

Cristina Yukie Miyaki & Luiza Medeiros Balança
Organizadoras

Estudos Morfológicos e Lexicais na Universidade

Artigos acadêmicos de análise linguística



ESTUDOS MORFOLÓGICOS E LEXICAIS NA UNIVERSIDADE

Artigos acadêmicos de análise linguística





AVALIAÇÃO, PARECER E REVISÃO POR PARES

Os textos que compõem esta obra foram avaliados por pares e indicados para publicação.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecária responsável: Maria Alice Benevides CRB-1/5889

E26	Estudos morfológicos e lexicais na universidade: artigos acadêmicos de análise linguística [recurso eletrônico] / [orgs.] Cristina Yukie Miyaki, Luiza Medeiros Baldaça. – 1.ed. – Curitiba-PR, Editora Bagai, 2024. 271p. Recurso digital. Formato: e-book Acesso em www.editorabagai.com.br ISBN: 978-65-5368-397-6 1. Análise linguística. 2. Léxico. 3. Morfologia. I. Miyaki, Cristina Yukie. II. Baldaça, Luiza Medeiros.
10-2024/48	CDD 410 CDU

Índice para catálogo sistemático:
1. Linguística: Léxico; Morfologia.

 <https://doi.org/10.37008/978-65-5368-397-6.01.06.24>

Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem autorização prévia da Editora BAGAI por qualquer processo, meio ou forma, especialmente por sistemas gráficos (impressão), fonográficos, microfilmicos, fotográficos, videográficos, reprográficos, entre outros. A violação dos direitos autorais é passível de punição como crime (art. 184 e parágrafos do Código Penal) com pena de multa e prisão, busca e apreensão e indenizações diversas (arts. 101 a 110 da Lei 9.610 de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).

Este livro foi composto pela Editora Bagai.

 www.editorabagai.com.br

 [/editorabagai](https://www.instagram.com/editorabagai)

 [/editorabagai](https://www.facebook.com/editorabagai)

 contato@editorabagai.com.br

Cristina Yukie Miyaki
Luiza Medeiros Balança
Organizadoras

ESTUDOS MORFOLÓGICOS E LEXICAIS NA UNIVERSIDADE

Artigos acadêmicos de análise linguística



1.ª Edição - Copyright© 2024 dos autores.

Direitos de Edição Reservados à Editora Bagai.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do(s) seu(s) respectivo(s) autor(es).

As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referencial bibliográfico são prerrogativas de cada autor(es).

<i>Editor-Chefe</i>	Cleber Bianchessi
<i>Revisão</i>	Os autores e José Bernardo dos Santos Júnior
<i>Capa</i>	Eloise Victória de Lima dos Santos
<i>Diagramação & Adequação de Capa</i>	Luciano Popadiuk
<i>Conselho Editorial</i>	Dr. Adilson Tadeu Basquerote – UNIDAVI Dr. Anderson Luiz Tedesco – UNOESC Dra. Andréa Cristina Marques de Araújo - CESUPA Dra. Andréia de Bem Machado – UFSC Dra. Addressa Grazielle Brandt – IFC - UFSC Dr. Antonio Xavier Tomo - UPM - MOÇAMBIQUE Dra. Camila Cunico – UFPPB Dr. Carlos Alberto Ferreira – UTFAD - PORTUGAL Dr. Carlos Luís Pereira – UFES Dr. Claudino Borges – UNIPIAGET – CABO VERDE Dr. Cleidione Jacinto de Freitas – UFMS Dra. Clélia Peretti - PUCPR Dra. Daniela Mendes V da Silva – SEEDUCRJ Dr. Deivid Alex dos Santos - UEL Dra. Denise Rocha – UFU Dra. Elisa Maria Pinheiro de Souza – UEPA Dra. Elisângela Rosemeri Martins – UESC Dra. Elnora Maria Gondim Machado Lima - UFPI Dr. Ernane Rosa Martins – IFF Dra. Flavia Gaze Bonfim – UFF Dr. Francisco Javier Cortazar Rodríguez - Universidad Guadalajara – MÉXICO Dra. Geuciane Felipe Guerin Fernandes – UENP Dr. Hélder Rodrigues Maiunga - ISCED-HUILA - ANGOLA Dr. Helio Rosa Camilo – UFAC Dra. Helisamara Mota Guedes – UFFVJM Dr. Humberto Costa – UFPR Dra. Isabel Maria Esteves da Silva Ferreira – IPPortalegre - PORTUGAL Dr. João Hilton Sayeg de Siqueira – PUC-SP Dr. João Paulo Roberti Junior – UFRR Dr. Joao Roberto de Souza Silva - UPM Dr. Jorge Carvalho Brandão – UFC Dr. Jose Manuel Salum Tome, PhD – UCT - Chile Dr. Juan Eligio López García – UCF-CUBA Dr. Juan Martín Ceballos Almeraya - CUIM-MÉXICO Dr. Juliano Milton Kruger - IFAM Dra. Karina de Araújo Dias – SME/PMF Dra. Larissa Warnavin – UNINTER Dr. Lucas Lenin Resende de Assis - UFPA Dr. Luciano Luz Gonzaga – SEEDUCRJ Dra. Luísa Maria Serrano de Carvalho - Instituto Politécnico de Portalegre/CIPEP-UE - POR Dr. Luiz M B Rocha Menezes – IFTM Dr. Magno Alexon Bezerra Scabra - UFPPB Dr. Marciel Lohmann – UEL Dr. Márcio de Oliveira – UFAM Dr. Marcos A. da Silveira – UFPR Dra. Maria Caridad Bestard González - UCF-CUBA Dra. Maria Lucia Costa de Moura – UNIP Dra. Marta Alexandra Gonçalves Nogueira - IPLEIRIA - PORTUGAL Dra. Nadja Regina Sousa Magalhães – FOPPE-UFSC/UFPEl Dra. Patricia de Oliveira - IF BAIANO Dr. Paulo Roberto Barbosa – FATEC-SP Dr. Porfírio Pinto – CIDH - PORTUGAL Dr. Rogério Makino – UNEMAT Dr. Reiner Hildebrandt-Stramann - Technische Universität Braunschweig - ALEMANHA Dr. Reginaldo Peixoto – UEMS Dr. Ricardo Cauica Ferreira - UNITEL - ANGOLA Dr. Ronaldo Ferreira Maganhotto – UNICENTRO Dra. Rozane Zaionz - SME/SEED Dr. Stelio João Rodrigues - UNIVERSIDAD DE LA HABANA - CUBA Dra. Sueli da Silva Aquino - FIPAR Dr. Tiago Tendai Chingore - UNILJCUNGO – MOÇAMBIQUE Dr. Thiago Perez Bernardes de Moraes – UNIANDRADE/UK-ARGENTINA Dr. Tomás Raúl Gómez Hernández – UCLV e CUM – CUBA Dra. Vanessa Freitas de Araújo - UEM Dr. Willian Douglas Guilherme – UFT Dr. Yoissell López Bestard- SEDUCRS

