



Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Letras - IL

Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas - LIP

Ulli Para-Asú Araujo

A COMUNICAÇÃO EM LEAGUE OF LEGENDS: compilação de glossário
terminológico

Brasília

2024

Ulli Para-Asú Araujo

**A COMUNICAÇÃO EM LEAGUE OF LEGENDS: compilação de glossário
terminológico**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas do Instituto de Letras da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras - Língua Portuguesa e Respectiva Literatura.

Orientador(a): Prof. Dr. Abdelhak Razky

Brasília

2024

CIP - Catalogação na Publicação

Ac Araujo, Ulli Para-Asú.
A COMUNICAÇÃO EM LEAGUE OF LEGENDS: compilação de
glossário terminológico / Ulli Para-Asú Araujo; orientador
Abdelhak Razky. -- Brasília, 2024.
73 p.

Monografia (Graduação - Letras - Língua Portuguesa e
Respectiva Literatura) -- Universidade de Brasília, 2024.

1. Glossário terminológico. 2. Terminologia. 3. League of
Legends. 4. Empréstimo linguístico. I. Razky, Abdelhak ,
orient. II. Título.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso propõe uma análise sobre a comunicação dos jogadores brasileiros de League of Legends, considerando os diversos empréstimos linguísticos e adaptações feitas em termos originários da língua inglesa. No âmbito de uma pesquisa qualitativa, foi investigado, por meio de um questionário digital, como os jogadores brasileiros percebem sua própria comunicação dentro do ambiente digital, como entendem os termos criados e usados pela comunidade e quão bem compreendem a língua inglesa. A partir dos dados coletados através do questionário e da análise de vídeos de jogadores influentes que transmitem suas partidas *online*, foi elaborado um glossário terminológico focado na comunicação específica dessa subcultura digital, sob os pressupostos teóricos da Terminologia. Foi elaborado um breve panorama sobre a história da Terminologia, partindo da Teoria Geral da Terminologia, de Eugene Wüster, até a Teoria Comunicativa da Terminologia, de Maria Teresa Cabré (1999; 2003 e 2011). Também foram utilizadas noções propostas por Enilde Faulstich (1995) e Rachel Boutin-Quesnel (1985) no que tange a definição de repertórios terminológicos. Diante dos dados dessa pesquisa, nota-se a influência e predominância da língua inglesa na criação de termos usados pela comunidade brasileira de League of Legends, mesmo quando existem traduções oficiais disponíveis, além de uma maneira de se comunicar específica desse grupo, que não é entendida por outros falantes da língua portuguesa não inseridos no contexto digital do jogo.

Palavras-chave: Glossário terminológico. Terminologia. League of Legends. Empréstimo linguístico.

ABSTRACT

This undergraduate thesis proposes an analysis of the communication among Brazilian players of League of Legends, considering the various linguistic borrowings and adaptations made to terms originating from the English language. Within the scope of a qualitative research, a digital questionnaire was used to investigate how Brazilian players perceive their own communication within the digital environment, how they understand the terms created and used by the community, and how well they comprehend the English language. Based on the data collected through the questionnaire and the analysis of videos from influential players who stream their matches online, a terminological glossary focused on the specific communication of this digital subculture was developed, under the theoretical assumptions of Terminology. A brief overview of the history of Terminology was provided, starting with Eugene Wüster's General Theory of Terminology, extending to Maria Teresa Cabré's Communicative Theory of Terminology (1999; 2003 e 2011). Concepts proposed by Enilde Faulstich (1995) and Rachel Boutin-Quesnel (1985) regarding the definition of terminological repertoires were also applied. The research data highlights the influence and predominance of the English language in the creation of terms used by the Brazilian League of Legends community, even when official translations are available, as well as a specific way of communicating within this group that is not understood by other Portuguese speakers who are not immersed in the digital context of the game.

Keywords: Terminological glossary. Terminology. League of Legends. Lexical borrowing.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1 - DISCUSSÃO TEÓRICA	11
1.1 História da Terminologia	11
1.2 Produtos da Terminologia	14
1.2.1 Dicionário	15
1.2.2 Léxico	16
1.2.3 Vocabulário	18
1.2.4 Glossário	18
1.3 Macroestrutura e microestrutura de repertórios terminológicos	20
1.4 Construção do glossário terminológico	21
CAPÍTULO 2 - JOGOS ONLINE	23
2.1 Panorama dos jogos online no Brasil	23
2.2 O jogo League of Legends	25
2.3 A comunicação em League of Legends	29
CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA	30
3.1 Objetivos gerais e específicos	30
3.1.1 Identificação dos termos	31
3.1.1.1 Questionário digital	32
3.1.2. Determinação do corpus	33
3.1.3 Construção do glossário terminológico	34
CAPÍTULO 4 - RESULTADOS DA PESQUISA	38
4.1 Análise geral	38
4.1.2 Siglas e acrônimos	38
4.1.3 Formação de verbos	40
4.1.4 Locuções verbais	41
4.1.5 As variações acerca do termo jungle	43
4.2 Análise do questionário digital	44
4.3 Glossário terminológico de League of Legends	52
4.3.1 Como ler o glossário	53
4.3.2 Glossário terminológico	54
CONSIDERAÇÕES FINAIS	73
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76

INTRODUÇÃO

Conheci o universo digital quando era muito nova, através dos *blogs*. Desde então, vejo que cresci e me desenvolvi junto à internet ao longo dos anos, acompanhando as novas redes sociais, as diferentes formas de se expressar e a grande variedade de conteúdos produzidos *online*. Foi chocante perceber que a comunicação dessa esfera nem sempre entregava a mensagem pretendida quando utilizada fora dela. As piadas que eram hilárias em uma rede social não faziam o menor sentido em uma festa de família com pessoas que não possuíam o mesmo acesso e contato com a internet. As expressões que eram facilmente compreendidas entre os amigos virtuais eram estranhas para outros da mesma faixa etária que não consumiam o mesmo conteúdo. Faço parte da primeira geração que cresceu com esse acesso à internet e, desde pequena, era nítida para mim a separação entre o mundo real e o mundo digital, principalmente por conta da comunicação.

Porém, com a chegada da pandemia causada pelo vírus COVID-19, que causou nosso isolamento social, a divisão entre o real e virtual foi diminuindo. As famílias que não podiam se reunir no almoço de domingo se encontravam via chamada de vídeo para manter o contato. Os amigos que não podiam se encontrar na cidade criavam grupos para realizar chamadas de voz. As *lives* se popularizaram, fazendo com que a diversão do final de semana fosse sentar no sofá da sala e assistir seu artista preferido, no quintal da casa dele, fazendo um show e transmitindo para milhares de pessoas. O ambiente de trabalho passou do escritório para a sala do *Zoom*, assim como a universidade saiu do campus e aconteceu em salas de aula virtuais. Foi nessa época que comecei a me integrar no mundo dos jogos *online*, como opção de entretenimento e contato com os amigos.

Apesar de muito adepta aos jogos de tabuleiro e estratégia, ao me deparar com o jogo *League of Legends*, me senti perdida. Eram tantas mecânicas, personagens e possibilidades de jogo que seria impossível criar um manual de instruções. A comunicação adotada no jogo não fazia sentido para mim. Não por conter muitos termos derivados da língua inglesa, mas por não compreender o contexto específico no qual estes eram adotados. Ainda que possuísse em meu vocabulário a palavra *tank* (tanque, no inglês), não fui capaz de decodificar o significado

de intankável, no português. Somente após mais experiência e imersão no jogo, adquirindo conhecimento sobre suas dinâmicas e ferramentas, desenvolvi a capacidade de compreender a comunicação dessa comunidade.

Por ser um jogo desenvolvido na língua inglesa, *League of Legends* conta com um repertório de termos repleto de empréstimos linguísticos e variações que soam estranhas ao falante da língua portuguesa não imerso nesse contexto digital. Já existem servidores do jogo no Brasil e, conseqüentemente, traduções oficiais disponíveis, fato esse que não eliminou a presença e influência do inglês na fala dos jogadores brasileiros. A existência dessa comunicação especializada foi a inspiração para esse trabalho, que possui como objetivo geral a compilação de um glossário com os diversos termos específicos desse grupo e, através dele, apresentar como os jogadores falantes da língua portuguesa transformam e adaptam palavras originadas na língua inglesa no contexto do jogo.

Para tal, os pressupostos da Terminologia, especialmente a Teoria Comunicativa apresentada por M. Teresa Cabré (2003; 2011), que observa o comportamento dos termos dentro de seus contextos específicos, serão norteadores para a compilação desse glossário terminológico, permitindo a identificação e estruturação dos termos apresentados, considerando a linguagem adotada em *League of Legends* como uma linguagem de especialidade. Foram estabelecidos objetivos específicos para tornar possível a execução dessa proposta, sendo eles: (a) identificar termos usados pela comunidade de *League of Legends* que possuem origem na língua inglesa; (b) estabelecer o *corpus* compreendendo a frequência de uso e relevância dos termos; (c) construir um glossário monolíngue para falantes da língua portuguesa; (d) observar como ocorrem as adaptações entre o inglês e português; (e) determinar se há preferência entre os termos adaptados da língua inglesa e as traduções disponíveis na língua portuguesa.

Para identificar os termos usados por jogadores brasileiros de *League of Legends*, serão analisados vídeos de *streamers* (pessoas que transmitem suas partidas ao vivo, enquanto se comunicam com seus espectadores) populares nas plataformas *YouTube* e *Twitch*. Além disso, serão gravadas chamadas de voz entre a autora e outros jogadores enquanto participam juntos de partidas, para análise posterior. A delimitação do *corpus* será feita através da

frequência de uso dos termos e a relevância destes, que será determinada pela própria comunidade através de um questionário digital, aliado ao conhecimento e experiência da autora como integrante desse grupo. O questionário digital também será usado para compreender se os jogadores possuem alguma preferência entre as traduções oficiais em português e os termos desenvolvidos pela comunidade brasileira, oriundos do inglês. Por fim, a construção do glossário será feita através do *software* LexiquePro, que permite a compilação e organização dos dados adquiridos, para que seja possível observar como ocorrem as adaptações entre a palavra de origem inglesa e a adaptação na língua portuguesa.

O presente trabalho será composto por quatro capítulos, nos quais será detalhada a abordagem teórica, o contexto geral dos jogos *online* e, especificamente, do funcionamento de *League of Legends*, a metodologia adotada e os resultados da pesquisa.

No capítulo um, será abordada a história da Terminologia, desde a teoria de Wüster até correntes contemporâneas, como a Teoria Comunicativa Terminológica (TCT) de Cabré, que guiará o desenvolvimento do glossário terminológico. Tratarei da diferença entre glossários, léxicos, vocabulários e dicionários, os definindo e expondo, posteriormente, as etapas necessárias para a confecção de um glossário terminológico.

No capítulo dois, será apresentado um breve panorama sobre o contexto dos jogos online no Brasil, utilizando dados da Pesquisa Games Brasil (PGB - 2024). Em seguida, será explicada a dinâmica e funcionamento de *League of Legends*, evidenciando a complexidade do jogo e como ocorre a comunicação entre jogadores dentro de uma partida, apontando dinâmicas e detalhes que influenciam o uso de termos especializados.

No capítulo três, será apresentada a metodologia utilizada para construção do *corpus*, desenvolvimento do glossário terminológico e a execução do questionário digital realizado com jogadores para obter mais informações sobre suas percepções quanto à comunicação dentro do jogo.

Por fim, no capítulo quatro, serão apresentados os resultados do projeto, que consistem na análise do questionário digital, que auxiliará não somente a construção do

corpus, como também a determinação da existência de uma preferência entre os termos adaptados da língua inglesa e as traduções disponíveis da língua portuguesa; e a apresentação do glossário terminológico construído através das análises de vídeos de jogadores, das gravações de voz ao longo de partidas e contribuições de membros da comunidade que participaram do questionário digital.

CAPÍTULO 1 - DISCUSSÃO TEÓRICA

Este capítulo apresenta a base teórica da pesquisa, abordando a história da Terminologia, seus principais conceitos e a metodologia de construção de glossários. A partir de uma perspectiva histórica e teórica, será possível compreender como a Terminologia se desenvolveu enquanto campo de estudo, suas definições e como se aplica na elaboração de glossários monolíngues e bilíngues.

1.1 História da Terminologia

A Terminologia, enquanto disciplina científica, teve seu marco inicial no século XX, após a segunda guerra mundial, com os trabalhos de Eugen Wüster, considerado o fundador da Teoria Geral da Terminologia (TGT). Wüster propôs que os termos técnicos deveriam ser unívocos, com uma única relação entre termo e conceito, a fim de evitar ambiguidades na comunicação técnica e científica. Sua obra "The Machine Tool. An interlingual Dictionary of Basic Concepts" é um exemplo clássico de sua tentativa de sistematizar e padronizar termos em uma linguagem plurilíngue que pudesse ser usada internacionalmente em contextos especializados. Wüster defendia que a padronização era essencial para a comunicação precisa entre especialistas de diferentes países e áreas do conhecimento.

Cabré (1999) descreve quatro principais períodos da TGT, sendo eles: Origem (1930-1960), Estruturação do campo de pesquisa (1950-1975), Clímax (1975-1985) e Expansão (1985-atualmente). Durante o período da Origem foram criados métodos para a formação sistemática dos termos e metodologias de tratamento dos dados terminológicos. No período da Estruturação, com a criação de grandes computadores, surgem os primeiros bancos de dados terminológicos, auxiliando na padronização internacional de termos técnicos científicos. É durante o período de Estruturação que a Terminologia é introduzida como disciplina, por Wüster, na universidade de Viena. No período do Clímax, com a presença de computadores pessoais, ocorrem desenvolvimentos expressivos no campo da Terminologia, com diversos projetos de planejamento de língua especializada e maior facilidade para processar dados terminológicos. Por fim, no período da Expansão, que teve seu início em 1985 e perdura até os dias de hoje, existem diversas ferramentas e recursos práticos

disponíveis, facilitando a cooperação internacional e resultando em desenvolvimentos e mudanças na Terminologia.

Devido a diversos motivos, a Teoria Geral da Terminologia predominou por muitos anos. Cabré (2003) explica essa ocorrência afirmando que Wüster foi o primeiro a estabelecer a Terminologia enquanto disciplina interdisciplinar autônoma, e durante muitos anos houve uma carência de novas publicações que pudessem enriquecer ou desafiar sua teoria. Além disso, a Terminologia era vista meramente como uma prática aplicada a outras áreas de conhecimento, sem a necessidade de uma revisão teórica profunda. No entanto, essa visão começou a ser refutada pela ciência cognitiva, as ciências da linguagem e as ciências da comunicação. Cabré (2003) expõe que a ciência cognitiva criticava a dificuldade em estabelecer uma distinção clara entre linguagem geral e especializada; as ciências da linguagem, como a linguística e sociolinguística, questionavam a necessidade de separação entre a linguagem geral e a especializada; já as ciências da comunicação tratavam a linguagem especializada não como um tipo de comunicação diferente, e sim como parte de um esquema com diferentes opções.

A partir dessas críticas, fez-se necessário restabelecer as fundações da teoria terminológica proposta por Wüster. Surgem, então, novas correntes propondo outras perspectivas quanto à Terminologia, como a Teoria Sociocognitiva de Temmermann, a Socioterminologia de Gaudin e, em especial, por tratar-se da vertente norteadora deste trabalho, a Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT) com seus pilares centrados nos trabalhos de M. Teresa Cabré.

A TCT propõe uma visão mais flexível e dinâmica da Terminologia, considerando o contexto cognitivo, linguístico e comunicativo em que os termos são utilizados. Essa abordagem multidimensional busca oferecer um modelo mais realístico que é capaz de refletir a complexidade da comunicação especializada. Cabré (2003) determina dois pressupostos principais para sua teoria: o primeiro afirma que a Terminologia é um conjunto de necessidades e um conjunto de práticas que visa resolver tais necessidades, enquanto também é um campo unificado de conhecimento; o segundo pressuposto é que os elementos da Terminologia são as unidades terminológicas.

Para Cabré (2003), a Terminologia compreende uma necessidade para atividades relacionadas à representação e transferência de conhecimento especializado, como a tradução técnica, ensino de línguas para objetivos específicos, escrita técnica, ensino de temas especiais, entre outros. A autora afirma que a Terminologia é necessária para todas as ocupações que lidam com conhecimento específico. Além disso, a Terminologia é um conjunto de aplicações que permite o desenvolvimento de produtos destinados a atender as necessidades citadas anteriormente. Para tal, estes produtos devem considerar seus destinatários e as atividades que podem ser realizadas ao utilizá-los, determinando o tipo de repertório (glossário, léxico, dicionário, etc), sua linguagem (monolíngue, bilíngue ou multilíngue) e suas informações (termos, definições, variantes, contexto, informações fonéticas e fonológicas, equivalências em outra língua, ilustrações, etc).

Cabré também compreende a Terminologia enquanto disciplina que é, portanto, um conjunto ordenado de princípios básicos sobre determinada área ou determinado objeto de conhecimento. Para a autora, uma teoria terminológica deve possuir como objetivo oferecer uma descrição de termos e fornecer um modelo metodológico que possa atender diversas necessidades. Estabelecendo a Terminologia enquanto campo de conhecimento, a autora avança sua proposta para determinar o objeto central da Terminologia: as unidades terminológicas.

Sobre as unidades terminológicas, Cabré (2003) diz que “são simultaneamente unidades de conhecimento, unidades de linguagem e unidades de comunicação”. Portanto, a descrição das unidades terminológicas deve abranger:

1. Um componente cognitivo
2. Um componente linguístico
3. Um componente sociocomunicativo

Para distinguir as unidades terminológicas de outras unidades de linguagem, como palavras ou unidades lexicais no uso geral, deve-se demonstrar que elas são específicas e detalhar essa especificidade. É importante que as unidades terminológicas atendam a condições restritas em cada um dos componentes listados acima.

Sob uma perspectiva cognitiva, Cabré (2003) defende que as unidades terminológicas devem: depender de um contexto temático; ocupar um lugar dentro de uma estrutura conceitual; ter seu significado específico estabelecido pelo lugar que ocupam na estrutura; ter seu significado definido explicitamente; considerar esse significado como propriedade da unidade e, por fim, devem ser definidas, reconhecidas e disseminadas pela comunidade especialista em questão.

