



# Palavras Vindas do Inglês com Sufixação em –ar: um estudo de casos no universo gamers

Diana de Jesus (UFRB)

<https://orcid.org/0009-0000-9052-6054>  
[dianajesus@aluno.ufrb.edu.br](mailto:dianajesus@aluno.ufrb.edu.br)

Ednei Nunes de Oliveira (UFRB)

<https://orcid.org/0000-0001-8464-4687>  
[ednei oliveira@ufrb.edu.br](mailto:ednei oliveira@ufrb.edu.br)

**Resumo:** Este artigo apresenta um estudo sobre palavras originadas do inglês que, ao receberem a sufixação "-ar", transformam-se em novos verbos no português, com base no universo dos gamers. Para realizar a pesquisa, foram feitas observações, levantamento e análise dos dados obtidos na plataforma de streaming de jogos Twitch. O estudo envolveu três tipos de observações: aceitabilidade, gramaticalidade e produtividade. Na construção do corpus da pesquisa, coletamos dados por meio de observações online em chats e da escuta de áudios durante jogos como League of Legends, Valorant (FPS - First Person Shooter) e Call of Duty: Warzone. Os verbos do corpus foram tabulados e descritos de seu respectivo significado, a partir dos dicionários Cambridge Word Routes (2007) e Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (2010). Por fim, os resultados foram descritos e analisados com o intuito de explorar respostas e conclusões para o tema investigado.

**Palavras-chave:** Historiografia. Língua Portuguesa. Sufixação em –ar. Estrangeirismo.

**Abstract:** This article presents a study on words originating in English that, when receiving the suffix "-ar", are transformed into new verbs in Portuguese, based on the world of gamers. To carry out the research, observations, survey and analysis of data obtained from the game streaming platform Twitch were made. The study involved three types of observations: acceptability, grammaticality and productivity. When building the research corpus, we collected data through online observations in chats and listening to audio during games such

*as League of Legends, Valorant (FPS - First Person Shooter) and Call of Duty: Warzone. The verbs in the corpus were tabulated and described according to their respective meanings, based on the Cambridge Word Routes (2007) and Etymological Dictionary of the Portuguese Language (2010) dictionaries. Finally, the results were described and analyzed with the aim of exploring answers and conclusions for the investigated topic.*

**Keywords:** Portuguese Historiography. Portuguese Language. Suffixation in -ar. Foreignness.

## 1 INTRODUÇÃO

Os avanços e mudanças que ocorrem em uma sociedade são caracterizados por suas inovações constantes. Dentre essas inovações, surgem novos conceitos e modelos de vida, refletindo também na variação linguística dos falantes. Com a globalização e a modernização das tecnologias digitais, especialmente por meio de jogos online, as pessoas passaram a ter acesso a outras línguas com maior facilidade, o que enriquece tanto o léxico quanto as comunicações orais e escritas.

Nesse contexto, o estrangeirismo tem desempenhado um papel significativo na formação de novas palavras no português. O contato entre diferentes línguas e a interação dos falantes proporcionam o desenvolvimento e a modificação da língua ao longo do tempo.

O objeto de estudo deste artigo é a descrição e análise do fenômeno de formação de verbos com base no inglês e sufixação em “-ar” no português, especialmente na plataforma de streaming de jogos Twitch. O estudo visa verificar o uso desses verbos e observar os traços semânticos das raízes inglesas e da sufixação em português. Os principais objetivos deste trabalho são: (1) descrever e analisar o fenômeno de formação de novos verbos no português; (2) demonstrar como o processo de estrangeirismo ocorre e identificar os meios pelos quais essas palavras são inseridas no português brasileiro (PB); e (3) investigar se os verbos “aportuguesados” são aceitos, produtivos, gramaticais e se estão dicionarizados.

A escolha desse tema foi motivada inicialmente pela curiosidade em entender termos que são frequentemente usados nas transmissões ao vivo (lives) de jogos online. Posteriormente, buscamos compreender como essas palavras são formadas e quais são seus significados. Este estudo se justifica por ser relevante para a área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa, pois a língua está em constante transformação. Como professores e estudiosos, é essencial acompanhar essas mudanças e explorar as variações linguísticas para nos adequarmos às diferentes formas de comunicação e realidades.

Antes de realizar nossa pesquisa, identificamos que já existem alguns estudos sobre a formação de novos verbos em português baseados em substantivos e adjetivos do inglês. No entanto, o diferencial desta pesquisa é que, além de palavras com base substantiva e adjetiva, encontramos verbos que, já sendo verbos em inglês, mantêm sua classe gramatical ao serem adaptados ao português, mas podem ter seus significados alterados no contexto dos jogos.