INTRODUÇÃO

Morfologia e Léxico são níveis essenciais dos estudos linguísticos, ao passo que nos auxiliam a entender o processo de formação de palavras e compreender todo o vocabulário que existe nos mais variados contextos sociais. Não é à toa que fazem parte das matrizes curriculares dos cursos de Letras das grandes universidades brasileiras. O léxico de uma língua natural, como a língua portuguesa, corresponde ao vocabulário que as pessoas utilizam em seus contextos diversificados. Cada situação comunicativa exige o uso de certos vocábulos da língua específicos em determinado contexto, assim quanto mais as relações humanas se expandem, maior é o conjunto de palavras de uma língua. Desse modo, as possibilidades de pesquisas que envolvem o léxico de uma comunidade de falantes são tão numerosas quanto o número de contextos comunicativos específicos daquelas pessoas.

Por outro lado, a Morfologia é capaz de compreender como e por que as palavras são criadas, modificadas e em qual contexto elas são utilizadas, recorrendo a profundas análises dos termos utilizados nas diversas comunidades de falantes. Para tal, essa área da Linguística se comunica com outros campos do conhecimento, obtendo resultados mais precisos ao empregar conceitos da fonética, fonologia, gramática, etimologia etc. Assim, é possível entender que a observação e investigação dos vocábulos em nível morfológico permite maior entendimento sobre o funcionamento da língua, da sua relação com os contextos nos quais ela está inserida e, conseqüentemente, de seu léxico.

O presente livro é composto por artigos de análise acadêmica escritos por estudantes de quarto período da graduação em Letras Portugueses – Inglês, da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), no decorrer da disciplina de Estudos Morfológicos e Lexicais, ministrada pela Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki, no segundo semestre de 2023. Os escritos compuseram parte significativa das notas dos alunos e foram acompanhados e avaliados pela professora orientadora em etapas. Além disso, os discentes tiveram apoio do programa de monitoria que dava suporte à disciplina, possibilitando as contribuições de estudantes veteranos

e de colegas de classe que, como monitores, destinavam à disciplina uma maior carga horária de estudos para que pudessem auxiliar a turma. A assistência prestada pela professora e pelos monitores aconteceu durante todo o processo de escrita dos artigos, desde a escolha dos temas até as análises concretas.

Desde o início das aulas, a professora deixou claro que o produto final da disciplina seria um artigo acadêmico de análise morfológica e lexical. Desse modo, conforme os conteúdos (temas de estudo, modelos teóricos, atividades de análise morfológica etc.) avançavam, os estudantes eram capazes de também avançar e complementar suas análises. Além disso, a escolha metodológica de avisar os acadêmicos antecipadamente acerca da escrita dos artigos possibilitou a eles a oportunidade de aplicação real do que estavam estudando teórica e metodologicamente na disciplina em questão, servindo de motivação para que compreendessem o conteúdo, sendo que mobilizariam tais conhecimentos para a análise de um corpus de palavras de sua escolha ao longo do semestre.

É importante ressaltar que a qualidade das análises é resultado de um excelente trabalho da Prof.^a Dr.^a Cristina Miyaki, sua paciência e profissionalismo foram essenciais e serviram de alicerce ao longo de todo o processo, fornecendo espaço e confiança para que os estudantes chegassem às conclusões da análise de maneira autônoma e segura.

Os textos aqui compilados abordam uma grande variedade de temas, debruçando-se sobre o léxico de comunidades de falantes formadas ao redor de diferentes interesses. A diversidade de temas se dá por conta da liberdade que os alunos tiveram para escolher uma esfera que lhes interessasse, sempre com uma comunidade de falantes definida. Nesse sentido, outro aspecto fundamental do trabalho é a demanda por exemplos retirados de contextos reais de uso dos vocábulos, provando que os elementos que compunham o corpus de fato eram utilizados de maneira natural pelos membros do grupo de falantes. Tal exigência foi essencial para que a compreensão das palavras fosse completa e profundamente atrelada à cultura dos usuários do léxico selecionado.

Por fim, a diversidade temática dos textos é a prova de que a língua está presente em todos os contextos da nossa vida diária. Os artigos de análise morfológica a seguir possuem relevância ao mostrar, de maneira prática e didática, a relação entre a linguística e as mais diversas esferas da

sociedade, provando, mais uma vez, que língua e cultura são elementos indissociáveis. Este compilado de textos acadêmicos revela também a importância de trabalhar a maturidade e responsabilidade dos estudantes durante a formação de futuros pesquisadores e profissionais, de forma que desde a graduação estejam inseridos em contextos de pesquisa e análise.

Acadêmicos(as) de Letras PUCPR.

