam, desse universo.

O acesso à Internet é universal; é possível acessá-la a partir de uma variedade de locais e por qualquer pessoa. E por conta desse caráter universal causado pela interconexão dos computadores e aparelhos móveis, o ciberespaço permitiu a interação do indivíduo com o mundo. A partir disso, surgem novas comunidades virtuais apoiadas em interesses mútuos onde se partilham opiniões e conhecimentos, formando uma inteligência coletiva. Assim, Lévy (1999, p.127) cita os três seguintes princípios como iniciadores do crescimento do ciberespaço: 1) interconexão, 2) criação de comunidades virtuais, e 3) inteligência computacional.

Com base no progresso do ciberespaço, surge então o que Lévy (1999, p.17) denomina de 'cibercultura', na qual, especifica o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. A cibercultura também é analisada por Castells (1996), mas com o nome de 'sociedade em rede'.

A passagem dos meios de comunicação de massa tradicionais para um sistema de redes horizontais de comunicação organizadas em torno da internet e da

comunicação sem fio introduziu uma multiplicidade de padrões de comunicação na base de uma transformação cultural fundamental à medida que a virtualidade se torna uma dimensão essencial da nossa realidade (CASTELLS, 1996, p.06).

Apesar dos autores acima mencionados, Castells (1996) e Lévy (1999), tomarem caminhos diferentes, não há como negar o impacto dessas tecnologias na sociedade. Vivemos em uma era informacional, então a forma de ver o mundo, o mercado de trabalho, o âmbito acadêmico, as relações humanas e até os meios de comunicação são afetadas diariamente por ela. Por esta razão, acredito ser necessário trazer a noção de ciberespaço e de cibercultura, pois é a partir das interações entre jogadores dentro do ciberespaço que surgem os novos conceitos. Da mesma forma que tais noções influenciaram significativamente na criação do Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas ao Multilinguismo e à Sociedade da Informação (LEA-MSI) na Universidade de Brasília.

## 2.1 INFLUÊNCIA DAS LÍNGUAS

Como a globalização vem acelerando e se diversificando, no âmbito social, ela é a responsável pelo contato de diferentes culturas e pela comunicação em massa, que por sua vez, ocasiona mudanças linguísticas. Não há como evitar que uma língua adquira palavras da outra quando entram em contato, embora tais mudanças também não ocorram de forma democrática, e línguas de maior destaque internacional, exerçam maior influência que outras.

Segundo Crystal (2005, p.23), uma língua se torna mundial por uma razão apenas: o poder das pessoas que a falam<sup>4</sup>. Este poder pode ser diferente: pode significar poder político (militar), tecnológico, econômico e cultural. O inglês é um exemplo disso, visto que não ganhou o seu status global sem antes ter desempenhado um papel importante ao longo da história. Cada um desses poderes ajudou no desenvolvimento do inglês, começando pelo político no colonialismo, o tecnológico na Revolução Industrial, o econômico com a Grã-Bretanha sendo a primeira economia industrial do mundo e o poder cultural com seu destaque no cinema e na música.

Outro fator importante que levou o inglês ao seu atual status refere-se ao seu uso em vários países. Crystal (2005, p.21) comenta que por conta de seu grande número de falantes de primeira língua, segunda língua e língua estrangeira, é inevitável que uma língua do mundo

---

<sup>4</sup> Tradução nossa.

acabe sendo usada por mais pessoas do que outra qualquer<sup>5</sup>. E devido a seu grande alcance, o inglês tem se infiltrado em outras línguas através de empréstimos e estrangeirismos. Galli (2004) reconhece que é simples constatar que as expressões de criação lexical provêm da Língua Inglesa, pois grande parte dos cruzamentos traz, para a Língua Portuguesa, termos importados do inglês, com adaptações ou, até mesmo, com a forma original. Os jogos eletrônicos mostram claramente essa influência, pois constituem um exemplo de ferramenta de interação mundial.

## 2.2 O MERCADO DE JOGOS

O mercado de jogos foi um dos mais afetados pelas transformações tecnológicas, pois este deixou de exigir a presença de dois jogadores em um mesmo espaço físico e possibilitou o contato de jogadores de diferentes partes do mundo. Com isso, a Internet se tornou uma ferramenta colaborativa responsável por proporcionar a conexão entre as pessoas, e segundo Lieberman e Schroeder (2019, pg.19), ela também proporciona um meio de interação social por meio de jogos *multiplayer online*, em que diversas pessoas jogam conjuntamente em um mesmo ambiente, isto é, em um espaço virtual<sup>6</sup>. Contudo, para acessar esta interatividade, são necessários, além da *web* outros dispositivos, tais como: consoles, computadores, tablets e telefones celulares, que mantêm as pessoas conectadas ao ciberespaço.

Um dos maiores fatores para os jogos eletrônicos atrair um grande público, inclusive o brasileiro, é a capacidade de fazer com que um indivíduo se sinta em outra realidade. Para Leite Jr. e Severo (2008, p.02), a narrativa, movimento, identificação com o personagem, presença, áudio, imagem, entre outros, proporciona ao usuário uma experiência de imersão e intensifica o fantasioso. E para Mendonça e Mustaro (2008), a imersão está relacionada à identificação do usuário com um jogo, portanto é um dos primeiros assuntos a serem discutidos na criação de um jogo.

A imersão é um dos principais conceitos a se tratar na criação de um jogo digital. Dansky [2006] define que o sentimento de imersão está conectado à identificação do jogador com o jogo, isto é, a imersão definirá quão confortável o jogador se sente ao participar do contexto de um jogo. Este sentimento, do ponto de vista mercadológico, é fundamental para o sucesso de um jogo, além de proporcionar maior satisfação aos usuários deste e estimular a criação de mais jogos que se relacionam a esse preceito (MENDONÇA; MUSTARO, 2008, pg. 94).

---

<sup>5</sup> Tradução nossa.

<sup>6</sup> Tradução nossa.



O ambiente de *jogo multiplayer online* cresceu em grande escala, tornando-se o favorito entre os jogadores, uma vez que permite que eles vivenciem experiências subjetivas como emoções e desejos. Segundo Ekman (2012, pg. 322) podemos identificar que os jogadores trazem um contexto socioemocional mais amplo para o cenário social do jogo: suas relações existentes, personalidades, humor atual, diferenças culturais, e assim por diante.

Muitas modalidades de jogos *multiplayer online* exploram esses sentimentos de comunidade, mas antes de abordá-los, é importante primeiro compreender a sua classificação. É normal que os jogos eletrônicos sejam classificados em gêneros, porém, neste trabalho, os jogos serão classificados por seus *gameplays* (jogabilidade), e para isso nos apoiaremos na definição de Rouse III (2001, pg.18), em que um *gameplay* é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, ou seja, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como esse mundo do jogo reage às escolhas que o jogador faz<sup>7</sup>. Logo, para Sato e Cardoso (2018, pg.54, apud BATES, 2001) os diferentes *gameplays* dos jogos podem ser caracterizados como gêneros de jogo.

Baseado no critério de interação de dois ou mais jogadores em um ambiente virtual, existirão *gameplays* de MOBA<sup>8</sup>, MMO<sup>9</sup>, RPG Eletrônico<sup>10</sup>, Battle Royale<sup>11</sup>, Sandbox<sup>12</sup>, FPS<sup>13</sup> e outros. Há casos em que os *gameplays* se mesclam, criando uma nova modalidade, como no caso do MMORPG<sup>14</sup>, que mescla o MMO com o RPG.

Outro fator nos jogos, o mais importante visto que foi o que me levou a escrever sobre este tema, refere-se à comunicação nesse contexto *multiplayer online*. Os jogos eletrônicos, por ser um meio que proporciona a interação de uma comunidade com interesses mútuos, não deixam de fazer parte da complexidade e riqueza do léxico, assim, é comum que comunidades *gamers*, principalmente a brasileira, utilizem de empréstimos como um recurso para conversar em partidas *online*. Para uma melhor compreensão quanto aos *gameplays*, segue um exemplo de classificação de jogos.<sup>15</sup>

---

<sup>7</sup> Tradução nossa.

<sup>8</sup> *Multiplayer Online Battle Arena* (Arena de Batalha Online para Multijogador).

<sup>9</sup> *Massively Multiplayer Online* (Multijogador em Massa Online).

<sup>10</sup> *Role Playing Game* (Jogo de Representação de Papéis Online).

<sup>11</sup> *Battle Royale* - Batalha em tempo real.

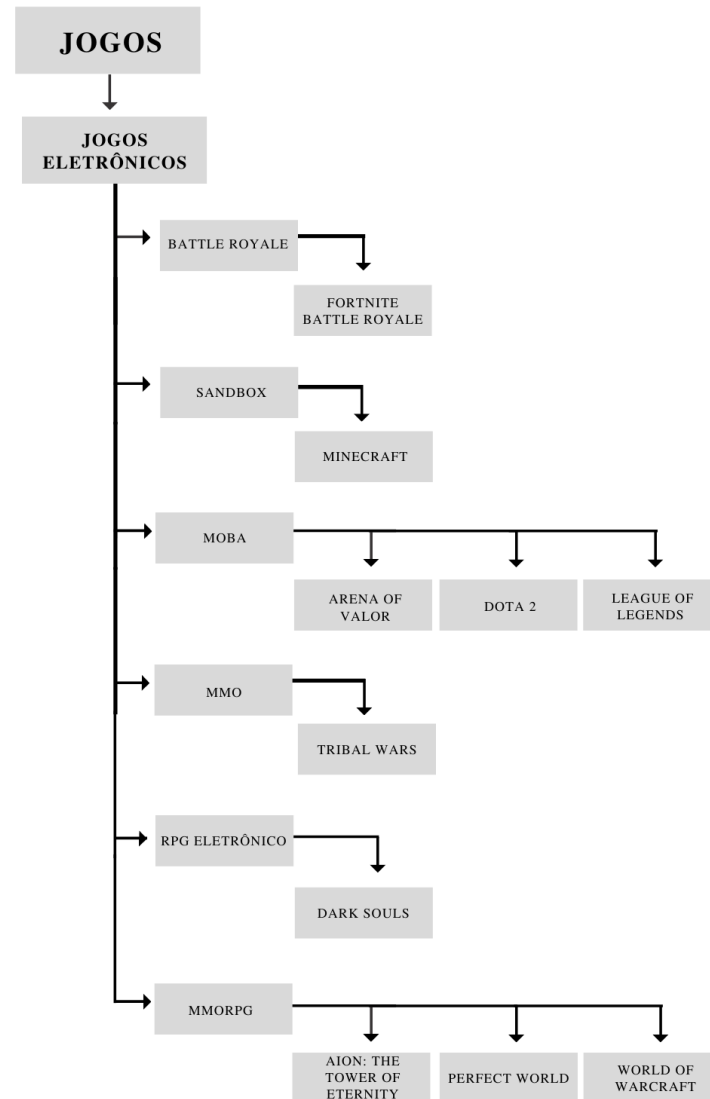
<sup>12</sup> *Sandbox* - Mundo aberto.

<sup>13</sup> *First-Person Shooters* (Atirador em primeira pessoa).

<sup>14</sup> *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (Jogo de Representação de Papéis Online, Multijogador em Massa).

<sup>15</sup> A seleção dos jogos que compõem o exemplo foi realizada de forma artesanal, baseada em conversas informais no aplicativo de mensagens instantâneas *WhatsApp*, juntamente com os entrevistados que colaboraram na coleta do corpus.

**Figura 1** - Exemplo de classificação de jogos (*Gameplays*)



Fonte: Elaboração própria

- **Battle Royale:** Nesse *gameplay*, um grupo de jogadores são selecionados em um determinado espaço, para se enfrentarem até que sobre apenas um jogador. Um exemplo disso é o jogo desenvolvido e publicado pela Epic Games, *Fortnite Battle Royale*, onde o personagem inicia sem qualquer equipamento.
- **Sandbox:** Os jogos são caracterizados pela liberdade de escolha do jogador, e principalmente pela capacidade de alterar o cenário do jogo. *Minecraft* é um jogo de sobrevivência, atualmente da empresa Microsoft, em que o jogador constrói por blocos a partir de recursos minerados.
- **MOBA:** São jogos competitivos entre equipes que tem por objetivo destruir a base inimiga. Entre eles, temos o MOBA para celular *Arena of Valor*, publicado pela

Tencent Games, com partidas de 5v5, em que lutam para derrubar a base adversária. *Defense of the Ancients 2* (DOTA 2) é a sequência de *Defense of the Ancients* (DOTA), da empresa Valve Corporation e *League of Legends* (LOL), desenvolvido e publicado pela Riot Games. Estes seguem a mesma linha de *Arena of Valor*, no entanto, são jogos de computador, em que o DOTA 2 tem por base eliminar o Ancestral dentro de sua fortaleza e o LOL, destruir o Nexus inimigo.

- **MMO:** É uma modalidade online, em que milhares de jogadores interagem entre si. Como no caso do jogo de navegador *Tribal Wars*, da desenvolvedora InnoGames GmbH, que decorre em um ambiente medieval, com a finalidade de destruir as tribos inimigas.
- **RPG:** O jogador segue um enredo, muitas vezes de fantasia, medieval ou ficção científica, em que cria narrativas e completas missões. Em *Dark Souls*, da companhia FromSoftware, o enredo ocorre em um meio medieval, com criaturas como monstros, mortos vivos e dragões.
- **MMORPG:** Qualquer jogo em que tenha a interação de múltiplos jogadores em um ambiente virtual pode ser considerado um MMO. No entanto, existem as combinações *gameplays*, como no caso do MMORPG que mescla o MMO com o RPG. Assim, ocorre a interação de vários jogadores em um universo semelhante ao do RPG. *Aion: The Tower of Eternity*, desenvolvido e publicado NCSOFT, é um jogo que ocorre em um espaço fantasioso, onde se interage com várias raças, com o intuito de derrotar os invasores e mostrar que a terra tem salvação. *Perfect World*, produzido pela Beijing Perfect World, entra no enredo de fantasia e aventura, em que o jogador pode escolher sua raça e classe e coletar recompensas em consequência de suas missões. O *World of Warcraft* (WOW), por sua vez, criado pela produtora Blizzard Entertainment, é um jogo de aventura da modalidade *Player versus Player* (PvP)<sup>16</sup> e *Player versus Environment* (PvE)<sup>17</sup>, com grupos e guildas.
- **FPS:** Nesse *gameplay*, a visão do personagem, vai ser em primeira pessoa. Um exemplo disso é o jogo *Valorant*, que se baseia em equipes de 5v5.

---

<sup>16</sup> Modalidade em que um jogador compete contra outro jogador.

<sup>17</sup> Refere-se a um jogo no qual os jogadores competem contra a inteligência artificial (IA) do jogo.

### 3. SUBLINGUAGEM X LINGUAGEM ESPECIALIZADA

A globalização tem como uma de suas características o aperfeiçoamento tecnológico, fator que tem contribuído para o progresso científico ao resultar em significativos avanços em vários campos do conhecimento. Em decorrência da Internet, nascem novas áreas tecnológicas e, por conseguinte, novos conceitos. Como estes conceitos ainda são relativamente novos – e, segundo Cabré (1993, p.132), pela questão que se entende por ‘linguagem especializada’<sup>18</sup> ainda ser bastante controversa e difusa<sup>19</sup> – torna-se difícil distingui-los como pertencentes à lexicologia ou a terminologia.

Esse número crescente de conceitos abstratos tem surgido com o objetivo fundamental de fornecer informações. E todas as formas (escrita, oral e visual) são produto desta troca de informações a que Rondeau (1981, p.16) se refere como Comunicação Científica ou Técnica (CST).

Entende-se por 'científico' no sentido mais amplo, incluindo as ciências puras e aplicadas, as ciências conhecidas como exatas, as ciências humanas, etc.; do mesmo modo, 'técnico' abrange as tecnologias, as técnicas, às atividades especializadas (ofícios, profissões, ocupações, etc.) de trabalho ou de lazer. (RONDEAU, 1981, p.16).<sup>20</sup>

A CST é produzida para um grupo limitado de pessoas, incluindo especialistas e aqueles que trabalham com eles, e, as linguagens de especialidade são um subconjunto<sup>21</sup> de palavras separadas por uma maior ou menor importância relativa. Rondeau (1981, p.26) considera a fronteira entre a Língua Comum (LC) e a Língua de Especialidade (LSP) como permeável, de modo que, em princípio, nada impede que uma forma linguística seja encontrada em ambas as áreas ao mesmo tempo<sup>22</sup>.

Para diferenciar, Rondeau (1981, p.28) afirma que, no caso de uma língua especializada, é no nível da fala, não da língua, que muitas formas linguísticas são atualizadas

---

<sup>18</sup> De acordo com Cabré (1993, p.132), são utilizados diferentes termos para designar o conceito de linguagens de especialidade, como a própria linguagem de especialidade, a linguagem especializada e a linguagem com propósitos específicos. A própria autora considera a linguagem especializada como registros funcionais e, mesmo que este trabalho seja baseado na TCT de Cabré (1999), considerando-os como registros funcionais, optou-se por continuar a designá-los como linguagem especializada.

<sup>19</sup> Tradução nossa.

<sup>20</sup> Tradução nossa.

<sup>21</sup> De acordo com Moskovich (1982, pg.192), no início dos anos 70, ocorreram várias tentativas de cunhar outros termos no lugar de "sublinguagem". Entre esses termos, há o "subcódigo" (KIBRIK, 1970), e outro - "subsistema" (RASKIN, 1971). Dessa forma, outros termos como subconjunto também entram como sinônimo de sublinguagem.

<sup>22</sup> Tradução nossa.

em termos e não-termos. Assim, dependerá do contexto, e, portanto, da situação discursiva para determinar se a unidade linguística pertencerá à linguagem de especialidade. Quanto à língua comum, Rondeau (1981, p.28) sinaliza que devemos observar que todo o aparelho fono-morfo- sintático está subjacente tanto à língua de especialidade como à língua comum. Em ambos os casos, estamos tratando de conjuntos lexicais que constituem subconjuntos de uma determinada língua.<sup>23</sup> Portanto, segundo Cabré (1999, p.61), Rondeau coloca a linguagem especializada como variante da língua geral<sup>24</sup>.

Em contraste com Rondeau que reduz a especificidade das línguas especializadas no léxico, para Hoffman, as linguagens especializadas são diferenciadas da linguagem geral; logo, ele assume que toda linguagem especializada é uma sublinguagem, mas não o contrário. Hoffman (2015, p. 40) argumenta que a subdivisão da linguagem global<sup>25</sup> em sublinguagens não parte – conforme a teoria dos estilos funcionais – da intenção comunicativa ou da finalidade da ação comunicativa, mas sim do conteúdo ou do tema da comunicação. Assim, para o autor:

Uma sublinguagem é um sistema parcial ou um subsistema da linguagem que se atualiza em textos de âmbitos comunicativos específicos. Pode-se também dizer: uma sublinguagem é um recorte de elementos linguísticos e de suas relações estabelecidas em textos de uma temática delimitada (HOFFMAN, 2015, p. 40).

Não há como dizer quantas sublinguagens existem em uma linguagem, pois não há uma classificação precisa que possa ser baseada em outros critérios além do temático. Hoffman (2015) também levanta incertezas sobre a inclusão de algumas sublinguagens como concretas e as distingue de linguagens especializadas, sendo esta última uma divisão mais restrita da língua geral:

[...] existem, basicamente, três tipos de restrição que se impõem sobre as sublinguagens e, portanto, sobre as linguagens especializadas: pragmática, semântica e sintática. As restrições pragmáticas são a representação da área especializada em si, já que cada área tem um determinado recorte do mundo que lhe interessa especialmente (por exemplo, a Química trata de fenômenos químicos, enquanto a Linguística trata de fenômenos linguísticos). As restrições semânticas se dão principalmente no nível lexical, tendo em vista que o inventário lexical das linguagens especializadas é um recorte do inventário total do léxico de uma língua. Por fim, as restrições sintáticas ficam por conta da gramática reduzida; o número e o tipo de sufixos empregados nas diferentes linguagens especializadas são bastante distintos. Destaca-se aqui que, [...] são as restrições semânticas e sintáticas que determinam as restrições pragmáticas. Ou seja, os elementos da linguagem determinam a visão de mundo (HOFFMAN, 2015, p.86).

---

<sup>23</sup> Tradução nossa.

<sup>24</sup> Tradução nossa.

<sup>25</sup> Língua natural, linguagem global serão tratados como outras nomeações no lugar de língua geral. E esta por sua vez, tem o sentido de linguagem comum a todos os usuários.

Cabré (1999) acredita que a natureza especializada da linguagem é dada não pela temática ou terminologia utilizada, mas pela forma em que ela é tratada na comunicação. Uma língua, segundo Cabré (1999, pág.58) é composta de subcódigos que os falantes empregam de acordo com suas necessidades expressivas e com a natureza da situação comunicativa<sup>26</sup>. Cada língua tem um conjunto de unidades, normas e restrições que todos os falantes estão familiarizados, e este conjunto é denominado como ‘língua geral’. A linguagem especializada, por sua vez, consiste, segundo Cabré (1999, p.59), em um conjunto de subcódigos parcialmente coincidentes com os subcódigos da língua geral<sup>27</sup>. E, seguindo uma abordagem pragmática, elas podem ser caracterizadas por particularidades ‘especiais’, como o campo temático, o tipo de interlocutor, a situação, as intenções dos falantes e o contexto comunicativo. Portanto, as linguagens especializadas são usadas em situações específicas (marcadas), enquanto as línguas gerais são usadas em situações que não são específicas (não marcadas). Partindo dessa concepção, para Cabré (2010), cada um dos subconjuntos de recursos utilizados especificamente para um tipo de situação é um registro funcional.

Deste ponto de vista, as chamadas línguas de especialidade são registros funcionais caracterizados por uma temática específica, utilizada em situações de características pragmáticas precisas, determinadas pelos interlocutores (basicamente o emissor), o tipo de situação em que ocorrem, e os propósitos ou intenções propostas pela comunicação especializada (CABRÉ, 2010, p.222).<sup>28</sup>

Maciel (2010, p.18) observa que a noção de registro funcional, aplicada à linguagem especializada é importante, porque põe em relevo tanto a situação real de uso como os interlocutores da comunicação especializada. Assim, por mais especializado que seja o conteúdo, se for apresentado de forma corriqueira, sem referências e sem um modelo pré-estabelecido, ele não será considerado como uma comunicação especializada. Maciel (2010, p.19) conclui que a especialização se manifesta na expressão linguística, tomada em sentido lato, levada a efeito em um contexto sociocultural complexo, no qual aspectos temáticos e pragmáticos se entrelaçam.

De fato, há muitos autores com diferentes perspectivas sobre sublinguagem e linguagem especializada. Contudo, entende-se como importante trazer Rondeau (1981), Hoffman (2015) e Cabré (1993, 1999 e 2012) para este trabalho. E, mesmo que tenham

---

<sup>26</sup> Tradução nossa.

<sup>27</sup> Tradução nossa.

<sup>28</sup> Tradução nossa.

pontos de vista contrastantes, leva-se em conta o grau de especificidade, a temática e principalmente, o contexto comunicativo da TCT, no qual este trabalho se identifica, a fim de poder compreender o vocabulário utilizado nos jogos eletrônicos como terminológico. Embora o trabalho siga a TCT de Cabré (1999), a escolha pelo termo 'sublinguagem' segue a de Hoffman (2015, p.40) que define a sublinguagem como 'um sistema parcial ou um subsistema da linguagem que se atualiza em textos de âmbitos comunicativos específicos'.

