

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA REGIÃO TOCANTINA DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E LETRAS – CCHSL
CURSO DE LICENCIATURA EM LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS

ÁTILLA AMORIM SOUSA

UMA ANÁLISE SOCIOLINGÜÍSTICA DA TRANSPOSIÇÃO DOS ANGLICISMOS
DA LINGUAGEM GAMER PARA A ORALIDADE NO PORTUGUÊS BRASILEIRO

Imperatriz

2025

ÁTILLA AMORIM SOUSA

**UMA ANÁLISE SOCIOLINGÜÍSTICA DA TRANSPOSIÇÃO DOS ANGLICISMOS
DA LINGUAGEM GAMER PARA A ORALIDADE NO PORTUGUÊS BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Humanas, Sociais e Letras – CCHSL/UEMASUL, como requisito final para obtenção do grau de licenciado em Letras Licenciatura em Língua Portuguesa, Inglesa e Literaturas.

Orientadora: Profa. Dra. Ilza Léia Ramos Arouche

Imperatriz

2025

S725a

Sousa, Átilla Amorim

Uma análise sociolinguística da transposição dos anglicismos da linguagem gamer para a oralidade no português Brasileiro. / Átilla Amorim Sousa. – Imperatriz, MA, 2025.

31 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Língua Inglesa e Literaturas) – Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão – UEMASUL, Imperatriz, MA, 2026.

1. Anglicismos. 2. Linguagem Gamer. 3. Sociolinguística. 4. Imperatriz - MA. I. Título.

CDU 81'27

Ficha elaborada pelo Bibliotecário: **Jennifer Rabelo Pires CRB13/987**

ÁTILLA AMORIM SOUSA

UMA ANÁLISE SOCIOLINGUÍSTICA DA TRANSPOSIÇÃO DOS ANGLICISMOS DA LINGUAGEM GAMER PARA A ORALIDADE NO PORTUGUÊS BRASILEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Centro de Ciências Humanas, Sociais e Letras – CCHSL/UEMASUL, como requisito final para obtenção do grau de licenciado em Letras Licenciatura em Língua Portuguesa, Inglesa e Literaturas.

Aprovado em: / /

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente



ILZA LEIA RAMOS AROUCHE

Data: 17/01/2026 07:22:36-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Dra. Ilza Léia Ramos Arouche (Orientadora)
Doutora em Linguística Aplicada

Documento assinado digitalmente



ELIZABETE ROCHA DE SOUZA LIMA

Data: 19/01/2026 10:59:45-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Profa. Dra. Elizabete Rocha de Souza Lima (Examinadora)
Doutora em Linguística Aplicada

Documento assinado digitalmente



JOHN WERRIQUE RIBEIRO DE ABREU

Data: 17/01/2026 10:00:55-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Esp. John Werrique Ribeiro de Abreu (Examinador)
Especialista em Docência no Ensino de Letras – Inglês

UMA ANÁLISE SOCIOLINGÜÍSTICA DA TRANSPOSIÇÃO DOS ANGLICISMOS DA LINGUAGEM GAMER PARA A ORALIDADE NO PORTUGUÊS BRASILEIRO

Átilla Amorim Sousa¹
Ilza Léia Ramos Arouche²

RESUMO

Este artigo analisa a transposição de anglicismos da linguagem gamer para a oralidade do português brasileiro, investigando como termos oriundos do contexto in-game são apropriados, ressignificados e empregados em interações cotidianas por falantes brasileiros. O objetivo é analisar as dinâmicas sociolinguísticas desse fenômeno, considerando suas relações com identidade, pertencimento e prestígio simbólico em contextos digitais. A pesquisa fundamenta-se em pressupostos da Sociolinguística e da Linguística Aplicada, mobilizando noções de capital simbólico e *habitus* (Bourdieu, 1990; 2008), hibridez cultural (Bhabha, 1998), Discurso e comunidades de afinidade (Gee, 2005), bem como contato linguístico e relações de prestígio entre línguas (Calvet, 2002; 2007). Adota-se uma abordagem qualitativa, de natureza descritivo-interpretativa, com corpus constituído por excertos de interações orais espontâneas extraídas de lives gravadas de jogos digitais em plataformas de streaming. A análise concentrou-se nos processos de adaptação morfossintática e fonológica dos anglicismos ao sistema do português brasileiro, assim como em suas ressignificações semânticas em contextos de oralidade mediada digitalmente. Os resultados indicam que os anglicismos analisados não se configuram como meros modismos lexicais, mas como recursos linguísticos produtivos e socialmente legitimados, atuando como marcadores de pertencimento, identidade e expertise no interior da comunidade gamer. Conclui-se que a circulação desses elementos reflete processos contemporâneos de mudança linguística e evidencia a capacidade adaptativa do português brasileiro frente às dinâmicas globais e digitais.

Palavras-chave: Anglicismos; Identidade; Linguagem Gamer; Oralidade Digital; Sociolinguística.

1 Graduando em Letras – Língua Portuguesa, Língua Inglesa e Literaturas pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), campus Imperatriz – MA.

2 Ilza Léia Ramos Arouche é Doutora em Linguística Aplicada pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) e professora de Língua Inglesa no Centro de Ciências Humanas, Sociais e Letras (CCHSL) da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2362-8004>.

1 INTRODUÇÃO

A língua é um organismo dinâmico e em constante transformação, uma afirmação central na Linguística, como destacado por Saussure (2006). A evolução linguística é um processo coletivo impulsionado por mudanças semânticas, incorporações lexicais e ressignificações nas interações humanas. As mídias virtuais, em particular, têm amplificado a visibilidade de mudanças linguísticas que emergem de comunidades de fala específicas, cujos padrões evidenciam usos distintos da língua dentro de nichos, conforme Labov (2008 [1972]).

O universo *gamer* se destaca como um desses nichos. Nesse contexto, a língua portuguesa tem se adaptado à globalização, incorporando termos do inglês. Anglicismos como “streamar”, “noob” e “GG” demonstram a flexibilidade do léxico e a capacidade dos falantes de ressignificar e integrar esses elementos em suas formas de expressão, seguindo as práticas e normas do grupo. Esses termos atuam como sinalizadores de expertise e reforçam hierarquias simbólicas, refletindo a adaptabilidade da língua em cenários sociocomunicativos em constante transformação.

Em se tratando de hierarquia simbólica, os anglicismos no universo dos *games* funcionam de maneira semelhante às terminologias médicas ou jurídicas que, quando empregadas dentro de suas comunidades específicas, regidas por normas e práticas próprias, sinalizam domínio e pertencimento à área. Isto é, tal uso compartilhado do vocabulário não se limita apenas a um estilo ou modismo, mas marca quem “está por dentro” e quem ainda não domina os códigos internos. Ora, isso é facilmente observável em qualquer área. Um médico que não se utiliza de termos técnicos de sua área, bem como um advogado, um economista, ou qualquer outro profissional cujo campo de atuação seja munido de expressões sugestivamente identitárias, dificilmente transpassará autoridade.

Desse modo, se é possível perceber as condições geradas desses sistemas pelo simples uso terminológico adequado para uma área específica, no universo *gamer* essa lógica também se expande para além da competência mecânica do jogo. Certos anglicismos não se restringem às ações *in-game* (durante o jogo), mas passam a integrar formas de sociabilidade próprias dentro do grupo, como, por exemplo, usar as expressões “tiltei”, “fiquei off”, “troquei a call”, “vou dar GG”, que circulam em interações rotineiras (evidenciando, agora, as presenciais), isto é, já não mais restrito ao cenário virtual ou estritamente competitivo – a linguagem *gamer*, também, exerce a função de gerar uma comunicação rápida e eficiente.

Nesse contexto (i.e. interações presenciais), tais termos deixam de ser apenas

descrições de ações do jogo e passam a funcionar como marcas de legitimação do outro, constituindo um repertório compartilhado que reforça vínculos e produz sentidos afetivos e identitários no cotidiano.

