

UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E LETRAS

SANDRA MARGARETH RODRIGUES DE ASSIS SANTOS

REFLEXÃO LINGUÍSTICA A PARTIR DE
NEOLOGISMOS CONSTRUÍDOS EM JOGOS

TAUBATÉ – SP

2020

SANDRA MARGARETH RODRIGUES DE ASSIS SANTOS

**REFLEXÃO LINGUÍSTICA A PARTIR DE
NEOLOGISMOS CONSTRUÍDOS EM JOGOS**

Monografia apresentada ao Departamento de Ciências Sociais e Letras da Universidade de Taubaté como parte dos requisitos para obtenção da licenciatura em Letras.

Orientador: Prof.^a Dra. Adriana Cintra de Carvalho Pinto

**TAUBATÉ – SP
2020**

Autorizo a reprodução e a divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, desde que citada a fonte.

SANDRA MARGARETH RODRIGUES DE ASSIS SANTOS

**REFLEXÃO LINGUÍSTICA A PARTIR DE NEOLOGISMOS
CONSTRUÍDOS EM JOGOS**

Monografia apresentada ao Departamento de Ciências Sociais e Letras da Universidade de Taubaté como parte dos requisitos para obtenção da licenciatura em Letras.

Orientador: Prof.^a Dra. Adriana Cintra de Carvalho Pinto

Data: _____ / _____ / _____

Resultado: _____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Adriana Cintra de Carvalho Pinto (Orientadora) – Universidade de Taubaté

Profa. Dra. Maria Aparecida Garcia Lopes Rossi – Universidade de Taubaté

Profa. Ma. Andreia Alda Valério – Universidade de Taubaté

AGRADECIMENTOS

À Professora Adriana Cintra, minha orientadora, que sempre demonstrou ter uma infinita paciência com as minhas perguntas (várias mesmo) e diversos erros (muitíssimos)

A todos os meus seis gatos:

À Pretinha, por sempre (ou quase sempre) estar comigo me agraciando com seus belos olhos.

Ao pequeno, que de pequeno não tem mais nada, mas que me animava (ou me irritava) com suas faltas de noção, sendo elas me mordendo de forma aleatória, e suas fofuras.

Ao Preto, que me agraciava com seus roncos quando eu precisava estudar e escrever nas madrugadas.

À Docinho, com sua pancinha rosinha, e seus miados que me enchiam de energia.

Ao Mel, que com sua timidez me fazia companhia.

À Paçoca que, mesmo sendo de lua, e mais brigando comigo e enchendo a minha cama de pelo do que me dando atenção, me ajudou com sua carinha fofa e seu miado fofo/irritante.

A todos os professores com que tive aulas nesses três longos (ou nem tanto) anos de curso, que sempre tentaram nos ajudar sempre que fosse possível (ou impossível).

A todos da secretaria que sempre estiveram dispostos a me ajudar e sanar as minhas dúvidas.

A todos da minha família que me deram suporte, carinho, apoio e que não me deixaram desistir de tudo e ficasse apenas jogando.

A mim mesma, por ter conseguido fazer esse TG, que quando entrei na faculdade nunca me via fazendo isso, pois pensava que essa hora nunca chegaria, que ainda faltava muito tempo para isso chegar, e que era algo que apenas pessoas “inteligentes” conseguem fazer. E aqui estou eu.

“A língua não é sequer uma estrutura; ela é estruturada simultaneamente em vários planos, tais como o fonológico, o sintático, o semântico e o cognitivo, que se organizam no processo de enunciação” (MARCUSCHI,2009, p.240)

RESUMO

O tema da presente pesquisa é a formação de palavras e o ensino de variação linguística para alunos do Ensino Fundamental e Médio a partir de jogos. A escolha desse tema se justifica pelas orientações da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), que destaca: i) a importância de o aluno reconhecer a língua como um sistema vivo e estruturado; ii) a necessidade de ele se apropriar dos recursos linguísticos relacionados aos diferentes níveis de estruturação da língua para a leitura e a escrita planejadas e significativas, e iii) como, de posse desses recursos, o aluno e os demais falantes podem construir a própria língua promovendo as variações linguísticas. A escolha do tema se justifica ainda pelo fato de a linguagem produzida nas práticas discursivas desses alunos mostrarem, de forma concreta, o fenômeno da variação linguística, como a formação de novas palavras ligadas a um contexto comunicativo particular do jogo. Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é apontar formas de promover a análise e a reflexão linguística a partir da identificação de neologismos construídos em jogos. Para tanto, esta pesquisa se fundamenta em Camacho (1988) para definir variação linguística, Marcuschi (1996) para definir o que é língua, Lima (2008) sobre a questão dos jogos e Pilla (2002) junto a Crystal (1999) sobre neologismos. Como procedimento, este trabalho se divide em etapas 3 etapas. Na primeira, tem-se o foco na língua, sua definição, sua variação, e como pode-se dar a criação de novas palavras, na segunda etapa é tratado o papel dos neologismos e a sua importância no discurso e a terceira, e última etapa, fala sobre os jogos e os neologismos que ele origina. Como resultados, tem-se que, é possível e produtivo utilizar os jogos e seus neologismos na sala de aula, de forma a fazer o aluno a pensar e compreender a língua, de forma divertida e diferenciada.

Palavras-chave: Ensino de Língua. Variação Linguística. Neologismos. Jogos.