Os jogos digitais e eletrônicos, ou simplesmente jogos digitais<sup>29</sup>, como explicado por Salen e Zimmerman (2012, p.102), assumem uma grande quantidade de formas e são projetados para muitas plataformas de computadores diferentes. Eles podem ser projetados desde um único jogador até uma grande comunidade, sendo esse último, o caso dos jogos *multiplayer online*. Os jogos eletrônicos disponibilizam uma interatividade que representa uma extensão da realidade, na qual ela muda e reage de acordo com as decisões do jogador, cuja dinâmica é proporcionada pelos *gameplays*.

Como resultado dessas dinâmicas, de todo universo lúdico proporcionado pelos *gameplays*, bem como das formas de comunicação mediadas digitalmente citadas por Salen e Zimmerman (2012, p.105), que variam desde o e-mail e bate-papo por texto, até comunicação por áudio e vídeo em tempo real, ocorreu o desenvolvimento de um próprio vocabulário de jogos *multiplayer online*. E, com a viabilização do contato de vários jogadores, se observarmos as interações que ocorrem nas plataformas de jogos digitais, veremos que o contexto comunicativo será restrito a esta comunidade *gamer*. Assim, em uma conversa entre um jogador e um não-jogador, haverá uma barreira e a mensagem não chegará ao seu receptor.

É impossível determinar os limites entre uma sublinguagem e uma linguagem especializada. E, como apresentado nesta monografia, elas podem ser identificadas pela sua especificidade, temática e pelo contexto comunicativo. Assim, dentro de um jogo *multiplayer*, a linguagem utilizada na comunicação é estabelecida por seu conteúdo limitado e, como ferramenta de entretenimento, que se afasta do técnico-científico, a linguagem ainda permanece dentro do léxico, não se especializando.

Mas os jogos se situam além de um mero entretenimento e, devido ao seu caráter competitivo, os jogos digitais assumiram uma nova proporção que os levaram a atravessar a barreira existente entre profissão e lazer. Tal barreira se deve ao fato de o jogo ser visto como

---

<sup>29</sup> Jogos eletrônicos, jogos digitais, videogames e jogos digitais e eletrônicos, são entendidos como sinônimos.

inferior ao esporte, mais precisamente em razão da distinção entre amador e profissional. Maia (2010) traz essa distinção como:

Apesar de o jogo poder ser exercido com um caráter competitivo, o que diferencia o esporte propriamente dito do jogo, é que o esporte possui regras preestabelecidas e não podem ser mudadas porque são regidas por entidades, como por exemplo, as federações que os regulamentam amador ou profissionalmente, diferentemente do jogo, onde dependendo do número dos participantes, do espaço e do material as regras podem ser adaptadas ou recriadas (MAIA, 2010, online).

A passagem dos jogos eletrônicos a um nível profissional deu origem a novos conceitos, tais como ‘*e-Sports*’, ‘ciberesporte’ e ‘ciberatletas’. Macedo (2015, p.10) por sua vez, define *e-Sport* ou ciberesporte como a institucionalização dos jogos eletrônicos e a nomenclatura de ciberatletas é dada para os integrantes e praticantes/participantes diretos desse processo. Esta interação livre da territorialidade é mais um exemplo dos avanços tecnológicos. Macedo (2015, p.09) informa que este esporte é um reflexo da sociedade e um produto cultural, enquanto tal reflete a cultura da qual faz parte, ou seja, o ciberesporte se manifesta na sociedade virtual, sendo produto da cibercultura.

Por ser ainda relativamente novo, muitas organizações trabalharam para que os *e-Sports* passassem a ser considerados como um esporte legítimo. Em outubro de 2017, pela primeira vez, o Comitê Olímpico Internacional (COI) se mostrou oficialmente aberto para reconhecer os *e-Sports* como um esporte<sup>30</sup>.

Além disso, muitas organizações e empresas também promovem campeonatos mundiais de diferentes modalidades de jogos, com padronizações estabelecidas por disciplinas e regulamentos, além de árbitros e profissionais qualificados responsáveis por garantir um ambiente de qualidade para os times de ciberatletas que estão competindo. Empresas populares como a norte-americana Riot Games<sup>31</sup>, que promove torneios que vão desde o nacional até o Campeonato Mundial de *League of Legends*, jogo de própria criação de desenvolvimento, e a Epic Games<sup>32</sup>, também norte-americana, que sedia a Copa do Mundo de *Fortnite*, jogo também de desenvolvimento próprio, são exemplos disso.

Ao ser considerado apenas como um mero entretenimento, a comunicação presente nos jogos *multiplayer online*, mesmo que limitada a um grupo de pessoas, permanece dentro do léxico, distinguindo-se apenas por seu tema, e, constituindo-se como uma sublinguagem.

---

<sup>30</sup> SportTV. COI abre portas para reconhecer os e-sports como um esporte. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/coi-abre-portas-para-reconhecer-os-e-sports-como-um-esporte.ghtml>. Acesso em: 31 mar. 2022

<sup>31</sup> Veja em: <https://www.riotgames.com/en>

<sup>32</sup> Veja em: <https://www.epicgames.com/site/en-US/home>



No entanto, partindo da perspectiva na qual os jogos *multiplayer* passaram a fazer parte do profissional, é passível que esse léxico se insira na parte técnica de uma língua, já que, segundo Cabré (1993), o conceito de profissão permite a inclusão de muitas áreas temáticas na especializada. E, de acordo com Cabré (1999, *apud* SALES, 2004, p.08), as unidades terminológicas se incorporam no léxico de um falante no momento em que este adquire o *know how* de especialista por meio da aprendizagem do conhecimento especializado. Assim, por ser uma profissão recente, que ainda está conquistando o seu espaço, é de esperar que seu léxico o acompanhe e esteja passando por esse momento de transição da sublinguagem a linguagem especializada. Pressupõe-se então, que trata de um sublinguagem que está se consolidando como linguagem especializada. Portanto, segue-se um contexto especializado de comunicação (oral e escrita) em jogos *multiplayer online*, utilizando um vocabulário específico, que são os termos<sup>33</sup> criados para determinados movimentos e funções nos *gameplays*, para poder chegar em um fim específico, que é trabalhar em equipe para vencer as partidas competitivas.

### 3.1 TEORIA COMUNICATIVA DA TERMINOLOGIA

A terminologia pode referir-se a um conjunto de termos específicos pertencentes a uma área da ciência, da técnica e das atividades profissionais, como também a uma disciplina linguística voltada ao estudo científico das mesmas. Os objetos de estudo deste fenômeno, assim como explica Krieger e Finatto (2004, pg.16), se caracterizam pela língua de especialidade como possuidora de peculiaridades como a precisão, a objetividade e o uso sistemático dos termos técnico-científicos.

Motivados pelos avanços tecnológicos, o crescimento e o surgimento de vários campos científicos e tecnológicos acabaram afetando diretamente as necessidades terminológicas. Como resultado, o público em geral passa a ter um acesso mais fácil a áreas mais especializadas. Nesse contexto, este trabalho recorre à Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT) proposta por Maria Teresa Cabré (1999), a qual possibilita um ajuste a tal avanço social, econômico e tecnológico,

Na TCT, a terminologia é um campo interdisciplinar, na qual os termos contêm aspectos poliédricos em que podem ser descritos de maneiras linguística, cognitiva e

---

<sup>33</sup> Por ocorrer em um contexto especializado e restrito, as lexias serão consideradas como termos.

comunicativa. Cabré não faz distinção entre termo e palavra, considerando o termo como uma unidade linguística que passa a se comportar como uma unidade lexical da língua geral. Assim, para a unidade lexical assumir o caráter de termo, segundo Krieger e Finatto (2004, pág.35 *apud* Cabré 1999) será em função de seu uso em um contexto e situação determinados. Em outras palavras, as unidades lexicais adquirem o status terminológico no âmbito das comunicações especializadas. Conseqüentemente, o conteúdo de um termo não é fixo, mas relativo, variando conforme o cenário comunicativo em que se inscreve.

Quanto à cognição, para Cabré (1999, p.39), a terminologia é baseada na semântica, e os termos são unidades que relacionam a linguagem com o mundo real e representam objetos no mundo real, ou seja, os indivíduos utilizam de estratégias cognitivas para compreender e se referir ao mundo real, e uma das formas de fazê-lo é por meio da linguagem<sup>34</sup>. Assim, de acordo com Cabré (1999, p.39), os especialistas usam termos para se expressar, trocar ideias e organizar a estrutura de suas disciplinas<sup>35</sup>.

Conforme Cabré (1999, p.45), enquanto a ordenação do pensamento e a conceitualização representam o lado cognitivo da terminologia, a transferência de conhecimentos constitui seu lado comunicativo<sup>36</sup>. O processo de comunicação envolve determinados fatores, que Cabré (1999, p.46), em concordância com o que foi estabelecido por Jakobson (1963), cita como: o emissor, o receptor, o canal, a mensagem, o código e, como um sexto elemento, o ato de comunicação<sup>37</sup>. No entanto, na comunicação especializada, existem certas limitações que a conferem uma especificidade em relação à comunicação geral. Assim, por conta dessas restrições na comunicação entre o emissor e receptor, o código e a mensagem sejam diretamente afetados. Estas restrições, de acordo com a autora, são:

Em primeiro lugar, os interlocutores são especialistas, em maior ou menor grau, de uma área temática e se comunicam pressupondo que compartilham uma certa quantidade de informações sobre a área de conhecimento em questão (Sager, Dungworth & McDonald 1980, Varantola 1986). Em segundo lugar, o mundo de referência de sua comunicação se limita ao próprio campo de especialidade, que é mais formalmente conceituado do que o mundo expresso por uma linguagem geral. Finalmente, os tipos de texto gerados na comunicação técnico-científica são de natureza fundamentalmente informativa e descritiva, e sua principal função é referencial (CABRÉ,1999, p.46).<sup>38</sup>

---

<sup>34</sup> Tradução nossa.

<sup>35</sup> Tradução nossa.

<sup>36</sup> Tradução nossa.

<sup>37</sup> Tradução nossa.

<sup>38</sup> Tradução nossa.

A comunicação especializada se manifesta na linguagem especializada e, embora a terminologia faça uso de termos específicos em vez de palavras de âmbito geral, para Sales (2007, p.04), que destaca a TCT proposta por Cabré (1999), também é uma forma de linguagem natural, pois um indivíduo deve primeiro ser um falante natural antes de se tornar um especialista em um determinado assunto. E como explica Sales (2007, p.04), a linguagem especializada é um subconjunto da linguagem natural, pois respeita o conjunto de regras (gramática) da mesma. Dessa forma, a linguagem especializada se estabelece no vocabulário de um indivíduo conforme vai adquirindo conhecimentos específicos de uma área.

Além disso, a linguagem especializada tem um caráter pragmático, em que a pragmática se adequa a um discurso. Dessa forma, possibilita identificar um falante mediante a forma como ele usa as palavras em situações comunicativas específicas, constituindo assim uma das melhores formas de diferenciar uma linguagem especializada de uma linguagem geral. Assim, as linguagens especializadas são específicas em três pontos de vista que Cabré (1993, p.154) aponta como a temática, os usuários e as situações ou ‘aproximações’ comunicativas. Esses três pontos podem ser vinculados a áreas científicas, técnicas ou profissionais - não ao mundo e à vida cotidiana - na qual o conceito de profissão permite a inclusão de muitas áreas temáticas<sup>39</sup>.

Ao ser considerada como uma unidade especializada ou marcada por critérios específicos que variam de acordo com os aspectos pragmáticos, a linguagem especializada pode ser considerada como registros funcionais<sup>40</sup> de base temática, na qual é produzido de acordo com Cabré (2004, p.03) em situações de comunicação em que o emissor ou os emissores são específicos, o tipo de situação também é específico (profissional e sempre dentro de um nível de formalidade) e a função comunicativa que lhes é inerente é a informativa, sem prejuízo de que cada produção use estratégias discursivas diferentes.

Portanto, conforme conclui Sales (2007), a perspectiva funcionalista da TCT possibilita visualizar o termo como uma unidade de conhecimento pertencente a uma linguagem natural marcada por uma especificidade e, com uma função pragmática em um determinado discurso.

---

<sup>39</sup> Tradução nossa.

<sup>40</sup> Embora o trabalho, com base na TCT de Cabré (1999), considere a linguagem especializada como registros funcionais, optou-se por continuar utilizando o termo linguagem especializada.

### 3.2 ÁRVORE DE DOMÍNIO

A terminografia está ligada à aplicação de dicionários técnicos ou terminológicos, à produção de glossários, bancos de dados e outros. Para Krieger e Finatto (2004, pg.52), uma obra terminográfica é, antes de tudo, elaborada para oferecer informação de um determinado campo de conhecimento, sobretudo no que diz respeito ao léxico utilizado com valor especializado, cujos conceitos são analiticamente articulados pelas definições.

Por ser uma atividade de aplicação com princípios e métodos próprios, Krieger e Finatto (2004, pg.133) apontam que a ISO (*International Organization for Standardization*) estabelece certas diretrizes para a elaboração de glossários e dicionários terminológicos, e tais normas <sup>41</sup>descrevem etapas essenciais, como a criação de uma árvore de domínio. Assim, uma árvore de domínio é definida pelas autoras como:

[...] um diagrama hierárquico composto por termos-chave de uma especialidade, semelhante a um organograma. Em geral, vemos nas normas ISO sobre trabalho terminográfico a recomendação de sua utilização para que se tenha uma aproximação inicial a uma área de conhecimento. É, assim, algo que deve ser feito antes de propriamente começar a composição de um dicionário (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 134).

Essa técnica de classificação, a taxonomia, se configura segundo Novo (2010, p.145), como uma classificação de conceitos ordenados hierarquicamente para a representação de um dado domínio de conhecimento. Ela pode ser apresentada pela denominação de mapas conceituais, árvores hiperbólicas ou árvores de domínio. De acordo com o autor:

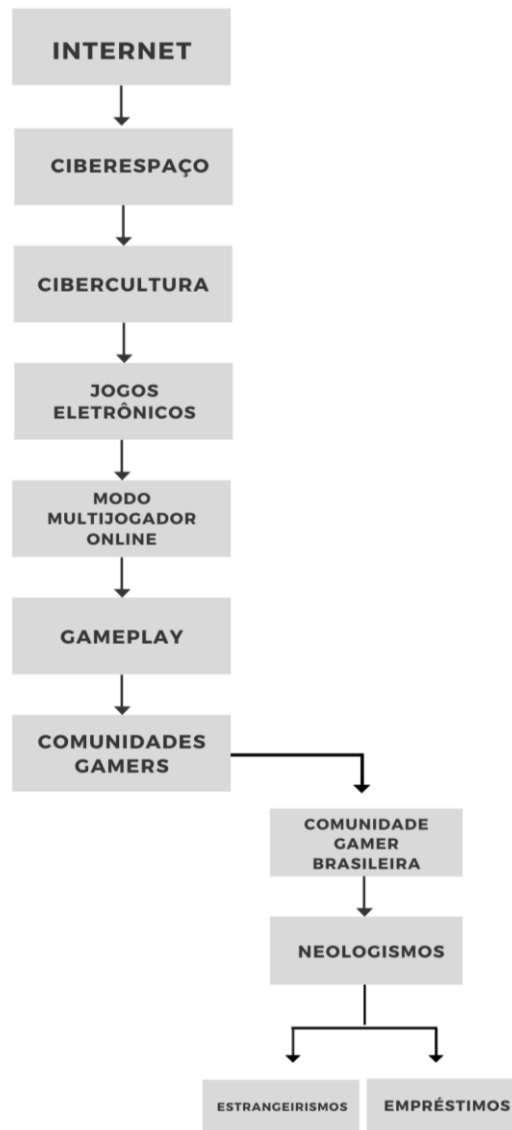
As taxonomias, como estruturas classificatórias, estão desta forma sujeitas também a uma decisão para determinar a melhor forma de “recortar” um dado domínio a partir dos propósitos que se deseja atingir. É importante salientar, entretanto, que a taxonomia sempre representará um ponto de vista, ou seja, uma forma classificatória de uma dada realidade, atendendo a diferentes propósitos (NOVO, 2010, p.137).

Almeida (2006, p.89, apud CABRÉ, 2003) ressalta que, para a TCT, as unidades terminológicas ocupam um lugar preciso em um mapa conceitual; e o seu significado específico é determinado pelo lugar que ocupam nesse mapa. Dessa forma, para dar início à construção do vocabulário, é importante começar pela elaboração de uma árvore de domínio.

---

<sup>41</sup> As normas ISO 860 (Terminology work, harmonization of concepts and terms), ISO 704 (Principles and methods of terminology) e ISO 10241 (International terminology stands - preparation and layout) funcionam, assim, como orientações para a implementação de base de dados terminológicos (KRIEGER; FINATTO, 2004, p. 133).

**Figura 2** - Árvore de domínio multijogador



Fonte: Elaboração própria

A árvore de domínio foi construída na plataforma de design gráfico *Canva*.<sup>42</sup> O domínio escolhido é de jogos eletrônicos no modo multijogador e seus conceitos são ordenados partindo do termo **Internet**, pois além de ser um produto revolucionário da sociedade, ele é a interconexão global entre os computadores e aparelhos móveis, bem como a estrutura que sustenta o ciberespaço. Conforme explicado no primeiro capítulo, **ciberespaço** é o ambiente virtual que possibilita uma nova forma de comunicação e, devido ao seu crescimento que permitiu o contato de um indivíduo com o mundo, fez com que a sociedade,

<sup>42</sup> Veja em: <https://www.canva.com/>

o cultural e o virtual se relacionem; o comportamento da sociedade que provém dessa relação é o que se denomina **cibercultura**.

Influenciado por essas mudanças tecnológicas, o mercado de jogos, por meio dos **jogos eletrônicos**, tornou-se parte do ciberespaço. Desse modo, surgiram as plataformas virtuais na qual os jogos *multiplayer online* começaram a ser disponibilizados e diversos jogadores de diferentes partes do mundo passaram a interagir. Assim, jogos *multiplayer online* começaram a explorar o sentimento de comunidade entre os jogadores, que por sua vez, passaram a criar comunidades para discutir sobre os diferentes *gameplays* (jogabilidade) existentes nesse modo. Além disso, os jogos *multiplayer* também quebraram a barreira existente entre a interatividade e a profissão, possibilitando que essa competitividade alcançasse o status de *e-Sports* e gerasse profissões. Portanto, as unidades linguísticas presentes no universo *gamer* são aqui consideradas como especializadas, uma vez que estão em processo de consolidação. Com isso, o **modo multijogador online** é o ponto central deste trabalho, já que é por meio da interação entre os jogadores em um mesmo ambiente virtual, que se criaram as **comunidades gamers** apoiadas pelo interesse mútuo em jogos. De seu grande número de usuários ao redor do mundo nasce a necessidade de subdividir as comunidades por suas nacionalidades.

Desta forma, esta monografia focaliza a **comunidade gamer brasileira**, que, devido à grande influência da língua inglesa, passa a importar os **neologismos** para sua própria língua. Por conseguinte, relacionados a este processo de criação lexical, que será explicado no próximo capítulo, encontram-se os **estrangeirismos** e os **empréstimos**. Por outro lado, a necessidade de comunicação implica a tentativa da comunidade brasileira de aportuguesar alguns termos recorrentes nos jogos digitais, de modo que na construção do vocabulário deste trabalho, haverá uma delimitação, no que se refere aos empréstimos linguísticos.

#### 4. ORGANIZAÇÃO DE UM VOCABULÁRIO

Antes de informar as delimitações deste vocabulário, é importante explicar a razão pela qual ele constitui um vocabulário. Barbosa (2001, p.33) classifica as obras lexicográficas e termográficas, distinguindo-as em dicionários de língua, vocabulário e glossário. A mesma autora segue o modelo de Coseriu (1967) que trata dos níveis de atualização da língua (sistema, norma(s), falar). Deste modo, os dicionários de língua processam as unidades lexicais da linguagem geral, enquanto os denominados vocabulários, dicionários terminológicos, dicionários técnicos, glossários, etc. processam vocábulos representativos de uma norma linguística, inclusive as das línguas de especialidade (BARBOSA, 2001, p.33). A escolha pela tipografia do trabalho pode causar confusões quando a diferença de um glossário para um vocabulário, assim, Barbosa (2001) distingue como:

Cumpra, pois, distinguir, um **vocabulário** de um glossário, por um critério qualitativo-quantitativo básico: o vocabulário busca ser representativo de um universo de discurso – que compreende, por sua vez, *n* discursos manifestados –, pelo menos; configura uma norma lexical discursiva; o **glossário** pretende ser representativo da situação lexical de um único texto manifestado (no limite, de uma macrotexto) em sua especificidade léxico-semântica e semântico-sintática, numa situação de enunciação e de enunciado, numa situação de discurso exclusivas e bem determinadas (BARBOSA, 2001, P.36).

Segundo Barbosa (2001, p.35), os vocabulários técnico-científicos e especializados buscam situar-se ao nível de uma norma linguística e sociocultural, e têm como unidade-padrão o vocábulo (Muller, 1968), constituindo-se como conjuntos vocabulares, representativos de universos de discurso. A TCT de Cabré (1999) - à qual este trabalho se adequa - segue uma teoria descritiva, e não normativa, na qual leva-se em conta o contexto discursivo em que o termo aparece. Seu objeto central são os termos e o seu funcionamento, em que segundo Cabré (1999, *apud* PEREIRA 2018, p.32), o termo não se constitui como unidade terminológica de maneira isolada, mas sim adquire valor especializado em função de seu uso dentro do discurso técnico-científico, permitindo assim uma pesquisa de sentido semasiológico, no qual o termo é utilizado como um ponto de partida para o conceito. E, como explicado no capítulo anterior, às unidades linguísticas presentes nos jogos *multiplayer online*, correspondem a sublinguagens que estão se consolidando em linguagens especializadas. E por conterem definições restritas a um universo de discurso, que no caso, são a de um contexto multijogador, sua tipologia será a de um vocabulário.

Uma vez que se trata de uma área virtual relativamente nova, que acompanha as evoluções que ocorrem no meio social e tecnológico, não há ainda um limite para o surgimento de novos conceitos; dessa forma, é de se esperar que muitos estrangeirismos sejam importados para várias línguas receptoras. E, como será explicado, para fazer parte do acervo lexical de uma língua, o estrangeirismo deve ser aceito pelos falantes dessa língua, à qual serão adaptadas, adquirindo assim um caráter social. Portanto, este trabalho se limita apenas aos empréstimos linguísticos utilizados pela comunidade *gamer* brasileira em partidas *multiplayer online*, não incluindo estrangeirismos, devido ao seu grande número.

A partir disso, além de delimitar as entradas a termos que sofreram um processo de lexicalização, as informações adicionadas seguem o paradigma definicional com unidades de sentido e o paradigma pragmático com os exemplos de uso, a fim de atender seu público-alvo, que são os jogadores brasileiros que estão iniciando no mundo dos *gamers*.

#### **4.1 EMPRÉSTIMOS LINGUÍSTICOS X ESTRANGEIRISMOS**

Em consonância com Carvalho (1989, p.22), o léxico de uma língua é como uma galáxia, pois vive em expansão permanente por incorporar as experiências pessoais e sociais da comunidade que a fala. O uso da língua dá origem a neologismos que se adequam à realidade das pessoas, e, atualmente, eles surgem da necessidade de adaptação à evolução dos campos tecnológicos e científicos.

Souza (2015, p.55) explica que na ausência de determinadas formas para expressar o que deseja, o falante seleciona ou reorganiza as estruturas, modificando outras, combinando-as ou até mesmo criando novas unidades léxicas. O mesmo ocorre na dinâmica encontrada no campo específico dos jogos *multiplayer* que resultou na criação de novos conceitos para projetar a realidade desses jogos e, ao serem adotados por vários falantes, levou à formação de um vocabulário próprio. Dessa forma, de acordo com Souza (2015, p.55), a criação é feita a partir do uso do conhecimento linguístico, da capacidade lexical e, por meio da lexicalização.