Este artigo emprega uma abordagem qualitativa. Como explicado por Flick (2009), a pesquisa qualitativa busca compreender, descrever e explicar fenômenos soci-

ais, analisando as experiências de indivíduos ou grupos por meio de observações das interações e comunicações. Com base em Gil (2008), nossa pesquisa é de caráter descriptivo e explicativo. Para sustentar a investigação, utilizamos o método hipotético-dedutivo, que, segundo Kaplan (1972), é uma “combinação de observação cuidadosa, hábeis antecipações e intuição científica.”

Para contextualizar o tema, iniciamos o artigo com um panorama histórico sobre a língua portuguesa, desde sua chegada ao Brasil até a expansão dos estrangeirismos entre os falantes, destacando o papel da imigração. Em seguida, abordamos os estrangeirismos resultantes dos avanços tecnológicos e dos jogos online, analisando a influência da globalização e a variação linguística decorrente do contato entre diferentes línguas.

## **2 LÍNGUA PORTUGUESA: ASPECTOS CONSTITUINTES E HISTÓRICOS**

Nesta seção, apresentamos um panorama histórico da língua portuguesa, abordando sua constituição, evolução até os dias atuais, expansão para o Brasil e a influência do estrangeirismo, introduzido pela imigração e pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs).

### **2.1 CONSTITUIÇÃO HISTÓRICA DA LÍNGUA PORTUGUESA**

A história da língua portuguesa remonta a 208 a.C., durante a II Guerra Púnica, quando o latim vulgar foi introduzido pelos romanos na Península Ibérica, influenciando as línguas locais e dando origem às neolatinas, como o galego-português, que posteriormente se transformou no português (FARACO, 2019).

As variedades linguísticas na Península Ibérica foram moldadas pelo latim, a língua de prestígio. Entre os séculos XII e XVI, o galego-português evoluiu, resultando na separação entre o galego e o português. No século XVI, o português já possuía características semelhantes ao idioma atual (CASTILHO, 2014).

Segundo Castilho (2014), a trajetória da língua portuguesa começou há cerca de seis mil anos com o indo-europeu, que deu origem ao latim. Este, por sua vez, evoluiu para o romance, o precursor das línguas românicas, incluindo o português. Entre os séculos IX e XIII, o galego-português consolidou-se na Península Ibérica, com textos literários e documentos oficiais sendo produzidos nessa língua.

No século XVI, o português expandiu-se globalmente, chegando à África, Ásia e Brasil. A língua sofreu influências locais, resultando em novos termos e enriquecendo o vocabulário português.

O domínio romano na Península Ibérica foi seguido pela invasão germânica no século V e pela ocupação árabe no século VIII. Esses povos deixaram marcas linguísticas, como palavras de origem árabe ainda presentes no português. A reconquista cristã, que ocorreu entre os séculos V e XV, levou à formação do galego-português, enquanto a expansão marítima portuguesa no século XV espalhou a língua por vários continentes (FARACO, 2019; CASTILHO, 2014).

## 2.2 A CHEGADA DO PORTUGUÊS AO BRASIL

O português chegou ao Brasil em 1500, trazido pela expedição de Pedro Álvares Cabral. Segundo Castilho (2014, p.177), os portugueses encontraram entre 1 e 6 milhões de indígenas habitando o território, falando cerca de 300 línguas diferentes, pertencentes aos grupos macrotupi, macrojê e outras línguas isoladas. O tupi-guarani teve uma influência significativa no português brasileiro, contribuindo com cerca de 10 mil palavras, como caipira, cacique, pipoca, mandioca, sabiá, entre outras (CASTILHO, 2014, p.180).

Os colonizadores portugueses viam os indígenas como um povo "sem civilização" e não aceitavam suas línguas, crenças e costumes. Esse choque cultural levou à imposição de novos hábitos e à tentativa de catequização dos indígenas pelos jesuítas. Apesar da dominação linguística, as línguas indígenas e africanas também deixaram sua marca no português falado no Brasil. Embora não existam estudos exatos sobre a contribuição das línguas africanas, estima-se que cerca de 300 palavras foram incorporadas ao português brasileiro. Castro (2001, p.182) menciona palavras de origem banta como bagunça, cachaça, moleque, e xingar, que enriqueceram o léxico do português brasileiro. Ele também destaca que a linguagem das senzalas acelerou o aportuguesamento dos africanos, introduzindo termos ligados às culturas sudanesa e banta, especialmente no contexto dos candomblés, como afoxé, iemanjá e xinxim.