ABSTRACT

The theme of this research is the formation of words and the teaching of language variation for elementary and high school students from games. The choice of this theme is justified by the guidelines of the Base Nacional Comum Curricular– BNCC (Brazil, 2018), that highlights: i) the importance of the student recognizing the language as a living and structured system; ii) the need for him to appropriate the linguistic resources related to the different levels of language structure for planned and meaningful reading and writing, and iii) how, having these resources, the student and the other speakers can build their own language promoting linguistic variations. The choice of the theme is also justified by the fact that the language produced in the discursive practices of these students show, in a concrete way, the phenomenon of linguistic variation, such as the formation of new words linked to a particular communicative context of the game. Therefore, the general objective of this work is to point out ways to promote linguistic analysis and reflection based on the identification of neologisms built in games. To this end, this research is based on Camacho (1988) to define linguistic variation, Marcuschi (1996) to define what is language, Lima (2008) on the matter of games and Pilla (2002) with Crystal (1999) about neologisms. As a procedure, this work is divided into three stages. In the first, the focus is on the language, its definition, variation and how is created new words, in the second the role of neologisms and their importance in discourse is dealt with, and how it can be used in classes, the third, and last stage, talks about the games and the neologisms games and the neologisms that it originates. As a result, we have that it is possible and productive to use the games and their neologisms in the classroom, in order to make the student think and understand the language, in a fun and differentiated way.

Key-words: Language Teaching. Linguistic Variation. Neologisms. Games.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. A LÍNGUA COMO UM CONSTRUTO SOCIAL VIVO E ESTRUTURADO	11
1.1 Língua e variação linguística	11
1.2 Nível morfológico da língua e o processo de formação de palavras	13
2. OS NEOLOGISMOS E OS JOGOS	16
2.1 Os neologismos	16
2.2 Sua contribuição	17
2.3 Os jogos no ensino	17
2.1 Os neologismos construídos no e pelos jogos	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
Referências	33

INTRODUÇÃO

O tema da presente pesquisa é a formação de palavras e o ensino de variação linguística para alunos do Ensino Fundamental e Médio a partir de jogos eletrônicos.

A escolha desse tema se justifica pelas orientações da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2018), que destaca: i) a importância de o aluno reconhecer a língua como um sistema vivo e estruturado; ii) a necessidade de ele se apropriar dos recursos linguísticos relacionados aos diferentes níveis de estruturação da língua para a leitura e a escrita planejadas e significativas, e iii) como, de posse desses recursos, o aluno e os demais falantes podem construir a própria língua promovendo as variações linguísticas.

Como dito no documento:

Os conhecimentos sobre a língua, as demais semioses e a norma-padrão não devem ser tomados como uma lista de conteúdos dissociados das práticas de linguagem, mas como propiciadores de reflexão a respeito do funcionamento da língua no contexto dessas práticas. A seleção de habilidades na BNCC está relacionada com aqueles conhecimentos fundamentais para que o estudante possa apropriar-se do sistema linguístico que organiza o português brasileiro.

A escolha do tema se justifica ainda pelo fato de a linguagem produzida nas práticas discursivas desses alunos mostrarem, de forma concreta, o fenômeno da variação linguística, como a formação de novas palavras ligadas a um contexto comunicativo particular do jogo. Junto a isso justifica-se, segundo a BNCC (BRASIL, 2018), a necessidade de conhecimento do léxico e morfológico, processo de formação de palavras, onde a linguagem dos alunos poderia ser o meio de se conhecer o léxico e o processo de formação das palavras.

Pode-se ter como exemplo dessas novas palavras provenientes do meio dos jogos o neologismo “lagado”, termo esse que advém da palavra do inglês “lag”, que possui o significado no Cambridge Dictionary de “to move or make progress so slowly that you are behind other people or things”, onde que, ao se traduzir, tem-se a descrição “se mover ou progredir de forma tão lenta que fica para trás das pessoas ou coisas”, e a junção dessa palavra com o sufixo ado dá origem ao termo, de forma

a caracterizar alguém no jogo que pode estar ficando para trás, por conta da conexão da internet, ou servidor do jogo.

Jogos eletrônicos vem cada vez mais conquistando um espaço de reconhecimento na sociedade, onde se pode citar como exemplo os “streamers”, pessoas que trabalham com “live”, ou seja, o compartilhamento, transmissão, de conteúdo via internet ao vivo, sendo muitas vezes de jogos ou coisas relacionadas ao tema. Tal reconhecimento culminou na produção de diversos itens voltados para o público que consome esse tema, como cadeiras, mesas, roupas, celulares, fones e outros diversos objetos, além de agora jogar ser considerado uma categoria de esporte, existindo ligas e competições de times com jogadores profissionais em diversas categorias de jogos, sendo os de tiro os mais frequentes e populares.

Com a popularização dos jogos a disseminação de suas falas e gírias acarretaram um estranhamento e discussão.

Essa categoria de jogos, com seus mais diversos gêneros, RPG, aventura, ação, estratégia, corrida e tantos outros, é algo que atrai tanto a atenção das crianças quanto a dos jovens, e até mesmo adultos, como forma de lazer, podendo jogar com seus amigos e conhecidos a fim de descontrair e passar o tempo de forma divertida e alegre, assumindo o papel de diversos personagens, como magos, arqueiros, uma arqueóloga que descobre tesouros perdidos de civilizações não mais existentes, e até mesmo a oportunidade de se tornar um cowboy fora da lei, sendo perseguido por gangues inimigas enquanto tenta garantir a segurança de sua família e amigos, tudo isso enfrentando uma forte e mortal doença da época.

Diante disso, o objetivo geral deste trabalho é apontar formas de promover a análise e a reflexão linguística a partir da identificação de neologismos construídos em jogos eletrônicos que utilizam a internet.

Para tanto, este trabalho se organiza em dois capítulos. No primeiro, intitulado “A língua como um construto social vivo e estruturado”, apresenta-se a conceitualização de língua, fundamentada em Marcuschi, e a variação linguística, com base em Camacho. No segundo, cujo título é “Os neologismos e os jogos”, apresenta-se uma descrição do que é neologismo, como ele contribui para a fala, como pode ser utilizado no ensino, uma descrição de jogo e exemplos dos neologismos utilizados nos jogos, juntamente com sua construção.

