

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE LETRAS**

MARIA ESTER MISAEL CAVALCANTE DE LIMA

***“NÃO TANKEI E FUI DE BASE” – INTERAÇÕES DISCURSIVAS EM LEAGUE OF  
LEGENDS E SUAS IMPLICAÇÕES.***

MACEIÓ/AL

Dezembro, 2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE LETRAS**

MARIA ESTER MISAEL CAVALCANTE DE LIMA

**“NÃO *TANKEI* E FUI DE *BASE*” – INTERAÇÕES DISCURSIVAS EM *LEAGUE OF LEGENDS* E SUAS IMPLICAÇÕES.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Letras - Língua Inglesa e suas Literaturas pela Universidade Federal de Alagoas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Roseanne Rocha Tavares.

MACEIÓ/AL

Dezembro, 2022

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

L732n Lima, Maria Ester Misael Cavalcante de.  
“Não *tankei* e fui de *base*” : interações discursivas em *League of Legends* e suas implicações / Maria Ester Misael Cavalcante de Lima. – 2022.  
29 f. : il.

Orientadora: Roseanne Rocha Tavares.  
Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Letras - Inglês) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Letras. Maceió, 2022.

Bibliografia. f. 27-29.

1. League of Legends (Jogo). 2. Análise discursivas. 3. Língua - Preconceito. 4. Estrangeirismo. I. Título.

CDU: 821.111

## Folha de Aprovação

MARIA ESTER MISAEAL CAVALCANTE DE LIMA

### **“NÃO TANKEI E FUI DE BASE” — INTERAÇÕES DISCURSIVAS EM LEAGUE OF LEGENDS E SUAS IMPLICAÇÕES.**

Trabalho de Conclusão de Curso  
submetido à banca examinadora do curso de  
Letras-Língua Inglesa e suas Literaturas da  
Universidade Federal de Alagoas e aprovado  
em 23 de dezembro de 2022.

Documento assinado digitalmente  
 ROSEANNE ROCHA TAVARES  
Data: 23/01/2023 13:46:00-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

**Orientadora - Prof. Dra. Roseanne Rocha Tavares (UFAL)**

**Banca Examinadora:**

Documento assinado digitalmente  
 DANIEL ADELINO COSTA OLIVEIRA DA CRUZ  
Data: 22/01/2023 10:29:28-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

**Examinador Interno - Prof. Dr. Daniel Adelino Costa Oliveira da Cruz -  
UFAL**

Documento assinado digitalmente  
 BENYELTON MIGUEL DOS SANTOS  
Data: 23/01/2023 10:05:59-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

**Examinador Interno - Prof. Ms. Benyelton Miguel dos Santos - UFAL**

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer a Deus por ter me concedido o fôlego de vida, por ter me dado a oportunidade de chegar até aqui, por ter sido meu ouvinte durante as madrugadas em que estive sozinha e por ter sido meu sustento quando eu, por diversas vezes, pensei em desistir.

Agradeço demais aos meus pais, Maria Rejane e Edvaldo Cavalcante, por terem me incentivado e acreditado em mim desde o início da minha caminhada, por terem feito o possível e o impossível para que eu alcance meus objetivos, dedico grande parte do que eu sou a vocês e reforço aqui que os *meus* sonhos, sempre serão *nossos* sonhos e que *minhas* conquistas sempre serão *nossas*. Eu amo vocês imensamente.

Agradeço aos meus irmãos, Edgar Orlando e Maria Eloisa, por terem paciência comigo, por entenderem meus momentos de estresse e por me fazerem sorrir quando eu só queria sentar e chorar. Agradeço, também, aos meus bichinhos de estimação, Maria Kiara e Chani, por serem minhas válvulas de escape da realidade e por dedicarem-me tanto amor sem pedir nada em troca. Eu amo vocês.

Agradeço muitíssimo aos meus amigos de infância e minha primairmã, Gabriel Pereira, Kerolen Fernandes e Victória Rebeca, por terem me dado todo apoio e suporte durante minha vida e jornada acadêmica. Obrigada, Gabs, por nunca me deixar sozinha, por embarcar nas nossas aventuras, por sempre me incentivar e me mostrar que eu sou capaz de muito mais do que eu posso imaginar. Obrigada, Keh, por todas as orações, por todos os sermões para que eu não faltasse às aulas, por acreditar em mim desde a primeira vez em que conversamos. Obrigada, Vic, por ser minha companheira e sempre me lembrar que eu nunca estive só, você é incrível. Eu amo muito cada um de vocês.

Agradeço, também, ao meu namorado, Luiz Arthur, por ter sido meu suporte na vida e no jogo. Por ter me ajudado nos momentos mais difíceis, por, além de meu namorado, ser meu amigo, meu técnico de informática, meu programador e meu *duo* no lolzinho. Lulu, obrigada por toda dedicação, paciência, e por independente da situação sempre dizer “*eu estou aqui com você e vou te ajudar*”. Jamais esquecerei o que você fez por mim durante a minha graduação quando eu não tinha condições de continuar. Eu te amo, Pepito, mais que ontem e menos que amanhã.

Agradeço, também, à minha orientadora, Roseanne Tavares, mulher que me inspira e que me ajudou imensamente durante a minha jornada acadêmica. Obrigada por ter aceitado ser minha orientadora, por ter topado conhecer e se aventurar no universo *gamer*, por ter feito de

tudo para que meu trabalho fosse realizado. Serei eternamente grata a senhora por tudo e espero poder retribuir todo carinho e atenção que me foi dado. Agradeço aos docentes, Benny e Daniel, por serem inspirações para mim e por terem aceitado fazer parte desse momento tão importante.

Um agradecimento especial ao *League of Legends*, por me proporcionar este trabalho, por me presentear com amigos que encontrei na comunidade *gamer* que levei para a vida e que estão torcendo por mim. Vocês são incríveis e espero que permaneçam sempre junto comigo.

Agradeço, também, a mim mesma por não desistir e, apesar dos pesares, acreditar que eu sou capaz de realizar meus sonhos.

Por fim, a todos que fazem, de alguma forma, parte da minha vida e que contribuíram para meu crescimento, meus agradecimentos.

# **“NÃO TANKEI E FUI DE BASE” – INTERAÇÕES DISCURSIVAS EM *LEAGUE OF LEGENDS* E SUAS IMPLICAÇÕES.**

Maria Ester Misael Cavalcante de Lima

## **RESUMO**

O presente trabalho visa explorar e destrinchar as implicações que as interações discursivas adotadas pela comunidade *gamer* de *League of Legends* causa em nosso âmbito social, sociocultural e sociolinguístico. A fim de investigar, essencialmente, indícios de preconceito linguísticos perante a comunidade *gamer* e a razão pelo qual isso ocorre, caso seja constatado. Para esse estudo, foram utilizados, essencialmente, os seguintes aportes teóricos: as concepções de Linguística Aplicada (FAIRCLOUGH, 2001), de Estrangeirismo e Interações Discursivas (BRONCKART, L. P; 1999), (FARACO, C. A; 2001), (POPLACK, 2004), (BAKTHIN, 1982) e de Preconceito Linguístico (BAGNO, 1999). A partir desses pressupostos teóricos, foi feita uma entrevista anônima (LPL MERCADO, 2012) com participantes da comunidade *gamer* do *League of Legends* e os resultados revelaram que a existência dessas implicações se deve à falta de conhecimento linguístico fora do ciberespaço.