Quanto à origem desses novos conceitos, segundo Carvalho (1989, p.60), a criação de um termo é elaborada por uma classe privilegiada que detém não apenas o poder econômico, mas também o saber e o direito de nomear um objeto. E, como vimos, uma língua com maior influência se sobressai entre outras, tornando natural que os neologismos, utilizados por jogadores brasileiros, venham da língua inglesa.



No vocabulário utilizado entre os *gamers*, há palavras como ‘*farm*’ e ‘*tank*’ que são existentes na língua geral inglesa. Os mesmos se assemelham por sua forma gráfica e fonemas, porém, são usados em campos discursivos diferentes, com diferentes traços de significação que Souza (2001) explica como uma variação contextual, na qual os semantemas de cada uma dessas palavras terão semas diferentes, formando assim, neologismos semânticos. Dessa forma, o sema de *farm*, conforme o *Oxford dictionary of English* (2010, p.11678), corresponde a ‘uma área de terra e suas construções que são utilizadas para o plantio e criação de animais’<sup>43</sup>, ao passo que dentro do contexto dos jogos, refere-se a ganhar experiência ao matar *mobs*, *minions* ou até jogadores inimigos<sup>44</sup>. O mesmo ocorre com o sema *tank*, que se encontra no *Oxford dictionary of English* (2010, p.33831 - 33832) como ‘um grande recipiente ou câmara de armazenamento, especialmente para líquido ou gás’, como também ‘um pesado veículo blindado de combate que transporta armas e se move em uma esteira metálica articulada contínua’<sup>45</sup>, por sua vez, no contexto de jogos, refere-se a um ato de receber dano no lugar de outros<sup>46</sup>.

A plataforma virtual voltada para o interesse em jogos faz com que diferentes línguas entrem em contato, motivo pelo qual muitas importam esses neologismos para a própria língua. Como o léxico de uma língua é aberto para a integração de novos conceitos, ocorre naturalmente, a incorporação de estrangeirismos. Torrano (2010, p.12) aponta o estrangeirismo como uma espécie de alienígena que carrega valores ideológicos de sua origem e, como ainda não fazem parte do sistema linguístico da língua, elas acabam sendo utilizadas em contextos mais específicos.

Carvalho (1989, p.42) aponta que os empréstimos têm sua origem no momento em que objetos, conceitos e situações nomeados em língua estrangeira transferem-se para outra cultura. Assim, como explica Torrano (2010, p. 35), o estrangeirismo só passa a fazer parte do acervo lexical de uma língua e vira empréstimo quando é aceito pela comunidade de falantes, pois são estes os responsáveis pelo aumento na frequência de uso das palavras. Carvalho (1989, p.43) diferencia o estrangeirismo do empréstimo recorrendo à dicotomia saussuriana *langue/parole*, na qual explica que o estrangeirismo faz parte da *parole*, implicando no uso individual, enquanto que o empréstimo se torna um elemento da *langue*, que por sua vez, implica na frequência de uso, adquirindo um caráter social. Correia e Almeida (2012) também diferenciam estrangeirismo de empréstimo:

---

<sup>43</sup> Tradução nossa.

<sup>44</sup> Definição referente a coleta de dados deste trabalho.

<sup>45</sup> Tradução nossa.

<sup>46</sup> Definição referente a coleta de dados deste trabalho.

A gramática tradicional portuguesa estabelece uma distinção entre ‘estrangeirismo’ e ‘empréstimo’. De acordo com esta distinção, ‘estrangeirismo’ denota uma unidade importada de outra língua que não sofreu quaisquer adaptações à língua de chegada, ao passo que ‘empréstimo’ denota uma palavra estrangeira que se adaptou ao sistema linguístico de acolhimento, ou seja, no nosso caso, que foi aportuguesada (SOUZA, 2015, p.41 Apud CORREIA E ALMEIDA, 2012, p. 71).

Ao contrário dos estrangeirismos, que mantêm sua forma original e não criam uma nova unidade lexical ou terminológicas, os empréstimos são caracterizados por sua adaptação que pode ser morfológica, sintática, fonética e gráfica, acrescentando assim um novo item ao léxico na língua importadora. Ambos, estrangeirismos e empréstimos, são objeto de estudo na Lexicologia e na Terminologia, sendo que na Terminologia, divergirá devido ao seu surgimento, que se limita à necessidade de nomear elementos de uma área específica de especialização. Desse modo, segundo Garcia (2014, pg.11), ambos são mais comumente aceitos como facilitadores da comunicação especializada.

Como exemplo, recorreu-se mais uma vez, às unidades da língua inglesa '*farm*' e '*tank*', agora importadas para uma língua receptiva, no caso, o português, no qual sofreram adaptações por parte da comunidade *gamer* brasileira, convertendo-se em empréstimos. Como resultado, os substantivos '*farmar*' e '*tankar*', passaram por mudanças morfológicas, tornando-se verbos na língua portuguesa, após a adição do sufixo -ar. O mesmo sucede com os empréstimos coletados para a organização do vocabulário *gamer* deste trabalho e, a fim de se adequar à língua receptora, os termos sofreram adaptações na ortografia - bem como na fonética - ao conservar a raiz e inserir a terminação -ar para a construção de verbos.

## 4.2 FICHAS TERMINOLÓGICAS

A criação de uma ficha terminológica é uma parte fundamental para uma pesquisa terminológica, que de acordo com Krieger e Finatto (2004, p.136), é como um registro completo e organizado de informações referentes a um dado termo. Almeida (2006, p.90) explica que não há um modelo ideal de ficha terminológica, cada ficha deve refletir as necessidades do projeto, isto é: “para quê” e “para quem” se faz determinado dicionário. Almeida (2006) também dá um exemplo de ficha mais completo:

Um exemplo de ficha bastante completa pode conter os seguintes campos: código da ficha, termo, contexto, fonte do contexto, ano, modalidade (escrita ou oral), gênero textual (informativo, científico, científico de divulgação, instrucional, administrativo, etc.), morfologia, sintaxe, variação terminológica, sinônimo, equivalência em língua estrangeira, fonte da equivalência, definição, informação enciclopédica, fontes da definição e da informação enciclopédica, uni termos (termos que aparecem na definição), termos relacionados, área, subárea, data de confecção da ficha, documentador, revisor, data de revisão/atualização, campos revisados pelos especialistas, especialistas consultados (ALMEIDA, 2006, p. 90)

Enquanto a árvore de domínio é usada para determinar o local em que as unidades terminológicas vão estar localizadas no ambiente virtual, as fichas terminológicas incluirão as informações necessárias para a pesquisa realizada. A ficha terminológica foi elaborada com base no modelo de Faulstich (1990), adaptado à metodologia do presente trabalho. Dessa forma, a Figura 2 apresenta o modelo de ficha terminológica na qual se adapta a coleta de dados e o objetivo da pesquisa.

**Figura 3 - Modelo de ficha terminológica de jogos multijogador**

Termo-entrada		Número da ficha	
Derivado			
Equivalente em português			
Categoria gramatical			
Definição			
Contexto de uso			

Fonte: Elaboração própria

Abaixo está uma explicação de cada um dos campos encontrados na Ficha Terminológica criada para este trabalho:

- **Número da ficha:** Ordem das fichas.
- **Termo-entrada:** Empréstimo recorrente nos jogos *multiplayer online*.
- **Derivado:** De onde o termo foi derivado, ou seja, seu equivalente em inglês.
- **Equivalente em português:** Tradução do termo na língua portuguesa.
- **Categoria gramatical:** Indicação da classe morfológica.
- **Definição:** Definição com base na coleta do corpus.
- **Contexto de uso:** Ilustração do uso deste termo em um contexto de jogo. Serão apresentadas frases recorrentes entre a comunicação dos jogadores em uma partida competitiva, dando exemplos de jogos e seus gameplays.

### 4.3 COLETA DE DADOS

Os dados que compõem este trabalho foram coletados por meio de entrevistas gravadas e do *Google Forms*. Como nas entrevistas (ANEXO 4), o formulário incluiu quatro questões (ANEXO 2) referentes ao empréstimo, seu equivalente em inglês, sua função e seu contexto de uso. Assim, para as funções, que correspondem às ações nos jogos, optou-se pelo uso de definições mais gerais, que poderiam caber em vários jogos, ao passo que para o contexto, decidiu-se utilizar definições mais específicas, já que o vocabulário comporta vários jogos com diferentes histórias e objetivos.

Não foi estipulado um limite para o número de formulários, porém, esperava-se um número considerável de respostas, o suficiente para incluir definições refinadas ao vocabulário, o que não foi o caso. Entre os vinte e cinco respondentes ao formulário, um pequeno número respondeu à pergunta sobre o contexto e, muitas vezes, o fizeram de forma incompleta. Em alguns casos, ocorreu uma confusão quanto ao significado de empréstimos e foram acrescentados os estrangeirismos ‘*proxy*’, ‘*carry*’, ‘*caster*’, ‘*stagger*’, ‘*bag*’, ‘*gold*’, ‘*power stance*’ e ‘*weapon art*’. Além disso, os respondentes adicionaram siglas e abreviações, que se revelaram de pouca utilidade para a pesquisa, pois, com exceção de ‘HP’ e ‘PvP’, as demais não foram utilizadas nos exemplos de uso dados pelos jogadores.

A grafia dos empréstimos também divergiu entre os respondentes, como no caso de ‘lootiar’, que apareceu como ‘lootear’ e ‘lotear’, assim como ‘kitar’, que apareceu com a grafia ‘quitar’ e também ‘boostar’, como ‘bustar’. Devido ao pequeno número de respostas à última pergunta do formulário, em que solicita o exemplo de uso, certos termos não tiveram o

preenchimento de contextualização incluído nas fichas terminológicas. No caso de outros termos, por falta de definições mais claras nos formulários, também por ausência de menção nas entrevistas, suas fichas não foram preenchidas, como em 'breakar', 'burstar', 'caitar', 'clapar', 'critar', 'dodjar', 'grindar', 'groovar', 'halfar', 'hitar', 'jumpear', 'kitear', 'loopar' e outros.

As cinco entrevistas gravadas acabaram por preencher muitas das lacunas deixadas pelo *Google Forms*, especialmente em relação à contextualização dos termos, pois muitos entrevistados tiveram dificuldade em compreender o que é um empréstimo. Para realizar as gravações, foram feitas chamadas de áudio pelo aplicativo *WhatsApp*, e gravadas pelo aplicativo *Super Recorder*<sup>47</sup>. Observou-se nos áudios, que a pronúncia de alguns termos apresenta divergência, na qual 'healar' pode ser pronunciado como /hilar/ ou /healar/ e também 'blindar' como /blaindar/ ou /blindar/.

Da coleta de dados, trinta e seis fichas terminológicas foram criadas e, destas, vinte e oito foram selecionadas para compor o vocabulário com base no critério que consiste em ter todos os componentes das fichas preenchidos. Como algumas fichas não tiveram suas contextualizações inseridas optou-se por não adicioná-las ao vocabulário.

#### 4.4 MACROESTRUTURA E MICROESTRUTURA

A terminografia, segundo Cabré (1999, p.115) é uma atividade prática derivada da terminologia que envolve a coleta, sistematização e apresentação de termos de um ramo específico do conhecimento ou da atividade humana. Como explicado, para Krieger e Finatto (2004, pg.52), uma obra terminográfica é, antes de tudo, elaborada para oferecer informação de um determinado campo de conhecimento, sobretudo no que diz respeito ao léxico utilizado com valor especializado, cujos conceitos são analiticamente articulados pelas definições. Barbosa (1990, p.152) também explica que a terminografia é a ciência aplicada à qual cabe a elaboração de modelos que permitam a produção de obras terminológicas/terminográficas, no que diz respeito à macroestrutura, microestrutura e ao sistema de remissivas.

Assim, a macroestrutura compõe a parte mais geral, onde estão as informações iniciais como o público alvo, objetivos, características da obra, organização dos verbetes e as demais informações extras que estejam na organização da obra. Barros (2004) explica a macroestrutura como:

[...] a organização interna de uma obra lexicográfica ou terminográfica. Esse tipo de organização está relacionado às características gerais do repertório, ou seja, à

---

<sup>47</sup> Disponível na Playstore.

estruturção das informações em verbetes (que podem se suceder vertical e/ou horizontalmente), à presença ou não de anexos, índices remissivos, ilustrações, setores temáticos, mapa conceptual e outros (BARROS, 2004, pg.151).

Com base nas explicações, a macroestrutura do presente trabalho é composta por verbetes organizados na ordem horizontal e alfabética, e o vocabulário é apresentado pela seção Apresentação, seguido de Siglas e Abreviaturas, Listas de Jogos (organizado em gênero), Sobre as entradas, Sobre o Corpus, onde é explicado sobre a sua coleta e por fim, a Bibliografia. Não há um sistema de remissivas, pois não são apresentados sinônimos homônimos e antônimos; cada termo tem uma função específica no jogo.

A microestrutura, por sua vez, comporta a organização e apresentação das entradas, seus paradigmas e a definição que explica o termo. De acordo com Krieger e Finatto (2004, pg.191), são analisadas as frases, palavras e suas vinculações, escolha lexical e respectivas incidências. Para Barros (2004), a microestrutura é entendida como:

[...] a organização dos dados contidos no verbete, ou melhor, o programa de informações sobre a entrada disposto no verbete. Três elementos devem ser levados em consideração, quando da distribuição dos dados na microestrutura: a) o número de informações transmitidas pelo enunciado lexicográfico/terminográfico; b) a constância no programa de informações em todos os verbetes dentro de uma mesma obra; c) a ordem de sequência dessas informações (BARROS, 2004, pg.156).

As informações da obra são transmitidas pelo enunciado terminográfico, e Barros (2004, p.157) cita o modelo de Barbosa (1990) que permite a elaboração de inúmeros tipos de microestrutura, na qual organiza o enunciado em três macroparadigmas (zonas semântico-sintáticas) que podem subdividir-se em microparadigmas:

**Paradigma Informacional** = [categoria gramatical, gênero, número, conjugação, pronúncia, abreviações, homônimos, campos léxico-semânticos, etc.];

**Paradigma Definicional** = [sema 1, sema 2, ..., sema n];

**Paradigma Pragmático** = [classe contextual 1, classe contextual 2...classe contextual n] (BARROS, 2004, p.157 *apud* BARBOSA, 1990, p.230).

Barros (2004, p.157) explica que os microparadigmas variam em qualidade e quantidade de acordo com a natureza da obra, seu público-alvo, objetivo, funções e outros tipos de dados. A microestrutura das entradas do vocabulário *gamer* são destacadas em negrito e em minúsculo, sendo separadas do corpo do enunciado por um traço. Em seguida, é apresentada a classe de palavra em itálico, à lexia de onde o termo foi derivado entre aspas simples e a sua equivalência em português entre colchetes. Tomando por base o modelo

apresentado, as informações adicionadas seguem o paradigma definicional com unidades de sentido e o paradigma pragmático com os exemplos de uso, como mostrado na Figura 4.

**Figura 4.** Microestrutura do vocabulário

**HEALAR** - v. - derivado de 'heal' [curar] - **1.** Habilidade (skill) de cura. **2.** Manter o aliado vivo. Exemplos de uso: **a.** Em *Perfect World*, os sacerdotes contêm uma grande variedade de cura e buff (O sacerdote nos healeou várias vezes e conseguimos matar o chefe do grupo). **b.** Em *World of Warcraft*, o curador usa da sua habilidade para subir a quantidade de vida do aliado (*Vou healar o Tanker*).

Fonte: Elaboração própria

Os semas que compõem o paradigma definicional são apresentados em números e as definições são colocadas de forma mais geral para abranger diferentes jogos. Além disso, alguns jogos utilizam determinados termos como função, e outros como habilidade, assim, serão apresentados equivalentes em inglês como *skill* entre parênteses apontar que esse termo também pode ser utilizado como habilidade. Quanto ao paradigma pragmático, são apresentados exemplos de uso em letras minúsculas e, para contextualizar os termos, foram selecionados diferentes *gameplays*, além da inserção de frases coletadas das experiências dos jogadores no ambiente virtual.

## 5. RESULTADO

<https://bit.ly/3Pl3oTR>

- MACROESTRUTURA

# APRESENTAÇÃO

---

Vocabulário Gamer é o resultado do Trabalho de Conclusão do Curso - TCC de Línguas Estrangeiras Aplicadas - MSI da Universidade de Brasília (UNB). Trata-se de um vocabulário destinado a comunidade gamer, principalmente para jogadores iniciantes. Com o objetivo de trazer definições claras e precisas, que se encaixe em vários gêneros de jogos eletrônicos e com exemplos de uso mais específicos. Em relação ao conteúdo lexical, todos os vocábulos apresentados passaram por um processo de lexicalização e foram transformados em verbos.

O repertório é composto por vinte e oito vocábulos oriundos de uma seleção de termos utilizados em gameplays como Battle Royale, MMO, MMORPG, MOBA, FPS, Sandbox e RPG Eletrônico. A pesquisa do corpus foi feita manualmente, coletada por meio de entrevistas gravadas e pelo Google Forms.

---



## SIGLAS E ABREVIATURAS

---

**AD** - *Attack Damage*, dano de ataque do campeão.

**AOE** - *Area Of Effect*, habilidade que dá dano em uma área.

**HP** - *Health Point*,

**Mid** - *Mid laner*, rota central no mapa.

**Mob** - *Mobile*, monstro do jogo controlado por computador, não é um jogador.

**NE** - *North East*.

**V** - Verbo

**XP** - Pontos de experiência.

---

# LISTA DE JOGOS

---

- **MOBA (Arena de Batalha Online para Multijogadores)**

**Arena of Valor** - Moba para celular, podendo participar de partidas até 5v5 com a intenção de destruir a base inimiga atravessando as três rotas do mapa.

**Dota 2** - Vários jogadores formam equipes. O objetivo é destruir o Ancestral dentro de sua fortaleza.

**Clash Royale** - Jogo de cartas de 1v1. Aqui, o jogador administra uma vila, integra um clã e obtém o máximo de troféus destruindo as torres dos adversários.

**Mobile Legends: Bang Bang** – Moba para celular, com partidas competitivas de até 5v5, onde lutam para destruir a base adversária enquanto defende sua própria base.

**League of Legends (LOL)** – Jogo de estratégia de 5v5, com o objetivo de destruir o Nexus inimigo. A equipe que destruir primeiro, vence.

**Smite** - Jogo de ação em terceira pessoa.

- **MMORPG (Jogo de Representação de Papéis Online, Multijogador em Massa)**

**Aion: The Tower of Eternity** – Jogo de fantasia onde se interage com várias raças, o intuito é derrotar os invasores e mostrar que a terra tem salvação.

**Clash of Clans** - Jogo de estratégia de celular com o propósito de fazer sua vila evoluir.

**Perfect World** - Jogo de aventura e fantasia. O jogador pode escolher sua raça (selvagem, humano, abissal, guardião e etc.) e classe (arqueiro, sacerdote, guerreiro, mago e etc.) para coletar recompensas em consequência de suas missões.

**Ragnarök Online** - Jogo de temática medieval e fantasia, onde você interpreta o personagem e cria seu objetivo.

---

**World of Warcraft** - Jogo competitivo de ação e aventura, de modalidade PvP e PvE, com grupos e guildas.

**Albion Online** - Jogo de fantasia medieval.

- **Sandbox**

**Minecraft** - Jogo de sobrevivência, onde são feitas construções com blocos.

- **MMO (Multijogador on-line)**

**Tribal Wars** - Jogo de navegador com o ambiente medieval, com o objetivo de destruir as tribos inimigas.

- **Battle Royale**

**Fortnite Battle Royale** - Jogo de sobrevivência, onde o personagem inicia o jogo sem qualquer equipamento. É necessário estabelecer perímetro, além de ter que lidar com outros participantes.

- **FPS (Atiradores em primeira pessoa)**

**Valorant** - Jogo de tiro em primeira pessoa baseado em equipes de 5v5.

**Counter-Strike** - Jogo de tiro multijogador em primeira pessoa no qual equipes denominadas como terroristas combatem equipes de contra-terroristas.

- **RPG Eletrônico**

**Cyberpunk 2077** - RPG ambientado em um universo cyberpunk onde o jogador interpreta determinados personagens na cidade de Night City.

**Dark Souls** - RPG de ação, com características medievais e criaturas como monstros, mortos vivo e dragões.

**Diablo** - RPG de masmorra.

---

## SOBRE AS ENTRADAS

---

A entrada é apresentada em letras  
maiúsculas e em negrito

De onde o termo  
foi derivado



**BUILDAR** - v. - derivado de 'build' [construir] - 1. Construir o personagem em um jogo.  
Exemplos de uso: **a.** No *Cyberpunk 2077*, pode-se adicionar vantagens e habilidades na ferramenta criação de personagens (*Dessa vez eu vou buildar mais Tank.*) **b.** Em *League of Legends*, a build é comprada na loja de equipamentos para o campeão, que no caso são itens como armas e armaduras (*You buildar AD, só tem eu de dano físico.*)

Exemplo de uso

---

# SOBRE O CORPUS

---

Os dados que compõem este vocabulário foram coletados através de entrevistas gravadas e do *Google Forms*. E, como nas entrevistas, o formulário incluiu quatro questões referentes ao termo aportuguesado, seu equivalente em inglês, sua função e seu contexto de uso. Assim, para as funções, que correspondem às ações nos jogos, foi proposto o uso de definições mais gerais, que poderiam caber em vários jogos, ao passo que para o contexto, optou-se por definições mais específicas, dando exemplos de uso e frases utilizadas em um *call*, já que o vocabulário comporta vários *gameplays* com histórias e objetivos diferentes.

---

# BIBLIOGRAFIA

---

OFICINA DA NET. **FPS, MOBA, RPG, MMO:** Entenda os principais gêneros de jogos. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/games/27221-fps-moba-rpg-mmo-entenda-os-principais-generos-de-jogos>. Acesso em: 6 dez. 2020.

TECHTUDO. **Arena of Valor: como funciona o cenário competitivo do jogo.** Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/arena-of-valor-como-funciona-o-cenario-competitivo-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 6 dez. 2020.

COMPARA PLANO. Tutorial: **Como jogar Clash Royale.** Disponível em:

<https://comparaplano.com.br/blog/tutorial-como-jogar-clash-royale/#:~:text=Clash%20of%20Royale%20%C3%A9%20um,destruindo%20as%20torres%20dos%20advers%C3%A1rios.> Acesso em: 6 dez. 2020.

TECHTUDO. **Faça download de Aion, um RPG de fantasia medieval com ótimos gráficos.**

Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/aion.html#:~:text=O%20objetivo%20%C3%A9%20sempre%20derrotar,n%C3%A3o%20ir%C3%A1%20conquistar%20muito%20sozinho>. Acesso em: 6 dez. 2020.

PERFECT WORLD. **CRESCIMENTO.** Disponível em:

<https://secure.levelupgames.com.br/perfectworld/guias/crescimento>. Acesso em: 6 dez. 2020.

SIMPLE IS BETTER. **Dicas para Iniciantes - Clash of Clans.** Disponível em:

<http://osians.blogspot.com/2013/07/dicas-para-iniciantes-clash-of-clans.html>. Acesso em: 6 dez. 2020.

WOWGIRL. **O quanto você se esforça pra atingir seus objetivos in game?.** Disponível em:

<https://www.wowgirl.com.br/2015/01/15/o-quanto-voce-se-esforca-pra-atingir-seus-objetivos-in-game/>. Acesso em: 6 dez. 2020.

TECHTUDO. **O que é e como funciona o Battle Royale, de jogos como Fortnite e PUBG.**

Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/05/o-que-e-e-como-funciona-o-battle-royale-de-jogos-como-fortnite-e-pubg.ghtml>. Acesso em: 6 dez. 2020.