SUMÁRIO

A CRIATURA MITOLÓGICA DRAGÃO E A SIMBOLOGIA DE SEU LÉXICO NA RELIGIÃO TAOÍSTA..... 11

Autora: Karoline Pereira

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

A PRODUTIVIDADE DOS TERMOS DO DICIONÁRIO GAMER PROVENIENTES DA LÍNGUA INGLESA NA LÍNGUA PORTUGUESA: UMA ANÁLISE MORFOLÓGICA..... 25

Autora: Juliana Esmanhoto

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

ESTUDO MORFOLÓGICO DA MITOLOGIA LOVECRAFTIANA, OU MYTHOS DE CTHULHU 53

Autora: Gabriela Siana de Oliveira

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

CRIAÇÃO DO VOCABULÁRIO DO MUNDO MÁGICO DE HARRY POTTER: UMA ANÁLISE DIACRÔNICA E INTERDISCIPLINAR FOCADA EM EMPRÉSTIMOS LINGUÍSTICOS E PROPÓSITOS LITERÁRIOS..... 77

Autoras: Gabriela de Meira da Silva e Sabrina Kestring Machado

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

CULINÁRIA DO NORDESTE BRASILEIRO: ORIGEM E SIGNIFICADO DOS NOMES DOS PRINCIPAIS PRATOS E INGREDIENTES DA REGIÃO 105

Autoras: Luiza Medeiros Baldaça e Maria Luiza de Vasconcelos Costa

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

DANCEHALL 137

Autora: Carolina Ribas Milléo

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

GRUPO RACIONAIS MC'S E O DIALETO DO RAP NACIONAL COM BASE EM COMPOSTOS FIGURADOS 151

Autores: Eloise Victória de Lima dos Santos e Gabriel Battu Mainardes

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGEM: UMA ANÁLISE DO LÉXICO DAS COMUNIDADES DE RPGS	173
<i>Autores: Claudio Pereira de Avelar e Gabriela Araujo Wrublewski</i>	
<i>Orientadora: Prof.ª Dr.ª Cristina Yukie Miyaki</i>	
NA'VI: A LÍNGUA ARTIFICIAL DE AVATAR: UMA ANÁLISE LÉXICO-MORFOLÓGICA DE SUA ATUAL ESTRUTURAÇÃO	211
<i>Autora: Milena Carvalho de Oliveira</i>	
<i>Orientadora: Prof.ª Dr.ª Cristina Yukie Miyaki</i>	
SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS DO PORTUGUÊS BRASILEIRO E ESPANHOL LATINO-AMERICANO: UMA ANÁLISE DE PALAVRAS DO PORTUNHOL/PORTUÑOL USADAS NOS POEMAS DE FABIÁN SEVERO	229
<i>Autora: Elisama Jatniel Lyon Resplendor</i>	
<i>Orientadora: Prof.ª Dr.ª Cristina Yukie Miyaki</i>	
UMA ANÁLISE DOS PROCESSOS MORFOLÓGICOS DO PAJUBÁ: A EXPRESSÃO LINGUÍSTICA DE RESISTÊNCIA DA COMUNIDADE LGBTQIAPN+	245
<i>Autoras: Emilly Anne Ferreira da Costa e Rebeca Letícia Colaço Dias</i>	
<i>Orientadora: Prof.ª Dr.ª Cristina Yukie Miyaki</i>	
SOBRE AS ORGANIZADORAS	267
ÍNDICE REMISSIVO	269

A CRIATURA MITOLÓGICA DRAGÃO E A SIMBOLOGIA DE SEU LÉXICO NA RELIGIÃO TAOÍSTA

Autora: Karoline Pereira¹

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki²

1 INTRODUÇÃO

O registro mais antigo sobre os dragões da cultura chinesa foi descoberto em 1987, na província de Henan. Trata-se de uma peça de arte feita inteiramente de conchas, de aproximadamente 20 centímetros e que se monta a partir do encaixe de cada pequeno mexilhão. A escavação remonta ao período Neolítico, entre os anos 4.700 e 2.900 a.C., e é pertencente ao povo Hongshong, cujas representações anteriores de dragões sagrados eram predominantemente feitas com pedra de jade.

A descoberta comprova que a adoração do dragão existe há um longo período de tempo, mas o porquê de este animal escamoso e constituído como um peixe alongado ter sido escolhido para atribuição de belos significados, tão diferentes dos concebidos pelo ocidente, é misterioso. Os dragões são um comum símbolo da prosperidade e felicidade nas religiões que cercam o Oriente, cujas origens serão investigadas neste artigo, com destaque para a religião taoísta, na qual eles foram incorporados em seus símbolos mais notórios.

O taoísmo surgiu no século II a.C., no norte da China, na transição entre o período neolítico e a Idade do Bronze. As principais diretrizes da religião foram fundadas por Lao Tsé e o lendário Imperador Amarelo, que posteriormente se juntaria ao panteão de divindades da religião taoísta como uma figura draconiana (Colli, 2020). Suas crenças se espalham por todo o mundo, famosas pela representação de *yin* e *yang*, que simbolizam o equilíbrio entre a dualidade do céu e da terra e são frequentemente apresentadas com as figuras de um tigre e um dragão.

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

² Doutora em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e docente no curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

No Brasil, o culto chega com imigrantes chineses na metade do século XX e se estabelece nos ideais religiosos e filosóficos do país, e, atualmente, seus praticantes são representados pela Sociedade Taoísta do Brasil, fundada em 1991 e possuínte de templos e sedes nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro.

Os praticantes da religião, em sua esfera brasileira, também são adeptos à adoração da figura draconiana, assim como dos diversos deuses presentes no panteão da religião, aos quais atribuem os mesmos nomes de representação que na China e em outros países. Há de se entender que a única diferença entre uma e outra é o lugar em que se situam.

Dentro desse cenário, o presente artigo pretende analisar o léxico da língua mandarim inserido na competência lexical da Sociedade Brasileira de Taoísmo, com enfoque no panteão de divindades draconianas. A comunidade de falantes apresentada é predominantemente constituída de brasileiros descendentes de chineses e outros brasileiros diversos residentes nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. A faixa etária é variante, mas ocorre em maior número entre pessoas de 30 a 60 anos.