CAPÍTULO 1

A LÍNGUA COMO UM CONSTRUTO SOCIAL VIVO E ESTRUTURADO

Nesta seção, trataremos da língua como um construto social, pois ela é construída socialmente por seus falantes ao longo do tempo. Esse construto social varia e é estruturado em vários planos. Portanto, esta seção se divide em duas subseções. Na primeira tratará sobre a definição de língua e sua variedade, já a segunda subseção diz respeito aos processos de criação de novas palavras.

1.1 Língua e variação linguística

Segundo Camacho (1988) a língua pode ser conceitualizada como “um fato social, histórico, desenvolvida de acordo com as práticas sociais e, como tal, obedece a convenções de uso”. Percebe-se então que, a língua, é um objeto o qual depende do social para existir, e que ao existir e passar pelas mais diversas áreas do social enfrenta modificações.

A língua, com o passar do tempo, adquire novas formas e características. Portanto, ela se transforma, podendo, assim, eventualmente com o decorrer do tempo existirem variações linguísticas entre os falantes de uma mesma língua.

Podendo-se assim concluir que, a língua não é um objeto estante que não sofre mudanças, mas que ela nunca é a mesma, pois está em constante processo de mudança e evoluindo, e que tais momentos de variação linguística coexistem na sociedade e que podemos classificá-las em quatro variações:

a) Variação histórica:

Aqui por meio da observação de dois momentos estudados de uma língua (sendo que a modalidade escrita é o meio mais fácil de se perceber) nota-se diferenças presentes nos dois períodos na história. A variação das palavras faladas, modo como são escritas e até mesmo palavras e expressões as quais caem no desuso (sendo substituídas por outras palavras as quais suprem a necessidade de sentido dos falantes) se tornando assim arcaísmos.

Tal acontecimento ocorre pois com o decorrer do tempo a língua evolui, seguindo as necessidades de seus falantes, de acordo com acontecimentos sociais e afins, podendo ter como exemplo de variação histórica a Língua Portuguesa, que é uma das várias línguas românicas existentes, ou seja, que derivou do latim, língua que os romanos usavam, e que possuem seus primeiros escritos datados no século VI a.C. O império romano ao conquistar regiões eles levavam a sua língua e ela entrava em contato com a língua ali já existente, dando assim origem as línguas românicas. Conforme o tempo foi passando criou-se o pronome “vossa mercê” que evoluiu para “vossemecê”, que foi transformado em “voss’mecê” que se tornou “vomecê” e que após mais algumas mudanças resultou em “você”, pronome o qual utilizamos atualmente, e que aparenta estar caminhando em direção a evoluir para uma forma ainda mais compacta, “cê”.

b) Variação geográfica:

A variação geográfica se dá pela variedade linguística existente em uma localidade, então, cada parte dessa localidade em questão possui costumes linguísticos próprios, regionalismos, que é o emprego de palavras e expressões típicas da região, que pode ser simplificado com as palavras “abestado” e “bruguelo”, tolo/bobo e criança respectivamente, que são comumente usadas no nordeste do Brasil pelo povo nordestino.

E de forma a se complementar o paragrafo anterior existe também diversos dialetos dentro uma única língua, ou seja, uma linguagem, forma de se expressar, que existe em paralelo a língua comum a todos os falantes e moradores de um mesmo país. No Brasil pode-se totalizar 16 dialetos, sendo eles: caipira; nortista; nordestino; sulista, paulistano; gaúcho; florianopolitano; carioca; fluminense; mineiro; sertanejo; brasiliense; baiano; recifense; costa norte; serra amazônica.

Então, quando uma pessoa que mora em determinada cidade, de um determinado estado/região do Brasil vai para outra cidade de outro estado, como alguma cidade do nordeste, ela pode enfrentar problemas para compreender e ser compreendida, já que não dispõem do mesmo dialeto e regionalismos ali usados.

c) Variação social:

Um individuo que tenha o início de sua vida em determinado círculo social tende se usufruir de vocábulos e linguagens costumeiros dessa área que abrange

sua vida, mas, quando exposto a outras, pode perceber alguns impasses para se comunicar pois não está acostumado a tais diferenças.

Diversos fatores contribuem para que exista a variação social. Linguisticamente falando, como o nível de escolaridade de um indivíduo, idade, sexo e papel social. Todas essas possibilidades de variação social contribuem para que, quando indivíduos provenientes de diferentes realidades se encontrem, não se compreendam de forma integral.

Mas quando um sujeito tem contato contínuo com outra realidade fora da sua, ele começa a compreender e usufruir dessa nova variação social a seu favor.

d) Variação estilística:

Mesmo que dois indivíduos tenham nascido no mesmo ambiente e círculo social, ambos não falarão da mesma forma, pois a linguagem também varia conforme as circunstâncias em que se ocorre o diálogo.

A título de exemplo, um professor de Língua Portuguesa que em seu período de aula usa o norma padrão formal que se espera do mesmo mas, quando ele sai do trabalho e vai, por exemplo, para o bar ele não vai se expressar do mesmo jeito que no trabalho, já que para essa ocasião isso não seria o comportamento esperado, e sim um vocabulário mais popular, onde podemos ter como base a fala de Camacho (1988), onde temos como referências dois eixos em uma escala, onde um extremo é informal, “[...] incluem-se os atos verbais imediatos, decorrentes de intercâmbio linguístico cotidiano [...]”, e o outro formal, “[...] incluem-se os atos verbais em que as informações contidas não são expressão diária, mas resultado de grande elaboração intelectual e o conteúdo é rico e complexo [...]”.