Sob a perspectiva linguística, a autora defende que as unidades terminológicas devem: ser unidades léxicas; poder possuir estruturas lexicais e sintáticas; explorar todos os recursos de formação de palavras e aquisição de novas unidades, quando forem estruturas lexicais; poder apresentar coincidências com unidades pertencentes ao discurso geral; ocorrer como substantivos, verbos, adjetivos ou advérbios, enquanto classe de palavra; ocorrer como estruturas nominais, verbais, adjetivais ou adverbiais; pertencer a uma das categorias semânticas maiores; possuir significado específico dentro de uma área especializada; ter seu significado extraído de um conjunto de informações; obedecer a ordenação sintática de acordo com os princípios combinatórios dos itens lexicais de uma língua.

Por fim, seguindo a perspectiva comunicativa, Cabré (2003) determina que as unidades terminológicas devem: ocorrer em discursos especializados; adaptar-se a este tipo de discurso seguindo características temáticas e funcionais; dividir o discurso especializado com unidades presentes em outros sistemas icônicos ou simbólicos; ser adquiridas através de um processo de aprendizagem; ser basicamente denotativas (fato que não exclui conotações).

A visão adotada por Cabré na Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT) é uma evolução da Teoria Geral da Terminologia (TGT), de Wüster, pois admite que a linguagem especializada não é estática e deve ser analisada em seu uso real, considerando as interações entre especialistas e suas necessidades comunicativas específicas.

1.2 Produtos da Terminologia

A Terminologia é, portanto, a disciplina responsável pela sistematização e organização de termos técnicos e científicos usados em áreas especializadas de conhecimento. A pesquisa terminológica pode resultar em diferentes produtos, de acordo com o objetivo do autor, como dicionários, léxicos, vocabulários e glossários.

1.2.1 Dicionário

De acordo com Faulstich (1995), os dicionários são produtos que reúnem informações fonéticas, gramaticais, conceituais e referenciais das unidades lexicais. Eles são essenciais na sistematização e padronização das línguas, podendo auxiliar especialistas com um registro detalhado da língua, e leigos, com consultas gerais. Strehler e Gorovitz (2011) explicam que dicionários podem ser descritivos, apresentando signos linguísticos sem uma forte inclinação às normas, ou prescritivos, se baseando em normas oficiais e sendo, portanto, mais utilizados em um contexto escolar.

Os dicionários podem ser divididos em diversas categorias, de acordo com seu público-alvo e objetivo, como dicionários de língua, enciclopédicos, monolíngues, bilíngues e especializados. Faulstich (1995) detalha em sua obra diferentes repertórios lexicográficos e terminológicos com o apoio do *Vocabulaire Systématique de la Terminologie*, publicado em 1985 por Boutin-Quesnel, trazendo os seguintes formatos de dicionário:

1. **Dicionário de língua:** apresenta informações fonéticas, gramaticais, e semânticas das unidades lexicais de uma língua.
 - a. **Dicionário geral:** dicionário de língua que descreve unidades lexicais da mesma.
 - b. **Tesouro:** dicionário de língua com descrições exaustivas das unidades lexicais de um amplo corpus representativo de certa língua. Contém mais entradas e informações lexicográficas que um dicionário geral.
 - c. **Dicionário especial:** dicionário de língua que descreve unidades lexicais agrupadas devido à alguma característica específica, como dicionário de sinônimos ou gírias.

2. **Dicionário enciclopédico:** apresenta informações semânticas, gramaticais e fonéticas, voltadas para a realidade extralinguística.
3. **Dicionário ilustrado:** são descritos através de ilustrações ou contém ilustrações acompanhando seus verbetes.
4. **Dicionário histórico¹:** apresenta descrições das unidades lexicais de língua escrita, selecionadas em documentação histórica.
5. **Dicionário unilingue:** as unidades lexicais são apresentadas na língua à qual pertencem.
6. **Dicionário multilíngue:** as unidades lexicais são apresentadas em duas ou mais línguas.
7. **Dicionário de tradução:** apresenta unidades lexicais acompanhadas de equivalentes em uma ou mais línguas, contendo informações semânticas, gramaticais e fonéticas.
8. **Dicionário terminológico:** apresenta um grupo de termos de uma ou mais áreas

1.2.2 Léxico

Ainda baseada na obra de Boutin-Quesnel (1985), Faulstich (1995) detalha o léxico como um “repertório que inventaria termos acompanhados de seus equivalentes de uma ou várias línguas e que não comporta definições.” Contendo apenas um domínio, são categorizados de acordo com sua forma de organização, podendo ser:

1. **Léxico alfabético:** organizado em ordem alfabética
2. **Léxico sistemático:** organizado em ordem sistemática e comumente acompanhado de index

Strehler e Gorovitz (2011) descrevem o léxico como uma ferramenta útil para tradutores e profissionais que precisem relacionar terminologias equivalentes em diferentes

¹ Acrescentado por Faulstich (1995) em adição aos repertórios presentes na obra de Boutin-Quesnel (1985)

línguas. Os autores apresentam um exemplo que ilustra um léxico bilingue francês/inglês², sobre futebol, apresentando as categorias: eventos e instalações/materiais.

Figura 1: Exemplo de léxico

épreuves	events
tournoi féminin	women's tournament
tournoi masculin	men's tournament
installations / matériel	facilities / equipment
angle inférieur du but	bottom corner
angle le plus éloigné	far corner
arc de la surface de réparation	penalty arc
au deuxième poteau	far post
ballon	ball
banc des remplaçants	substitutes' bench
barre	bar
barre transversale ; transversale (n.)	crossbar
bas	socks
chaussures de football	football boots
crampon	stud
crampon	cleat
éclairage artificiel	floodlighting
état du terrain	condition of the ground / pitch
filets de but	goal net
gazon	lawn
gazon	grass
genouillère	kneepad
grillage	fence
grillage de séparation	crowd barrier
ligne	line
maillot	jersey
maillot	shirt
poteau de but ; montant	goal post

(Fonte: Manual do RepLET³)

² O léxico apresentado foi desenvolvido para os Jogos Olímpicos de Pequim e publicado no site www.lexique-jo.org/beijin, no modelo trilingue francês/inglês/mandarim. Infelizmente, no momento de acesso, o site encontrava-se fora do ar e não foi possível consultar o léxico citado.

³ O Manual do RepLET (Strehler e Gorovitz, 2011) é uma obra que busca auxiliar na elaboração de projetos terminológicos de estudantes de graduação em Tradução.

1.2.3 Vocabulário

Faulstich (1995) descreve o vocabulário como um conjunto de termos de uma área específica que descreve seus conceitos através de definições ou ilustrações. Boutin-Quesnel (1985) apresenta quatro modelos desse repertório, sendo eles baseados em sua ordenação (vocabulário alfabético e vocabulário sistemático) ou sua a linguagem (vocabulário unilíngue e vocabulário multilíngue).

Para ilustrar o vocabulário, Strehler e Gorovitz (2011) utilizam um trecho do *Vocabulaire du commerce électronique/Vocabulary of E-commerce*⁴, que é um vocabulário alfabético multilíngue (francês-inglês):

Figura 2: Exemplo de vocabulário

conversion rate	taux de transformation (n.m.)
The percentage of clicks leading to a purchase, a subscription or simply a query, obtained in relation to the total number of clicks for an advertised item.	Pourcentage de clics ayant abouti à un acte d'achat, d'adhésion à une offre ou simplement à une demande de renseignements, par rapport au nombre total de clics sur l'élément publicitaire.
cost per click; CPC	coût par clic (n.m.) ; CPC (n.m.)
The cost of an online ad established in relation to the number of clicks made by a visitor on an advertised item.	Coût d'une publicité en ligne établi en fonction du nombre de clics effectués par un visiteur unique sur un élément publicitaire.

(Fonte: Manual do RepLET)

1.2.4 Glossário

Boutin-Quesnel (1985) define o glossário, brevemente, como um repertório que define ou explica termos antigos, raros ou pouco conhecidos. Strehler e Gorovitz (2011) apresentam

⁴ Elaborado por Éric Charette e publicado em 2002 pelo Bureau de la traduction do Governo canadense

um exemplo presente no final do livro *Les Tambours noirs*⁵, tradução francesa do romance *Os Tambores de São Luís*, de Josué Montello, que ilustra essa definição:

Figura 3: Exemplo de glossário

Agogô : instrument de percussion, d'origine africaine, composé de deux clarines de fer, qu'on frappe avec une baguette également en fer.

Angico : arbre da la famille des mimosacées, du genre *piptdenia*, fournissant du bois de construction.

Ariri : variété de palmier.

(Fonte: Manual do RepLET⁶)

Faulstich (1995) desenvolve o conceito apresentando no *Vocabulaire Systématique de la Terminologie*, definindo o glossário enquanto:

- a) Repertório que:
 - i) Define termos de determinada área científica ou técnica
 - ii) Apresenta ordenação alfabética
 - iii) Pode conter ou não remissivas
 - iv) Pode conter sinonímia, variante(s) e equivalente(s)

- b) Repertório que:
 - i) Apresenta termos (normalmente de determinada área)
 - ii) Apresenta ordenação sistemática.
 - iii) Contém informação gramatical, definição e remissivas
 - iv) Pode conter ou não exemplo de contexto de ocorrência.
 - v) Pode conter sinonímia, variante(s) e equivalente(s)

- c) Repertório que:
 - i) Apresenta termos (normalmente de determinada área)
 - ii) Apresenta ordenação alfabética ou sistemática

⁵ Traduzido por Jacques Thiérot, Marie-Pierre Mazeas e Monique Le Moing

⁶ O Manual do RepLET (Strehler e Gorovitz, 2011) é uma obra que busca auxiliar na elaboração de projetos terminológicos de estudantes de graduação em Tradução.

- iii) Contém informação gramatical e contexto de ocorrência
- iv) É normalmente elaborado a partir de bases textuais informatizadas

O modelo (c) detalhado acima é o que mais se assemelha ao glossário terminológico que será apresentado como produto desta pesquisa, visto que os verbetes apresentarão o termo + classe gramatical + definição + contexto de ocorrência. Quanto à ordenação, foi escolhida a alfabética. O glossário será unilíngue, expondo os termos utilizados por jogadores brasileiros de *League of Legends* no contexto específico do jogo, apesar das unidades lexicais selecionadas se caracterizarem pela forte influência da língua inglesa. Strehler e Gorovitz (2011) apresentam um modelo que ilustra esse formato de glossário:

Figura 4: Exemplo de glossário

procédure d'événement *n.f.*
 Une **procédure d'événement**, au contraire, reste inactive jusqu'au moment où elle est appelée pour réagir à des événements provoqués par l'utilisateur ou déclenchés par le système.
 La meilleure stratégie de programmation consiste alors à placer les instructions communes dans une procédure distincte (une procédure générale), elle-même appelée par les **procédures d'événement**.

(Fonte: Manual do RepLET)

1.3 Macroestrutura e microestrutura de repertórios terminológicos

O *Vocabulaire Systématique de la Terminologie* detalha de forma breve a apresentação dos repertórios terminológicos. De acordo com Boutin-Quesnel (1985), eles apresentam em sua estrutura:

1. **Macroestrutura:** organização geral de um repertório
 - a. **Nomenclatura:** lista de entradas de um repertório
 - b. **Classificação**
 - i. **Sistemática:** organização das entradas seguindo uma ordem lógica ou metódica correspondente a um sistema de conceitos

- ii. **Alfabética**⁷: organização das entradas seguindo a ordem convencional das letras do alfabeto
 - iii. **Mista**: organização das entradas seguindo tanto a ordem alfabética, quanto a sistemática
2. **Microestrutura**: organização dos dados terminológicos presentes em um repertório
- a. **Artigo**: divisão de um repertório baseada em um conjunto de dados terminológicos referentes a um conceito
 - b. **Entrada**: termo que é objeto de um artigo em um repertório

1.4 Construção do glossário terminológico

Em seu artigo “Theories of Terminology: their Description, Prescription and Explanation”, publicado em 2023, Cabré determina que o foco central da Terminologia são unidades terminológicas multifacetadas, que operam sob uma série de condições derivadas do campo cognitivo, linguístico e comunicativo. Algumas das condições são que as unidades terminológicas dependem do contexto temático (campo cognitivo), são unidades lexicais que podem sofrer alterações pelo processo de formação de palavras (campo linguístico) e devem ocorrer em um discurso especializado (campo comunicativo). O produto final do estudo dessas unidades são dicionários, que procuram conceituar, amplamente, termos ou palavras de determinada língua; e glossários, que buscam apresentar as unidades de uma determinada especialidade.

Com o intuito de fortalecer o elo entre a teoria proposta por Cabré e a prática terminológica, a autora Gladis Almeida descreve, em seu artigo “A Teoria Comunicativa da Terminologia e a sua Prática”, publicado em 2006, os procedimentos metodológicos da

⁷ Boutin-Quesnel (1985) adiciona uma nota acrescentando que a classificação alfabética contínua (aquela que não leva em conta espaços em branco e sinais não alfabéticos) difere da classificação alfabética descontínua

elaboração de um produto terminológico, tendo em vista os postulados teóricos da TCT. A autora descreve sete procedimentos que devem ser seguidos, sendo eles:

1. A organização do corpus
2. A elaboração do mapa conceitual
3. O planejamento do protocolo de preenchimento das fichas terminológicas
4. A redação das definições
5. A organização da microestrutura
6. A organização da macroestrutura

O *corpus* é necessário pois, através dele, observamos o real uso dos termos e palavras sendo analisados, considerando sua situação comunicativa no ambiente natural de ocorrência, conforme os princípios da TCT. A etapa de organização do *corpus* consiste no levantamento de textos relevantes para a especialidade, dos quais são retirados os termos a serem compilados após validação de um especialista.

A elaboração do mapa conceitual é feita por terminólogos assistidos de especialistas da área em questão. Seu objetivo é determinar quais termos, após análise do especialista, são relevantes para aquele campo e devem ser sistematizados.

Após elencar os termos e palavras relevantes, é feito o preenchimento de uma ficha terminológica de cada um, apresentando suas informações relevantes. Cabe ao terminólogo determinar o que deve haver na ficha, considerando a necessidade de cada projeto. De acordo com a autora, “cada ficha pode comportar campos de equivalências em outras línguas, variantes e sinônimos, por exemplo”.

O quarto passo é a redação das definições, que consiste na significação dos termos dentro de seus contextos temáticos. Para cumprir essa etapa, o terminólogo deve possuir conhecimento sobre a área de foco, dominar aspectos da Terminologia e noções de Linguística.

Uma vez que os termos foram analisados e sistematizados, passa-se para a organização da microestrutura, ou verbetes. Nessa etapa, são preenchidas informações sistemáticas, que ocorrem em todos os verbetes, e não-sistemáticas, que não são recorrentes. Aqui, trata-se da entrada em si, da classe morfológica, equivalências em outras línguas (quando necessário), definição, entre outros.

Por fim, é feita a organização da macroestrutura, apresentando a estrutura geral do trabalho. Organiza-se as etapas anteriores (mapa conceitual, descrição dos verbetes) e outros elementos textuais, tal como introdução, índices e bibliografia. A macroestrutura deve garantir que o glossário seja acessível e funcional para seu público-alvo, facilitando a navegação e o uso prático do material.

Dada a importância do glossário enquanto produto da Terminologia para a organização e sistematização da comunicação em campos específicos, será explorado agora como o mundo dos jogos online está em constante crescimento e evolução, criando diversos espaços especializados que demandam conhecimento específico para tratar da sistematização de seu vocabulário.

CAPÍTULO 2 - JOGOS ONLINE

2.1 Panorama dos jogos online no Brasil

A constante popularização dos jogos digitais tornou-se um fenômeno global, seja pelo avanço das plataformas tecnológicas ou como consequência da pandemia do COVID-19, que fortaleceu a criação de ambientes digitais para contornar a necessidade de isolamento social. A Pesquisa Games Brasil (PGB) apresenta dados sobre a realidade brasileira no contexto de jogos digitais, explorando comportamentos dentro e fora do jogo e identificando diferentes níveis de experiência entre os participantes. Além de ser, primariamente, uma fonte de entretenimento, o universo digital apresenta oportunidades de trabalho e novas carreiras, reforçando sua significância na vida cotidiana da sociedade.

A proposta da PGB é traçar um panorama da realidade brasileira no que tange jogos digitais, investigando comportamentos *in-game* (dentro do jogo virtual), comportamentos *about gaming* (relacionado à experiência do jogador de modo geral, falando sobre onde jogam, por quanto tempo, em quais plataformas, entre outros fatores) e comportamentos *out of game* (abrangendo outros fenômenos e tendências sociais, como gostos e hábitos na vida cotidiana dos jogadores). Em 2024, a PGB entrevistou 13.360 pessoas no período de 21 de dezembro de 2023 a 17 de janeiro de 2024 e identificou que existem quatro níveis diferentes de experiências de jogo, organizando os jogadores em grupos baseados na relação que possuem com as plataformas de *games*. Estes níveis, do mais casual ao mais intenso, são: diversão, motivação, socialização e identificação.

A PGB (2024) identificou que 40% dos jogadores se enquadram no primeiro nível de experiência, a diversão, visto que “buscam benefícios tangíveis, como relaxamento, alívio do estresse ou melhora de habilidades (cognitivas, motoras ou sociais)” e possuem um senso de entretenimento. No segundo grau de experiência, a motivação, encontram-se 25% dos jogadores brasileiros, apresentando mais envolvimento e imersão com as plataformas e comunidades digitais, buscando um senso de engajamento. O terceiro grau de experiência, a socialização, conta com 20% dos jogadores brasileiros que possuem os jogos como fator importante para interagir com seu círculo social, gerando um senso de comunidade. Estes jogadores consomem não só jogos, como também contribuem para a cultura de *games* através de discussões e criação de conteúdo. Por fim, o quarto nível de experiência, a identificação, traz jogadores que utilizam os jogos como forma de autoexpressão e construção de identidade, gerando um senso de representação. Este grupo, composto por 15% dos jogadores brasileiros, enxerga os jogos não somente como entretenimento, mas como uma cultura, levando essa identificação para itens de moda, acessórios, decoração do lar, tatuagens, entre outras formas de expressão.