Esses exemplos mostram que a interação entre diferentes culturas impossibilita o controle rígido sobre a evolução do vocabulário português. A língua é mutável e se transforma continuamente através das interações culturais. Como ressalta Faraco (2016; 2019), "a ideia de língua não estática significa que a língua está sempre em movimento, passando por sucessivas mudanças estruturais e lexicais".

## 2.3 O ESTRANGEIRISMO A PARTIR DA IMIGRAÇÃO

Entre 1882 e 1930, São Paulo recebeu 2,223 milhões de imigrantes, sendo 46% italianos, seguidos por portugueses (18%), espanhóis (17%) e japoneses (19%) (Love, 1982: 27-28). Durante a segunda metade do século XIX e início do século XX, o Brasil experimentou uma grande expansão agrícola, acompanhada pela abolição da escravatura e pela chegada de imigrantes europeus fugindo de crises como a fome e as guerras mundiais (Araripe, 2013, p. 319-353). Essas migrações contribuíram para a diversidade linguística no Brasil, incorporando novos vocábulos ao português.

No início do século XX, o francês teve grande influência no Brasil, mas foi gradualmente substituído pelo inglês devido ao crescimento econômico e tecnológico dos Estados Unidos. Fiorin (2004) observa que palavras francesas, como abajur e restaurante, já estavam incorporadas ao português brasileiro, apesar das tentativas dos linguistas puristas de resistir a essa influência. Com o tempo, o inglês passou a predominar, especialmente devido à hegemonia cultural e econômica dos Estados Unidos.

Faraco (2001), em seu livro "Estrangeirismos: guerra em torno da língua", discute o Projeto de Lei 1676/1999, que propõe a proteção da língua portuguesa contra o estrangeirismo. Faraco, junto com outros autores como Paulo C. Guedes e Marcos Bagno, defende que a língua está em constante mudança e não pode ser limitada por uma visão purista. Eles argumentam que o estrangeirismo é um fenômeno natural, resultante do contato linguístico entre diferentes culturas.

Garcez e Zilles (2001) definem estrangeirismo como o uso de elementos de outras línguas no português, destacando que esse fenômeno é comum e difícil de evitar. Eles questionam a ideia de que esses empréstimos são ilegítimos, observando que muitas palavras do português brasileiro foram incorporadas desde a colonização. Villalva (2007) também aborda a inevitabilidade dos empréstimos linguísticos, ressaltando que a língua muda à medida que as palavras estrangeiras são adaptadas fonética e graficamente.

Essas reflexões mostram que o estrangeirismo é um processo sociocultural inevitável, influenciado pelas interações entre diferentes culturas e pela predominância de línguas estrangeiras em contextos globais, como o inglês no Brasil, devido à influência dos Estados Unidos.

## 2.4 O ESTRANGEIRISMO NO CONTEXTO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDCS) E JOGOS

A globalização tem um impacto significativo no uso de estrangeirismos na língua portuguesa, resultado das interações entre uma língua de prestígio e o povo que a adota, promovendo o fenômeno dos empréstimos linguísticos. O inglês, considerado a língua universal, é a principal fonte de vocábulos incorporados ao português brasileiro. A tecnologia é uma das ferramentas que facilita essa troca linguística, permitindo a comunicação global entre falantes. Hall (2006, p. 67) define globalização como os processos que atuam em escala global, cruzando fronteiras nacionais, integrando e conectando comunidades e organizações, promovendo uma nova combinação de tempo-espacó que torna o mundo mais interconectado, tanto na realidade quanto na experiência.

À medida que um país se desenvolve, a tecnologia e a linguagem tendem a se adaptar, sendo a língua da nação em destaque privilegiada. No Brasil, a incorporação de termos ingleses ao português reflete não apenas uma necessidade de comunicação, mas também uma percepção de que falar inglês confere uma imagem de capacitação e superioridade.

### 2.4.1 As TDICs e o Estrangeirismo

O avanço das tecnologias de informação e comunicação, incluindo os jogos, influenciou diretamente o processo de estrangeirismo. Para entender essa influência, é essencial revisitar a história da internet, das mídias digitais e das hipermídias, tanto no Brasil quanto no mundo. Giles (2010) observa que a Internet surgiu durante a Guerra Fria, na década de 1960, quando o exército dos Estados Unidos criou um sistema de comunicação em rede para resistir a possíveis ataques nucleares, promovendo a troca de informações de maneira dinâmica. Castells (2003) complementa, destacando que o Departamento de Defesa dos EUA mobilizou recursos para pesquisas em computação, resultando na criação da Advanced Research Projects Agency (ARPA) em 1958. Em 1962, nasceu a Arpanet, um sistema criado para incentivar a pesquisa em computação.

