



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO – UFRPE

UNIDADE ACADÊMICA DE GARANHUNS – UAG

CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS

DIEGO LUCIANO LEONARDO DE LIMA

**“NEOLOGISMOS DECOLANDO NA VELOCIDADE DA LUZ”: diferenças na
fala dos jogadores brasileiros de *Pokémon Go***

Garanhuns – PE

2019

DIEGO LUCIANO LEONARDO DE LIMA

“NEOLOGISMOS DECOLANDO NA VELOCIDADE DA LUZ”: diferenças na fala dos jogadores brasileiros de *Pokémon Go*

Monografia apresentada à Banca Examinadora do Curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal Rural de Pernambuco/Unidade Acadêmica de Garanhuns – UFRPE/UAG, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Bezerra de Lima

Garanhuns – PE

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L732"

Lima, Diego Luciano Leonardo de

"Neologismos decolando na velocidade da luz": diferenças na fala dos jogadores brasileiros de Pokémon Go / Diego Luciano Leonardo de Lima. - 2019.

78 f. : il.

Orientador: Rafael Bezerra de Lima.

Inclui referências e anexo(s).

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, ,
Garanhuns, 2020.

1. Linguagem. 2. Neologismos. 3. Games. 4. Pokémon. 5. Estrangeirismos . I. Lima, Rafael Bezerra de,
orient. II. Título

CDD

FOLHA DE APROVAÇÃO

A monografia intitulada, “**Neologismos decolando na Velocidade da Luz**”: diferenças na fala dos jogadores brasileiros de *Pokémon Go*, do discente **Diego Luciano Leonardo de Lima**, foi apresentada e aprovada.

Aprovada em: ____/____/2019. Média Final: _____ (_____)

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Rafael Bezerra de Lima – UFRPE/UAG
(Orientador)

Prof^a Emanuelle Camila Moraes de Melo Albuquerque
(1^a Examinadora Interna)

Prof. Dr. Eudes da Silva Santos
(2^o Examinador Interno)

Garanhuns – PE
2019

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a **Deus**, por ter me permitido chegar até o final de mais um ciclo em minha vida, e também a minha mãe **Maria Marleide**, por ter me apoiado e encorajado independentemente das dificuldades que passamos.

A minhas irmãs **Déborah Evelin** e **Nathália Suame**, ao meu Pai **Luciano de Lima** e sua esposa **Lucineide Lima**, a minha avó **Josefa Teixeira** e minha Tia **Maria Marlene**, que durante vários momentos me ajudaram contribuindo como podiam na minha vida acadêmica.

A **Rafael Barbosa**, que foi um dos maiores apoios que tive em todo meu caminho na Universidade, sempre me apoiando e estendendo a mão para me ajudar nas dificuldades, sendo mais família do que amigo.

A meus amigos **Cleyton Queiroz** e **Viviane Queiroz**, meus agradecimentos por terem cuidado de mim desde minha adolescência e por torcerem pelo meu sucesso desde que nos conhecemos.

Aos meus queridos amigos **Breno, Livia, Caio, Julio, Fabinho, Gilson, Bruno e Victor**, por serem verdadeiros causadores de risos e sorrisos e tornarem minha vida sempre mais alegre.

Aos amigos **Leo, Carlinhos, Marcos, Samara, Rebeca, Lucas, Rubem, Reuven, Armstrong, Andrei, Eduardo, Pedro e Murate**, que embora não nos vejamos sempre, são também de grande importância para mim.

Aos grupos **POKÉFRIENDS** e **Pokémon Go UAG**, por permitirem que eu os usasse para este trabalho e pela grande diversão que proporcionam.

Ao *Youtuber* **Wesley Oliveira**, pela honra de me permitir usar seus vídeos neste trabalho e por trazer aos seus seguidores muita diversão e alegria através de seus vídeos.

A **todos os professores do curso de Letras da UFRPE/UAG** pelas grandes lições que passaram durante todos esses anos de convívio com vocês.

Aos meus irmãos na Fé **Erick Leandro, Thaíse Gurgel, Julia Marques e Ítalo Leandro**, pelos vários anos de demonstração do verdadeiro amor ao próximo.

Aos amigos feitos na Universidade, **Carlos Henrique, Lucas, Rosana, Angélica, Pedro, Amanda, Erik e Fernanda**.

A todos que me motivaram, que acreditaram e me deram forças nos momentos mais difíceis, meus sinceros agradecimentos e desejos de muitas bênçãos nas vidas de cada um de vocês.

“O mais importante não é quanto tempo você vive. É o que você alcança com a sua vida. Enquanto eu viver eu quero brilhar. Quero provar que eu existo. Se eu pudesse, faria alguma coisa verdadeiramente importante, que definitivamente ficaria para o futuro. E assim, se eu desaparecer, eu acredito que tudo que eu consegui iria permanecer. É isso que significa viver, não é mesmo?”

(Satoshi Tajiri)

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise de variações linguísticas, com o foco principal nos Neologismos que surgem da comunicação entre os membros de diferentes grupos, sendo o dos *gamers* e usuários do jogo *Pokémon Go* a serem analisados. A partir disso foi feito um estudo a respeito das características na linguagem dessa comunidade que a diferenciam da linguagem das demais pessoas e grupos sociais e se essas diferenças interferem na compreensão de quem as escuta. Dessa forma seu objetivo é de além de analisar as variações existentes na linguagem desse grupo, entender como e por quê elas surgem, e o papel da comunicação social para a criação de novas palavras, seja essa comunicação em conversas face-a-face ou através das mídias digitais *online*. Para a realização desta pesquisa foram abordados os estudos de Carvalho (1984), Tarallo (1990) e Bortoni-Ricardo (2014) como principais aportes teóricos. Por observar as diferenças da linguagem a pesquisa é qualitativa e a análise foi feita por meio da coleta de capturas de tela nos grupos de *WhatsApp* do jogo da cidade de Garanhuns-PE e analisando vídeos do jogo feitos por jogadores. Os resultados trazem uma compreensão mais clara da linguagem desse grupo, desde suas origens até as razões e preferências para o uso de determinados termos, e ao entendimento dos significados de cada uma delas. Todo o estudo teve grande base na pesquisa Sociolinguística, estudos de Neologismos e sobre a influência dos games na comunicação.

Palavras-Chave: Linguagem; Neologismos; Games; Pokémon; Estrangeirismos;

ABSTRACT

This work presents an analysis of linguistic variations, with the main focus on Neologisms that arise from communication between the members of different groups, and the gamers and users of the game Pokémon Go are analyzed. From this, a study was made about the characteristics in the language of this community that differentiate it from the language of other people and social groups and whether these differences interfere in the understanding of those who listen to them. Thus its objective is to analyze the variations in the language of this group, understand how and why they arise, and the role of social communication for the creation of new words, be it communication in face-to-face conversations or through the media digital online. For the realization of this research, the studies of Carvalho (1984), Tarallo (1990) and Bortoni-Ricardo (2014) were approached as the main theoretical contributions. Screenshots in The Garanhuns-PE City Game WhatAapp groups and analyzing game videos made by game-pains. The results bring a clearer understanding of the language of this group, from its origins to the reasons and preferences for the use of terms, and to understanding the meanings of each of them. The whole study had a great basis in sociolinguistic research, studies by Neologisms and on the influence of games on communication.

Keywords: Language; Neologisms; Games; Pokémon Go; Strangeisms

LISTA DE FIGURAS

Figura 00: Meme 1	26
Figura 01: Print 1	45
Figura 02: Print 2	45
Figura 03: Print 3	45
Figura 04: Print 4	47
Figura 05: Print 5	47
Figura 06: Print 6	47
Figura 07: Print 7	48
Figura 08: Print 8	48
Figura 09: Print 9	48
Figura 10: Print 10	50
Figura 11: Print 11	50
Figura 12: Print 12	50
Figura 13: Print 13	52
Figura 14: Print 14	52
Figura 15: Print 15	52
Figura 16: Print 16	54
Figura 17: Print 17	54
Figura 18: Print 18	54
Figura 19: Print 19	54
Figura 20: Print 20	54
Figura 21: Print 21	54
Figura 22: Meme 1	55
Figura 23: Meme 2	55

Sumário

1. Introdução.....	10
2. Metodologia	12
3. Linguagem em Sociedade	14
4. Mudança da linguagem no grupo <i>gamer</i>	21
4.1 Neologismos, a criação	23
4.2 O uso preferencial de inglês e seu aportuguesamento	27
4.3 Siglagem Gamer	32
4.4 Um significado diferente.....	34
5. Influências.....	38
6. Analisando as Imagens.....	45
7. Análise da Fala no <i>Youtube</i>	57
8. Considerações Finais	61
REFERÊNCIAS.....	64
ANEXOS	66

1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo a análise da linguagem utilizada pelos jogadores de *Pokémon Go*¹, desde as palavras às expressões usadas, levando em conta jogadores brasileiros falantes do português brasileiro. A análise será feita trazendo os diversos significados das palavras e expressões que diferenciam a linguagem desse grupo da linguagem “padrão”, assim como observando os diferentes fenômenos dessa linguagem e as razões destes acontecerem, bem como o surgimento de neologismos na fala desse grupo, com base principalmente em Carvalho (1984). O uso de palavras na língua inglesa, o aportuguesamento de palavras do inglês conjugadas como pertencentes à língua portuguesa, palavras do português com valor semântico diferente do comum e nomes e apelidos dados pelos jogadores são algumas das características dessa linguagem, que é muito abordada por Pares, Ferreira e Gomes (2016).

O *Pokémon Go* possibilita aos seus grupos de jogadores possuírem uma linguagem própria, comum entre os jogadores, com palavras e expressões que pessoas que não o conhece e não o joga pode não compreender, às vezes parcialmente e às vezes por completo. A partir deste fator, pode-se levantar questões como: Quais as características da fala dos jogadores de *Pokémon Go* que permitem que sua linguagem se diferencie da linguagem das demais pessoas? Essa linguagem pode interferir na fala/escrita dos jogadores fora do jogo? Quais os significados das palavras e expressões utilizadas no jogo e por que utilizá-las no lugar das formas dicionarizadas?

Por meio desta pesquisa, pretende-se trazer uma reflexão sobre as capacidades de comunicação de certos grupos e comunidades, trabalhando neste caso com o grupo de *gamers*, especificando o grupo de jogadores de *Pokémon Go*. Para base de comprovação, trechos das conversas entre os jogadores em grupos de *WhatsApp*, da cidade de Garanhuns-PE, e vídeos de um dos

¹ Jogo em forma de aplicativo de celular lançado em 2016 pela *Niantic Labs* no qual os jogadores se aventuram no mundo real em busca dos personagens da franquia *Pokémon*.

diversos *youtubers*, que utilizam da mesma linguagem e são assistidos por grande parte do público de *Pokémon Go* dentro e fora do Brasil.

Não é de hoje que se sabe e estuda a respeito da linguagem de grupos e comunidades, mas pesquisas como esta são importantes pelo fato de que o arsenal de influências que caracterizam essas linguagens está crescendo cada vez mais, principalmente no meio dos grupos mais jovens que estão mais ligados à tecnologia.

Dessa forma, poderemos ter uma noção do quão intenso ainda é o processo de criação e modificação da linguagem, mesmo que não façam parte da língua oficial, por serem usadas, essas palavras, expressões e neologismos existem, pois fazem parte da linguagem das pessoas, mesmo que seja de um grupo específico. Além disso, também podemos ver as diferentes situações e influências causadoras dessas diferenças, como o uso dos estrangeirismos, a combinação de palavras para a criação de novas, (seja de língua estrangeira ou palavras da franquia *Pokémon*), bem como sua propagação por meio dos grupos em redes sociais, através dos influenciadores no *youtube* e *gamers* famosos, e de uma forma geral, que a *internet* é a grande responsável por permitir essas influências com tanta força.

2. Metodologia

Agora que vimos os diversos tipos de fenômenos na linguagem dos jogadores brasileiros de *Pokémon Go* no Brasil, e conhecemos muitas de suas influências, partiremos para o processo de não apenas comentar e citar exemplos desses fenômenos na fala do grupo, mas também mostrar e analisar por meio de exemplares coletados essas variações sendo usadas. Para tal tarefa foram coletados diversos *prints* (capturas de tela de celulares, tablets, computadores, televisores, etc.) de dois grupos de *whatsApp* da cidade de Garanhuns-PE, sendo eles o “Pokémomaníacos” (Recentemente renomeado para Pokéfriends) e o “*Pokémon Go* UAG”, os dois grupos que juntam jogadores da cidade e de regiões vizinhas que se juntam para jogar, somando os dois grupos são cerca de 260 pessoas jogando e se comunicando diariamente por meio destes.

No início do ano, foi solicitado a ambos os grupos a permissão para observar e coletar *prints* em que os fenômenos estudados aparecessem. Como os dois grupos permitiram, foi comunicado que não haveria aviso de quando a coleta aconteceria, com intuito de evitar que a comunicação parecesse forçada com uso exagerado das variações. O comunicado foi feito em janeiro de 2019, mas a coleta começou apenas no mês de julho do mesmo ano, período em que os membros provavelmente já não lembrariam mais e estavam falando da forma mais natural no grupo.

Ao total, 114 *prints* foram coletados somando dos dois grupos, alguns deles serão analisados nesta seção, e os demais estarão disponíveis em anexos. Vale lembrar que os grupos do *whatsApp* são locais de conversa informal, onde além de falarem sobre o jogo, os membros se sentem à vontade para brincarem uns com os outros, assim poderemos notar a presença de alguns erros de digitação e de escrita nos *prints*, tanto em língua portuguesa quanto inglesa, mas nada que comprometa a compreensão daqueles que leem o conteúdo das mensagens. O importante é que existe compreensão de língua entre os membros, diferente da língua padrão, mas bem aceita no grupo, em concordância com Tarallo (1990). Além dos *prints*, algumas imagens foram coletadas

do site “Não Entre Aki”, que mostram alguns dos memes que ficaram populares, sendo eles todos neologismos feitos com intuito humorístico, mas que permanecem na língua do povo até hoje.

Além dos *prints*, também serão mostrados trechos da fala de Wesley Oliveira, *youtuber* do Canal “Direto da Cozinha”, pois nos grupos de *WhatsApp* acontece a tentativa de digitar a forma como se dá a comunicação face-a-face dos jogadores, que é onde surgem as variantes. Com os vídeos do *Youtuber*, podemos analisar o uso da linguagem acontecendo em sua forma mais natural, pois ele conversa com o espectador. Wesley Oliveira também foi comunicado no início do mês de fevereiro sobre o uso de seus vídeos para a pesquisa, que autorizou a coleta de dados por meio de seus vídeos. Assim, foram coletados três vídeos, sendo um deles de 22 de fevereiro de 2019, onde é feita uma explicação a respeito dessas expressões que nem todos entendem sobre o jogo, e outros mais recentes de novembro de 2019 onde as expressões aparecem de forma natural na fala do do *Youtuber*.

3. Linguagem em Sociedade

Ao redor de todo o planeta existem diversas línguas diferentes umas das outras, sendo algumas semelhantes, outras bem distintas, mas sempre diferentes. Além das línguas oficiais faladas nos países, existem também línguas menos conhecidas, como no Brasil em que havia milhares de línguas indígenas, muitas já extintas pela imposição do Português no período de colonização, mas algumas ainda existem, embora sejam poucos os falantes. Essas línguas não predominam mais, pois o Português foi imposto como a língua padrão oficial, sendo assim, a língua do Brasil.

Embora seja a língua oficial de todo o território nacional, sabemos que existem diferenças na língua dos brasileiros se compararmos as regiões brasileiras, as diferentes classes sociais econômicas e, claro, os grupos sociais e seus respectivos contextos. Existirão desde pronúncias diferentes até palavras diferentes ou a mesma palavra com outros sentidos se fizermos a comparação. Com relação a pronúncias e sotaques diferenciados, surge o Preconceito Linguístico, tema delicado a respeito das variações linguísticas da língua portuguesa e que é repleto de mitos. Todo esse tema é fortemente abordado por Bagno (2007), que mostra que a linguagem não se resume à gramática ou que exista uma forma A ou forma B que é correta e que as demais são erradas. “A linguagem é a capacidade específica da espécie humana de se comunicar por meio de signos” (FIORIN, p.13), ou seja, independente do nível de gramática, a linguagem é um dom que os seres humanos possuem e não podem ser categorizados como certo ou errado em um livro de regras.

Nos mais distintos grupos sociais, percebe-se que também existem muitas variantes. Em um contexto de um jogo de futebol, por exemplo, percebe-se uma linguagem mais informal, comum de ouvir palavrões e os termos técnicos do jogo. Em uma igreja, a linguagem já se caracteriza por ser mais culta, repleta de termos e palavras religiosas e de exaltação às figuras sagradas das histórias bíblicas. Este trabalho terá como base principal essa distinção entre grupos sociais, analisando um grupo específico e procurando nele o que diferencia a

linguagem de seus membros da língua padrão. Com base nisso, Bortoni-Ricardo (2014) afirma que

Variedade padrão é aquela variedade de uma comunidade de fala que é legitimada e institucionalizada como método supra-regional de comunicação, como resultado de várias circunstâncias sociopolíticas, relacionadas a detenção do poder, no processo histórico. (p.69)

Mesmo que exista esse padrão, já foi possível perceber ao longo da história que a língua e a linguagem não se encaixam completamente nessa definição de padrão. Tais peculiaridades são parte do objeto de Estudo da Sociolinguística, que segundo Bortoni-Ricardo (2014), teve seu início em meados do século XX, e que a princípio ela voltou-se para a descrição da variação e de fenômenos em processo de mudança. Posteriormente viria a se expandir para outras dimensões da linguagem humana.