Os itens lexicais selecionados para a pesquisa são da classe de palavras substantiva, que nomeia todos os seres alcançados pela imaginação e produz a desejada transmutação dos vocábulos em seu aspecto morfológico para que a pesquisa se mostre significativa. Espera-se clarificações sobre os processos de formação de vocábulos da língua mandarim em seu caráter etimológico, assim como sobre seu encaixe na comunidade de falantes de língua portuguesa. O tema possui relevância para as áreas da história, da arte, da teologia e da gramática histórica, na qual os estudos darão enfoque, suprindo-se da riqueza do léxico em seus processos de formação, ou seja, sua transformação contínua, desde o início até a atualidade. Portanto, para a realização da pesquisa, será feito um estudo morfológico, no qual serão estudados os processos de formação de palavra que englobam as divindades aladas da religião taoísta e seus símbolos.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

O presente estudo é morfológico e lexical, ou seja, estuda as palavras em sua estrutura, formação e também quanto às suas flexões e

classificações. Segundo Kehdi (1990), que explicita a segmentação morfológica, o morfema é a unidade mínima de significado contida dentro de uma palavra, sejam eles lexicais ou gramaticais. Nesse ramo, a lexia define-se pelo autor como os significados atribuídos para palavras em determinado contexto, os quais são determinados por grupos de falantes.

O léxico escolhido para o escopo da pesquisa é formado de substantivos próprios e comuns. De acordo com Rocha Lima (2011), o substantivo em sua definição semântica é o vocábulo com o qual se nomeia todos os seres, assim como suas qualidades, ações ou estados. Em seu significado sintático, pode ser definido como o núcleo de sentido de determinadas funções dentro de uma frase. No teor morfológico, por deter um morfema lexical e se flexionar em número, grau e gênero. Nessas circunstâncias, dada a possibilidade do substantivo de se combinar em flexões e desinências e ser formado por derivações e composições, ele é uma das classes de palavras consideradas abertas, ou seja, interessantes de serem estudadas, pois se articulam de diferentes maneiras e desenvolvem variantes mórficas (Cunha; Cintra, 2016).

Além disso, será investigado se a produtividade lexical (Sandmann, 1991) do corpus se enquadra nos quesitos do empréstimo linguístico, por se tratar de palavras de língua estrangeira que foram incorporadas à competência lexical de um grupo específico de falantes da língua portuguesa. Segundo Sandmann (1991), a competência lexical se demonstra de duas maneiras: ao analisar e entender unidades lexicais preestabelecidas e também quando o falante passa a compreender palavras novas do léxico de maneira automática, devido às regras e aos modelos gramaticais internalizados à disposição. No entendimento do empréstimo de outras línguas, isso pressupõe a adição das mesmas regras gramaticais utilizadas na língua natural aos novos termos (Sandmann, 1991).

Os estudos descritos se suprirão de uma abordagem por vezes diacrônica, que está dentro do eixo das sucessividades, ou seja, representa os fenômenos linguísticos que se transfiguram historicamente; e em outros momentos de forma sincrônica, ou seja, que não está ligada ao desenvolvimento da palavra através do tempo (Souza e Silva; Koch, 2000).

3 METODOLOGIA

A pesquisa inicialmente se baseava em várias culturas diferentes e propunha investigar a simbologia do dragão em cada uma delas, assim como as semelhanças e diferenças da concepção draconiana em suas matrizes. Posteriormente, foi afinada para a religião taoísta presente no Brasil nos estados do Rio de Janeiro e São Paulo, na qual se denotaram fatores mais interessantes.

A seleção do corpus transcorreu levando-se em consideração a Sociedade Taoísta do Brasil, cujas entradas lexicais serão utilizadas. As palavras foram escolhidas com o auxílio de plataformas on-line, dicionários, livros de mitologia chinesa e também com a temática acerca da religião taoísta.

4 ANÁLISE DO CORPUS

Long, Longwang, Shenlong, Tiaolong, Zhulong, Yiaolong, Jiaolong, Panlong, Huanglong, yin, yang, yin-yang, madeira, fogo metal, terra, água.

Long, em chinês, *yong* ou *ryong* em coreano e *ryu* em japonês, o dragão na concepção asiática e da religião taoísta brasileira é um ser de grande importância no panteão de divindades. As palavras que o representam variam em cada língua, mas o significado para as religiões orientais permanece o mesmo: uma figura importante na astrologia, marcante em peças de arte como a pintura e a escultura, famosa por festivais típicos e por ser parte da cultura astrológica no zodíaco chinês. Na cultura taoísta, inseparável do “tao”, considerado o caminho, e do *yin* e *yang*, simbologia do equilíbrio.

Long é um substantivo comum não dicionarizado na língua portuguesa, mas que detém todos esses preciosos significados na língua chinesa. Ao procurar pela palavra que é seu equivalente em português, utilizando o dicionário *Michaelis*, encontramos a seguinte definição: “Ser fabuloso, semelhante a um grande lagarto alado e representado com cauda de serpente e garras enormes, geralmente dotado da capacidade de expelir fogo pela boca; draco, drago”. Esta atribuição de significado demonstra

características que definem a versão europeia do dragão, assim como outras delas possuem significados muito específicos da mesma cultura, como é o caso da que diz “Soldado de cavalaria que também combatia a pé”. Entretanto, nenhuma apresenta o significado entalhado pela cultura chinesa e espalhado para a cultura brasileira através da religião taoísta, que possui grande identidade cultural.

Segundo Sandmann (1991) a lexicografia é uma das produtividades lexicais que encontramos na linguística. A afirmação se liga diretamente ao fato de existirem diferentes entradas lexicais para uma mesma palavra, as quais representam diferentes comunidades, e, caso não dicionarizadas, causam um excludente.