**Palavras-chave:** *League of Legends*. Interações Discursivas. Preconceito Linguístico. Estrangeirismo.

**“NÃO TANKEI E FUI DE BASE” – INTERAÇÕES DISCURSIVAS EM *LEAGUE OF LEGENDS* E SUAS IMPLICAÇÕES.**

Maria Ester Misael Cavalcante de Lima

**ABSTRACT**

The present study aims to explore and unravel the implications that the discursive interactions adopted by the League of Legends gamer community cause in our social, sociocultural and sociolinguistic scope. In order to investigate, essentially, evidence of linguistic prejudice towards the gamer community and the reason why this occurs, if found. For this study, essentially, the following theoretical contributions were used: the concepts of Applied Linguistics (FAIRCLOUGH, 2001), of Foreignness and Discursive Interactions (BRONCKART, L. P; 1999), (FARACO, C. A; 2001), (POPLACK, 2004), (BAKTHIN, 1982) and Linguistic Prejudice (BAGNO, 1999). Based on these theoretical assumptions, an anonymous interview (LPL MERCADO, 2012) was conducted with participants from the League of Legends gamer community and the results revealed that the existence of these implications is due to a lack of linguistic knowledge outside cyberspace.

**Keywords:** League of Legends. Discursive Interactions. Linguistic Prejudice. Foreignness.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>INTRODUÇÃO</b>  | 11 |
| <b>1. JOGOS ONLINE: LEAGUE OF LEGENDS</b>                      | 14 |
| <b>2. INTERAÇÕES SOCIODISCURSIVAS: COMUNIDADE GAMER DO LOL</b> | 16 |
| <b>3. METODOLOGIA</b>  | 19 |
| <b>4. INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS COLETADOS</b>           | 20 |
| <b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                                 | 28 |
| <b>REFERÊNCIAS</b>   | 29 |

## INTRODUÇÃO

Com o avanço tecnológico, o surgimento de comunidades linguísticas e as interações verbais e não verbais vêm sendo ampliadas e facilitadas cada vez mais por diversos meios de comunicação. Um desses meios que vêm alcançando um nível de popularidade demasiado e chamando a atenção de muitos dos usuários da tecnologia, principalmente os jovens, são os jogos *online*, como, por exemplo, o objeto de estudo deste trabalho: o jogo intitulado *League of Legends*.

O uso das novas mídias pelos jovens adultos mudou a maneira como essas pessoas interagem, se comportam e desenvolvem o conhecimento discursivo. As práticas de uso da internet pelos jovens, principalmente no que diz respeito aos jogos, estão, em sua maioria, situadas como atividades sociais e recreacionais e criam novas formas de aprender e lidar com a cultura produzida por jovens. Ao acessarem jogos *online*, esses indivíduos interagem em grupos que experimentam novas identidades e aprendem por via de processos informais de ensino. Esses jogos criam novos meios de engajamento e elaboração discursiva, construindo um contexto cultural específico da comunidade *gamer* (ITO et al<sup>1</sup>. 2009).

Os jogos *online* tiveram suas origens através das primeiras tecnologias de computação no final da década de 1970. Podemos dizer que a existência dos jogos *online* veio da possibilidade ofertada pela ARPANET<sup>2</sup> (*Advanced Research Projects Agency Network*) em conectar as redes de computadores em algumas instituições de pesquisas. O foco da ARPANET era mais acadêmico do que militar, o que propiciou a conectividade entre diversos usuários de computadores de universidades dos Estados Unidos nessa época. O primeiro jogo online foi desenvolvido por dois estudantes de inteligência artificial (IA) da Universidade de *Essex*, Roy Trubshawe Richard Bartle, na Inglaterra em 1978. Inicialmente, Roy Trubshaw criou o jogo MUDI (*Multi-user Dungeon*) em homenagem a um jogo muito apreciado por ele chamado “*Dungeon de Zork*”, um jogo de aventura, e acabou crescendo na indústria dos jogos a partir disso.

Já o primeiro MOBA<sup>3</sup> (*multiplayer online battle arena*) tem sua linha temporal de existência um pouco extensa, o gênero começou a aparecer em meados 1998 com o jogo “*Aeon of Strife (AoS)*” da *Blizzard Entertainment*, uma empresa desenvolvedora de jogos muito

---

<sup>1</sup>Abreviatura da expressão latina “*et alii*”, que significa “e outros”.

<sup>2</sup>Rede de agências para projetos de pesquisas avançadas.

<sup>3</sup>Traduzido como “Arena de batalha online multijogador”

conhecida criada em 1991 nos *EUA*. A partir daí, foram surgindo, ao longo dos anos, modelos independentes deste, como *DOTA* e *LOL*, sendo esse segundo o objeto de estudo deste trabalho, que fixaram o gênero no universo dos games.

*League of Legends* ou *LOL* (como é popularmente conhecido por sua abreviação) é um jogo *MOBA* (*multiplayer online battle arena*), criado em 2009, pela *Riot Games*, que consagrou esse gênero e segue sendo até os dias atuais um dos *MOBA* mais jogados e com a comunidade mais ativa do mundo.

De acordo com o site<sup>4</sup> oficial do jogo, "*League of Legends* é um jogo de estratégia em que duas equipes de cinco poderosos campeões se enfrentam para destruir a base uma da outra". No modo mais popular do jogo, é possível que uma pessoa monte uma equipe com cinco jogadores conhecidos, ou as equipes podem ser formadas por participantes aleatórios caso não seja possível completar a quantidade de cinco jogadores para formar a equipe.

Em "*Communitas; origen y destino de la comunidad*" (2003) Roberto Esposito nos diz que a palavra "comunidade" é derivada do termo latim "*communītas*" e está ligado ao conceito de pertencimento, no seu sentido de ao mesmo tempo subjetivo e objetivo: a comunidade é o que pertence a um grupo e o que ele pertence<sup>5</sup> (ESPOSITO. 2003, p 35).

Por jogos *online* terem como sua característica principal a conectividade e interação entre os jogadores, começaram a surgir a partir daí o que podemos chamar de comunidade gamer, como são denominados os grupos formados por pessoas que compartilham o gosto em comum por jogos ou mesmo jogos.

Ao que se diz respeito a comunidade gamer do *LOL*, é possível observar que os participantes vêm fazendo uso, cada vez mais, de empréstimos linguísticos, não só do Inglês, que é a língua base dos comandos e do jogo estudado neste trabalho, mas também de outros jogos, ressignificando seus sentidos para utilizá-los em contextos que vão além das partidas *online*.

Diante de tudo o que foi explanado anteriormente, as interações discursivas e suas implicações foi elencado como tema desta pesquisa, pois ao sermos apresentados aos jogos *online*, a comunidade gamer e ao *League of Legends*, vamos sendo inseridos em um contexto novo no qual conta com uma linguagem que propicia diálogos e interações facilitadas para os fins estratégicos do jogo. Esse novo contexto, também, dá origem à uma comunidade linguística

---

<sup>4</sup><https://www.riotgames.com>

<sup>5</sup> No original: "[...] concepto de «pertenencia», en su significado a la vez subjetivo y objetivo: la comunidad es lo que pertenece a un colectivo y aquello a lo que este pertenece."

que difere-se da comunidade linguística geral a partir do momento em que, os integrantes desta comunidade, mesclam e ressignificam palavras já existentes.

Essas palavras são utilizadas naturalmente no âmbito social, acarretando em um redesigning multimodal nas formas de interagir, além de uma possível intromissão nas interações sociolinguísticas dos indivíduos, uma vez que é possível notar indícios de preconceito linguístico para com essa comunidade por fazerem uso dessa linguagem em contextos diversos.

A partir dessas observações, as seguintes questões foram listadas como norteadoras para essa pesquisa; Quais são os indícios de utilização de empréstimos linguísticos no jogo *LOL*? Por que é preferido, pelos participantes da comunidade, utilizar esses empréstimos linguísticos? Quais são as implicações desse estrangeirismo no contexto social dos indivíduos? E, por qual motivo surgem esses indícios de preconceito linguístico para com essa comunidade?