COMBO INFINITO. **ANÁLISE: DARK SOULS.** Disponível em:

<https://www.comboinfinito.com.br/principal/analise-dark-souls/>. Acesso em: 6 dez. 2020.

INNOGAMES. **Tribal Wars.** Disponível em: <https://www.tribalwars.com.br/>. Acesso em: 6 dez. 2020.

---

- MICROESTRUTURA

## B

---

**BAITAR** - v. - derivado de 'bait' [isca] - **1.** Servir de isca para enganar o time inimigo. **2.** Atrair o inimigo para uma possível emboscada. **3.** Ser enganado em uma emboscada. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, um jogador pode segurar uma equipe inimiga enquanto os seus aliados vão farmando para aumentar o poder (*Fica ali baitando os caras enquanto nós vamos matar o dragão*). **b.** Em *League of Legends*, um jogador finge que está sozinho em um lugar, para quando for atacado, seu time que está escondido contra-atacar (*A campeã Sona do aliado, se fez de baitada, para que o inimigo fosse atrás do abate, só que não esperava os aliados escondidos na moita*).

**BLINDAR** - v. - derivado de 'blind' [cegar] - **1.** Habilidade (*skill*) de cegar inimigos. **2.** Escolher um personagem sem saber o que o outro time está escolhendo. **3.** Referir-se a uma melhora do personagem. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, um jogador escolhe um personagem às cegas sem saber o que o outro time escolheu (*Vou blindar uma lux no mid*). **b.** Em *World of Warcraft*, o jogador pode reduzir a visão do inimigo (*Blinda ele*).

**BUFFAR** - v. - derivado de 'buff' [benefício] - **1.** Causar efeitos positivos através de alguma habilidade (*skill*). **2.** Utilizar da habilidade de um personagem, para aumentar as características base de outro personagem. **3.** Efeito positivo de deixar o jogador mais forte. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, quando um atributo ou a habilidade (*skill*) de um campeão é melhorada em uma atualização ou durante o jogo (*O Fiddlesticks está bufado demais, não consigo lutar contra ele*). **b.** Em *World of Warcraft*, quando se está em grupo, geralmente as classes possuem buff que serve como auxílio (*Estou dando pouco dano, me buffa de novo*).

**BUILDAR** - v. - derivado de 'build' [construir] - **1.** Construir o personagem em um jogo. **2.** Fabricar o personagem adicionando vantagens e habilidades (*skill*) com o intuito de fortalecê-lo. Exemplos de uso: **a.** No *Cyberpunk 2077*, podem-se adicionar vantagens e habilidades (*skill*) na ferramenta de criação de personagens (*Dessa vez eu vou buildar mais Tank*). **b.** Em *League of Legends*, a build é comprada na loja de equipamentos para o campeão, que no caso são itens como armas e armaduras (*Vou buildar Dano de ataque (AD), só tem eu de dano físico*).

---

# C

---

**CAMPERAR** - v. - derivado de ‘camp’ [acampamento] – **1.** Ficar parado em um lugar esperando um inimigo passar para atacá-lo. **2.** Ficar imóvel em um posição específica, disparando com uma arma de longo alcance (rifle, sniper). Exemplos de uso: **a.** Em *Counter-Strike*, o jogador pode ficar camperando com sua arma apontada para uma porta esperando alguém passar para atirar e matar (*Vou sair da base para camperar e atirar no inimigo*).

**CATIAR** - v. - derivado de ‘catch’ [pegar] – **1.** Pegar os inimigos fora de posição ou caso estejam correndo.. Exemplos de uso: **a.** No *Albion Online*, as lutas podem ocorrer em locais fechados, porém, existem muitas lutas no mundo aberto onde a movimentação e noção de mapa importa (*Caita para o North East (NE)*).

**CRAFTAR** - v. - derivado de ‘craft’ [artesanato] – **1.** Criar/ fabricar itens. **2.** Função responsável por confeccionar itens. Exemplos de uso: **a.** Em *Minecraft*, podemos combinar recursos para fabricar objetos (*Preciso craftar tochas, vou pegar carvão e fazer gravetos*).

**CREEPAR** - v. - derivado de ‘creep’ [rastejar] – **1.** Matar vários *minions* adversários para obter XP e *gold*. **2.** Fabricar o personagem adicionando vantagens e habilidades (*skill*) com o intuito de fortalecê-lo. Exemplos de uso: **a.** No *Dota 2*, o jogador pode ir para uma das linhas para creepar e fazer seu personagem ficar mais forte (*Vou para a linha creepar para conseguir mais XP*).

---



# D

---

**DEBUFFAR** - v. - derivado de 'debuff' [efeito negativo] – **1.** Habilidade (*skill*) que remove as vantagens (*buffs*) ou diminui os atributos do personagem. **2.** Dar status negativos para uma pessoa, diminuindo seus atributos. Exemplos de uso: **a.** Em *Dota 2*, o *debuff* retira o *buff* (*Não consegui matar o inimigo porque ele debuffou meu damage*). **b.** No *Aion: The Tower of Eternity*, é quando recebe status negativo ou remoção dos seus *buffs*, diminuindo os atributos (*O SpiritMaster me debuffou, perdi tudo*).

**DENAR** - v. - derivado de 'deny' [negar] – **1.** Destruir suas próprias edificações ou *minions* para que o inimigo ganhe menos recursos. Exemplos de uso: **a.** Em *Dota 2*, você pode matar seu próprio *creep*, que esteja com pouca vida, para o inimigo ganhar menos XP e *gold* (*Vou denar meus creeps para prejudicar o jogador inimigo*).

**DIVAR** - v. - derivado de 'dive' [mergulhar] – **1.** Ficar debaixo da torre inimiga e tentar matar o adversário. **2.** Invadir uma área inimiga bem defendida. Exemplos de uso: **a.** Em *Smite*, o jogador ataca o oponente embaixo de sua torre (*Vamos divar a torre inimiga porque estamos em 3, e o cara é só um*).

**DROPAR** - v. - derivado de 'drop' [deixar (cair)] – **1.** Largar um item. **2.** Itens caídos em consequência de uma ação realizada. **3.** Ato de derrubar um item de um monstro (*mob*). Exemplos de uso: **a.** No *Minecraft*, o jogador pode retirar um item do seu inventário porque está ocupando muito espaço (*Eu vou dropar essa suita aqui no meio do mato, porque ela não me serve mais*). **b.** No *Fortnite Battle Royale*, dependendo da cidade em que cair, pode ser encontrado uma maior quantidade de loot (*Vou dropar em Torres Tortas*).

---

# E

---

**ENGAJAR** - v. - derivado de 'engage' [combater] – 1. Momento de ir para cima do inimigo com tudo o que tem para matá-lo. Exemplos de uso: **a.** No *Albion Online*, o jogador vai para cima do inimigo (*Vamos engajar em 3.. 2.. 1*).

---

# F

---

**FARMAR** - v. - derivado de 'farm' [fazenda] – **1.** Ganhar experiência e ouro ao matar *mobs*, *minions* ou até jogadores inimigos. **2.** Gerar recursos para conseguir bens. **3.** Adquirir pontos e deixar o personagem forte. Exemplos de uso: **a.** Em *Tribal Wars*, os recursos são buscados em outras aldeias (*Preciso de conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas*). **b.** No *Valorant*, é coletar uns *orbes* no mapa (*Farma o orbe do bomb A, para pegar sua ultimate mais rápido*). **c.** Em *Dota 2*, os recursos são alcançados na trilha em direção da base inimiga, ou seja, na floresta (*Preciso conseguir recursos e tirar itens, vou farmar nas rotas e depois na floresta*).

**FEEDAR** - v. - derivado de 'feed' [alimentar] – **1.** Fortalecer o adversário em consequência de suas repetidas mortes. **2.** Ficar mais forte em consequência de matar o inimigo várias vezes. Exemplos de uso: **a.** Em *Arena of Valor*, é uma prática que dá recursos ao inimigo (*O meu aliado na lane do meio morreu tanto, que feedou o inimigo*). **b.** Em *League of Legends*, quando um jogador morre muito e deixa o inimigo mais forte (*O Draven deixou o inimigo feedado, por isso não consegue mais virar a partida*).

---

# G

---

**GANKAR** - v. - derivado de 'gank' [ganguê] – **1.** Atacar o inimigo de surpresa. **2.** Reagrupar o time para um possível ataque surpresa. **3.** Ato de mover-se de forma furtiva até a *lane* do seu parceiro de equipe, para criar uma desvantagem numérica para o seu inimigo. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, é invadir outra rota para matar o inimigo (*Vou gankar no mid e aí a gente mata o Veigar*). **b.** No *Dota 2*, é vital dar bom suporte (*Gank*) para os aliados na *lanes* (*Eu vou gankar bot para levar a torre mais rápido*).

---

# H

---

**HEALAR OU HILAR** - v. - derivado de 'heal' [curar] – **1.** Habilidade (*skill*) de cura. **2.** Manter o aliado vivo. **3.** Curar-se ou curar um aliado. Exemplos de uso: **a.** Em *Perfect World*, os sacerdotes contêm uma grande variedade de cura e *buff* (*O sacerdote nos healou várias vezes e conseguimos matar o chefe do grupo*). **b.** Em *World of Warcraft*, o curador usa da sua habilidade para subir a quantidade de vida do aliado (*Vou healar o Tanker*).

---

# L

---

**LURAR** - v. - derivado de 'lure' [provocar] – **1.**Habilidade (*skill*) de atrair os inimigos para irem na sua direção. **2.** Provocar vários monstros, com o intuito de reuni-los, para que o jogador e seu time matem. Exemplos de uso: **a.** Em *World of Warcraft*, assim como em todos os jogos de MMORPG, ao mobar, o jogador provoca (lura) os monstros para tankar (*Estou lurando os monstros para você matar*). **b.** Em *Ragnarök Online*, os Templários têm a habilidade de lurar, podendo lurar o monstro ao clicar nele (*Estou lurando!*).

---

# M

---

**MOBAR** - v. - derivado de 'mobile' [móvel] – **1.** Reunir uma grande quantidade de monstros ou adversários e usar skills com dano em área para matar todos de uma vez. **2.** Ato de matar vários monstros (mobs). Exemplos de uso: **a.** No *Dota 2*, uma grande quantidade de mobs (monstros) são reunidos e eliminados para aumentar a velocidade de experiência (*Mobei 30 mobs de uma vez*). **b.** No *Ragnarök Online*, os mobs são eliminados usando *skills* de Ataque em Área - AOE (*Vou mobar com o Sacerdote*).

---

# N

---

**NERFAR** - v. - derivado de 'nerf' [enfraquecimento] – **1.** Habilidade (*skill*) responsável por tornar algo mais fraco. **2.** Atualização do jogo em que o personagem fica mais fraco. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, é uma atualização de balanceamento, que causa o enfraquecimento do campeão (*O campeão Pike está nerfado nessa temporada*). **b.** Em *Diablo*, você pode tornar a defesa do inimigo mais fraca, causando mais dano ao ser golpeado (*O necromante inimigo nerfou o guerreiro do grupo*).

---



# P

---

**PUSHAR** - v. - derivado de 'push' [empurrar] – **1.** Avançar a tropa para mais perto da torre. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, o jogador pode chamar a atenção dos inimigos enquanto os aliados fazem objetivo (*Pushem o mid enquanto eu vou splitar o bot*).

---

# R

---

**RUSHAR** - v. - derivado de 'rush' [pressa] – **1.** Invadir uma linha inimiga da forma mais rápida possível, empurrando e matando tudo pela frente. **2.** Avançar para alcançar o objetivo que varia de acordo com o jogo. Exemplos de uso: **a.** Em *Dota 2*, o jogador pode ficar na outra linha rushando, ou seja, forçando o inimigo para trás, levando tudo em sua frente (*Vou rushar bot*). **b.** No *Fortnite Battle Royale*, a rampa é usada para ir para cima (rushar) do oponente (*Usei a rampa dupla para rushar*).

---

## S

---

**SOLAR** - v. - derivado de ‘solo’ [desacompanhado] – **1.** Derrotar um ou mais jogadores inimigos sozinho. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, um aliado abate um inimigo em determinado ponto do jogo para adquirir vantagens como experiências e subida de *level* (*Toplane aliado solou o inimigo com um hit*). **b.** Em *Dota 2*, um jogador pode defender a base matando diversos inimigos sozinho (*Os jogadores inimigos tentaram conquistar a base, mas o jogador defensor os solou*).

**SPLITAR** - v. - derivado de ‘split’ [divisão] – **1.** Avançar uma rota sozinho. **2.** Dividir a equipe no mapa. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, há a estratégia de dividir a equipe, deixando alguém na rota inferior avançando e chamando a atenção dos inimigos, enquanto os aliados fazem objetivo (*Eu vou splitar o bot enquanto vocês fazem o baron e pusham o mid*).

**SPOTAR** - v. - derivado de ‘spot’ [local] – **1.** Habilidade (*skill*) de localizar outros jogadores. Exemplos de uso: **a.** No *Valorant*, o arqueiro joga uma flecha para encontrar os inimigos (*Estou spotando*).

**STUNAR** - v. - derivado de ‘stun’ [atordoar] – **1.** Habilidade (*skill*) ou item responsável por deixar o inimigo sem reação por um determinado tempo. **2.** Atordoar inimigo com a finalidade de matá-lo ou impedir que o aliado seja morto. **3.** Deixar os movimentos do jogador inimigo mais lento. Exemplos de uso: **a.** No *Clash Royale*, há uma carta que ativada, stuna o inimigo o impossibilitando de jogar qualquer carta por dois segundos (*Vou utilizar a carta de feitiço de gelo para stunar*). **b.** No *Valorant*, ele é utilizado para dominar um bomb (*Stuna a caverna para eu matar o inimigo*). **c.** No *Dota 2*, o inimigo é paralisado por uma *skill* ou um item (*Fui stunado, não consegui usar o Pergaminho de Teletransporte*).

---

# T

---

**TANKAR** - v. - derivado de 'tank' [tanque (de guerra)] – **1.** Resistir a sequência de dano. **2.** Receber o máximo de dano possível do adversário para que o companheiro de equipe possa agir livremente e atacar os demais inimigos. **3.** Personagem que tem bastante defesa física, mágica e muito HP. Exemplos de uso: **a.** Em *League of Legends*, o *tank* é um campeão de linha de frente responsável por concentrar o dano nele (*Vou tankar o dano da torre*). **b.** No *Dark Souls*, os tankes usam armadura pesadas para melhorar a resistência (*Vou pegar o capacete do guerreiro para tankar e não morrer com facilidade*).

---

# U

---

**UPAR-** v. - derivado de ‘level up’ [subir de nível] – **1.** Aumentar um nível. **2.** Aumentar a experiência e o *level* do personagem. **3.** Aprimorar um equipamento. Exemplos de uso: **a.** Em *Mobile Legends: Bang Bang*, a *skill* é aprimorada (*Tenho que farmar até o level 4 pra upar minha ultimate*). **b.** Em *League of Legends*, o personagem sobe de nível para ficar mais forte que o oponente (*Vou upar rapido para poder subir de elo*).

---

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do presente trabalho teve por objetivo analisar as unidades terminológicas provenientes da comunicação presente nos jogos no contexto *multiplayer online*, tomando os empréstimos linguísticos como fonte desse léxico, a fim de organizar um vocabulário e ajudar novos jogadores a compreender esses termos recorrentes em partidas online. Para tanto, especificou-se o objetivo de utilizar o *Google Forms* e gravar entrevistas, e a partir da coleta manual do corpus, criar fichas terminológicas, para assim, organizar um vocabulário com o intuito de facilitar a compreensão desses termos para jogadores iniciantes.

Na construção deste trabalho, a maior dificuldade encontrada deu-se na coleta de dados, que devido à recusa dos moderadores dos grupos de *gamers* em permitir a publicação do questionário, o número de respostas recebidas foi baixa. A maior parte delas também não chegou ao esperado, devido à dificuldade de muitos respondentes em entender o que é um empréstimo e, conseqüentemente, muitos inseriram estrangeirismos no lugar dos empréstimos. Além disso, a última questão, que solicitava o uso desses termos em um contexto, obteve poucas respostas e quando respondida, era mal colocada. Desse modo, com o apoio das entrevistas gravadas, muitas lacunas deixadas ao responder o *Google Forms*, principalmente relacionadas ao contexto de uso, foram preenchidas e, a partir disso, foram criadas fichas terminológicas que compuseram a organização do vocabulário.

No decorrer deste trabalho, buscou-se explicar o motivo pelo qual esses termos surgiram, onde são utilizados etc., e do espaço onde tais termos são usados e a cultura dos jogos *multiplayer online*, o que remete a busca por conceitos como 'ciberespaço' (espaço de ocorrência e uso dos termos) e 'cibercultura' (a cultura desses jogos virtuais). Como resultado da chegada da Internet afetou diversos setores da atividade humana, incluindo o setor de jogos que se ajustou ao mundo digital, e como a transformação desta indústria permitiu a interconexão de pessoas de todo o mundo dentro de um espaço virtual com o propósito específico de jogar partidas competitivas, as quais são chamadas de 'jogos *multiplayer online*', pois permite jogar conjuntamente em um mesmo ambiente.

Explica-se também a classificação desses jogos, que, em consonância com Rouse III (2001), são designados como *gameplays* e, como resultado da dinâmica presente nos *gameplays* e devido à interação entre os jogadores, nasce um vocabulário próprio para suprir as necessidades de comunicação no contexto de jogos. Outra questão levantada foi a da

influência das línguas, já que, como o inglês é predominante no mercado de jogos, é natural que o léxico tenha surgido e sido fomentado nessa língua.

Por se tratar de uma área de tecnologia relativamente nova, surgiu um conflito quanto à adequação deste léxico como uma linguagem especializada ou geral. Assim, apresentou-se as perspectivas de Rondeau (1981), Hoffman (2015) e Cabré (1999) para tratar sobre as questões contrastantes a respeito da sublinguagem e a linguagem especializada e, optou-se por levar em consideração o grau de especificidade, a temática e principalmente o contexto comunicativo em que os jogos *multiplayer* se encontram. Dessa forma, partindo da proporção a que os jogos alcançaram no momento em que cruzaram a barreira existente entre entretenimento e trabalho, em que passaram de amadores a profissionais com o aparecimento de conceitos como ‘*e-Sports*’, ‘ciberesportes’ e ‘ciberatleta’, concluiu-se que se tratava de uma sublinguagem que está se consolidando em especializada, visto que está inserida em um contexto especializado, utilizando um vocabulário específico para um fim específico, mas que ainda não se consolidou totalmente por ainda ser muito recente. A escolha pelo termo sublinguagem, deu-se por conta da explicação de Hoffman (2015, p. 40) que define uma sublinguagem como um sistema parcial ou um subsistema da linguagem que se atualiza em textos de âmbitos comunicativos específicos.

Tratando o léxico presente nos jogos como uma sublinguagem que está se consolidando em especializada, na coleta de dados, tomou-se como base teórica a Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT) de Cabré (1999), que trata o termo em função de seu uso em um contexto e situação determinados. Outra situação levantada diz respeito à escolha da tipologia de vocabulário, com base em Barbosa (2001), que segue o modelo de Coseriu (1967), a qual separa os trabalhos lexicográficos em dicionários de língua, vocabulário e glossário. Explica-se também que, pela TCT seguir uma teoria descritiva e não só normativa, o trabalho segue um percurso semasiológico, no qual o termo é tomado como ponto de partida para o conceito. Assim, pelos termos conterem definições restritas a um universo de discurso, que no caso, são a de um contexto multijogador, sua tipologia é a de um vocabulário.

Para determinar o local em que os termos estão localizados, de modo a tratá-los como especializados, bem como situar o leitor quanto à escolha dos capítulos, foi criada uma árvore de domínio. Diferenciou-se também ‘estrangeirismo’ de ‘empréstimos’, explicando as razões do trabalho se limitar a somente empréstimos, e, dispondo de um modelo de fichas terminológicas que se adequam a esta limitação, o vocabulário foi organizado em sua macroestrutura com vocábulos organizados horizontalmente e em ordem alfabética, com seções de Apresentação, Siglas e Abreviações, Lista de Jogos e todos os demais que

compõem a parte mais geral do vocabulário e, finalmente, na microestrutura, as informações adicionadas seguem o paradigma definicional com unidades de sentido e o paradigma pragmático com os exemplos de uso.

O trabalho segue seus objetivos, desde os gerais até os específicos mencionados na metodologia, em que o corpus foi coletado manualmente, criaram-se fichas terminológicas dos termos (anglicismos) selecionados e elaborou-se um vocabulário com entradas delimitadas a termos que sofreram empréstimo linguístico; no entanto, mesmo que os passos citados tenham sido seguidos, devido à problemática do *Google Forms* e o pequeno número de respostas, as entradas acabaram carecendo de um maior refinamento.



## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Gladis Maria de Barcellos. **A Teoria Comunicativa da Terminologia e a Sua Prática**. ALFA, São Paulo, v.50, n.2, p.85-101, 2006. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/1413>. Acesso em: 02 mai. 2021.

BARBOSA, Maria Aparecida. Dicionário, vocabulário, glossário: concepções. In: ALVES, Ieda Maria. **A constituição da normalização terminológica no Brasil**, v. 2, p. 23-45, 2001.

BARBOSA, Maria Aparecida. **Lexicologia, lexicografia, terminologia, terminografia, identidade científica, objeto, métodos, campos de atuação**. In: Anais do II Simpósio Latino-Americano de Terminologia. I Encontro Brasileiro de Terminologia Técnico-Científica. Brasília, p. 152-158, 1990

BARROS, Lídia Almeida. **Curso básico de terminologia**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2004.

CABRÉ, María Teresa. **La terminología: teoría, metodología, aplicaciones**. Barcelona: Antártida/Empúries, 1993.

\_\_\_\_\_. **Terminology: Theory, methods, and applications**. John Benjamins Publishing, 1999.

\_\_\_\_\_. ¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos?. In: **Textos y discursos de especialidad**. Brill, 2004. p. 19-33.

\_\_\_\_\_. **La terminología: representación y comunicación: elementos para una teoría de base comunicativa y otros artículos**. Documenta Universitaria, 2010.

CANALTECH. **O que é Battle Royale?**. Disponível em <https://canaltech.com.br/games/o-que-e-battle-royale/>. Acesso em 20 Abr. 2021

\_\_\_\_\_. **O que é MMO?**. Disponível em <https://canaltech.com.br/games/O-que-e-MMO/>Acesso em 20 Abr. 2021

CARVALHO, Nelly Medeiros. **Empréstimos linguísticos**. São Paulo: Ática, 1989.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. Cortez editora, 2018.

CRYSTAL, David. **La revolución del lenguaje**. Madrid: Alianza Ensayo, 2005.

EKMAN, Inger et al. **Social interaction in games: Measuring physiological linkage and social presence**. Simulation & Gaming, v. 43, n. 3, p. 321-338, 2012.

FAULSTICH, Enilde. Metodologia para projeto terminográfico. In: **Anais do II Simpósio Latino-Americano de Terminologia**. I Encontro Brasileiro de Terminologia Técnico-Científica. Brasília, p. 152-158, 1990.

FINATTO, M. J. B.; KRIEGER, M. G. **Introdução à Terminologia: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2004.

