

“BUFFANDO” O LÉXICO: INFLUÊNCIA DA CULTURA GAMER NA FORMAÇÃO DE NEOLOGISMOS

Arthur Mendes da Silva¹

Prof. Dr. Rafael Prearo Lima (orientador)²

¹IFSP campus Bragança Paulista, Brasil – arthur.mendes@aluno.ifsp.edu.br

²IFSP campus Bragança Paulista, Brasil – rprearo@ifsp.edu.br



RESUMO

Este projeto investiga a influência da cultura gamer na formação de neologismos no português brasileiro, partindo da observação do léxico do universo dos jogos eletrônicos. Fundamentados nos estudos do léxico, temos como objetivo geral compreender como a cultura dos jogos eletrônicos tem influenciado a língua portuguesa quanto à criação de neologismos. A partir disso, temos como objetivos específicos: (i) coletar publicações na rede social X com neologismos da cultura gamer e suas variações; (ii) descrever o sentido e o uso gramatical de cada unidade lexical; (iii) categorizar esses neologismos em grupos segundo sua origem e função; (iv) discutir a expansão semântica e o impacto desses dessas unidades lexicais no léxico informal. O *corpus* é composto por duzentas capturas de tela de postagens na rede social X destas unidades lexicais: *buffar*, *F – F no chat*, *farmar*, *nerfar*, *noob*, *OP*, *platinar*, *rushar*, *spawnar* e *tankar*. Os resultados indicam a existência de regularidade na flexão verbal e nominal dessas unidades lexicais. Além disso, seu uso metafórico e irônico em contextos extra-gamer, e a produção de derivados como *intankável* e *platinando*, também indicam um processo de lexicalização em curso.

INTRODUÇÃO

Dada a característica das línguas de criar novas palavras a partir de vocábulos já existentes, decidimos observamos um aspecto de como isso ocorre no português brasileiro, considerando o universo dos jogos eletrônicos. Para isso, coletamos na rede social X duzentas capturas de tela de publicações com as seguintes unidades lexicais: *buffar*, *F – F no chat*, *farmar*, *nerfar*, *noob*, *OP*, *platinar*, *rushar*, *spawnar* e *tankar*.

Justificamos este projeto pelo interesse em compreender as mudanças da língua portuguesa, especialmente diante das transformações tecnológicas e, de modo específico, pela cultura dos jogos eletrônicos, que movimenta bilhões de dólares por ano e exerce influência sobre os indivíduos mais jovens, seus principais consumidores.

Com isso, torna-se relevante investigar como esse fenômeno impacta a língua portuguesa, contribuindo para a incorporação de novos vocábulos ao léxico. Nossa hipótese é a de que os neologismos selecionados apresentam padrão consistente de flexão verbal e nominal no português brasileiro, indicando que não apenas foram incorporados ao vocabulário, como também se adequaram às regras morfológicas e sintáticas da língua. Além disso, é possível que o uso desses neologismos, inicialmente restritos aos jogos eletrônicos, já sejam empregados em situações cotidianas, com sentidos que ultrapassam aqueles dos jogos, hipótese a qual buscamos responder.

OBJETIVOS

O objetivo geral é compreender como a cultura gamer tem influenciado a língua portuguesa no contexto brasileiro, especificamente quanto à produção de neologismos. Para isso, nossos objetivos específicos são: (i) coletar na rede social X postagens em que se usam tais neologismos; (ii) analisar os neologismos, descrevendo seu sentido e seu uso gramatical; (iii) categorizar os neologismos encontrados; (iv) discutir a influência da cultura gamer no léxico da língua portuguesa.

METODOLOGIA

Primeiramente estabelecemos os objetivos gerais e específicos. Em seguida, realizamos uma revisão teórica ao conceito de neologismo, recorrendo aos estudos de Alves (2007), Basílio (2004), Cano (2007), Gonçalves (2012) e Prearo-Lima (2019).