Para desenvolver essa pesquisa e alcançar respostas para tais perguntas, o presente trabalho estará dividido em cinco capítulos. No primeiro capítulo, discorreremos sobre jogos *online* e *League of Legends* para esclarecer melhor as implicações que instigaram essa pesquisa e apresentar mais sobre esse *MOBA*.

No segundo capítulo, será apresentado mais sobre comunidade gamer e empréstimo linguístico em *League of Legends* para fundamentar de maneira mais específica as perspectivas abordadas nesta pesquisa e elencar com mais propriedade a ideia de que não devemos mais restringir a língua a seus parâmetros fixos, mas que devemos dar vazão à evolução da língua de modo multilíngue que nos é disponibilizado.

No terceiro, será apresentada a metodologia utilizada neste trabalho, que teve como tempo de elaboração três meses e contou com uma pesquisa qualitativa *online* de cunho etnográfico multifatorial que consistirá em uma entrevista com os jogadores da comunidade gamer do *LOL*.

Na quarta, a fim de investigar o perfil dos participantes desta comunidade, suas interações e se esse jogo influencia nas práticas sociais, será apresentada uma interpretação dos dados coletados, juntamente com uma avaliação dos aspectos resultantes entre a língua e sociedade e os possíveis indícios de preconceitos linguísticos para com a comunidade *gamer* que puderam ser observados durante a pesquisa, além de examinar como a linguagem é ressignificada, inserida e influência no vocabulário e interação social dos jogadores, dentro e fora do jogo.

E, por fim, chegaremos ao quinto e último capítulo, que são as considerações finais do trabalho, onde faremos um apanhado geral de tudo que foi exposto durante a dissertação a fim

de contribuir, através dos resultados e observações feitas, para com a sociedade, a comunidade gamer e com futuros estudos relacionados a *LA*.

## 1. JOGOS ONLINE: LEAGUE OF LEGENDS

Ao que se refere ao assunto, jogos online, e tratando-se do jogo em questão estudado, é válido fazermos a ressalva de que, apesar do discurso de guerra estar presente na história do jogo, e na maioria dos *MOBA*, este trabalho não visa, em hipótese alguma, fazer apologia a nenhuma forma de violência ou desrespeito para com a integridade social do indivíduo. Buscamos analisar as implicações existente nas práticas sociais da linguagem e cultura através dele, pois compreende os limites de tempo e espaço entre a realidade de vida cotidiana e realidade existente dentro do jogo, assim como nos apresenta Johan Huizinga em “*Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*”:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007, p.33)

A partir desta introdução, começaremos a conhecer mais um pouco sobre Jogos online e *League of Legends*. Como já foi citado anteriormente, é um jogo *MOBA* e trata-se de um jogo muito famoso que foi anunciado em 2006, mas que só estreou de fato em 2009 pela *Riot Games*. Empresa de jogos criada por Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere" Merrill<sup>6</sup> e em 2015 foi comprada pela empresa chinesa *Tencent*<sup>TM</sup> que foi fundada em 1998.

A franquia de Jogos da Riot Games ainda conta com extensões de jogos em conjunto como: *Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra*, *Ruined King* e *League of Legends: Wild Rift*. E, cada um deles tem ligação com o universo do *LOL*. Dentro do *MOBA*, *League of Legends*, existem diversos modos de jogo. *Summoner's Rift* é o principal modo de jogo do *LOL*, que é o tipo clássico apresentado acima, mas existem variações fixas e eventuais além deste modo clássico como, por exemplo; *Howling Abyss* ou *ARAM (All Random, All Middle)*<sup>7</sup>, onde todos os cinco jogadores se unem em uma rota única para destruir o *nexus* (base) do oponente, e ainda as filas ranqueadas, que oferecem recompensas de divisões de série (ELOS) que vão do ferro

---

<sup>6</sup> “Ryze” e “Tryndamere” são nomes de dois campeões dentro do *League of Legends* em homenagem aos criadores do jogo.

<sup>7</sup> Tudo aleatório, todos no meio.

IV (menor divisão) ao Desafiante (maior divisão). As filas ranqueadas são divididas em: Ranqueada *Solo/Duo*, onde apenas uma pessoa ou duas são elegíveis para buscar uma partida, e Ranqueada Flexível, onde apenas grupos de 5 ou 3 são elegíveis para buscar partidas.

Cada partida dura em média 30 ou 40 minutos ininterruptos. E, tendo em vista a necessidade de um diálogo efetivo entre os participantes para que haja uma comunicação e interação positiva com o enfoque na vitória ao final de cada partida, é proporcionado, para esses grupos, diversos artifícios linguísticos como; linguagem informal, visual, verbal e não-verbal, sonora, através de bate-papo (*chat*), sinalizações (*pings*), locuções do jogo e figuras (*emotes*).

*League of legends* também é um dos jogos mais influentes no ramo do *eSports*<sup>8</sup>, chegando a vencer premiações do *The Game Awards (TGA)*<sup>9</sup> na categoria “Melhor Jogo de *eSports* durante anos consecutivos, além de sempre atrair milhares de espectadores em suas transmissões e possuir o maior e mais populares eventos anuais de jogos de *eSports* do mundo todo, o *League of Legends World Championship ou Worlds*<sup>10</sup>.

Com esse crescimento do *LOL*, atualmente, a franquia está sendo inserida em diversos contextos sociais como na música, quadrinhos, moda e cinema. E, a linguagem utilizada pela comunidade *gamer* neste âmbito vem se transformando muito e se fixando cada vez mais, por isso, essa comunidade e jogo em específico foi escolhida para o estudo linguístico.

Muitas pesquisas já foram dirigidas anteriormente tendo *League of Legends* como foco e que contam com análises semelhantes a que será feita aqui, como o estudo de Bilal Şimşek, em “*In-game language usages of students playing online games: The sample of League of Legends*” (2020), o qual retrata essa mesclagem de idiomas, suas raízes e de como isso não se limita apenas em *League of Legends*.

Şimşek (2020) nos fala que essa mesclagem é inserida em outros contextos e jogos, assim como é retirada de outros jogos como, por exemplo; *Valorant* (outro jogo da franquia *Riot Games*), *Counter Strike*, *Genshin Impact*, uma vez que a comunidade *gamer* faz uso constante do empréstimo linguístico e atribui, aos mesmos termos, significados diferentes de acordo com sua necessidade de comunicação, pois, na maioria dos modos de jogo, especificamente em *League of Legends*, os integrantes da comunidade *gamer* são expostos e inseridos em equipes com jogadores desconhecidos e necessitam de um diálogo efetivo para vencer o jogo.

---

<sup>8</sup> *Esportes eletrônicos onde os jogadores atuam como atletas profissionais.*

<sup>9</sup> *cerimônia anual que reconhece os melhores jogos eletrônicos e suas influências todos os anos.*

<sup>10</sup> *Campeonato Mundial de League of Legends™*

No artigo “Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de *LOL*” de Carvalho *et al*<sup>11</sup> (2015), os autores traçam uma análise a respeito da maneira tóxica a qual ocorre, muitas das vezes, as interações dos jogadores para com a própria comunidade e as implicações causadas através dessas ações.

Já em “*Massively Multiplayer Online Gamers Language: Argument for an M-Gamer Corpus*”, Bawa (2018) vai reforçar essa ideia de que uma grande parte da população está usando esta forma de comunicação e linguagem, a da comunidade *gamer*, extensivamente, em seus mais diversos contextos sociais, transformando-a em uma linguagem única e repleta de meios internacionais.