Apesar da onipresença dos anglicismos na linguagem *gamer* brasileira e sua transposição para o cotidiano, a literatura sociolinguística ainda carece de uma compreensão aprofundada desse fenômeno. Frequentemente as análises existentes tendem a focar na ocorrência inicial ou adaptação lexical em ambientes digitais, sem investigar sistematicamente a complexidade de sua integração e ressignificação fora do contexto *in-game*.

Essa lacuna impede uma compreensão completa da mudança linguística em curso e da vitalidade adaptativa do português frente às influências globais e digitais, bem como o papel da linguagem na construção de identidades coletivas e no exercício do poder simbólico na comunidade *gamer*.

É a partir dessa perspectiva que o presente trabalho se propõe a analisar como os anglicismos da linguagem *gamer*, originalmente associados ao contexto *in-game*, são apropriados, ressignificados e utilizados em interações cotidianas por falantes brasileiros, ultrapassando o espaço estritamente virtual dos jogos.

Diante desse cenário e da lacuna identificada, a pergunta norteadora que guia esta investigação é: de que forma os anglicismos da linguagem *gamer* são morfossintaticamente adaptados e semanticamente ressignificados no português brasileiro em interações orais cotidianas, e como essa transposição se relaciona com processos de construção identitária, atribuição de prestígio simbólico e exercício de poder linguístico entre os falantes?

Diante da perspectiva do questionamento, o objetivo geral consiste em analisar como os anglicismos da linguagem *gamer* são adaptados e ressignificados na oralidade do português brasileiro. Já os objetivos específicos voltam-se a (a) identificar e descrever padrões de uso dos anglicismos na oralidade da linguagem *gamer*; (b) analisar processos de adaptação linguística; e (c) interpretar os efeitos identitários e simbólicos desses usos.

O foco deste trabalho está no uso de anglicismos na linguagem *gamer* brasileira como um fenômeno léxico-discursivo. Este fenômeno se manifesta tanto na expressão de criadores de conteúdo quanto nas interações do público em plataformas digitais. Assim, o estudo evidencia a presença desses empréstimos em excertos reais presentes em plataformas digitais como *Twitch* e *YouTube*, analisando seu uso em contextos cotidianos e em atividades dentro do universo *gamer*.

Tendo isso em vista, o corpus escolhido reúne ocorrências advindas de falas de *streamers* em *lives* gravadas. Esse conglomerado de dados foi selecionado por representar um espaço de prática linguística viva, em que influenciadores e público definem sentidos para contextos específicos, valorando pertencimento, expertise e adoção de modos de falar difundidos internacionalmente.

A relevância acadêmica deste estudo reside em sua contribuição para a sociolinguística brasileira ao investigar um fenômeno linguístico contemporâneo que emerge da interface entre cultura digital, globalização e usos efetivos da língua portuguesa. Ao analisar a circulação e a ressignificação de anglicismos na linguagem *gamer*, o trabalho amplia o debate sobre contato linguístico, formação de socioletos em nichos digitais e a tensão entre purismo linguístico e a adaptabilidade das línguas em contextos de intensa mediação tecnológica.

No plano social, a pesquisa mostra-se relevante ao iluminar processos de construção identitária e de pertencimento em comunidades de fala vinculadas ao universo *gamer*, evidenciando como práticas linguísticas específicas operam como marcadores de prestígio e legitimação entre os falantes. Além disso, ao mobilizar um corpus autêntico de interações reais, o estudo oferece uma base empírica consistente para compreender a dinâmica da oralidade em ambientes digitais contemporâneos, contribuindo para reflexões mais amplas sobre as transformações comunicativas das novas gerações no português brasileiro.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O estudo dos anglicismos na linguagem *gamer* exige um ponto de vista que aborde duas dimensões importantes: a primeira refere-se ao contexto cultural e simbólico da linguagem; e a segunda, aos processos linguísticos e discursivos que definem práticas, circulação lexical e questões de pertencimento/identidade. Tendo em vista que a análise dessas duas dimensões são cruciais para um melhor entendimento do fenômeno linguístico abordado, recorre-se às contribuições literárias de Bhabha, Calvet, Gee e Bourdieu, que ajudam a compreender como a linguagem *gamer* atua, ao mesmo tempo, como fenômeno discursivo-cultural e sociolinguístico.

Além dessas abordagens, o referencial também contempla a discussão teórica sobre a recorrência e a adaptação dos anglicismos na linguagem *gamer*, entendidas como processos linguísticos que fundamentam a dinâmica de uso desses termos nas práticas interacionais.

Essa discussão fornece o embasamento conceitual necessário para a análise empírica desenvolvida nas seções posteriores do trabalho.

2.1 Hibridização cultural e espaço de negociação de sentidos

No universo *gamer* brasileiro, o constante contato com o inglês cria um espaço cultural em que os sentidos são reinterpretados, definido como “entre-lugares” por Bhabha (1998), descrevendo, também, esse espaço como uma zona de mediação onde os significados não são transferidos de maneira literal, mas ressignificados de acordo com o contexto local. Assim, o encontro entre sistemas culturais diferentes não resulta em uma reprodução direta dos modelos provenientes de outros contextos culturais, mas em processos híbridos em que novas formas de expressão surgem a partir da dicotomia global-local.

Inúmeras narrativas que propagam a ideia de que a cultura aporta valores fixos é refutada pelas noções de hibridização cultural de Bhabha (1998), que compreende os sentidos como continuamente produzidos nos espaços de interação social, ou seja, a cultura é um campo dinâmico de constante remodelação com base nas práticas discursivas. Portanto, os “entre-lugares”, ou “third spaces”, tornam-se espaços importantes de produção simbólica, onde os sujeitos ressignificam referências externas a partir de suas experiências locais.

Como ressalta Bhabha (1998, p. 67-68), o Terceiro Espaço, ainda que intrinsecamente irrepresentável ou difícil de ser plenamente delimitado, configura as condições discursivas da enunciação que tornam possível a produção de sentido. Ele é fundamental para demonstrar que o significado e os símbolos da cultura não possuem uma unidade essencial ou uma fixidez primordial. Consequentemente, nesse espaço de hibridez, os mesmos signos podem ser alvo de apropriação, tradução, re-historicização e múltiplas leituras, sublinhando a natureza fluida e contestada da cultura.

Aplicada ao universo *gamer*, essa perspectiva permite entender que o uso de anglicismos não ocorre como uma mera reprodução do inglês, mas envolve processos de adaptação e ressignificação no contexto dos falantes. Ao circularem entre jogadores brasileiros, esses termos assumem sentidos específicos que respondem às práticas comunicativas e às normas internas da comunidade *gamer*, configurando-se como elementos híbridos moldados pelas necessidades expressivas do grupo e pelas dinâmicas socioculturais que permeiam esse espaço discursivo.

Sob essa perspectiva, os “entre-lugares” descritos por Bhabha (1998) surgem nas interações cotidianas de jogadores que percorrem entre o universo global dos jogos digitais e suas experiências fora do ambiente estritamente virtual. Expressões inicialmente associadas ao contexto *in-game* passam a integrar a oralidade cotidiana, adquirindo valores discursivos que vão além de meras descrições de jogabilidade. Nesses contextos, tais usos linguístico operam como um marcador de construção identitária legitimada entre os falantes, contribuindo para a construção de vínculos simbólicos. Assim, a linguagem *gamer*, sob essa ótica, é um fenômeno cultural híbrido, com fronteiras fluidas entre global-local e virtual-presencial.