GALLI, F. C. S. **Linguagem da Internet: um meio de comunicação global**. Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

GARCIA, Lucas Henrique. **Empréstimos, estrangeirismos e neologismos: uma análise terminológica**. 2014. 29 f. Monografia (Bacharelado em Línguas Estrangeiras Aplicadas) — Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

HOFFMAN, L. (2015) **Textos e Termos por Lothar Hoffman**. In M. J. B. Finatto, & L. Zilio (Ed.), *Textos e Termos por Lothar Hoffman*. Porto Alegre, RS: Palloti

LEITE JR, A. J. M.; SEVERO, A. P. A. A Importância da Imagem no Processo de Imersão do Usuário em Jogos Eletrônicos. In: CAMPOS, Fábio et al. **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIEBERMAN, Alicea; SCHROEDER, Juliana. **Two social lives: How differences between online and offline interaction influence social outcomes**. *Curr Opin Psychol*. 2019 Feb;31:16-21. doi: 10.1016/j.copsyc.2019.06.022. Epub 2019 Jul 2. PMID: 31386968.

MACEDO, Tarcízio; FILHO, Otacílio AMARAL. **A Arena Espetáculo: quando as fronteiras de jogo e trabalho se rompem1**. *Anais do XIV Intercom Norte, Manaus*, v. 14, p. 1-15, 2015.

MACIEL, Anna Maria Becker. **Linguagens Especializadas e Terminologia: O Passado Projetando O Futuro**. In: PERNA, Cristina Lopes; DELGADO, Heloísa Koch; FINATTO, Maria José (Org.). **Linguagens Especializadas em Corpora: Modos de Dizer e Interfaces de Pesquisa**. Porto Alegre : EDIPUCRS, 2010.

MAIA, Maikon Moises de Oliveira. **Dimensões sociais do esporte: perspectivas trabalhadas nas escolas da cidade de Pau dos Ferros, RN**. *EFDeportes*. com-Revista Digital, Buenos Aires, ano, v. 15, 2010. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd144/dimensoes-sociais-do-esporte-nas-escolas.htm>. Acesso em: 31 de mai. 2022

MOSKOVICH, W. **What is a sublanguage? The notion of sublanguage in modern Soviet linguistics**. *Sublanguage: Studies on Language in Restricted Semantic Domains*. 1982, p. 191-205.

MUSTARO, Raphael L. MENDONÇA, Pollyana N. **Definição de Métricas para o Cálculo do Grau de Imersão em Jogos Eletrônicos**. In: **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2008. p. 94.

NOVO, Hildenise Ferreira. **A taxonomia enquanto estrutura classificatória: uma aplicação em domínio de conhecimento interdisciplinar**. *Ponto de Acesso*, v. 4, n. 2, p. 131-156, 2010.

OFICINA DA NET. **FPS, MOBA, RPG, MMO: Entenda os principais gêneros de jogos.** Disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/games/27221-fps-moba-rpg-mmo-entenda-os-principais-geros-de-jogos>. Acesso em 20 Abr. 2021.

PEREIRA, Amanda Henrique. **Terminologia do direito do consumidor: análise das motivações da variação terminológica.** 2018.

RONDEAU, Guy. (1981). **Introduction à la terminologie.** Montréal, Centre éducatif.

ROUSE III, Richard, 2001. **Game Design: Theory and Practice.** What players want, (1), 1-19. 2nd. edition. EUA: Wordware Publishing, Inc.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: Fundamentos do Design de Jogos (vol. 1).** São Paulo: Editora Blucher, 2012.

SALES, Rodrigo de. Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT) como aporte teórico para a representação do conhecimento especializado. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**, 8., 2007, Salvador. Anais... Salvador: UFBA, 2007.

SATO, Adriana Kei Ohashi; CARDOSO, Marcos Vinicius. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In: CAMPOS, Fábio et al. **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment.** Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2008.

SEVERO, Ana Paula; JR., A. J. M. L. A importância da imagem no processo de imersão do usuário em jogos eletrônicos. In: CAMPOS, Fábio et al. **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment.** Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação, 2008.

SIMÕES, Isabella De Araújo. **A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação.** Revista Eletrônica Temática, Paraíba, v. 5, n. 5, p. 11, mai. 2009. Disponível em: [https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52266/mod\\_resource/content/1/Sociedade\\_Cibercultura.pdf](https://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52266/mod_resource/content/1/Sociedade_Cibercultura.pdf). Acesso em: 01 mai. 2021.

SOUZA, Adilio Junior de. **Lexicalização e neologismo: análise funcional em corpus digital.** 2015. 155 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

SOUZA, Roberto Moura. **Dialeto virtual: estrangeirismos de informática na língua portuguesa.** Cadernos do CNLF, Rio de Janeiro: CiFEFiL, v. 5, n. 04, p. 52-64, 2001.

STEVENSON, Angus (Ed.). **Oxford dictionary of English.** Oxford University Press, USA, 2010.

## ANEXO 1 : FICHAS TERMINOLÓGICAS

Termo-entrada	BAITAR	Número da ficha	1
Derivado	<i>Bait</i>		
Equivalente em português	Isca		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Servir de isca para enganar o time inimigo;</li> <li>2. Servir de isca para uma emboscada;</li> <li>3. Atrair o inimigo para uma possível emboscada;</li> <li>4. Ser enganado em uma emboscada.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, um jogador pode segurar uma equipe inimiga enquanto os seus aliados vão farmando para aumentar o poder (<i>Fica ali baitando os caras enquanto nós vamos matar o dragão</i>).</li> <li>b. Em <i>League of Legends</i>, um jogador finge que está sozinho em um lugar, para quando for atacado, seu time que está escondido contra-atacar (<i>A campeã Sona do aliado, se fez de baitada, para que o inimigo fosse atrás do abate, só que não esperava os aliados escondidos na moita</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	BLINDAR /blaíndar/ ou /blindar/	Número da ficha	2
Derivado	Blind		

Equivalente em português	Cegar
Categoria gramatical	Verbo
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escolher um personagem sem saber o que o outro time está escolhendo;</li> <li>2. Habilidade (<i>skill</i>) de cegar inimigos.</li> </ol>
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, um jogador escolhe um personagem às cegas sem saber o que o outro time escolheu (<i>Vou blindar uma lux no mid</i>).</li> <li>b. Em <i>World of Warcraft</i>, o jogador pode reduzir a visão do inimigo (<i>Blinda ele</i>).</li> </ol>

Termo-entrada	BLOCKAR	Número da ficha	3
Derivado	Block		
Equivalente em português	bloquear		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usar seu próprio corpo para não deixar um inimigo passar de um local a outro;</li> <li>2. Defletir ou bloquear um golpe.</li> </ol>		
Contexto de uso	Não informado.		

Termo-entrada	BOOSTAR / BUSTAR	Número da ficha	4
---------------	------------------	-----------------	---

Derivado	Boost
Equivalente em português	Impulso
Categoria gramatical	Verbo
Definição	1. Matar o inimigo no menor tempo possível com um alto índice de dano.
Contexto de uso	Não informado.

Termo-entrada	BUFFAR	Número da ficha	5
Derivado	Buff		
Equivalente em português	Benefício		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melhorar os status dos personagens na luta;</li> <li>2. Causar efeitos positivos através de alguma habilidade (skill);</li> <li>3. Utilizar da habilidade de um personagem, para aumentar as características base de outro personagem;</li> <li>4. Efeito positivo de deixar o jogador mais forte.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, quando um atributo ou a habilidade (skill) de um campeão é melhorada em uma atualização ou durante o jogo (<i>O Fiddlesticks está bufado demais, não consigo lutar contra ele</i>).</li> <li>b. Em <i>World of Warcraft</i>, quando se está em grupo, geralmente as classes possuem <i>buff</i> que serve como</li> </ol>		

	auxílio ( <i>Estou dando pouco dano, me buffa de novo</i> ).
--	--

Termo-entrada	BUILDAR	Número da ficha	6
Derivado	Build		
Equivalente em português	Construir		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Construir o personagem em um jogo;</li> <li>2. Fabricar o personagem adicionando vantagens e habilidades (<i>skill</i>) com o intuito de fortalecê-lo.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, a build é comprada na loja de equipamentos para o campeão, que no caso são itens como armas e armaduras (Vou buildar Dano de ataque (AD), só tem eu de dano físico).</li> <li>b. No <i>Cyberpunk 2077</i>, pode-se adicionar vantagens e habilidades (<i>skill</i>) na ferramenta de criação de personagens (<i>Dessa vez eu vou buildar mais Tank</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	BURSTAR	Número da ficha	7
Derivado	Burst		
Equivalente em português	Explodir		
Categoria gramatical	Verbo		

Definição	1. Matar os inimigos rapidamente.
Contexto de uso	Não informado.

Termo-entrada	CAMPERAR	Número da ficha	8
Derivado	Camp		
Equivalente em português	Acampamento		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ficar parado em um lugar esperando um inimigo passar para atacá-lo;</li> <li>2. Ficar imóvel em um posição específica, disparando com uma arma de longo alcance (rifle, sniper).</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Em <i>Counter-Strike</i>, o jogador pode ficar camperando com sua arma apontada para uma porta esperando alguém passar para atirar e matar (<i>Vou sair da base para camperar e atirar no inimigo</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	CASTAR	Número da ficha	9
Derivado	Cast		
Equivalente em português	Conjurar		
Categoria gramatical	Verbo		



Definição	1. Carregar um poder ou ataque.
Contexto de uso	Não informado.

Termo-entrada	CATIAR	Número da ficha	10
Derivado	Catch		
Equivalente em português	Pegar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Pegar os inimigos fora de posição ou caso estejam correndo.		
Contexto de uso	a. No <i>Albion online</i> , as lutas podem ocorrer em locais fechados, porém, existem muitas lutas no mundo aberto onde a movimentação e noção de mapa importa ( <i>Caita para o North East (NE)</i> ).		

Termo-entrada	COUNTERAR	Número da ficha	11
Derivado	Counter		
Equivalente em português	Contador		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Escolher um personagem ou item no jogo que faça com que rival fique mais fraco ou tenha mais dificuldade em lutar contra.		

Contexto de uso	Não informado.
-----------------	----------------

Termo-entrada	CRAFTAR	Número da ficha	12
Derivado	Crafting		
Equivalente em português	Artesanato		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Criar/ fabricar itens;</li> <li>2. Função responsável por confeccionar itens.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Minecraft</i>, podemos combinar recursos para fabricar objetos (<i>Preciso craftar tochas, vou pegar carvão e fazer gravetos</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	CREEPAR	Número da ficha	13
Derivado	Creep		
Equivalente em português	Rastejar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Matar vários <i>minions</i> adversários para obter XP e <i>gold</i>.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. No <i>Dota 2</i>, o jogador pode ir para uma das linhas para creepar e fazer seu personagem ficar mais forte (<i>Vou para a linha creepar para conseguir mais XP</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	DEBUFFAR	Número da ficha	14
Derivado	Debuff		
Equivalente em português	Efeito negativo		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habilidade (<i>skill</i>) que remove as vantagens (buffs) ou diminui os atributos do personagem;</li> <li>2. Dar status negativos para uma pessoa, diminuindo seus atributos.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. No <i>Dota 2</i>, o <i>debuff</i> retira o <i>buff</i> (<i>Não consegui matar o inimigo porque ele debuffou meu damage</i>).</li> <li>b. No <i>Aion: The Tower of Eternity</i>, é quando recebe status negativo ou remoção dos seus <i>buffs</i>, diminuindo os atributos (<i>O SpiritMaster me debuffou, perdi tudo</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	DENAR	Número da ficha	15
Derivado	Deny		
Equivalente em português	Negar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Destruir suas próprias edificações ou <i>minions</i> para que o inimigo ganhe menos recursos.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Dota 2</i>, você pode matar seu próprio <i>creep</i>, que esteja com pouca vida, para o inimigo ganhar menos XP e <i>gold</i></li> </ol>		

	( <i>Vou denar meus creeps para prejudicar o jogador inimigo</i> ).
--	---

Termo-entrada	DIVAR	Número da ficha	14
Derivado	Dive		
Equivalente em português	Mergulhar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ficar debaixo da torre inimiga e tentar matar o adversário;</li> <li>2. Invadir uma área inimiga bem defendida.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Smite</i>, o jogador ataca o oponente embaixo de sua torre (<i>Vamos divar a torre inimiga porque estamos em 3, e o cara é só um</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	DROPAR	Número da ficha	15
Derivado	Drop		
Equivalente em português	Deixar (cair)		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Largar um item;</li> <li>2. Itens caídos em consequência de uma ação realizada;</li> <li>3. Ato de derrubar um item de um monstro (mob).</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. No jogo <i>Minecraft</i>, o jogador pode retirar um item do seu inventário porque está ocupando muito espaço (<i>Eu vou</i></li> </ol>		

	<p><i>dropar essa suit aqui no meio do mato, porque ela não me serve mais).</i></p> <p>b. Em <i>Minecraft</i>, itens são dropados de recursos naturais (<i>Dropei um diamante na camada 16</i>).</p> <p>c. No <i>Fortnite Battle Royale</i>, dependendo da cidade em que cair, pode ser encontrado uma maior quantidade de loot (<i>Vou dropar em Torres Tortas</i>).</p>
--	---

Termo-entrada	ENGAJAR	Número da ficha	16
Derivado	Engage		
Equivalente em português	Combater		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Momento de ir para cima do inimigo com tudo o que tem para matá-lo.		
Contexto de uso	a. No <i>Albion Online</i> , o jogador vai para cima do inimigo ( <i>Vamos engajar em 3.. 2.. 1</i> ).		

Termo-entrada	FARMAR	Número da ficha	17
Derivado	Farm		
Equivalente em português	Fazenda		
Categoria gramatical	Verbo		

Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ganhar experiência e ouro ao matar <i>mobs</i>, <i>minions</i> ou até jogadores inimigos;</li> <li>2. Gerar recursos para conseguir bens;</li> <li>3. Adquirir pontos e deixar o personagem forte.</li> </ol>
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Tribal Wars</i>, os recursos são buscados em outras aldeias (<i>Preciso de conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas</i>).</li> <li>b. Em <i>Dota 2</i>, os recursos são alcançados na trilha em direção da base inimiga, ou seja, na floresta (<i>Preciso conseguir recursos e tirar itens, vou farmar nas rotas e depois na floresta</i>).</li> <li>c. No <i>Valorant</i>, é coletar uns <i>orbes</i> no mapa (<i>Farma o orbe do bomb A, para pegar sua ultimate mais rápido</i>).</li> <li>d. Em <i>Arena of Valor</i>, a <i>jungle</i> (floresta) é uma área usada para matar monstros e conseguir ouro e experiência (<i>Vou na jungle farmar</i>).</li> </ol>

Termo-entrada	FEEDAR	Número da ficha	18
Derivado	Feed		
Equivalente em português	Alimentar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fortalecer o adversário em consequência de suas repetidas mortes;</li> <li>2. Ficar mais forte em consequência de matar o inimigo várias vezes.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Arena of Valor</i>, é uma prática que dá recursos ao inimigo (<i>O meu aliado na lane do meio morreu tanto, que</i></li> </ol>		

	<p><i>feedou o inimigo).</i></p> <p>b. Em <i>League of Legends</i>, quando um jogador morre muito e deixa o inimigo mais forte (<i>O Draven deixou o inimigo feedado, por isso não consegue mais virar a partida).</i></p> <p>c. Em <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>, a prática segue como em boa parte dos jogos, dar recursos ao morrer ou receber ao matar várias vezes (Estou feedando).</p>
--	--

Termo-entrada	FINDAR	Número da ficha	19
Derivado	Find		
Equivalente em português	Encontrar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Procurar ou achar uma partida.		
Contexto de uso	Não informado.		

Termo-entrada	FLANQUEAR	Número da ficha	20
Derivado	Flank		
Equivalente em português	Lado		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	Atacar inimigos pelos lados de alguma forma inesperada.		

Contexto de uso	Não informado.
-----------------	----------------

Termo-entrada	GANKAR	Número da ficha	21
Derivado	Gank		
Equivalente em português	Gangue		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Atacar o inimigo de surpresa;</li> <li>2. Reagrupar o time para um possível ataque surpresa;</li> <li>3. Ato de mover-se de forma furtiva até a <i>lane</i> do seu parceiro de equipe, para criar uma desvantagem numérica para o seu inimigo.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, é invadir outra rota para matar o inimigo (<i>Vou gankar no mid e aí a gente mata o Veigar</i>).</li> <li>b. No <i>Dota 2</i>, é vital dar bom suporte (<i>Gank</i>) para os aliados na <i>lanes</i> (<i>Eu vou gankar bot para levar a torre mais rápido</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	HEALAR/HILAR	Número da ficha	22
Derivado	Heal		
Equivalente em português	Curar		
Categoria gramatical	Verbo		



Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habilidade (<i>skill</i>) de cura;</li> <li>2. Manter o aliado vivo;</li> <li>3. Curar-se ou curar um aliado.</li> </ol>
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Perfect World</i>, os sacerdotes contêm uma grande variedade de cura e <i>buff</i> (<i>O sacerdote nos healou várias vezes e conseguimos matar o chefe do grupo</i>).</li> <li>b. Em <i>World of Warcraft</i>, o curador usa da sua habilidade para subir a quantidade de vida do aliado (<i>Vou healar o Tanker</i>).</li> </ol>

Termo-entrada	KITAR/QUITAR	Número da ficha	23
Derivado	Quit		
Equivalente em português	Sair		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abandonar a partida após seu início;</li> <li>2. Sair da partida por vontade própria ou não.</li> </ol>		
Contexto de uso	Não informado.		

Termo-entrada	LOOTIAR	Número da ficha	24
Derivado	Loot		
Equivalente em português	Saque		

Categoria gramatical	Verbo
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pegar os itens obtidos pela morte de um monstro ou inimigo;</li> <li>2. Roubar itens.</li> </ol>
Contexto de uso	Não informado.

Termo-entrada	LURAR	Número da ficha	25
Derivado	Lure		
Equivalente em português	Provocar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habilidade (<i>skill</i>) de atrair os inimigos para irem na sua direção;</li> <li>2. Provocar vários monstros, com o intuito de reuni-los, para que o jogador e seu time matem.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>World of Warcraft</i>, assim como em todos os jogos de MMORPG, ao mobar, o jogador provoca (lura) os monstros para tankar (<i>Estou lurando os monstros para você matar</i>).</li> <li>b. Em <i>Ragnarök Online</i>, os Templários têm a habilidade de lurar, podendo lurar o monstro ao clicar nele (<i>Estou lurando!</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	MOBAR	Número da ficha	26
---------------	-------	-----------------	----

Derivado	Mobile
Equivalente em português	Móvel
Categoria gramatical	Verbo
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reunir uma grande quantidade de monstros ou adversários e usar skills com dano em área para matar todos de uma vez;</li> <li>2. Ato de matar vários monstros (mobs).</li> </ol>
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. No <i>Dota 2</i>, uma grande quantidade de mobs (monstros) são reunidos e eliminados para aumentar a velocidade de experiência (<i>Mobei 30 mobs de uma vez</i>).</li> <li>b. No <i>Ragnarök Online</i>, os mobs são eliminados usando <i>skills</i> de Ataque em Área - AOE (<i>Vou mobar com o Sacerdote</i>).</li> </ol>

Termo-entrada	NERFAR	Número da ficha	27
Derivado	Nerf		
Equivalente em português	Enfraquecimento		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habilidade (<i>skill</i>) responsável por tornar algo mais fraco;</li> <li>2. Efeito negativo de deixar o jogador mais fraco;</li> <li>3. Atualização do jogo em que o personagem fica mais fraco.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, é uma atualização de balanceamento, que causa o enfraquecimento do campeão (<i>O campeão Pike está nerfado nessa temporada</i>).</li> </ol>		

	b. Em <i>Diablo</i> , você pode tornar a defesa do inimigo mais fraca, causando mais dano ao ser golpeado ( <i>O necromante inimigo nerfou o guerreiro do grupo</i> ).
--	--

Termo-entrada	PENTAR	Número da ficha	28
Derivado	Pentakill		
Equivalente em português	Cinco mortes		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Abater cinco jogadores em sequência em uma disputas de 5v5.		
Contexto de uso	Não informado.		

Termo-entrada	PUSHAR	Número da ficha	29
Derivado	Push		
Equivalente em português	Empurrar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Avançar a tropa para mais perto da torre.		
Contexto de uso	a. Em <i>League of Legends</i> , o jogador pode chamar a atenção dos inimigos enquanto os aliados fazem objetivo ( <i>Pushem o mid enquanto eu vou splitar o bot</i> ).		

Termo-entrada	RUSHAR	Número da ficha	30
Derivado	Rush		
Equivalente em português	Pressa		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ir o mais rápido possível;</li> <li>2. Invadir uma linha inimiga da forma mais rápida possível, empurrando e matando tudo pela frente;</li> <li>3. Avançar para alcançar o objetivo que varia de acordo com o jogo.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Dota 2</i>, o jogador pode ficar na outra linha rushando, ou seja, forçando o inimigo para trás, levando tudo em sua frente (<i>Vou rushar bot</i>).</li> <li>b. No <i>Fortnite Battle Royale</i>, a rampa é usada para ir para cima (rushar) do oponente (<i>Usei a rampa dupla para rushar</i>).</li> <li>c. No <i>Dota 2</i>, os heróis de maior mobilidade e dano são usados para rushar a lane (<i>Vou aproveitar que estão em outra lane e vou rushar a lane do meio</i>).</li> </ol>		

Termo-entrada	SOLAR	Número da ficha	31
Derivado	Solo		
Equivalente em português	Desacompanhado		

Categoria gramatical	Verbo
Definição	1. Derrotar um ou mais jogadores inimigos sozinho.
Contexto de uso	<p>a. Em <i>League of Legends</i>, um aliado abate um inimigo em determinado ponto do jogo para adquirir vantagens como experiências e subida de <i>level</i> (<i>Toplane aliado solou o inimigo com um hit</i>).</p> <p>b. Em <i>Dota 2</i>, um jogador pode defender a base matando diversos inimigos sozinho (<i>Os jogadores inimigos tentaram conquistar a base, mas o jogador defensor os solou</i>).</p>

Termo-entrada	SPLITAR	Número da ficha	32
Derivado	Split		
Equivalente em português	Divisão		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<p>1. Avançar uma rota sozinho;</p> <p>2. Dividir a equipe no mapa.</p>		
Contexto de uso	<p>a. Em <i>League of Legends</i>, há a estratégia de dividir a equipe, deixando alguém na rota inferior avançando e chamando a atenção dos inimigos, enquanto os aliados fazem objetivo (<i>Eu vou splitar o bot enquanto vocês fazem o baron e pusham o mid</i>).</p>		

Termo-entrada	SPOTAR	Número da ficha	33
Derivado	Spot		
Equivalente em português	Local		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	1. Habilidade ( <i>skill</i> ) de localizar outros jogadores.		
Contexto de uso	a. No <i>Valorant</i> , o arqueiro joga uma flecha para encontrar os inimigos (Estou <i>spotando</i> ).		