É válido ressaltar, para reforçar ainda mais a importância de estudos atrelados a essa comunidade *gamer*, o que é dito por Magnani em “Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico” ao que diz respeito a comunicação e uso da linguagem em jogos digitais:

[...] o interesse em jogos digitais pode ir além, e favorecer uma perspectiva mais voltada para questões sociais e políticas. Isto é, pode interessar à LA o modo como tais artefatos culturais que normalmente dão suporte a uma prática cultural em específico (jogar) podem ser apropriados por outras práticas culturais (aprender, ensinar) que possibilitem favorecer a construção de visões críticas do mundo. (MAGNANI, 2008, p. 12.)

Destacar a forma como a geração atual está ligada ao mundo virtual, com os recursos tecnológicos e suas multimodalidades, é algo imprescindível, pois isso tem reconfigurado as formas como se comunicam, interagem, aprendem, ensinam e se adaptam ao social.

A partir disso, fica nítida a necessidade de especular os efeitos da comunicação e características das linguagens derivadas dos jogos e dos jogadores através desses empréstimos linguísticos com foco no impacto social que isso vem causando, uma vez que a comunidade *gamer* vem se expandindo cada vez mais.

## **2. INTERAÇÕES SOCIODISCURSIVAS: COMUNIDADE GAMER DO LOL**

---

<sup>11</sup> Abreviatura da expressão latina “*et alii*”, que significa “e outros”.

Ao escolher as *ISD*<sup>12</sup> (BRONCKART, L. P; 1999) como foco deste trabalho, somos apresentados, também, ao termo “empréstimo linguístico”, que nos remete ao estrangeirismo (FARACO, C. A; 2001) que, de maneira simples e direta, é o emprego de termos originários de uma certa língua implantados em outra. No caso abordado aqui, o empréstimo da língua inglesa para a língua portuguesa.

Neste livro, o autor afirma que diferentes grupos em uma comunidade podem elencar valores distintos aos significados das palavras já conhecidas, tanto pelos falantes da língua materna quanto da língua originária. E, com isso, as concepções ligadas ao uso de algum estrangeirismo podem, muitas das vezes, causar conflitos e estranhamento diante da comunidade que faz uso desse empréstimo linguístico; elencando discussões sobre o uso prestigioso da língua na comunidade e sobre vida social da linguagem, induzindo investigações sobre os indícios de preconceito linguístico, como a que será feita nesta pesquisa para com a comunidade *gamer* em *League Of Legends*. A respeito do preconceito linguístico atrelado ao empréstimo linguístico, Faraco ainda cita o seguinte:

Parece ser parte da vida social da linguagem que os falantes se manifestem sobre o uso das formas linguísticas. Em especial, os atos de notar, comentar e julgar as formas de falar dos outros têm funções de estabelecer quem pertence e quem não pertence a um grupo social, ou quem merece ou não pertencer a um grupo social (FARACO, 2001, p 32.)

Uma vez que os jogos *online*, muita das vezes, possuem um nível de complexidade elevado o suficiente para estender-se para além do universo virtual e influenciar a vida real das pessoas que jogam ou pertencem a certo grupo/comunidade *gamer*, é de suma importância ressaltar que a existência dessa comunidade, assim como de todas as outras, é indispensável, pois é através dela que a troca de informações e experiências para que se consiga não só concluir os objetivos do jogo e suas posições dentro daquele ambiente fictício, como também por essa comunidade tornar-se um ambiente ideal de socialização e troca de experiências entre seus participantes.

Ao que diz respeito a comunidade *gamer* do *LOL*, é possível observar que ela conta com uma série de empréstimos linguísticos e formas de interação que transpassam os jogos que comprovam o que foi dito anteriormente, como, por exemplo; as ressignificações de palavras que mesclam o inglês com o português.

---

<sup>12</sup> *ISD* - abreviação para “interacionismo sociodiscursivo”

Ao fazerem uso desta linguagem em um contexto diferente do jogo, seja na interação com os integrantes da própria comunidade ou não, os *gamers*, como são chamados os integrantes da comunidade *gamer*, acabam sendo expostos a um prejulgamento em relação a sua forma de se expressar, o que podemos notar como indícios de preconceito linguístico. Isso nos faz notar a importância de um olhar atento para essa comunidade *gamer* que vem se expandindo, cada dia mais, mostrando seu espaço no âmbito linguístico.

Por esse fenômeno linguístico da comunidade *gamer*, o estrangeirismo, estar transpassando o mundo dos jogos e tomando, no dia à dia, o espaço de palavras/interações já conhecidas e existente, tanto na língua adicional como na materna, ele acaba provocando um estranhamento para o restante da comunidade linguística quando se faz presente em outros contextos.

Um exemplo de grande uso desse estrangeirismo e ressignificação é o termo "*Tankar*", oriundo do inglês "*Tank*" e que tem tradução para o português "Tanque". Esse termo tem sua origem devido ao fato de que dentro do jogo estudado aqui, *League of Legends*, cada campeão exerce uma determinada função nas rotas existentes dentro do mapa do jogo. O mapa desse jogo em específico, é dividido em quatro rotas: meio, superior, inferior e selva. E, é na rota superior onde encontram-se os campeões denominados de "Tanques". A função desses campeões é a de proteger e aguentar danos em momentos de luta em equipe, visto que o *League of Legends* é um jogo *MOBA*. Ou seja, dentro do jogo, o significado do estrangeirismo "*Tankar*", vem da ação de campeões denominados de "Tanques" e que são fortes para segurar, aguentar ou suportar, danos e ataques durante as lutas em equipe.

A partir daí, é válido ressaltar, mais uma vez, a importância de estudos relacionados a essas interações discursivas, visto que é preferido, pelos participantes da comunidade *gamer*, especificamente a do *LOL*, constantemente, utilizar o empréstimo linguístico "*Tankar*" ao invés dos termos citados anteriormente e que são existentes na língua materna e, além disso, ressignificar o termo para utilizá-lo em contexto diversos. Por exemplo; caso não esteja aguentando algo (uma piada muito engraçada, um dia quente, uma discussão, uma dor, uma fome exagerada, etc) é comum indivíduos dessa comunidade optar por dizer; "não estou *tankando* isso" ou "não vou *tankar* àquilo" em um contexto totalmente alheio ao que seria a ideia inicial do empréstimo linguístico. A respeito disso, Foucault cita que; "[...] existem, ao nosso redor, muitos discursos que circulam, sem receber seu sentido ou sua eficácia de um autor ao qual seriam atribuídos: conversas cotidianas." (FOUCAULT, 2006a, p. 26). E, dando continuidade, Bakhtin (1982) também nos diz que:

A riqueza e diversidade dos gêneros discursivos são imensas, porque as possibilidades da atividade humana são inesgotáveis e porque em cada esfera da práxis existe todo um repertório de gêneros discursivos que se diferenciam e crescem à medida que se desenvolve e se complexifica a própria esfera (BAJTÍN, 1982, p.248)

Diante disso, é possível salientar a importância de um enfoque nessa comunidade linguística, pois ao fazerem uso de tal estrangeirismo, em vários contextos, muitas vezes, os participantes acabam causando um estranhamento aos indivíduos alheios à essa linguagem emprestada e ressignificada, pois por muitos não fazerem parte desta comunidade, ou ainda não a conhecerem, acabam julgando não ser “correto” utilizar tais termos para se referir à algo ou alguém, situação que pode impactar diretamente no aspecto social da língua, ao sinalizar possíveis indícios de preconceito linguístico.

A partir desta premissa, o presente trabalho visa explorar e destrinchar o impacto que o estrangeirismo causa em nosso âmbito social, sociocultural e sociolinguístico. A fim de investigar, essencialmente, indícios de preconceito linguísticos perante a comunidade gamer, analisar o estrangeirismo presente em *League of Legends* e como ocorre a interação dos jogadores, na tentativa de descobrir o porquê da ocorrência desta linguagem (referente ao uso das palavras em inglês mesclada ao português), ao invés da tradução direta para a língua materna ou do uso da palavra em si na língua adicional e avaliar como essa ação afeta o social dos indivíduos, uma vez que expõe, para nós, possíveis indícios de preconceito linguístico.