Naturalmente esse estudo não se limitaria apenas a verificar variações, mas possui outras preocupações como na citação de Gumperz (1996) que Bortoni-Ricardo (2014) traz:

Desde meados dos anos 1960, quando o termo sociolinguística apenas começava a ser aceito, essa disciplina vem ampliando seus objetivos iniciais de investigação, muito além da explicação dos processos de mudança e difusão lingüísticos. Na atualidade, especialmente durante a última década, converteu-se em uma disciplina central, preocupada com todos os aspectos da comunicação verbal nas sociedades humanas. Em particular, com as formas como a comunicação influi e reflete as relações de poder e dominação, com o papel que a linguagem joga na formação e perpetuação de instituições sociais, assim como com a transmissão de cultura. (GUMPERZ, 1996, apud BORTONI-RICARDO, 2014, p.13)

Assim, percebemos que as variantes linguísticas mostram muito mais do que apenas uma diferença de uma forma de linguagem para outra, e fica nítida a heterogeneidade da língua, característica defendida por Tarallo (1990) ao

afirmar que, para ele, o ouvinte ideal de Chomsky² não é tão ideal, pois a cada diferente situação de fala da qual participamos, a língua falada se mostra diversificada.

Percebemos, então, que Tarallo (1990) usa a teoria da variação linguística que defende o caos linguístico como objeto de estudo. Não significa que esse caos signifique uma bagunça, mas simplesmente, como já dito, que a língua é heterogênea. A linguagem se dá das mais diversas formas sem seguir um padrão homogêneo. Esse é o ideal ao se estudar as variantes de grupos, pois esse modelo de heterogeneidade da língua não admite existência da língua que não seja social, como comprova Tarallo (1990). Sua grande base é Labov, pois “William Labov é quem voltou a insistir na relação entre língua e sociedade, e na possibilidade virtual e real de se sistematizar a variação existente e própria da língua falada” (TARALLO, 1990, p.7).

Assim, independente de onde ou de como sejam, as comunidades de fala serão distintas quando se trata de linguagem, pois são os mais diversos contextos de usos da linguagem e influências recebidas, que fazem com que as linguagens dos membros dessas comunidades possuam mais variações quando falam. “Em toda comunidade de fala são frequentes as formas lingüísticas em variação” (TARALLO, 1990, p.8), ou seja, toda comunidade e grupos terão variações linguísticas, pois elas permitem que os grupos tenham uma identidade própria através da fala, pois “[...] a língua pode ser um fator extremamente importante na identificação de grupos, em sua configuração, como também uma possível maneira de demarcar diferenças sociais no seio de uma cidade.” É comum que muitos digam que vão “capotar” ou “cair nos braços de Morfeu” para dizer que vão dormir. São três diferentes maneiras de se transmitir uma mesma mensagem, a de que se vai dormir, logo as outras duas são categorizadas como variantes linguísticas, que, segundo Tarallo (1990), “[...] são portanto, diversas maneiras de se dizer a mesma coisa em um contexto e com o mesmo valor de verdade” (p. 8).

² Chomsky (1965) defendia a ideia de uma língua homogênea.

Sabendo da existência de tamanha heterogeneidade na língua, fica evidente que esta é de fato a característica dominante quando se trata da linguagem do povo. Não significa que a variante padrão não exista, mas que “[...] a não padrão e estigmatizada é a forma lingüística mais forte dentro da comunidade” (TARALLO, p.14), ou seja, a língua falada de fato não segue aquele padrão ensinado nas gramáticas e não se dá de uma única forma, mas tem liberdade para ser executada das mais diversas maneiras.

A língua falada a que nos temos referido é o veículo lingüístico de comunicação usado em situações naturais de interação social, do tipo de comunicação face a face. É a língua que usamos em nossos lares ao interagir com os demais membros de nossas famílias. É a língua usada nos botequins, clubes, parques, rodas de amigos, nos corredores e pátios de escolas, longe da tutela dos professores. É a língua falada entre amigos, inimigos, amantes e apaixonados. (TARALLO, 1990, p.19)

Embora saibamos que a língua variante padrão não é mesma língua do povo, usada nas situações mais informais, não podemos nos enganar acreditando que as mesmas variações de cinquenta anos atrás são as mesmas de hoje em dia. Paiva (2016) trata muito bem sobre a questão dos processos de mudança da língua. Com certeza no tempo de nossos pais eles tinham variantes que eram muito usados na época da juventude deles, as famosas gírias, jargões e expressões, que hoje em dia não são mais utilizadas e que soam estranhamente para os jovens dessa geração. Paiva (2016) mostra que os sistemas linguísticos não são estáveis, mas ao contrário

As línguas humanas são sistemas dinâmicos, mutáveis e flexíveis que, ao longo do tempo, se acomodam tanto às mudanças socioculturais das comunidades de fala como às necessidades comunicativas de seus usuários (PAIVA, 2016, p.23)

Ou seja, continuamente, algumas formas linguísticas desaparecem, enquanto outras surgem, além de haver a transformação de outras com novos significados e/ou funções.

Com o passar do tempo é normal que a linguagem passe por inúmeras modificações, algumas variantes sumindo, outras surgindo. Mas essas mudan-

ças possuem razões que influenciam em seu surgimento ou desaparecimento. Paiva (2016) afirma que:

Um passo além para entender a mudança, é necessário, ainda, admitir que, longe de ser um sistema abstrato e homogêneo, as línguas são “inerentemente variáveis”, em função de diferentes aspectos estruturais e aspectos externos: região, características do usuário (idade, sexo/gênero, classe social, entre outros) e, ainda, estilo/registo de fala.(p.23)

Vale ressaltar que nem sempre as mudanças da língua são percebidas em diferentes períodos de tempo, mas as diferentes variantes, a mais antiga e a que começa surgir, podem coexistir em um mesmo espaço de tempo. Paiva (2016) deixa claro que as diferentes formas alternativas que possuem o mesmo significado podem estar em concorrência, até que uma se sobressaia alcançando toda a comunidade de fala de forma que a outra venha a desaparecer. Ela lembra, também, que em qualquer estágio de uma língua, existem múltiplas formas de se dizer algo, mas que uma será a forma padrão enquanto a outra será um desvio da mesma, podendo se tornar sua rival e possível substituta na fala do povo.

Podemos dizer que as variantes continuam surgindo cada vez mais nos dias de hoje, tendo em vista que além da população ter crescido muito o contato com outras línguas e meio de vida da juventude de hoje, em constante contato com o mundo *on-line*, possibilita um arsenal maior de influências que acabam por ser absorvidas pelos mesmos. A fonte de surgimento de variações é muito extensa. Bortoni-Ricardo (2014), ao se referir ao estudo das variantes, afirma que

É importante saber também que grupo étnico e social determinada variante teve início. Se a variante surgiu em grupos etários mais jovens, por exemplo, ela pode adquirir prestígio em sociedades que valorizam a cultura dos jovens, como é o caso da cultura brasileira. (p.68)

Um exemplo de comunidade jovem que tem se diferenciado pela grande quantidade de variantes na linguagem é a comunidade dos *gamers*, jogadores de jogos eletrônicos como *video-games*, jogos de tabuleiro e aplicativos de ce-

lular, uma comunidade em sua grande maioria jovem, e que possui na fala tantas variantes comuns entre o grupo, mas que podem soar estranhas para os não participantes dessa comunidade. Vale lembrar que as variantes vão ser sempre um desvio da língua padrão, da norma culta da língua, como coloca Bortoni-Ricardo (2014):

O mais comum, nas regras variáveis em línguas usadas em comunidades urbanas e tecnológicas, é que uma regra variável se constitua de variantes próprias da variedade padronizada da língua e variantes de caráter popular, sem prestígio (p. 69).

O informal, o mais fácil e prático, diferente da complexidade do padrão que não é usado com frequência, é o preferido pela comunidade de forma geral, seja levando em conta toda a população, ou os diferentes grupos e comunidades sociais em seus respectivos ambientes de interação.

Até então, foi possível entender que a linguagem é heterogênea, que ela é dinâmica e se encontra em constante processo de transformação, e que, a depender da rede social, haverá mais variantes do que em outros. Além de permitir uma forma diferente de dizer uma mensagem, elas revelam muito da identidade da comunidade de fala. A comunidade dos *gamers* possui características que podem não permitir uma compreensão fácil ou imediata de quem os ouvir falando, mas pela sua forma de falar permite que as pessoas saibam que se trata de uma comunidade de jogadores de *vídeo-game*, pois a linguagem faz parte também do perfil de um grupo. Bortoni-Ricardo (2014) trata desse tema definindo rede social da seguinte forma:

Uma rede social é concebida como o conjunto de vínculos de qualquer tipo que se estabelecem entre pessoas de um grupo. A introdução desse conceito na tradição dos estudos sociais, iniciada na Antropologia, resultou da percepção de que as características desses vínculos podem ser muito reveladoras das identidades dos membros do grupo. É como diz o adágio popular: “Diz-me com quem andas e eu te direi quem és.” (p.130).

O uso do adágio esclarece e muito o quanto os membros de um grupo são parecidos, além dos gostos, interesses em comum e na linguagem dos mesmos. Como já foi dito, pode haver estranhamento se uma comunidade de

moças que trabalham com maquiagem ouvirem um grupo de *gamers* conversando, pois a fala para elas lhe será estranha, mas, dentro de seus respectivos grupos, faz todo o sentido e a compreensão é fácil. Por meio da linguagem, os grupos tem seu perfil bem definido, e permite que outras pessoas os encontrem por se identificarem com a linguagem usada, como afirma Bortoni-Ricardo (2014)

Segundo Lepage todos os falantes transitam por espaços sociolinguísticos e nesse processo introduzem em seu repertório regras que os possam aproximar dos grupos de referência com que desejam identificar-se a cada momento. (p. 141)

Sabendo então da heterogeneidade da linguagem, além de permitir que os grupos sociais tenham uma identidade própria, ela permite também uma comunicação de fácil compreensão entre seus participantes. Nos mais diferentes grupos existem vários determinantes para o surgimento das variações. Uma das variações que podem ocorrer é o surgimento de Neologismos (Carvalho, 1984), novas palavras que são criadas e passam a incorporar uma língua de um grupo ou de uma língua de forma geral, como acontece no Português Brasileiro. Trataremos, no decorrer desse trabalho, de observar os diferentes tipos de variantes linguísticas presentes na linguagem da comunidade *gamer*, especificando no grupo dos jogadores brasileiros de *Pokémon Go*, que além de ser um grupo *gamer*, possui todo o arsenal de referências da franquia de animação japonesa mundialmente conhecida. Como sua comunicação se dá principalmente pelas redes sociais, a sua linguagem e variantes estão presentes em todo o território nacional, em grupos de jogadores.

Veremos, a seguir, os tipos de neologismos que surgem na linguagem deste grupo específico.

4. Mudança da linguagem no grupo *gamer*

Sabemos que a linguagem é nosso meio de comunicação e interação com o mundo. Por meio dela podemos expressar aquilo que desejamos transmitir a alguém ou algo, sendo possível de ser realizada de diversas formas além da fala. A língua não é imutável, mas está sempre repleta de novidades, afinal “A língua, espelho da cultura, reflete essa busca frenética por novidade, evoluindo rapidamente introduzindo novos termos, logo aceitos.” (CARVALHO, 1984, p.7-8). Em grupos sociais específicos, essa diversidade da mudança na linguagem se torna mais evidente, na verdade, segundo Carvalho (1984, p.8), as diferenças linguísticas, embora sejam chamadas de vícios pelos gramáticos, são muito bem aceitas e aclamadas hoje em dia, principalmente em meio a diferentes grupos, por lhes dar uma identidade própria, que será de total compreensão apenas entre seus participantes.

O grupo dos *Gamers* é um exemplo, pois sua linguagem se diferencia bastante da “língua padrão”, com palavras e expressões próprias. Este fato ocorre devido ao grande crescimento dos jogos *on-line*, onde é possível estar conectado com pessoas de todas as partes do mundo e a comunicação se faz necessária. Dessa forma, muitas palavras e expressões da língua inglesa predominam no vocabulário *gamer* para facilitar a comunicação entre os jogadores de diferentes partes do mundo, já que esta é uma língua de fácil compreensão em todo o mundo. Porém, o constante uso dessas palavras estrangeiras tem influenciado modificações quando a comunicação se dá entre falantes da língua portuguesa, que passam a incorporar a estrutura dessas palavras, as modificando e sendo utilizadas como palavras de língua portuguesa, isso devido ao fato de que “Ao longo das transformações linguísticas e a formação da língua portuguesa nota-se a forte influência de outras línguas sobre a nossa, principalmente exteriores.”(PAREDES; FERREIRA; GOMES, 2016, p.192)

Esse processo de apotuguesamento e criação é dito da seguinte forma:

Pensar em um processo de mudanças linguísticas nos leva a vários dilemas, pois a cada momento nos deparamos com palavras emprestadas de outro idioma, que são “aportuguesação” de acordo com a necessidade de comunicação ou mesmo a

criação de novas palavras, os neologismos. (PAREDES; FERREIRA; GOMES, 2016)

Neologismos, segundo Carvalho (1984), são novidades, novos termos que são introduzidos e posteriormente aceitos pelos falantes de uma determinada língua. Por isso, como diz o próprio nome que é um composto híbrido do latim que significa “nova palavra”. Vale enfatizar que Carvalho (1984) deixa claro que o neologismo não surge a partir do nada, mas que “ele se vale de termos pré-existentes ligados a determinadas noções, e os utiliza em novas formações, estabelecendo uma ligação com conhecimentos anteriores.” (CARVALHO, 1984, p.21).

Esses Neologismos “estão ligados a todas as inovações nos diversos ramos de atividade humana, seja arte, técnica, ciência, política ou economia” (CARVALHO, 1984, p.8), ou seja, estão em toda e qualquer atividade humana, sendo uma delas grupos de *gamers*, que se apropriam de palavras estrangeiras, utilizando-as como se pertencessem ao vocabulário da língua portuguesa. Porém, mesmo entre os *gamers*, existem ainda mais diversidade na linguagem a depender dos *games* em questão. Um jogador de *games* de futebol vai utilizar muitas das expressões naturais de jogadores de futebol no mundo real, enquanto em jogos de luta predominarão outras palavras, assim como nas diversas categorias restantes. Este trabalho terá como objeto de análise a linguagem dos jogadores do *game Pokémon Go*, disponível para celulares *Android* e *IOS* em todo o mundo.

O *Pokémon Go* é um jogo em forma de aplicativo de celular desenvolvido e lançado pela *Niantic Labs* em julho de 2016. O jogo utiliza os dados do *Google Maps* para criar o mesmo mapa nele mesmo, que se torna o local de interatividade do jogador, ou seja, seu campo é o mundo real misturado com o fictício do *game*, uma vez que é se locomovendo que o *game* é jogado.

O jogo continua em processo de grandes atualizações e novas mecânicas e objetivos são frequentemente inseridos no mesmo para manter a motivação da comunidade mundial, sendo os mais atuais a captura de *Pokémon* espalhados por todo o mapa do mundo, visitar locais de fama e grande importân-

cia que estão presentes no jogo em forma de *pokéstops*³ e ginásios, onde os jogadores podem coletar itens, batalhar contra os times rivais, enfrentar a equipe vilã, desafiar chefes em batalhas de grupo e muito mais. O jogo tem o intuito de motivar as pessoas a explorar o mundo e gerar grandes interações entre os jogadores, pois muitas atividades no jogo dependem de um ou mais jogadores interagindo, como as trocas de *Pokémon*, troca de presentes, cumprimento de missões, as batalhas entre jogadores e principalmente a batalha contra chefes poderosos, que em sua maioria vão precisar de mais de um jogador para serem derrotados, como é o caso de espécies mais raras ou lendárias.

Como o jogo não possui um *chat* embutido como muitos outros possuem, os jogadores de cidades e regiões próximas costumam criar grupos de *WhatsApp*, *Facebook* e *Instagram* para gerar essa comunicação entre eles, e, nesses grupos, nota-se o uso da linguagem *gamer* repleta de gírias, siglas e neologismos de aportuguesação e criação de expressões utilizando palavras da franquia *Pokémon* de modo geral.

4.1 Neologismos, a criação

Como vimos na seção anterior, os Neologismos são novas palavras que terão sempre uma fonte de inspiração para seu surgimento, trazendo assim novidades para a língua nos mais diversos contextos de comunicação. A partir de agora, observaremos como surgem os neologismos vindos dos jogos e séries de *Pokémon*.

A franquia *Pokémon* possui diversos termos particulares que surgiram desde seu início no final dos anos 90 na forma de *games* e posteriormente em Animes e Mangás. A própria palavra *Pokémon* é um neologismo resultante da junção das palavras *Pocket* e *Monster* que significam “Monstros de Bolso”, já

³ Os *Pokéstops* ou *Poképaradas* são locais no jogo que se assemelham a postes ou placas que são utilizados para os jogadores coletarem itens a serem usados para capturar, reviver, curar e evoluir seus monstros. São localizados em locais de destaque das cidades como praças, igrejas, grafites, etc.

que os *Pokémon* são miniaturizados e guardados em pequenos objetos. Muitos neologismos da franquia são também resultado da junção do *Poké.*, que exerce a função de radical, com alguma outra palavra. Na franquia original temos as *Pokéballs* (ou Pokébolas como foram conhecidas na versão brasileira do anime), resultado da junção de *pocket + ball* (bolas de bolso), que são os objetos onde se captura os *Pokémon* e onde eles passam a viver, como uma espécie de casa, podendo ser retirado dela e voltando a seu tamanho original em caso de necessidade. Dessa forma, percebemos que tudo nesse universo fictício se baseia nos *pokémons*.