Então, a língua não pode ser vista como um objeto homogêneo, que possui uma constância em sua fala e forma constante, e em todos os lugares o qual é utilizada. Ela é algo heterogêneo, que tem diferenças e diversidades nas mais diversas situações e lugares.

1.2 Nível morfológico e o processo de formação das palavras

A língua por ser algo vivo e passar por diversas mudanças, há um estudo o qual se dedica aos estudos de tais acontecimentos, a Linguística, que possui como componente: Fonológico, que estuda o nível fonológico, os sons da língua (que são

nomeados como fonemas) e os princípios que concedem a junção de fonemas para a criação de morfemas (as menores partes constituintes de palavras que possuem sentido); Morfológico, que abarca o nível morfológico, estuda as técnicas de formação das palavras, e também dos morfemas lexicais, derivacionais e flexionais; sintático, que engloba a sintaxe, estudo de arranjos de sintagmas (conjunto de elementos linguísticos), e como se deve organizar os mesmos numa frase; Semântico, inclui o nível semântico, estudo das definições das palavras e dos grupos de palavras em uma frase.

Aqui o nível que se mostra mais importante é o nível morfológico que, como dito no parágrafo anterior, estuda a formação de palavras, sua estrutura, classificação e estrutura, a formação de novas palavras também se faz presente nesse meio (como será visto a seguir) e as flexibilizações das palavras.

Para que a língua continue a ser efetiva e seus falantes consigam se expressar de forma efetiva, em alguns momentos podem surgir novas palavras que derivam de algum dos diversos meios de criação de palavras, segundo a Lopes Rossi (2020).

a) Do nada: onde as palavras são criadas por meio de fonemas ou sílabas disponíveis na língua, mas não por meio de palavras as quais já existem.

b) A partir do empréstimo de palavras de outras línguas:

1) Podendo ou não haver mudança (vatapá), adaptação (líder, do inglês leader), adaptação ortográfica (videotape) ou empréstimo unicamente do sentido da palavra (spaceship, que significa nave espacial).

c) A partir de palavras/morfemas os quais já existem:

1) Composição: a formação de uma nova palavra se dá por conta ou da união de duas ou mais palavras, ou radicais gregos/latinos. Por meio de: justaposição, onde os elementos constituintes da nova palavras mantem sua independência, assim sendo, cada radical tendo seu acento tônico, segunda-feira, pontapé e em madrepérola; aglutinação, os elementos constituintes se misturam e existindo a perda de sons e apenas um acento tônico, aguardente, pinalta e embora (em+boa+hora); cruzamento vocabular/contaminação, uma ou mais bases que fazem parte da composição de uma nova unidade lexical passam por uma

diminuição não sistemática ou regular, onde geralmente as palavras que derivam desse método possuem sentido depreciativo (burocracia, por exemplo) e também são comumente usadas em nomes de produtos ou estabelecimentos comerciais, Amicão, Delicioso e Transbueno.

2) Derivação: aqui a formação das palavras se dá a utilização de um prefixo e/ou sufixo junto ao radical da palavra: prefixação, utilização do prefixo junto ao radical, hipó+tese, re+ter; sufixação, aplicação de um sufixo ao radical, pedr+eiró, acid+ez; parassintética, uso tanto do prefixo quanto do sufixo, en+tarde+cer, es+farel+ar; regressiva/deverbal, quando ocorre a redução da palavra primitiva e se é utilizada para criar substantivos abstratos de ação por meio de verbos, onde a palavra resultante não terá o mesmo significado que a palavra a qual ele derivou, encaixar que é transformado em encaixe e acerto, que vira acertar ; imprópria ou por conversão, onde a palavra muda de classe, mas sem acréscimos ou subtrações, como por exemplo, ao se transformar um substantivo comum em substantivo próprio, variados sobrenomes como Coelho e Leão, e de verbo para substantivo, o jantar o afazer.

3) Abreviação/Redução: exclusão de uma parte da palavra derivante, mas que continua com o mesmo sentido e costumeiramente no estilo mais informal, São Paulo vira Sampa, empregada domestica transforma-se em doméstica.

4) Reduplicação: a repetição de palavras ou sílabas, pingue-pongue, quebra-quebra.

A citação dessa fundamentação teórica se mostra importante para essa pesquisa para que se possa compreender que o entendimento dessa informação é necessário e importante e que, aliado aos jogos, pode de fato ajudar os alunos a compreenderem a língua melhor.

CAPÍTULO 2

OS NEOLOGISMOS E OS JOGOS

Ao se pretender falar algo as vezes se é necessária a criação de novas palavras para que se possa explicar ou representar alguma coisa de forma simples e rápida, como também ocorre nos jogos, sendo ele um modo de se pensar e compreender a língua, como veremos nesse capítulo.

2.1 Os neologismos

De acordo com Crystal (apud CARVALHO ,1999, p.13) as palavras podem ser divididas em duas categorias gramaticais (ou vazias) e lexicais (ou plenas). Respectivamente, essas categorias dizem respeito ao significado da palavra em foco, a primeira categoria diz respeito as palavras que só possuem na língua estudada, onde na maioria das ocasiões não conseguem serem traduzidas e demarcam relações entre outras palavras, sendo exemplos representantes dessa categoria de palavras vazias então conjunções, preposições e artigos. As palavras vistas como lexicais são palavras as quais estão sempre se renovando, para assim suprir a necessidade de seus falantes, como advérbios, adjetivos, verbos e substantivos, concomitando assim nos neologismos.

Existem, então, dois tipos de neologismos, conceptual, que ocorre a adição de um novo significado agregado a uma palavra, ou o neologismo formal, que consiste na adição de uma palavra totalmente nova, como diz Biderman (1983).