### 3. METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho está embasada na Linguística Aplicada (*LA*), e contará com uma pesquisa qualitativa *on-line* de cunho etnográfico multifatorial que, de acordo com *LPL Mercado* (2012, pg. 173), investiga “como as pessoas usam a internet, mas também as práticas que tornam os usos da internet significativos em contextos locais”.

Tendo em vista que a *LA* é o estudo da linguagem em contextos do mundo real, um campo inter e transdisciplinar que combina percepções de linguística, psicologia, sociologia, educação, cultura, etc, e que tem como foco a coleta de dados por meio de pesquisas, entrevistas, experimentos e textos escritos (FAIRCLOUGH, 2001), o presente trabalho consistirá em: fazer algumas perguntas para jogadores de *LOL*, a fim de investigar o perfil dos participantes desta comunidade, suas interações e se esse jogo influencia nas práticas sociais

para avaliar aspectos resultantes entre a língua e sociedade e os indícios de preconceitos linguísticos para com a comunidade gamer, caso seja relatado ou observado.

A entrevista para essa pesquisa foi feita através do *chat* do *League of Legends*, de forma pública e anônima, uma vez que esses indivíduos utilizam *nicknames*<sup>13</sup> que garantem seu anonimato, com 13 indivíduos que se voluntariaram e fazem parte da comunidade *gamer* do *LOL*. Essa entrevista contou com oito perguntas, mescladas entre fechadas e abertas. As perguntas apresentadas foram:

1. *Qual sua idade?*
2. *Qual seu gênero?*
3. *Você joga League of Legends? Se sim, há quanto tempo?*
4. *Você interage com, ou participa de, comunidades que envolvem o jogo? (ex: fórum, páginas, grupos, etc.)*
5. *Ao que diz respeito à linguagem utilizada pela comunidade gamer do LOL, você a utiliza fora do contexto do jogo ou já observou alguém utilizando? Se sim, quais? (ex: tankar, pog, base)*
6. *Com qual frequência você utiliza a linguagem dessa comunidade?*
7. *Essa linguagem utilizada pela comunidade gamer, especificamente a de League of Legends, é de difícil compreensão para você?*
8. *Alguém já achou estranho você fazer uso dessa linguagem ou uso dos termos em um contexto fora do jogo? Em sua opinião, por qual motivo isso ocorre?*

A partir disso, as perguntas foram avaliadas e, feito isso, será apresentada uma análise dos resultados obtidos visando atender as observações e problemática levantada nesta pesquisa ao que diz respeito a interação entre língua e sociedade dentro da comunidade *gamer* de *League of Legends*.

#### **4. INTERPRETAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS COLETADOS**

Utilizaremos, a partir de agora, dados coletados através da entrevista feita com alguns participantes da comunidade *gamer* do *League of Legends* para melhor fundamentar a proposta abordada neste artigo. Segue abaixo as análises e as imagens dos gráficos com os dados das respostas obtidas durante essa pesquisa e que serviram como objeto de análise:

---

<sup>13</sup> do inglês “apelidos”

A idade mínima para jogar *League of Legends*, de acordo com o site oficial do jogo, é de 12 anos. A partir disso, a primeira pergunta feita tinha o intuito de saber a faixa etária dos indivíduos que participaram voluntariamente da presente pesquisa sobre a comunidade *gamer/jogadores de League of Legends*, visando analisar o quão vasta é a inserção dos indivíduos nessa comunidade. O resultado foi deveras interessante, pois, como podemos observar no gráfico abaixo, existe uma pluralidade etária muito significativa dentro desse nicho.

Qual sua idade?

13 respostas

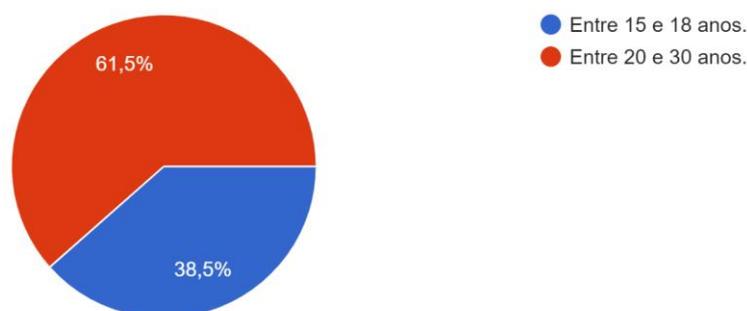


Gráfico 1 - faixa etária dos entrevistados.

Em 2022, de acordo com pesquisas recentes feitas pela Newzoo, um site de informação sobre dados do universo dos *games*, o Brasil conta com 92,4 milhões de jogadores de video games, ou seja, o público de jogos eletrônicos é equivalente a 80% da população brasileira no geral. Em *League of Legends*, na criação do perfil de jogador, não é requerido pela *Riot Games* o gênero do usuário e nem sua identificação, o perfil é identificado apenas pelo que é denominado por “nome de invocador”, vale ressaltar que cada nome de usuário é exclusivo na região do jogador (BR, EUA, etc..), ou seja, não pode haver mais de um jogador com o mesmo *nickname*. O *nickname* pode ser preenchido de acordo com o que o usuário queira se denominar, deixando claro que não há qualquer mecanismo de validação de que essa informação seja equivalente de fato ao indivíduo fora do jogo.

Visando, assim, obter uma vaga noção de como é distribuída essa porcentagem de jogadores em gênero dentro dos entrevistados, uma vez que esta observação não pode ser realizada, pois o perfil é identificado apenas pelo que é denominado por “nome e ícone de invocador”, não possibilitando nenhuma garantia de fidelidade entre o apelido do usuário e sua identidade, a segunda questão da pesquisa é voltada para a identidade de gênero dos participantes.

Pois, em uma pesquisa feita em 2020, em um *subreddit* de LOL, conduzida por um utilizador, apontou que 87% da comunidade ali se identificavam como homens, 12% mulheres e 1% indefinido, a pesquisa contou com 3.784 participações de utilizadores de *League of Legends*.

No gráfico a seguir, é possível observar que, assim como na pesquisa anteriormente mencionada, existe uma predominância do gênero masculino. Os resultados nos mostraram que 69,2% dos entrevistados se identificam com o sexo masculino e apenas 15,4% feminino. Os outros 15,4 dividem-se entre gêneros inexistentes como “gostosa” e “homem”. Ao que diz respeito a questões de gênero dentro do jogo e da comunidade do *LOL*, problemas relacionados ao sexismo nos servidores de *League of Legends* são recorrentes e chegam a acarretar em punições graves, mas que nem sempre são eficazes. Então, observar a predominância de um só gênero nesta pesquisa, considerando a pluralidade de gênero existente, nos incita a pensar um pouco sobre questões sociais de longa data e em como o contexto sócio cultural e histórico impacta nas relações dos indivíduos em vários aspectos.

Qual seu gênero?

13 respostas

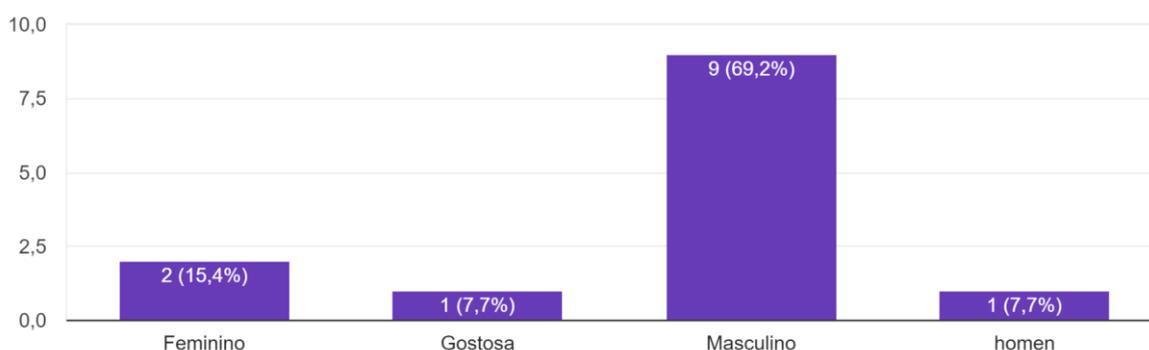


Gráfico 2 - gênero dos entrevistados.