Nos anos seguintes, a Internet expandiu-se rapidamente, e os computadores evoluíram, tornando-se mais acessíveis e rápidos, o que impulsionou a comunicação em tempo real entre usuários. Miranda (2007, p. 32) relata que em 1966 iniciaram-se experimentos com a primeira rede de área ampla (WAN), enquanto Straubhaar e La Rose (2004) explicam que a disseminação de computadores pessoais nos anos 1980 impulsio-

nou o crescimento tanto das LANs quanto das WANs. Ao longo dos anos, a internet se tornou uma ferramenta fundamental para transações comerciais, processamento de textos, pesquisas e comunicação global. O desenvolvimento das TDICs, especialmente com protocolos de comunicação como TCP/IP e HTTP, permitiu a criação de ferramentas integradas de comunicação, segundo Miranda (2007, p. 41).

As mídias também evoluíram conforme a sociedade e a economia cresceram, com o rádio, a televisão e, posteriormente, a internet moldando a cultura, política e sociedade. O conceito de hipermídia surgiu a partir da combinação de multimídia com hipertexto, facilitando o acesso a textos, imagens e sons por meio de links. A WWW (World Wide Web) é uma das plataformas mais utilizadas nesse contexto. Para padronizar essas aplicações, organizações como ISO e W3C criaram recomendações como HTML e XML, o que tornou as ferramentas mais funcionais e acessíveis para os usuários (GOLARTE e MOREIRA, 2000).

O uso das TDICs na educação passou a ser incentivado por meio de programas governamentais, como o Programa Nacional de Informática na Educação - ProInfo, criado em 1997 (Brasil, 2016). A resolução CNE/CP nº 1/2002 (Brasil, 2002) também encorajou o uso de tecnologias nos cursos de formação de professores, enquanto outras ações, como o programa Banda Larga nas Escolas (PBLE), facilitaram o acesso à internet nas escolas. O uso dessas tecnologias tem contribuído para a expansão e a popularização das TDICs, promovendo uma educação mais dinâmica e abrangente.

## 2.4.1 Os Games e o Estrangeirismo

Compreendendo a evolução da internet e sua popularização no Brasil, podemos agora explorar a história dos jogos eletrônicos, que desempenharam um papel importante na introdução de neologismos no português brasileiro. De acordo com Gonçalves (2011, p. 3), o surgimento de novas palavras, como "deletar", "twitar" e "linkar", originadas do inglês, exemplifica como os neologismos se incorporaram ao vocabulário cotidiano por meio da comunicação entre jogadores em plataformas de jogos online.

Os primeiros vestígios de jogos eletrônicos surgiram em 1958 com "Tennis for Two", um jogo simples desenvolvido por William Higinbotham. Nos anos 1960, Steve Russell criou "Spacewar", um jogo de duelo entre espaçonaves, e Ralph Baer desenvolveu o Odyssey, o primeiro console de videogame, lançado em 1971 (LEITE, 2006).

A partir dos anos 1970, a indústria de jogos eletrônicos começou a ganhar força, com a criação do Atari e de outros consoles. Nos anos 1980, o Japão emergiu como um grande player no mercado de jogos, com empresas como Nintendo introduzindo jogos icônicos, como "Donkey Kong", que foi o primeiro a incluir uma narrativa em sua jogabilidade (LEITE, 2006).

Com a evolução tecnológica dos anos 1990, personagens como Sonic se tornaram populares, e o mercado de jogos online cresceu exponencialmente. O advento da internet e o acesso facilitado a dispositivos móveis permitiram que os jogos eletrônicos se tornassem uma plataforma de entretenimento global (LEITE, 2006).

A expansão dos jogos digitais trouxe novas formas de comunicação entre os jogadores, facilitando a introdução de termos estrangeiros no português brasileiro. No próximo capítulo, será feita uma análise dos verbos sufixados em "-ar", baseados em substantivos em inglês, observados em plataformas como Twitch, onde os usuários inte-

ragem em tempo real. O objetivo é entender como essas novas formações linguísticas refletem a comunicação natural e espontânea entre os jogadores.

### **3. A SUFIXAÇÃO EM -AR DO INGLÊS PARA O PORTUGUÊS NO UNIVERSO GAMER: LEVANTAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS**

Com o avanço da tecnologia e a popularização dos jogos digitais, observamos mudanças significativas nas formas de comunicação, tanto oral quanto escrita, com a introdução de palavras estrangeiras no vocabulário cotidiano do português brasileiro (PB). Estas palavras, ao serem incorporadas, passam por um processo de adaptação ao contexto linguístico dos falantes. Nesta seção, discutiremos brevemente a variação linguística resultante do contato e das interações entre línguas pelos falantes.