Conforme Pilla (2002), em sua obra *Os Neologismos do Português e a Face Social da Língua*, os neologismos podem surgir ao se tentar traduzir algum termo em questão, por conta de não existir uma determinada palavra equivalente na língua para nomear novos conceitos ou até mesmo objeto.

O contato entre duas línguas pode gerar novas palavras, os neologismos, porém esse processo depende também de falantes os quais sejam conscientes, que entendam minimamente a língua, de forma a saberem a classe gramatical da palavra a fim de concluírem a real necessidade de criar uma nova palavra derivada de outra.

2.2 Sua contribuição

Quando um falante recorre a criação de um neologismo, ele utiliza todo o seu conhecimento prévio da língua, classificação das palavras e tantos outros conhecimentos para criar uma palavra que supra a sua necessidade, pois caso não recorra a isso ele terá de utilizar de paráfrases, Éda (2002) “Se não criarmos palavras novas, obrigatoriamente teremos de apelar para as paráfrases, verdadeiras definições de conceitos ou de realidades concretas [...]”.

Os neologismos contribuem para que o discurso, não só nos jogos, mas também em tantos outros ambientes sociais, possa ser mais compreensível e cristalino, onde não ocorre um diálogo truncado, com cortes abruptos na tentativa de se explicar algo, já que não existe uma palavra propriamente dita para esse algo que se busca explicar.

Os neologismos retratados aqui são provenientes de vídeos e lives (vídeos ao vivo, onde a que a pessoa que está no vídeo está fazendo as ações ao vivo, onde quem assiste acompanha de forma simultânea os ocorridos, também conhecido como streams) de jogos, respectivamente dos sites Youtube e Twitch. As pessoas as quais costumam consumir esse conteúdo, geralmente, possuem a idade entre 07 à 30 anos, que costumeiramente consomem esse conteúdo e que, muitas vezes, jogam no seu tempo livre, ou no celular, celular ou consoles.

Nesse meio regularmente as conversas são de cunho informal, muitas vezes fazendo o uso de gírias, siglas e até mesmo xingamentos. O uso de palavras provenientes do inglês americano é muito frequente (que dão origem aos neologismos que serão analisados futuramente), já que essa é a língua utilizada na produção dos jogos (empresas e programas de confecção de jogos), e a maior parte do público que consome e produz jogos é americano

Com a finalidade de se exemplificar o que se foi dito pode-se citar alguns neologismos, observados em vídeos e lives de jogos, os quais enriquecem e facilitam o nosso discurso no meio dos jogos eletrônicos, sendo a primeira frase do par a que possui o neologismo e a segunda a que não tem o neologismo (eles serão estudados mais profundamente no próximo capítulo):

a) Dropar: soltar algo.

1) Eu dropei o cajado que você me pediu, pegue.

2) Eu coloquei no chão o cajado que você me pediu, pegue.

b) Rushar: se movimentar de forma rápida em direção a algo.

1) Gente, vamos rushar a base B, aparentemente não tem ninguém lá.

2) Gente, vamos investir de forma rápida e agitada na base B, aparentemente não tem ninguém lá.

c) Craftar: montar/construir algo.

1) Depois de tanto enfrentar inimigos para conseguir minérios de bronze, consegui craftar a minha nova lança!

2) Depois de tanto enfrentar inimigos para conseguir minérios de bronze, consegui confeccionar a minha nova lança!

2.3 Os jogos no ensino

Ao se depararem com um ambiente totalmente novo, o qual é o ecossistema dos jogos, novas palavras acabaram por serem criadas para que assim os falantes ali presentes possam se comunicar de forma mais eficiente e hábil, onde na maioria das vezes, elas provêm do inglês.

O jogo pode sim ser instrumento de estudo e aprendizagem, pois ele dispõe conteúdo o qual pode ser tema de uma aula de estruturas da língua, em razão de que junto a ele existe a bagagem linguística a qual ele abarca, e que associada a um professor ou professora que veja potencial nele, consegue produzir uma aula diferenciada e interessante ao mesmo tempo, visto que, o tema jogos interessa profundamente aos jovens, e existe uma sucessão quase infinita de jogos, cada um com seu gênero e seus neologismos, podendo assim, ser utilizado para pensar a língua e entendê-la.

Além de que, ao optar por tal tema, contribuirá para uma aula que atrairá mais a atenção de seus alunos, e que o decorrer da aula será mais calmo e interessante para eles, por se tratar de um tema que compreendem e gostam, o que resulta em a matéria aparentar ser menos difícil e mais prazerosa. A aula então não será vista

como “uma obrigação/trabalho” (onde o aluno é pressionado a aprender, sendo atribuído a ele o papel de leigo sobre o tema a ser estudado), e sim um momento de absorção de novos conhecimentos.

A definição de jogo se encontra presente em meio a uma desavença em relação ao seu significado, ou seja, existem diversas explicações sobre o que seria um jogo, mas aqui nos debruçaremos sob as explicações presentes no livro “O Jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional”, de Lima (2008).

Segundo Lima (2008), o termo “jogo” é um vocábulo latino, “‘ludus’ (‘jogo’, ‘escola’)”, mas que posteriormente foi trocado por “‘jocus’ (‘gracejo’, ‘zombaria’)”, onde que ao olhar no dicionário percebe-se dois possíveis agrupamentos de significados para o termo, sendo eles: “o jogo como atividade física ou mental, organizada por um sistema de regras que definem perda ou ganho; brinquedo, passatempo ou divertimento. Um conjunto de regras que devem ser observadas quando se joga (...)”; “série de coisas que forma um todo ou uma coleção. Uma conjugação harmoniosa de peças mecânicas, com o fim de movimentar um mecanismo”.

Embora eles possuam uma receptividade mista na sociedade, e principalmente no âmbito escolar, onde são vistos como algo a se deixar de fora do ambiente escolar, veremos no capítulo a seguir que os jogos podem ser de grande ajuda no auxílio aprendido, quando usado corretamente.