2.2 Poder simbólico e capital cultural

A dinâmica do poder simbólico no mundo dos *games* é intrinsecamente ligado ao uso e ressignificação dos anglicismos. A utilização dos termos dessa área não é uma mera repetição de palavras estrangeiras, mas um processo de adaptação e legitimação que reflete o poder simbólico estabelecido na comunidade. Bourdieu argumenta que o poder das palavras não paira em um sistema fixo ou em uma força ilocucionária, mas na crença da legitimidade daquelas palavras e de quem as pronuncia:

Isto significa que o poder simbólico não reside nos «sistemas simbólicos» em forma de uma «illocutionary force» mas que se define numa relação determinada — e por meio desta — entre os que exercem o poder e os que lhe estão sujeitos, quer dizer, isto é, na própria estrutura do campo em que se produz e se reproduz a crença. O que faz o poder das palavras e das palavras de ordem, poder de manter a ordem ou de a subverter, é a crença na legitimidade das palavras e daquele que as pronuncia, crença cuja produção não é da competência das palavras. (Bourdieu, 1989, p. 14-15)

Sob essa ótica, os anglicismos na linguagem *gamer* funcionam como expressões que não apenas descrevem ações *in-game*, mas geram significado e reforçam a hierarquia simbólica dentro da comunidade. Para Bourdieu (2008), o poder simbólico se configura através da troca linguística, sendo o responsável pela atribuição dos significados em qualquer campo social aquele que detém o capital simbólico. No contexto *gamer*, os anglicismos são validados e legitimados por aqueles que detém o poder simbólico, reforçando suas posições de referência.

De acordo com Bourdieu (2008), a troca linguística é inseparável do capital simbólico, uma vez que “as trocas linguísticas são também relações de poder simbólico” (Bourdieu,

2008, p. 23–24). Nesse sentido, o valor social dos efeitos de sentido não depende apenas das propriedades do discurso, mas da posição do falante e do reconhecimento atribuído pelos interlocutores. Assim, no contexto *gamer*, o uso de anglicismos como “GG” (*Good Game* → Bom Jogo) não se limita à sua funcionalidade comunicativa, mas sinaliza pertencimento e legitimidade dentro do grupo, funcionando como marcador de distinção entre jogadores reconhecidos como “noobs” (novatos) e “pros” (experientes).

Assim, o uso desses termos não é apenas um reflexo de uma incorporação linguística, mas parte de uma dinâmica social, na qual os jogadores são avaliados, classificados e reconhecidos de acordo com o uso dessas expressões. Em *A Economia das Trocas Linguísticas* (2008), Bourdieu enfatiza que a linguagem é uma mercadoria social, com valores específicos dependendo do contexto em que é utilizada. Os jogadores mais experientes, ao utilizar anglicismos, não apenas se comunicam de forma mais eficiente, mas também estabelecem sua posição social dentro da hierarquia simbólica, validando sua autoridade e sua experiência.

2.3 Práticas discursivas e pertencimento na linguagem gamer

James Paul Gee permite compreender a linguagem *gamer* como uma prática social. Ele desloca análise de língua de regras isoladas para a língua mobilizada em contextos reais de uso. Para Gee, participar de um grupo social significa dominar um Discurso — com D maiúsculo — definido como um conjunto integrado de modos de falar, agir, pensar e interagir socialmente aceitos. Nesse sentido, Gee caracteriza Discurso como “uma associação socialmente aceita entre modos de usar a linguagem, de pensar, valorizar, agir e interagir, nos lugares certos, nos momentos certos e com os objetos certos” (Gee, 2005, p. 28, tradução nossa).

No contexto dos jogos digitais, o Discurso *gamer* não se limita à expertise técnica das mecânicas *in-game*, mas envolve um conjunto mais amplo de práticas sociais e linguísticas que sinalizam pertencimento à comunidade. Nesse sentido, anglicismos como “GG”, “nerf” ou “tiltei” integram o repertório linguístico associado a esse Discurso, funcionando como marcadores discursivos de alinhamento às normas e valores compartilhados pelo grupo. O uso desses termos permite aos jogadores posicionar-se discursivamente como participantes em

processo de legitimação da prática *gamer*, ainda que em diferentes níveis de reconhecimento e legitimação social.

Gee reforça a relação entre linguagem e identidade, afirmando que “aprender em um determinado domínio envolve aprender a assumir uma identidade específica, isto é, aprender a agir, falar e atribuir valor de determinadas maneiras dentro desse domínio” (Gee, 2003, p. 51, tradução nossa). Desse modo, aprender a linguagem *gamer* é aprender a participar das práticas discursivas que caracterizam a comunidade, incluindo o uso de anglicismos socialmente legitimados.

Gee (2003) também conceitua comunidades de afinidade, definidas como espaços sociais organizados em torno de interesses e práticas compartilhadas. O universo *gamer* pode ser compreendido como um desses espaços, no qual os participantes aprendem normas, valores e modos de interação por meio da participação contínua. Nesse contexto, os anglicismos circulam como elementos legitimados da prática discursiva, sendo incorporados gradualmente pelos jogadores.

Dessa forma, os anglicismos na linguagem *gamer* podem ser compreendidos como recursos discursivos que possibilitam a participação ativa em uma prática social específica, contribuindo para a construção de pertencimento e identidade. A partir de Gee, entende-se que falar como *gamer* significa agir discursivamente como *gamer*, mobilizando práticas linguísticas socialmente reconhecidas como constitutivas dessa prática social, mobilizando práticas linguísticas reconhecidas pelo nicho.

2.4 Contato linguístico e adaptação lexical

A reflexão desenvolvida por Louis-Jean Calvet permite compreender os anglicismos presentes na linguagem *gamer* como parte de um processo mais amplo de contato entre línguas. Para o autor, as línguas não se desenvolvem de forma isolada, mas coexistem em interação constante, sendo atravessadas por fenômenos como empréstimos, interferências e adaptações. Nesse sentido, Calvet afirma que “as línguas vivem em contato permanente” (Calvet, 2002, p. 23), o que implica reconhecer o contato linguístico como condição regular de funcionamento das línguas, e não como exceção. Assim, a presença de elementos do inglês no português brasileiro deve ser compreendida a partir das práticas sociais que sustentam esse contato.

No campo dos jogos digitais, esse processo é intensificado pela circulação global de produtos culturais majoritariamente produzidos em inglês. Jogos, interfaces e modos de interação chegam aos jogadores brasileiros já marcados por esse repertório linguístico, que passa a ser mobilizado nas interações cotidianas. Como observa Calvet, os empréstimos não se transferem de uma língua a outra de maneira automática, pois “o empréstimo não é uma simples cópia, mas uma forma de adaptação” (Calvet, 2002, p. 34). Nesse percurso, termos como “buff”, “nerf”, “rank” ou “patch” deixam de ser percebidos como estrangeiros e passam a integrar o vocabulário recorrente dos falantes.

Esse movimento se torna ainda mais evidente quando se observam as adaptações morfossintáticas realizadas pelos próprios usuários da língua. Formas como “nerfar”, “buffado” ou “tiltei” mostram que a incorporação lexical envolve um trabalho ativo dos falantes, que moldam os empréstimos às estruturas do português. Ao tratar dos mecanismos de renovação lexical, Calvet destaca que “os empréstimos fazem parte dos processos normais de criação das línguas” (Calvet, 2002, p. 36), sendo constantemente reelaborados conforme os usos sociais. No contexto *gamer*, essas adaptações evidenciam não apenas a circulação do inglês, mas também a criatividade linguística mobilizada nas práticas do grupo.

Calvet também chama atenção para o fato de que os fenômenos de contato linguístico estão atravessados por relações de prestígio entre as línguas. Em *As Políticas Linguísticas*, o autor demonstra que determinadas línguas adquirem maior visibilidade e valor simbólico em função de fatores históricos, econômicos e midiáticos, o que favorece sua difusão em campos específicos da vida social. Segundo o autor, “as línguas não são iguais do ponto de vista

social” (Calvet, 2007, p. 67), o que ajuda a explicar a posição privilegiada ocupada pelo inglês nos domínios tecnológico e digital, incluindo o universo dos jogos eletrônicos.