Dentre os entrevistados pela PGB (2024), 73,9% afirmam ter o costume de jogar jogos digitais, representando um aumento de 3,8% em relação ao ano anterior. Além disso, 85,4% consideram jogos eletrônicos como uma de suas principais formas de diversão e 52,4% concordam totalmente ou parcialmente que o setor de *games* brasileiro oferece boas

oportunidades para trabalho e carreira, seja no âmbito da programação ou criação de conteúdo em jogos digitais.

Profissões relacionadas a *eSports* (esportes digitais) foram listadas como uma das mais promissoras aos olhos dos entrevistados, uma vez que o consumo de conteúdos relacionados a jogos também cresce com sua popularização. *League of Legends* conta com o maior e mais assistido campeonato de *eSport* atualmente, o *Worlds*⁸, um campeonato envolvendo 12 times de diversos países, selecionados através de campeonatos regionais, como o CBLOL⁹ (Campeonato Brasileiro de League of Legends), que é transmitido em plataformas digitais e conta com apresentadores que variam entre ex-jogadores profissionais, *streamers* e influenciadores do meio. A comunicação usada por essas figuras influencia a construção do léxico da comunidade de espectadores.

O crescimento dos jogos online trouxe, portanto, o desenvolvimento de dinâmicas e vocabulários próprios de suas subculturas. Dentro desse contexto, *League of Legends* se destaca como um dos principais jogos de estratégia em equipe, exigindo constante comunicação entre jogadores e, conseqüentemente, a criação de uma linguagem específica desse meio. A seguir, será explicado o funcionamento básico do jogo, oferecendo uma visão mais acessível de suas mecânicas para o entendimento de não jogadores.

2.2 O jogo *League of Legends*

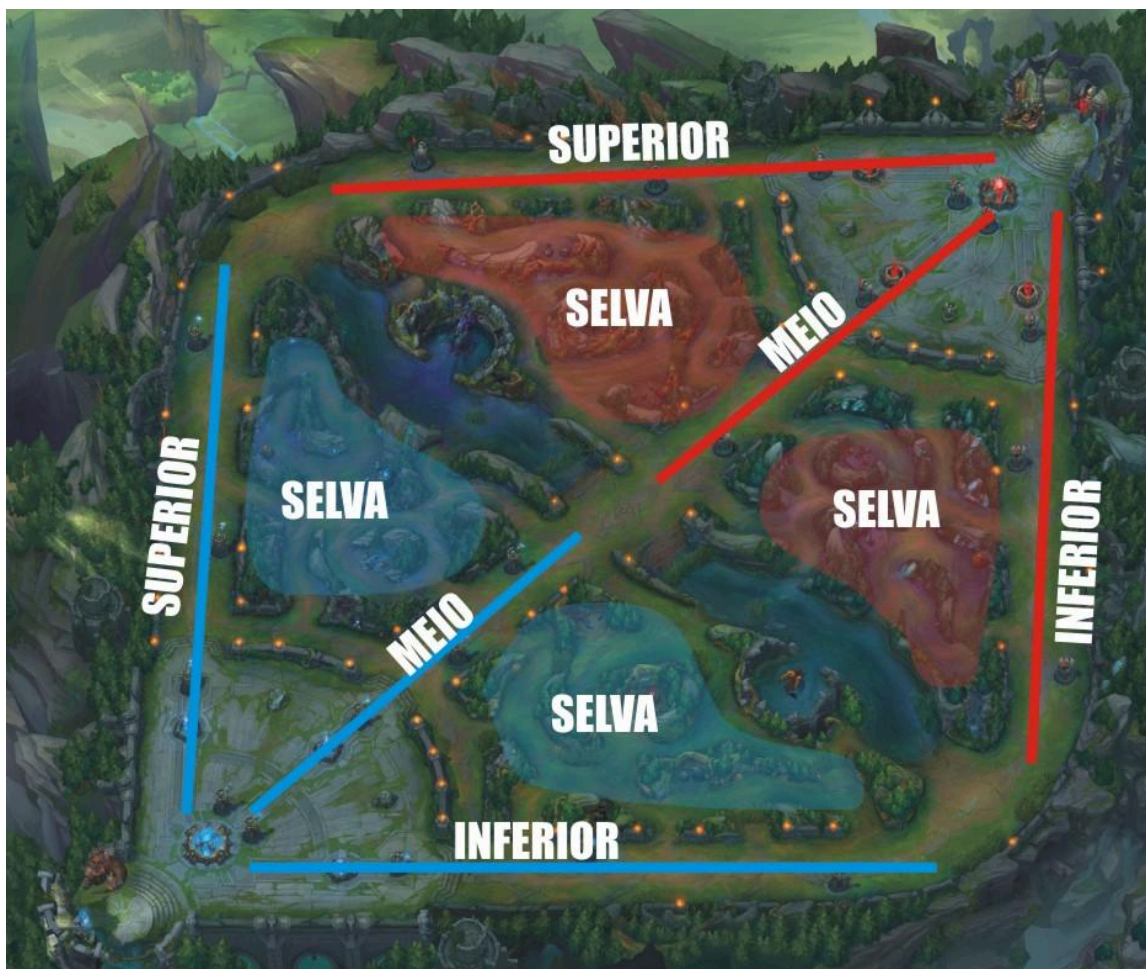
League of Legends é um jogo virtual de estratégia que envolve dois times de cinco jogadores em uma arena virtual. Cada jogador assume o controle de um campeão com habilidades únicas, e o objetivo final é atravessar o mapa e destruir a base inimiga. O posicionamento estratégico dos campeões em diferentes áreas do mapa e a colaboração entre os membros da equipe são essenciais para a vitória, tornando necessárias ferramentas de comunicação como o *chat* (inserido na interface da partida) e chamadas de voz entre os jogadores.

⁸ Fonte: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are> (acesso em 01/04/2024)

⁹ Organizado e desenvolvido pela *Riot Games, Inc.*

Há quatro locais principais que compõem a arena, apontados abaixo na figura 5. Os jogadores se distribuem pelo mapa usando campeões estrategicamente selecionados para cumprir o objetivo de cada rota, sendo elas:

Figura 5: Mapa de League of Legends



(Fonte: Guia ilustrado de como jogar League of Legends, no site MaisEv)¹⁰

Rota superior: nessa rota, os campeões são conhecidos como *top laners* (jogadores da rota superior) ou simplesmente *top* (topo). São personagens que tendem a jogar solitários e a ficar muito fortes ao longo do jogo. A função deles é proteger sua própria rota e dar dano nos membros mais fortes da equipe inimiga.

¹⁰ Disponível em <<https://www.maisev.com/artigos/como-jogar-league-of-legends-introducao/>>. Acesso em 21/04/2024

Selva: os campeões responsáveis por essa área são chamados de *junglers* (caçadores), *jungle* (uma variação da comunidade brasileira, que elimina o sufixo -er de jungler, mantendo a noção semântica de agente¹¹) ou ainda *yg* (uma abreviação para jungler), e são personagens que se movimentam entre as demais rotas. Sua evolução no jogo depende da exploração da selva (áreas neutras entre as rotas principais, também chamadas de *jungle*), com foco em eliminar monstros que oferecem vantagens ao serem abatidos.

Rota central: conhecidos como *mid laners* (jogadores da rota central) ou *mid* (abreviação de middle – meio), os campeões da rota central apresentam uma grande versatilidade quanto à jogabilidade. É uma rota desafiadora por ser o caminho mais curto até a base inimiga, sendo, portanto, uma área muito movimentada e focada pelos inimigos.

Rota inferior: no estágio inicial do jogo (conhecido pela comunidade como *early game*), há uma dupla de campeões atuando nessa rota. O principal é chamado de atirador ou ADC, sigla para *Attack Damage Carry* (termo que pode ser traduzido como portador de dano de ataque), e é a fonte principal de dano contra a equipe inimiga. Prestando apoio ao ADC, estão os campeões suporte, ou simplesmente sup (abreviação que veio do inglês *support*), que são os guardiões da equipe. Sua função é auxiliar seus aliados a realizarem abates, além de garantir boas condições para que o atirador se fortaleça na partida.

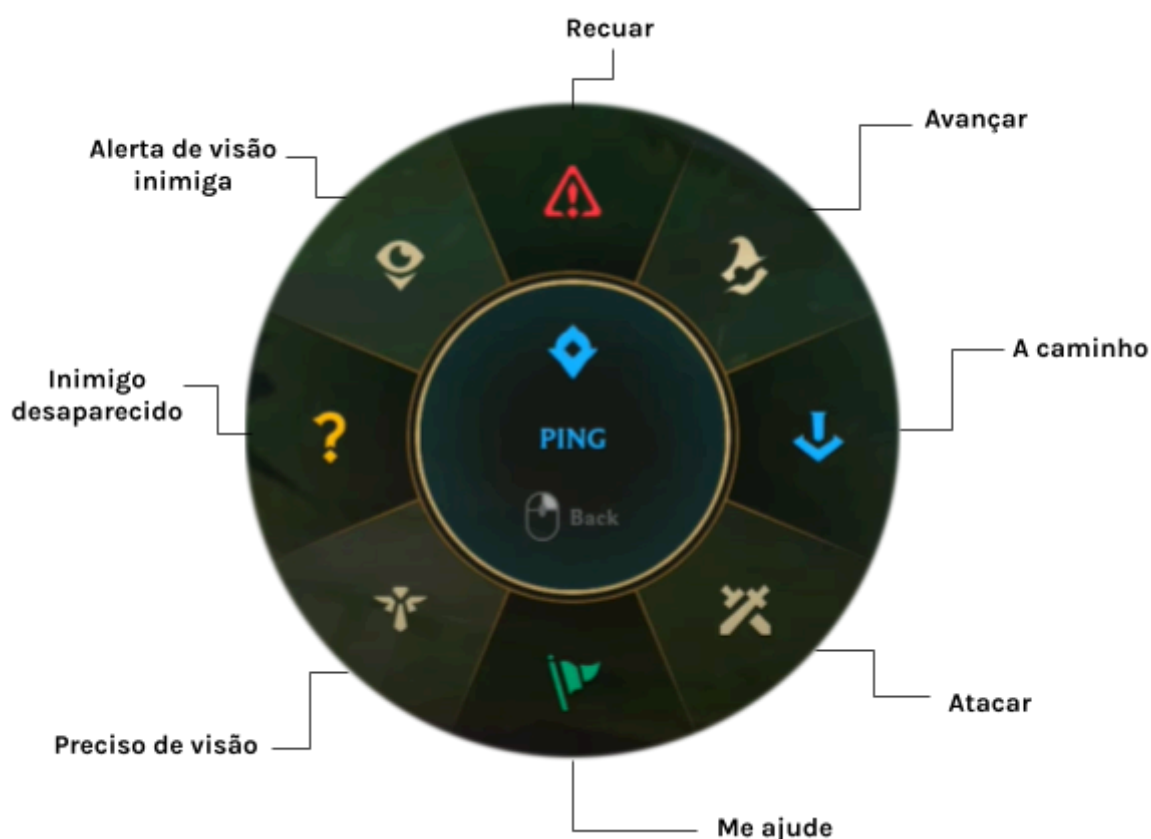
Por ser um jogo *online* em tempo real, a interação rápida entre os jogadores é de extrema relevância para o bom andamento da partida, seja para alinhar estratégias, alertar aliados, solicitar ajuda ou simplesmente interagir entre si. A falta de comunicação no time pode ser um dos principais motivos para a derrota, devido à complexidade do mapa e movimentação dos campeões.

Visando a importância e facilitação dessa interação, o próprio jogo traz em sua interface um sistema de comunicação, conhecido como *pings* (alertas sonoros), que são botões de fácil acesso para transmitir uma mensagem rápida aos aliados. Através dos *pings*, é

¹¹ Sobre o processo de formação de palavras da língua inglesa, Ibaños e Schlatter (1993, p.50) dizem que o uso do sufixo ER para indicar agente (como em driver, farmer, trucker, gunner) é mais esperado, ou seja, mais produtivo do que outros sufixos. Porém, o falante que possui inglês como uma segunda língua pode não assimilar esse processo caso tenha um baixo nível de proficiência.

possível comunicar as principais interações da partida, que envolvem solicitar ajuda ao time, sinalizar que irá engajar em um combate, alertar que um inimigo não está visível no mapa, entre outros, ilustrados na figura abaixo:

Figura 6: Menu de Alertas (*Pings*)



(Fonte: site oficial de *League of Legends* com modificações da autora)¹²

Além desse sistema de avisos, é comum que os jogadores se comuniquem via microfone ou *chat*, onde observamos o uso de terminologias específicas da comunidade e, ainda, “vemos que, nessas comunicações, os jogadores utilizam diversas misturas entre as línguas portuguesa e inglesa, causando estranhamentos às pessoas que não estão inseridas nesse contexto de uso” (SOUZA, 2021, p.14).

¹²

Disponível em
 <<https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752974-Sinais-Inteligentes-Pings-Guia>>.
 Acesso em 21/04/2024

Compreender a mecânica do jogo é essencial para apreciar a complexidade e dinamismo das partidas. A seguir, será explorado como a comunicação entre os jogadores foi construída no ambiente brasileiro, considerando a origem anglófona do jogo e a necessidade de um diálogo em tempo real rápido e eficiente para o andamento da partida.

2.3 A comunicação em *League of Legends*

Como exposto na seção anterior, a comunicação rápida dentro do jogo é extremamente importante para o bom andamento da partida.

Há uma grande influência e presença da língua inglesa no diálogo entre membros da comunidade de *League of Legends*. Isso se dá pois o jogo acontece em servidores, que são ambientes virtuais onde jogadores ao redor do mundo são conectados. Como esses servidores nem sempre estiveram disponíveis na região do Brasil, os jogadores brasileiros precisavam se inserir em servidores estadunidenses, como corroborado por Duchowny e Drumond (2017, p. 77):

[...] os servidores de internet para jogos brasileiros ainda não existiam quando esses jogos de RPG se originaram. Dessa maneira, os jogadores que queriam fazer parte desse mundo não tinham outra escolha a não ser jogar nos servidores americanos, o que foi de grande influência na formação do léxico da linguagem específica utilizada.

Devido a essa imersão em ambientes virtuais nos quais a língua inglesa é a prevalente, a comunidade de jogadores brasileiros passou a fazer uso de empréstimos vindos do inglês, dentre os quais pode-se notar alterações morfológicas, fonológicas e até sintáticas em relação ao termo já existente.

É interessante apontar que os empréstimos da língua inglesa são utilizados mesmo havendo traduções disponíveis em português, já que com a criação do servidor brasileiro também foi feita a tradução oficial pelos desenvolvedores do jogo. Essa ocorrência pode ser explicada pelo prestígio linguístico dado aos influenciadores da comunidade, que, por sua vez, são pessoas com um conhecimento aprofundado das mecânicas do jogo e acabam utilizando termos presentes na língua em que o jogo foi desenvolvido. Sobre o tema, Roncarati (2008, p.

47) diz que “o prestígio linguístico se alia simultaneamente a injunções sociais (extralinguísticas) e linguísticas que configuram uma variedade e qualificam seu uso como prestigioso, estandardizado ou estigmatizado”.

Na seção a seguir, será descrita a metodologia utilizada na pesquisa, envolvendo figuras de prestígio na comunidade, para que possa ser compilado um glossário terminológico baseado na comunicação desse grupo.

CAPÍTULO 3 - METODOLOGIA

Neste capítulo será apresentada a metodologia utilizada para o desenvolvimento deste glossário terminológico. A presente pesquisa foi feita através de uma abordagem qualitativa, devido à natureza desse método de investigação científica que busca a análise profunda dos dados de um grupo amostral menor e mais específico, como o caso dos jogadores brasileiros de *League of Legends*. Através dessa abordagem, foi possível compreender experiências individuais e coletivas do grupo, oferecendo uma visão próxima e fiel à realidade dos jogadores acerca de sua comunicação e os termos utilizados dentro da comunidade.

3.1 Objetivos gerais e específicos

O objetivo geral deste trabalho é compilar um glossário terminológico monolíngue, seguindo os pressupostos da Terminografia, reunindo termos originados na língua inglesa e utilizados por falantes da língua portuguesa no contexto específico da linguagem no universo de *League of Legends*. O glossário adota perspectiva monolíngue por voltar-se para o falante da língua portuguesa, compilando termos utilizados dentro dessa cultura linguística, apesar de apresentarem forte influência e derivação da língua inglesa. Devido à natureza complexa e dinâmica do jogo, este glossário não se propõe a padronizar a comunicação utilizada por jogadores de forma estática, mas sim expor como acontece a especialização da linguagem nesse campo específico. O produto final dessa pesquisa destina-se tanto a pessoas inseridas na comunidade, que já possuem grau de conhecimento quanto aos termos empregados no contexto do jogo, quanto pessoas leigas interessadas em acessar e compreender os termos específicos presentes na comunicação desse nicho.

Para atingir esse objetivo, é necessário compreender como ocorre a comunicação entre os jogadores. Para tal, o trabalho possui como objetivos específicos: (a) identificar termos usados pela comunidade de *League of Legends* que possuem origem na língua inglesa; (b) estabelecer o *corpus* compreendendo a frequência de uso e relevância dos termos; (c) construir um glossário monolíngue para falantes da língua portuguesa; (d) observar como ocorrem as adaptações entre o inglês e português; (e) determinar se há preferência entre os termos adaptados da língua inglesa e as traduções disponíveis na língua portuguesa. Através destes objetivos, será possível compreender a comunicação específica da comunidade e suas preferências linguísticas, auxiliando a análise da influência da língua inglesa na criação e difusão desses termos.

3.1.1 Identificação dos termos

Para identificar os termos utilizados pela comunidade brasileira de *League of Legends*, com foco nos que possuem influência ou derivação da língua inglesa, foram determinadas três etapas na pesquisa. Primeiramente, foram analisados vídeos de *streamers* populares na comunidade. Essas pessoas são conhecidas por produzir conteúdo relacionado ao jogo, principalmente por realizarem transmissões ao vivo das partidas que estão jogando, enquanto recebem mensagens do público via *chat* e interagem através de respostas e comentários sobre o andamento do jogo. Foram selecionados quatro *streamers* de grande relevância da comunidade, com canais nas plataformas Twitch e YouTube, sendo eles: Arthur_Lanches¹³, com 146 mil seguidores na Twitch, Minerva¹⁴, com 348 mil seguidores na Twitch, Mylonzete¹⁵, com 570 mil seguidores na Twitch e Kamikat¹⁶, com 833 mil inscritos no YouTube no momento em que a pesquisa foi realizada. Os jogadores escolhidos são criadores de conteúdo e influenciadores no meio de *League of Legends*, sendo alguns jogadores profissionais aposentados que construíram uma carreira no meio digital. A escolha dos mesmos se deu devido à influência que possuem e as interações em tempo real com seus espectadores durante suas transmissões ao vivo.