É válido ressaltar que o jogo *League of Legends* atingiu a marca de 180 milhões de contas ativas em seu servidor no ano de 2021, segundo a própria empresa desenvolvedora do jogo, a *Riot Games*. Em 2022, considerando os dados recentes do mês de outubro disponibilizados pelo site [activeplayer.io](https://activeplayer.io)<sup>14</sup>, *League of Legends* tem 149 milhões de contas ativas, ou seja, que jogam regularmente nesse período. Apesar da queda, a franquia segue em

<sup>14</sup> site de estatísticas sobre ranking de jogos.

atividade desde 2009, o ano de seu lançamento, e se mantém sendo o maior jogo de *PC* do mundo.

Visando manter-se sempre em alta, todos os anos, a franquia da *Riot Games* disponibiliza atualizações de temporadas para seus jogadores, o que é conhecido como *season*. Ou seja, anualmente, o jogo é atualizado para melhor atender as expectativas de seu público alvo. A última temporada foi a 12ª temporada no ano de 2022 e foi finalizada em 14 de novembro às 23:59:59 e uma nova será iniciada em janeiro de 2023.

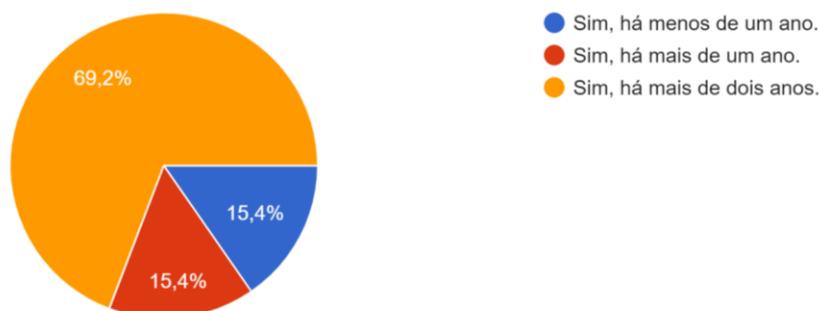
No período entre novembro e janeiro, o jogo disponibiliza o que chamamos de “*pré-season*”, que é uma versão prévia do que virá na próxima temporada do jogo, para auxiliar os jogadores a se familiarizar com as mudanças que virão. No entanto, devido ao cronograma de análise dos dados deste trabalho, não será possível analisar as mudanças presentes na nova atualização do jogo, a 13ª temporada, por isso, este trabalho terá como base as figuras de linguagem presentes na 12ª temporada no ano de 2022 e anteriores.

Tendo em mente essas atualizações e que os números de integrantes dessa comunidade é bastante extenso, a terceira questão do formulário desta pesquisa teve como objetivo saber há quanto tempo os indivíduos que responderam acompanham a franquia para poder nortear e especular há quanto tempo eles estão inseridos nos efeitos da comunicação e características das linguagens derivadas do jogo para poder analisar como a linguagem vem sendo ressignificada, inserida e influencia no vocabulário e interação social dos jogadores, dentro e fora do jogo.

Como pode-se observar no gráfico abaixo, 69,2% dos indivíduos que responderam ao questionário jogam há mais de 2 anos, 15,4% há mais de um ano e 15,4% há menos de um ano. Ou seja, a grande maioria já pôde observar e acompanhar de perto as mudanças da língua e seus impactos dentro e fora do ciberespaço<sup>15</sup>.

Você joga League of Legends? Se sim, há quanto tempo?

13 respostas



<sup>15</sup> Refere-se ao “universo das redes digitais como lugar de encontros e de aventuras, terreno de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural”. (Lévy, 1998, pg. 104)

Gráfico 3 - período em que os entrevistados são jogadores de *LOL*

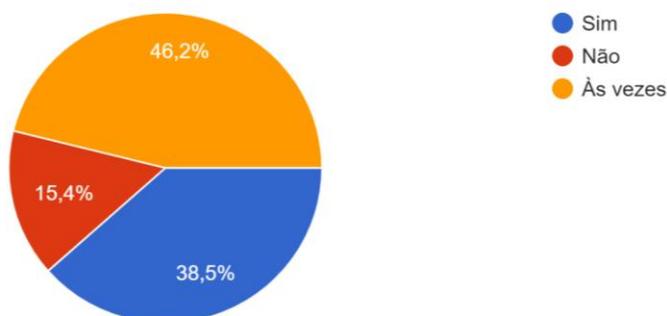
Em “Pesquisa qualitativa *on-line* utilizando a etnografia virtual” Luis Paulo Leopoldo Mercado destaca que:

“Nas relações de sociabilidade que se estabelecem no ciberespaço, destaca-se o surgimento das comunidades virtuais, com grupos de pessoas conectadas via internet, com base em um interesse comum, que mantém contato por um determinado período de tempo. O envolvimento e a participação dos membros desta comunidade varia de indivíduo para indivíduo. Há membros ativos que leem e respondem a todas as mensagens. Outros são apenas observadores que leem mas não respondem.” (2012, pg. 170)

Com base nessas informações, a quarta pergunta da entrevista aplicada teve como intuito observar se os participantes da pesquisa interagiam com, ou participavam de comunidades que envolviam o jogo e seus meios de comunicação (ex: fórum, páginas, grupos, etc.). Ao analisar os resultados, os gráficos nos mostram que apenas 15,4% dos entrevistados não tem contato com a comunidade *gamer* do *LOL*. Ou seja, grande parte dos entrevistados mantém contato ou estão familiarizados com a linguagem utilizada por essa comunidade em seus ciberespaços, com os empréstimos linguísticos e interações discursivas.

Você participa de comunidades (ou interage com) que envolvem o jogo? (EX: Fórum, Páginas, Grupos, Etc..)

13 respostas

Gráfico 4 - Se os entrevistados participam de comunidades do *LOL*.

A quinta e sexta questão, por sua vez, foram elaboradas visando observar a linguagem ou empréstimos linguísticos dessa comunidade *gamer* e com qual frequência ela era utilizada pelos usuários. Entre as respostas da primeira questão, pode-se destacar os empréstimos linguísticos mais recorrentes: *Tankar*, *Pog* e *Base*. Como podemos ver nas respostas abaixo:

*Resposta 1- “Sim, utilizo principalmente interagindo com amigos que também tem conhecimento dessas gírias”*

*Resposta 2- “raramente vejo sendo utilizada”*

*Resposta 3- “Uso fora do game e já vi gente usando. As que eu mais vejo são tankar e base”*

*Resposta 4- “Não”*

*Resposta 5- “Tankar, pog, giva, base, etc”*

*Resposta 6- “foi de base ,pog”*

*Resposta 7- “Sim com certeza”*

*Resposta 8- “Sim”*

*Resposta 9- “Tankei”*

*Resposta 10- “De Base, Tank, Buggou”*

*Resposta 11- “Sim utilizo bastante até sem perceber”*

*Resposta 12- “Base, GG, tankar”*

*Resposta 13- ““Não "tankeii" isso. fui de "base". "nice man nice””*

E, sobre a sexta questão, que foi relacionada a frequência de uso, 46,2% relataram que faziam uso dessa linguagem apenas às vezes e 53,8% relataram que faziam uso com muita frequência. Ou seja, o uso de empréstimos linguísticos e suas adaptações semânticas por essa comunidade *gamer* é constante. Ao que diz respeito aos empréstimos linguísticos, Poplack (2004) destaca que:

“Os empréstimos estabelecidos assumem os níveis morfológicos, sintáticos, e frequentemente, fonológicos da língua recipiente. Eles tendem a ser recorrentes no discurso do indivíduo e se espalhar entre a comunidade.” (POPLACK, 2004, p. 590)

Isto significa que, de acordo com ele, ao adotarmos um termo originário de outra língua e adaptarmos ao nosso âmbito discursivo e interacional, ela se espalha e tende a se fixar ou ser recorrente entre os indivíduos de uma ou mais comunidades. Como pôde ser observado nas respostas acima e no gráfico abaixo:

Com qual frequência você utiliza a linguagem dessa comunidade?