#### **3.1 LÍNGUAS EM CONTATO E VARIAÇÃO LINGUÍSTICA**

A língua está em constante transformação, sendo moldada pelas interações sociais e tradições de cada local. Essas mudanças ocorrem continuamente, influenciadas por diversos fatores. Considerando a cultura de um povo, podemos afirmar que a língua reflete o modo específico como este se comunica. A linguagem, sendo um sistema por meio do qual os seres humanos expressam suas ideias e sentimentos, seja através da fala, da escrita ou de outros signos convencionais, está em constante evolução, sempre influenciada pela cultura e pelas experiências diárias dos indivíduos (BRANDÃO, 1991).

A língua é intrinsecamente heterogênea, com suas variações dependendo do contato entre diferentes línguas e das interações entre grupos humanos. Esses grupos, dinâmicos por natureza, fazem com que a língua se adapte a novas construções ao longo do tempo. A variação e a mudança linguística dependem diretamente dos falantes, que atuam como locutores e interlocutores em diferentes contextos, utilizando variadas formas de comunicação. Assim, fatores como geografia, idade, gênero ou nível sociocultural influenciam o acréscimo de novas palavras ao vocabulário do português.

Ao analisar a formação de novos verbos em português baseados em substantivos ingleses, percebemos que as variações linguísticas em um ambiente específico surgem a partir do contato entre línguas. Mesmo que essas palavras sejam adaptadas ao serem incorporadas pelos falantes, esse processo não ocorre de maneira aleatória. Há regras gramaticais, tanto na língua de origem quanto na língua receptora, que ajudam a preservar o sentido sintático dessas palavras ou, em alguns casos, alteram seu significado dentro de contextos específicos, como nos jogos online, sem deixar de seguir as normas morfológicas. Por exemplo, o substantivo inglês *clip*, que significa um vídeo de música, ao ser transformado em verbo no contexto dos jogos online (*clipar*), adquire o significado de destacar algo no jogo.

No ambiente dos jogos online, o uso de estrangeirismos é frequente nas conversas entre jogadores. Grande parte dessas palavras provém da língua inglesa, o que se deve ao fato de muitas tecnologias e jogos serem desenvolvidos em países de língua inglesa, considerados mais avançados tecnologicamente. Com o fácil acesso às tecnologias digitais e aos jogos, a quantidade de palavras que os brasileiros incorporaram ao vocabulário, provenientes da mídia, redes sociais e dos próprios jogos, é significativa. Mesmo que alguns linguistas critiquem a descaracterização do português por meio des-

ses estrangeirismos, é inegável que a língua se transforma através das interações dos falantes e do contato com o mundo. Nos jogos online, os jogadores conseguem criar novos verbos gramaticais que, muitas vezes, são usados fora do contexto dos jogos. Esse processo de formação de novos verbos evidencia a importância de observar a variedade linguística de uma língua e como ela se transforma ao longo do tempo, influenciada pela faixa etária, região e interações entre os falantes.

### 3.2 LEVANTAMENTO DE DADOS

Neste subtópico, apresentamos os dados coletados e suas análises com o objetivo de compreender o processo de criação de verbos através da sufixação em -ar a partir de termos em inglês que são adaptados para o português pelos falantes. A investigação envolveu a análise de chats e a escuta de áudios onde aparecem esses verbos sufixados, buscando entender as motivações por trás dessa formação e reconhecer que a língua está em constante evolução, enriquecendo-se com o uso de estrangeirismos.

As observações dos chats foram realizadas nas tardes dos dias 15, 16 e 19 de janeiro de 2024, enquanto a escuta dos áudios ocorreu nas noites de 24 a 26 de janeiro de 2024. A variação nos horários das observações permitiu identificar diferentes perfis de jogadores, garantindo a diversidade dos participantes da pesquisa.

Durante essas observações na plataforma Twitch, identificamos a ocorrência de verbos derivados do inglês dentro do contexto dos jogos. Para organizar os verbos encontrados, mantivemos um Diário de Bordo detalhando as datas, horários e termos observados. No total, foram identificados 18 verbos sufixados em -ar nos chats e 26 nos áudios. Nos parágrafos seguintes, apresentamos os termos encontrados e seus respectivos significados, destacando o uso frequente desses verbos tanto na comunicação escrita quanto oral entre jogadores e espectadores.

Dos chats na plataforma Twitch, identificamos verbos sufixados em -ar no português derivados de bases substantivas, adjetivas e verbais do inglês. Por exemplo, em 15/01/2024, no jogo *League of Legends*, encontramos os verbos **Tankar** (aguentar danos), **Ultar** (lançar uma habilidade poderosa) e **Farmar** (cultivar dinheiro e experiência). No mesmo dia, no jogo *Call of Duty Warzone*, identificamos o verbo **Mutar** (silenciar um jogador que está atrapalhando). Já no jogo *Valorant*, o verbo **Bangar** (lançar uma granada de luz para cegar o adversário) foi observado.