As novas palavras que nascem a partir dos jogos, ou seja, os neologismos, enfrentam diversos processos para que, assim, possam se estruturarem.

O professor pode levar para a sala de aula gravações e vídeos onde os neologismos provenientes dos jogos aparecem e, juntos aos alunos, fazerem um levantamento das palavras que já ouviram, quais não ouviram, pesquisarem juntos como a formação delas se dão, o motivo de isso correr na língua, mostrar que os neologismos dos jogos podem ser utilizados em outras situações além do jogo e, após esse processo, trazer neologismos de outras práticas também. Além de os próprios alunos poderem fazerem listas de neologismos que utilizam ao jogares para o professor e discutirem isso na aula.

2.4 Os neologismos construídos nos e pelos jogos

Para demonstrar a construção de tais palavras, foi-se selecionado um conjunto de neologismos que, na maioria dos casos, é mais assíduo no vocabulário gamer, ressaltando que todos derivam de palavras de origem do inglês, onde no primeiro momento analisaremos sua construção e, por fim, exemplos:

a) Lagado:

Palavra primitiva: Lag.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Possui o significado de atrasado, utilizado quando se quer dizer que algum dos jogadores pode estar com a conexão de internet prejudicada, fazendo com que ele não consiga jogar de forma efetiva, pois ele pode não conseguir se mover e se comunicar corretamente com as pessoas com que está jogando junto.

Exemplos:

1) Expliquei as mesmas coisas várias vezes para o meu amigo e ele não entendeu nada, ele está lagado.

Variação:

2) Eu laguei muito durante a aula.

b) Farmar:

Palavra primitiva: Farm.

Processo de derivação: adição do sufixo “ar”, sufixação, verbo.

Pode ser traduzida como “fazenda”, esse termo diz respeito a ação de ficar cultivando algo, a fim de conseguir uma alta quantia de algo presente no jogo, como ouro, joias ou outros tantos itens possíveis.

Exemplos:

1) Estou pensando em comprar carro, tenho que trabalhar e farmar dinheiro.

2) Tenho que estudar bastante, farmar conhecimento para as provas.

Variação:

3) Eu farmei muito ontem durante a tarde.

c) Craftar:

Palavra primitiva: Craft.

Processo de derivação: adição do sufixo "ar", sufixação, verbo.

Utilizado para designar o ato de fazer/montar algo, como uma armadura, armadura ou outros itens.

Exemplos:

- 1) Esse final de semana eu irei craftar um cachecol.

- 2) Meu amigo conseguiu craftar uma armadura lendária no RPG que ele joga, depois de jogar mais de 30 horas para conseguir o item que estava faltando.

- 3) Consegui craftar um cajado de gelo para a minha personagem de classe mago.

Variação:

- 4) O Rodrigo Craftou as botas que tanto queria.

d) Kickar:

Palavra primitiva: Kick.

Processo de derivação: adição do sufixo "ar", sufixação, verbo.

Usado quando no sentido de se expulsar alguém de algum lugar, como por exemplo de um time ou grupo por causa de seu comportamento, ou outro motivo.

Exemplos:

- 1) Eu vou kickar o Bruno do grupo se ele continuar sendo mal educado com todo mundo.

- 2) Vamos kickar o chocolate da nossa dieta, para assim termos uma alimentação mais saudável.

Variação:

- 3) O João foi kickado do grupo.

4) Todas as pessoas estão sendo kickadas do trabalho.

e) Rushar:

Palavra primitiva: Rush.

Processo de derivação: adição do sufixo “ar”, sufixação, verbo.

Ato de se movimentar de forma subida e rápida em direção a alguma localidade, de modo a atacar e/ou conquistar algo de algum outro grupo ou pessoa.

Exemplos:

1) Acordei atrasada hoje, tenho que rushar para o trabalho.

2) A chuva está forte, terei que rushar para chegar na padaria, se não ficarei ensopada e doente.

Variação:

3) Rusharam em mim ontem enquanto eu defendia a base A.

f) Mutar:

Palavra primitiva: Mute.

Processo de derivação: adição do sufixo “ar”, sufixação, verbo.

Tornar alguém, ou algo, mudo por um tempo indeterminado, como quando, por exemplo algum que está jogando com você, mas que pode estar sendo rude ou desrespeitosa.

Exemplos:

1) Eu vou mutar o grupo do WhatsApp, as pessoas não param de ficar mandando mensagens.

2) Nós deveríamos mutar a Maria na realidade, ela não para de ser desrespeitosa com a sala, e até mesmo o professor.

Variação:

3) Tive que mutar a Eduarda, muito chata.

4) Joana foi mutada.

g) Quitar:

Palavra primitiva: Quit.

Processo de derivação: adição do sufixo “ar”, sufixação, verbo.

Significa sair ou deixar algo, tendo como exemplo quando você pode desistir de uma partida de um jogo por conta de estar perdendo a mesma.

Exemplos:

1) Acho que vou quitar a matéria de Literatura, não estou tendo tempo para ler os livros solicitados pelo professor.

2) Você deveria quitar fumar, faz mal para a sua saúde e das pessoas próximas a você.

Variação:

3) Quitei da aula, não estava entendendo nada.

h) Dropar:

Palavra primitiva: Drop.

Processo de derivação: adição do sufixo “ar”, sufixação, verbo.

Tem como significado soltar, deixar cair ou largar, e é empregado quando, a título de exemplo, um jogador pede para outro dar algo para ele, como munição ou outros itens presentes no jogo.

Exemplos:

1) Cuidado para não tropeçar e dropar o seu celular sem querer!

2) Juliana, cuidado para não dropar o sorvete na piscina.