Para a seleção de neologismos montamos uma lista com dez unidades lexicais ligadas ao universo dos jogos a partir de pesquisas prévias, baseadas sua popularidade

Na etapa seguinte usamos a rede social X devido a predominância da linguagem informal, onde utilizamos a funcionalidade de pesquisa avançada para acharmos postagens com os neologismos selecionados e usamos o comando "Tecla Windows + Shift + S" para capturar a tela, coletando vinte postagens por palavra.

Para manter todos os detalhes característicos do meio virtual, reproduzimos as postagens como elas se encontram na rede social, porém censuramos a identificação dos autores das postagens utilizadas por questões éticas.

Com o *corpus* montado, analisamos cada neologismo e descrevemos seu significado, seu contexto nos jogos, sua função gramatical e sua origem.

Por fim, na última etapa da pesquisa, organizamos os neologismos em grupos e discutimos sua influência da cultura gamer, nos processos de criação e de adaptação da língua, mostrando a importância da comunidade para a formação do léxico atual da língua portuguesa.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apresentamos um exemplo de análise a partir de *platinar*.



Nas postagens acima, há duas variações de uso do verbo *platinar*. O verbo tem origem no console de videogames PlayStation, no qual, o indivíduo, ao completar 100% de um jogo, realizando tudo o que os desenvolvedores planejaram, recebe um troféu de platina como recompensa pelo feito, de forma semelhante a um certificado de conclusão.

Na primeira postagem, o indivíduo, ao empregar *platinou*, quis dizer que alguém teria ocupado totalmente seu HD – *hard disk*, parte do computador onde se armazenam as informações. Nesse contexto, *platinar* é usado para indicar que uma tarefa foi concluída em sua totalidade.

Por sua vez, na segunda postagem, o indivíduo afirma estar *platinando a esquizofrenia*, isto é, em um processo de cumprir todos os “estágios” de alguém nessa condição. Em tom irônico e metafórico, é usado não na lógica da progressão em jogos, mas para descrever uma experiência subjetiva.

Assim, o uso de *platinar*, portanto, não se restringe ao universo dos jogos eletrônicos, sendo aplicado a diversos contextos para expressar que algo foi concluído ou que está prestes a ser finalizado.

CONCLUSÃO

A partir das análises, foi possível chegar a duas constatações principais. A primeira é de os neologismos analisados já circulam em discursos, não se limitando aos do campo da cultura gamer.

Além disso, esses neologismos apresentam um padrão consistente de flexão verbal e nominal em português, um indicativo de sua incorporação ao léxico da língua e sua adequação às regras morfosintáticas do português brasileiro. Desse modo, a pesquisa confirma a influência da cultura gamer na criação de neologismos no português brasileiro.

REFERÊNCIAS

- ALVES, I. M. Neologia e níveis de análise linguística. In: ISQUERDO, A. N.; ALVES, I. M. (Orgs.) *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. Vol. III. Campo Grande: Humanitas, 2007. p. 77-91.
- BASILIO, M. Teoria lexical. 7. ed. São Paulo: Ática, 2004. CANO, W. M. Tentativa de caracterização do neologismo: alguns critérios. In: ISQUERDO, A. N.; ALVES, I. M. (Orgs.) *As ciências do léxico: lexicologia, lexicografia, terminologia*. Vol. III. Campo Grande, MS: Humanitas, 2007. p. 137-145.
- GONÇALVES, C. A. V. Atuais tendências em formação de palavras no português brasileiro. *Signum: Estudos da Linguagem*, [S. l.], v. 15, n. 1, p. 169–199, 2012. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/view/10721>. Acesso em: 22 mar. 2025.
- PREARO-LIMA, R. Blends lexicais e neologismos: alguns conceitos e problematizações. *Entrepalavras*, Fortaleza, v. 9, n. 3, p. 38-56, set/dez, 2019. Disponível em: <http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/1502>. Acesso em: 22 mar. 2025. X. Disponível em: <https://x.com>. Acesso em: 22 mar. 2025.