¹³ Canal disponível em <https://www.twitch.tv/arthur_lanches>. Acesso em 21/04/2024

¹⁴ Canal disponível em <<https://www.twitch.tv/minerva>>. Acesso em 21/04/2024

¹⁵ Canal disponível em <<https://www.twitch.tv/mylonzete>>. Acesso em 21/04/2024

¹⁶ Canal disponível em <<https://www.youtube.com/@Kamikat>>. Acesso em 21/04/2024

Os vídeos disponíveis nos canais dos produtores de conteúdo foram analisados e transcritos, para que fosse possível identificar as interações que possuísem uso de terminologias específicas influenciadas pela língua inglesa. Os registros foram feitos digitalmente e compilados em uma planilha que consistia em: termo utilizado + exemplo do contexto de uso + identificação do jogador. Termos que ocorreram diversas vezes e utilizados por mais de um usuário também foram identificados para determinar a frequência e relevância de uso das entradas do glossário. A inserção da autora na comunidade de *League of Legends* também permitiu elencar termos utilizados cotidianamente nas interações com outros jogadores.

Buscando ampliar o banco de dados utilizado para determinação do *corpus*, também foram gravadas chamadas de voz realizadas entre a autora e outros jogadores enquanto participavam de partidas. O mesmo processo realizado para a análise de vídeos de *streamers* foi adotado na análise das gravações de áudio, registrando as unidades terminológicas especializadas e que sofrem influência da língua inglesa, acompanhadas do contexto de uso e identificação do jogador. Foi atribuído um código para cada jogador analisado que será incluído no glossário terminológico ao lado do exemplo dado para contextualização do uso da entrada em questão, como: {VA-1}. Foram jogadas cinco partidas com chamada de voz gravada, contando com a participação de sete jogadores no total, mas alternadamente, visto que um time é composto por cinco pessoas.

Além dos registros realizados através da análise de *lives* e gravações de voz, também foi realizado um questionário digital com o objetivo de compreender o comportamento linguístico dos jogadores, assim como reunir mais termos que pudessem compor o glossário. O questionário, que será detalhado posteriormente, permitiu que os participantes sugerissem termos que utilizam com frequência ou determinam importantes em sua comunicação dentro do jogo, enriquecendo o registro de termos especializados.

3.1.1.1 Questionário digital

Com foco em reforçar os dados coletados através da análise de vídeos de *streamers*, assim como compreender a percepção dos jogadores quanto à sua comunicação, foi desenvolvido um questionário digital com perguntas sobre o comportamento linguístico dos participantes. O questionário consistiu em nove perguntas sobre a comunicação dos jogadores *in-game*, suas percepções acerca de seus níveis de proficiência na língua inglesa, entendimento e frequência das expressões usadas, tipos de conteúdo consumidos e tendências de uso entre a língua inglesa e portuguesa. Ele foi publicado e divulgado em redes sociais e grupos de interação da comunidade, dentre os quais 42 jogadores de *League of Legends* aceitaram contribuir com a pesquisa e compartilharam informações sobre a comunicação que adotam no jogo.

É importante destacar que a coleta de dados como gênero, idade e região foi propositalmente omitida, visto que esses fatores não influenciam diretamente a comunicação que ocorre no ambiente do jogo. Isso ocorre por se tratar de um ambiente virtual, no qual os jogadores controlam personagens (campeões) de gêneros, idades e personalidades distintas, de forma que podem omitir completamente suas informações demográficas. Portanto, a comunicação no jogo não é substancialmente afetada pelas características pessoais dos jogadores.

O questionário foi disponibilizado *online* através da plataforma Google Forms, que facilita a coleta, armazenamento e organização de dados recebidos. Essa plataforma permite não somente a coleta automática de respostas, como também gera gráficos e comparações dos resultados, auxiliando no processo de interpretação destes. A divulgação do questionário foi realizada em redes sociais e grupos voltados para discussões sobre *League of Legends* e contou com a disseminação por parte dos próprios participantes para outras esferas da comunidade, permitindo uma amostra diversificada de jogadores ativos e dispostos a fornecer informações importantes sobre sua comunicação.

3.1.2. Determinação do *corpus*

A delimitação do *corpus* foi feita através da determinação da frequência de uso dos termos, sua relevância, tal qual o conhecimento e experiência da autora enquanto integrante

desse grupo cultural. Visando garantir a qualidade dos termos adicionados ao glossário, as entradas previamente registradas também puderam ser corroboradas pelos dados obtidos através do questionário online, no qual os participantes determinaram a frequência de uso de diversos termos, além de sugerir outros não citados nas perguntas. Este processo cruzado auxiliou que o glossário refletisse mais fielmente a comunicação dos jogadores. O glossário compilado focou nos termos especializados, usados por falantes da língua portuguesa, mas que são originados ou derivados da língua inglesa. Alguns não possuem traduções, tendo sido emprestados do inglês e incorporados no português, enquanto outros possuem traduções oficiais feitas pelos desenvolvedores do jogo que ocorrem, ou não, em paralelo à termos equivalentes do jogo em inglês.

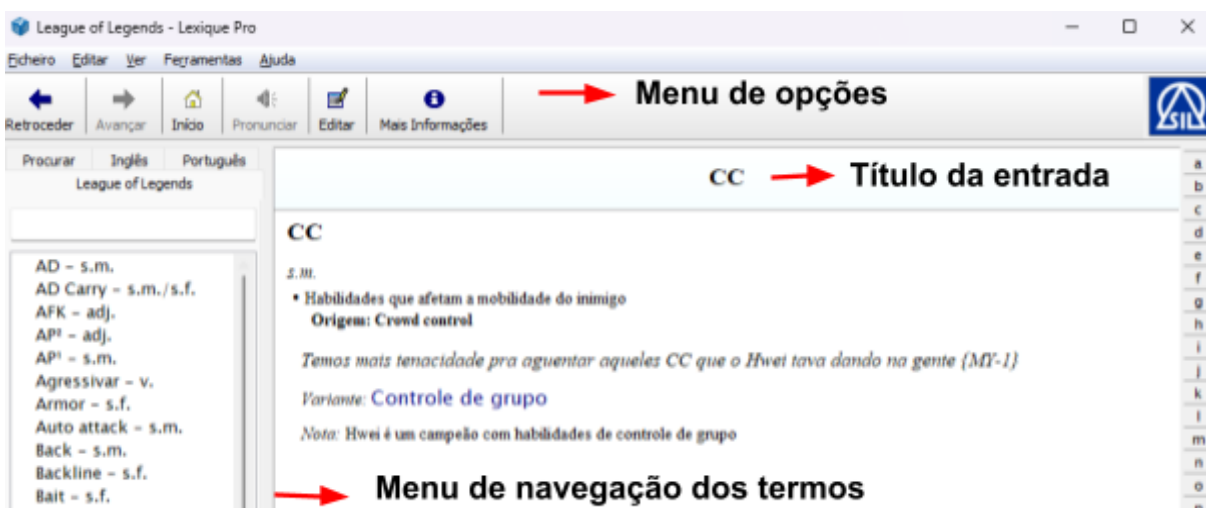
O *corpus* foi organizado digitalmente, contendo: unidade terminológica + classificação gramatical + definição estabelecida pela autora + exemplo de contexto de uso + identificação do jogador que usou o termo. Esse banco de dados foi a base para a construção das fichas terminológicas individuais e elaboração do glossário terminológico através da plataforma Lexique Pro¹⁷, que permitiu a organização e sistematização dos dados adquiridos.

3.1.3 Construção do glossário terminológico

A construção do glossário terminológico foi feita através do Lexique Pro, plataforma de construção e publicação de glossários desenvolvida pela organização SIL, em Mali, na África Ocidental. Com o objetivo de armazenar dados de forma que sejam úteis e acessíveis, o programa torna a leitura de glossários e dicionários mais simples para não falantes de uma língua e usuários não linguistas, além de ser gratuito. É possível disponibilizar seu léxico online, imprimí-lo em formato de dicionário e navegar através de diferentes categorias. A seguir, será apresentada a interface do programa e suas ferramentas.

Figura 7: Tela do glossário no Lexique Pro

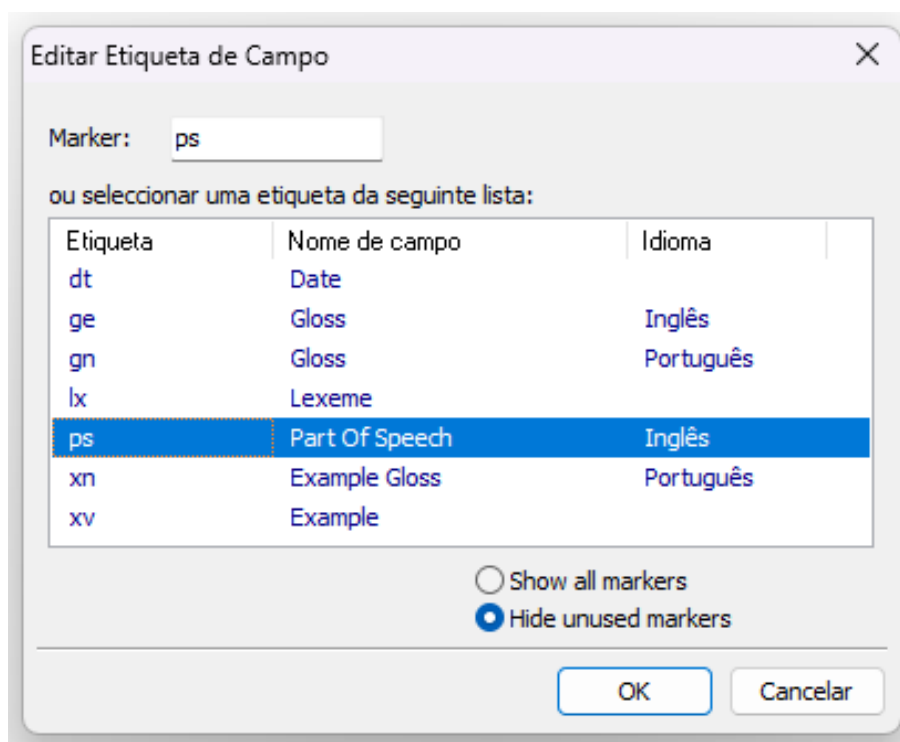
¹⁷ Software e mais informações disponíveis em <<https://software.sil.org/lexiquepro/>>. Acesso em 28/07/2024



(Captura de tela feita do glossário no Lexique Pro, com edições da autora)

Ao criar um glossário na plataforma, é possível designar etiquetas para suas entradas, de acordo com o objetivo e necessidade do autor.

Figura 8: Menu de etiquetas



(Captura de tela feita no Lexique Pro)

Veja a seguir as etiquetas utilizadas no glossário terminológico que será apresentado:

lx (lexeme): entrada

ps (part of speech): classe gramatical da entrada

ge (gloss): definição da entrada

gn (gloss): termo que deu origem a entrada, em inglês

xv (example): exemplo de uso da entrada, retirado da análise dos vídeos

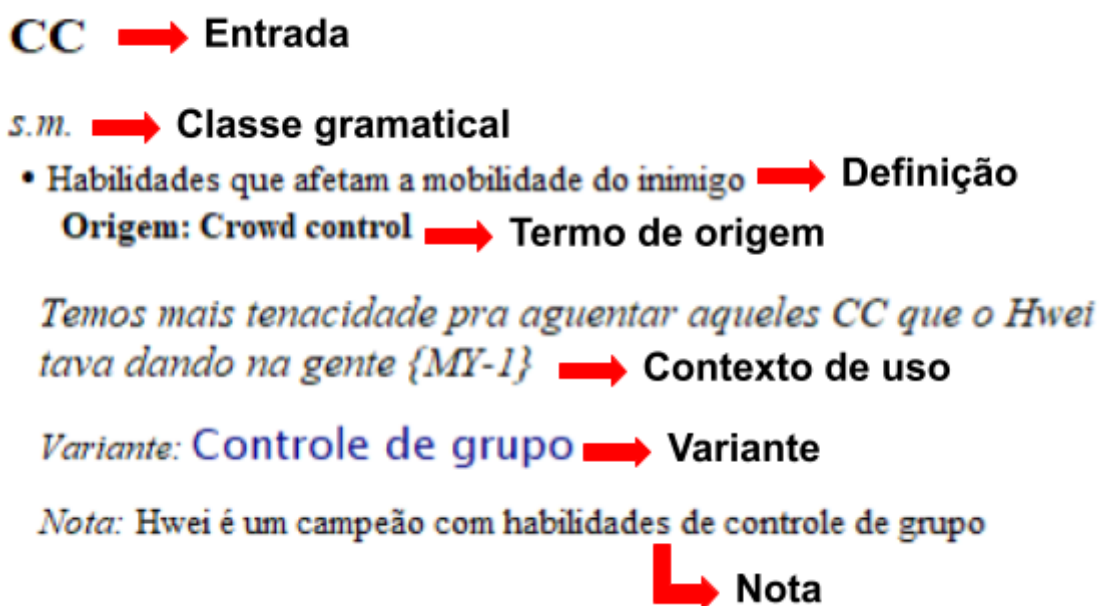
va (variant): variantes, quando existentes

nt (note): notas com informações adicionais, quando necessárias

dt (date): data da última alteração realizada na entrada

A partir das etiquetas selecionadas, o programa sistematiza as entradas para que o autor preencha os dados necessários e, posteriormente, possibilita a fácil navegação pelo glossário permitindo filtrar as entradas por linguagem ou outra categoria previamente designada. Veja, abaixo, dois exemplos da entrada “CC” no programa:

Figura 9: Exemplo de entrada no modo visualização



(Captura de tela feita no Lexique Pro, com alterações da autora)

Figura 10: Exemplo de entrada no modo edição, com etiquetas

\lx	CC
\ps	<i>s.m.</i>
\ge	Habilidades que afetam a mobilidade do inimigo
\gn	Origem: Crowd control
\xv	<i>Temos mais tenacidade pra aguentar aqueles CC que o Hwei tava dando na gente {MY-1}</i>
\va	Controle de grupo
\nt	Hwei é um campeão com habilidades de controle de grupo
\dt	25/ago/2024

(Captura de tela feita no Lexique Pro)

A leitura dessa entrada ocorre da seguinte forma:

- **(lx) Entrada de termo utilizado por jogadores**
 - CC
- **(ps) Classe gramatical da entrada**
 - s.m. (substantivo masculino)
- **(ge) Definição do termo**
 - Habilidades que afetam a mobilidade do inimigo
- **(gn) Termo de origem, na língua inglesa**
 - Origem: Crowd control
- **(xv) Amostra de uso por jogadores {Código do jogador}**
 - Temos mais tenacidade para aguentar aqueles CC que o Hwei tava dando na gente {MY-1}
- **(va) Variante(s)**
 - Controle de grupo
- **(nt) Notas**
 - Hwei é um campeão com habilidades de controle de grupo
- **(dt) Data da última atualização**
 - 25/ago/2024

Foram reunidas 147 entradas de unidades linguísticas especializadas e com influência da língua inglesa. Através da construção e organização do glossário terminológico, foi possível visualizar o comportamento linguístico do grupo de jogadores de *League of Legends*

e a forma que essa linguagem específica é adotada, de forma a sistematizar essas informações e torná-las mais acessíveis para falantes não inclusos nesse grupo cultural. Através da análise qualitativa dos dados obtidos no questionário e glossário terminológico que serão expostos a seguir, esta pesquisa visa contribuir com reflexões sobre a evolução da comunicação e relevância dos contextos digitais na comunicação.

CAPÍTULO 4 - RESULTADOS DA PESQUISA

Nesta seção, serão observados os resultados do questionário digital e o glossário terminológico, que buscou sistematizar a comunicação específica da comunidade de *League of Legends*. As entradas reunidas serão apresentadas no glossário, acompanhadas de suas classes gramaticais, definições, termos ou equivalências originárias na língua inglesa, amostra de uso coletada na observação de vídeos e, quando existentes, variantes e notas adicionais. Os resultados do questionário, por sua vez, permitirão uma melhor compreensão sobre o comportamento e tendências linguísticas dos jogadores brasileiros.

4.1 Análise geral

Foram coletados 147 verbetes, distribuídos em 93 substantivos, 27 verbos, 19 adjetivos, 6 locuções verbais e 2 advérbios. A seguir, serão analisadas algumas características interessantes sobre a cultura linguística dos jogadores brasileiros de *League of Legends*, considerando especialmente a semântica no contexto específico do jogo, apesar de existirem possíveis polissemias que os termos apresentem na língua inglesa e portuguesa, em geral.

4.1.2 Siglas e acrônimos

A comunidade brasileira de *League of Legends* tende a fazer uso frequente de siglas originárias da língua inglesa, geralmente mantendo sua grafia intacta e alterando características fonéticas. Veja os casos abaixo:

Tabela 1: Siglas

Sigla	Origem	Definição	Contexto de uso
AD	Attack damage	Capacidade ou potencial de dano dado através de ataques básicos	Deixa eu ver qual item vai dar mais AD {VA-1}
AP	Ability power	Capacidade ou potencial de dano dado através de habilidades	O Códex Demoníaco daria o mesmo CDR e quase o mesmo AP {AL-1}
A.F.K	Away from keyboard	Jogador longe do teclado, ausente no momento ou que abandonou a partida	Agora um imbecil que fica tiltado e AFK no meio da partida... {KA-1}
CC	Crowd control	Habilidades que afetam a mobilidade do inimigo	Temos mais tenacidade pra aguentar aqueles CC que o Hwei tava dando na gente {MY-1}
CDR	Cooldown reduction	Redução do tempo de recarga de uma habilidade	O Códex Demoníaco daria o mesmo CDR e quase o mesmo AP {AL-1}
G.A.	Guardian Angel	Item usado para ressuscitar o campeão após abate	Fechamos o G.A. {MY-1}
OP	Overpower	Campeão ou item extremamente poderoso	Pra mim, ele é o campeão mais roubado do patch, [...] o OP {MV-1}

(Feita pela autora)

Enquanto as siglas são lidas através da reprodução do som de cada letra, individualmente, as letras que compõem o acrônimo são lidas como uma palavra só. É o caso do termo M.I.A, que pode sofrer processo de verbalização (o jogador do mid miou), adjetivação (o jogador do mid está miado), ou manter sua grafia original, como no exemplo coletado:

Tabela 2: Acrônimo

Acrônimo	Origem	Definição	Contexto de uso
M.I.A	Missing in action	Campeão inimigo que não está em áreas visíveis do mapa	Vish, eu não avisei (que o) mid (estava) MIA {KA-1}

(Feita pela autora)

Aqui, ocorre também um caso interessante de polissemia, visto que já existe a gíria “miar” no sentido de “dar errado” em algumas variações do português brasileiro¹⁸. Veja os exemplos:

- a) A festa **miou** e ninguém apareceu.
- b) O mid **miou**, cuidado.