Existem dezenas de outras palavras criadas a partir da junção do radical *Poké* com algum outro termo, mas essa redução do *poké* já não seria de *pocket* como as anteriores, mas sim da palavra *Pokémon*, como é o caso dos *Pokécenter* (Centro Pokémon), *Pokéstops* (criado no *Pokémon Go*, as “poképaradas”) e do *Pokédex* ou “Pokéagenda” na versão brasileira, todas ligadas a palavra *Pokémon* no lugar de *Pocket*, mostrando que a palavra *pokémon* que surgiu como neologismo já tem mais relevância na franquia do que sua origem vinda da palavra *pocket*.

A partir dessas criações da franquia original, fãs de todo mundo passaram a criar várias palavras em seus grupos usando o radical *Poké* para simbolizar que é referindo-se à franquia *Pokémon*, fator este muito recorrente no Brasil, onde a depender da qualidade do monstinho ele pode ser chamado de “Pokébom” ou “Pokélixo”, os *youtubers* criadores de conteúdo de *Pokémon* são chamados de *Pokétubers*, alguns deles tem quadros em seus canais como Wesley Oliveira do canal “Direto da Cozinha” que tem o quadro Pokétreta (onde se fala de confusões e polêmicas no jogo) e “Tiger” do canal “TigerGames”, que possui os quadros *Pokénews* (onde fala das novidades que chegam ao jogo) e o Pokédicas (para auxiliar os jogadores em como jogar da melhor forma o jogo). Além desses exemplos, pessoas mais anônimas costumam criar grupos e palavras próprias como o grupo *PokéFriends* da cidade de Garanhuns-PE, que realiza sorteios de Pokébrindes em eventos.

Todos esses exemplos são alguns dos mais famosos neologismos presentes na linguagem da franquia de uma forma geral, em seus jogos, anima-

ções e principalmente no meio dos fãs dessa franquia. Tais palavras permitem que a franquia possua uma identidade própria, característica dela, e sua comunidade absorve e torna-se perfeitamente capaz de usar tais neologismos de forma muito natural entre eles, mas que pode soar confuso para pessoas que não façam parte deste mesmo grupo. Naturalmente, muitas pessoas que não fazem parte da comunidade de fãs de *pokémon* sabem que existem essa série de jogos e animações, e conseguem entender que tais palavras com o radical “poké” se referem a tal franquia, mas mesmo com essa percepção, uma pessoa de fora pode inferir o significado de *pokéball* graças a presença do *ball* que significa bola, mas dificilmente saberia do que se trata uma *pokédex*, apenas conseguiria ligar à franquia *pokémon*.

Devido ao fato da criação dos neologismos surgirem da união de uma palavra com o radical “poké”, e a grande ligação das comunidades fãs de *pokémon* na vida real por meio das redes sociais, a criação de neologismos da fanbase, ou seja, a comunidade de fãs, segue o mesmo padrão de criação neológica da franquia, normalmente unificando o radical “poké” com algum outro termo, como os já citados “pokélixo”, “pokébom”, *pokénews* e “pokétreta”, todos termos criados não pela franquia oficial de *pokémon*, mas sim por sua fanbase, passando a pertencer a linguagem deste grupo já que são muito usadas nas conversas em redes sociais e na comunicação oral durante seus encontros.

Uma marca dominante na *internet* hoje em dia são os memes: imagens ou vídeos que se espalham facilmente nas redes sociais e que têm o intuito de divertir, retratando situações engraçadas com as quais as pessoas possam se identificar ou identificar conhecidos. Com a grande quantidade de memes humorísticos que continuam a aparecer hoje em dia, naturalmente muitas dessas criações de palavras vieram da intenção de se criar algo novo para os memes, com o intuito de divertir, e alguns deles caindo no gosto e linguagem do grupo de jogadores de uma forma permanente.

Figura 00: Meme 1



Fonte: Não Entre Aki

Podemos ver na Figura 22 um exemplo de situação em que este fenômeno ocorre. A imagem foi criada às vésperas do lançamento do *Pokémon Go* no Brasil. Devido ao jogo ser jogado na rua e as condições de grande violência nas ruas das cidades brasileiras, muitos memes foram criados como o desta imagem que diz "O prefeito do RJ pediu e a *Nintendo* ouviu. Abaixo a lista dos *pokemon* disponíveis para *Pokémon Go* ainda antes das olimpíadas", e é mostrado abaixo a imagem dividida em quatro pequenos quadrados mostrando quatro *pokemon* com seus nomes fazendo trocadilhos com palavras relacionadas à violência recorrente na cidade Rio de Janeiro.

O "Pikachumbo", união do nome *Pikachu* (monstrinho mascote da franquia) com a palavra chumbo, expressão usada para se referir à balas de revólver, o qual é segurado pelo *pokemon* na imagem, o mesmo que acontece com os demais, sendo eles o "Rátrátrá" (nome do *pokemon Rattata* combinado com a onomatopéia popular Trátrátrá, de disparos de arma de fogo), o "Bulbassalto" (*pokemon Bulbasaur* com Assalto) e o "Drugtrio" (união de *Drug* ou Droga com o nome do *pokemon Dugtrio*). Estes são apenas alguns dos muitos trocadilhos feitos e que se arraigaram na linguagem dos jogadores, existindo exemplos feitos nas mais diferentes situações além da violência, e usados com os mais de 809 *pokemon* existentes atualmente (número que está para aumentar em breve).

Vale ressaltar que todos esses trocadilhos aqui apresentados levam em consideração os nomes dos *pokémon* na sua versão ocidental (mais presente em quase todos os países do mundo), sendo que no Japão e em outros países como Alemanha, a maioria possui nome diferente do mais popular, sendo poucos o que são chamados da mesma forma mundialmente.

4.2 O uso preferencial de inglês e seu aportuguesamento

Games online são jogados por todo o planeta, sendo o inglês a língua que permite uma comunicação mais viável entre os jogadores em diversos países, pois “O estrangeirismo está presente em nossa linguagem a muito tempo, visto que se tornou um modismo utilizar palavras em inglês, podemos dizer que há um certo abuso no seu uso.”(PAREDE, FERREIRA e GOMES, 2016, p. 192 – 193). Por ser considerada uma língua universal “o inglês funciona como uma língua franca, geral em todo o mundo. Ele abre para você as portas da comunicação internacional.” (CARVALHO, 1984, p.57).

Quando o *Pokémon Go* chegou ao Brasil em agosto de 2016, o jogo possuía apenas a língua inglesa disponível, fator esse que não foi prejudicial para os brasileiros que não tem domínio do idioma inglês, pois o jogo não possui grandes quantidades de textos a serem lidos, e os que possuíam eram facilmente compreendidos. Entretanto, o domínio da língua inglesa no *game*, contribuiu para que os jogadores se familiarizassem com algumas palavras e expressões da língua inglesa, passando a utilizar com mais frequência as palavras do jogo em vez de uma versão traduzida.

Por exemplo, em todos os *pokémon* do jogo existe a opção *Power-up* onde é possível fortalecer aquele monstinho, mas devido ao fato de se ver a palavra *power-up*, os jogadores costumam utilizar mais está em inglês em frases como “Vou dar uns *power-up* em meu *pokémon*” no lugar de “Vou fortalecer meu *pokémon*”. Outro exemplo nesse mesmo método de fortalecer *pokémon* são os itens utilizados para poder realizar o fortalecimento que são a *Stardust* (Poeira Estelar) e os *candies* (doces), itens conseguidos através da captu-

ra dos monstros no jogo, e que por estarem sempre escritos em inglês, era a forma utilizada na fala dos jogadores.

Devido à grande quantidade de tempo em que a língua inglesa foi a única disponível no jogo, os jogadores brasileiros conseguiram se familiarizar e se apropriar de muitas dessas palavras da língua inglesa, quando se referia ao jogo *Pokémon Go*, naturalmente em outros contextos a fala seria sim em português, utilizando doces em vez de *candies*, por exemplo. Alguns meses após o lançamento no Brasil, a língua portuguesa se tornou disponível no jogo e todos esses itens e palavras do jogo foram traduzidos. Entretanto, os jogadores, em sua maioria, continuaram a utilizar as versões de língua inglesa, pois já estavam familiarizados com as mesmas, além das traduções terem, em sua maioria, causado estranhamento, o que mostrava que as versões em inglês eram mais econômicas e mais fáceis de pronunciar e escrever do que as traduções, como é o caso da *stardust*, quase sempre chamada apenas de *dust*, mas que para ser bem compreendida em português deveria ser chamada de “poeira estelar”, resultando em mais trabalho na fala e escrita, além de ser menos agradável sonoramente, de certa forma, dificultando a comunicação rápida.

Alguns outros exemplos de preferência do uso do inglês no lugar do português são palavras como pode ser observado na tabela abaixo:

Quadro 1 – Uso do Inglês

Palavra utilizada na língua inglesa	Significado
<i>Lures</i>	Módulos atrair
<i>Max. Potion</i>	Poção máxima
<i>Berries</i>	Frutas
<i>Candies</i>	Doces
<i>Rare Candies</i>	Doces raros
<i>Power-up</i>	Fortalecer
<i>Lucky Egg</i>	Ovo da sorte
<i>Starpiece</i>	Pedaço de estrela

<i>Pokestop</i>	Poképaradas
<i>Wonder</i>	Maravilha
<i>Shop</i>	Loja
<i>Great ball</i>	Grande bola
<i>Ultra ball</i>	Ultra bola
<i>Master ball</i>	Bola mestra
<i>Premium ball</i>	Bolas premium
<i>Legacy</i>	Legado
<i>Team Mystic</i>	Equipe sabedoria
<i>Quest</i>	Tarefa
<i>Bag</i>	Mochila
<i>Spawn</i>	Aparição/ Surgimento
<i>Pokecoins</i>	Pokémoedas
<i>Revive (pronuncia língua inglesa)</i>	Reviver
<i>Boss</i>	Chefe
<i>Double</i>	Dobro
<i>Nearby</i>	Por perto
<i>Critical</i>	Critico
<i>Ban</i>	Banir/ Banimento
<i>Metagame</i>	Meta do jogo
<i>Glass Cannon</i>	Canhão de vidro
<i>Fly</i>	Voar
<i>Raid</i>	Incursão/ Ataque
<i>Gameplay</i>	“jogatina”
<i>Moveset</i>	Combinação de golpes
<i>Shiny</i>	Brilhante
<i>Shadow</i>	“Sombroso” ⁴
<i>Pay to win</i>	Pagar para ganhar

⁴ O uso da palavra *shadow* se justifica porque a tradução feita pelo jogo para *sombroso* não agradou a comunidade de jogadores do *Pokemon Go*. A tradução foi feita para *sombroso*, pois a palavra *sombrio* já se referia ao *pokemon* da tipagem *Dark*.

<i>Haters</i>	Aqueles que odeiam
<i>Excellent</i>	Excelente
<i>Nice</i>	Boa

Fonte: Elaborado pelo autor

Embora as palavras em língua inglesa não sejam neologismos, com o uso frequente delas não demorou para que aparecessem as primeiras marcas da língua portuguesa em meio as palavras do inglês. Como somos falantes do português, a forma mais cômoda de falar é seguindo o padrão do português brasileiro. Carvalho (1984) diz que como todo tipo de sistema a língua possui regras de economia e construção, e que suas regras de construção, no caso do português, constituem um padrão morfológico que nos permite identificar as palavras como pertencentes ou não a língua portuguesa, principalmente com relação a desinências, conjugações, prefixos, sufixos, etc.; e não demorou para surgirem mais palavras aportuguesadas.

Carvalho (1984) afirma ainda que palavras como *folder* que veio do inglês *folder*, são consideradas neologismos, criados a partir da transformação delas para se encaixar no padrão da língua portuguesa brasileira, a ponto de já ser reconhecida como nossa e não apenas estrangeira. O mesmo vem se tornando recorrente, principalmente no mundo da *internet* e dos *games*, como por exemplo o jogo *League of Legends* foi um dos grandes precursores deste fenômeno. Segundo Parede, Ferreira e Gomes (2016) nos deparamos a todo momento com palavras de outro idioma emprestadas e que são aportuguesadas de acordo com nossas necessidades de comunicação, criando assim mais neologismos. O contato com estrangeirismos é constante, mas, frequentemente, as palavras vão se tornando cada vez mais parecidas com as do português brasileiro, sofrendo alterações e sendo faladas como se fossem pertencentes a nossa língua, sendo utilizadas com frequência de maneira mais sutil em pequenos grupos, ou se propagando por todo o país.

Assim, não demorou para que palavras como o verbo *To Spawn* (gerar, aparecer), utilizada para indicar que surgiu um *Pokémon* em determinado local, passasse a ser incorporada ao vocabulário *gamer*.

No nosso português, de forma simples, diríamos que “apareceu um *Pokémon*”, porém utilizando o *to spawn* os jogadores costumam dizer que “deu *spawn* de um *Pokémon*”. Não demorou para que tal forma de falar fosse colocada mais próxima da nossa fala natural do português brasileiro, e assim para dizer que “um *Pokémon* apareceu”, costuma-se dizer que “um *Pokémon* Spawnou”, onde se acrescenta as letras /ou/ mostrando que aquela palavra está na forma de conjugação do passado da terceira pessoa do singular da língua portuguesa.

Este é um fator muito recorrente no mundo dos *games on-line* aqui no Brasil, as palavras mais recorrentes do inglês, nos *games*, vão sendo modificadas e se tornam quase palavras da língua portuguesa e incorporam o vocabulário de seus usuários em seus grupos e contextos de uso, onde fazem sentido. As mais frequentes no *Pokémon Go* são:

Quadro 2 - Aportuguesamentos

Palavra da língua inglesa	Formas aportuguesadas
<i>To Spawn</i>	Spawnou, despawnar, respawnar,
<i>To Farm</i>	Farmar, farmando, farmamos
<i>Lure</i>	Lurar, lurada, lurando
<i>Power-up</i>	Upar, upando, upou
<i>To Nerf</i>	Nerfou, nerfaram, nerfar
<i>To Buff</i>	Buffar, buffado, buffou
<i>Counters</i>	Counterar, counteramos, counterou
<i>Login</i>	Logar, deslogar, relogar
<i>Crash</i>	Crashando, crashou, crashar
<i>Lag</i>	Lagou, lagando, lagar
<i>Bug</i>	Bugou, bugando, debugou
<i>Kick</i>	Kickar, Kickamos, Kickado

Fonte: Elaborado pelo autor

Embora ainda não sejam palavras oficiais como “deletar” na língua portuguesa, sua existência é uma realidade pelo constante uso em meio aos grupos de *gamers* por todo o Brasil, e o *Pokémon Go* é um desses grupos em que

certas palavras da língua inglesa são frequentemente usadas como pertencentes ao português. Carvalho (1984) aponta que palavra estrangeira, ao ser incorporada a língua, é um Neologismo por adoção, um empréstimo, sendo assim Neologismos derivados de estrangeirismos pertencentes a esses grupos. Vale lembrar que o jogo está em constante processo de atualização, e novas mecânicas são frequentemente adicionadas ao jogo, sempre dando origem ao uso de outros neologismos da comunidade *gamer* ou criando os próprios derivados da língua inglesa.

4.3 Siglagem Gamer

Jogadores de *Games On-line*, além de terem que se preocupar com toda a jogabilidade de suas *gameplays*⁵, precisam muitas vezes manter contato com seus companheiros de jogo. Para tal tarefa, meios de facilitar a comunicação para que seja feita da forma mais rápida possível são buscados, pois, neste tipo de jogo, demorar demais na comunicação pode resultar na derrota do time. Embora os neologismos da linguagem *gamer* vindos do aportuguesamento sejam também presentes como facilitadores, o principal meio de facilitação da comunicação é o uso de siglas e abreviações feitas dos termos usados no jogo. De certa forma, pode-se dizer que na maioria dos *games* elas predominam por conta de sua economia

No *Pokémon Go*, embora não exista um *chat* dentro do jogo, nem a necessidade de uma comunicação rápida, por questão de comodismo e de já ser um hábito, o uso de siglas e abreviações aparece simplesmente como uma facilitadora da comunicação entre os jogadores, seja em suas redes sociais ou no bate papo um com o outro pessoalmente.

Grande parte das siglas e abreviações usadas marcam presença na linguagem da comunidade *gamer* de forma geral, sendo assim familiar a todos que vivam no meio dos jogos *online*. Mas cada jogo possui suas particularida-

⁵ *Gameplays* em linguagem popular é o jogo sendo jogado. Os jogadores e *Youtubers* influenciadores sempre costumam dizer que vão fazer ou gravar uma *gameplay* do jogo em questão.

des específicas e com o *Pokémon Go* não é diferente. Nessa característica da linguagem tanto o inglês quanto o português estarão presentes. É comum em conversas online ou no meio do grupo dos *gamers* ouvir frases como “fulano farmou muito XP” ou “vamos resolver isso no pvp” e também que “o inimigo tem muito HP”. São exemplos de siglas usadas com muita frequência por *gamers* no mundo todo, incluindo o Brasil que também os utiliza, diferenciando apenas na pronúncia, pois pronunciamos da forma que lemos essas respectivas letras em nosso idioma.