No dia 16/01/2024, no *League of Legends*, identificamos os verbos **Pickar** (escolher um personagem) e **Gankar** (surpreender). No *Call of Duty Warzone*, os verbos **Nerfar** (reduzir a eficácia de um jogador muito bom) e **Healar** (curar-se ou ser curado) foram observados. No *Valorant*, encontramos **Spammar** (enviar muitas mensagens iguais sem consentimento) e **Flickar** (movimento rápido da mira para localizar ou atirar em um inimigo em movimento).

No último dia de observação dos chats, 19/01/2024, os verbos **Nerfar** e **Ultar** continuaram a ser usados no *Call of Duty Warzone* e *League of Legends*, respectivamente, indicando uma frequência diária e a repetição de alguns verbos em diferentes jogos. Além disso, no *League of Legends*, identificamos **Skippar** (abandonar um objetivo) e **Crashar** (travamento no jogo), enquanto no *Valorant Warzone*, os verbos **Streamar** (fazer lives) e **Spamar** (variação de *Spammar*) também foram observados.

Na análise dos áudios, observamos termos similares aos dos chats, além de novos verbos. Em 24/01/2024, no *League of Legends*, identificamos **Flashar** (usar teletransporte)

te para escapar ou executar uma jogada), **Procar** (ativar uma arma, item ou habilidade com chance de sucesso), **Farmar** e **Cleanar** (eliminar todos os minions da onda). No *Call of Duty Warzone*, os verbos **Rushar** (avançar sobre o inimigo) e **Givar** (entregar-se ao time inimigo ou não contestar) foram ouvidos.

No *Valorant*, encontramos **Tiltar** (ficar irritado), **Spotar** (usar habilidades para reconhecimento de área), **Bangar**, **Smokar** (usar uma granada de fumaça) e **Zikar** (esperar que algo ruim aconteça). No dia 25/01/2024, no *League of Legends*, os verbos **Gankar**, **Procar**, **Dropar** (deixar um item no chão), **Divar** (atacar sob a torre inimiga) e **Stackar** (acumular uma habilidade) foram identificados. No mesmo dia, no *Call of Duty Warzone*, não houve ocorrência de verbos sufixados em -ar, possivelmente devido à menor interação causada pelo horário. No *Valorant*, os verbos **Smokar** e **Ultar** foram novamente ouvidos. Finalmente, em 26/01/2024, no *League of Legends*, identificamos **Gankar** e **Campar** (esperar o inimigo no mesmo local). No *Call of Duty Warzone*, os verbos **Dropar**, **Spotar**, **Smokar** e **Zightar** (aplicativo para gravação de tela) foram ouvidos, e no *Valorant*, **Bangar** foi novamente identificado.

### 3.3 ANÁLISE DE DADOS

A análise dos dados coletados revela que verbos como **Bangar** e **Gankar** aparecem tanto nos chats quanto nos áudios, indicando seu uso frequente. Observamos também que a escuta dos áudios apresentou uma maior quantidade de verbos sufixados em -ar, incluindo termos que não foram encontrados nos chats, como **Flashar**, **Procar**, **Cleanar**, **Givar**, **Spotar** e **Smokar**. Isso sugere que na comunicação oral, os jogadores utilizam um número maior de verbos com sufixação em -ar, enquanto no chat escrito, esse número é menor, possivelmente devido à preferência pela comunicação oral na plataforma dos jogos.

Notamos uma menor ocorrência de verbos sufixados em -ar no jogo *Call of Duty Warzone*, possivelmente porque é mais popular entre comunidades estrangeiras, com *lives* contando com cerca de 500 a 600 espectadores, resultando em menor interação. Em contraste, os jogos *League of Legends* e *Valorant* têm *lives* com a quantidade variando entre 2.000 a 8.000 espectadores e jogadores simultaneamente. Isso demonstra sua maior popularidade no Brasil, facilitada pelo simplificado acesso e ampla aceitação.

Durante esta fase da pesquisa, enfrentamos dificuldades para compreender as comunicações entre os jogadores, uma vez que os chats são dinâmicos e frequentemente carecem de contexto. Para verificar a aceitabilidade, gramaticalidade e produtividade dos novos verbos, observamos se os jogadores conseguem se comunicar eficazmente usando esses termos.