Em (a), adota-se o sentido da gíria que já ocorria no português, dizendo que a festa não foi um sucesso; deu errado.

Em (b), adota-se uma semântica específica para o contexto do jogo, que sinaliza o desaparecimento do oponente (baseado na sigla M.I.A)

4.1.3 Formação de verbos

Além da verbalização do acrônimo M.I.A, ocorrem outros processos de formação de verbos, principalmente a partir de substantivos. Os exemplos a seguir mantêm a grafia do substantivo de origem, mas podem apresentar alterações fonéticas características da língua portuguesa.

Tabela 3: Verbos

Substantivo	Definição	Verbo	Definição	Contexto de uso
Bait	Algo que atrai um	Baitar	Criar uma	Cara, baitou bem

¹⁸ Fonte: <https://www.navegantes.sc.gov.br/expressoes-linguisticas-populares> (acesso em 16/01/2023)

	inimigo até uma armadilha		armadilha	aí. Usou bem o corpo pra baitar os caras {AL-1}
Build	Conjunto de itens que aumentam traços do campeão, como armadura, mana ou tipo de ataque	Buildar	Comprar itens para aumentar traços do campeão como armadura, mana ou tipo de ataque	Esse cara aqui não buildou o corta cura dele {AL-1}
Farm	Ouro obtido através do abate de minions e monstros da selva, utilizado para comprar itens	Farmar	Coletar ouro através do abate de minions e monstros da selva	Ta precisando farmar mais, a Caitlyn {AL-1}
Stun	Efeito que imobiliza o inimigo	Stunar	Imobilizar o inimigo	Se a Morgana stunar, eu vou pra cima {VA-1}
Gank	Estilo de ataque no qual um jogador aparece inesperadamente em uma rota, colocando o inimigo em desvantagem numérica e auxiliando ataques e abates aliados	Gankar	Aparecer inesperadamente em uma rota, deixando o inimigo em desvantagem numérica, para auxiliar ataques e abates	O jungle tava na sua lane, tentando gankar você {MV-1}
Tank	Característica de campeão que possui muita vida, portanto, suporta muito dano	Tankar	Suportar muito dano, principalmente durante uma luta	Eu não tanko nem um hit dessa torre {GR-1}

(Feita pela autora)

É interessante notar que todos os 26 verbos coletados são termos emprestados da língua inglesa que sofreram um processo de verbalização através da adição do sufixo -AR. Observa-se aqui uma tendência clara no processo de formação de palavras vindas do inglês.

4.1.4 Locuções verbais

No caso das locuções verbais, nota-se que das 6 coletadas, 5 são compostas pelo verbo “dar” + termo vindo do inglês, sendo elas:

Tabela 4: Locuções verbais

Locução verbal	Origem	Definição	Contexto de uso
Dar B	Recall	Voltar para a base através do feitiço Recall (na letra B do teclado)	Faz muito mais sentido eu controlar minha wave e não ter que dar B agora {MY-1}
Dar ace	Ace	Eliminar todo o time inimigo de forma que os cinco estejam mortos ao mesmo tempo	A gente pode dar ace neles aqui {MY-1}
Dar blind	To blind	Limitar a visão do inimigo através de uma habilidade	Ele salvou a Lux dando blind do Gnar {AL-1}
Dar flash	To flash	Saltar uma curta distância através do feitiço Flash	Se eu dou flash e ignite, sim {MY-1}
Dar rage	To rage	Enfurecer-se com algo e demonstrar no chat ou através da jogabilidade	Eu jamais vou dar rage num cara por pegar boneco estranho {KA-1}
Dar recall	To recall	Voltar para a base através do feitiço Recall (na letra B do teclado)	Ele deu recall mesmo na frente dele? Achei que era bug {AL-1}

(Feita pela autora)

A locução verbal que difere das demais é composta pelo verbo “pedir” + FF, que vem da palavra *forfeit* (desistir) em inglês. Durante a etapa de coleta de dados e construção do *corpus*, o termo abaixo foi utilizado somente nessa estrutura. Contudo, há também a ocorrência da construção “dar FF”, seguindo o padrão das locuções apresentadas anteriormente.

Tabela 5: Locuções verbais

Locução verbal	Origem	Definição	Contexto de uso
Pedir FF	Forfeit	Decidir, coletivamente, finalizar a partida antes de seu fim e entregar a vitória ao time inimigo	Só pra mostrar que eu já tava pronto pra pedir FF {MY-1}

(Feita pela autora)

Apesar da amostra pequena, nota-se a predominância de uso do verbo “dar” para criar o processo de verbalização dentre as entradas observadas.

4.1.5 As variações acerca do termo *jungle*

Outra característica interessante observada a partir da construção do glossário terminológico foi o comportamento linguístico dos jogadores brasileiros acerca do termo *jungle* e a noção de agente na língua inglesa. Ibaños e Schlatter (1993) explicam que, no processo de formação de palavras do inglês, o uso do sufixo -ER para indicar agente (como em *driver*, *farmer*, *trucker*) é mais esperado do que outros sufixos. Porém, para o falante brasileiro com menor grau de proficiência da língua, essa assimilação pode se perder. Portanto, pode-se observar as seguintes construções:

- a) Não sei como jogar na jungle
- b) Meu jungle morreu

Em (a), *jungle* é tido como um substantivo feminino e indica um local no mapa. Uma vez que a tradução oficial do jogo oferece o termo “selva”, um substantivo feminino, como termo equivalente, podemos supor que essa é a motivação por trás do gênero adotado ao se referir à região do mapa. Contudo, em (b), *jungle* é um substantivo masculino e se refere ao campeão ou jogador exercendo a função de *jungler*. A tradução oficial do jogo fornece o termo “caçador”, substantivo masculino, como equivalente, podendo explicar o gênero masculino ao tratar do agente.

Jogadores que possuem maior grau de proficiência na língua inglesa podem adotar o termo *jungler* para indicar o agente, ou até mesmo *jungle*, seguindo o comportamento de outros jogadores brasileiros.

Outra ferramenta que permitiu conclusões importantes sobre o comportamento linguístico dos jogadores foi o questionário digital. A seguir, serão analisadas as perguntas, que visaram compreender os termos utilizados pelos entrevistados, assim como frequência de uso, preferências entre empréstimos ou traduções em português e níveis de proficiência em inglês.

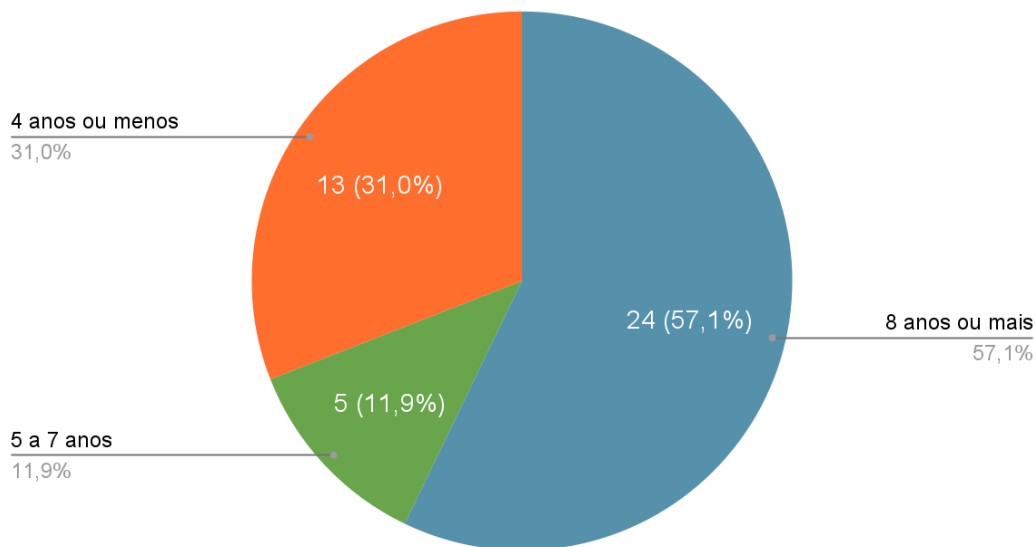
4.2 Análise do questionário digital

As perguntas do questionário digital possuíam como objetivo compreender a comunicação dos jogadores *in-game*, suas percepções acerca de seus níveis de proficiência na língua inglesa, entendimento e frequência das expressões usadas, tipos de conteúdo consumidos e tendências de uso entre a língua inglesa e portuguesa. 41 jogadores foram entrevistados através da plataforma *Google Forms*.

Entre os entrevistados, 24 jogam *League of Legends* há 8 anos ou mais. Outros 5 estão enquadrados entre 5 a 8 anos e 13 jogam há 4 anos ou menos. Portanto, são pessoas inseridas no contexto do jogo antes mesmo da popularização dos jogos digitais causada pela pandemia do COVID-19.

Gráfico 1 - Há quanto tempo jogam?

Há quanto tempo jogam?

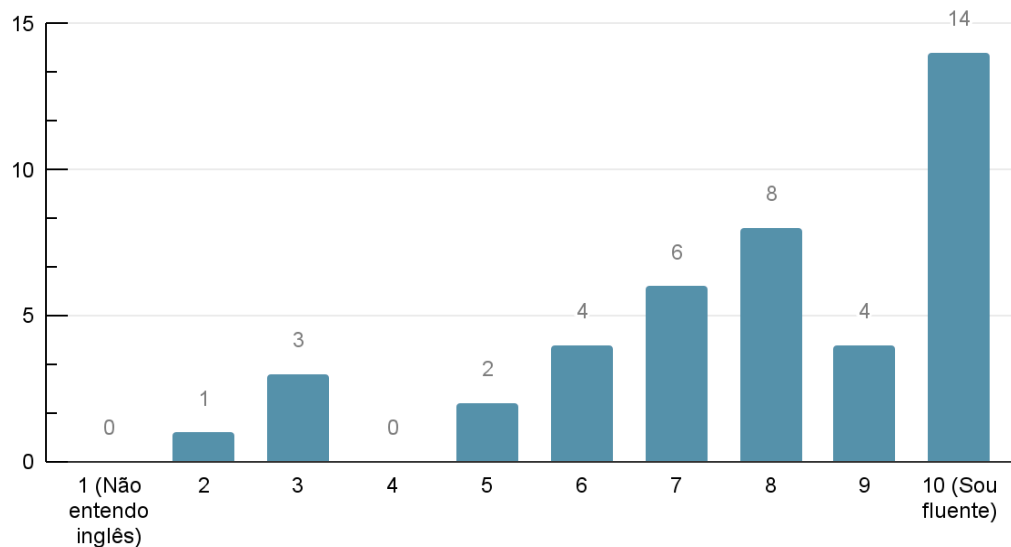


(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Ao serem questionados quanto ao seu grau de proficiência em inglês, foi solicitado que os entrevistados marcassem onde avaliam seu entendimento em uma escala linear de 1 a 10, indo de “não entendo inglês” a “sou fluente”. A maioria dos entrevistados classificou seu grau de proficiência como acima de 8, indicando um alto grau de compreensão. Contudo, por ser uma amostra pequena, não há embasamento suficiente para concluir que esse seja o perfil da maioria dos jogadores brasileiros, especialmente diante de evidências linguísticas observadas que podem apontar para um menor grau de proficiência na língua inglesa.

Gráfico 2 - Fluência em inglês

Como você avalia seu grau de fluência em inglês?



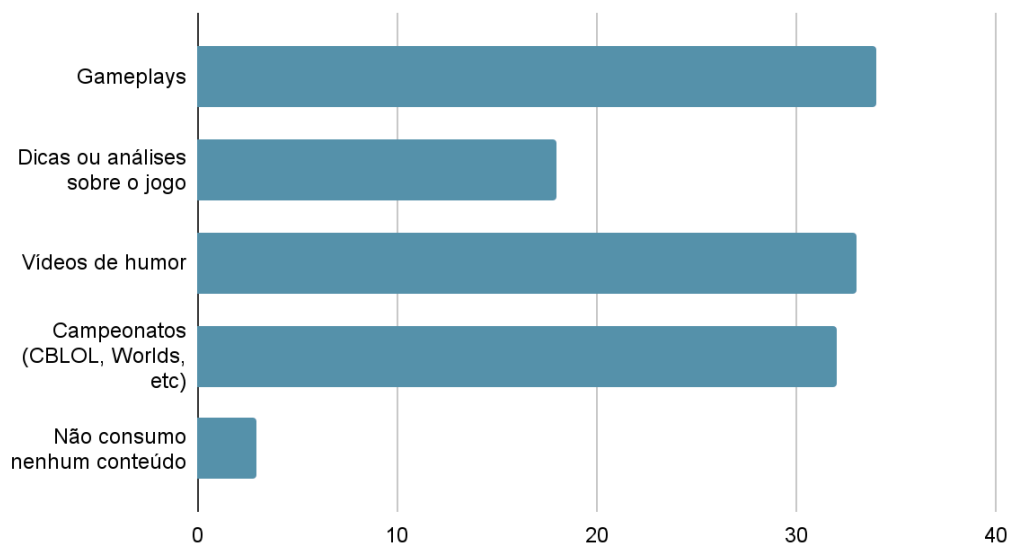
(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

É interessante apontar que o servidor brasileiro de *League of Legends* apresenta uma tradução oficial e própria, provendo grande parte dos termos necessários para que ocorra uma comunicação em português dentro do jogo. Contudo, a influência do inglês nos contextos digitais pode ser um indicativo importante do porquê é possível observar tantos usos de empréstimos linguísticos vindos da língua inglesa no contexto brasileiro. Ademais, acredita-se que os falantes com menos proficiência acabam adotando esses termos que, a priori, podem não conhecer ou entender, devido à alta exposição por parte do restante da comunidade.

Essa exposição pode acontecer dentro das partidas ou fora, através de conteúdos que podem ser consumidos além do jogo. Nas plataformas *Twitch* e *Youtube*, é possível encontrar diversos criadores de conteúdo que realizam *gameplays*, ou seja, jogam enquanto projetam suas telas para um público, que por sua vez, dialoga com o *streamer* através de um *chat*. Existem, também, conteúdos com dicas e análises sobre o jogo e suas atualizações, conteúdos de humor e, ainda, campeonatos nacionais e internacionais, que contam com apresentadores e comentaristas em tempo real, enquanto as partidas ocorrem. É comum perceber o uso desses empréstimos em todos os contextos citados, podendo influenciar ainda mais o jogador brasileiro a incluí-los em seu vocabulário. Quando questionados sobre o consumo de conteúdos sobre *League of Legends*, nota-se que a maioria possui esse contato fora do jogo.

Gráfico 3 - Consumo de conteúdos sobre League of Legends

Quais conteúdos sobre League of Legends você consome?

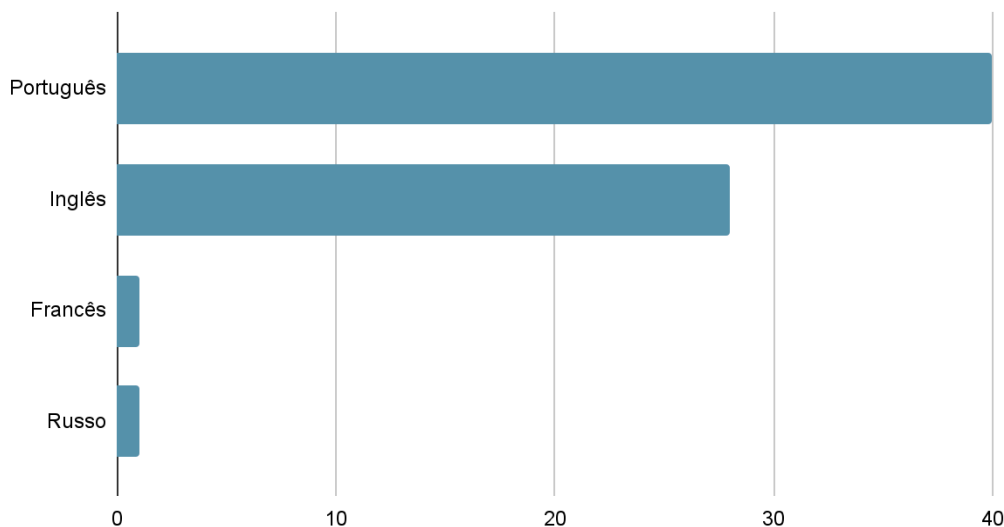


(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Além da presença da língua inglesa ser notável na comunicação da comunidade brasileira de *League*, ocorre também o consumo de conteúdos em outros idiomas. Quando questionados sobre qual ou quais, todos responderam que consomem em português, e 70% consomem, também, em inglês. Francês e russo foram citados por uma pessoa cada. Isso evidencia a forte influência e presença da língua inglesa dentro da comunidade.

Gráfico 4 - Idioma dos conteúdos consumidos

Caso consuma conteúdos, em quais idiomas?