O caso demonstra como existe uma hegemonização da cultura europeia, mesmo nas palavras dicionarizadas, que causa repercussões no modo em que o mundo é enxergado. Os elementos da cultura chinesa por muitas vezes são usados em diferentes marcas de roupas e adereços para o lar, mas seus significados parecem estar escondidos do senso comum, o que muitas vezes pode levar a casos preconceituosos.

Um dos símbolos mais populares da cultura taoísta, que também teve uma grande difusão cultural no Brasil, é um representado por outras duas palavras do corpus: *Yin-yang*. Estes estão dicionarizados na língua portuguesa, tanto como substantivos individuais quanto como compostos. Significados identificados:

YIN

MICHAELIS: No pensamento oriental, o princípio feminino, considerado passivo, terrestre, frio e obscuro, que convive com o *yang*, em posição oposta.

YANG

MICHAELIS: No pensamento oriental, o princípio masculino, considerado ativo, celeste, quente e luminoso, que convive com o *yin*, em posição oposta.

YIN-YANG

DICIONÁRIO ONLINE DE PORTUGUÊS: No pensamento oriental, as duas forças ou princípios que, simultaneamente complementares e opostos, abrangem todos os aspectos e fenômenos da vida, e que são representados por um círculo dividido ao meio por uma linha contínua constituída de curva e contra-curva.

Nesse contexto, é possível observar que a(s) palavra(s) foram reconhecidas e incorporadas à língua portuguesa no que se caracteriza como empréstimo semântico e lexical. Os símbolos foram amplamente espalhados e, por isso, contaram com a definição de sentido nos dicionários. Porém, ainda existe a questão de serem considerados substantivos separados ou um substantivo composto. Segundo Sandmann (1991), o critério de definição para duas palavras serem consideradas uma unidade é o semântico. Por conseguinte, deve-se analisar o significado das duas palavras e ver se, desatreladas uma da outra, elas possuem significados diferentes do que em sua união. No caso de *yin* e *yang*, que representam na China a harmonia entre a fênix e o dragão ou o tigre e o dragão, existe o sexo feminino e o masculino como elementos de, respectivamente, força feminina passiva e força masculina ativa. No entanto, quando unidos, eles passam a ter o significado metafórico de equilíbrio natural entre todas as coisas (Seganfredo, 2013).

Outro caso se apresenta nos itens lexicais *madeira, fogo, terra, metal e água*, que são caracterizadas como substantivos da língua portuguesa e, segundo a cultura chinesa, são elementos naturais que simbolizam as características draconianas. Nesse contexto, a madeira representa a amplitude e o crescimento, o fogo é a mutação e a energia, a terra simboliza a estabilidade e a nutrição, o metal representa força e clareza e a água denomina a fluidez e a flexibilidade (Seganfredo, 2013).

No caso dessas entradas lexicais, há um empréstimo linguístico de caráter apenas semântico, pois as palavras já existiam previamente na língua e só foram atribuídas a um novo conceito (Sandmann, 1991). Algumas das palavras possuem significados similares aos concebidos no ocidente e por isso destacam-se as concepções de madeira e metal como um dos principais elementos naturais, que divergem com a teoria ocidental. Ao observar esses dois elementos no dicionário e analisar se

são trazidas as definições diversificadas para a palavras que encorpam o léxico da comunidade de falantes da sociedade taoísta do Brasil, se encontra apenas uma definição cultural da palavra madeira, destinada ao grupo de falantes dos seringueiros, que define a palavra como “árvore de borracha” (Michaelis, 2023), mas se ausenta o simbolismo na cultura chinesa. O mesmo caso acontece com metal, que no dicionário é definido sem precedentes culturais.

Sob outro aspecto, restam os dragões em si na análise dos símbolos draconianos presentes na religião taoísta do Brasil. A parte do corpus destinada aos dragões é composta de substantivos próprios. Todos eles são constituídos por uma estrutura similar no que diz respeito à formação morfológica imediata, ou seja, são substantivos formados pelo processo de composição (Rocha Lima, 2013) e apresentam a seguinte estrutura, utilizando-se do RAE brasileiro: [Long (substantivo) + x (substantivo) = substantivo].

Apenas um dos nomes próprios foi traduzido para o português, sendo o que curiosamente apresenta o substantivo *Long* na frente de sua composição, diferentemente dos outros, os quais apresentam-no ao final. O item lexical citado é *Longwang*, nomeado pela cultura brasileira como “Rei Dragão” em sua tradução direta. Nesse caso, o empréstimo linguístico que ocorre é apenas semântico, diferentemente dos outros dragões, nos quais existe, ainda, o uso das expressões em mandarim, o que os classifica também como empréstimos lexicais (Sandmann, 1991).

Quanto a essas palavras do corpus, primeiramente será analisada a palavra “LONG”, que integra todas as outras. Ela é presente em muitas outras palavras da China, tais como *chénglóng*, que significa ter sucesso na vida, *kǒnglóng* (dinossauro), e *xiǎolóng* (cobra), o que mostra que além de ser um substantivo comum, a palavra possui outras entradas lexicais. (Rocha Lima, 2013).

Outro exemplo do mesmo fenômeno é o dragão *Zhulong*. *Zhú*, do mandarim, significa “iluminado” ou “brilhante”. Assim como na palavra *àzhú*, para “vela”, ou como é no caso de *wax-zhú*, que se traduz “lanterna a óleo”. Ao juntar esse morfema com *long*, ele se modifica para “Dragão Tocha” ou “portador da luz”. Além disso, na versão antiga do nome Zhuyin, quando o morfema *zhú* é utilizado ao lado do morfema *yin*, que

pode ser visto como uma designação feminina do princípio *yin* e *yang* ou como a palavra escuridão, também é possível gerar a o termo “Iluminador da escuridão”.