Constatamos que a sufixação em -ar, quando adicionada a bases substantivas, adjetivas ou verbais do inglês, resulta em verbos que são aceitos de forma natural pelos jogadores, pois seguem a estrutura sintática do português. Mesmo que os jogadores nem sempre conheçam o significado original em inglês, o que importa é o significado aportuguesado no contexto do jogo. Por exemplo, **Tankar**, derivado do substantivo inglês *Tank* (carro tanque de guerra), torna-se um verbo em português que significa aguentar danos no jogo.

Além disso, observamos que palavras como **Mutar** (mute), **Linkar** (link) e **Deletar** (delete) já estão bem enraizadas no português, utilizadas de forma produtiva no cotidiano dos falantes devido ao uso extensivo de tecnologias e mídias digitais. Embora nossa

pesquisa tenha focado em verbos com sufixação em -ar, também identificamos ocorrências de verbos com sufixação em -er e -ir, como **Counter** (fazer uma jogada baseada em fraquezas do inimigo) e **Feeder** (jogador que morre muitas vezes, fortalecendo os inimigos). Com sufixação em -ir, encontramos poucas ocorrências, como **Banir** (banir um jogador que trapaceia). Portanto, os verbos com sufixação em -ar são os mais prevalentes nos jogos analisados.

Em relação à gramaticalidade, os verbos encontrados nos ambientes de jogos online seguem a estrutura morfológica correta (radical + sufixo -ar) e são morfologicamente bem formados, integrando-se à competência linguística dos jogadores. No entanto, ao consultar o *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa* (2010), constatamos que termos como **Tank** (Tanque) e **Pick** (Picar) não estão registrados como verbos no português, apesar de serem usados com frequência. Isso indica que, embora os falantes adotem esses verbos de forma natural na comunicação oral e escrita, há resistência para sua inclusão nos dicionários, principalmente por gramáticos que defendem a preservação da língua portuguesa sem a incorporação de estrangeirismos.

Em termos de aceitabilidade e produtividade, concluímos que os jogadores aclhem e utilizam essas novas palavras de maneira fluida e produtiva em suas comunicações, uma vez que seguem uma estrutura sintática compatível com o padrão da língua portuguesa. Alguns jogadores conseguem associar o significado original em inglês com a ação descrita no jogo, enquanto outros utilizam os novos verbos sem preocupação com a morfologia ou sintaxe, focando apenas na funcionalidade das palavras dentro do contexto do jogo. Com o tempo, esses verbos são incorporados ao léxico cotidiano dos jogadores, ampliando o vocabulário da língua portuguesa.

No que se refere à gramaticalidade, entendemos que os verbos encontrados no ambiente dos jogos online são morfologicamente bem formados, seguindo a estrutura morfológica de radical + sufixo -ar, transformando-se assim em verbos na língua portuguesa e integrando-se à competência linguística dos indivíduos. No entanto, apesar de serem amplamente aceitos e utilizados pelos falantes, ainda há uma resistência por parte dos gramáticos que defendem a pureza da língua, o que dificulta a inclusão dessas palavras nos dicionários oficiais.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou descrever e analisar o fenômeno da formação de novos verbos na língua portuguesa, derivados do inglês e sufixados em -ar, observados na plataforma de streaming de jogos Twitch. A análise permitiu identificar o uso recorrente desses verbos e explorar os aspectos semânticos das raízes dessas palavras.

Durante as observações no ambiente de jogos online, constatou-se que o uso de estrangeirismos é frequente nas interações entre jogadores e espectadores. Inicialmente, os jogadores recebem palavras do inglês, sejam substantivos, adjetivos ou verbos, e as adaptam ao português, acrescentando o sufixo -ar, criando assim novos verbos. Esse processo de verbalização começa na oralidade e, posteriormente, é incorporado à escrita.

No que se referem aos estrangeirismos, os autores mencionados na pesquisa têm opiniões divergentes sobre a incorporação dessas novas palavras ao português. Alguns gramáticos defendem a preservação da pureza do idioma, argumentando que a

língua portuguesa está sendo descaracterizada, o que ameaça o patrimônio cultural. Por outro lado, há autores que sustentam que a língua é dinâmica e está em constante evolução, não devendo ser limitada a uma visão única. Estes autores veem o estrangeirismo como um processo sociocultural que é assimilado pelos falantes, tornando-se parte das comunicações cotidianas.