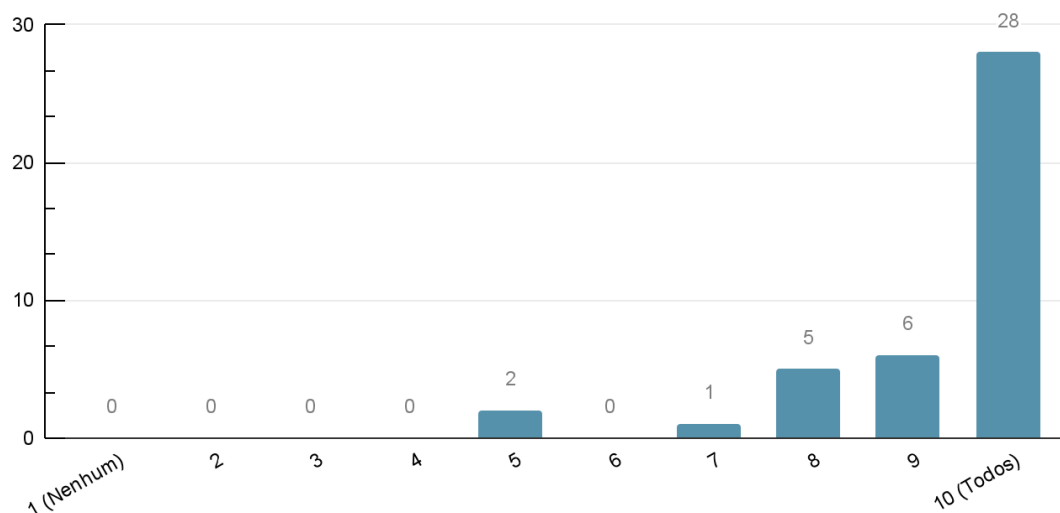


(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Os entrevistados também foram questionados se entendem todos os termos utilizados no jogo e, apesar da maioria apresentar um bom grau de entendimento, alguns afirmam não entender tanto. Isso pode ocorrer independente do uso de inglês ou português, visto que o jogo apresenta uma alta complexidade quanto à jogabilidade, jogadas, campeões, itens e habilidades disponíveis. Uma vez que um certo estranhamento pode ocorrer até dentro da comunidade, dependendo do grau de conhecimento do jogador em relação às dinâmicas do jogo, a comunicação para o falante da língua portuguesa que não está inserido nesse contexto faz-se ainda mais complexa.

Gráfico 5 - Entendimento dos termos do jogo

Você entende todos os termos utilizados no jogo?



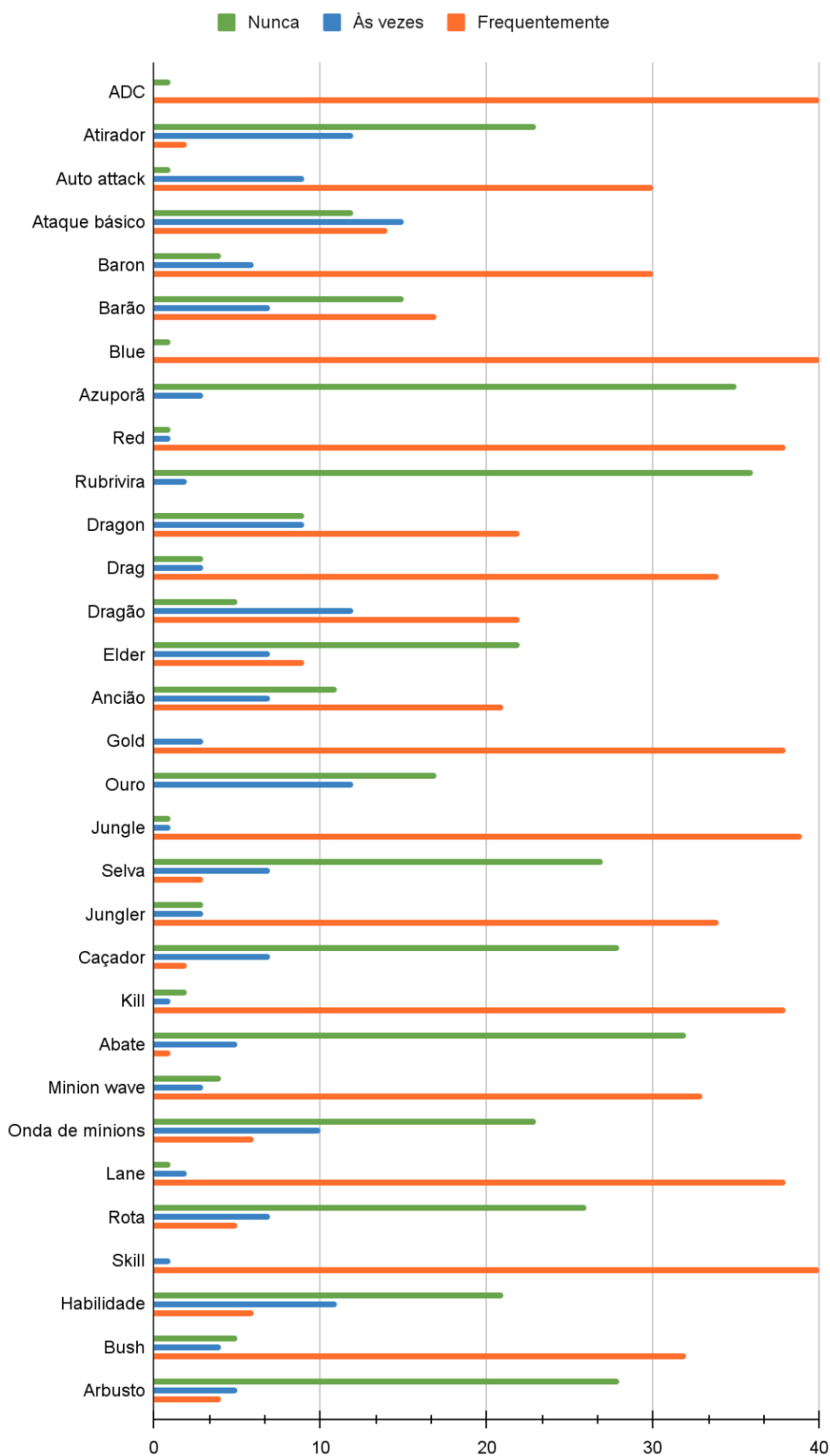
(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Buscando compreender se há uma predominância entre a língua inglesa e portuguesa, os entrevistados analisaram uma lista com 40 termos e elencaram com que frequência usam cada um deles. Foram apresentados 16 termos em inglês, com 15 traduções oficiais equivalentes (um dos termos, *dragon*, apresenta também a forma *drag*, em inglês. Ambas são traduzidas como dragão) e 9 termos originados na língua que foram integrados na língua portuguesa sofrendo processos de formação de palavra padrão (como *flash*, substantivo vindo do inglês, usado também como verbo pela comunidade brasileira - flashar).

Entre os termos apresentados que possuíam tradução oficial em português, apenas um demonstrou predominância de uso da língua portuguesa em relação à inglesa. Trata-se do nome de um dragão presente no jogo, chamado de Dragão Ancião. Enquanto 9 pessoas afirmam usar seu equivalente em inglês, *Elder*, com frequência, 21 preferem adotar o termo em português. Porém, todos os outros pares apresentados demonstraram vasta preferência pelo uso frequente dos termos em inglês.

Gráfico 6 - Frequência de uso dos termos com tradução

Com que frequência você usa os termos abaixo?

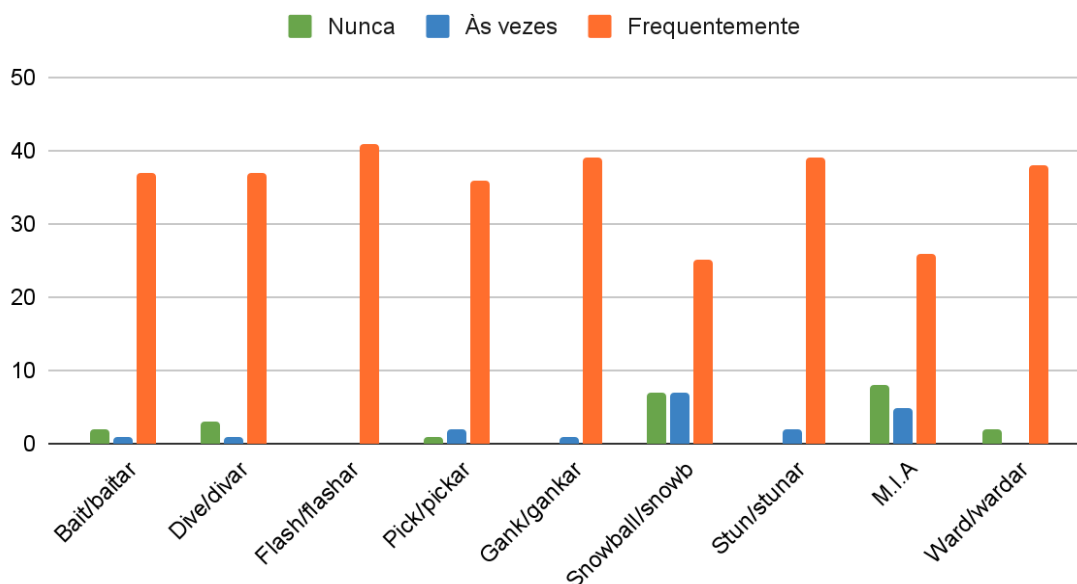


(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Quanto aos termos que não possuem uma equivalência oficial no português, mas foram integrados à língua através do processo de empréstimo linguístico, pode-se observar que a maioria apresenta uma alta frequência de uso. Apenas dois foram apontados como “uso frequentemente” por um número de entrevistados inferior a 30, sendo eles *snowball* (ou sua variação verbalizada: *snowballar*) e *M.I.A.*, indicando uma menor exposição destes entre os entrevistados.

Gráfico 7 - Frequência de uso de termos não traduzidos oficialmente

Com que frequência você usa os termos abaixo?

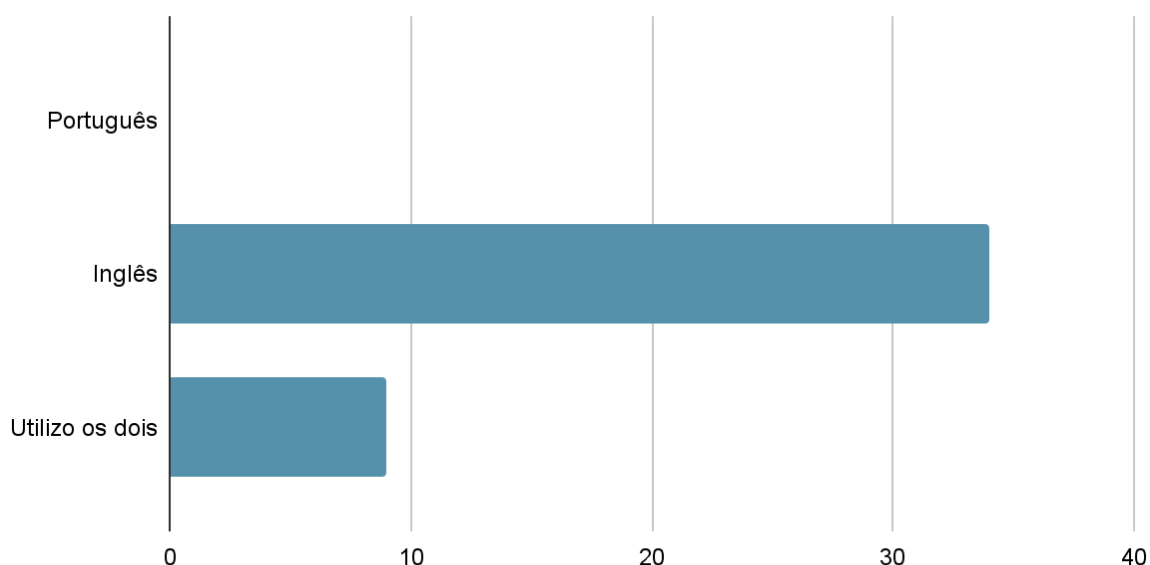


(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

Por fim, os entrevistados foram questionados se possuem alguma preferência entre os termos originados no inglês ou suas traduções oficiais. Nenhum deles optou pelo português, 34 optaram pelo inglês e 9 afirmam utilizar as duas opções de forma intercalada.

Gráfico 8 - Preferência entre inglês ou português

Quando há tradução disponível, você prefere utilizar o termo em inglês ou português?



(Gráfico feito a partir da plataforma Google Forms)

A partir dos dados coletados na pesquisa e na análise de vídeos de jogadores influentes, foi construído o glossário terminológico a seguir, apresentando termos que apareceram com frequência nas *lives*, além de outros sugeridos na pesquisa realizada com os jogadores.

4.3 Glossário terminológico de League of Legends

O glossário a seguir foi desenvolvido com base nos termos identificados em *lives* de jogadores populares e partidas com chamadas de voz gravadas. O *corpus* construído foca em uma terminologia com características e influências de termos presentes na língua inglesa, idioma original do jogo, que são aplicados cotidianamente por jogadores brasileiros. Este repertório pode ser utilizado tanto por membros da comunidade, quanto estudiosos e pesquisadores interessados na evolução da comunicação em um âmbito digital, principalmente considerando fenômenos como empréstimos linguísticos.

4.3.1 Como ler o glossário

Nesta seção, entenderemos como realizar a leitura do glossário terminológico, tanto neste documento quanto na plataforma Lexique Pro. As entradas do glossário apresentam a seguinte formatação:

Entrada

classe gramatical

- Definição da entrada;
Origem do termo em inglês.

Contexto de uso da entrada {Código de identificação do jogar}

Variante: termos variantes, quando existentes.

Nota: Notas adicionais, quando necessárias

Veja dois exemplos abaixo da entrada “AD Carry”. O primeiro ilustra o verbete e sua formatação neste documento, enquanto a imagem subsequente ilustra a leitura do mesmo no *software* Lexique Pro:

AD Carry

s.m./s.f.

- Campeão ou campeã com dano focado em ataques básicos, ao invés de habilidades;
Origem: Attack damage carry.

O AD Carry deles tá splitando {AL-1}

Variante: ADC; atirador.

Nota: Ataques básicos são dados através do botão direito do mouse e não possuem tempo de recarga, enquanto habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

Nota: O termo varia entre masculino e feminino de acordo com o gênero do campeão desempenhando a função de AD carry

Figura 11: Entrada “AD Carry” no Lexique Pro

AD Carry → Entrada*s.m./s.f.* → **Classe gramatical**

- Campeão ou campeã com dano focado em ataques básicos, ao invés de habilidades

Origem: Attack damage carry → **Termo de origem**↳ **Definição***O AD Carry deles tá splitando {AL-1}* → **Contexto de uso***Variante:* ADC, atirador → **Variantes**

Nota: Ataques básicos são dados através do botão direito do mouse e não possuem tempo de recarga, enquanto habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

Nota: O termo varia entre masculino e feminino de acordo com o gênero do campeão desempenhando a função de AD carry

↳ **Notas**

(Captura de tela feita no Lexique Pro, com edições da autora)

4.3.2 Glossário terminológico**A - a****AD***s.m.*

- Capacidade ou potencial de dano dado através de ataques básicos, ao invés de habilidades;

Origem: Attack damage.*Deixa eu ver qual item vai dar mais AD {VA-1}*

Nota: Ataques básicos são dados através do botão direito do mouse e não possuem tempo de recarga, enquanto habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

AD Carry*s.m./s.f.*

- Campeão ou campeã com dano focado em ataques básicos, ao invés de habilidades;

Origem: Attack damage carry.*O AD Carry deles tá splitando {AL-1}**Variante:* ADC; atirador.

Nota: Ataques básicos são dados através do botão direito do mouse e não possuem tempo de recarga, enquanto habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

Nota: O termo varia entre masculino e feminino de acordo com o gênero do campeão desempenhando a função de AD carry

AFK*adj.*

- Jogador longe do teclado, ausente no momento ou que abandonou a partida;

Origem: Away from keyboard.

Agora um imbecil que fica tiltado e AFK no meio da partida... {KA-1}

Nota: A sigla é usada quando um jogador abandona a partida intencionalmente, perde sua conexão com a internet ou precisa se ausentar do jogo temporariamente. Como não há pausa, a partida continua mesmo com a desvantagem numérica do time

AP¹

adj.

- Campeão com dano focado em habilidades ao invés de ataques básicos;

Origem: Ability power.

Ele é um tanque, porém, ele é AP {MY-1}

Nota: Habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

Nota: Campeões tanque são aqueles que suportam muito dano, compondo a vanguarda durante uma luta

AP²

s.m.

- Capacidade ou potencial de dano dado através de habilidades;

Origem: Ability power.

O Códex Demoníaco daria o mesmo CDR e quase o mesmo AP {AL-1}

Nota: Habilidades são dadas através das teclas Q, W, E e R do teclado, possuem tempo de recarga e diferem de campeão para campeão

Nota: Códex Demoníaco é um item que reduz o tempo de recarga de habilidades (CDR) e aumenta o dado de habilidades de um campeão

Agressivar

v.

- Realizar uma jogada agressiva;

Origem: Aggressive.

Pensem bem antes de vocês agressivarem {MV-1}

Armor

s.f.

- Fator presente em campeões, minions, monstros ou estruturas que reduz o dano de ataque recebido;

Origem: Armor.

Ele ganha bastante armor e regeneração de vida {MY-1}

Variante: Armadura.

Auto attack

s.m.

- Ataque dado através do botão direito do mouse que não possui tempo de recarga;

Origem: Auto attack.

Infelizmente, o cara deu dois auto attack ali no cogumelo {AL-1}

Variante: Ataque básico.

B - b**Back**

s.m.

- Feitiço (Recall) utilizado por campeões para retornar à base ao clicar na tecla B do teclado;

Origem: Recall.

Eu vou dar um pouquinho de over no meu back, pra eu poder pegar Liandry {MV-1}

Nota: Existem momentos estrategicamente propícios para um campeão retornar à base. Ao dar over no seu retorno, o jogador escolhe permanecer na rota e atrasa sua volta

Nota: Liandry refere-se ao item Angústia de Liandry

Backline

s.f.

- Retaguarda composta por campeões com maior capacidade de dano, porém menor armadura e resistência mágica;
Origem: Backline.

Não existe mais o Maokai dar flash [...] em alguém lá na backline {MY-1}

Nota: Maokai é um campeão do tipo tanque

Bait

s.f.