Entretanto, como o próprio Calvet ressalta, nenhuma forma linguística se impõe por si só. A estabilização dos empréstimos depende da aceitação coletiva e do uso efetivo pelos falantes, uma vez que “as línguas não se decretam” (Calvet, 2007, p. 71), mas se constroem historicamente nas práticas sociais. Dessa forma, os anglicismos presentes na linguagem *gamer* se consolidam não apenas por seu prestígio externo, mas porque passam a ser reconhecidos como funcionais e legítimos nas interações do grupo.

A partir dessa perspectiva, a contribuição de Calvet permite compreender os anglicismos na linguagem *gamer* como resultado de um processo dinâmico de contato e adaptação lexical, no qual circulação linguística, prestígio e práticas sociais se articulam. Mais do que ampliar o repertório do português brasileiro, esses usos evidenciam o caráter histórico e social da língua, continuamente reconfigurada a partir das experiências e necessidades comunicativas de seus falantes.

2.5 Recorrência lexical e adaptação dos anglicismos na linguagem gamer

No universo dos jogos eletrônicos, a comunicação é enriquecida pela incorporação recorrentemente de palavras e expressões da língua inglesa. Muitas dessas palavras sofrem alterações morfológicas, fonológicas ou semânticas, adaptando-se, às necessidades comunicativas dos usuários. Nesse sentido, Labov (2008) enfatiza e destaca a importância da distinção entre “origem” e “propagação” para realçar que a mudança linguística não é válida quando é idiossincrático; ela precisa ser aceita e propagada nas comunidades de fala.

Assim, expressões como “trollar”, “AFK”, “noob”, “Easter Egg”, já integram o repertório linguístico básico de quem está inserido nesse universo e seus ambientes satélites, cada uma com sua própria história de consolidação. A propagação e aceitação desses termos podem ser comparadas a um processo de seleção natural, como propõe Darwin (1871), onde a linguagem evolui e certas palavras são preservadas por sua funcionalidade, facilidade ou novidade, refletindo a predileção humana por inovações. No contexto da linguagem *gamer*, anglicismos que atendem de forma eficiente às necessidades comunicativas e simbólicas do grupo, tendem a permanecer, enquanto outros termos tendem a cair em desuso.

A recorrência lexical é, portanto, um fenômeno de adaptação e permanência linguística, onde a estabilidade de termos no repertório linguístico *gamer* não é aleatória, mas por um processo de seleção simbólica: os vocábulos que melhor se adequam às práticas comunicativas e identitárias do grupo tendem a se propagar e estabilizar no uso. A língua é um sistema vivo e dinâmico e está em constante transformação. A interação entre jogadores de diferentes nacionalidades em jogos online intensifica a troca linguística, favorecendo o surgimento e a consolidação de novos termos, especialmente aqueles formados por processos morfológicos de derivação e composição influenciados por anglicismos.

De acordo com Paredes, Ferreira e Gomes (2016), podemos dividir tais processos linguísticos em *Composição* e *Siglagem* (especificamente *Acrônimos*, *Alfabetismo* e *Truncamento*). A composição faz a união de dois lexemas, quer seja por justaposição, hifenização ou por separação, como nas palavras *crossplay* (jogos entre plataformas diferentes), *pay-to-win* (pagar para ganhar o jogo) e *skill tree* (árvore de habilidades), respectivamente. No âmbito da siglagem, temos os acrônimos, que são termos criados a partir das iniciais de determinadas palavras e sua pronúncia é dada de forma soletrada, como *PVE* (*Player Versus Environment* → batalhas cooperativas). Também, o alfabetismo, que segue o mesmo princípio dos acrônimos, mas a pronúncia é feita como se fosse a leitura de uma palavra nova, como em *MOBA* (*Massive Online Battle Royale* → arena com jogadores simultâneos em massa). Ademais, o truncamento, que é uma espécie de encurtamento lexical em que o sentido não muda, como em *Spectator* (espectador) tornando-se apenas “Spec”.

De forma complementar, há também uma forma de composição lexical em que se utiliza uma combinação de lexemas da língua inglesa e sufixos formadores de verbos da língua portuguesa: deletar (*delete*), formatar (*format*), customizar (*customize*), e entre outros. Algumas palavras já foram dicionarizadas, pois já fazem parte da comunicação diária comum das pessoas, como os exemplos mencionados anteriormente. Outros termos (e nesses nos atemos) são mais recentes e ainda precisam passar por um longo processo de aceitação pelos lexicógrafos, pois são termos utilizados, majoritariamente, na esfera dos jogos digitais: “trollar”, “tiltar”, “tankar”, “buffar”, “nerfar”, e tantos outros, que já superaram as barreiras que limitam o nicho de uso dessas palavras e, agora, fazem parte da interação verbal de uma parcela significativa de sujeitos que são de universos semelhantes (redes sociais, por exemplo). Além dos sufixos formadores de verbos, também conseguimos aplicar a mesma

dinâmica para formar adjetivos: “nerfado”, “buffado”, “trollado”, “tiltado”, e assim por diante.

Da mesma forma que se pode aproveitar a flexibilidade criativa da língua portuguesa nas questões morfológicas, também podemos contar com as fonológicas. Palavras como “HP” (*Health Points*), “DG” (*Dungeon*), “AFK” (*Away From Keyboard*), alguns brasileiros pronunciam a sigla soletrada com a sua própria fonética ou com a fonética de origem da expressão, isto é, por exemplo, “HP” será pronunciado como ‘êitch-pi’ ou ‘agá-pê’. Termos que passam pelo acréscimo de sufixos formadores de verbos e adjetivos também são sujeitos a adaptações fonológicas: “tankar” (‘tênk’ em inglês, aproximadamente) tem a pronúncia em português da forma como é escrita; “divar”, por sua vez, há uma pequena adaptação de pronúncia mais aceita que é ‘dai-var’ e não ‘di-var’, seguindo a pronúncia original da palavra *dive* (‘daiv’).

Essas observações indicam que os anglicismos na linguagem *gamer* não são um mero modismo, mas um processo contínuo de renovação lexical, impulsionado pelas práticas sociocomunicativas. Como Alves (2004) ressalta, os neologismos cumprem uma função primordial no dinamismo das línguas, sinalizando a inovação e se difundindo através de obras literárias e os meios de comunicação em massa. Em uma sociedade globalizada, a rapidez com que tendências se propagam via mídias sociais é notável, e a língua, como organismo vivo, passa por uma “seleção natural linguística” (Müller, 1870), onde os termos mais fáceis, eficientes e curtos tendem a prevalecer. A circulação e adaptação desses anglicismos são favorecidas pelos meios digitais e pelas redes de interação, acelerando sua difusão e consolidação. Compreender isso implica observar não apenas aspectos formais, mais contextos em que circulam e ganham sentido.

A partir dessas considerações, compreende-se que a recorrência e a adaptação dos anglicismos na linguagem *gamer* não se explicam apenas por fatores estruturais da língua, mas estão profundamente relacionadas às práticas sociocomunicativas e aos contextos de uso em que esses termos circulam. Assim, torna-se necessário observar como esses fenômenos se manifestam em situações concretas de interação, a partir de dados empíricos extraídos de usos reais da linguagem. Para isso, na seção seguinte, apresenta-se o percurso metodológico adotado nesta pesquisa, no qual se descrevem os critérios de seleção do corpus e os procedimentos de análise que orientam a investigação.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório, com um perfil descritivo-interpretativo. O objetivo central é analisar como os anglicismos da linguagem *gamer* são utilizados em situações de comunicação espontânea, observando seus processos de adaptação linguística e seus efeitos sociocomunicativos em contextos reais de interação.

A escolha por uma abordagem qualitativa é justificada pelo foco na análise de usos concretos da linguagem. Em vez de quantificar ocorrências, a pesquisa prioriza a interpretação dos sentidos gerados nas interações. Busca-se, assim, compreender como os anglicismos operam discursivamente no cotidiano de falantes inseridos na cultura *gamer*, considerando aspectos morfológicos, fonológicos, semânticos e pragmáticos.