Termo-entrada	STUNAR	Número da ficha	34
Derivado	Stun		
Equivalente em português	Atordoar		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Habilidade (<i>skill</i>) ou item responsável por deixar o inimigo sem reação por um determinado tempo;</li> <li>2. Atordoar inimigo com a finalidade de matá-lo ou impedir que o aliado seja morto;</li> <li>3. Deixar os movimentos do jogador inimigo mais lento.</li> </ol>		
Contexto de uso	<p>a. No <i>Clash Royale</i>, há uma carta que ativada, stuna o inimigo o impossibilitando de jogar qualquer carta por dois segundos (<i>Vou utilizar a carta de feitiço de gelo para stunar</i>).</p> <p>a. No <i>Dota 2</i>, o inimigo é paralisado por uma <i>skill</i> ou um</p>		

	<p>item (<i>Fui stunado, não consegui usar o Pergaminho de Teletransporte</i>).</p> <p>b. No <i>Valorant</i>, ele é utilizado para dominar um <i>bomb</i> (<i>Stuna a caverna para eu matar o inimigo</i>).</p> <p>c. Em <i>League of Legends</i>, é uma habilidade de atordoamento que impede a ação do inimigo, deixando ele parado (<i>O campeão Jhin do aliado, stunou o inimigo para poder obter o abate</i>).</p>
--	---

Termo-entrada	TANKAR	Número da ficha	35
Derivado	Tank		
Equivalente em português	Tanque (de guerra)		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resistir a sequência de dano;</li> <li>2. Receber o máximo de dano possível do adversário para que o companheiro de equipe possa agir livremente e atacar os demais inimigos;</li> <li>3. Personagem que tem bastante defesa física, mágica e muito HP.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>League of Legends</i>, o <i>tank</i> é um campeão de linha de frente responsável por concentrar o dano nele (<i>Vou tankar o dano da torre</i>).</li> <li>b. No <i>Dark Souls</i>, os tankes usam armadura pesadas para melhorar a resistência (<i>Vou pegar o capacete do guerreiro para tankar e não morrer com facilidade</i>).</li> <li>c. Em <i>League of Legends</i>, para que o herói que tenha a ultimate mais forte e possa usar a <i>skill</i> sem interrupções,</li> </ol>		



	um outro jogador pode usar o <i>tank</i> para segurar os jogadores inimigos ( <i>Vou tankar o mid e você ultar nele</i> ).
--	--

Termo-entrada	UPAR	Número da ficha	36
Derivado	Level Up		
Equivalente em português	Subir de nível		
Categoria gramatical	Verbo		
Definição	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aumentar um nível;</li> <li>2. Aumentar a experiência e o <i>level</i> do personagem;</li> <li>3. Aprimorar um equipamento.</li> </ol>		
Contexto de uso	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Em <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>, a <i>skill</i> é aprimorada (<i>Tenho que farmar até o level 4 pra upar minha ultimate</i>).</li> <li>b. Em <i>League of Legends</i>, o personagem sobe de nível para ficar mais forte que o oponente (<i>Vou upar rapido para poder subir de elo</i>).</li> </ol>		

## ANEXO 2 : MODELO DE QUESTIONÁRIO

- As perguntas presentes no *Google Forms*, mesmo que não numeradas, estão sequenciadas na ordem crescente de 1 a 6.

Questionário para TCC sobre empréstimos linguísticos em jogos multiplayer

Este questionário é para a elaboração do meu trabalho de conclusão de curso (TCC) do Bacharelado em LEA-MSI, da UnB. Estou pesquisando palavras aportuguesadas usadas em jogos.  
Agradeço a sua colaboração.

[Faça login no Google](#) para salvar o que você já preencheu. [Saiba mais](#)

**\*Obrigatório**

Nome \*

Sua resposta

E-mail \*

Sua resposta

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Sua resposta

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Sua resposta

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Sua resposta

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:  
Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Sua resposta

**Enviar** Limpar formulário

### ANEXO 3 : RESPOSTAS REFERENTES AO *GOOGLE FORMS*

- RESPOSTA 1

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Bildar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Build

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Bildar construir itens ou artefatos pra melhorar o desempenho do jogador

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em rild rift os itens são cruciais para sobrepujar o adversário, então bildar corretamente durante a partida pode te conceder a vitória.

Enviada: 08/03/2022 11:53

● RESPOSTA 2

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Potar, runar, refilar, hunt, grindar, dropar, healar, noob, newbie, botter, macro, gratz, pt

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Potar: comprar mais poções

Runar: fazer runas

Refilar: comprar mais recursos para voltar para a caça

Hunt: local de caça

Grindar: ficar muito tempo fazendo uma ação, com objetivo de conseguir algum item dentro do jogo

Dropar: obter item seja comum ou raro, oriundo de uma criatura

Healar: Curar-se ou curar um colega

Noob: jogador que comete vários erros mesmo depois de se acostumar com o jogo

Newbie: jogador novo que não tem conhecimento

Botter: jogador que faz uso de software para fazer uma ação repetitiva afim de aumentar a experiência ou grindar

Macro: comandos de um programa fora do jogo para automatizar uma certa ação dentro do jogo

Gratz: abreviação de congratulations

Pt: grupo de jogadores que fazem uma aliança para unir forças durante uma hunt

Upar: aumentar a experiência e o level do personagem

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

respondido à cima

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

- E aí Lady Dompas, fazemos fazer uma pt, pegar uma hunt pra upar?

- Vamos sim Cola, só deixa eu refilar e te encontro na hunt

- Combinado

- RESPOSTA 3

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Rushar, Buildar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Rushar - Rush

Buildar - Build

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Rushar - Correr, Acelerar a gameplay do jogo.

Buildar - Construir/ Montar os recursos do personagem.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Genshin Impact

Enviada: 08/03/2022 12:13

- RESPOSTA 4

Informe o máximo de termos aporuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Me Hela, Me Ganka, Debuffa, pinga, Blinka!, zoneia ele, feeda nao, miou, da leash aqui,

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Me cura, Invade aqui, Debilita, Sinaliza, Faça Cegueira, fique em volta dele, não os deixe forte, desapareceu, me ajuda fazer esse objetivo aqui.

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

"hela" vem de "heal" que seria de cura, ai ficaria curar.

"ganka" vem de "gank" que seria de fazer uma invasão num campo de batalha surpreendendo o adversário com objetivo de o abater.

"Debuffa" vem de "Debuff" que é o inverso de buff, onde o Debuff é um status negativo.

"pinga" vem de "Ping" onde tem varios significados, mas qnd se fala "pinga" é no significado de sinalizar alguma ação ou algum ponto no mapa.

"Blinka" vem de "Blink" que significa dar Cegueira ou atrapalhar a visao inimiga.

"zoneia" essa palavra nao sei da onde vem do inglês, mas significa ficar rodiando o inimigo.

"Feeda" vem de "feeding" significa "dar de comer", onde nos jogos significa que a pessoa esta alimentando o inimigo.

"miou" nao sei da onde vem do inglês, mas significa que o inimigo sumiu.

"leash" significa ajudar terminar um objetivo.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

League of legends, Albion Online

- RESPOSTA 5

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

GG  
HP  
Headshot  
Kill  
Lag  
LVL  
Build  
Duo  
Feed  
Nerf  
OP  
Safe  
Noob

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Geralmente são siglas e abreviações de palavras em inglês que acaba sendo alteradas

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

GG: Good Game  
HP: Vida  
Headshot: Tiro na cabeça  
Kill: Relação entre quantos matou  
Lag: Jogos que travam  
LVL: Abreviação para subir de nível  
Build: Conjunto de itens de um campeão.  
Duo: Dupla de players que sempre joga junto.  
Feed: É o jogador que morre muito e acaba "alimentando" o time adversário, os tornando mais fortes  
Nerf: Quando um jogador recebe diminuição em seus poderes  
OP: Sigla para Overpowered, pode se definir ao jogador que ficou mais forte/poderoso  
Safe: Serve para avisar que uma certa área está segura  
Noob: Alguém novo no jogo, que não tem experiência

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Assim como em outros jogos no League of Legends tem suas próprias giras, por exemplo Burst que traduzindo seria Explodir e é usada quando um jogador aplica grande dano em pouco tempo, Gank quando tem uma emboscada, WP é a abreviação de Well Played para quando a partida foi bem jogada, Feeder ou Feedar para quando o jogador morre muito na partida e KS é a abreviação de Kill Steal é usado quando um jogador rouba a eliminação de outro, ganhando os seus pontos.

- RESPOSTA 6

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Buildar, Splitar, farmar, kitar, pushar, givar, divar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

build - buildar, split- splitar, farmar - farm, quit - kitar, push- pushar, give - givar, dive - divar

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

buildar é quando se compra um item para algo específico.

splitar é avançar uma rota sozinho.

kitar é sair do jogo por escolha própria ou porque a net caiu.

pushar é avançar sua tropa para mais perto da torre, por exemplo.

givar é deixar os objetivos para o time inimigo por algum motivo.

divar é ficar debaixo da torre inimiga e tentar matar o adversário.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em league of legends, temos a estratégia de deixar alguém na rota inferior avançando e chamando a atenção dos inimigos, enquanto os aliados fazem objetivo. (eu vou splitar o bot enquanto vocês fazem o baron e pusham o mid).



- RESPOSTA 7

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Deitar, abater, farmar, upar, capa, trollar.

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Deitar e abater = Kill, farmar = Farm, upar = Level up, capa = headshot,

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Deitar ou abater é derrubar o inimigo.

Farmar é adquirir pontos e deixar o personagem forte.

Upar é subir de nível

Capa é tiro na cabeça

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Lol... Para de farmar e vem ajudar no mid.

Enviada: 08/03/2022 13:13

- RESPOSTA 8

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Tankar, farmar, summonar, cashar,

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Cashar - casher, Tankar - Tanker, Summonar- Summom farmar - farm

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Cashar gastar dinheiro real

Tankar aguentar dano

Summonar atirar gemas pra adquirir personagens

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Saint Seiya awakening, um jogo de estratégia com missões tanto pvp e pve.

Precisamos farmar cosmo com atributos bons

Enviada: 08/03/2022 13:34

- RESPOSTA 9

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, Tankar, Upar, Buffar, 1k, 2k 3kk ,

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farmar - farm , Tankar - Tank, Upar - Up buffar/Nerfar- buff /nerf , 1k - 1000, 2k - 2000, 3kk - 300000.

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Farmar é ganhar ou conseguir recursos

Tankar é Brigar ou batalhar com inimigos

Upar é evoluir

Buffar é conhecido como nerfar é quando as habilidades de um personagem são diminuídas

1k , 2k, 3kk É relacionado a dinheiro a cada K é adicionado três zeros a cada letra sendo assim 3kk - 3000000

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Dota, Lol , Mobile Legends, Dark Souls, dentre outras variedades

Enviada: 08/03/2022 13:34

- RESPOSTA 10

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, dropar, tankar, camperar, try hardar, kitear, buffar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farm, drop, tank, camp, try hard, kite, buff

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Farmar: atividade repetitiva objetivando recursos específicos

dropar: cair incapacitado ou o butim que cai de um inimigo derrotado, ex: o ogro inimigo vai dropar o machado dele se o derrotarmos!

tankar: resistir à uma sequência de dano alto

camperar: ficar imóvel no campo de batalha, disparando com uma arma de longo alcance (rifle, sniper)

try hardar: tentar com esforço intenso, levar a sério uma atividade

kitear: atacar um inimigo enquanto desvia de sua sequência de golpes, geralmente em movimento, levando ele como uma pipa (kite)

buffar: fortalecer, curar ou aprimorar algum alvo, geralmente um aliado

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em Call of Duty: Black Ops 2, o pessoal campera demais. Vivo sendo dropado por eles.

Em Don't Starve Together, as pessoas ficam tryhardeando no modo competitivo. Você tem de aprender a kitear os chefões pra sobreviver, poucos personagens conseguem tankar grandes inimigos

Em Terraria, tem alguns itens que só farmando por horas para conseguir. Você pode se buffar com alguma poção pros inimigos droparem mais itens.

- RESPOSTA 11

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, Tankar, Rushar, Splitar, Groovar, Pentar, Gankar, Upar, Forjar, Quitar, Dodjar/dar dodge...

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farm, tank, rush, split, groove, pentakill, gank, Up, Forge, quit, Dodge

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Tankar - aguentar dano;

Rushar - avançar/ ir pra cima

Splitar - dividir a equipe no mapa

Groovar - improvisar uma jogada inesperada

Pentar - fazer 5 abates em jogos 5x5

Upar - subir de nível / aprimorar um equipamento

Forge - criar um equipamento através de materiais primários

Quit - abandonar a partida após seu início

Dar dodge - abandonar a partida antes do seu início (ex. Na seleção de personagens)

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

League of legends, todos acima são utilizados. Valorant e jogos de tiro são muito utilizados Rushar e dar dodge /quitar

Enviada: 08/03/2022 14:06

- RESPOSTA 12

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

tankar  
 Buffar  
 Lurar  
 Healar  
 Craftar  
 Stunar  
 Ressar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Receber os golpes/ser a alvo  
 Dar algum efeito positivo  
 Atrair  
 Curar  
 Fazer o item por meio de crafting  
 Atordoar  
 Ressuscitar

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Tankar é receber os golpes, normalmente feito pelo tank para que a equipe não receba os golpes e facilite a sobrevivência  
 buffar é causar efeitos positivos através de alguma habilidade  
 Lurar é puxar os inimigos em direção a si

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Lost ark

Stunar no PvP para imobilizar o alvo e facilitar o acerto de outras habilidades

Enviada: 08/03/2022 14:10

- RESPOSTA 13

Informe o máximo de termos aporuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

tankar, buffar, nerfar, feedar, solar, creepar, denar, camperar, rushar, blockar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

tankar - tank, buffar - buff, nerfar - nerf, feedar - feed, solar - solo, creepar - creep, denar - deny, camperar - camp, rushar - rush, blockar - block

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

tankar - aguentar muita porrada, nerfar - tornar algo mais fraco, buffar - dar buffs a algum personagem ( tornando-o mais forte, por consequência), feedar - "alimentar" os jogadores inimigos, geralmente morrendo para eles muitas vezes, tornando-os fortes, solar - derrotar um ou mais players inimigos, sozinho, creepar - matar vários minions adversários pra obter xp e ouro, denar - destruir suas próprias edificações ou minions para que o inimigo ganhe menos recursos, camperar - ficar parado em um lugar esperando um inimigo passar para atacá-lo, rushar - invadir uma linha inimiga da forma mais rápida possível, empurrando e matando tudo pela frente, blockar - defletir ou bloquear um golpe

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

DOTA - o jogador A pode ir para uma das linhas para creepar e fazer seu personagem ficar mais forte. Outro pode ficar em outra linha rushando, ou seja, forçando o inimigo pra tras, levando tudo em sua frente.

CS - o jogador pode ficar parado em uma posição específica ( camperar) com sua arma apontada para uma porta, por exemplo, esperando alguém passar para atirare matar.

Enviada: 08/03/2022 14:36

- RESPOSTA 14

Informe o máximo de termos aporuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Lotear, Rushar, bp, pk, pvp, mvp

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Lotear - Loot , Rushar - Rush , bp - BackPack , pk - Player Killer , pvp - Player Vs Player , mvp - Monster vs Player

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Lotear - Pegar os itens de um player/monstro após matá-lo , Rushar - o famoso ir pra cima , pk - avisar que um determinado jogador matou outro (ex: fulano tá de pk) (no tibia tinha um sistema de skulls que mostrava isso do lado do nome do jogador) , bp - Backpack (abreviação de mochila) , pvp - o famoso 1x1 ou guildaXguilda , mvp - geralmente em ragnarok tinha uma área só pra isso, com monstros "boss" dos mapas, pra quem quisesse tentar a sorte em pegar uns itens bons.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Enviada: 08/03/2022 16:30



## ● RESPOSTA 15

Informe o máximo de termos aporuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, Tankar, buffar, buildar, boostar ou bustar, counterar, debuffar, engajar, feedar, gankar, healar, kitar, nerfar, pokear, smurfar, snowballar e zonear.

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farm  
tank creio eu  
buff  
build  
boost  
counter  
debuffs  
engage  
feed  
gank  
heal  
kite  
nerf  
smurf  
snowball  
zone

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

tankar: Nos jogos online principalmente MMORPG e Moba existem personagens tankers, os quais foram feitos para se manter vivo o maior tempo possível nas batalhas e esse verbo de "Tankar" ( é verbo? kkk ) vem do momento em que o Atirador ou Mago pede para o TANKER tankar as magias e porrada enquanto ele utiliza suas habilidades para derrotar o outro inimigo. O Tanker so tem que se manter vivo e defender os personagens que tem muito poder.

buffar: é tipo "abençoar", os personagens utilizam de magias para fortalecer ou proteger seus aliados, quem geralmente buffa os aliados são os SUPORTES

Debuffar: é o contrario do buffar, utilizado de forma ofensiva para fazer com que o inimigo fique mais fraco e pronto pro abate.

Buildar: é comprar itens para fortalecer o personagem de acordo com a sinergia dele com os itens, é um conjunto que vai de personagem pra personagem.

Boostar ou bustar: matar o inimigo no menor tempo possível com um Alto índice de dano

counterar: Seria escolher um personagem ou item no jogo que faça com que o personagem rival fique mais fraco ou tenha mais dificuldade em lutar contra.

Engajar: Seria tipo ir pra cima do inimigo com tudo para mata-lo

feedar: Morrer propositalmente durante o jogo para fortalecer o inimigo

Gankar: Ajudar um aliado em outra Rota em que ele esta

Healar: Seria curar o personagem aliado

kitar: Sair da partida ( geralmente acontece muito no meio das partidas )

nerfar: Esse termo geralmente é a empresa do jogo que usa para sinalizar que campeões vão ficar fracos nas proximas atualizações

smurfar: Isso acontece quando uma pessoa que um nível muito alto no jogo decide criar uma conta do 0 para chegar no mesmo nível que a conta principal está

snowballar: Efeito bola de neve. É quando uma pessoa começa a matar várias vezes os inimigos e farmar bastante moeda e ouro assim ficando muito forte no jogo igual uma bola de neve que ao ficar rolando vai crescendo ainda mais

zonear: Técnica em que o jogador se aproveita do seu bom posicionamento para atacar o inimigo e forçá-lo a recuar, impedindo que o adversário receba ouro e experiência

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

acho que não há muita diferença não utiliza-se a mesma coisa. Mas geralmente é baseado em Farmar.

● RESPOSTA 16

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

stunar, divar, rushar, agrar, shildar, smokar, caitar, blokar, castar, healar, splitar, skipar, nerfar, givar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Stunar= stun. rushar = rush. Shildar = shield. Smokar = smok. Blokar = block. Castar = cast. Healar = heal. Splitar = split. Skipar = skip. Nerfar = nerf. Givar = give.

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Stunar = deixar o inimigo atordoado

Rush = ir rapidamente à algum objetivo

Divar = invadir uma area inimiga bem defendida

Agrar = chamar a atenção da maior parte dos inimigos para dar vantagens a seu proprio time.

Shildar = proteger seus companheiros com algum tipo de escudo.

Smokar = jogar fumaça para debilitar a visão

Caitar = atacar um inimigo a distancia enquanto recua

Blokar = usar seu proprio corpo para não deixar um inimigo passar de um local a outro

Castar = carregar um poder ou ataque

Healar = curar alguém

Splitar = completar o Split de alguma temporada de jogo

Skipar = pular alguma parte de um jogo

Nerfar = tirar características de um personagem que esta muito forte

Givar = desistir

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogadore(s), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Todos os exemplos foram retirados de MOBA e MMORPG. Especificamente de Smite.

No Smite, por exemplo, usamos todos esses verbos durante a partida de acordo com o momento.

"Vamos divar a torre inimiga porque estamos em 3, e o cara é só um"

"Agra o atirador inimigo que eu mato"

"Preciso me healar para voltar pra TF" ...

● RESPOSTA 17

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, rushar, caitar, catiar, flanquear, roudar, stompar, gankar, lootiar, engajar, pokear, burstar, clapar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farm, rush, caiting, catch, flank, wait, stomp, gank, loot, engage, poke, burst, clap

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Farmar= ganhar recursos ou matar mobs/inimigos

Rushar= ir pra cima do adversário ou ir até algum objetivo rápido

Caitar= bater enquanto anda no inimigo normalmente sempre atacar usando as skills e defensivas e nunca bater parado

Catiar= pegar os inimigos fora de posição ou caso estejam correndo

Flanquear= atacar inimigos pelos lados de alguma forma inesperada

Roudar= parar naquele local e esperar até o próximo comando, geralmente em jogos de guerras

Stompar = ganhar de alguma forma bem fora da curva do outro time

Gankar= quando você chega de surpresa para atacar e matar alguém

Lootear = pegar espólios, itens, seja de inimigos ou monstros

Engajar= momento de ir para cima do inimigo

Pokear= jogar skills de longe para ir tirando aos poucos Hp dos inimigos

Bursta= matar os inimigos rapidamente

Clapar= quando seu time ou time inimigo está bem junto super grudado, e tbm pode ser usado quando alguma skill junta bastante gente

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Albion online = o albion é um MMORPG e nas guerras que normalmente são de 100x100 200x150 sempre nos números altos (podendo existir também lutas de pequenas escalas) em casa guild existe uma pessoa que dá as informações e lidera a guilda pro ataque e defesa, exemplo quando você esta indo pra cima do adversário é falado vamos engajar em 3 2 1 e nisso todo mundo vai pra cima usando as habilidades, outro exemplo de caitar, as lutas podem ocorrer em locais fechados, porém existem muitas lutas no mundo aberto onde a movimentação e noção de mapa importa, então nunca ficamos parados o caller passa uma direção e fala "caitar pro NE" (NE seria North east) e nisso todos vão andando na direção pedida usando as habilidades de ataque e defesa, o termo pokear tbm é bastante usado, os ranged dps que são normalmente os magos possuem habilidades de longo alcance pra ficar tirando vida do adversário aos poucos, normalmente os tanks possuem skills de juntar inimigos e controle de grupo, e sempre que é feito um clap, o caller avisa que existe um big.clap ou seja local de muitos inimigos juntos e parados

## ● RESPOSTA 18

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar, baitar, gankar, findar, tankar, pickar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Farm, bait, gank, find, tank, pick.

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

\*Baitar significa atrair o inimigo para uma possível emboscada.

\*Gankar significa reagrupar o time para um possível ataque surpresa.

\*Find/Findar significa procurar ou achar uma partida.

\*Tankar significa ficar na linha de frente para se tornar propositalmente o principal alvo do time inimigo.

\*Pickar significa selecionar um personagem ou um herói para jogar.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em dota 2, os recursos são alcançados seja na trilha em direção da base inimiga, ou seja na floresta (Preciso conseguir recursos e tirar itens, vou farmar nas rotas e depois na floresta).

Enviada: 09/03/2022 13:53

## ● RESPOSTA 19

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

farmar, split, dive, proxy, carry, caster, stagger, bag, gold, power stance, weapon art, arte de arma.

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

farmar, dividir, mergulhar, procurador, carregar, arremessador, cambalear, mochila, ouro, postura de poder.

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Split é forçar uma ou mais rotas, forçando o time inimigo a se dividir entre objetivos; Dive é quando se ataca o oponente embaixo de sua torre; Proxy é pegar recursos antes que cheguem a rota; Carry é aquele que fornece o dano físico e Caster o dano mágico; Stagger é o intervalo de recuperação de um inimigo após tomar um golpe; Bag e Gold são relativos aos recursos obtidos na partida.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em League of Legends, se avança por três rotas principais e a "jungle" para se derrotar o Nexus inimigo. É preciso de farmar tropas e focar nas batalhas os Carrys e Casters, que serão as principais fontes de dano do time inimigo. Se pode Divar uma torre, dar Proxy ou Split para dividir a atenção dos adversários.

Em Elden Ring se poder usar de Power Stance para carregar duas armas o que pode mais facilmente tirar o equilíbrio de um inimigo( dar Stagger).

Enviada: 09/03/2022 19:14

- RESPOSTA 20

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Tankar, buffar, farmar, upar, hitar, critar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Tank, buff, farm, level up, hit, critic

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Tankar é levar a maioria dos danos, buffar melhorar os status dos personagens na luta, farmar e caçar, juntar, dinheiro, experiência, etc.. upar é subir de nível, hitar é basicamente atacar, critar é causar dano crítico

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Tibia, o jogador com a maior defesa é o tank que vai levar a maior quantidade de dano

Enviada: 18/03/2022 15:43

## ● RESPOSTA 21

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Farmar gankar tankar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Todos eles

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Farmar e gerar recursos. Gankar. Ajudar o parceiro em outra rota. Tankar e aguantar todo o Dano inimigo e não morrer

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Em league of legends matamos Minions para farmar e ganhar mais golds com os objetivos do jogo. No Tibia farmar e caçar animais diferentes.