- Algo que atrai um inimigo até uma armadilha;
Origem: Bait; to bait.

Essa bait aqui foi boa, mano {AL-1}

Baitado

adj.

- Aquele que cai na armadilha;
Origem: Bait; to bait.

(Ele foi) baitado! {MY-1}

Baitar

v.

- Criar uma armadilha;
Origem: Bait; to bait.

Cara, baitou bem aí. Usou bem o corpo pra baitar os caras {AL-1}

Baron

s.m.

- Monstro que concede vantagens ao time que o abater;
Origem: Baron.

É melhor parar o Baron. A gente pode dar ace neles aqui {MY-1}

Variante: Barão.

Barrier

s.f.

- Tipo de escudo que cria uma barreira entre o campeão e o ataque;
Origem: barrier.

Nossa! Ele tem barrier {MV-1}

Variante: Barreira.

Blind

s.m.

- Habilidade que limita a visão do inimigo temporariamente;
Origem: To blind.

O blind que duraria 3 segundos normalmente, durou 62% a menos {AL-1}

Variante: Dardo ofuscante.

Blue¹

s.m.

- Vantagem que aumenta a mana do campeão após abater o monstro Azuporã;
Origem: Blue buff.

Não reclamarei desse bluezinho {KA-1}

Variante: Efeito azul.

Blue²

s.m.

- Monstro que concede vantagens ao campeão que o abater;
Origem: Blue.

Que jungle horrível, nem o Blue ele pegou {VA-1}

Variante: Azuporã.

Bot

s.m.

- Rota situada na área inferior do mapa, onde os campeões suporte e atirador jogam;

Origem: Bot lane.

Eu vou usar isso aqui e bater no mid, porque eles vão descer lá no bot {MY-1}

Variante: Rota inferior; bot lane.

Bot lane¹

s.f.

- Dupla de jogadores, suporte e atirador, situados na rota inferior do mapa;

Origem: Bot laners.

Meu jungle morreu, minha bot lane tá perdendo {MY-1}

Nota: A língua inglesa diferencia o local (bot lane) do jogador (bot laner) através da adição do sufixo -er, criando a noção de "aquele que joga na bot lane". Contudo, os jogadores brasileiros adotaram o termo "bot lane" para ambos os casos

Bot lane²

s.f.

- Rota situada na área inferior do mapa, onde os campeões suporte e atirador jogam;

Origem: Bot lane.

Padrão, né? Bot lane sendo bot lane {MV-1}

Variante: Rota inferior; bot.

Buff

s.m.

- Vantagem ou fortalecimento concedido à um campeão através de atualizações do jogo ou abate de monstros da selva;

Origem: Buff.

O problema dele no top é que ele jogava, antes dos buffs, level um e dois {MV-1}

Buffado

adj.

- Campeão que recebeu vantagens ou fortalecimentos através de atualizações do jogo ou abate de monstros da selva;

Origem: Buffed.

Pra quem não sabe, o Wukong já tinha sido buffado {MY-1}

Nota: Wukong é um campeão comumente usado na posição de caçador

Buffar

v.

- Dar vantagem ou fortalecer um campeão através de atualizações do jogo ou abates de monstros da selva;

Origem: To buff.

Quando ele ultar, ele vai buffar o time dele {MV-1}

Bug

s.m.

- Falha ou erro de jogo que afeta a jogabilidade;

Origem: Bug.

Ele deu recall mesmo na frente dele? Achei que era bug {AL-1}

Nota: No exemplo acima, foi realizada uma jogada tão absurda que poderia ter sido confundida com um erro de jogo

Build

s.f.

- Conjunto de itens que aumentam traços do campeão, como armadura, mana ou tipo de ataque

Origem: To build.

Você vai fazer a build de Senna fadinha? {GR-1}

Nota: Senna é uma campeã normalmente usada como suporte

Nota: Uma build "fadinha" é mais focada em poder de habilidade do que dano de ataque

Buildar

v.

- Comprar itens para aumentar traços do campeão como armadura, mana ou tipo de ataque;

Origem: T build.

Esse cara aqui não buildou o corta cura dele {AL-1}

Nota: Itens de corta cura reduzem a capacidade de regeneração de vida do time inimigo

C - c

CC

s.m.

- Habilidades que afetam a mobilidade do inimigo;

Origem: Crowd control.

Temos mais tenacidade pra aguentar aqueles CC que o Hwei tava dando na gente {MY-1}

Variante: Controle de grupo.

Nota: Hwei é um campeão com habilidades de controle de grupo

CDR

s.m.

- Redução do tempo de recarga de uma habilidade;

Origem: Cooldown reduction.

O Códex Demoníaco daria o mesmo CDR e quase o mesmo AP {AL-1}

Nota: Códex Demoníaco é um item que reduz o tempo de recarga de habilidades e aumenta o dado de habilidades (AP) de um campeão

Cait

s.m.

- Estilo de ataque no qual o campeão mantém-se em movimento;

Origem: To kite.

A comp deles não é de ir pra cima, é de fazer o cait back. {AL-1}

Nota: Cait back é o estilo de ataque no qual o campeão se movimenta para trás

Caitar

v.

- Atacar enquanto anda ou fogem

Origem: To kite.

Esse cara não devia estar me caitando assim {MY-1}

Champ

s.m.

- Personagens, controlados por jogadores, que possuem kits únicos de habilidades e características;

Origem: Champion.

Esse champ é muito da hora, mano {KA-1}

Variante: Champion; campeão; boneco.

Champion pool

s.f.

- Repertório de personagens disponíveis para seleção por parte dos jogadores;

Origem: Champion pool.

Mudou muito a champion pool do bot {MV-1}

Cleanar

v.

- Eliminar ou matar monstros da selva;

Origem: To clean.

Eu cleanaria a jungle em um meta full clear {MV-1}

Nota: Meta é o cenário de jogo viável de acordo com as atualizações do jogo

Comp

s.f.

- Conjunto de cinco campeões escolhidos pelos jogadores de cada time;

Origem: Composition.

Eles vão divar ele, a comp deles é de ir pra cima {AL-1}

Cooldown

s.m.

- Tempo necessário para a habilidade estar disponível novamente;

Origem: Cooldown.

É mais ou menos 7 segundos de cooldown {AL-1}

Counterplay

s.f.

- Jogada que contra-ataca a ação anterior do inimigo;

Origem: Counterplay.

Você teria que fazer o counterplay perfeito de todas essas skill {AL-1}

D - d**Dar B**

loc. verb.

- Voltar para a base através do feitiço Recall (na letra B do teclado);

Origem: Recall.

Faz muito mais sentido eu controlar minha wave e não ter que dar B agora {MY-1}

Variante: Ir base; dar recall;

Dar ace

loc. verb.

- Eliminar todo o time inimigo de forma que os cinco estejam mortos ao mesmo tempo;

Origem: Ace.

A gente pode dar ace neles aqui {MY-1}

Dar blind

loc. verb.

- Limitar a visão do inimigo através de uma habilidade;

Origem: To blind.

Ele salvou a Lux dando blind do Gnar {AL-1}

Nota: Lux é uma campeã comumente usada na rota central ou inferior

Nota: Gnar é um campeão comumente usado na rota superior

Dar flash

loc. verb.

- Saltar uma curta distância através do feitiço Flash;

Origem: To flash.

Se eu dou flash e ignite, sim {MY-1}

Nota: No exemplo acima, o jogador saltaria uma curta distância para se aproximar do inimigo e usar o feitiço Ignite (Incendiar) nele

Dar rage

loc. verb.

- Enfurecer-se com algo e demonstrar no chat ou através da jogabilidade;

Origem: To rage.

Eu jamais vou dar rage num cara por pegar boneco estranho {KA-1}

Dar recall

s.m.

- Voltar para a base através do feitiço Recall (na letra B do teclado);

Origem: Recall.

Ele deu recall mesmo na frente dele? Achei que era bug {AL-1}

Variante: **Dar B**; ir base.

Divar

v.

- Atacar ou emboscar o inimigo embaixo de sua própria torre (estrutura que o protege);

Origem: To dive.

Um Trundle [...] divou e deixou ele mal posicionado {AL-1}

Nota: A pronúncia no português carrega forte influência da fonética na língua inglesa: daj.v'a

Nota: Trundle é um campeão comumente jogado na posição de caçador

Dive

s.m.

- Emboscada embaixo da torre;

Origem: Dive.

Tá pedindo pra tomar dive aí, eim? {VA-1}

Nota: A pronúncia no português carrega forte influência da fonética na língua inglesa: d'aj.v

Drag

s.m.

- Monstro que concede vantagens ao time que o abater;

Origem: Dragon.

Eles não conseguem contestar o drag {MV-1}

Variante: **Dragon**; dragão.

Dragon

s.m.

- Monstro que concede vantagens ao time que o abater;

Origem: Dragon.

Esse dragon deveria ser de vocês agora, né {MV-1}

Variante: **Drag**; dragão.

E - e

Early

adv.

- Primeiros quinze minutos do jogo, quando os campeões ainda não atingiram seu potencial completo;

Origem: Early game.

Jogou bem [...] mesmo tendo perdido umas troca no early {AL-1}

Variante: **Early game**.

Early game

adv.

- Primeiros quinze minutos do jogo, quando os campeões ainda não atingiram seu potencial completo;

Origem: Early game.

Você curte o early game, pelo jeito {AL-1}

Variante: **Early**.

Elder

s.m.

- Monstro que aparece após o abate de quatro dragões comuns e concede grandes vantagens ao time que o eliminar;

Origem: Elder dragon.

O Elder é quando? {KA-1}

Variante: **Dragão ancião; ancião**.

F - f

Farm

s.m.

- Ouro obtido através do abate de minions e monstros da selva, utilizado para comprar itens;

Origem: Farm.

Era pra ele estar bem mais na frente em farm do Gnar {AL-1}

Nota: Gnar é um campeão comumente jogado na rota superior

Farmar

v.

- Coletar ouro através do abate de minions e monstros da selva;

Origem: To farm.

Ta precisando farmar mais, a Caitlyn {AL-1}

Nota: Caitlyn é uma campeã comumente jogada na posição de atirador

Fightar

v.

- Lutar contra campeões inimigos ou monstros da selva;

Origem: To fight.

Não tem como fightar. A gente pode, no máximo, cobrar {MV-1}

First pick

s.m.

- Ordem de seleção atribuída aleatoriamente pelo jogo que determina qual jogador escolherá o primeiro campeão da partida;

Origem: First pick.

Ficou Maokai open! Deixa eu pegar o first pick {MV-1}

Nota: Maokai é um campeão comumente jogado na rota superior ou selva

Flashar

v.

- Saltar uma curta distância através do feitiço Flash;

Origem: To flash.

Se ele tivesse dado o Q pra cima de mim, eu teria que flashar, tá ligado? {MY-1}

Nota: Dar o Q significa usar a habilidade da tecla Q do teclado

Frontline

s.f.

- Vanguarda composta por campeões que conseguem receber muito dano enquanto a retaguarda ataca os inimigos;

Origem: Frontline.

Eles não tem a frontline {AL-1}

Variante: **Front**.

Full clear

s.m.

- Eliminação total de minions e monstros da selva;
Origem: Full clear.

Você não tem mais aquela necessidade de ficar fazendo full clear {MV-1}

Full combo

s.m.

- Jogada que usa todas as quatro habilidades do campeão, ativadas através das teclas Q, W, E e R do teclado;
Origem: Full combo.

Se você tomar o E dele, você vai tomar full combo {AL-1}

G - g

G.A.

s.m.

- Item usado para ressuscitar o campeão após abate;
Origem: Guardian angel.

Fechamos o G.A. {MY-1}

Variante: Anjo guardião.

Game

s.m.

- Jogo ou partida na qual dois times se enfrentam;
Origem: Game.

Nesse game, Riftmaker, pra mim, não faria nenhum sentido {AL-1}

Nota: Riftmaker é um item, chamado de Criafendas na tradução oficial do jogo

Gameplay

s.f.

- Jogada realizada por um campeão ou time;
Origem: play.

Uau! Que gameplay, eim, Master Yi?! {KA-1}

Nota: Master Yi é um campeão comumente jogado na posição de caçador

Gank

s.m.

- Estilo de ataque no qual um jogador aparece inesperadamente em um rota, colocando o inimigo em desvantagem numérica e auxiliando ataques e abates aliados;
Origem: To gank.

Não sei pra que ele veio dar gank aqui, olha minha vida! {VA-1}

Gankar

v.

- Aparecer inesperadamente em uma rota, deixando o inimigo em desvantagem numérica, para auxiliar ataques e abates;
Origem: To gank.

O jungle tava na sua lane, tentando gankar você {MV-1}

Gold

s.m.

- Ouro obtido através do abate de minions, monstros da selva ou campeões, usado para adquirir itens;
Origem: Gold.

Falta um pouquinho de gold só {MV-1}

Variante: Ouro.

H - h

Hit*s.m.*

- Golpe ou ataque dado por campeões, minions ou monstros da selva;

Origem: Hit.*Nossa, ele catou dois hit ali, velho? {AL-1}*

I - i

Ignite*s.m.*

- Feitiço usado para causar dano extra no inimigo;

Origem: Ignite.*Fica mais difícil dele matar o Gnar, porque ele tá sem ignite {AL-1}**Variante: Incendiar.**Nota: Gnar é um campeão comumente jogado na rota superior***Int***s.m.*

- Jogar mal propositalmente;

Origem: Intentionally.*(Ele) tá int, tá int. Não é possível que seja ruim assim {VA-1}*

J - j

Jungle¹*s.m.*

- Jogador responsável pela área da selva e abate de monstros;

Origem: Jungler.*Meu jungle morreu, minha botlane tá perdendo {MY-1}**Variante: Caçador.**Nota: A língua inglesa diferencia o local (jungle) do jogador (jungler) através da adição do sufixo -er, criando a noção de "aquele que joga na jungle". Contudo, os jogadores brasileiros costumam adotar o termo "jungle" para ambos os casos***Jungle²***s.f.*

- Áreas do mapa situadas entre as rotas inferior-central e central-superior, contendo monstros que concedem ouro e vantagens ao serem abatidos;

Origem: Jungle.*Esse patch foi muito impactante pra jungle {MV-1}**Variante: Selva.*

K - k

Kill*s.f.*

- Resultado de reduzir a vida de um campeão até zero, causando seu abate;

Origem: Kill.

Ainda ficou enrolando o Gnar ali, pra garantir que a kill ia acontecer {AL-1}

Variante: Abate.

L - l

Lane*s.f.*

- Rotas situadas nas áreas inferior, central e superior do mapa, onde campeões se enfrentam para chegar até a base inimiga;

Origem: Lane.

Ele pode decidir quando vai voltar na lane {AL-1}

Variante: Rota.

Level*s.m.*

- Nível do campeão ou das habilidades, que é aumentado ao receber pontos de experiência;

Origem: Level.

Ai, se eu pego level 2 da minha ult, eu consigo ganhar {MY-1}

Variante: Nível.

Life steal*s.m.*

- Cura de vida proporcional ao dano causado à inimigos;

Origem: Life steal.

Se eu quiser ficar jogando no split, eu vou precisar desse life steal {MY-1}

Variante: Vampirismo; roubo de vida.

M - m

MIA*adj.*

- Campeão inimigo que não está em áreas visíveis do mapa;

Origem: Missing in action (M.I.A.)

Vish, eu não avisei (que o) mid (estava) MIA {KA-1}

Nota: Quando seu oponente de rota não está visível, é comum avisar seus aliados através de um alerta sonoro para que fiquem atentos

Nota: Em inglês, usa-se a sigla M.I.A (em.ar.ey), porém, em português usa-se o acrônimo MIA (m'ia)

Matchup*s.f.*

- Enfrentamento entre campeões;

Origem: Matchup.

A matchup do bot tá sendo sempre uma incógnita {MV-1}

Melee*adj.*

- Estilo de campeão ou ataque que requer proximidade corpo a corpo;

Origem: Melee.*Ia ser um pézinho melee {AL-1}**Nota: Pézinho é o nome informalmente dado à runa "agilidade dos pés", que é ilustrada por uma bota***Mid¹***s.m.*

- Jogador posicionado na rota central do mapa;

Origem: Mid laner.*Fala um mid que não é maguinho de controle {AL-1}***Mid²***s.m.*

- Rota situada na área central do mapa, onde o jogador do meio se posiciona;

Origem: Mid lane.*Eles que tem que ter medo da gente ir mid, não o contrário {KA-1}**Variante: Mid lane; rota central.***Minion wave***s.f.*

- Tropas de mini soldados inimigos que concedem ouro ao serem abatidos por campeões;

Origem: Minion wave.*Aqui tem muita minion wave, precisamos ir rápido nela {MV-1}**Variante: Onda de minions.*

N - n

Nerfado*adj.*

- Campeão ou item enfraquecido por conta de atualizações em suas características;

Origem: Nerfed.*Ele vai ser muito nerfado nos próximos patches {MY-1}*

O - o

OP*adj.*

- Campeão ou item extremamente poderoso;

Origem: Overpower.*Pra mim, ele é o campeão mais roubado do patch, [...] o OP {MV-1}***Open***adj.*

- Campeão disponível para seleção no início da partida;

Origem: Open.*Ficou Maokai open! Deixa eu pegar o first pick {MV-1}**Nota: Maokai é um campeão comumente jogado na rota superior ou selva*

Outplay

s.m.

- Situação na qual um jogador joga de forma mais inteligente e com mais êxito que o inimigo;

Origem: To outplay.

Mesmo tendo perdido umas troca no early, naquele outplay no flash dele {AL-1}

P - p

Patch

s.m.

- Atualização que o jogo sofre, alterando características de campeões, habilidades e itens;

Origem: Patch.

Ele vai ser muito nerfado nos próximos patches {MY-1}

Pathing

s.m.

- Trajeto ou caminho feito por um campeão no mapa;

Origem: Path.

Falar um pouco sobre o meu pathing? {MV-1}

Pedir FF

loc. verb.

- Decidir, coletivamente, finalizar a partida antes de seu fim e entregar a vitória ao time inimigo;

Origem: Forfeit.

Só pra mostrar que eu já tava pronto pra pedir FF e, se morresse, e worth {MY-1}

Variante: Dar FF.

Peel

adj.