3) Leva o bolo para o carro, mas cuidado para não dropar ele no chão.

Variação:

4) Um celular foi encontrado dropado na rua.

i) Camperando:

Palavra primitiva: Camper.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Nos jogos a palavra passa a ter o significado de algum jogador o qual fica em um mesmo lugar com a finalidade de conseguir vantagens dos outros, como itens e matar os demais.

Exemplo:

1) O Carlos fica camperando o professor, não deixando mais ninguém falar com ele.

Variação:

2) Camperei ontem no jogo até conseguir ganhar uma partida.

j) Flankeou:

Palavra primitiva: Flank.

Processo de derivação: adição do sufixo “eu”, sufixação, verbo

Ato de dar a volta no inimigo e atacar de forma inesperada.

Exemplo:

1) Meu amigo me flanqueou e me deu um susto.

Variação:

2) Flanquearam a professora para falarem com ela.

k) Helando:

Palavra primitiva: Heal.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Significado de curar, sarar os ferimentos de alguém machucado.

Exemplos:

1) O remédio que o médico me passou está me helando.

Variação:

2) O médico me passou um remédio muito bom para helar o meu joelho ralado.

l) Tankando:

Palavra primitiva: Tank.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Utilizado no meio dos jogos eletrônicos para classificar um personagem forte, que consegue aguentar e absorver uma alta quantidade de danos.

Exemplos:

1) Estou tankando essa semana de provas.

Variação:

2) Nem acredito que tankei ficar duas semanas sem comer doces.

m) Spammando:

Palavra primitiva: Spam.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, verbo.

Quando um jogador fica utilizando de um mesmo recurso diversas vezes, como ataques, falas e informações, de modo que pode se tornar irritante.

Exemplos:

1) Não aguento mais o meu chefe spammando a mesma informação.

Variação:

2) Tive que spammar o restaurante até me responderem.

n) Nerfado:

Palavra primitiva: Nerf.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Caracterizar algo que era forte e que após passar por edições passa a ser mais fraco, como por exemplo um personagem o qual era muito forte e que após algumas atualizações ele passa a ser mais fraco, perdendo parte do seu poder.

Exemplo:

1) Meu colega está nerfado, ninguém o respeita mais no serviço.

Variação:

2) A nova personagem do jogo, Symmetra, tem que ser nerfada, ela está muito poderosa.

o) Buffado:

Palavra primitiva: Buff.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Utilizado para caracterizar algo que se tornou forte.

Exemplos:

1) Após um ano de academia, minha força foi buffada, me sinto mais forte.

2) Recebi uma proposta para subir de cargo no emprego, fui buffado!

p) Tryhardando:

Palavra primitiva: Tryhard.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Tentar algo de forma muito forte, levando tudo muito a sério, onde muitas vezes o indivíduo pode vir atrapalhar os outros da partida e utilizar recursos raros de fortes.

Exemplos:

1) Estávamos brincando todos bem calmos até que veio o Carlos tryhardando, ele não sabe perder.

Variação:

2) Eu estava com tanta fome que tryhardei e fui fila para poder comer primeiro.

r) Trollado:

Palavra primitiva: Troll

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, adjetivo.

Ação de enganar, brincar, tirar sarro de alguém.

Exemplos:

1) A mãe do meu colega o chamou para almoçar dizendo-o que o almoço seria algo delicioso, chegando lá era strogonoff de frango, ele foi trollado.

Variação:

2) Trollei o meu amigo dizendo que o professor faltou.

s) Hypado:

Palavra primitiva: Hype.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Referente a algo que está passando por grande publicidade, com propagandas em todos os lugares, como por exemplo um jogo novo ou algo que está na moda, que todos estão querendo ter.

Exemplos:

1) O início da continuação do novo jogo de zombies foi muito hypado.

Variação:

2) Hyparam muito a nova série sobre zombies, é muito chata.

3) Eu hypei tanto a viagem para São Paulo, mas, no final, foi tão chata.

t) Upando:

Palavra primitiva: Up.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Utilizado para referir ao ato de “upar”, de ganhar experiência em algo e estar evoluindo em algo.

Exemplos:

1) Estou upando minhas habilidades de canto.

Variação:

2) Ando estudando bastante sobre animais marinhos, preciso upar meus conhecimentos sobre o tema.

3) Eu passei o final de semana todo jogando, upei muito o meu personagem novo.

u) Hackeado:

Palavra primitiva: Hack.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Hackear, ganhar acesso sem permissão, o computador, celular, tablet ou outro dispositivo ou rede social de alguém, para roubar dados ou afins

Exemplos:

1) Meu tio foi hackeado.

Variação:

2) Hackearam o computador do meu tio.

3) Foi necessário hackear a rede social da minha amiga para ela voltar a ter acesso às informações.

v) Cheatando:

Palavra primitiva: Cheat.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Agir de modo desrespeitoso ou injusto com a finalidade de se conseguir vantagens em jogos ou outras situações.

Exemplo:

1) O professor descobriu que o Alan cheatando na prova.

Variação:

2) Alan cheatou na prova.

x)Tiltado:

Palavra primitiva: Tilt.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Embora quando traduzida para o português tenha o significado de inclinado ou pendente, nos jogos se é utilizada para falar que alguém está bravo ou que algo está apresentando problemas para funcionar.

Exemplos:

1) Cheguei tarde em casa e meu pai ficou tiltado por causa disso.

Variação:

2) Acabei tiltando com uma moça do meu trabalho, ela não parava de reclamar.

3) Eu estou tão tiltada com o Leandro, ele não para de falar.

w) Noobando:

Palavra primitiva: Noob.

Processo de derivação: adição do sufixo “ando”, sufixação, verbo.