"Vou gankar a Lane do top" no League of legends

Enviada: 18/03/2022 15:56

## ● RESPOSTA 22

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

lootear, farma, baitar, halfar, foi de base, tankar, dar peel, ress,

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

looter = loot, bait = baitar, tankar = tank, ress = ressurction

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

baitar: armadilha, Tankar: aguentar dano, ress: ressucitar alguém

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

cod, lol, fortnite, elder ring

Enviada: 18/03/2022 17:28



## ● RESPOSTA 23

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Breakar, Groovar, Swingar, Loopar, Jumpear.

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Break, Groove, Swing, Loop, Jumper

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Quebrar, sequenciar, experienciar, repetir, emendar.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Jogos de RPG clássicos.

Enviada: 18/04/2022 11:26

## ● RESPOSTA 24

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Stunar; Spotar; Farmar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Stunar - Stun; Spotar - Spot; Farmar - Farm

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Stunar : Deixar os movimentos do jogador inimigo mais lento.

Spotar : Habilidade de localizar outros jogadores.

Farmar : Obter uma vantagem para upar o personagem ou conseguir algum item.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(e)s, informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

Stunar - No Valorant, ele é utilizado para dominar um bomb (Stuna a caverna para eu matar o inimigo)

Spotar - No Valorant, o arqueiro joga uma flecha para encontrar os inimigos (Estou spotando).

Farmar - No Valorant, é coletar uns orbes no mapa (Farma o orbe do bomb A, para pegar sua ultimate mais rápido).

Enviada: 19/04/2022 13:25

- RESPOSTA 25

Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar. \*

Ex: Farmar

Buildar  
Baitar  
Blindar  
Buffar  
Debuffar  
Rushar  
Farmar  
Mobar  
Healar  
Feedar  
Stunar  
Gankar  
Craftar  
Tankar  
Lurar

Qual é o equivalente dele(s) em inglês?

Ex: Farmar - Farm

Buildar - Build  
Baitar - Bait  
Blindar - Blind  
Buffar - Buff  
Debuffar - Debuff  
Rushar - Rush  
Farmar - Farm  
Mobar - Mobile  
Healar - Health  
Feedar - Feeding  
Stunar - Stun  
Gankar - Gank  
Craftar - Crafting  
Tankar - Tank  
Lurar - Lure

Qual é a função de cada um? \*

Ex: Farmar é gerar recursos. Ganha-se experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.

Buildar - Construir o personagem no jogo, adicionando vantagens e habilidades.  
Baitar - Servir de isca para enganar o time inimigo. 2. Ser enganado em uma emboscada.  
Blindar - Enfrentar um personagem sem saber o que irá enfrentar. 2. Cegar inimigos.  
Buffar - Dar poder para outra pessoa.. 2. Referir-se a uma melhora do personagem ou item.  
Debuffar - Habilidade que remove as vantagens (buffs) ou diminui os atributos do personagem.  
Rushar - É ir para cima, da maneira mais rápida possível; avançar contra o inimigo.  
Farmar - Ganhar experiência e ouro ao matar mobs, minions ou até jogadores inimigos.  
Mobar - Reunir uma grande quantidade de monstros ou adversários e usar skills com dano em área para matar todos de uma vez.  
Healar - Habilidade (skill) de cura  
Feedar - Fortalecer o adversário em consequência de suas repetidas mortes, podendo também ser o oposto.  
Stunar - Habilidade (skill) ou item responsável por deixar o inimigo sem reação por um determinado tempo.  
Gankar - Atacar o inimigo de surpresa.  
Craftar - Criar/ fabricar itens.  
Tankar - Ato de receber dano no lugar de outros.  
Lurar - Provocar vários monstros, com o intuito de reuni-los, para que o jogador e seu time matem.

Cite um jogo e dê exemplos de uso ao se comunicar com outro(s) jogador(es), informando como você usa essas palavras em frases, como no exemplo abaixo:

Ex: Em Tribal Wars, os recursos são buscados em outras aldeias (Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas).

**Buildar:** No Cyberpunk 2077, pode-se adicionar vantagens e habilidades na ferramenta criação de personagens (Dessa vez eu vou buildar mais Tank).

**Baitar:** Em LOL, é servir de isca para enganar o time adversário ou cair em um emboscada ( Fica ali baitando os caras enquanto nós vamos matar o dragão).

**Blindar:** Em LOL, escolher um personagem às cegas sem saber o que o outro time escolheu (Vou blindar uma lux no mid).

**Buffar:** Em League of Legends, quando um atributo ou a habilidade de um campeão é melhorada em uma atualização ou durante o jogo (Na última atualização, aquela armadura foi buffada).

**Debuffar:** No Alon: The Tower of Eternity, é quando recebe status negativo ou remoção dos seus buffs, diminuindo os atributos (O SpiritMaster me debuffou, perdi tudo).

**Rushar:** No Fortnite Battle Royale, a rampa é usada para ir para cima ( rushar) do oponente (Usei a rampa dupla para rushar).

**Farmar:** Em Arena of Valor, a jungle é uma área usada para matar monstros e conseguir ouro e experiência (Vou na jungle farmar).

**Mobar:** No Dota 2, uma grande quantidade de mob (monstros) são reunidos e eliminados para aumentar a velocidade de experiência (Mobei 30 mobs de uma vez).

**Healar:** Em WOW, o curador usa da sua habilidade para subir a quantidade de vida do aliado curador usa da sua habilidade para recuperar de vida do aliado (Vou healar o Tanker).

**Feedar:** Em Mobile Legends: Bang Bang, a prática segue como em boa parte dos jogos, dar recursos ao morrer ou receber ao matar várias vezes (Estou feedando).

**Stunar:** No Dota 2, o inimigo é paralisado por uma skill ou um item (Fui stunado, não consegui usar o Pergaminho de Teletransporte).

**Gankar:** No LOL, é você invadir outra rota para matar o inimigo. (Vou gankar no mid e ai a gente mata o Veigar)

**Craftar:** Em Minecraft, podemos combinar recursos para fabricar itens (Preciso de tochas, vou pegar carvão e fazer gravetos)

**Tankar:** Em LOL, o tank é um campeão de linha de frente, ele suporta muito dano (Vou tankar o dano da torre).

**Lurar:** No WOW, assim como em todos os jogos de MMORPG, ao mobar, o jogador provoca (lura) os monstros para tankar (Estou lurando os monstros para você matar).

#### ANEXO 4 : MODELO DE ENTREVISTA

- No decorrer das gravações, as questões podem não seguir fielmente o modelo.
  1. Informe o máximo de termos aportuguesados que você conseguir lembrar.
  2. Qual é o equivalente dele(s) em inglês?
  3. Qual é a função de cada um?
  4. A função é definida como algo mais geral, e que dependendo do jogo, o modo este termo vai ocorrer pode mudar um pouco, já que são histórias e objetivos diferentes. Dessa forma, poderia citar um jogo e um exemplo de uso, que no caso seriam frases utilizadas ao jogar em uma *call*?

## ANEXO 5 : ENTREVISTAS

- ENTREVISTADO 1:

<https://bit.ly/3wofxz2>

**Pesquisadora** - Essa é a primeira gravação para a organização do vocabulário de empréstimos, que ocorre nos jogos *Multiplayer Online*. Então vamos para o entrevistado 1, que já joga há um tempo. Então, poderia me informar o máximo de termos aportuguesados que você consegue se lembrar?

**Entrevistado 1** - Tankar; Buffar; Nerfar; Feedar; Solar; Creepar; Denar; Camperar e Rushar.

**Pesquisadora** - Então vamos começar por Tankar. É..qual é o equivalente de tankar em inglês?

**Entrevistado 1** - *Tank*

**Pesquisadora** - Qual é a sua função?

**Entrevistado 1** - Aguentar muita porrada.

**Pesquisadora** - É.. sabemos que a função é geral, e que às vezes dependendo do jogo, o modo em que ela vai ocorrer pode mudar um pouco, já que são histórias e objetivos diferentes. Então poderia me citar, é... um jogo e um exemplo do.. de uso, que no caso seriam frases que você joga.. é que você utiliza ao jogar em uma *call*?

**Entrevistado 1** - Tá... O jogo seria *World of Warcraft* e uma frase seria: ‘O herói tankou todo o dano das torres inimigas’.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para Buffar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Buff*.

**Pesquisadora** - E a função?

**Entrevistado 1** - Dar buffs a algum personagem é torná-lo mais forte.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo, e dá um exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - Em *Final Fantasy XV*, um exemplo, você pode conceder um tributo a quem buffar. Exemplo é..: ‘ A maga branca buffou o guerreiro, concedendo-lhe mais pontos de ataque’.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para Nef..Nerfar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Nerf*.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 1** - Tornar algo mais fraco. É um oposto de *buff*.

**Pesquisadora** - Cite um jogo e... poderia me dar um exemplo?

**Entrevistado 1** - Em *Diablo*, você pode tornar a defesa do inimigo mais fraca, causando mais dano ao ser golpeado, por exemplo: 'O necromante inimigo nerfou o guerreiro do grupo'.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para *Feedar*, poderia me informar seu equivalente?

**Entrevistado 1** - *Feed*.

**Pesquisadora** - É... uma função?

**Entrevistado 1** - *Feedar* seria como 'alimentar' os jogadores inimigos, geralmente morrendo para eles muitas vezes, tornando-os mais fortes.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dá um exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - O jogo *Heroes of Newerth*, o inimigo pode te ser fortalecido, né..feedado, ao matar várias vezes. Exemplo: 'Fui para a top lane e morri para o inimigo várias vezes'.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para *Solar*. Poderia me informar um equivalente?

**Entrevistado 1** - *Solo*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 1** - Derrotar um ou mais *players* inimigos sozinho.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - No *DOTA2*, por exemplo, um jogador pode defender a base matando diversos inimigos sozinho. Uma frase seria: 'Os jogadores inimigos tentaram conquistar a base, mas o jogador defensor os solou'.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para *Creepar*. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Creep*.

**Pesquisadora** - E sua função?

**Entrevistado 1** - Matar vários *minions* adversários pra obter XP e ouro. Matar creeps.

**Pesquisadora** - É... poderia me informar.. me citar um jogo e, um exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - No *DOTA2*, o jogador pode ir para uma das linhas para creepar e fazer seu personagem ficar mais forte. Por exemplo: ' Vou para a linha creepar para conseguir mais XP'.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para *Denar*. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Deny*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 1** - Destruir suas próprias edificações ou *minions* para que o inimigo ganhe menos recursos.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - No *DOTA2*, você pode matar seu próprio *creep*, que esteja com pouca vida, para o inimigo ganhar menos XP e *gold*. Por exemplo, ‘Vou denar meus *creeps* para prejudicar o jogador inimigo’.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Camperar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Camp*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 1** - Ficar parado em um lugar esperando um inimigo passar para atacá-lo.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso dele?

**Entrevistado 1** - Por exemplo, no *Counter-Strike*, o jogador pode ficar parado em uma posição específica, ou seja, camperando com sua arma apontada para uma porta esperando alguém passar para atirar e matar. Um exemplo de frase seria: ‘Vou sair da base para camperar e atirar no inimigo’.

**Pesquisadora** - *Okay!* Agora vamos para o último, que é Rushar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 1** - *Rush*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 1** - Invadir uma linha inimiga da forma mais rápida possível, empurrando e matando tudo pela frente.

**Pesquisadora** - É...poderia me citar um jogo e o seu exemplo de uso?

**Entrevistado 1** - Também no *DOTA2*, o jogador pode ficar na outra linha rushando, ou seja, forçando o inimigo para trás, levando tudo em sua frente. Exemplo: ‘ Vou rushar *bot*’.

**Pesquisadora** - *Okay!* Muito obrigada pelo seu tempo, agradeço bastante.

**Entrevistado 1** - De nada!



- ENTREVISTADO 2:  
<https://bit.ly/3w8vvOF>

**Pesquisadora** - Essa é a segunda gravação para a organização do vocabulário de empréstimos, que ocorre nos jogos *Multiplayer Online*. E vamos para o entrevistado 2, que é um jogador assíduo. Então, poderia me informar o máximo de termos aportuguesados que você conseguir se lembrar?

**Entrevistado 2** - Gankar; Stunar; Buffar; Buildar; Dropar; Farmar; Mobar; Stackar ;Blindar e Tankar também.

**Pesquisadora** - Então vamos começar por Gankar. Poderia me informar qual é o equivalente de gankar tankar em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Gank*. Nesse contexto, é relacionado a suporte.

**Pesquisadora** - É... poderia me informar a função de gankar?

**Entrevistado 2** - Gankar é o ato de mover-se de forma furtiva até a *lane* do seu parceiro de equipe, pra criar uma desvantagem numérica para o seu inimigo. Então fica aí, pelo menos dois contra um.

**Pesquisadora** - Bem, como foi explicado no primeira... na primeira gravação, sabemos que a função é mais geral, e que... dependendo do jogo, o modo em que ela vai ocorrer, pode mudar um pouco né... já que são, histórias diferentes e objetivos diferentes. Então poderia me citar um jogo e me dar um exemplo de uso, que no caso, seriam frases que você utiliza em uma *call*?

**Entrevistado 2** - Certo! É.. por exemplo, no jogo *DOTA2*, a frase que é muito usada, é... eu vou é ‘Eu vou gankar *bot* pra levar a torre mais rápido’, ou seja, você vai lá fazer essa interferência, quer dizer, essa vantagem numérica, pra poder adiantar aquela linha.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Stunar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Stun*. Que vem de atordoar.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 2** - Áaa... o Stun é uma habilidade que você usa tanto pra finalidade de atacar, impedir que o inimigo reaja, quanto para a finalidade de fuga, né... impedir que o inimigo ataque você, e aí você tem tempo para fugir dele.

**Pesquisadora** - É...poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - Ainda no *DOTA2*, uma outra frase que a gente costuma usar muito é: ‘ Stuna o inimigo quando ele estiver na *range* de ataque. E aí é...quando o inimigo está ao alcance de algum outro ataque, você atordoar ele pra que uma ou mais pessoas ataque.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Buffar. Qual seria é...é seu equivalente em inglês? Qual é né, seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Buff*. Ela é mais relacionada à 'pele'. Nesse contexto, seria como enfeitar, mais ou menos isso.

**Pesquisadora** - A sua função?

**Entrevistado 2** - Ela aumenta as características base de um outro personagem, ou seja, você usa a habilidade de um personagem, para aumentar as habilidades de um outro personagem.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - Áaa... no jogo *World of Warcraft*, é... o pessoal costuma muito dizer: 'Estou causando pouco dano, me buffa novamente', ou seja, a pessoa vai usar as habilidades para aumentar aquele dano infringido.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Buildar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Build*. Que é, mais ou menos, um termo de construir ou montar.

**Pesquisadora** - A sua função?

**Entrevistado 2** - Áaa... buildar é você... construir as características de um personagem, né... Então você vai definir se ele vai ser um personagem mais ligado ao ataque, mais ligado à defesa...ou habilidades.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - Hum... no caso do... jogo *League of Legends*, é... costuma a gente falar: 'Vou buildar *AD Carry*, que é para dano, porque só tem eu que causa dano físico', ou seja, eu vou trabalhar bastante o dano, porque só eu, estou nessa classe de dano.

**Pesquisadora** - Agora, Dropar. Poderia me informar seu equivalente?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Dro...* a palavra *Drop*. Que é mais ou menos, largar.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Dropar, é... é você... por exemplo, retirar um item do seu inventário porque está ocupando muito espaço, ou, quando você está farmando, matando monstros, você... esses monstros dropam itens para que você possa fazer o uso deles.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - No jogo *Minecraft*, por exemplo, a gente pode falar: 'Olha, eu dropei um diamante na camada 16', ou então: 'Eu vou dropar essa *suit* aqui no meio do mato, porque ela não me serve mais'.

**Pesquisadora** - Okay! Agora vamos para Farmar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Farm*. Que é mais ou menos fazenda, ou plantação.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Ffarmar é gerar recursos. Então no caso quando você precisa gerar recursos ali... no jogo pra poder... adquirir outros bens, aí você vai farmar.

**Pesquisadora** - E um jogo? E um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - No jogo *Tribal Wars*, ah... é comum a gente comentar, por exemplo: 'Preciso conseguir recursos, vou farmar aldeias abandonadas'.

**Pesquisadora** - Okay, muito obrigada! Agora vamos para Mobar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Mobile*. Que é mais ou menos, móvel.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Mobar consiste em você...trazer vários monstros, juntar vários monstros de diversos pontos, pra que possa atacá-los, com uma *skill* que dá dano em área, né, para uns ataques em área.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - Áaa... no jogo *Ragnarok Online*, por exemplo, a gente costuma dizer: 'Vou mobar com o Sacerdote e atacar com a minha AOE', que é a *skill* com dano em área.

**Pesquisadora** - Agora vamos para... Stackar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Seria a palavra *Stack*. Que vem, mais ou menos, de empilhar.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Stackar... é você reunir vários desses mobs em um único ponto, e eles vão ficar reunidos nesse único ponto, pra que outra pessoa venha, e mate todos de uma vez para adquirindo experiência mais rápido.

**Pesquisadora** - Portanto, enquanto mobar, ele elimina os... os mobs. *Stack* reúne.

**Entrevistado 2** - Isso...exato! No mobar, você... reúne todos eles e elimina você mesmo. No *stack*, você geralmente faz pra que uma outra pessoa venha e os elimine, e eles ficam parados em um só canto.

**Pesquisadora** - Okay, obrigada! Agora Blindar. Poderia me informar... seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Blindar, vem da palavra *Blind*. Seria, cego.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Quando um jogador seleciona um herói sem observar... os heróis que a equipe escolheu, ou que a própria equipe escolheu, ou que a equipe adversária escolheu escolheu. Então a gente diz mais ou menos, que ele selecionou o herói às cegas.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - No... *League of Legends*, é comum a gente comentar, por exemplo: 'O *mid* blindou, e agora a gente vai ter que pegar *tank*, se não a gente perde', ou seja, ele fez essa escolha sem levar em consideração as outras escolhas, e agora a gente vai ter que resolver tudo isso aí.

**Pesquisadora** - Agora, podemos ir para o último, que é Tankar. Poderia me informa seu... seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 2** - Vem da palavra *Tank*. Que significa tanque, no sentido de tanque de guerra.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 2** - Consiste em receber o máximo de dano possível dos adversários, pra que os seus outros companheiros de equipe, que não estão recebendo dano, nem as habilidades, possam utilizar das habilidades deles, para poder derrotar o pessoal.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 2** - Ainda no jogo, *League of Legends*, é comum a gente comenta por exemplo: 'Vou tankar o *mid*, e você *ulta* nele', você usa a sua habilidade principal nele, enquanto eu tô aqui recebendo o dano aqui por você.

**Pesquisadora** - Muito obrigada!

**Entrevistado 2** - Valeu, estamos aí!

**Pesquisadora** - Agradeço muito! Obrigada por seu tempo.

**Entrevistado 2** - De nada!

- ENTREVISTADO 3:  
<https://bit.ly/3I9IF80>

**Pesquisadora** - Essa é a terceira gravação para a organização do vocabulário de empréstimos, que ocorre nos jogos *Multiplayer Online*. E vamos para o entrevistado 3, que não joga, mas sim, dá aula! Então, poderia me informar o máximo de termos apor... aportuguesados que você consegue se lembrar?

**Entrevistado 3** - Ãaa... Rushar; Farmar; Mobar; Healar; Feedar; Stunar; Gankar; Craftar; Tankar; Lurar; Baitar; Blindar; Buffar; Buildar, Debuffar... acho que só.

**Pesquisadora** - Então... vamos começar por Rushar, e você poderia me informar, qual o equivalente de rushar em inglês?

**Entrevistado 3** - Ãaa... rushar vem de *Rush*, que seria correr... se apressar.

**Pesquisadora** - Okay! Poderia me informar a função... é, de rushar?

**Entrevistado 3** - Ãaa.. dependendo do jogo, tem uma...tem uma função diferente. Em alguns, o *rush* é... é uma atividade específica de você... de você ir direto no objetivo e concluir ele o mais rápido possível. Em outros, você fala mais como...ãaa., algo que você tem que fazer apressadamente. Tipo: 'Ah! Tenho que rushar uma *'build'*'. Então, tipo, você tem que fazer... você tem que comprar atributos daquilo que você quer o mais rapidamente. Em outros como no *League of Legends*, quando você rusha uma *lane*, então você... tenta faz... destruir aquela... aquela rota o mais rápido possível.

**Pesquisadora** - Entendi! E, como sabemos é, dependendo do jogo, o modo em que as ações vão ocorrer, pode mudar um pouco. E já que são jogos com histórias e objetivos diferentes, então... você poderia me citar um jogo e dá um exemplo de uso, que no caso seriam frases que você utiliza ao jogar em uma *call*?

**Entrevistado 3** - Ãaa... no *Counter-Strike*, ãaa., cê tem o objetivo deee... de colocar a bomba em um dos dois lugares do mapa, então a gente usa assim: tem o ponto A e o ponto B onde você pode colocar essa bomba. Então, geralmente, a gente fala: 'Ah! Vamos rushar B', então todo mundo sabe que o time inteiro vai para o lado B do mapa, pra... pra colocar a bomba o mais rápido possível.

**Pesquisadora** - Okay! Agora vamos para... Farmar. Poderia me informar o equivalente de farmar?

**Entrevistado 3** - Farmar vem de *Farm*, e ele é recolher recursos.

**Pesquisadora** - Poderia me informar sua função?

**Entrevistado 3** - Ah! Em alguns jogos, você farma matando tropas, e essas tropas te dão XP, experiência e dinheiro. E aí, jogos MOBA são *Multiplayer Online Battle Arena*, a função principal deles é você farmar onde, tipo, seu personagem, ele só vai ficar bem forte se você farmar. E... como o... *League of Legends*, *DOTA*, o... *Legends Mobile*, o... *Wild Rift*... Então você mata essas tropas, e aí você está farmando.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo, e dá um exemplo de uso dele?

**Entrevistado 3** - No próprio *League of Legends* mesmo, você farma o... o que a gente chama de *minion*, que são as tropas. Você farma as tropas para conseguir XP e dinheiro. E aí com isso, você compra equipamentos para melhorar seu personagem.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Mobar. Poderia me informar o equivalente de mobar em inglês?

**Entrevistado 3** - Ãaa... mobar vem de *Mob*, e *mob* é a abreviação de monstros. Então... quando, no caso o... mobar é você juntar o máximo de... é você juntar monstros. Então assim, quando tem vários monstros, um do lado do outro, você chama aquilo de *mob*. Se tiver só um monstro, você não chama de *mob*, você não chama aquilo de monstro mesmo. Seria meio que o coletivo de monstros.

**Pesquisadora** - É... poderia me informar a função?

**Entrevistado 3** - Ãaa... a função nos jogos, é você falar sobre... sobre um conjunto de monstros em uma determinada área. Então quando você moba, você reúne esses monstros. O *mob* a gente usa às vezes como o verbo de mobar, de você reunir os monstros, e às vezes você é...e às vezes a gente cita como o conjunto de monstros em um lugar.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Nos vários RPGs e MMORPGs, a gente usa constantemente. A gente fala: 'Ah! Vou matar determinado *mob*'. Então a pessoa já sabe aonde é que está aquele *mob* no mapa e tudo mais. Ou então a gente fala: 'Ah! Vou mobar', então, tipo... a pessoa sabe que você vai reunir aqueles monstros pra fazer determinada ação.