As siglas e abreviações mais comuns são:

Quadro 3 - Siglas

Siglas	Significados
XP	<i>Experience Points</i> (Pontos de Experiência)
PVE	<i>Player vs Environment</i> (O jogador contra a inteligência artificial do jogo)
PVP	<i>Player vs Player</i> (Batalha entre jogadores)
DPS	<i>Damage Per Second</i> ou Dano por Segundo
CP/PC	<i>Combat Power/Poder de Combate</i>
HP/PS	<i>Health Points/ Pontos de Saúde</i>
ATK	<i>Attack</i> (Ataque)
DEF	<i>Defense</i> (Defesa)
IV	<i>Individual values</i> (Valores individuais)
EX	<i>Exclusive</i> (Exclusivo)
LVL	<i>Level</i> (Nível)
GG	<i>Good Game</i> (Bom Jogo)
TDO	<i>Total Damage Output</i> (Usado para se referenciar ao tempo de resistência ou que um personagem leva para derrotar outro)

Fonte: Elaborado pelo autor

A siglagem é muito recorrente, nas mais diversas formas, sejam siglas do inglês como o PVP, ou siglas do português como PS, e aqueles que podem ser usados em ambos os casos como ATK, DEF ou DPS, no *Pokémon Go*, e

em todos os outros jogos *online*, sendo uma ferramenta que encurta e torna a comunicação mais prática pela rapidez e facilidade, de fácil compreensão entre os jogadores, que embora não facilite o jogo, é mais praticada no caso dos influenciadores no *YouTube* por exemplo (que conseguem transmitir mais facilmente a mensagem), mas que podem soar como um amontoamento de letras e mais letras sem sentido para pessoas que não conheçam seus significados no seu contexto de uso, sendo assim de compreensão total apenas no grupo dos *gamers*.

4.4 Um significado diferente

Falando dos aspectos que diferenciam a linguagem *gamer* dos jogadores de *Pokémon Go* de uma língua padrão do português, pode-se perceber até então que muitas das palavras que incorporam o vocabulário dos falantes são palavras de língua inglesa, usada em sua forma pura como é mundialmente; os aportuguesamentos feitos de palavras estrangeiras, criando assim neologismos provenientes de estrangeirismos; as siglas e a abreviação de palavras que fazem parte da comunicação como método de facilitar a compreensão e a transmissão de mensagens; e a pura criação neológica, que vem principalmente da junção dos termos da franquia *Pokémon* com alguma outra palavra.

Dessa forma, pessoas que não pertençam ao grupo podem não compreender as palavras nem a mensagem que é transmitida, compreendendo apenas uma parte da mensagem que é a das palavras faladas normalmente em português, afinal, por mais elementos que diferenciem a linguagem dos jogadores de *Pokémon Go* da linguagem dos demais grupos como os já citados, a língua falada aqui no Brasil ainda é a portuguesa, assim palavras dessa língua compõem grande parte do corpo da fala desse grupo.

Entretanto, nem todas essas palavras do português tem o mesmo valor semântico do vocabulário e do popularmente conhecido. “As impressões que uma palavra produz procedem do passado, mas podem se modificar” (CARVALHO, 1984, p.15), assim muitas palavras mesmo que estejam na língua portu-

guesa, não têm o significado mais comum, sendo algumas cujo novo sentido está conectado com o seu real sentido, outras já se afastam bem mais, estando mais ligadas ao movimento do jogo, ou à franquia *pokémon*. Dessa forma, além de estrangeirismos puros, aportuguesados, siglas, abreviações e puros neologismos, até mesmo o que parece estar sendo compreensível para alguém externo ao grupo, pode não estar tendo o valor semântico que as demais pessoas possam pensar, mas sim transmitindo uma outra mensagem.

Um exemplo bem simples é o do verbo “derrubar”, usado com frequência em frases como “derrubaram meu *pokémon* da fonte”. Não que dizer literalmente que o *pokémon* foi segurado e derrubado, ou empurrado e derrubado indo de encontro ao chão. A palavra derrubar, neste caso, é usada com o intuito de dizer que o *pokémon* foi atacado, derrotado e removido do ginásio de um respectivo lugar. O mesmo vale quando dizem que derrubaram um ginásio, não significando que um ginásio caiu, mas que todos os *pokémon* de um time que estavam naquele ginásio foram derrotados e outro time assumiu o controle daquele ginásio, havendo assim uma troca de domínio, não literalmente a queda de um e a subida do outro. Dessa forma, tais palavras agem como gírias, pois são de um uso em contexto específico de um grupo, e sendo categorizados por Carvalho (1984) como neologismos. Algumas gírias se popularizam por toda a população enquanto algumas são mais restritas a grupos, como são as dos *gamers*.

Algumas dessas palavras que são usadas com valor semântico diferente do habitual são apresentadas no Quadro 4

Quadro 4 – Palavras com um significado diferente

Palavra	Significado para os jogadores de <i>Pokémon Go</i>
Cair	Perder
Derrubar	Derrotar
Matar	Nocautear
Canela	Aquele que joga a pé
<i>Fly</i>	Aquele que joga trapaceando por aplicativos que falsificam a localização do GPS

Flanela	Aquele que algumas vezes joga a pé e outras vezes joga por aplicativos de falsificação de GPS. A palavra foi uma junção de <i>Fly</i> + Canela
Zé Carrinho	Aquele que sempre joga de carro
<i>Transformer</i>	Aquele que as vezes joga de carro e outras vezes joga a pé
Janta Lendária	Evento Semanal que acontece todas as quartas-feiras das 18 às 19 horas
Criar	Solicitar
Bater	Enfrentar
Ninho	Pontos da cidade onde aparecem a mesma espécie de Pokémon, normalmente em maior quantidade
Míticos e Lendários	Espécies mais exclusivas por serem mais fortes ou raras.
Pseudo-Lendários	Espécies não lendários, mas com poder que se compara e alguns até superam certos lendários.
Ginásio	Pontos da cidade marcados no mapa como acontece com os Pokéstops, mas que são os locais disputados pelos times do jogo em batalhas, sendo também os locais onde surgem as batalhas de Chefes de <i>Raids</i> .
Ataque Rápido	Não se trata de velocidade, mas é o ataque básico do pokémon com o qual carregará energias para um ataque mais forte
Ataque Carregado	O ataque mais forte do Monstrinho que só pode ser utilizado quando for carregado à medida que o ataque rápido é usado e que dano é sofrido por ele.
Poção	Remédios
Ressucitar	Curar
Lista	Convocação
Raíz	Jogador que entende muito, sendo geralmente conhecido pela habilidade e que se destaca por não usar trapaças
Nutella	O oposto do raiz, aquele que sempre busca formas alternativas de burlar o jogo e que finge saber de tudo

<i>Noob</i>	Termo usado para se referir aos jogadores que não entendem o jogo e cometem muitos erros
<i>Raid</i> ⁶	Batalhas contra chefes, normalmente em grupo. Meio exclusivo de se conseguir certas espécies.

Fonte: Elaborado pelo autor

Como é possível perceber, algumas dessas palavras não seguem o mesmo sentido da língua padrão, tendo um sentido diferente no meio da conversa entre os jogadores de *Pokémon Go*, como é o caso de ressuscitar, cair, ataque rápido; mas existem aquelas que, embora o sentido não seja o mesmo, percebe-se que faz sentido seu modo de uso, como é o caso de bater, usado para dizer enfrentar, ou do jogador canela, que recebe esse nome por jogar apenas caminhando com a força das próprias pernas.

Naturalmente muitas dessas expressões e palavras se encontram na fala de *gamers* de outras franquias, assim como as demais franquias também possuem aquelas que são mais exclusivas delas. Entre os *gamers* acontecerá uma alta compreensão, mas, dependendo da categoria dos jogos e da franquia, essa compreensão ainda será parcial, tendo sua totalidade geralmente apenas em seu grupo específico.

⁶ Curiosamente existem *raids* em diversos jogos, mas sua tradução é Ataque ou incursão, o que não agradava os jogadores. Assim no *Pokémon Go* a palavra *Raid* recebeu uma nova tradução chamada Reide, mesma pronuncia, mas escrita seguindo os padrões do português.

5. Influências

Os jogos *On-line* continuam a se popularizar cada vez mais, sendo não apenas um mecanismo de diversão, mas muitos *gamers* levam seus jogos muito a sério quando se trata do competitivo, além de muitos outros usarem os jogos como meio de ganhar a vida na função de *youtuber* de um respectivo jogo ou mais.

Já sabemos que muitas dessas diferenças na linguagem de um *gamer* para a de outra pessoa se dá justamente pelo contato com o *gamer* e com outros jogadores, o que permite um contato frequente com a linguagem e permitindo assim que o jogador comece a compreender e usar tais termos. Entretanto os influenciadores são outro meio que possibilita a propagação dessa linguagem, pois se um respectivo *youtuber* grava um vídeo de *gameplay* de *Pokémon Go* e faz seu *upload* na *internet*, milhares e até milhões de pessoas em todo o mundo terão acesso à forma de falar dele sobre o jogo. Para aqueles que seguem fielmente tais influenciadores nas redes sociais, a apropriação dessa linguagem será ainda mais fácil. “Todo esse processo se tornou mais fácil com o avanço da tecnologia, pois torna mais acessível os diferentes usos de linguagem” (PAREDES, FERREIRA, GOMES, p.191).

Por exemplo, o canal “Direto da Cozinha”, pertencente a Wesley Oliveira, é um canal com foco no jogo *Pokémon Go*, trazendo diariamente diversos vídeos com novidades, dicas, e principalmente o próprio dono do canal jogando o *Pokémon Go*, algumas vezes sozinho, outras vezes com amigos e fãs. Mesmo nas *gameplays* em que está sozinho, por ser *youtuber*, haverá sempre comunicação da parte dele, pois todo o tempo em que joga ele conversa com o público, e é nessa conversa que a linguagem *gamer* de *pokémon* aparece.

É extremamente comum vermos a utilização das palavras de língua inglesa como *Raid*, *Spawn*, *Farm*, *Counter* e todas as já citadas. Mesmo não sendo um falante nativo da língua inglesa e que seu público-alvo é o brasileiro, estas palavras já se encontram arraigadas na linguagem dele, assim como na dos demais jogadores, e são compreendidas por aqueles que o assistem, ou permitem que aqueles que ainda não as compreendem (jogadores novatos ou

sem contato com outros) possam aprender seus significados. O mesmo acontece com os aportuguesamentos, neologismos e siglas. Se por acaso um jogador não conhece outros *gamers* do jogo, assistindo ele consegue entender do que se trata mesmo sem ter uma comunicação direta com alguém. Para esses mais “solitários”, as redes sociais são os locais em que encontrará contato com outros *gamers*, pois “As redes sociais na internet têm sido amplamente utilizadas para hospedar comunidades de jogadores de *vídeo-games*.” (LARANJEIRA, PORTO, PINHEIRO, 2013 , p.80) e naturalmente com as redes sociais e os mais diversos grupos toda essa influência linguística se torna mais fácil, como é dito por Parede, Ferreira e Gomes (2016), os quais afirmam que esse processo de influência na língua está presente em todos os âmbitos sociais, pois com o grande avanço da tecnologia todo esse processo de disseminação e propagação de uma ou mais palavras torna-se muito mais fácil.

A influência dos *Youtubers* em seus vídeos e nas redes sociais nos permite adquirir até mesmo palavras inventadas ou apenas muito utilizadas por eles, muitos em forma de brincadeira, mas que acabam caindo no gosto do público que passa a utilizar tais palavras, se tornando assim uma marca daquele influenciador como um meme. Um dos grandes objetivos pessoais que os jogadores têm no *Pokémon Go* é encontrar os monstros em sua forma *Shiny* (o *pokémon* com uma coloração diferente da tradicional) por conta de sua grande raridade no jogo. O jogador encontra um *pokémon* na rua, mas só ao selecioná-lo para tentar capturar é que o jogador saberá se ele está em sua coloração padrão ou *shiny*. No canal Direto da Cozinha, sempre que encontra um *pokémon* que pode ser *Shiny*, Wesley utiliza as frases “Vai brilhar... não brilhou”, “É *Shiny*... não é *shiny*” e a que se popularizou e caiu na linguagem da comunidade é o “Vai shainar... não shainou”, sendo criada essa variação da palavra *shiny* como um verbo de língua portuguesa, recebendo as desinências de conjugação, incorporando a fala dos jogadores e até de outros influenciadores.

O próprio jogo tem a capacidade de influenciar não apenas a fala dos jogadores, mas a visão que eles têm do mundo real. Não se trata de novas palavras ou de expressões e siglas, mas a franquia se torna tão forte para os jo-

gadores que elementos existentes no mundo real passam a ser vistos e chamados de uma forma diferente do natural. Expressões populares religiosas como “Em nome de Jesus” e “Se Deus permitir”, ou nomes de igrejas como “Igreja Universal do Reino de Deus” são alteradas em forma de brincadeira e descontração para “Em nome de *Arceus*” e “Se *Arceus* permitir” e “Igreja Universal do Reino de *Arceus*”. *Arceus* é o nome dado ao *pokémon* considerado o deus criador de tudo no universo da franquia *pokémon*. Por conta desse título, as expressões que envolvam nomes de divindades, tem os respectivos nomes religiosos substituídos por *Arceus*.

O principal lugar de jogo do *Pokémon Go* é o mundo aberto, isso em todos os países que o jogo se encontra disponível. Em muitos países mais desenvolvidos esse fator não é um problema, mas no Brasil, jogar um *game* com o celular na mão no meio da rua é uma ideia que muitas pessoas tem como não ideal, pois infelizmente a segurança pública ainda não é suficiente para que a população se sinta segura de se expor dessa forma. A maior preocupação daqueles que jogam está justamente na atenção aos arredores e na busca de evitar encontro com possíveis ladrões que possam roubar seus pertences ou até praticar atos de violência.

Quando acontece de jogadores falarem a respeito de bandidos e criminosos do mundo real, geralmente vão se referir a eles como “Equipe *Rocket*”, pois até mesmo em elementos que representam insegurança, como a presença de bandidos, a franquia de *Pokémon* consegue influenciar na fala desse grupo. “Equipe *Rocket*” é como se chama a equipe de vilões nos primeiros games, no mangá e no anime de *Pokémon* até hoje. Os jogadores conseguem até mesmo distinguir quando o assunto são os criminosos do mundo real ou os do jogo, pois os verdadeiros são chamados de Equipe *Rocket*, assim como na franquia original, mas no *Pokémon Go* a equipe vilã se chama Equipe *Go Rocket*, único game em que há essa diferença e que permite ao grupo distinguir quando falam dos reais e dos fictícios.

Por fim, outra forma de influência que o jogo proporciona é de chamar certos lugares de uma forma diferente. No jogo, existem pontos chamados *Pokéstops*, utilizados para coleta de itens e enfrentar a equipe vilã do jogo, e os

ginásios, utilizados para batalhar contra outros times, enfrentar os chefes de *Raids* e também coletar itens. Esses locais são distribuídos em pontos da cidade que sejam de relevância histórica, cultural, turística ou simplesmente chamativa. Por exemplo, na real localização da Torre *Eifel* em Paris na França, existe um Ginásio que representa a Torre *Eifel* com a foto e nome da mesma. O mesmo acontece em todos os lugares do mundo em que o jogo está disponível, sendo a Prefeitura de Garanhuns-PE um outro exemplo, pois no jogo aparece como uma *Pokéstop*.

Os principais lugares de jogo se encontram presentes desde o início dele, importados de um primeiro jogo da *Niantic Labs* chamado *Ingress*. Nele, os jogadores poderiam selecionar locais de interesse para que surgissem no jogo, sendo eles então os *pokéstops* e ginásios no *Pokémon Go*. Hoje os jogadores de ambos os games podem solicitar que determinado local se torne um *Wayspot* (portal ou *pokéstop*), tirando fotos do local e lhe dando um nome. O jogador não é necessariamente obrigado a dar o real nome daquele local que está solicitando, podendo dar o nome que preferir ou achar mais criativo, contanto que não seja inapropriado.

Este é o fator que influencia muito na fala dos jogadores, pois muitos dos ginásios e *pokéstops* tem nomes distintos dos seus nomes originais, ou foram batizados pelos criadores. Assim, a forma pela qual eles são chamados são os nomes que possuem no jogo, não o seu nome real (a não ser que o nome no jogo seja o nome real). Na Avenida Rui Barbosa, em Garanhuns-PE, temos o exemplo do ginásio chamado “Desenhos 3”, localizado no muro do Hotel Tavares Correia, sendo de antigos grafites que existiam no local. Quando os jogadores marcam encontros, usam os *pokéstops* e ginásios como referências em frases como “Vai começar uma *Raid* lendária no desenhos 3”. Este é um fator que não afeta apenas a fala entre jogadores, pois às vezes conversando com pessoas que não jogam, os membros do grupo soltam frases como “Me encon-

tre no Poseidon⁷”, quando na verdade deveria ter dito “Mosteiro de São Bento”, no centro de Garanhuns.

Esses locais estão sendo sempre chamados pelos seus respectivos nomes no jogo, sendo muito comum que pessoas que não são usuárias do jogo se sintam confusas sem saber do que se trata, ou de onde ele se localiza, mesmo que o conheça, neste caso pelo nome original.

São bem diversas todas as influências na fala de um *gamer* de forma geral, sendo que em cada categoria de games há distinções de palavras e expressões próprias de cada uma. *Pokémon Go* tem uma carga de influências muito grande em sua linguagem, e isso analisando apenas as principais características da fala desse grupo em língua portuguesa, pois com certeza os mesmos fenômenos e possivelmente muitos outros ocorrem nas demais línguas ao redor do mundo.