3.1 Corpus e critérios de seleção

O corpus da pesquisa é composto por excertos de interações orais espontâneas. Estas interações foram extraídas de transmissões ao vivo de jogos digitais, disponíveis em plataformas de *streaming*.

Os recortes foram selecionados a partir dos seguintes critérios: (i) ocorrência de linguagem espontânea, não roteirizada; (ii) presença de anglicismos empregados para além do uso estritamente técnico *in-game*; (iii) inserção dos termos em contextos de interação cotidiana, como avaliações, comentários, reações ou trocas informais entre os participantes; (iv) recorrência ou potencial de circulação desses termos dentro da comunidade *gamer*.

A escolha por transmissões ao vivo (*lives*) é estratégica, pois esses ambientes constituem espaços privilegiados de oralidade mediada digitalmente, nos quais os falantes produzem enunciados em tempo real, o que permite capturar práticas linguísticas que se assemelham ao uso cotidiano da língua.

3.2 Procedimentos de coleta e análise dos dados

A coleta de dados foi realizada por meio da seleção de trechos relevantes de transmissões ao vivo. A análise dos dados concentrou-se na identificação e descrição dos anglicismos presentes nos excertos, observando seus processos de adaptação ao português brasileiro. Isso inclui: a) formação verbal e adjetival: análise de como a sufixação é utilizada para criar verbos e adjetivos a partir de termos em inglês; b) aspectos fonológicos: consideração de fatores fonológicos gerais previamente apresentados no referencial teórico, mobilizados como base interpretativa para compreender a adaptação de anglicismos à oralidade do português brasileiro, sem a realização de análise fonológica sistemática dos excertos; c) ressignificações semânticas: estudo das mudanças de sentido associadas ao uso local e contextual dos termos.

Além dos aspectos formais, a análise também considerou os efeitos discursivos e sociocomunicativos desses anglicismos, buscando compreender como seu uso contribui para a construção de pertencimento, identidade e legitimação simbólica entre os falantes, à luz dos referenciais teóricos mobilizados ao longo do trabalho.

Com o objetivo de garantir transparência metodológica e possibilitar a rastreabilidade dos dados analisados, os excertos selecionados são apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 – Constituição do Corpus

Recorte	Plataforma	Jogo	Anglicismo(s) em destaque	Link / tempo
1	YouTube	League of Legends	skill, countera, ignite, broken	https://www.youtube.com/watch?v=IKRG08SDoXs (2:09:05)
2	Twitch	Fortnite	nice, loot full, boxes	https://www.twitch.tv/videos/2614985396?filter=all&sort=time (00:28:12)
3	Twitch	Valorant	true	https://www.twitch.tv/videos/2627773660 (00:21:54)
4	Twitch	ARC Riders	FOMO, cheatando, ban	https://www.twitch.tv/videos/2630204091 (00:04:43)

Conforme se observa no Quadro 1, os recortes selecionados contemplam diferentes jogos e plataformas, o que permite observar a circulação dos anglicismos em contextos

variados de interação. Essa diversidade favorece a análise dos processos de adaptação e ressignificação lexical em usos espontâneos da linguagem *gamer*.

3.3 Limitações da Pesquisa

Reconhece-se que a pesquisa se concentra em um recorte específico de práticas linguísticas, delimitado a excertos de fala espontânea produzidos em transmissões ao vivo de jogos digitais. Essa delimitação não compromete os objetivos do estudo, uma vez que a proposta não é alcançar generalizações amplas, mas compreender, de forma aprofundada, como os anglicismos operam em contextos concretos de interação. Assim, os resultados obtidos devem ser entendidos como representativos de usos situados da linguagem *gamer*, contribuindo para a compreensão do fenômeno em sua dimensão qualitativa e abrindo possibilidades para investigações futuras em outros contextos ou com diferentes recortes analíticos.

4 ANÁLISE EMPÍRICA: Recorrência e Dinâmica dos Anglicismos na Linguagem Gamer Brasileira

Com base no arcabouço teórico delineado no Capítulo 2, que contempla as contribuições de Bhabha (hibridização cultural), Bourdieu (poder simbólico e capital cultural), Gee (práticas discursivas e pertencimento) e Calvet (contato linguístico e adaptação lexical), esta seção se dedica à análise empírica dos anglicismos presentes na linguagem *gamer* brasileira. O objetivo é examinar a recorrência e a dinâmica de uso desses termos em situações reais de interação, especialmente em ambientes digitais, para compreender como são apropriados, adaptados e ressignificados pelos falantes.

A análise não se limitará à mera identificação desses empréstimos lexicais, mas aprofundará na observação de sua mobilização na prática discursiva. Ao focar em excertos extraídos de transmissões ao vivo (*lives*) — que representam um espaço privilegiado de oralidade mediada digitalmente —, será possível investigar como os anglicismos circulam, quais contextos de uso os legitimam e de que forma eles contribuem para a construção de sentidos compartilhados e para a organização das relações comunicativas no interior da comunidade *gamer*. Este capítulo explorará as adaptações formais (morfofossintáticas e

fonológicas) e as ressignificações semânticas que esses termos sofrem no português brasileiro, demonstrando como a língua se adapta às influências globais e digitais, ao mesmo tempo em que os falantes constroem suas identidades e exercem poder simbólico.

4.1 Dinâmica de uso dos anglicismos: ambientes digitais e presenciais

A análise concentra-se, inicialmente, na observação de como os anglicismos são efetivamente mobilizados em situações reais de interação, especialmente em ambientes digitais.

Uma vez estabelecido que os anglicismos da linguagem *gamer* constituem-se como um campo lexical dinâmico, adaptável e amplamente aceito pelas comunidades que os empregam, torna-se essencial analisar como esses elementos circulam efetivamente na interação entre os jogadores. Não basta apenas compreender as recorrências lexicais; faz-se necessário observar os contextos de uso, as plataformas em que esses termos se manifestam e as situações comunicativas específicas em que são mobilizados pelos falantes.

Nesse sentido, esta etapa da análise foca em interações orais espontâneas registradas em ambientes digitais, especificamente em transmissões ao vivo (*lives*) gravadas e disponibilizadas em plataformas como *Twitch* e *YouTube*. Esses espaços se configuram como contextos privilegiados para a observação linguística, uma vez que articulam comunicação em tempo real, forte engajamento entre participantes e uso recorrente de repertórios próprios da comunidade *gamer*. Diferentemente de contextos formais ou planejados, as *lives* permitem o registro de usos linguísticos naturais, nos quais os anglicismos emergem de forma fluida e pouco monitorada.

Além disso, as transmissões ao vivo apresentam uma dinâmica comunicativa que ultrapassa o momento estritamente *in-game*. Durante as *lives*, os jogadores comentam ações, avaliam desempenhos, reagem a eventos inesperados e interagem com outros participantes, recorrendo a um vocabulário híbrido que combina elementos do português e do inglês. Nesses contextos, termos originalmente associados ao universo dos jogos passam a desempenhar funções discursivas mais amplas, integrando avaliações, expressões afetivas e posicionamentos sociais.

Assim, a análise dos excertos selecionados permite observar como os anglicismos são mobilizados na prática discursiva, evidenciando não apenas sua adaptação morfosintática ao

português, mas também seus efeitos de sentido nas interações. O foco, portanto, recai sobre a forma como esses vocábulos operam em situações reais de uso, contribuindo para a construção de significados compartilhados e para a organização das relações comunicativas no interior da comunidade *gamer*. Para tanto, são analisados quatro excertos de interações orais espontâneas extraídas de transmissões ao vivo, selecionados conforme os critérios metodológicos previamente apresentados.