A mesma situação acontece com outros dragões, pois seus nomes são formados por substantivos concretos (Rocha Lima, 2013) que podem ser parte de outras entradas lexicais e atuar como morfemas constituintes de outras palavras. Por exemplo, os dragões *Shenlong*, *Tiaolong* e *Huanglong* detêm em si palavras que são usadas em outros contextos, mas que pelo processo de aglutinação, tornam-se algo completamente distinto. *Shen* significa “espírito”, o que no contexto denomina a força regente da tempestade, assim como *tiao* traduz-se como “céu”, mas traz o caráter divino e simbólico da palavra, e *Huang* se denomina “amarelo”, mas em conjunto com *long* é o símbolo do poder imperial, pois lembra do Imperador amarelo. Tais assimilações indicam o como o léxico ganha um sentido metafórico muitas vezes no mandarim, assim como na língua portuguesa, quando existe a formação de um substantivo composto (Sandmann, 1991).

Por outro lado, existem aqueles em que as palavras apresentam um significado mais literal, como é o caso dos dragões *Longwang*, *Jiaolong* e *Panlong*, cujos significados são mais simplistas. *Wang* significa “rei” e simplesmente denomina Rei Dragão, *jiao* se mostra como “rio” e *pan* como “curva”. Nesse caso, as palavras não se enquadram nas regras morfológicas da língua portuguesa, mas são semelhantes às características da língua inglesa, com suas *compounding words*.

5 CONCLUSÃO

O corpus selecionado possui grande produtividade lexical no que diz respeito ao caráter de empréstimo linguístico semântico e lexicográfico, possuindo uma gama de palavras que foram incorporadas a um grupo de falantes da cultura brasileira. No corpus existem unidades lexicais dicionarizadas na língua portuguesa e outras cujas entradas lexicais antigas e importantes ainda não foram incorporadas, como é o caso da palavra “dragão”. Há também a questão metafórica de algumas palavras, a qual mostrou-se interessante na dicionarização do conceito de *yin* e *yang*, que implica o fato de elas serem consideradas uma unidade ou não.

No entanto, ao final, levanta-se a questão das fontes escassas para a realização do trabalho. A cultura da china é amplamente presente no Brasil, mas existem poucas informações sobre os símbolos que a incorporam. Todavia, isso não impede que os símbolos sejam usados por comunidades diversas, o que gera uma grave situação no que diz respeito à apropriação cultural. Na questão da figura draconiana, é comum a utilização de seus símbolos em tatuagens, adereços e roupas.

Uma das comunidades que faz uso dos símbolos de dragões da religião taoísta é a do estilo *hip-hop*, principalmente no que diz respeito à decoração nas roupas. Um ramo de pesquisa interessante seria investigar os símbolos draconianos nessa comunidade de falantes e observar se novas entradas lexicais são atribuídas aos seus sentidos originais.

6 CORPUS

Substantivos Próprios

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<i>Long</i>	<i>Long</i> , do mandarim, significa “dragão”. Símbolo de prosperidade e paz.	<i>Long</i> é o dragão sagrado da cultura chinesa, uma das
<i>Longwang</i> (Substantivo masculino)	<i>Long</i> , “dragão” + <i>wang</i> , “rei” ou <i>Sihāi Lóngwáng</i> , soberano dos dragões dos quatro mares ou <i>Lóngsbén</i> , divino dragão. <i>Lóngwáng</i> é o dragão considerado soberano sobre os quatro mares e dos outros dragões dentro da religião taoísta, o qual detém de um espírito de guerreiro que é caracterizado pela cor vermelha. Em sua forma física, geralmente é representado com uma cauda de serpente, barba comprida e chifres afiados imponentes. Sua simbologia está centrada pela ideia de prosperidade.	<i>Lóngwáng</i> é o pai simbólico do primeiro imperador chinês. Segundo a lenda, o primeiro imperador foi concebido intelectualmente, o que transmitiu a sabedoria do dragão aos seus progenitores.