13 respostas

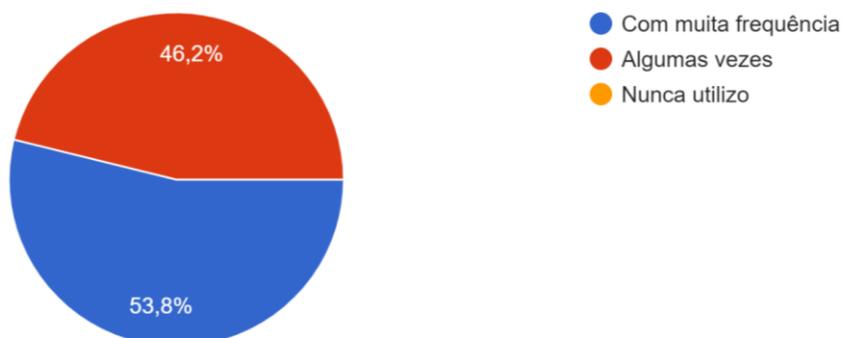


Gráfico 5 - a frequência em que os entrevistados usam essa linguagem.

Devido a frequência excessiva e quantidade de usuários que utilizam essa linguagem, na sétima pergunta, buscamos sondar qual o grau de complexidade das interações discursivas e empréstimos utilizados por esses jogadores, tendo como o ponto de vista as pessoas da própria comunidade. Dentre os entrevistados, 69,2% afirmaram não ser de difícil compreensão e apenas 30,8% afirmaram ser um pouco difícil. Como fica evidente no gráfico abaixo:

Essa linguagem utilizada pela comunidade gamer, especificamente a de League of legends, é de difícil compreensão para você?  
13 respostas

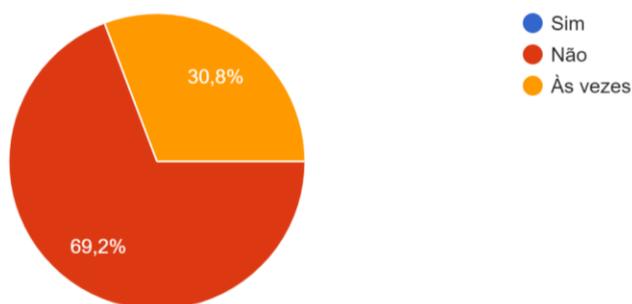


Gráfico 6 - Dificuldade da linguagem de acordo com os entrevistados..

A respeito das interações discursivas, em “*Activité langagière, textes et discours*” Jean-Paul Bronckart nos diz que as “condutas humanas são o resultado de um processo histórico de socialização” (BRONCKART, 1999, p.21). E, compreendendo as *ISD* em uma perspectiva sócio-histórico-cultural, reforçando o caráter inter e transdisciplinar da *LA*, mas sem delimitar a *ISD* à linguística, na oitava e última pergunta feita para os entrevistados, entramos na pauta principal dessa pesquisa: os indícios de preconceito linguísticos, possivelmente, existentes para com essa comunidade.

A última pergunta tinha como objetivo sondar se alguém já achou estranho o usuário fazer uso dessa linguagem *gamer* ou uso dos termos em um contexto fora do jogo e sondar a opinião destes indivíduos sobre por qual motivo isso ocorria. Entre as respostas obtidas pelos usuários entrevistados, a grande maioria alegou que sim, alguém já havia achado estranho eles terem feito o uso dessa linguagem, e ao serem indagados o porquê disso possivelmente ocorrer, as respostas em grande maioria relatam que a ocorrência é devido a falta de conhecimento da linguagem, como podemos ver abaixo:

*Resposta 1- “Estranho creio que não, mas ficou em duvida sobre o significado e imagino que esse seja o motivo das pessoas acharem estranho”*

*Resposta 2- “acho estranho mas nao sei dizer o pq”*

*Resposta 3- “Acho que não. Porque elas não conhecem as gírias dos jogos então causa estranhamento”*

*Resposta 4- “nunca utilizei dessa linguagem em um contexto fora de jogo”*

*Resposta 5- “Sim. Acham estranho por não conhecerem”*

*Resposta 6- “sim”*

*Resposta 7- “Sim, a maioria não conhecia o lol ou termos gamers no geral”*

*Resposta 8- “Sim, isto ocorre por que as pessoas não fazem parte da comunidade do jogo.”*

*Resposta 9- “Sim”*

*Resposta 10- “Sim, as pessoas não sabiam o que era isso e me acham esquisito usar a linguagem e o fato de eu jogar Lol”*

*Resposta 11- “Sim sem querer com pessoas que não pertencem a essa bolha eles ficam perguntando oque eu disse kkkkkk”*

*Resposta 12- “Somente idosos/adultos”*

*Resposta 13- “Nunca acharam estranho mesmo sendo uma linguagem diferente, sendo utilizada mais no meio gamer entre os players, porém é uma linguagem de facil entendimento e que entra com muita facilidade no contexto em que esta se utilizando, fazendo com que a pessoa então entenda a referência.”*

Em um artigo publicado por *Gomes de Souza* sobre interacionismo sociodiscursivo, o autor nos diz que “toda prática de linguagem, numa situação de comunicação particular, implica dimensões sociais, cognitivas e ao mesmo tempo linguísticas.” (GOMES-SOUZA, A; 2014) e isso está conectado diretamente ao que pôde ser observado nas respostas coletadas, pois ao fazerem uso desses empréstimos linguísticos nas interações sociodiscursivas fora dos espaços/ciberespaços que tinham relação com o *League of Legends*, os indivíduos acabaram por serem taxados como estranhos ou que faziam uso de uma “linguagem estranha”.

A ocorrência dessas implicações podem sim estarem ligadas ao fato de que há uma falta de conhecimento por parte dos indivíduos que estão fora desses ciberespaços, como foi relatado pelos entrevistados, mas, a partir do momento em que os indivíduos são taxados como “estranhos” apenas por estarem fazendo uso da linguagem, é pertinente que olhemos com mais atenção para tal coisa, pois isso pode sinalizar um preconceito linguístico.

Entende-se por preconceito linguístico, de acordo com Bagno (1999), uma ou qualquer forma de discriminação baseada na língua escrita/falada por um grupo/comunidade que pode ser motivada por diversos fatores, como raça, etnia, religião, cultura ou classe social. Esta forma

de discriminação tem raízes históricas profundas, pois foi usada como forma de opressão e controle social, isso porque certas línguas/linguagens são vistas como mais importantes ou superiores, enquanto outras são consideradas inferiores.