4.3 Circulação dos anglicismos nos ambientes digitais

A circulação dos anglicismos no campo dos jogos digitais é particularmente intensa em nos ambientes digitais, notadamente em interações orais espontâneas registradas em transmissões ao vivo. Esses espaços são considerados contextos privilegiados para a observação linguística, devido à sua capacidade de articular comunicação em tempo real, improvisação discursiva e um forte compartilhamento de repertórios socioculturais entre os participantes.

Nas *lives*, os jogadores verbalizam avaliações, instruções, reações e comentários que extrapolam o momento estritamente *in-game* e mobilizando um vocabulário híbrido entre português e inglês. Nessas situações, os anglicismos não funcionam apenas como termos técnicos, mas como recursos discursivos que organizam a interação, expressam posicionamentos e produzem sentidos compartilhados entre os membros da comunidade *gamer*.

Dessa forma, os recortes analisados servem como dados empíricos que permitem observar, em situação real de uso, os processos de adaptação morfosintática, ressignificação semântica e funcionamento sociocomunicativo dos anglicismos. A análise considera tanto a forma linguística desses itens quanto os efeitos de sentido que produzem nas interações, evidenciando como tais escolhas contribuem para a construção de pertencimento, expertise e legitimação discursiva.

Nesse sentido, o primeiro recorte analisado evidencia de forma clara como os anglicismos são incorporados à fala espontânea dos jogadores, articulando adaptação linguística e efeitos sociocomunicativos. Os nomes dos participantes foram mantidos conforme seus nomes públicos/nicknames utilizados nas plataformas de *streaming*, por se tratarem de figuras públicas em ambientes digitais abertos.

RECORTE 1 – Live gravada do streamer Kamikat jogando League of Legends, publicada em outubro de 2025 (excerto localizado em 02h09min05s).

Kami: “Essa skill countera ignite. Que broken!”

Neste recorte, observa-se a mobilização de diferentes anglicismos integrados à fala espontânea do *streamer*, como “skill”, “ignite”, “countera” e “broken”. Os dois primeiros aparecem em substituição a possíveis equivalentes em português, o que revela a preferência por um repertório lexical já consolidado e legitimado no interior da comunidade *gamer*. Tal escolha não se dá apenas por economia linguística, mas pelo alinhamento a um vocabulário reconhecido como adequado às práticas comunicativas desse grupo. Destaca-se, nesse contexto, a forma verbal “countera”, derivada do verbo inglês *to counter*, que passa a operar segundo as regras morfossintáticas do português, com marcação de tempo e pessoa na terceira pessoa do singular. Esse uso evidencia que o empréstimo não se limita à inserção pontual do termo estrangeiro, mas envolve sua integração produtiva ao sistema linguístico do português.

Outro aspecto relevante é a expressão avaliativa “Que broken!”, na qual o adjetivo “broken” sofre um deslocamento semântico. Distanciando-se do sentido literal de “quebrado”, o termo passa a designar algo “desbalanceado” ou “excessivamente forte” no contexto do jogo. Tal resignificação pressupõe um conhecimento compartilhado entre os interlocutores, uma vez que seu significado não é transparente para falantes externos ao universo *gamer*. Sob o ponto de vista sociocomunicativo, o emprego fluido desses anglicismos posiciona o *streamer* como membro experiente e legitimado da comunidade, funcionando como marcador de pertencimento e de autoridade discursiva perante o público que acompanha a transmissão.

Processos semelhantes podem ser observados em outros excertos do corpus, especialmente em interações que mobilizam anglicismos para interpretar comportamentos coletivos e dinâmicas sociais no interior da comunidade *gamer*.

RECORTE 4 – Live gravada do streamer Rakin jogando ARC Riders, publicada em dezembro de 2025 (excerto localizado em 00h04min43s).

Jogador *cartZ*: “Muito doido como algumas pessoas conseguem influenciar a comunidade, né?”

[...]

Rakin: “É... FOMO, né? Os cara tá cheatando, foi um bagulho que não dá ban, por que que eu não faço também? FOMO.”

Neste recorte, emergem os termos “FOMO”, “cheatando” e “ban”, utilizados para explicar e avaliar práticas recorrentes entre os jogadores. O alfabetismo “FOMO” (*Fear of Missing Out*) é empregado para interpretar o comportamento coletivo de adoção massiva de estratégias ou equipamentos após sua divulgação em conteúdos midiáticos, revelando a circulação de conceitos oriundos do inglês que extrapolam o plano técnico do jogo e passam a nomear dinâmicas sociais mais amplas. Já a forma verbal “cheatando” evidencia um processo de adaptação morfológica, ao combinar o lexema inglês *to cheat* com a vogal temática e a desinência de gerúndio do português, demonstrando a produtividade do empréstimo no sistema da língua de chegada. O termo “ban”, por sua vez, aparece como item lexical plenamente integrado ao repertório *gamer*, sendo utilizado para designar sanções previstas nas normas do jogo ou da plataforma.

Nesse contexto, os anglicismos não apenas descrevem ações, mas operam como ferramentas explicativas e avaliativas, permitindo aos interlocutores interpretar comportamentos, justificar escolhas estratégicas e alinhar-se discursivamente às normas e valores da comunidade. O uso desses termos reforça a posição dos falantes como sujeitos informados e atualizados, capazes de comentar criticamente as dinâmicas do campo *gamer*, contribuindo para a manutenção de hierarquias simbólicas e formas de legitimação interna.

Além dos recortes analisados em maior profundidade, outros dados do corpus reforçam padrões semelhantes de uso e integração dos anglicismos. Em excertos como o Recorte 2 (live gravada do streamer pulgaboy jogando Fortnite, publicada em novembro de 2025 – excerto localizado em 00h28min12s), a expressão “nice” funciona como marcador avaliativo positivo em contextos colaborativos, enquanto construções como “loot full” evidenciam adaptações semânticas próprias do repertório *gamer*. Já no Recorte 3 (live

gravada do streamer sacy jogando Valorant, publicada em novembro de 2025 – excerto localizado em 00h21min53s), o emprego do adjetivo “true” em uma estrutura interrogativa do português (“Mas é true?”) revela a naturalização desses empréstimos na fala cotidiana dos jogadores, mesmo fora de situações diretamente relacionadas à jogabilidade. Esses usos corroboram a recorrência dos processos observados, indicando que os anglicismos circulam de forma estável e funcional nas interações digitais da comunidade *gamer*.

5. FUNÇÕES SOCIOCOMUNICATIVAS DOS ANGLICISMOS NA COMUNIDADE GAMER

Após a análise da recorrência e dos contextos de uso dos anglicismos, é fundamental compreender o porquê de sua utilização e os efeitos que produzem nas interações entre os falantes. Esta seção explora as funções sociocomunicativas dessas escolhas linguísticas, considerando como elas organizam práticas, constroem identidades e orientam modos de agir e pensar dentro da comunidade *gamer*.

Uma das funções sociocomunicativas mais evidentes do corpus é a construção de identidade e pertencimento. É relatado que o uso de anglicismos escora-se na praticidade comunicativa, mas também revela que o agente é dotado de expertise, mostrando que esses termos atuam como indicadores internos da comunidade *gamer*, pois, como aponta Gee (2005), práticas linguísticas específicas (como o anglicismo) não servem apenas para transmitir alguma informação, mas para caracterizar formas de ser e agir reconhecidas dentro de determinado grupo — aquilo que ele define como modelos de Discurso (com o D maiúsculo). Assim, quando os jogadores usam termos como “rushar”, “lootear” ou “tankar”, eles não apenas descrevem ações que podem acontecer nos jogos, mas performam um *ethos gamer* validado pela comunidade, delimitando, simbolicamente, “quem é do meio” e “quem está de fora”.