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<p><i>Shenlong</i> (Substantivo masculino)</p>	<p><i>shén</i>, do mandarim, “espírito” + <i>long</i>, “dragão”, “espírito do dragão”. <i>Shenlong</i> está relacionado à água, sendo regente das chuvas, do vento e dos poderosos trovões. Sua cor representante é a azul e ele provê as colheitas.</p>	<p>“O dragão <i>Sheng Long</i> era alvejado por todos que moravam em Marcid, por se tratar de um ser sagrado que aparecia somente a cada setenta e sete anos”. A lenda de Kahuama.</p>
<p><i>Tialong</i> (Substantivo masculino)</p>	<p><i>Tiān</i>, do chinês tradicional, “celeste” ou “céu” + <i>long</i>, “dragão”, “dragão celestial”. Também conhecido como <i>Tianlongzha</i>, que é a tradução chinesa da palavra <i>Draco</i>, que descreve uma constelação. A constelação é Dragão Azul, caracterizada por ser o quinto signo no zodíaco chinês. Crianças nascidas durante o período desse signo são consideradas de boa sorte. O dragão simboliza principalmente a beleza.</p>	<p>O dragão <i>Tialong</i> é um estandarte chinês comum. Um exemplo é a localidade Grutas de Tianlongshan, um belo templo construído mesclado com rochas no alto de uma montanha, cuja tradução literal é “A montanha do Dragão Celestial”.</p>
<p><i>Zhulong</i> (Substantivo masculino)</p>	<p><i>zhú</i>, do mandarim, significa “iluminado” ou “brilhante”. Assim como na palavra <i>àzhú</i>, para “vela” ou, como é no caso de <i>de wax-zhú</i>, que se traduz como “lanterna a óleo”.</p> <p>Quando juntamos esse morfema com <i>-long-</i>, ele se modifica para “Dragão Tocha” ou “portador da luz”. Na versão antiga do nome <i>Zhuyin</i>, quando o morfema <i>zhú</i> é utilizado ao lado do morfema <i>-yin-</i>, que pode ser visto como uma designação feminina do princípio <i>yin</i> e <i>yang</i> ou como a palavra escuridão, também é possível gerara o termo “Iluminador da escuridão”. <i>hulong</i> é um dragão muito conhecido da cultura chinesa, cuja origem está relacionada com uma interpretação introspectiva do fenômeno aurora boreal.</p>	<p>“Em quais terras o sol não brilha e como o Dragão Tocha ilumina?” – Canções de Chu (ChuCi).</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<i>Zhulong</i> (Substantivo masculino)	O fato mais impactante sobre ele é que dizem ser tão poderoso que quando seus olhos se abrem é dia e quando se fecham é noite.	“Em quais terras o sol não brilha e como o Dragão Tocha ilumina?” – Canções de Chu (ChuCi).
<i>Zhulong</i> (Substantivo masculino)	Outra anedota é a de que ele não precisa respirar, mas que quando respira, grandes ventos sopram nas montanhas.	“Em quais terras o sol não brilha e como o Dragão Tocha ilumina?” – Canções de Chu (ChuCi).
<i>Yinglong</i> (Substantivo masculino)	<i>Yinglóng</i> , do mandarim, significa “dragão responsivo”. A lenda do dragão tem mil anos, em que já foi chamado de <i>shui bui</i> , “cobra d’água”, o que após muito tempo mudou para <i>kiao</i> , “chifre”, evoluiu para <i>kiaob-long</i> , “dragão com chifres” e depois se tornou <i>ying-lung</i> . Uma crença simbólica sobre o dragão <i>Yinglong</i> é a de que ele ajudou um homem chamado Yu a criar túneis no Rio Amarelo, o que também está relacionado com as técnicas de plantação de arroz na china.	Acreditava-se que o dragão <i>Yinglong</i> era um servo leal do imperador chinês Huang di, que posteriormente também foi imortalizado como um dragão.
<i>Jiaolong</i> (Substantivo masculino)	<i>Jiǎolóng</i> , do mandarim <i>jiao</i> , “rio” + <i>long</i> , “dragão”, “dragão do rio”. No entanto, existem outras traduções para o morfema <i>jiao</i> , como é no caso da palavra <i>jiaren</i> , que significa “peixe” + <i>ren</i> , cuja tradução pode ser entendida como “sereia” ou “pessoa dragão”. Este é um dragão aquático que por vezes pode ser representado com feições ora muito aparentes às de um peixe e ora completamente humanas.	<i>Jiaolong</i> concede boas colheitas de arroz.
<i>Panlong</i> (Substantivo masculino)	<i>pánlóng</i> , do mandarim <i>pan</i> , “curvado”, “enrolado” + <i>long</i> , “dragão”, “dragão enrolado”. Nas imagens tradicionalmente associadas a este dragão, ele está em semicírculo ou dá uma volta completa.	É comum na literatura chinesa se utilizar desse dragão para simbolizar a curva que impede de ascender aos céus.

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<i>Huanglong</i> (Substantivo masculino)	<i>huang</i> , do mandarim, “amarelo” + <i>long</i> , “dragão”, significa “dragão amarelo”. <i>Huanglong</i> é a encarnação religiosa do mito do imperador amarelo chinês.	Sendo um dos mais importantes dragões, <i>Huanglong</i> aparece na bandeira da china dos anos 1889-1912.

Substantivos comuns

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<i>Yin</i> (Substantivo feminino)	No pensamento oriental, o princípio feminino, considerado passivo, terrestre, frio e obscuro, que convive com o <i>yang</i> , em posição oposta.	A energia do <i>yin</i> equilibra-se com a energia do <i>yang</i> .
<i>Yin</i> (Substantivo feminino)	No pensamento oriental, o princípio feminino, considerado passivo, terrestre, frio e obscuro, que convive com o <i>yang</i> , em posição oposta.	A energia do <i>yin</i> equilibra-se com a energia do <i>yang</i> .
<i>Yang</i> (Substantivo masculino)	No pensamento oriental, o princípio masculino, considerado ativo, celeste, quente e luminoso, que convive com o <i>yin</i> , em posição oposta.	A energia do <i>yang</i> prospera em você.
<i>Yin-yang</i>	No pensamento oriental, as duas forças ou princípios que, simultaneamente complementares e opostos, abrangem todos os aspectos e fenômenos da vida, e que são representados por um círculo dividido ao meio por uma linha contínua constituída de curva e contracurva.	O <i>yin</i> e o <i>yang</i> saúdam nosso lar.
Madeira (Substantivo feminino)	A madeira é um dos principais elementos naturais na cultura chinesa.	A madeira é o principal elemento representativo do dragão.
Fogo (Substantivo masculino)	Na cultura chinesa, simboliza a energia, fazendo parte do ciclo natural por incendiar a madeira.	<i>Longwang</i> possui como principal elemento o fogo e está relacionado ao poder imperial.

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
Água (Substantivo feminino)	Elemento natural da cultura chinesa que representa a fluidez e a flexibilidade.	Existem muitos dragões chineses relacionados ao símbolo água. Especula-se que a origem do nome <i>long</i> em chinês, tem a origem ligada ao som da água.
Metal (Substantivo masculino)	O metal é um dos elementos naturais chineses. Está inserido dentro do ciclo pois purifica a água e vem da terra.	O metal representa a força e a clareza de pensamento.
Terra (Substantivo feminino)	A terra é um elemento natural da cultura chinesa, que representa estabilidade e proteção.	Um dos poucos dragões associados a esse elemento é <i>Diaolong</i> .

REFERÊNCIAS

BASILIO, Margarida. **Formação e classes de palavras no português do Brasil**. São Paulo: Contexto, 2004.

CHINESE LANGUAGE CENTER. **Mandarin Chinese Character Etymology**. Disponível em: <https://www.yellowbridge.com/chinese/Character-etymology.php?searchChinese=1&zi=%E6%BB%9D>. Acesso em: 9 nov. 2023.

COLLI, Gelci André. **Religiões da China e do Japão**. Contentus, 2020.