Na língua portuguesa brasileira, mencionamos os neologismos de combinação, aportuguesação, de siglas, abreviações, diferente nominação e significado, além do uso preferencial do puro inglês em alguns casos. No caso da aportuguesação de palavras como Spawn e Shiny, que são palavras muito faladas, às vezes acontece muita confusão para os jogadores quando querem escrever ou digitar essas palavras, pois embora sejam parte do grupo de *Pokémon Go*, elas não fazem parte do Português Brasileiro oficial, não existindo assim uma forma “correta” de escrevê-las: “Spawnou” ou “Espaunou”? “Shainar” ou “Shinar”? Como não são palavras oficiais, quando escritas sempre vão acontecer variações, seguindo a forma que o usuário melhor achar para se fazer entender.

Isso acontece porque “O processo de modificações sofridas pela língua portuguesa é observado principalmente na linguagem oral que, posteriormente, passa a integrar a escrita de nossas palavras” (PAREDES, FERREIRA, GOMES, 2016, p.192), assim é possível que, se essas palavras um dia venham se

⁷ Nome à estátua do Mosteiro de São Bento no centro de Garanhuns-PE. Por segurar um Tridente, foi batizado de Poseidon e assim ficou popularmente conhecido no grupo dos jogadores de *Pokémon Go* em Garanhuns-PE.

tornar oficiais, possuam então sua forma de escrita mais apropriada ao português brasileiro.

Certamente novos jogadores ou pessoas que queiram começar fazer parte de um grupo como esse terão certa dificuldade a princípio, pois não vão ter grande compreensão do que está sendo falado. É muito comum que pessoas se confundam vendo apenas a menção de todos esses neologismos que distinguem a linguagem do grupo, e nas conversas as palavras não são utilizadas de forma isolada, mas sim na construção de grandes frases boa parte do tempo como: “Atenção pessoal, o evento já está rolando e já estão **spawnando** os pokémon novos, lembrando que a chance de algum deles **Shainar** é maior se permanecerem **farmando** somente eles. Podem **lurar** os **pokéstops** e preparem os **counters** em **DPS** pra **batermos** na **Raid EX** do **Desenhos 3** logo enquanto ele está **buffado** pelo clima”

Um jogador iniciante, assim como alguém que não tem contato com o mundo dos *games* vai se sentir perdido sem compreender quase nada da mensagem sendo transmitida, devido à grande quantidade de Neologismos presentes. Carvalho (1984) explica esse fator da seguinte forma:

Podemos perceber que, quando ocorre o uso de um vocábulo novo, a compreensão da mensagem fica comprometida no primeiro momento. Por esse motivo, a teoria da comunicação considera o neologismo um ruído no canal, ruído interno, que perturba o processo comunicativo. Depois de assimilado e compreendido, deixa de se comportar como um ruído e acrescenta informação pela novidade da mensagem (CARVALHO, 1984, p.13).

Assim vai haver estranhamento a qualquer pessoa que não esteja familiarizada com tal linguagem repleta de novos vocábulos, entretanto conforme o tempo ao ser compreendido já não é algo estranho, mas tão natural quanto quaisquer outras palavras da língua oficial, afinal Carvalho também nos mostra que é a força da repetição que vai permitir que as pessoas passem a compreender de tal forma que explicações não serão mais necessárias.

Podemos perceber que é grande a carga de influências da linguagem dos jogadores de *Pokémon Go* no Brasil, se destacando pelos Neologismos da

franquia *pokémon*, de empréstimos e siglas, além daqueles que são gerais na comunidade *gamer*. A língua portuguesa utilizada com valor semântico diferente também se caracteriza, além de brincadeiras e trocadilhos feitos com relação ao mundo real correlacionado à franquia *pokémon*, a própria visão e capacidade de nomear os lugares que o jogo proporciona e a grande influência de memes e novos termos vindos das redes sociais e influenciadores no *Youtube*, que falam, e os fãs utilizam até que se torna natural.

6. Analisando as Imagens

Como foi possível analisar na seção 2, Carvalho (1984) traz o conceito de neologismo, às novas palavras, criados sempre a partir de alguma fonte. Como foi possível perceber, são diversos os fenômenos de criação neológica na linguagem de um grupo como o de *Pokémon Go*. Nesta seção trataremos daqueles que são neologismos originais, criações feitas pela franquia *Pokémon* ou pelos fãs, assim como o uso puro do inglês, as aportuguesações do inglês, as siglas e palavras e expressões com um sentido diferente no jogo.

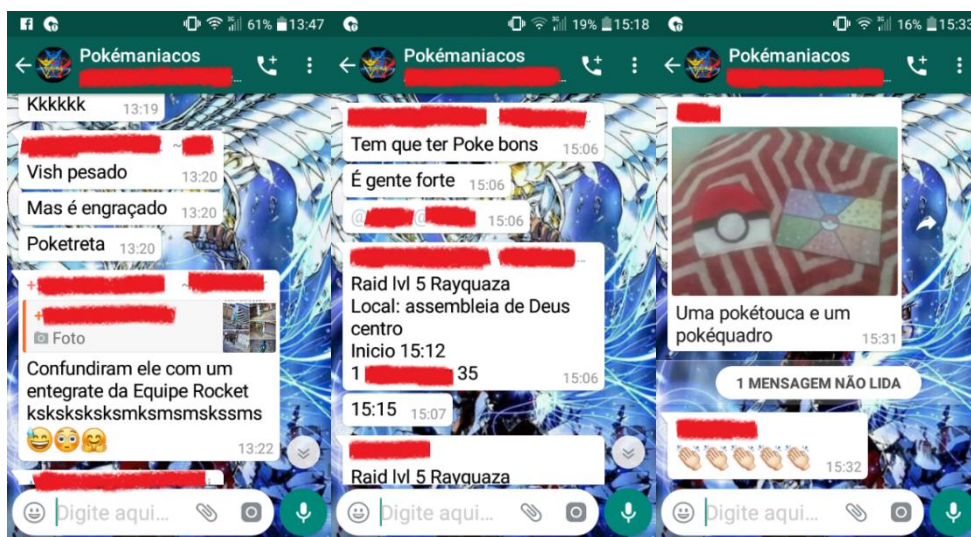
Como já vimos, muitas delas vem da combinação de termos do jogo ou de *pokémon* mais alguma outra palavra. Carvalho (1984) diz que o neologismo não surge do nada, sempre há uma fonte de inspiração. Neste caso a Franquia *Pokémon* é a raiz de muitos neologismos que são usados na fala dos jogadores.

A análise terá início pelas imagens coletadas nas quais serão observados os fenômenos de variação e em seguida os trechos da fala de Wesley retirados de seus vídeos no Youtube.

Figura 01 – Print 1 (13h57min – 31 de jul de 2019)

Figura 02 – Print 2 (15h18min – 02 de ago de 2019)

Figura 03 – Print 3 (15h33min – 02 de ago de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupo: Pokéfriends

Quadro 5 – Exemplos nas imagens

Pokétreta	Combinação
Poké bom	Combinação
Lvl	Sigla
Pokéquadro	Combinação
Pokétouca	Combinação
<i>Raid</i>	Inglês
Equipe <i>Rocket</i>	Outro Significado

Fonte: criado pelo autor

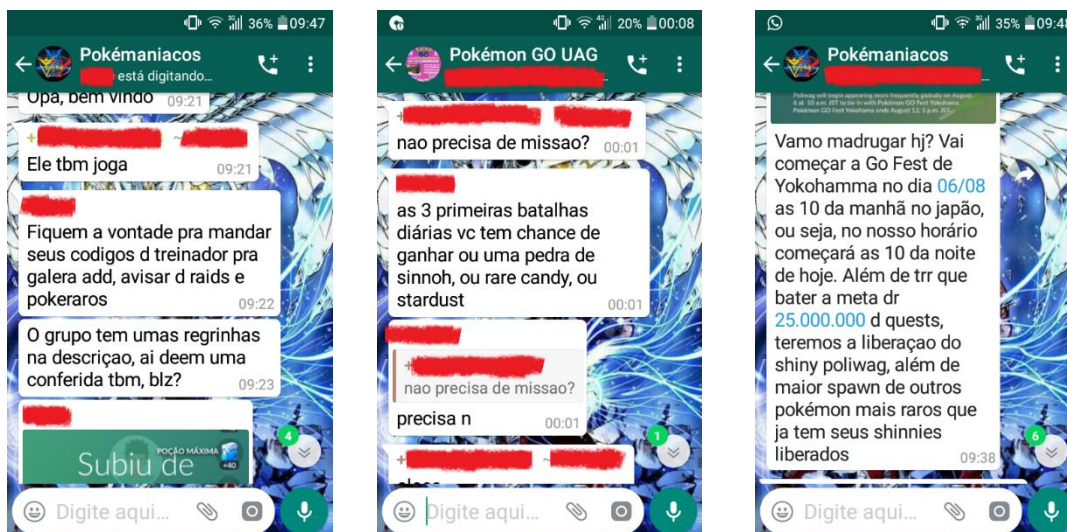
Na figura 01 acontecia um diálogo no grupo a respeito de uma notícia de um rapaz da cidade de SP que foi confundido com um ladrão enquanto jogava *Pokémon Go*. O grupo achou a situação engraçada e um dos membros disse “Pokétreta”, união da raiz “Poké” com a expressão “treta” para se referir a um problema. Esse é um dos exemplos de criação feita por fãs baseada na criação neológica que a *Pokémon Company* faz ao criar itens dentro dos demais jogos da franquia. Ainda na Figura 01, temos um exemplar de um termo do jogo sendo utilizado de forma humorística, pois é dito que o rapaz é confundido como um integrante da Equipe *Rocket* (Equipe vilã dos jogos e *anime Pokémon*) no lugar de dizer que ele foi confundido com um ladrão.

Na Figura 02 o mesmo tipo de Neologismo acontece, criando agora o “Poké bom” forma mais comum utilizada para se referir a um bom *Pokémon* no jogo. Nesta imagem é feita a convocação para uma *Raid* que é especificada como {lvl 5}, a sigla da palavra em língua inglesa *level* que significa nível. A abreviação é usada como meio de facilitar a comunicação entre os jogadores. A figura 03 traz mais um exemplar desse tipo de criação neológica, pois aparece o “pokéquadro” e a “pokétouca”. Fica evidente que muitas dessas criações são facilitadores de comunicação, pois é mais fácil dizer “pokétouca” do que touca de *pokémon*.

Figura 4 – Print 4 (09h47min – 05 de ago de 2019)

Figura 5 – Print 5 (00h08min – 01 de ago de 2019)

Figura 6 – Print 6 (09h48min – 05 de ago de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupos: Pokéfriends e Pokémon Go UAG

Quadro 6 - Exemplos

<i>Raid</i>	Inglês
Pokérraros	Combinação
<i>Rare Candy</i>	Inglês
<i>Stardust</i>	Inglês
Pedra de Sinnoh	Termos do jogo
<i>Add</i>	Inglês
<i>Quests</i>	Inglês
<i>Shiny</i>	Inglês
<i>Go Fest</i>	Inglês

Fonte: criado pelo autor

Na Figura 4, temos uma das palavras mais presentes nos *games online*, *Raid*, que ficou popular em sua pura escrita inglesa. Dessa forma, na maioria das vezes os membros falam utilizando a pronúncia inglesa de *Raid*, e quando a escrevem, escrevem em inglês também. Por ser um dos principais objetivos do jogo, a palavra *Raid* vai aparecer com frequência nas conversas dos jogadores. Na mesma figura aparece o termo “pokérraros” neologismo criado pelos jogadores para facilitar o diálogo quando desejam se referir aos *pokémon* mais raros.

Na figura 5, são feitos comentários sobre os itens do jogo, que estão escritos em língua inglesa dois deles: o *rare candy* e a *Stardust*, que foram

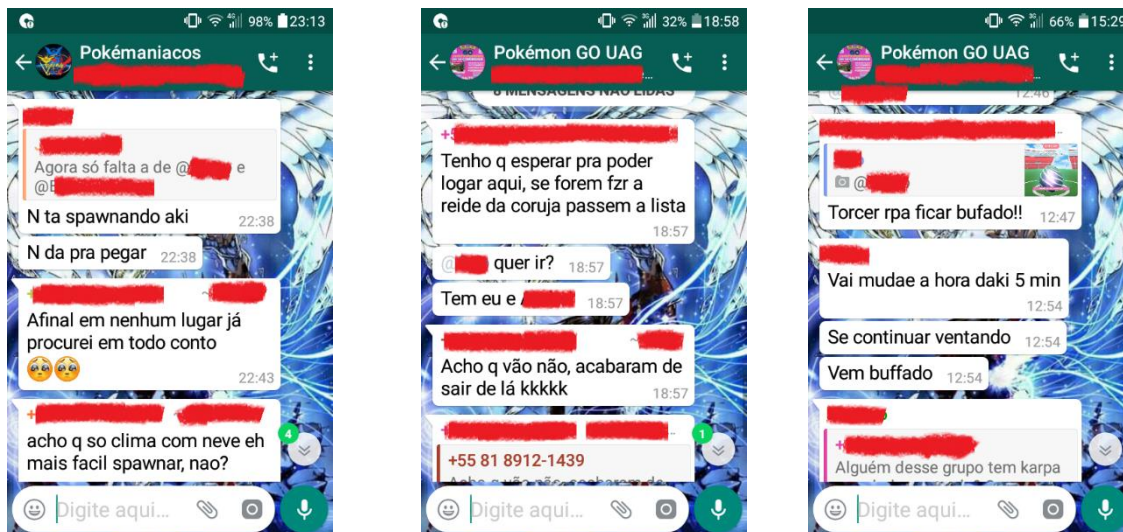
mencionados no capítulo 2 sobre o uso preferencial do inglês. Como são itens que estão no jogo desde o início, quando apenas a língua inglesa estava disponível, criou-se o costume de falar e escrever sobre eles em inglês mesmo. Entretanto, na mesma figura temos a “Pedra de Sinnoh”, um outro item do jogo que entrou posteriormente, quando a língua portuguesa já estava presente no jogo, fazendo com que dessa forma, este item fosse mais bem aceito em língua portuguesa.

Já na Figura 6, um anúncio de um evento que iria começar foi feito por um dos membros. No anúncio, ele usa várias palavras que permanecem em língua inglesa como *quests* para se referir às missões do jogo, *shiny* e *shinies* se referindo à liberação de um no *pokémon* brilhante e o aumento do *spawn* ou aumento da aparição dos *pokémon*. Embora apareça em inglês, a *Go Fest* é usada desta forma por ser o nome próprio do evento de aniversário do *Pokémon Go*, que ocorre em vários países, mas em todos se chama *Go Fest* mesmo.

Figura 7 – Print 7 (23h23min – 30 de jul de 2019)

Figura 8 – Print 8 (18h58min – 01 de ago de 2019)

Figura 9 – Print 9 (15h29min – 05 de ago de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupos: Pokéfriends e Pokémon Go UAG

Quadro 7 - Exemplos

Spawnando/ Spawnar	Aportuguesamento
Logar	Aportuguesamento

Buffado	Aportuguesamento
Coruja	Outro significado

Fonte: criado pelo autor

Na Figura 7 podemos perceber a mais frequente das variações da linguagem dos jogadores de *Pokémon Go*, as palavras de língua inglesa sendo aportuguesadas e se tornando parte da linguagem desse grupo, seguindo as regras de desinências do português brasileiro, logo, neologismos por aportuguesamento. A mesma palavra, *Spawn*, aparece aportuguesada de duas diferentes maneiras. Na primeira é dito “Não ta spawnando aqui”, ou seja, foi dito que um *pokémon* não estava aparecendo no local em questão. Para ficar de forma confortável ao falante, ele acrescentou na palavra *spawn* a desinência /ando/, indicadora de gerúndio. Mais abaixo encontramos “Spawnar”, dessa vez a desinência é /ar/ e percebemos que a palavra assume uma função de infinitivo. Como não existe uma forma na língua portuguesa que se assemelhe ao verbo *to spawn*, as iniciais da palavra mantêm o padrão da língua inglesa, onde não é estranho a palavra começar com /s/ seguido de outra consoante. Se fosse oficializada como pertencente a língua portuguesa ela seria escrita como “espaunar” muito provavelmente. Como não existe, mantém-se o padrão do inglês com as desinências de língua portuguesa.

Analisando a Figura 8, encontramos a aportuguesamento “logar” de *login*, também assumindo função de infinitivo e econômica, por ser mais prático do que dizer algo como “vou fazer o login” por exemplo. Na mesma, temos a palavra “Coruja”, mas neste caso é um sentido diferente. Não se trata do animal coruja, mas sim do ginásio do *Pokémon Go* que se localiza no desenho da Coruja do Prédio 2 da UFRPE-UAG. Outras pessoas que frequentam o local se refeririam a ele como Prédio II ou Prédio de determinado curso. Para os jogadores que querem se referir a aquele local, o termo usado é o nome do ginásio: “a Coruja”.