Além da construção identitária, os anglicismos também têm uma função modeladora das interações, atuando como elementos que definem os comportamentos considerados adequados dentro da comunidade *gamer*. Expressões como “patch”, “meta”, “strat” ou “counterar” nomeiam estratégias de jogo, cujo planejamento e execução são totalmente conscientes e deliberados pelos jogadores. Ao mesmo tempo, o uso desses termos dentro da fala cotidiana do grupo carrega ideias gerais internalizadas sobre desempenho, cooperação e

participação — aspectos que se aproximam da noção de *habitus* em Bourdieu (1990), entendido como um conjunto de disposições que guiam o comportamento social de maneira muitas vezes automática. Dessa forma, enquanto a execução estratégica é consciente, o uso recorrente dos anglicismos ajuda a manter padrões inconscientes, e por vezes imperceptíveis, que moldam tanto a comunicação quanto a percepção que os jogadores têm uns dos outros e do próprio jogo.

Os anglicismos também funcionam como instrumentos de prestígio e hierarquia dentro do grupo. O uso eficiente de termos específicos sinaliza domínio técnico e envolvimento com as práticas do grupo, estabelecendo normas coletivas e orientando o comportamento dos demais. Dessa forma, a linguagem atua como ferramenta de organização social, permitindo que a comunidade compartilhe modelos de ação e interpretação comuns, reforçando a solidificação e a continuidade das práticas, além de legitimar determinados sujeitos enquanto membros “mais/menos experientes” na cultura *gamer*.

Essa análise das funções sociocomunicativas evidencia que o uso dos anglicismos não se limita à comunicação dentro do jogo, mas reflete identidades, normas e hierarquias estabelecidas pela comunidade *gamer*. Compreender essas funções fornece a base para examinar, no capítulo seguinte, os contextos e situações em que essas escolhas linguísticas se manifestam, seja em interações presenciais, em grupos de amigos, ou em ambientes digitais, revelando como a linguagem *gamer* circula, se adapta e se expande em diferentes espaços comunicativos.

A análise aprofundada dos recortes empíricos, à luz dos referenciais teóricos mobilizados, confirmou que os anglicismos na linguagem *gamer* brasileira transcendem a função de meros empréstimos linguísticos. Eles emergem como recursos linguísticos altamente produtivos e socialmente legitimados, cuja aplicação vai muito além do uso técnico restrito ao contexto *in-game*. Observou-se um processo dinâmico de adaptação formal — englobando modificações morfosintáticas e fonológicas — e de ressignificação semântica desses termos, evidenciando a capacidade adaptativa do português brasileiro.

Adicionalmente, os resultados sublinham que a circulação e o emprego desses anglicismos em ambientes digitais desempenham funções sociocomunicativas cruciais, organizando a interação e funcionando como marcadores explícitos de pertencimento e expertise entre os participantes da comunidade *gamer*. Esses elementos linguísticos integram práticas sociocomunicativas mais amplas, contribuindo ativamente para a construção de

identidades coletivas e para a legitimação discursiva. Tais descobertas, que perpassam as discussões desenvolvidas neste e no capítulo anterior, solidificam a compreensão do fenômeno e servem de base para as considerações finais deste estudo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo central analisar de que modo os anglicismos da linguagem *gamer*, originalmente associados ao contexto dos jogos digitais, são apropriados, adaptados e ressignificados no português brasileiro em interações orais cotidianas. Por meio da análise de excertos extraídos de transmissões ao vivo, buscou-se compreender como esses elementos linguísticos ultrapassam o uso estritamente técnico *in-game* e passam a operar como recursos discursivos produtivos nas práticas comunicativas da comunidade *gamer*.

Os resultados obtidos evidenciam que os anglicismos analisados não se configuram como meros empréstimos ocasionais ou modismos passageiros. Pelo contrário, eles são submetidos a processos sistemáticos e dinâmicos de adaptação formal. Isso inclui modificações morfosintáticas, como a verbalização de termos em inglês (e.g. “countera”, “cheatando”, “tiltei”), e ajustes fonológicos que integram esses termos ao sistema do português. Além disso, observou-se uma significativa ressignificação semântica, onde palavras como “broken” deixam seu sentido literal (“quebrado”) para assumir um significado contextual (“desbalanceado” ou “excessivamente forte” no jogo). A produtividade dessas formas no sistema linguístico do português brasileiro, exemplificada por “countera”, “cheatando”, “tiltei” ou “que broken”, revela a capacidade adaptativa da língua para atender às necessidades comunicativas específicas dos falantes em um nicho tão dinâmico.

Além dos aspectos formais de adaptação e produtividade, o estudo demonstrou que o uso desses anglicismos gera efeitos sociocomunicativos de grande relevância. Em consonância com os referenciais teóricos mobilizados, especialmente as concepções de Pierre Bourdieu sobre poder simbólico e capital cultural, de James Paul Gee sobre práticas discursivas e pertencimento, de Louis-Jean Calvet sobre contato linguístico e adaptação lexical, e de William Labov sobre mudança linguística, verificou-se que essas escolhas linguísticas atuam como marcadores essenciais de pertencimento, expertise e legitimação simbólica dentro da comunidade *gamer*. O emprego fluido e contextualizado desses termos

sinaliza o alinhamento dos falantes com as normas internas do grupo, contribuindo ativamente para a construção e reconhecimento de identidades discursivas e para a valoração de seus interlocutores.

Adicionalmente, a análise permitiu constatar que muitos desses anglicismos circulam para além do ambiente estritamente virtual dos jogos. Eles são mobilizados em interações cotidianas, tanto presenciais quanto digitais, que não estão diretamente relacionadas à jogabilidade. Esse deslocamento reforça a compreensão da linguagem *gamer* como um repertório sociolinguístico expandido, que transcende as fronteiras entre o virtual e o presencial, o técnico e o cotidiano, e o global e o local. Esse fenômeno destaca a fluidez da língua e sua capacidade de incorporar e recontextualizar elementos externos para atender às demandas de grupos sociais específicos.

Do ponto de vista teórico, o estudo contribui significativamente ao articular diferentes perspectivas da Sociolinguística e da Linguística Aplicada para compreender um fenômeno linguístico contemporâneo em curso no português brasileiro. Ao operar no nível da língua em uso e analisar práticas discursivas localizadas, o trabalho evidencia como processos mais amplos de contato linguístico, circulação lexical e exercício de poder simbólico se materializam concretamente, sem recorrer a generalizações totalizantes.

Nesse sentido, o presente estudo contribui para o fortalecimento das pesquisas desenvolvidas no campo da Linguística Aplicada e da Sociolinguística no âmbito das investigações da área de Letras da Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (UEMASUL), com ênfase nos estudos que problematizam o papel do inglês como língua de circulação, prestígio e referência simbólica em práticas socioculturais contemporâneas. Ao investigar práticas linguísticas emergentes vinculadas à cultura digital e aos jogos eletrônicos, a pesquisa dialoga diretamente com as discussões promovidas pelo GEPLALA (Grupo de Estudo e Pesquisa em Linguística Aplicada e Literaturas Anglófonas), ampliando o escopo de investigação do grupo ao incorporar fenômenos contemporâneos relacionados à oralidade digital, ao contato linguístico e às relações entre linguagem, identidade e poder. Dessa forma, o trabalho não apenas reforça as linhas de pesquisa já consolidadas no grupo, como também contribui para a projeção institucional da UEMASUL no debate acadêmico sobre linguagem e cultura digital no contexto brasileiro.