**Pesquisadora** - Okay! É... agora vamos para Healar, é healar mesmo?

**Entrevistado 3** - Às vezes sim, e às vezes não!

**Pesquisadora** - Qual é o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - O... O healar vem de *Heal*, que é o curar em inglês. E tem as duas variantes: tem pessoas que falam healar, e tem pessoas que falam hilar por causa do inglês *heal*. Eles meio que aportuguesam para hilar. Ãaa... é... simples e puramente curar alguém.

**Pesquisadora** - É... poderia... citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Ãaa... é bem comum em... em RPGs, ãaa... também, MOBAS, vários... vários jogos que tiver a função de cura.

**Pesquisadora** - É... Mas tem um jogo, assim, específico? Pra dar um exemplo de uso também?

**Entrevistado 3** - Ãaa... geralmente, os... os jogos de RPG Online, ãaa... existem classes que tem a *skill*, habilidade de curar, então, pode ser o *World of Warcraft*, *Ragnarok*...

**Pesquisadora** - Então vamos para Feedar. É...poderia me informar equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - Ãaa... o feedar vem de *Feeding*, que é alimentar, e ele é bastante popular nos MOBAs. O *Feeding* é você... morrer várias vezes pra uma pessoa, e assim, quando ela te mata, ela recebe mais dinheiro do que... ela ganharia farmando. Então a pessoa feedada, ela tem muito dinheiro e ta muito forte, porque ou ela farmou muito, ou ela matou bastante personagem. E aí, ela está feedada, ela ta tipo, muito forte.

**Pesquisadora** - Entendi! Poderia me citar um jogo e me dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Ãaa... um exemplo de uso no... nos MOBAs... *League of Legends* mesmo, ãaa... feedado ou feedei, toda partida vai acontecer. Alguém sempre vai estar muito feedado ou então, tipo, alguém é melhor do que você, então você fala que você feedou aquela pessoa., que ele te matou muitas vezes.

**Pesquisadora** - E agora vamos para Stunar. Poderia me informar, é, seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - Stunar vem de *Stun*, que é... atordoar e assim como *heal*, é uma palavra de uma habilidade dos jogos que as pessoas... ãaa... usam na praticidade mesmo. Tipo, ela fala o nome da... da habilidade, a pessoa usa em mim e aí eu fico stunado.

**Pesquisadora** - Qual é a função de stunar?

**Entrevistado 3** - Ãaa... função de stunar é você... para os movimentos de algum personagem. Quand... Quando o personagem fica atordoado, ele geralmente não consegue andar, não consegue usar habilidades, e aí a vantagem é disso.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo, e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - No *DOTA*, vários... vários personagens têm habilidades de *stun*, então, quando acontecem duelos, ou... ou lutas em grupos, é... muito vantajoso ter o seu inimigo parado aonde você quer, ou então, ãaa... essa vantagem de mais pessoas, é, usando habilidades na... na luta.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Gankar. Poderia me informar, ãaa... seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - Gankar vem de *Gank*, que é... é uma palavra que foi... meio que inventada por causa dos jogos, que ainda não se sabe muito bem da onde veio, mas geralmente... atribui a ela... como *gank*, de tipo gangue, você tem tipo a sua... o seu grupinho assim. E aí nos jogos, o *gank* é usado de você... de você atacar outra pessoa de surpresa.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - O *gank*, a gente usa bastante também no *League of Legends*, ãaa... todas as partidas, praticamente, se tem *ganks*, porque cada um tem uma função durante a partida. Geralmente, que vai na rota da selva, ele... ele farma a selva, matando os monstros da selva, e aí ele ajuda as outras rotas, gankando elas. Então, geralmente ele faz a selva, e aí ele *ganka top*. Nisso, são duas pessoas contra um na rota do topo. O *gank* é para ajudar o seu aliado a ficar feedado.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Craftar. Poderia me informar, o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - Craftar vem de *Crafting*, que é criar, confeccionar e... é uma função bem... que tem em bastante jogos. Toda criação de itens é baseada nessa função de *Crafting*.

**Pesquisadora** - ãaa... poderia me... citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - No *Minecraft*, o próprio nome já tem a... você... você recolhe recursos, e aí você *crafta* os seus itens como picaretas, armas, espadas, armaduras...

**Pesquisadora** - Então basicamente, combina..é.. esses recursos para fabricar um item, né?

**Entrevistado 3** - Isso!

**Pesquisadora** - Então agora vamos para Tankar. Poderia me informar o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 3** - Ah! Tankar vem de *Tank*, é praticamente você... você ser um tanque de guerra, você receber o máximo de dano possível ao invés dos seus aliados. Então, geralmente um personagem *tank*, ele é um personagem que tem bastante defesa, tanto defesa física, quanto defesa mágica e bastante HP, que é vida.

**Pesquisadora** - E poderia me informar... me citar um jogo e.. e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - ãaa... no *World of Warcraft*, ãaa... tem os paladinos, eles tem geralmente a função de *tank*, então, geralmente eles vão ficar apanhando pros... pros *mobs* ou pros *bosses*, pros chefões das *hits*, enquanto ãaa... enquanto ele é curado, enquanto ele é hilado pelos... pelos outros jogadores, e aí então, só ele toma o dano enquanto o resto do time está focado em curar ele ou atacar o monstro.

**Pesquisadora** - Agora, ãaa... vamos para Lurar. Poderia me informar seu equi... seu equivalente em inglês?



**Entrevistado 3** - Lurar vem de *Lure*, que seria provocar. Ãaa... o lurar, ele vem de... também de um nome de habilidades, que é você, ou provocar o monstro, ou se o monstro for agressivo, assim, ele te ataca se você passar perto dele. Você juntar esses vários *mobs* pra... pra juntar eles no menor espaço possível. É bem parecido com mobar também.

**Pesquisadora** - Poderia me... me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Ãaa... no *Ragnarok Online* os... os templários tinham a... tem a habilidade de lurar, então, você clica no... no monstro, e ele é provocado por você então ele só vai atacar você. Então você está lurando aquele *mob*.

**Pesquisadora** - Entendo! Agora vamos para Baitar, poderia me informar seu equivalente em inglês e a sua função?

**Entrevistado 3** - Ãaa... baitar vem de *Bait*, que é... isca. Então é você... você fazer uma arapuca para alguém, então você finge que você está sozinho em um lugar, e aí quando vierem te atacar, o seu time está preparado pra contra-atacar.

**Pesquisadora** - Então ele serve de isca pra fazer uma emboscada.

**Entrevistado 3** - Isso!

**Pesquisadora** - Poderia me informar, me citar um jogo e, um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - No *League of Legends* mesmo, assim, geralmente você está na sua rota sozinho, então você fica fingindo que... que você não está prestando atenção no... no jogo, então você está baitando o seu inimigo, e aí ele fica... com... se ele... quando ele vem para cima de você, então tipo, o seu caçador da selva pode vim gankar e te ajudar a matar ele e tudo mais. Ou então vocês fingem que tão fazendo um objetivo, sendo que vocês estão escondidos, só esperando pra alguém aparecer, então ele tipo, foi baitado.

**Pesquisadora** - Agora vamos para, como é que é.. Blindar /blaindar/, não sei. As pessoas chamam de blindar /blindar/. Poderia me informar seu equivalente em inglês e a função?

**Entrevistado 3** - Blindar /blaindar/ vem de *Blind*, que é cegar. Tem... tem duas funções que você... dependendo se tiver uma habilidade chamada *blind*, as pessoas vão falar: 'Blinda ele', então tipo, cega ele. Então, personagens blindados, a visão deles é bem reduzida, então ele não sabe o que está acontecendo em volta dele. Em MOBAs geral, o blindar é você... você escolher um personagem sem saber o que o outro time está escolhendo.

**Pesquisadora** - Okay! Então poderia me informar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - No... *League of Legends* mesmo, nos campeonatos, é bem comum uma pessoa blindar um personagem. Muitos personagens tem vantagens assim, muito fortes acima de outros, então a pessoa escolheu um personagem que não tá tão forte, ou então ele... ele escolheu um personagem que... que pode ir em várias funções, ele está blindando aquele

personagem, então ele tá jogando, ele tá escolhendo aquele personagem, sem saber contra quem ele vai enfrentar.

**Pesquisadora** - E agora vamos para Buffar. Poderia me informar seu equivalente e a função?

**Entrevistado 3** - Buffar vem de *Buff*, e a sua contraparte vem... vem de fortalecer. Então, geralmente nos jogos de RPGs, vários personagens tem habilidades que melhoram os seus atributos, então ele está buffando; como sacerdotes que têm *buff* de vida, *buff* de cura, *buff* de agilidade, *buff* de defesa...

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo, e um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Áaa... o *World of Warcraft* mesmo tem... todas as classes tem *skills*, habilidades de *buff* e algumas têm de *debuff*.

**Pesquisadora** - É... agora vamos Buildar. Poderia me informar seu equivalente e sua função?

**Entrevistado 3** - Buildar vem de *Build*, que seria construção. Então, buildar é você... meio que... fabricar o seu personagem. Áaa... em jogos, você tem várias funções, então, em alguns jogos, o mesmo personagem pode ter mais de uma função, então buildar é você escolher uma daquelas funções que ele pode... pode fazer. Por exemplo, o *tank*, ele pode buildar tanto pra defesa física e tanto para defesa mágica.

**Pesquisadora** - Entendo! Então... é uma habilidade né, da... que ocorre nas ferramentas de criação de personagem.

**Entrevistado 3** - Pode ser ferramenta de criação de personagem no... nos RPGs de mesa mesmo, áaa... você tem alguns arquétipos, onde... onde é a sua *build*, o que você tem! As suas habilidades áaa... seus equipamentos. Então você vai com uma *build* mais ofensiva, ou então você vai com uma *build* que é mais de controle.

**Pesquisadora** - Mas você comentou no... que é uma ferramenta de criação de personagem de RPG de mesa, mas para jogos *multiplayer*, também ocorrem?

**Entrevistado 3** - Também ocorrem em RPGs. Buildar, eu acho que ele surgiu nos RPGs, principalmente nos RPGs de mesa, e aí passou para os RPGs *Onlines*, pros RPGs Eletrônicos também.. e vários outros jogos, por mais que não sejam RPGs, ele tem essas funções de buildar também. Então é meio que você fazer, seu personagem do jeito que você quiser.

**Pesquisadora** - Então vamos para o último, que é Debuffar. Poderia me informar seu equivalente e a sua função?

**Entrevistado 3** - Debuffar é a contraparte de Buffar, né! Vem de *Debuff*, que é retirar os *buffs*. Então, você dá status negativos pra uma pessoa, você diminui os seus atributos.

**Pesquisadora** - Poderia me informar um... um jogo e citar um exemplo de uso?

**Entrevistado 3** - Ãaa... geralmente ele funciona em RPGs mesmo, assim como nos MOBAs tem bastante *debuff*, então você retira do seu inimigo as *skills*, as habilidades ou então você diminui os atributos daquele inimigo.

**Pesquisadora** - Bem... esse foi o último termo, né?! E eu agradeço muito pelo seu tempo, e muito obrigada!

**Entrevistado 3** - De nada!

- ENTREVISTADO 4:  
<https://bit.ly/38mtxRV>

**Pesquisadora** - Essa é a quarta gravação para a organização do vocabulário de empréstimos, que ocorre nos jogos *Multiplayer Online*. E vamos para o entrevistado 4, que já joga há um bom tempo também. Então, poderia me informar o máximo de termos aportuguesados que você consegue se lembrar?

**Entrevistado 4** - Uhum! ãaa... por exemplo, Rushar, Dropar, ãaa... Debuffar, Feedar, tem também Healar, Stackar, Stunar e... Upar.

**Pesquisadora** - Então vamos começar por Rushar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - *Rush*.

**Pesquisadora** - Poderia me informar a função de rushar?

**Entrevistado 4** - ãaa... rushar é avançar para alcançar o objetivo, e varia de acordo com o jogo.

**Pesquisadora** - E sabemos que a função é... mais geral e... dependendo do jogo, o modo pode mudar um pouco, já que são jogos com histórias e objetivos diferentes. Então poderia me citar um jogo, e me dar um exemplo de uso, que no caso seriam frases que você utiliza em uma call? Poderia me citar um jogo de rushar?

**Entrevistado 4** - ãaa... por exemplo, no *DOTA2*, os heróis de maior mobilidade, eles dão dano e são usados para rushar a *lane*.

**Pesquisadora** - E um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - ãaa... por exemplo: 'Vou aproveitar que estão em outra *lane* e vou rushar a *lane* do meio', por exemplo.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Dropar. Poderia me informar o equivalente de dropar em inglês?

**Entrevistado 4** - ãnrã... *Drop*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 4** - ãaa... é basicamente você largar um item, jogar um item que você tem no seu inventário.

**Pesquisadora** - É... poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - ãaa... por exemplo no... *Fortnite*, ãaa... é.. quando você, dependendo da cidade que você cai, você pode encontrar os itens né, de... é.. quantidade que tem lá, e aí

você... por exemplo, quer trocar de item e você quer dropar um item, então você tira ele do seu inventário e joga no chão né, larga ele.

**Pesquisadora** - Um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Ãaa... por exemplo: 'Vou dropar em Torres Tortas', que é uma cidade do... do *Fortnite*. Então você vai dropar as coisas lá.

**Pesquisadora** - Ah! Então, no caso, você encontra o drop né? Tipo, encontra seria... uma quantidade de *loot*, que é basicamente o saque que ocorre no *Fortnite*.

**Entrevistado 4** - Sim!

**Pesquisadora** - Então vamos para Debuffar. Poderia me informar o equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - Ãaa... *Debuff*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 4** - Ãaa... é tirar o... os efeitos de dano adicionais ou proteção e... é como retirar o... o *buff*.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - Ãaa... por exemplo, no *DOTA2*, o... o *debuff*, é, tira as vantagens recebidas no... no *buff*

**Pesquisadora** - Um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Hum, por exemplo... Ah: 'Não consigo matar o inimigo porque ele debuffou meu *damage*'.

**Pesquisadora** - *Okay!* Vamos para Feedar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - Ãaa... *Feed*.

**Pesquisadora** - Função?

**Entrevistado 4** - Ãaa... é... quando você morre muitas vezes, ou mata muito fazendo com o que você ou o inimigo fique bastante forte.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - Ãaa... por exemplo, em *Arena of Valor*, ãaa... é uma prática que dá nos recursos do jogador inimigo ou ao oposto.

**Pesquisadora** - É... um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Pera aí! Hum... exemplo: 'O meu aliado na *lane* do meio morreu tanto, que feedou o inimigo', eu acho que...

**Pesquisadora** - É... agora vamos para Healar, Hilar... dependendo como as pessoas chamam.

**Entrevistado 4** - É... hilar. Aham!

**Pesquisadora** - É... Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - Ãaa... *Heal*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 4** - Hum... é basicamente dar vida ao.... ao aliado, né.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - ãaa... por exemplo, em *Perfect World*, os sacerdotes contêm uma grande quan..é.. variedade de cura, e... e *buff*.

**Pesquisadora** - Um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Por exemplo: ‘ O sacerdote... nos healou várias vezes e conseguimos matar o chefe do grupo’.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Stackar. Poderia me informar seu... é... equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - ãnrã... *Stack*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 4** - ãaa... é acumular algo; fazer pilha de moedas e juntar moedas,

**Pesquisadora** - Okay! É... poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - ãaa... pera aí! Por exemplo, no *Clash of Clans*, o ouro é acumulado, quando a gente abate o.... o cofre do... do inimigo

**Pesquisadora** - Poderia me citar um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Ah! Por exemplo: ‘Stackei todas as moedas’.

**Pesquisadora** - E... vamos para Stunar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - *Stun*.

**Pesquisadora** - Fra... é... função?

**Entrevistado 4** - Então, é... assim, ao stunar alguém, tipo, ela fica parada por determinados segundos sem poder andar, atacar ou usar o... as habilidades, as *skills*.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - ãaa... pera aí! ãaa... no Clash Royale, ãaa... há uma carta que ela é ativada né, e aí stuna o inimigo, que acaba o impossibilitando de jogar qualquer carta por.. Sei lá! Dois segundos.

**Pesquisadora** - Poderia me citar uma frase?

**Entrevistado 4** - ãaa... pera aí! Por exemplo: ‘Eu vou utilizar a carta de feitiço de gelo para stunar’.

**Pesquisadora** - Agora vamos para a última, que é Upar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 4** - ãaa... é *Up*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 4** - É... basicamente aumentar de... de nível.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo?

**Entrevistado 4** - Ãaa... por exemplo, no *Mobile Legends: Bang Bang* é um *skill* né. E aí, a gente pode aprimorar essa *skill* né, fazendo com que ela melhore.

**Pesquisadora** - E um exemplo de uso?

**Entrevistado 4** - Ãaa... por exemplo: 'Ah! Tenho que farmar até o level 4 para upar minha ultimate'.

**Pesquisadora** - Muito obrigada pelo seu tempo, por me ajudar nesse trabalho.

**Entrevistado 4** - Por nada!

**Pesquisadora** - Agradeço!

- ENTREVISTADO 5:  
<https://bit.ly/3wts3gE>

**Pesquisadora** - Essa é a quinta e última gravação para a organização do vocabulário de empréstimos, que ocorre nos jogos *Multiplayer Online*. E vamos para o quinto entrevistado, que não somente joga há um bom tempo, como também, tem um canal de jogos. Poderia me informar o máximo de termos aportuguesados que você consegue se lembrar?

**Entrevistado 5** - Posso sim! Gank de Gankar; Solar; Baitar; Stunar; Feedar; Farmar; Nerfar; Buffar; Upar e Buildar.

**Pesquisadora** - Então vamos começar por Gankar. Poderia me informar o equivalente de Gankar em inglês?

**Entrevistado 5** - *Gank*.

**Pesquisadora** - Poderia me informar a função de gankar?

**Entrevistado 5** - Gankar é uma ação de emboscada.

**Pesquisadora** - Sabemos que, como a função é mais geral, como já expliquei, é... que dependendo do jogo, o modo em que ela vai ocorrer pode mudar um pouco, já que são jogos com histórias e objetivos diferentes. Portanto, poderia citar um jogo, e dar um exemplo de uso, que no caso, seriam frases que você utiliza ao jogar em uma *call*. Poderia me informar um jogo e um exemplo de uso de gankar?

**Entrevistado 5** - Vamos lá! No *League of Legends*, é... em gankar, o caçador inimigo, ele embosca o oponente pra fazer uma vantagem na rota, é... dando isso, uma vantagem pro seu aliado. A frase que a gente pode estipular disso é: ‘O caçador inimigo irá me gankar aqui no *midlane*, para podermos conseguirmos o abate do inimigo’.

**Pesquisadora** - Okay! Agora vamos para... Solar. Poderia me informar seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Solar vem de *Solo*.

**Pesquisadora** - E sua função?

**Entrevistado 5** - A função dele é... abater um inimigo.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - Solar, também no *League of Legends*, é... um aliado abate um inimigo em determinado ponto do jogo, para adquirir vantagens como experiências e subida de *level*. Uma frase bem típica que a gente tem disso é : ‘*Toplane* aliado solou o inimigo com um *hit*’.



**Pesquisadora** - Agora vamos para Baitar. Poderia me informar o equivalente de baitar em inglês?

**Entrevistado 5** - Baitar vem de *Bait*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 5** - A função é servir de isca pra uma emboscada, ou servir de isca pra... solar o inimigo entendeu? De uma forma que vá participar o time inteiro.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - Também no *League of Legends*, no *bait*, um jogador se faz de isca com o intuito de seus aliados abater o inimigo. Uma frase bem típica é: ‘A campeã Sona do aliado, se fez de *bait*, para que o inimigo fosse atrás do abate, só que não esperava os aliados escondidos na moita’.

**Entrevistado 5** - E agora vamos para Stunar. Poderia me informar o seu equi... equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Stunar vem de *Stun*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 5** - Atordoar o jogador inimigo é um efeito negativo, uma ação que deixa o inimigo inerte.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - Também no *LOL* ou *League of Legends*, é uma habilidade de atordoamento, como a gente já tem dito que impede a ação do inimigo, deixando ele parado. Uma frase que a gente tem de cotidiano para isso é: ‘O campeão Jhin do aliado stunou o inimigo para poder obter o abate’.

**Pesquisadora** - E agora vamos para Feedar. Poderia me informar o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Feedar vem de *Feed* ou *Feeder*.

**Pesquisadora** - Sua função?

**Entrevistado 5** - A função de feedar é quando um jogador morre muito na partida e deixa o inimigo mais forte.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - Também no *League of Legends*, é quando um jogador morre muito e deixa o inimigo muito mais forte, isso é um problema, então assim, a frase que a gente tem de cotidiano pra isso é: ‘O Draven deixou o inimigo Feedado, e por isso não consegue mais virar a partida’.

**Pesquisadora** - E agora vamos para Farmar. Poderia me informar o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Farmar vem de *Farm*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 5** - Gerar recursos... é um objetivo de gerar recursos. Como se disser... é abater um inimi... é... abater um *minion*, pra poder você conseguir *gold*, abater um inimigo, pra conseguir experiência.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e dar um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - No *LOL*, que é no *League of Legends*, é eliminar *minions* para conseguir ganhar *gold*. Ou como eu tenho dito, eliminar é... um campeão pra poder ganhar experiência ou *gold*. Também é da mesma forma, também é um *farm*. É... uma frase: 'O inimigo está com mais farm que eu nesta partida, terei que farmar mais'.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Nerfar. Poderia me informar o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Nerfar vem de *Nerf*.

**Pesquisadora** - E a função?

**Entrevistado 5** - Função ele tem um efeito negativo de deixar o jogador mais fraco, vamos se dizer que é o campeão mais fraco.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - No *League of Legends*, é uma atualização de balanceamento, que causa o enfraquecimento do campeão, que é no mesmo caso que eu coloquei na base de cima, né! Uma frase que a gente pode colocar nisso: 'O campeão Pike está nerfado nessa temporada'.

**Pesquisadora** - E vamos para Buffar. É... poderia me informar o equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Buffar vem de *Buff*.

**Pesquisadora** - E a sua função?

**Entrevistado 5** - Ela tem efeito positivo de deixar o jogador mais forte.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - No *League of Legends*, é uma atualização de balanceamento, que causa o fortalecimento do campeão. O contrário de *nerf*, aqui a gente tem já fortalecimento do campeão, que é numa base de uma frase que a gente pode colocar: 'Fiddlesticks está bufado demais, não consigo lutar contra ele', muito forte.

**Pesquisadora** - Agora vamos para Upar. Qual é o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Seu equivalente é o *Up*.

**Pesquisadora** - E a função?

**Entrevistado 5** - Sua função é subir de *level*.

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - No *League of Legends*, subir de nível e ficar mais forte que o oponente, ou ficar mais forte dentro do *game*. Vamos dar esse exemplo, e uma frase: ‘Vou upar rapido para poder subir de elo’.

**Pesquisadora** - Agora vamos para o último termo que é Buildar. E poderia me informar o seu equivalente em inglês?

**Entrevistado 5** - Buildar vem de *Build*.

**Pesquisadora** - E sua função?

**Entrevistado 5** - Buildar é comprar itens para fortalecer o *player*. Itens, talentos, o que for determinado, o que seja!

**Pesquisadora** - Poderia me citar um jogo e um exemplo de uso?

**Entrevistado 5** - No *League of Legends*, é possível comprar um conjunto de itens, runas e talentos que faz parte da *build* para auxiliar o personagem na partida. Um exemplo de frase para isso: ‘Buildei AP (que é poder de habilidade) para o veigar, estando com o talento ignite e flash, vou conseguir pegar o item Capuz da Morte de Rabadon’.

**Pesquisadora** - E agora se encerra essa entrevista e, eu agradeço bastante pelo seu tempo e sua contribuição. Muito obrigada!

**Entrevistado 5** - De nada!