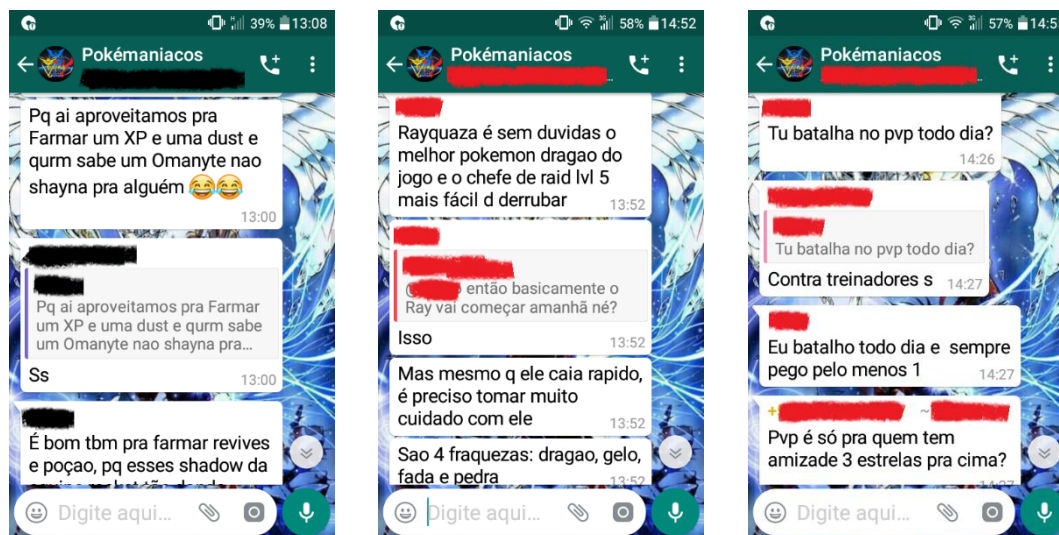
A Figura 9 traz duas vezes a palavra “buffado”, que vem do inglês *to buff*. O *buff* é qualquer tipo de aumento que um personagem possa ter, sendo no *print* um fortalecimento de *pokémon* que se dá pelo clima que está fazendo no mundo real. Quando um personagem está batalhando no seu clima favorá-

vel, ele tem um fortalecimento no seu poder de ataque, ou como diriam os *gamers*, ele recebe um *buff* de clima, no Brasil ele está “buffado” pelo clima.

Figura 10: Print 10 (13h08min – 29 de jul de 2019)

Figura 11: Print 11 (14h52min – 30 de jul de 2019)

Figura 12: Print 12 (14h55min – 30 de jul de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupo: Pokéfriends

Quadro 8 – Exemplos

Farmar	Aportuguesamento
XP	Sigla
Dust	Inglês
Shayna	Aportuguesamento
Raid	Inglês
LVL	Sigla
PVP	Sigla
Shadow	Inglês

Fonte: criado pelo autor

Ao analisarmos a Figura 10 encontramos várias palavras usadas pelos jogadores em uma mesma sequência de diálogo. Primeiramente vemos a palavra aportuguesada “Farmar” que vem de *To farm*, referindo-se a itens como revives, poções, dust e XP. O XP é o uso da sigla mais recorrente no universo dos *games* de forma geral, pois se refere aos *Experience Points*, os pontos de experiência que jogador faz. A *dust* ou *stardust* é o item do jogo que permite ao jogador fazer diversas ações em seus *pokemon*, sendo um dos

itens mais preciosos do *game*, os *revives*⁸ são os itens utilizados para recuperar os *pokémon* do oponente que estão inconscientes após a batalha, e poções que recuperam a energia dos que se machucaram, mas não foram nocauteados. Percebemos então que somente nesta sequência de mensagens temos o português como item do jogo (poção), o uso de sigla (XP), o inglês usado de forma preferencial (*revive* e *shadow*) e a aportuguesação de palavras em inglês (Farmar de *to Farm* e Shaynar de *to Shine*)

Na Figura 11 vemos novamente a presença da palavra *Raid* e a sigla lv para indicar o grau de dificuldade da *Raid*. Quando os jogadores conversam entre si, principalmente se referindo a batalhas, é comum que muitas pessoas fiquem confusas pois o jogo tem certa complexidade de estratégias que são montadas através dos tipos dos *Pokémon*⁹. Cada *Pokémon* pode possuir um ou dois tipos dos dezoito atualmente disponíveis na franquia *pokémon* e são essas tipagens que vão regular a batalha, pelo fato de alguns serem fortes, resistentes ou não efetivos contra outros. Dessa forma é comum que pessoas e até mesmo os jogadores mais novatos tenham dificuldades e se sintam meio perdidos em meio as rodas de conversas face-a-face. Na figura 11 acontecia um diálogo sobre as fraquezas de um *pokémon* que os jogadores se preparavam para enfrentar, e aparece também a palavra “cair”, que nesse caso se refere a derrotar. Quando um *Pokémon* “cai” ele é derrotado.

Na Figura 12, encontramos mensagens que são de uma conversa sobre o PVP, modo de jogo onde os jogadores podem enfrentar uns aos outros de forma competitiva. O PVP é uma sigla muito recorrente no mundo todo não apenas no *Pokémon Go*, mas em quase todos os jogos *multiplayer* e *online*, pois significa *Player vs. Player*, Jogador contra Jogador. Embora a forma como é chamada em língua portuguesa no Brasil seja a Batalha de Treinadores, a comunidade prefere for usar PVP mais uma vez pelo fator de economia, sendo

⁸ Embora a palavra *Revive* seja muito semelhante ao português *Reviver*, os jogadores ao pronunciar preferem a forma da língua inglesa, possivelmente por uma questão de melhor sonoridade.

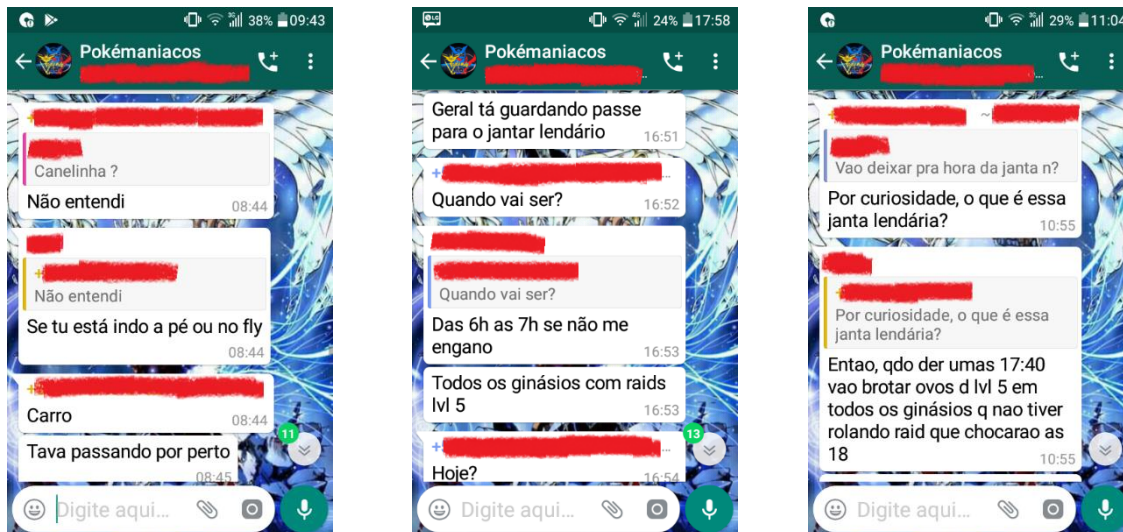
⁹ Normal, Planta, Fogo, Água, Elétrico, Pedra, Terrestre, Gelo, Voador, Inseto, Venenoso, Aço, Lutador, Psíquico, Sombrio, Fantasma, Fada e Dragão.

muito mais fácil dizer ‘Vamos batalhar no PVP’ do que “Vamos fazer uma batalha de treinadores”.

Figura 13: Print 13 (09h43min – 02 de ago de 2019)

Figura 14: Print 14 (17h58min – 07 de ago de 2019)

Figura 15: Print 15 (11h04min – 07 de ago de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupo: Pokéfriends

Quadro 9 – Exemplos

<i>Fly</i>	Inglês
<i>Raid</i>	Inglês
LVL	Sigla
Jantar Lendário	Termos do jogo

Fonte: criado pelo autor

Ao observarmos a Figura 13, encontramos duas expressões que categorizam os jogadores de *Pokémon Go*: *of Fly* e os “Canela”. A palavra *Fly* é utilizada para se referir aos jogadores que usam trapaças para falsificar a localização do jogo, por aplicativos conhecidos como *Fake GPS* ou *Fly GPS* (deste vem o nome). É uma expressão conhecida mundialmente e se encaixa bem na fala dos jogadores brasileiros, pois sem o *Fly* esses jogadores seriam chamados de “Voadores”, o que não é tão prático quanto dizer *Fly*. “Canela” tem um sentido diferente do literal da língua portuguesa, pois não se refere a um tempero ou a uma parte do corpo. “Canela” é o título dado popularmente aos jogadores que vão pra rua jogar uns com os outros caminhando grandes

distancias apenas com a força de suas pernas, sem utilizar de outros meios, assim, o nome é um trocadilho com os jogadores que jogam só com a força de suas canelas.

A figura 14, embora mais uma vez traga as “*Raid* lvl 5”, não tem como único elemento diferencial este, mas também algo que confunde muitas pessoas, inclusive jogadores iniciantes. “Jantar Lendário” não se trata de um evento para jantar, mas é como ficou popularmente conhecido o evento semanal que se chama “Hora da Janta Lendária”. Recebeu este nome por ser realizado na hora do Jantar para uma parte do mundo, que é o período das 18 as 19 horas. Como “Hora da Janta Lendária” acaba sendo um nome de evento muito grande ele foi reduzido na fala dos jogadores para “Janta Lendária”, facilitando assim o processo de comunicação.

Na figura 15, o diálogo mostra exatamente essa questão de que alguns termos causam dúvidas nos jogadores mais novos ou que voltaram a jogar depois de muito tempo parados. Um dos jogadores viu que a conversa era sobre o evento da “Janta Lendária” e não estava entendendo, pedindo assim que alguém o explicasse o que seria este evento. Este fator de alguns jogadores iniciantes não compreenderem os assuntos vai de encontro ao que diz Carvalho (1984) quando diz que a principio os Neologismos (de qualquer tipo) soam como um ruído, ou seja, são estranhos a princípio, mas que com o tempo o falante vai deixando de estranhar até que ele se familiariza que o entende e fala de forma natural.

Como vimos na Figura 8, é muito comum que os jogadores se comunicando uns com os outros se referenciem aos lugares do mundo real pela forma como são descritos no Jogo. Este é um fator extremamente frequente, o mundo real se torna o mundo do *Pokémon Go* quando eles estão jogando e todas as suas referencias serão embasadas no *game*. Vamos ver a seguir mais alguns exemplares de como ocorre este fator.

Figura 16: *Print 16* (15h53min – 15 de ago de 2019)

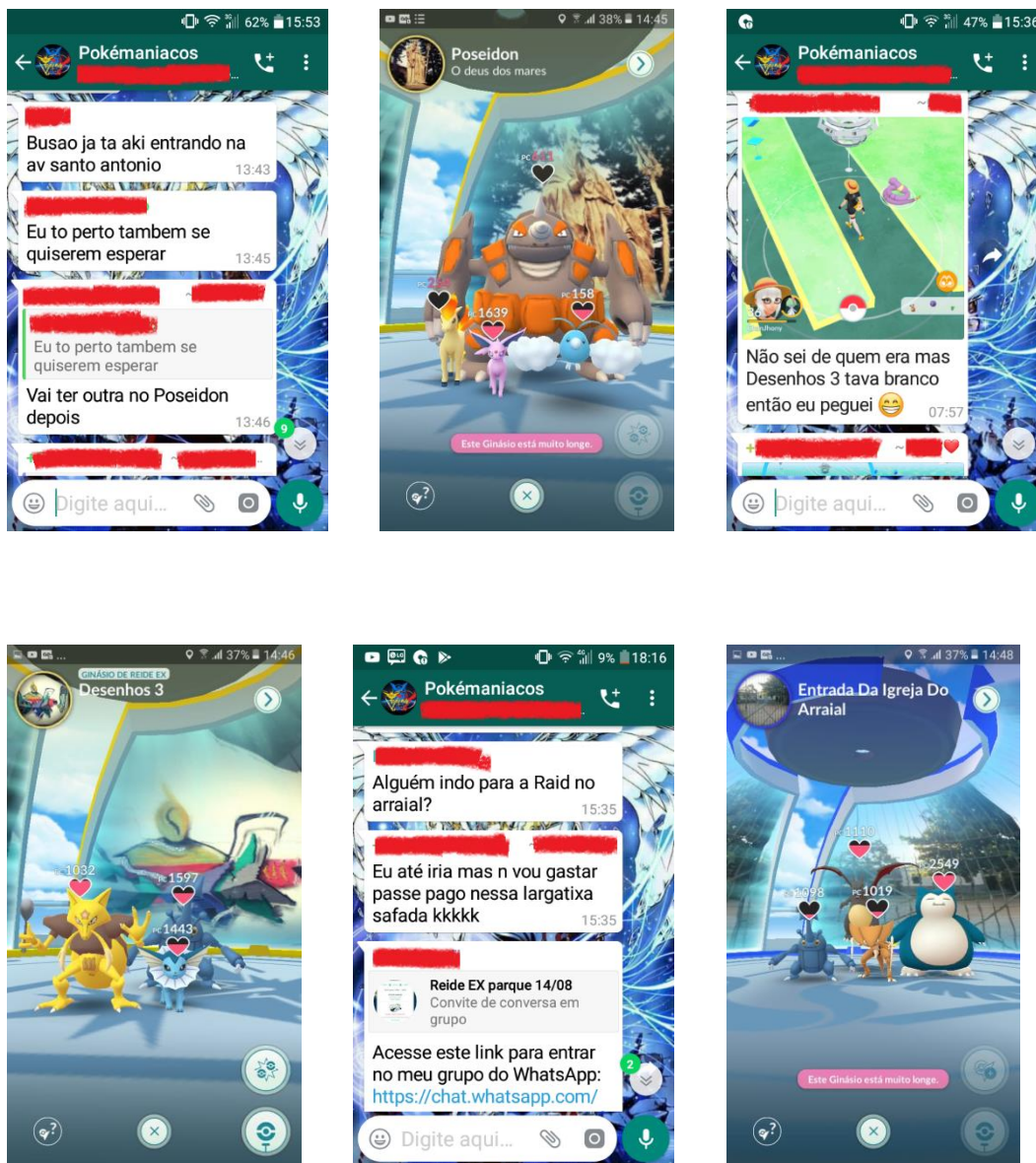
Figura 17: *Print 17* (14h45min – 28 de nov de 2019)

Figura 18: *Print 18* (15h36min – 29 de jul de 2019)

Figura 19: *Print 19* (14h46min – 28 de nov de 2019)

Figura 20: **Print 20** (18h16min – 06 de ago de 2019)

Figura 21: **Print 21** (14h48min – 28 de nov de 2019)



Fonte: WhatsApp. Grupo: Pokéfriends

Quadro 10 – Exemplos

Poseidon	Outro Significado
Desenhos 3	Outro Significado
Arraial	Outro Significado
EX	Sigla

Fonte: criado pelo autor

Como é possível observar, as Figuras apresentadas acima são seqüências onde a figura 17 referencia a figura 16, a figura 19 referencia a

figura 18 e a figura 21 referencia a 20. Na Figura 16, existe e referencia ao local chamado pelos jogadores de “Poseidon”, o ginásio de *Pokémon Go* da Figura 17, que se localiza na verdade, no Mosteiro de São Bento, no centro de Garanhuns-PE. O mesmo ocorre nas figuras 18 e 20, onde a primeira tem uma fala que se refere ao “Desenhos 3” como local, representado pelo ginásio da Figura 19 e o “Arraial” que é representado pelo ginásio da Figura 21, sendo o Desenhos 3 localizado na frente do Hotel Tavares Correia, na Avenida Rui Barbosa, no bairro Heliópolis de Garanhuns, e o Arraial como sendo a Igreja do Arraial, acima do relógio de flores também em Garanhuns.

Os demais *prints* que foram coletados estarão disponíveis em anexo neste trabalho, mostrando dezenas de outros exemplares de todos os tipos de neologismos vistos até então nas conversas dos jogadores de *Pokémon Go*. Agora observaremos mais duas figuras, mas desta vez sendo retiradas do site “Não entre Aki”. Estas imagens foram muito utilizadas em forma de memes humorísticos na época de lançamento do *Pokémon Go* no Brasil em Agosto de 2016, e se tornaram memes, neologismos arraigados na linguagem dessa comunidade e que são sempre utilizados para satirizar alguma situação de violência que tenha acontecido com jogadores de *Pokémon Go*.

Figura 22: Meme 1



Fonte: Não Entre Aki

Figura 23: Meme 2



Fonte: Não Entre Aki

Quadro 11 – exemplos de neologismo

Pikachumbo
Ratratrá
Bulbassalto
Drugtrio
Raichavoso
Hitmãoleve
Seviperdeu
Trátini

Fonte: criado pelo autor

As imagens mostram diversos trocadilhos que foram feitos relacionando o nome dos *pokémon* com a violência que acontece diariamente no Brasil, combinando os nomes dos monstros com palavras e expressões referentes à violência que criaram uma nova palavra que lembra o nome original do *Pokémon*. Podemos ver nas imagens o “Pikachumbo” (Pikachu), “Ratratrá” (Rattata), “Bulbassalto” (Bulbasaur), “Drugtrio” (Digtrio), “Seviperdeu” (Seviper), “Raichavoso” (Raichu), “Hitmãoleve” (Hitmonlee) e “Trátini” (Dratini). Diversos outros memes de trocadilhos são criados seguindo esse padrão, e é muito comum que eles sejam bem aceitos por serem divertidos e ao mesmo tempo originais, permitindo que a identidade do grupo seja ainda mais fortalecida por meio de uma linguagem que é comum entre seus membros.