Reconhece-se que esta pesquisa se insere em um recorte específico, centrado na análise qualitativa de excertos de fala espontânea extraídos de transmissões ao vivo. Apesar

dessa delimitação metodológica, os resultados obtidos oferecem subsídios relevantes para investigações futuras. Sugere-se a ampliação do corpus para incluir outros gêneros discursivos (como fóruns escritos, tutoriais ou discussões em redes sociais), a exploração de abordagens metodológicas complementares (quantitativas ou etnográficas mais aprofundadas) e a análise comparativa com outras comunidades de fala ou contextos geográficos. Nesse sentido, o estudo reafirma o caráter vivo, histórico e social da língua portuguesa, continuamente reconfigurada pelas práticas comunicativas de seus falantes nos diversos contextos digitais contemporâneos.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Ieda Maria. *Neologismo: criação lexical*. 2. ed. 3. impr. São Paulo: Ática, 2004.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.
- BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, Pierre. *The logic of practice*. Cambridge: Polity Press, 1990.
- BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas linguísticas*. São Paulo: Edusp, 2008.
- CALVET, Louis-Jean. *Sociolinguística: uma introdução crítica*. São Paulo: Parábola Editorial, 2002.
- CALVET, Louis-Jean. *As políticas linguísticas*. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- DARWIN, Charles R. *The descent of man, and selection in relation to sex*. London: John Murray, 1871. Disponível em: <<https://darwin-online.org.uk/content/frameset?itemID=F937.1&pageseq=1&viewtype=text>>. Acesso em: 9 nov. 2025.
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GEE, James Paul. *An introduction to discourse analysis: theory and method*. 2. ed. New York: Routledge, 2005.
- LABOV, William. *Padrões sociolinguísticos*. Tradução de Marcos Bagno, Maria Marta Pereira Scherre e Caroline Rodrigues Cardoso. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- MÜLLER, Max. *Darwinism tested by the science of language*. Nature, v. 1, p. 256–259, 1870. DOI: 10.1038/001256a0.
- PAREDES, Luciene Cristina; FERREIRA, Giselle Vasconcelos dos Santos; GOMES, Nataniel dos Santos. A linguagem dos jogos de videogame e sua influência na formação de neologismos: reflexões preliminares sob a perspectiva da linguística. *Revista Philologus*, Rio de Janeiro: CiFEFiL, ano 22, n. 66, supl. Anais da XI JNLFLP, set./dez. 2016.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de linguística geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

ANEXOS

ANEXO A – Registros visuais ilustrativos das transmissões ao vivo analisadas

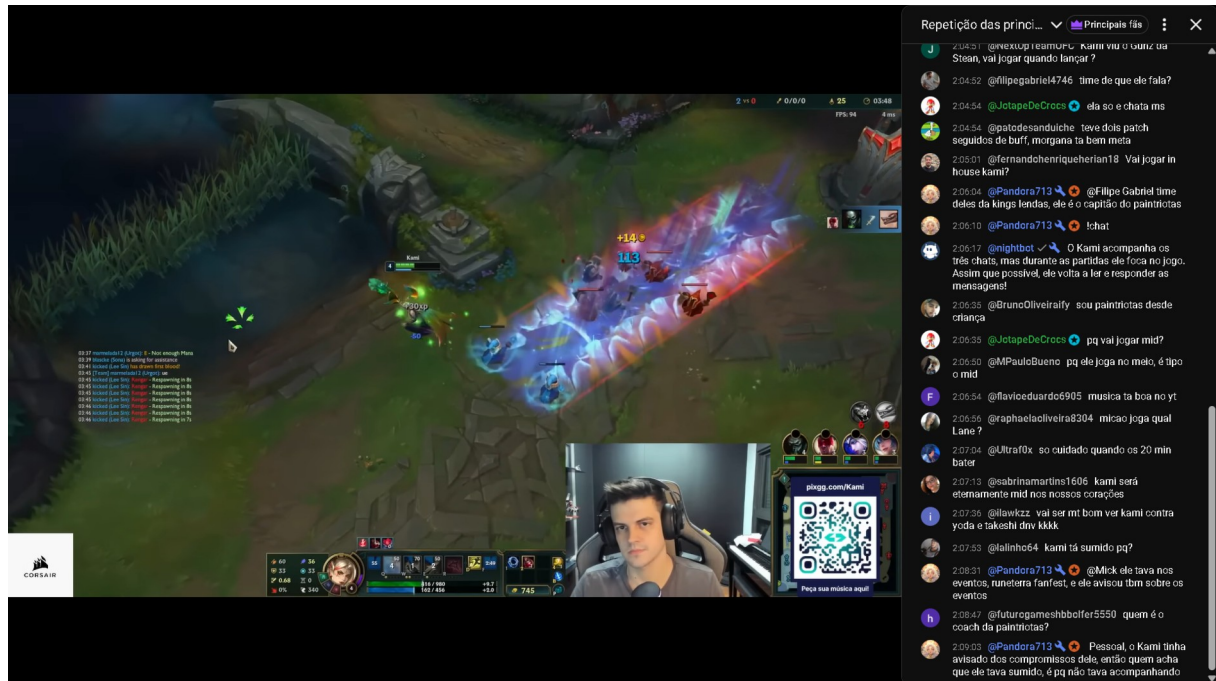


Figura 1 – Captura de tela ilustrativa de transmissão ao vivo utilizada como contexto visual do Recorte 1, publicada em outubro de 2025.



Figura 2 – Captura de tela ilustrativa de transmissão ao vivo utilizada como contexto visual do Recorte 2, publicada em novembro de 2025



Figura 3 – Captura de tela ilustrativa de transmissão ao vivo utilizada como contexto visual do Recorte 3, publicada em novembro de 2025.

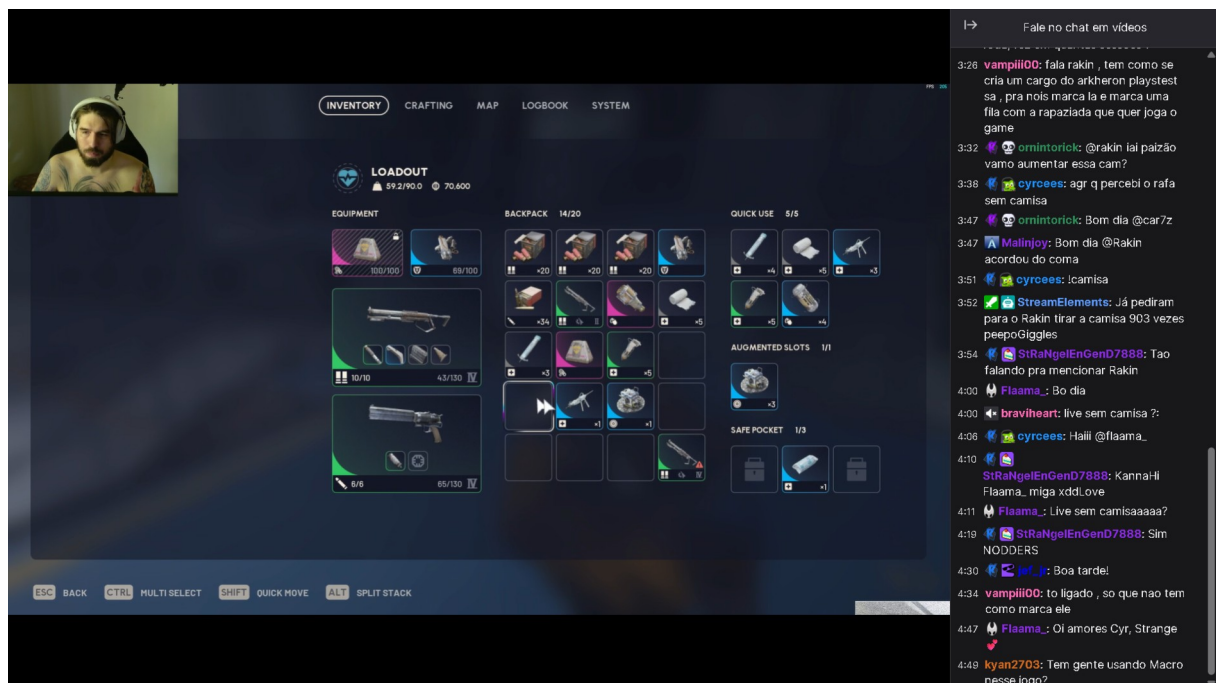


Figura 4 – Captura de tela ilustrativa de transmissão ao vivo utilizada como contexto visual do Recorte 4, publicada em dezembro de 2025.