- Característica daquele que protege um aliado de um inimigo;

Origem: Peel.

Ele não é um suporte de peel {AL-1}

Pick

s.m.

- Campeão selecionado por um jogador;

Origem: To pick.

Maokai tá um pick muito roubado {MV-1}

Nota: Maokai é um campeão comumente jogado na rota superior ou selva

Pickar

v.

- Selecionar um campeão para jogar;

Origem: To pick.

Não me da rage por pickar boneco estranho {KA-1}

Pickoff

s.m.

- Situação na qual o time isola um inimigo dos demais, para facilitar o combate;

Origem: Pickoff.

Nossa, tomaram pickoff {MY-1}

Ping

s.m.

- Menu com alertas sonoros que facilita a comunicação rápida de comandos como: ataque, recue, tome cuidado;

Origem: Smart ping.

Dois ping na Caitlyn, eu imagino que foi do próprio Casimiro. Os dois pingassos depois de morrer, né {AL-1}

Nota: Caitlyn é uma campeã comumente jogada na posição de atirador

Nota: Casimiro é um produtor de conteúdo popular no YouTube

Pingar

v.

- Utilizar alertas sonoros para comunicar um comando rápido aos aliados;
Origem: To ping.

Se esse maluco me pingar mais uma vez, eu não vou ajudar {VA-1}

Plate

s.f.

- Níveis de vida de uma torre que concedem ouro ao oponente que as danificar;
Origem: Plate.

Pelo menos a adaga ajudou a pegar o plate, né? {AL-1}

Variante: Barricada.

Play

s.f.

- Jogadas ou ações realizadas por um jogador buscando um resultado;
Origem: Play.

Ele errou, mas errou tentando fazer play {KA-1}

Variante: Jogada.

Poke

s.m.

- Habilidades que tiram a vida do inimigo pouco a pouco;
Origem: To poke.

Não tem como encostar nele, porque ele gosta, simplesmente, de não tomar o poke {AL-1}

Pokear

v.

- Tirar a vida do inimigo pouco a pouco;
Origem: To poke.

Vou ficar só pokeando na moral {VA-1}

Procar

v.

- Ativar algum efeito, item ou habilidade programada para acontecer após certa condição;
Origem: Programmed random occurrence.

Ele serve pra procar também com o Cutelo Negro {MY-1}

Nota: Cutelo Negro é um item que requer uma ação para conceder outra. Quanto mais dano físico causado, mais acúmulos que resultarão na redução da armadura do inimigo

Pré-season

s.f.

- Período no qual jogadores testam as atualizações a serem implementadas na próxima temporada do jogo;
Origem: Pre-season.

Foi implementado, nessa pré-season, petisco na jungle {MV-1}

Range¹*adj.*

- Característica de campeões que possuem habilidades de longo alcance;

Origem: Ranged.

Esses combinhos chatos de dois campeões range {MV-1}

Variante: Longo alcance.

Range²*s.m.*

- Área de alcance do campeão ou habilidade;

Origem: Range.

Ele vai pular pra fora? Não tem range {AL-1}

Variante: Alcance.

S - s**Safe***adj.*

- Estilo de jogo no qual o jogador mantém-se cauteloso e em segurança, sem jogadas arriscadas;

Origem: Safe.

Ele só ficar minando é o tranquilo, é o safe, é o de boa {MY-1}

Season*s.f.*

- Período de tempo com vantagens e desvantagens atribuídas à campeões e itens, influenciando o estilo de jogo durante a temporada;

Origem: Season.

Voltou a ser aquela coisa de seasons passadas {MV-1}

Shield*s.m.*

- Escudo que diminui a quantidade de dano que um campeão recebe enquanto este estiver ativo;

Origem: Shield.

Ele ta de shield? {AL-1}

Variante: Escudo.

Side*s.f.*

- Rotas situadas nas extremidades ou laterais do mapa (rota inferior e superior);

Origem: Side lanes.

Com o TP, você consegue se manter presente na wave, pra ficar mais na side {AL-1}

Skill*s.f.*

- Habilidades que compõe o kit único de cada campeão;

Origem: Skill.

Eu uso essa skill e se você não counterar minha skill, eu faço minhas coisas {AL-1}

Variante: Habilidade.

Slow*s.m.*

- Lentidão na velocidade de movimento do jogador;

Origem: To slow.

Tem o Gnar, que dá as pedrada que dá slow {AL-1}

Variante: Lentidão.

Nota: Gnar é um campeão comumente jogado na rota superior

Snowball

s.m.

- Progresso ou aumento contínuo na força e poder do campeão;
Origem: Snowball.

Dependendo do snowball dele, ele controla todos os objetivos {MV-1}

Snowballar

v.

- Ficar cada vez mais forte, até que torne-se imparável;
Origem: To snowball.

Vou te mostrar o que você precisa pra atingir o impacto necessário e snowballar uma partida {PG-1}

Soft int

s.m.

- Jogar mal propositalmente, em proporções pequenas;
Origem: Intentionally.

Ela era basicamente uma soft int {AL-1}

Solado

adj.

- Característica daquele que perdeu o combate contra um único campeão;
Origem: Solo.

Você foi solado! {MY-1}

Solar

v.

- Abater um inimigo em combate um contra um;
Origem: Solo.

Quer me ver solar o Baron? {VA-1}

Solo queue

s.f.

- Modo de jogo competitivo/ranqueado no qual duplas ou jogadores solo são colocados em times;

Origem: Solo queue.

Esse jogo tá sendo um jogo bem atípico da solo queue brasileira {MV-1}

Spike

s.m.

- Pico de poder que determinado campeão possui naquele momento do jogo;

Origem: Power spike.

Existem personagens que têm spikes muito expressivos {AL-1}

Splash

s.m.

- Área de efeito que uma habilidade de campeão atinge;

Origem: Splash.

O splash dele é grande. Deixa eu ver se tem range aqui {AL-1}

Split

s.m.

- Rota inferior e superior em um momento do jogo que a maioria do time está situado na rota central;

Origem: To split.

Se eu quiser ficar jogando no split, eu vou precisar desse life steal {MY-1}

Splitar

v.

- Jogar nas rotas inferior e superior em um momento do jogo que o restante do time está situado na rota central;

Origem: To split.

Vou lá pro bot, mano. Tá muito ruim splitar aqui {MY-1}

Spot

s.m.

- Local ou área específica no mapa;
Origem: Spot.

Aqui não é um bom spot, porque não tem mato {MV-1}

Stack

s.m.

- Acúmulos de vantagem ou poder;
Origem: Stack.

Em vez de ser 10 stacks, são 5, e têm a mesma efetividade de 10 {MY-1}

Variante: Acúmulo.

Start

s.m.

- Primeiras ações de uma partida
Origem: Start.

Bom start contra Gnar, que ele vai ficar dando blind toda hora {AL-1}

Nota: Gnar é um campeão comumente jogado na rota superior

Stompar

v.

- Estar muito mais forte que o inimigo, a ponto dele não conseguir virar o jogo;
Origem: To stomp.

Ele tá ganhando o jogo stompando {MV-1}

Stun

s.m.

- Efeito que imobiliza o inimigo;
Origem: To stun.

Você não pode jogar em parede, porque se o cara acertar o stun, a troca é dele {AL-1}

Stunado

adj.

- Característica daquele que foi imobilizado;
Origem: Stunned.

3 segundos stunado, mano?! Não dá {VA-1}

Variante: Imobilizado.

Stunar

v.

- Imobilizar o inimigo;
Origem: To stun.

Se a Morgana stunar, eu vou pra cima {VA-1}

Variante: Imobilizar

Nota: Morgana é uma campeã comumente jogada na posição de suporte

T - t

TP

s.m.

- Feitiço que permite com que o campeão se teleporte para certos pontos do mapa;
Origem: Teleport.

Acho que o certo aqui é eu dar B, TP, né? Pra garantir {KA-1}

Tank

adj.

- Característica de campeão que possui muita vida, portanto, suporta muito dano;
Origem: Tank.

Ai, eu detesto jogar contra tank no top {GR-1}

Tankar

v.

- Suportar muito dano, principalmente durante uma luta;
Origem: Tank.

Eu não tanko nem um hit dessa torre {GR-1}

Team fight

s.f.

- Luta ou enfrentamento com a maioria ou todos os membros do time presentes;
Origem: Team fight.

Vocês têm noção do quanto de dano eu dei nessa team fight? {MV-1}

Tiltado

adj.

- Aquele que está nervoso ou enfurecido no jogo, de modo que afete sua performance;
Origem: Tilted.

Vocês não podem defender nunca esses comportamentos na minha frente, porque eu fico muito tiltado {KA-1}

Tiltar

v.

- Estar frustrado ou enfurecido no jogo, resultando em uma jogabilidade inferior;
Origem: To tilt.

Agora um imbecil que fica tiltado, AFK no jogo... {KA-1}

Top laner

s.m.

- Jogador posicionado na rota superior do mapa;
Origem: Top laner.

O nível 4 dele é mais fraco que todos os top laners {MY-1}

Top lane

s.m.

- Rota situada na área superior do mapa, onde o jogador do topo se posiciona;
Origem: Top lane.

O problema dele no top é que ele jogava, isso antes dos buffs, level 1 e 2 {MY-1}

Top²

s.m.

- Jogador posicionado na rota superior do mapa;
Origem: Top laner.

Oxe, cadê o top deles?! {VA-1}

Top

s.m.

- Rota situada na área superior do mapa, onde o jogador do topo se posiciona;
Origem: Top lane.

Pode ficar mid, eu vou farmar o top {VA-1}

Variante: Top lane; rota superior.

Tracking

s.m.

- Monitoramento do trajeto ou percurso de um campeão inimigo;
Origem: Tracking.

Eu vou pegando o tracking dela enquanto ela passa {MV-1}

Trollar

v.

- Prejudicar a experiência do jogo intencionalmente;
Origem: To troll.

Se você ainda não tá usando o aplicativo deles, você tá trollando! {MY-1}

U - u

Ult*s.f.*

- Habilidade mais poderosa do campeão, ativada através da tecla R;

Origem: Ultimate.

Acho que ele tava com medo da ult da Lissandra {AL-1}

Nota: Lissandra é uma campeã comumente jogada na rota central

Up*adj.*

- Aquele que mantém-se de pé; não foi derrotado;

Origem: Up.

Se não, a torre do mid ia ficar muito tempo up {MV-1}

Upar*v.*

- Aumentar o nível de um campeão ou habilidade;

Origem: Level up.

Eu vou upar meu Q {MV-1}

Nota: O jogador vai aumentar o nível da sua habilidade da tecla Q

W - w

Ward*s.f.*

- Ferramenta que dá visão em determinada área do mapa;

Origem: Ward.

Você não tem ward aqui não, mano? {MV-1}

Variante: Sentinela de controle; sentinela.

Wardado*adj.*

- Local que possui uma sentinela de controle no mapa;

Origem: Warded.

O drag tá wardado já {VA-1}

Wardar*v.*

- Colocar uma sentinela de controle no mapa;

Origem: To ward.

Consegue wardar aqui pra mim? To sem sentinela {VA-1}

Wave*s.f.*

- Tropas de mini soldados que dão recursos ao serem abatidos;

Origem: Wave.

Deixa o Hwei numa posição mais arriscada de ficar limpando wave {MY-1}

Variante: Onda.

Nota: Hwei é um campeão comumente jogado na rota central

Wave clear*s.m/s.f.*

- Capacidade para eliminar tropas de minions;

Origem: Wave clear.

*Tinham muitos champions com wave clear
{MV-1}*

Worth*adj.*

- Algo que vale a pena;

Origem: Worth it.

*Só pra mostrar que eu já tava pronto pra pedir
FF, e se morresse, é worth {MY-1}*

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa, buscou-se compreender e sistematizar a comunicação específica dos jogadores brasileiros de *League of Legends*, utilizando os pressupostos teóricos da Terminologia. A motivação por trás do trabalho foi analisar os comportamentos linguísticos dentro de contextos e espaços digitais, considerando-os áreas especializadas de conhecimento.

É necessário ressaltar a importância de compreender a comunicação dentro de comunidades específicas, sob as lentes da Terminologia. A elaboração de um glossário terminológico voltado para a comunidade de *League of Legends* permite não somente a sistematização de termos utilizados cotidianamente, como a inclusão e acessibilidade para falantes da língua portuguesa não inseridos ou recém imersos nessa esfera digital. Com base na Teoria Comunicativa da Terminologia, de Cabré (2003; 2011), foi possível observar a natureza complexa e multifacetada dos termos e suas adaptações dentro desse contexto específico dos jogos digitais, destacando a relação e intersecção entre a língua e a tecnologia. A metodologia qualitativa, através da análise de vídeos de *streamers* e do questionário aplicado, corroborou a tendência do uso de termos em inglês, mesmo com a disponibilidade de traduções em português, evidenciando a forte influência da língua inglesa através de avanços tecnológicos, da globalização e do prestígio linguístico dos termos originais do jogo.

O desenvolvimento de glossários especializados, como este, além de facilitar a comunicação entre membros da comunidade, contribui significativamente para o campo da Terminologia. A sistematização de um vocabulário voltado para áreas como os jogos digitais permite que as particularidades linguísticas dessas subculturas sejam registradas e estudadas, trazendo à tona novas dinâmicas entre línguas e culturas. Além disso, glossários como o apresentado neste trabalho podem ajudar novos jogadores a se adaptarem à linguagem do jogo e, também, auxiliar pesquisas futuras sobre a linguagem em ambientes virtuais.

Este estudo e a criação de um glossário monolíngue de *League of Legends* buscaram trazer contribuições valiosas tanto para a comunidade *gamer* quanto para o campo acadêmico. A sistematização do vocabulário específico de jogos demonstra como a Terminologia pode ser aplicada em campos que estão em constante evolução e reflete a necessidade de se adaptar às transformações culturais e tecnológicas que impactam a comunicação de sociedades contemporâneas. Essa constante evolução também evidencia a importância da Terminologia enquanto ciência dinâmica, que se movimenta com a linguagem e considera os diferentes contextos aplicados a seus objetos de estudo.

A comunicação em *League of Legends*, um dos jogos online mais populares atualmente, é apenas uma amostra dentre diversas outras subculturas e comunidades virtuais que transformam a língua através de seus vocabulários especializados. A influência da língua inglesa nessas comunidades se faz notável, por ser a linguagem na qual os jogos são desenvolvidos inicialmente. Apesar do vocabulário carregar fortes traços do inglês e os jogadores apresentarem uma propensão ao uso destes termos em detrimento de traduções em português, os jogadores brasileiros *League of Legends* também demonstram características claras da língua portuguesa na adaptação e uso desse vocabulário especializado.

A metodologia qualitativa adotada neste trabalho permitiu observar o comportamento linguístico de um pequeno grupo, em profundidade, oferecendo conclusões valiosas para o campo da linguística e da Terminologia. Os resultados apresentados através do questionário evidenciaram padrões no processo de verbalização dos termos, assim como conclusões interessantes quanto à relação entre grau de fluência em uma língua e a forma que empréstimos linguísticos ocorrem a partir disso. Além disso, após a análise de interações reais

de jogadores *streamers* e seus espectadores, foi possível compilar um glossário terminológico monolíngue que refletisse a dinâmica de comunicação real desse grupo, permitindo destacar alguns dos termos mais usados e relevantes para a comunidade de *League of Legends*.

Esse estudo é apenas o começo de uma grande reflexão quanto à transformação da língua e o impacto das tecnologias nos contextos linguísticos e culturais. Da mesma forma que o glossário desenvolvido nesta pesquisa possui espaço para novas indagações e observações dentro dos campos da Terminologia, Linguística e Tecnologia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, G. M. DE B. A Teoria Comunicativa da Terminologia e a sua prática. **ALFA: Revista de Linguística**, v. 50, 2009.

ASSIRATI, E. T. **Neologismos por empréstimo na informática**. São Paulo: Alpha, 1998.

BOUTIN-QUESNEL, R. *et al.* **Vocabulaire systématique de la terminologie**. Québec: Publications du Québec, 1985.

CABRÉ, M. T. A Terminologia, uma disciplina em evolução: passado, presente e alguns elementos de futuro. **Debate Terminológico**, No. 1, 2011.

CABRÉ, M. T. **Terminology: theory, methods and applications**. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1999.

CABRÉ, M. T. Theories of Terminology: their description, prescription and explanation. **International Journal of Theoretical and Applied Issues in Specialized Communication**, 2003.

CARDOSO, V. R. **Terminografia da língua brasileira de sinais: glossário de Nutrição**. UnB: [s.n.].

COSTA, L. A. Terminografia versus lexicografia especializada: questões concernentes à produção de dicionários especializados e as bases teórico-metodológicas do dicionário de lexicografia brasileira. **Debate Terminológico**, No. 13, 2015.

DIAS, C. A. Terminologia: conceitos e aplicações. **Ciência da Informação**, v. 29, 2000.

DUCHOWNY, A. T.; DRUMOND, M. E. H. A linguagem específica dos jogos de role-playing game (RPG), com ênfase em League of Legends. **Revista de Estudos Acadêmicos de Letras**, v. 10, 2017.

FAULSTICH, E. **Base metodológica para pesquisa em socioterminologia: termo e variação**. Brasília: Universidade de Brasília, 1995.

FAULSTICH, E. Socioterminologia: mais que um método de pesquisa, uma disciplina. **Ciência da Informação**, v 24, 1995.

FLORES, J. D.; REAL, L. M. C. Jogos online em grupo (MOBAS): Jogadores Tóxicos. **SBGames**, 2018.

PINHEIRO, B. M. G. N.; XIMENES, E. E.; PINHEIRO, R. C. Empréstimos de Língua Inglesa na versão brasileira dos jogos digitais Candy Crush Saga e Subway Surfers. **Revista Philologus**, v. 77, 2020.

RICCI, V. P. **De notas à imprensa a press releases : uma proposta de glossário diplomático português/inglês a partir de estudo direcionado por corpora**. UnB: [s.n.].

SOUZA, G. L. DE. **As interações entre jogadores de jogos virtuais em fóruns online: uma análise do léxico mesclado de inglês-português**. UNESP: [s.n.].

STREHLER, R; GOROVITZ, S. **Manual do RepLET**: acompanhado de elementos de lexicologia e de terminologia. Brasília: Centro Editorial, 2011.