7. Análise da Fala no *Youtube*

Após analisarmos as conversas dos membros dos grupos de *Pokémon Go* da cidade de Garanhuns, vamos observar a partir de agora, o uso do mesmo tipo de linguagem, vindo desta vez, do Canal do *Youtube* “Direto da Cozinha” de Wesley Oliveira, pois este é o uso desta linguagem que temos estudado sendo usada com um alcance maior, pois o Canal é do Estado de São Paulo e é assistido por milhares de pessoas de todo o país e até mesmo no exterior. Assim a análise não estará presa aos grupos de uma cidade, mas estará sendo feita observando uma pessoa de outra região do país e que interage com pessoas de todos os lugares.

Três Vídeos foram selecionados do Canal “Direto da Cozinha”, pois foi aquele com o qual o contato foi bem sucedido, obtendo uma resposta que foi positiva. É um vídeo de Fevereiro de 2019 chamado “COMO ENTENDER OS TERMOS DE POKÉMON GO, UM GLOSSÁRIO NECESSÁRIO – POKÉMON GO 161”, no qual Wesley faz uma explicação sobre os termos técnicos do jogo (DPS, TDO. *Nerf*, *Buff*, *Fly*, *Canela*, entre outros). Por ser mais voltado a uma explicação em forma de aula desses termos que causam dúvidas em alguns jogadores, ele será posto em anexo neste trabalho. Para analisarmos observaremos os vídeos do mês de Novembro de 2019, onde a comunicação de Wesley não é uma aula explicativa, mas sim uma conversa informal dele com seus espectadores como se estivessem em um diálogo face-a-face.

O vídeo de nome “De Lixo a Luxo – O estranho dia que os Regis (*Ice*, *Rock* e *Steel*) viraram Deuses no *Pokémon Go* – 285” tem duração de 16 minutos e 38 segundos, e vários temas relacionados ao jogo são abordados enquanto Wesley explica as novidades e joga o *Pokémon Go*. Durante todo o vídeo Wesley utiliza vários neologismos da linguagem dos jogadores de *Pokémon Go*, como PVP, *metagame*, *movesets*, entre muitos outros. A todo momento do vídeo é possível encontrar ele falando vários desses termos do jogo e os populares durante todo o vídeo. Um trecho de fala foi selecionado apenas para exemplificar de forma escrita a fala de Wesley e observamos o quanto a linguagem dele como jogador é a mesma abordada neste trabalho.

Aos 02 minutos e 13 segundos de vídeo temos a seguinte fala vinda de Wesley:

“Sendo muito honesto com vocês, Cobalion é uma opção muito ruim de *Pokémon* pra qualquer uma das tipagens e nem no PVP ele vai tá valendo tanto a pena, porque o DPS dele é muito baixo, os *movesets* dele não são os melhores, e olha, embora a defesa dele seja boa... e se ele aprendesse outra gama de *movesets*, ele valeria a pena na liga de 2500 já que na de 1500 não dá pra fazer, mas ele ainda tem *movesets* ruins e nem pro PVP tá servindo.”

Podemos perceber que nesse pequeno trecho da fala de Wesley, que dura apenas alguns segundos em vídeo, encontramos diversas das expressões utilizadas, sendo elas o nome do *Pokémon* Cobalion, as siglas como PVP e DPS, o uso do inglês puros para se referir aos ataques como *movesets*, e termos do jogo como as ligas de 1500 e liga de 2500 do PVP.

Observemos agora um trecho de outro vídeo de Wesley chamado “Obrigado Equipe *Rocket!* Finalmente 100% / Ditto *Shiny* e Kecleon, como chegarão no *Pokémon Go?* – 294”, um vídeo de 17 minutos e 20 segundos, no qual Wesley faz especulações a respeito do futuro do jogo, e joga mais uma vez o *game* durante todo o vídeo, conversando com os seus espectadores. Naturalmente, assim como no primeiro vídeo analisado, durante todo o vídeo a linguagem utilizada é a abordada neste trabalho, mas teremos nosso foco no seguinte trecho aos 06 minutos e 24 segundos de vídeo, no qual Wesley conversa utilizando diversos dos neologismos estudados:

“É um ovo de 5 quilômetros, o que significa *dust* e alguma coisa boa, pelo amor de Deus, seja uma coisa boa, coisa boa, coisa boa, coisa boa, coisa boa, vem pra nós coisa boa... Ah Panpor... um Panpourzinho, um Panpourzinho oh que bonitinho esse Panpour...pensei que era zero de IV, deu uma travadinha na hora de ver o IV, eu falei: EITA!”

Este é um rápido trecho em que Wesley está ansioso para nascer um *pokémon* bom no seu ovo que está para eclodir e em toda sua demonstração de ansiedade e surpresa com o resultado ele fala a palavra em inglês *dust*, o item do jogo, e usa a sigla IV, para se referir aos valores individuais do

pokémon que nasceu. Observemos mais um trecho de Wesley falando aos 08 minutos e 53 segundos de vídeo

“Seria interessante se acontecesse isso no dia da mentira. Você achasse vários *pokémons* diferentes assim... até lendários spawnando de maneira selvagem e tipo vários *pokémons* e ele vai lá e se transforma no Ditto, um desses Dittos pode ser *Shiny*, entendeu, vários *pokémons* mesmo, tipo Charizard, é... Garchomp, é... sei lá, vários *pokémons* que não spawnam de maneira selvagem, apareceria uma gama enorme de *pokémons*, vários deles poderiam virar o Ditto, só nesse evento, e aí um desses *pokémons* poderiam ser realmente o *pokémon*, tipo, poderia ser realmente um Garchomp, poderia realmente ser um Metagross, sei lá, eu tô chutando aqui *pokémons* que não spawnam ou são difíceis de aparecer ou que são difíceis de aparecer que poderiam virar o Ditto nesse evento de maneira... de uma brincadeira com o jogador.”

Neste trecho, é feita toda uma especulação sobre um possível futuro evento, e além de falar o nome de vários *pokémon*, as expressões são muito recorrentes como temos o tema abordado no trecho que é pegar o *pokémon Shiny*, mais uma vez a palavra de língua inglesa sendo utilizada pelo fato da portuguesa brasileira brilhante não ser tão popular quanto a primeira. A palavra “Selvagem” é utilizada também, sendo uma marca de toda a franquia para indicar quais são os *pokémon* que podem ser encontrados na rua, os selvagens. E mais uma vez encontramos a presença do verbo *to spawn* aportuguesado como sendo pertencente a língua portuguesa, ou seja o neologismo como verbo spawnar, neste caso no gerúndio, spawnando.

Os dois vídeos dos quais os trechos foram retirados também estão anexados juntamente com o vídeo da explicação dos termos do jogo feito por Wesley. Vale lembrar que três vídeos foram analisados, mas os vídeos são lançados diariamente no canal “Direto da Cozinha”, e em todos eles a linguagem dos jogadores está repleta dos fenômenos que foram aqui abordados. Outro fator é que o Canal “Direto da Cozinha” não é o único a falar dessa maneira, existindo diversos outros canais em que seus protagonistas se comunicam da mesma forma como os canais “*TigerGames*”, “*AndysBR*”, “*Mestre Pokémon Go*”, “*Canal 40*”, “*Lee Gengar*”, “*NG*”, “*Motto Patty*”, “*Capitão Hunter*”, entre muitos outros.

Com base nas imagens, *prints* de conversas e vídeos analisados, foi possível encontrar diversos contextos de uso diferentes da linguagem dos jogadores de *Pokémon Go*. Existem momentos em que as falas são curtas e a presença de palavras diferentes não chega a interferir, mas outras são mais longas e conforme a quantidade de palavras diferentes aumenta, mais comprometida fica a compreensão daqueles que estão começando no jogo ou daqueles que não tem contato algum com a franquia.

8. Considerações Finais

Com base em todo o estudo feito até então, fica perceptível que a língua é de fato heterogênea, como Tarallo (1990) apresenta. Embora exista sim uma variedade padrão, ela não é a língua de fato falada no cotidiano das pessoas, pois seguir um número tão complexo de regras em situações informais não tem muita praticidade, o ser humano simplesmente quer se fazer entender, conseguindo isso através da linguagem, podendo ela ser formal ou não. A depender da região haverá diversas variantes na fala das pessoas, sejam questões de pronúncia ou palavras que tenham um valor semântico diferente umas das outras e há casos de palavras que existem em uma região, mas que não são conhecidas em outra, na qual existem outros termos para se referir àquela palavra.

A heterogeneidade linguística não se dá apenas na divisão de regiões, mas também em comunidades próximas, afinal, como foi abordado, cada grupo social tem interesses em comum, que diferem uns dos outros, causando diferenças que vão além dos objetivos dos grupos, mas que são marcados também pela sua linguagem. O grupo dos jogadores de *games* são fortemente marcados pelos termos técnicos usados nos jogos e que se arraigam no vocabulário deste grupo. E ainda existem diferenças nos grupos sociais se nestes existirem outros subgrupos, como no caso dos *gamers* que embora possuam uma linguagem padrão que é notória e comum nos grupos de forma geral, existem subgrupos relacionados aos diferentes tipos de jogos existentes e neles surgem variantes que são específicas daquele subgrupo, como é o caso do grupo dos jogadores de *Pokémon Go* que é um subgrupo da comunidade *gamer* em geral. Mesmo usando diversos termos da linguagem *gamer*, no *Pokémon Go* existem aquelas variantes que só são compreendidas por fãs da franquia *pokémon*, que jogadores de *games* de futebol ou de luta não entenderão por completo.

Como foi possível perceber, o principal motivo do uso dessas variantes feito pelos jogadores de *Pokémon Go*, dentro do *corpus* analisado, é a economia, seja na fala ou na escrita, pois o objetivo em uma conversa informal,

é que seja feita uma comunicação compreensível e direta, quanto mais se demorar a transmitir uma mensagem em um jogo, mais a atenção do destinatário pode ser comprometida. Jogos têm uma tendência em que o rumo pode ser mudado em questão de segundos e por conta disso a fala deve ser fácil, rápida e curta. Naturalmente existem também os casos de comodidade ou preferência pelo uso de uma palavra mais conhecida, como *shadow* no lugar de “sombroso”, mas a necessidade de comunicação rápida e fácil é a predominante.

É importante ressaltar que nem todos os jogadores de *Pokémon Go* são de fato *gamers*, pois *gamer* é aquela pessoa que consome *games* com muita frequência. Alguns são apenas jogadores casuais que viram o aplicativo, decidiram experimentar e gostaram, mas nem sequer conhecem bem a franquia *Pokémon*. Porém, mesmo que alguns não sejam *gamers*, eles acabam se apropriando dessa linguagem devido ao contato que tem diariamente com os demais jogadores, que sempre falam e digitam usando todo o arsenal de variantes que conhecem, assim, encontramos mais uma vez o caso que Carvalho (1984) discutiu, que por mais estranha e incompreensível que pareçam os neologismos usados que ainda nos são diferentes, o contato frequente permitirá que nosso cérebro possa digerir e passar a reconhecer essa informação a ponto de se tornar natural para aquele que a estranhava.

O *game* continua em constante processo de atualização, pois, em 2019 três diferentes mecânicas já foram inseridas no jogo, e quanto mais novidade o jogo tem, mais termos surgem e incorporam e se transformam na linguagem desse grupo., surgem mais siglas, mais palavras de língua inglesa, ocorrem transformações em algumas delas para aportuguesar e deixar assim, mais cômoda aos falantes do português, existem ainda as puras criações neológicas, seja as que vem do jogo ou as que são criadas pelos fãs com intuito de facilitação ou simplesmente diversão e humor.

E sim, de certa forma o constante uso dessa linguagem influencia a comunicação e noção dos jogadores com o mundo real, pois determinados locais no mundo real passam a ser nomeados pelos jogadores pela forma como são chamados no jogo, fato que já levantou histórias de jogadores que

acabaram se referindo a determinado lugar pelo nome do jogo enquanto conversavam com pessoas que não conhecem o *Pokémon Go*, isso além das referências do jogo que acabam afetando a visão de mundo do jogador, como nos exemplos citados de trocar Deus por “Arceus”.

Dessa forma, concluímos que o grupo de *gamers* é uma das provas de que a linguagem é heterogenea e que se encontra em constante processo de transformação, levando em conta que surgem novas variantes com frequência, e naturalmente algumas delas desaparecem também. Além disso, embora ainda existam muitos jovens que achem o estudo sobre linguagem “chato”, a utilização de atrativos aos jovens como *games* e redes sociais pode ser um passo para mostrar o quanto a língua é interessante, e que vale a pena ser estudada. Existem os mais diversos grupos além dos gamers em todos eles existem variantes próprias que os diferenciam da linguagem de outros grupos e da língua padrão de um modo geral.

REFERÊNCIAS

BAGNO, Marcos. **Preconceito linguístico: o que é e como se faz**. 49. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

BORTONI-RICARDO, Stella Maris. **Manual de Sociolinguística**. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

CARVALHO, Nelly de. **O que é neologismo?**. São Paulo :Editora Brasiliense, 1984.

CHOMSKY, Noam. **Aspects of the Theory of Syntax**. Cambridge, Massachusetts, the MIT Press, 1965.

FIORIN, José Luiz. A linguagem Humana: do mito à ciência. In:_____. FIORIN, José Luiz et al.(org.). **Linguística? o que é isso?**. São Paulo: Editora Contexto, 2013.

LABOV, W. **Padrões sociolingüísticos**. Trad. de M. Bagno; M. M. P. Scherre; C. R. Cardoso. São Paulo: Parábola Editorial, 2008 [1972].

LARANJEIRA, Pablo; PORTO, Ed; PINHEIRO, Pablo Ramon de Lima. Além da arena: Análise das estruturas de organização e comunicação surgidas em comunidades de jogadores de jogos tipo MOBA. In: **XII SBGames**, São Paulo, v 18, n.1, p. 80-87, 2013.

LIMA, Wesley Oliveira. **Direto da Cozinha: De lixo a luxo - O estranho dia que os Regis (Ice, Rock e Steel) viraram deuses no Pokémon Go** – 285. 2019. (16min38s). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kOoG5RzD_EU. Acesso em: 16 nov. 2019.

_____. **Direto da Cozinha: Obrigado equipe Rocket! Finalmente 100% - Ditto Shiny e Kecleon, como chegarão no Pokémon GO** – 294. 2019. (17min19s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R2SDP476i9Y&t=926s>. Acesso em: 16 nov. 2019.

_____. **Direto da Cozinha: Como entender os termos de Pokémon Go, um glossário necessário – Pokémon Go** – 161. 2019. (10min14s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=bcS-h6j5o>. Acesso em: 17 out. 2019.

NÃO ENTRE AKI. Pokémon brasileiros. Disponível em: <httpwww.naoentreaki.com.br8586047-pokemon-go.htm>. Acesso em: 17/11/2019.

NÃO ENTRE AKI. Pokémon brasileiros. Disponível em: <httpwww.naoentreaki.com.br10093174-pokemons-brasileiros.htm>. Acesso em: 17/11/2019.

PAIVA, Maria Conceição da. Mudança em tempo real e em tempo aparente. In:_____. MOLLICA, Maria Cecilia; JUNIOR, Celso Ferrarezi (orgs.). **Socio-linguística, Sociolinguísticas: uma introdução**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

PAREDES, Luciene Cristina; FERREIRA, Giselle Vasconcelos dos Santos; GOMES, Nataniel dos santos. A linguagem dos jogos de vídeo game e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística.In:XI JNFLP,22., 2016, Rio de Janeiro. Anais...Rio de Janeiro: **Revista Philologus**, 2016. p. 191 – 200.

POKÉMON GO. Desenvolvido e Lançado pela Niantic, Aplicativo para Android e ios, 2016.

POKÉFRIENDS. WhatsApp:[grupo]. Garanhuns, 2019.

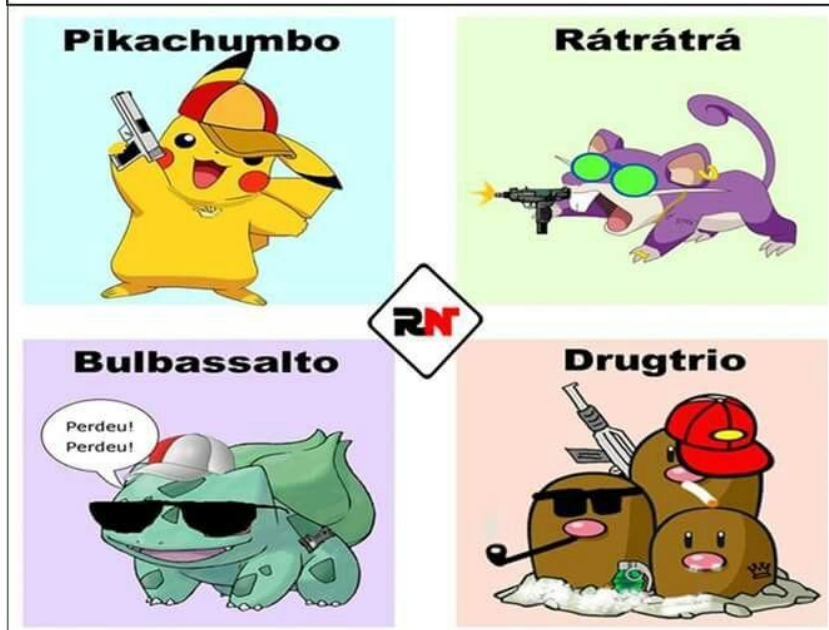
POKEMON GO UAG. WhatsApp:[grupo]. Garanhuns, 2019.

TARALLO, Fernando. **A pesquisa sociolinguística**. São Paulo, Ática, 1990.