No que diz respeito à formação de novos verbos no português com base em palavras inglesas, observamos que essas palavras frequentemente mudam de classe gramatical ao serem aportuguesadas. Substantivos e adjetivos em inglês podem se transformar em verbos no português ao receberem o sufixo -ar. Em alguns casos, palavras que já são verbos em inglês mantêm sua classe gramatical, apenas adaptando a grafia ao português, como nos exemplos: Pick (escolher) se torna pickar, Gank (roubar) vira ganhar, Heal (curar) transforma-se em healar, entre outros. Esse processo morfológico ocorre para que os verbos se ajustem à comunicação dos falantes, expressando ações dentro de contextos específicos, o que pode acarretar mudanças na forma fonética e na grafia, mas sem alterar necessariamente a classificação gramatical.

Além disso, compreendemos que as interações linguísticas entre falantes de diferentes línguas contribuem para o aumento das variações linguísticas em uma comunidade. O ambiente dos jogos online, por exemplo, é especialmente propício para a formação de novos verbos, já que a interação constante entre os jogadores facilita trocas linguísticas significativas, tanto na fala quanto na escrita. Esse processo morfológico se reflete em dados de uso real na comunicação entre os jogadores, ocorrendo de forma natural.

Por fim, ressaltamos que este artigo não pretende esgotar todas as discussões sobre a formação de novos verbos no português através do estrangeirismo, mas sim contribuir para o estudo da língua portuguesa e suas variações linguísticas. Recomendamos que futuros estudos explorem o estrangeirismo de diversas línguas na língua portuguesa, a fim de ampliar as possibilidades de análise e não se restringir a uma única perspectiva sobre o tema.

## REFERÊNCIAS

- ARARIPE, L. de A. *Primeira Guerra Mundial*. In.: MAGNOLI, D. (org.). História das Guerras. São Paulo: Contexto, 2013.
- BRANDÃO, S. F. *A geografia Linguística no Brasil*. São Paulo, Editora Ática S.A, 1991.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Programa Nacional de Tecnologia Educacional*. c2016. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/proinfo/proinfo>>. Acessado em 05 Set 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Resolução CNE/CP1, de 18 de fevereiro de 2002*. Disponível em: <[http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01\\_02.pdf](http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_02.pdf)>. Acessado em 05 Set 2023.
- CAMBRIDGE, *Cambridge Word Routes: inglês-português*. São Paulo, Martins Fontes. 2007.
- CASTELLS, M. *A galáxia da Internet: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda. 2003.

- CASTILHO, A. de. *História do Português Brasileiro*. In: Nova Gramática do Português Brasileiro. 1<sup>a</sup> ed. 3<sup>a</sup> reimpressão - São Paulo: Contexto, 2014.
- CASTRO, Y. P. *Falares africanos na interação social do Brasil-colônia*. Salvador: UFBA, Publicação In: 89. CASTRO, Yedda P. Falares africanos na Bahia: um vocabulário afro-brasileiro. Rio de Janeiro: Academia Brasileira de Letras/Topbooks. 2001.
- FARACO, C. A. *Estrangeirismos: guerras em torno da língua*. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.
- FARACO, C. A. *História sociopolítica da língua portuguesa*. São Paulo: Parábola Editora, 2001.
- FIORIN, J. L. *Considerações em torno do projeto de lei nº 1676/99. O projeto de lei nº 1676/99 na imprensa de São Paulo*. In: FARACO, C. A. (org.). *Estrangeirismos: guerras em torno da língua*. 3<sup>a</sup> edição revista e ampliada. São Paulo: Editora Parábola, 2004.
- FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GARCEZ, P. M.; ZILLES, A. M. *Estrangeirismos: desejos e ameaças*. In: FARACO, C. A. (org.). *Estrangeirismos — guerras em torno da língua*. São Paulo: Parábola, 2001.
- GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. - São Paulo : Atlas, 2008.
- GILES, D. *Psychology of the media*. New York, Palgrave Macmillan. 2010.
- GONÇALVES, C. A. F. et al. *O uso do estrangeirismo na língua portuguesa*. Revela, Lisboa, v. 5. 2011.
- GOULARTE, R.; MOREIRA, E. S. *Hipermídia: problemas atuais, novas tecnologias e sua relação com empresas*. São Paulo, 2000.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP & A, 2006.
- KAPLAN, A. *A conduta na pesquisa: metodologia para as ciências do comportamento*. São Paulo: Herder, 1972.
- LEITE, L. *Introdução à história dos jogos eletrônicos*. PUC- RJ, 2006.
- LOVE, J. *A locomotiva: São Paulo na federação brasileira, 1889-1937*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1982.
- MIRANDA, G. L. *A história da evolução da mídia no Brasil e no mundo*. Brasília, 2007.
- STRAUBAHAAAR, J.; LA ROSE, R. *Comunicação, mídia e tecnologia*. EDIÇÃO. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- VILLALVA, A. *Morfologia do Português*. Universidade Aberta, 2007. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.2/10756>. Acessado em 05 Set 2023.