Do termo “new boy” que foi transformada em “newbie” e modificada para “noob”, significa alguém novo em algo, sem experiência, que pode apresentar dificuldades por ser novato em algo.

Exemplos:

1) Nossa, estou noobando muito na aula hoje.

Variação:

2) Eu vou noobar muito no teste, não sei de nada.

y) Ownado:

Palavra primitiva: Own.

Processo de derivação: adição do sufixo “ado”, sufixação, adjetivo.

Originalmente significa ter algo, nos jogos tem o significado de que alguém ou algo perdeu de forma vergonhosa para alguém, como em uma disputa.

Exemplo:

1) Durante a interclasse da minha escola o time da outra escola foi ownado pelo nosso.

Variação:

2) Ownei o time adversário.

z) Spawnei:

Palavra primitiva: Spawn.

Processo de derivação: adição do sufixo “ei”, sufixação, verbo.

Surgir, ou aparecer, onde muitas vezes em jogos se refere a uma mesma área, podendo nem sempre ser assim.

Exemplos:

1) Eu spawnei na sala de aula, ninguém me percebeu.

Variação:

2) Eu estava andando no centro da cidade e do nada o Roberto spawnou, não tive nem tempo de me esconder.

3) Meu gato sempre spawna do nada.

A construção desses neologismos se dá pelo processo de empréstimo das palavras do Inglês, idioma de grande influência nos jogos, onde pode ocorrer adaptações das palavras, e também pelo processo de derivação, onde ocorre a criação de uma nova palavra por meio da prefixação ou sufixação da palavra primitiva, processo já visitado anteriormente.

É importante, porém, destacar que em alguns casos, para a criação do neologismo, a palavra pode vir a sofrer alguma alteração, como no caso da palavra “mutar”, que perde a letra “e”, presente na palavra “mute”. E que nem todas terão o mesmo sufixo, como a palavra “lagado”, que é finalizada com a sufixação “ado”, que ao contrário do sufixo “ar” que é utilizado na criação de novos verbos, é utilizado para se construir um adjetivo, ou seja, atribuindo a algo, ou alguém, uma qualidade, além que podem ser flexionados em tempo e pessoa.

Então, em vista de tais informações apresentadas sobre os neologismos que nascem por meio dos games, pode-se concluir que eles possuem a capacidade de serem tema para uma aula de morfologia onde, o professor junto aos alunos, podem realizar o levantamento de palavras as quais são mais frequentemente usadas por eles enquanto jogam e então fazerem uma aula baseada nesse tema, buscando entender porque nascem, como se constroem e como são algo positivo na língua, mesmo que muitos digam que não, pois as mesmas não estão em dicionários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como apresentado na introdução, o objetivo deste trabalho é apontar formas de promover a análise e a reflexão linguística a partir da identificação de neologismos construídos em jogos.

É possível concluir então que o processo de formação de neologismos presentes dos jogos eletrônicos mais utilizado é o de empréstimo de palavras de outro idioma, sendo ele o inglês americano, onde a palavra em questão passa pelo processo de sufixação, para a formação de verbos adjetivos.

Pode-se ensinar neologismo e promover a reflexão linguística a partir de enunciados concretos produzidos nas práticas discursivas dos próprios alunos para que entendam o que é, assim tornando o assunto ainda mais agradável para eles. A partir disso, também é possível trazer novos textos com tantos outros fenômenos linguísticos, e até mesmo neologismos provenientes de outras áreas do social, com a finalidade de os compreender e analisar.

Esse trabalho contribui para que as pessoas vejam que, ao contrário do que muitos pensam, o jogo pode ser sim um tema a ser levado para a sala de aula e discutido, com o propósito de se aprender algo novo, no caso, a constituição das palavras. Muitas pessoas costumam seguir a mão contrária a essa, acreditando que os neologismos os quais surgem pelos e nos jogos são palavras erradas, incorretas e tantos outros adjetivos pejorativos, já que eles não aparecem em dicionários e outros meios os quais são tidos como cultos e exemplos os quais são vistos como algo a se espelhar.

Esse trabalho contribuiu para a minha formação, como estudante, de entender que o jogo vai muito além de algo divertido e legal para se entreter, ele pode ser o tema de diversas aulas com a finalidade de se compreender a língua, tarefa difícil essa, mas que quando associada a algo que muitos gostam, se torna uma tarefa mais fácil de ser realizada, o oposto do que muitos pensam, que é o jogo como algo que não tem nada a oferecer as pessoas, sendo assim visto como uma perda de tempo.

REFERÊNCIAS

ALANZOKA. *PERDIDOS NO MAR - RAFT - Parte 1*. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pSEExXdzpASk>>. Acesso em: 19 nove. 2020.

ALANZOKA. *TA FALTANDO COMIDA! - RAFT - Parte 2*. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZqBVXEZ1uTI>>. Acesso em: 19 nove. 2020.

ALANZOKA. *alanzoka joga Intruder com os amigos*. 2020. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=3kZIZWJ6OLY&t=602s>>. Acesso em: 19 nove. 2020.

BIDERMAN. Maria Tereza C. *Teoria Linguística*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

CARVALHO, Nelly de. *Publicidade: A linguagem da sedução*. 3 ed. Recife:Ática, 2004.

PILLA, Éda Heloisa. *Os Neologismos do Português e a Face Social da Língua*. Rio Grande do Sul: AEG, 2002.

LIMA, José Milton. *O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008

LIVES DO ALANZOKA. *alanzoka joga Intruder com os amigos*. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3kZIZWJ6OLY>>. Acesso em: 19 nove. 2020.

LOPES-ROSSI, M. A. G. *Língua Portuguesa: Morfologia Derivacional*. Taubaté: Departamento de Ciências Sociais e Letras da UNITAU, 2020. Material de Trabalho. Circulação Interna.