ANEXOS

ANEXO 1: Neologismos em Memes

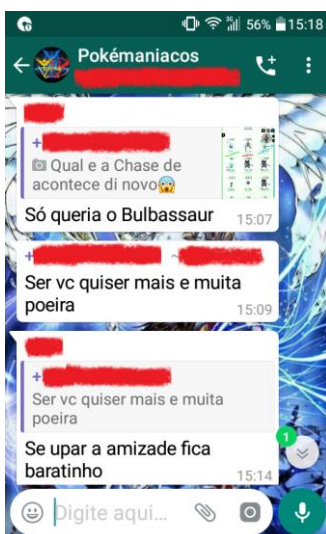
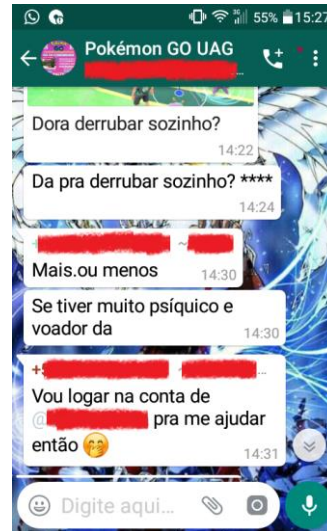
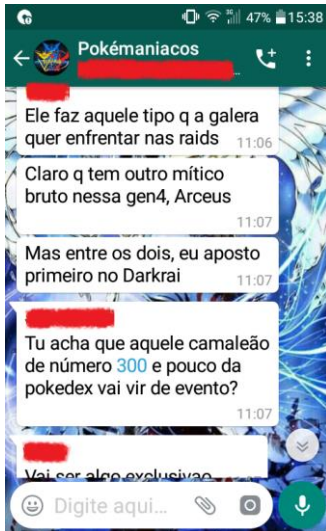
O PREFEITO DO RJ PEDIU E A NINTENDO OUVIU. ABAIXO A LISTA DOS POKEMON DISPONÍVEIS PARA POKEMON GO AINDA ANTES DAS OLIMPÍADAS:



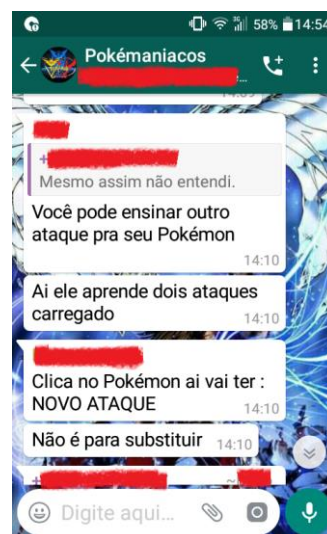
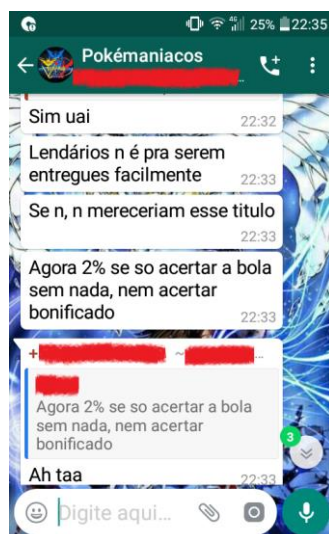
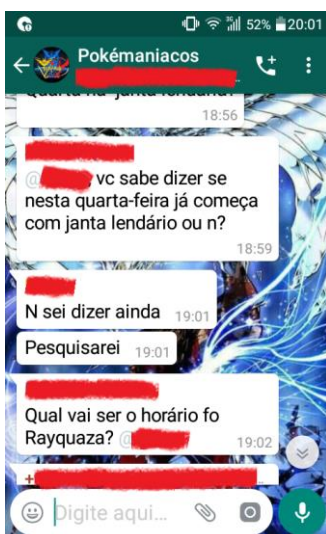
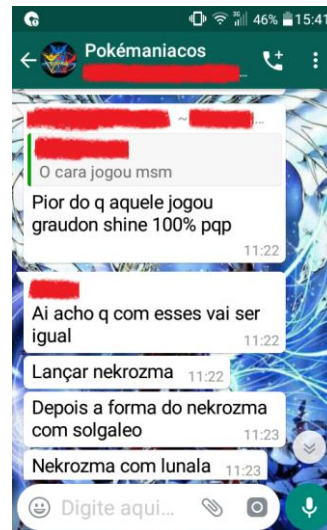
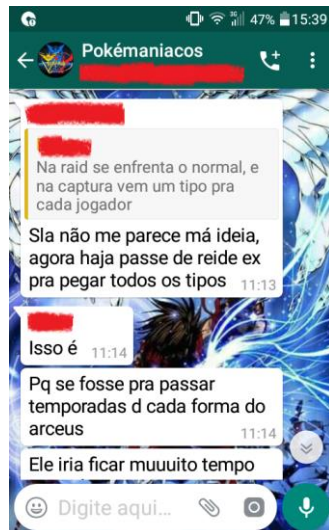
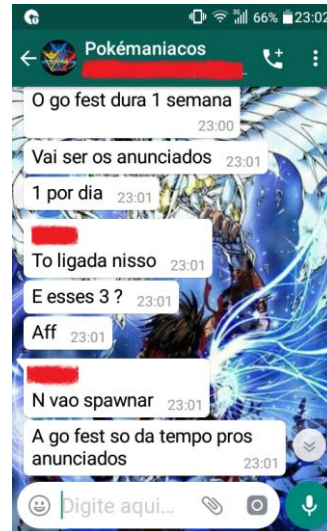
NINTENDO CONFIRMA ALGUNS POKEMONS QUE PODERÃO SER ENCONTRADOS AQUI NO BRASIL QUANDO POKEMON GO FOR LANÇADO:



ANEXO 2: Prints dos grupos 1



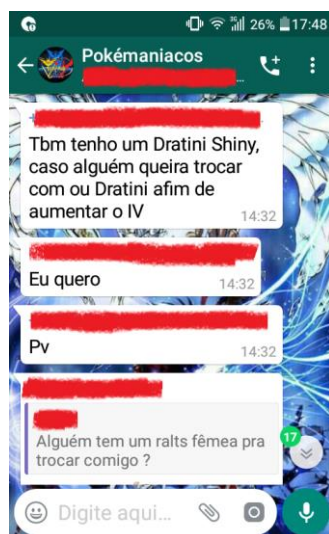
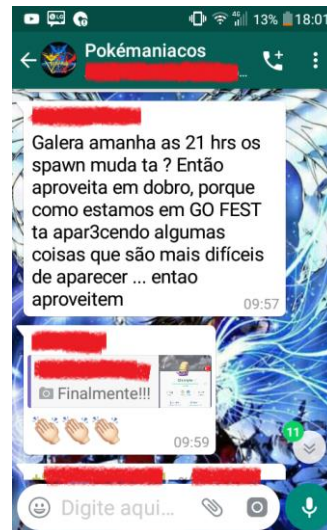
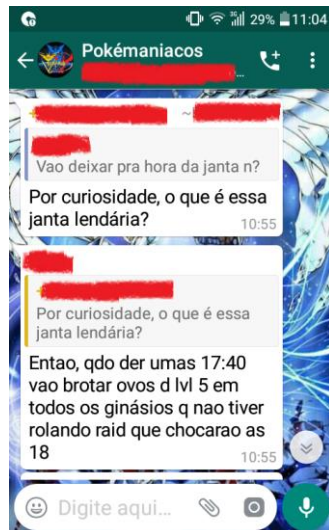
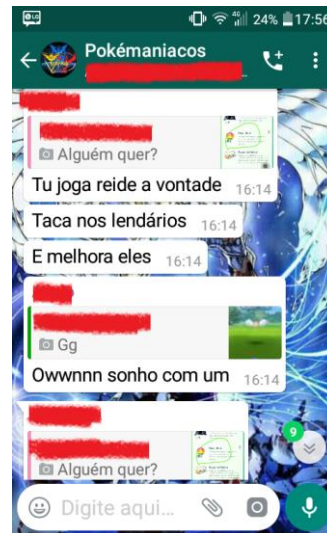
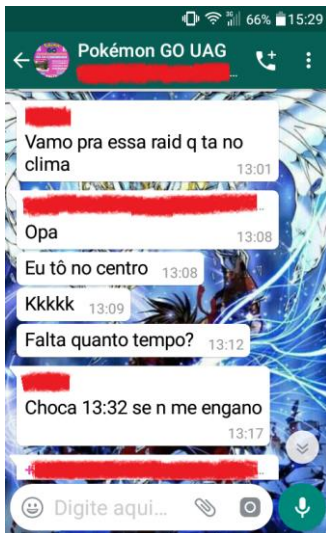
ANEXO 3: Prints dos grupos 2



ANEXO 4: Prints dos grupos 3



ANEXO 5: Prints dos grupos 4



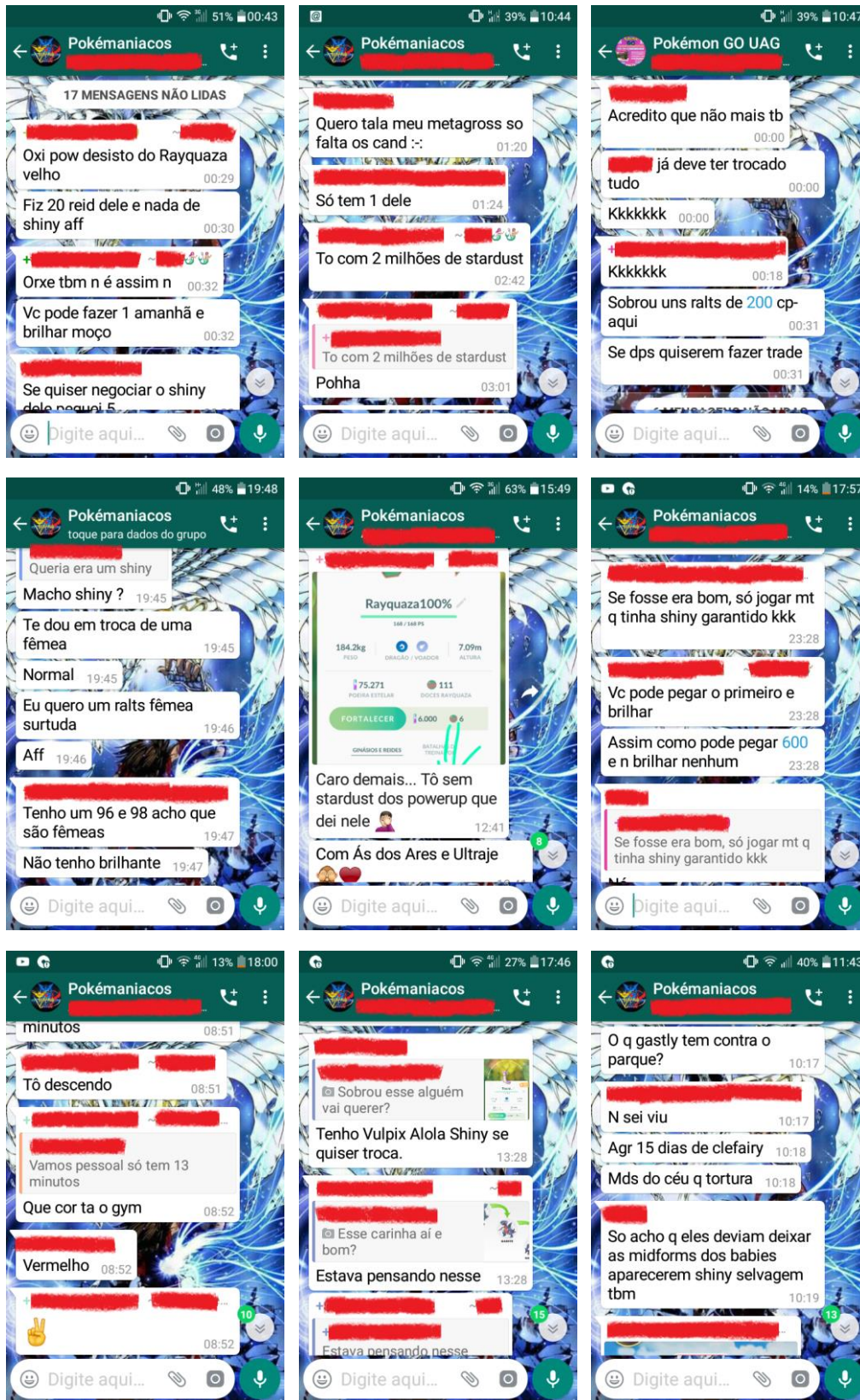
ANEXO 6: Prints dos grupos 5



ANEXO 7: Prints dos grupos 6



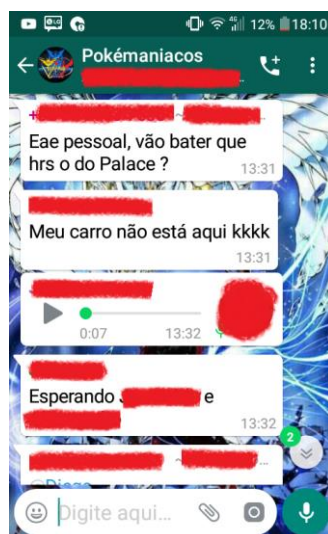
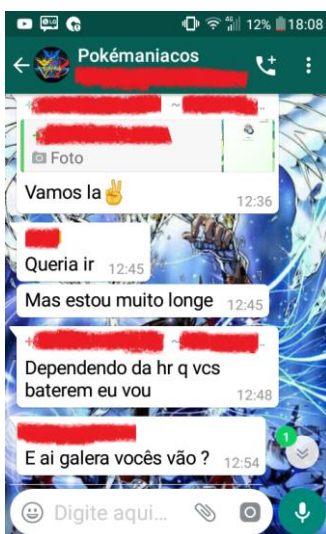
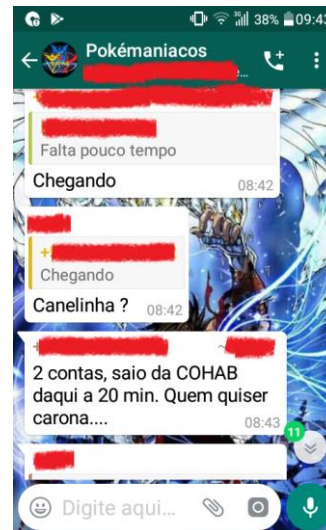
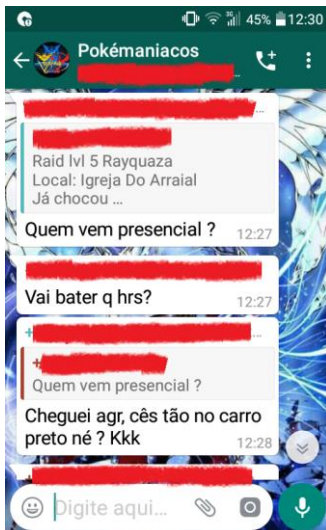
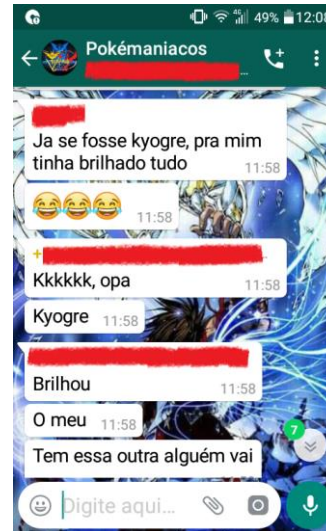
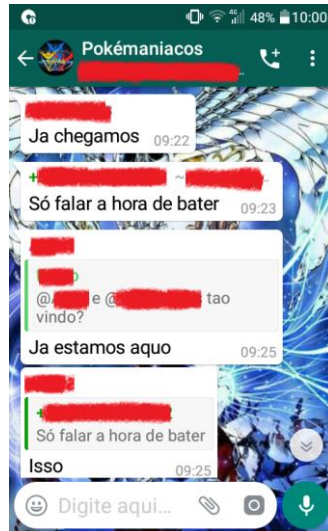
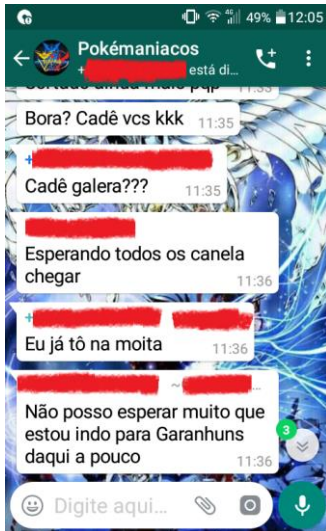
ANEXO 8: Prints dos grupos 7



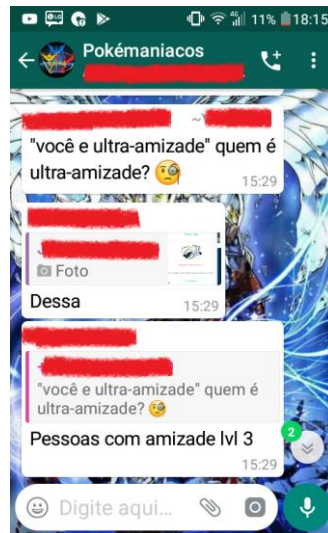
ANEXO 9: Prints dos grupos 8



ANEXO 10: Prints dos grupos 9



ANEXO 11: Prints dos grupos e do jogo



ANEXO 12: Vídeos do Canal “Direto da Cozinha” em DVD

O DVD anexado traz três vídeos do Canal Direto da Cozinha. Dois deles tiveram trechos analisados, podendo nesta mídia ser feita mais uma análise através dos vídeos completos, e inclui também um vídeo aula sobre algumas palavras e termos do jogo que foram abordados neste trabalho.