O preconceito linguístico tem efeitos negativos gigantescos e deve ser combatido, pois as pessoas que possuem línguas diferentes podem ser discriminadas, marginalizadas, menosprezadas ou ofendidas por causa de sua língua/linguagem, sotaque ou dialetos, como pôde ser observado nas respostas acima.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando, então, as questões norteadoras dessa pesquisa, que foram elas: Quais são os indícios de utilização de empréstimos linguísticos no jogo *LOL*? Por que é preferido, pelos participantes da comunidade, utilizar esses empréstimos linguísticos? Quais são as implicações desse estrangeirismo no contexto social dos indivíduos e por qual motivo surgem esses indícios de preconceito linguístico para com essa comunidade?”

É possível citar, através dos dados coletados, como indícios de utilização de empréstimos linguísticos no jogo *LOL*, os seguintes termos: “*Tankar*” termo oriundo do inglês “*TANK*”. “*Pog*” um termo derivado do inglês e de uma figura de linguagem visual que significa “algo incrível”. “*De Base*” termo oriundo do inglês “*Base*” e ressignificado para “morrer” ou “sair”. “*Givar*” do inglês “*Give up*” tendo o sentido de “deixar para lá”. Ressaltando que esses são apenas alguns termos que foram coletados na pesquisa, ou seja, podem existir diversos outros que ainda não foram citados.

A respeito da segunda questão, sobre o por que é preferido, pelos participantes da comunidade, utilizar esses empréstimos linguísticos, é possível dizer que devido a interação e participação constante que os gamers tem em sua comunidade, como foi visto nos dados anteriores, os participantes preferiram usar os empréstimos linguísticos porque eles oferecem um meio de comunicação mais fluido, permitem que eles compartilhem ideias e pensamentos com mais facilidade, rapidez e, além disso, também oferecem uma oportunidade para os indivíduos se expressarem de maneira mais criativa.

Sobre a terceira questão levantada, que diz respeito a quais são as implicações desse estrangeirismo no contexto social dos indivíduos e por qual motivo surgem esses indícios de preconceito linguístico para com essa comunidade. Pôde-se observar que as implicações, causadas pelo uso desses empréstimos, existentes no âmbito social dos gamers e indivíduos de fora da comunidade estão totalmente voltadas a falta de conhecimento linguístico, o que,

consequentemente, acarreta em um preconceito linguístico, pois os sujeitos são taxados como “estranhos” ou que “falam estranho”. A partir disso, é válido reforçar a ideia de que devemos refletir sobre como os empréstimos linguísticos adotados por esses gamers vem impactando no âmbito e nas interações sociodiscursivas dos indivíduos ao se expandirem para além do ciberespaço, uma vez que, com isso, esses empréstimos linguísticos se tornam parte da língua falada, influenciando a comunicação e a forma como as pessoas se relacionam e se expressam. Já que, é possível perceber que esses gamers, ao adotarem empréstimos linguísticos, desempenham um papel fundamental na disseminação da cultura digital e na formação de novas identidades.

Retomando, também, o que foi dito inicialmente: vivemos em um mundo cada vez mais globalizado, onde os limites entre espaço físico e ciberespaço estão cada vez mais reduzidos. Diante disso, as possibilidades de interações discursivas se ampliam, novas comunidades e formas de interagir surgem, e estudos relacionados à elas tornam-se cada vez mais necessários, pois elas têm adquirido cada vez mais destaque no âmbito social.

E, com base em tudo que foi elencado, espera-se que, através da presente pesquisa, seja possível contribuir para com que a comunidade gamer do *League of Legends*, suas interações discursivas, presentes tanto dentro do jogo quanto fora dele, sejam conhecidas e que a riqueza linguística existente nesta comunidade possa ser reconhecida. E, seja possível, também, contribuir para com o campo da Linguística Aplicada para que, futuramente, novos estudos possam ser feitos a partir dos pontos abordados aqui, pois é necessário que sejam realizados estudos aprofundados sobre a linguagem usada na comunidade gamer, não apenas a do *League of Legends*, pois somente assim será possível que as pessoas de fora desse ciberespaço possam entender as formas como os jogadores interagem entre si e, de forma crítica, compreender o seu significado.

## REFERÊNCIAS

- ARPANET – *The First Internet*'. *Living Internet*. Consultado 18 julho, 2022. [https://www.livinginternet.com/i/i\\_arpanet.htm](https://www.livinginternet.com/i/i_arpanet.htm)
- ActivePlayer.io - *Game Statistics Authority*. © 2022 *ActivePlayer.io Game Statistics Authority - Premium and Free Game Statistics and Data ActivePlayer.io*. Consultado em 15 de novembro de 2022. <https://activeplayer.io/>

«*About the Game Awards*». *The Game Awards*. Consultado em 18 de julho de 2022.  
<https://thegameawards.com/about>

BAJTÍN, M. M. *El problema de los géneros discursivos*. In: *Estética de la creación verbal*. Trad. Tatiana Bubnova. Ciudad del México: SigloVeintiuno, 1982, p.248..

BAWA, P. (2018). *Massively Multiplayer Online Gamers' Language: Argument for an M-Gamer Corpus*. *The Qualitative Report*, 23(11), 2714-2753. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3119>

BAKHTIN, M. VOLOSHINOV, V. N. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Trad. de Michel Lahud e Yara F. Vieira. São Paulo: 12ª Edição; Hucitec, 2006.

BRONCKART, J-P. (1999). *Activité langagière, textes et discours. Pour un interactionisme socio-discursif*. Paris: Delachaux et Niestlé, 1999.

ESPOSITO, Roberto. *Communitas: Origen y destino de la comunidad*. Buenos Aires: Amorrortu, 2003.

FAIRCLOUGH, N. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília. 2001

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso** [1970].13. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006a.

FARACO, C. Alberto (org.) (2001) **Estrangeirismos: Guerras em Torno da Língua**. São Paulo, SP: Parábola Editorial.

GOMES-SOUZA, A. . **O ISD, os temas transversais e o guia do livro didático de Língua Portuguesa**. In: XVIII Congresso Nacional de Linguística e Filologia, 2014, Rio de Janeiro. Cadernos do CNFL, Vol. XVIII, N 07, 2014. v. Único. p. 204-221.

JACQUEMET, Marco. *Transidiomatic practices: Language and power in the age of globalization*. *Language & Communication* (2005).

Jonh Funk. «*MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre*». Polygon. Consultado em 18 de julho de 2022.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

ITO, M., Horst, H., Bittanti, M., Boyd, D., Herr-Stephenson, B., Lange, P. G. & Robinson, L. **Living and learning with new media: Summary of findings from the Digital Youth Project**. (2009).

LEAGUE OF LEGENDS™ & ©2022 Riot Games, “*Who We Are*” Disponível em: <<https://www.riotgames.com/pt-br/quem-somos>>

LEAGUE OF LEGENDS™ & ©2022 Riot Games, Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/how-to-play/>>

«*online gaming / History & Examples*». *Encyclopædia Britannica* (em inglês). Consultado em 18 de julho de 2022

MAGNANI, Luiz Henrique. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. 2008. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

POPLACK, S. SANKOFF, D. **Code-Switching**. In: AMMON, U; DITTMAR, N; MATTHEIER, K. J.; TRUDGILL, P. *Sociolinguistics: An International Handbook of Science of Language and Society*: Berlin, New York, v 1, n 2, p. 590, jan. 2004.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição** / Alex Primo. \_\_ Porto Alegre: Sulina, 2007. \_\_ (Coleção: Cibercultura)

PRENSKY, M., **Digital Game-based Learning**. ACM Computers in Entertainment, 2003. V. 1, No. 1, Book 2

ŞİMŞEK, Bilal. **In-game language usages of students playing online games: The sample of League of Legends\* (2020)**

V. Carvalho ; C. Teixeira; B. Carvalho. **Jogadores Tóxicos: Uma análise comportamental dos jogadores brasileiros de LOL**. In: XIV SBGames – Teresina – PI – Brazil, November 11th - 13th, 2015