GIOVANI, Bárbara. Arqueólogos descobrem dragão chinês do neolítico feito de conchas. **giz_br**, 29 de agosto de 2023. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/arqueologos-descobrem-dragao-chines- do-neolitico-feito-de-conchas/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

MICHAELIS. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

PORTARI, Douglas. Por que os dragões são tão reverenciados na China? **Superinteressante**, 17 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/adoraveis-dragoes>. Acesso em: 9 nov. 2023.

ROCHA LIMA, C. H. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

SANDMANN, Antônio José. **Competência lexical**: produtividade, restrições e bloqueio. Paraná: Ed. Da UFPR, 1991.

SEGANFREDO, Carmem. **As melhores histórias da mitologia chinesa**. Porto Alegre: Editora L&PM , 2004.

SOUZA e SILVA, M.C.P; KOCH, I.V. **Linguística aplicada ao português**: Morfologia. São Paulo: Cortez, 2000.

SOCIEDADE TAOÍSTA DO BRASIL. Disponível em: <https://taoismo.org.br/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

A PRODUTIVIDADE DOS TERMOS DO DICIONÁRIO *GAMER* PROVENIENTES DA LÍNGUA INGLESA NA LÍNGUA PORTUGUESA: UMA ANÁLISE MORFOLÓGICA

Autora: Juliana Esmanhoto¹

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

Da mesma forma que os falantes de Língua Portuguesa como língua materna são capazes de transformar Regras de Análise estrutural (RAEs) em Regras de Formação de Palavras (RFPs), isto é, analisam as regras da língua e a partir delas criam palavras não institucionalizadas, mas possíveis e compreensíveis ao uso (Rocha, 2008), a comunidade *gamer*, a partir da competência lexical da qual estão munidos como falantes, também são. A palavra “tankar”, por exemplo, apesar de não estar dicionarizada, é um verbo concebível e muito utilizado no âmbito dos jogos.

Nesse sentido, este trabalho tem por objetivo analisar, de forma sincrônica, a partir do levantamento de um corpus de palavras selecionadas (anexo 1), o processo de formação dos neologismos em Língua Portuguesa e, além disso, investigar e classificar os empréstimos linguísticos vigentes entre essa comunidade de falantes, explorando as motivações pelas quais esse estrangeirismo acontece. Tendo em vista o fato de que as palavras utilizadas pela comunidade *gamer* possuem tradução, esta análise trabalha com a hipótese de que os falantes optam pelos empréstimos linguísticos, na maior parte do tempo, apesar da possibilidade de tradução.

A união de indivíduos que compartilham características análogas de estilo de vida, tais como o consumo de produtos culturais semelhantes, o compartilhamento de ideais, sentimentos, símbolos e comportamentos estéticos é uma tendência pós-moderna. Este período, no qual a relativa individualidade dos séculos anteriores é substituída pela ideia

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

de identificação do sujeito com um grupo específico, faz com que este seja parte de uma comunidade emocional, a qual pode ser denominada “tribo” (Santos; Fagundes; Oliveira, 2022).

O estudo dessa dinâmica se torna relevante na medida em que ela se apresenta em diferentes grupos, que permitem ao indivíduo a manifestação social de aspectos particulares que constroem a sua identidade em uma relação dinâmica. Assim é a tribo dos *gamers*, termo proveniente do inglês que denomina o grupo de pessoas amantes dos *videogames*, isto é, que participam do cenário dos jogos eletrônicos de forma amadora, com viés de passatempo ou até, mais recentemente, profissional.

Dessa forma, é evidente que os *videogames*, pelo fato de possibilitarem experiências interativas, a socialização e a comunicação entre sujeitos, além das grandes competições de jogos, as quais denominam-se *e-sports*, e os eventos *gamers*, que ocupam espaços em função desse grupo, constroem socialmente uma comunidade de pessoas com interesses em comum pelos jogos, que juntas formam um território mais que emocional, mas também físico.

A construção de uma identidade “*gamer*”, sobretudo no Brasil, portanto, abrange também uma comunicação especial, pertencente a esse grupo, que é utilizada antes de jogar, na definição de estratégias, por exemplo; durante o jogo, para a comunicação entre os jogadores durante a partida e/ou período e depois do jogo, ao comentarem fora do ambiente dos *videogames* sobre o que se passou. Isso quer dizer que os brasileiros, em especial, desenvolveram como jogadores uma forma muito particular de comunicação, rica em neologismos. Além disso, é possível notar que os jargões dos *games* têm aparecido também dissociados dos espaços dessa comunidade restrita, ou seja, eles têm ultrapassado os limites dos âmbitos de comunicação somente dentro dos jogos e entre jogadores e mostram-se presentes no contexto das redes sociais, conversas informais e produtos culturais que não remetem necessariamente aos jogos, mostrando a possível aderência dos brasileiros ao estilo de fala criado a partir desse grupo.

Dessa forma, o processo de criação de neologismos, as motivações para o empréstimo de radicais provenientes de outras línguas e o estudo das palavras vigentes na língua em enfoque, ainda que não dicionarizadas, são, entre outros, alguns dos objetos dos estudos morfológicos, que dão sustentação para o presente artigo.

2 VIDEOGAMES COMO FENÔMENO CULTURAL, SOCIAL E HISTÓRICO E SUAS ORIGENS

Embora existam alguns possíveis registros anteriores, *Spacewar* é intitulado como um dos primeiros jogos eletrônicos já desenvolvidos, que foi criado por um grupo de estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), em meados do ano de 1960. Esse jogo, no qual duas naves, controladas pelos jogadores, atiram e trocam torpedos entre si, tem uma jogabilidade relativamente simples, entretanto ele despertou grande interesse entre o público em geral, isto é, crianças, adolescentes e adultos que viram na nova tecnologia uma forma interessante e inovadora de diversão. Além disso, *Spacewar* abriu caminho para o desenvolvimento de outros jogos, e mais tarde o ato de jogar estaria já implementado no dia a dia dos cidadãos (Senra; Vieira, 2022).

Assim sendo, os *videogames* são um acontecimento relativamente recente como fenômeno cultural e popular. No decorrer desse tempo, os jogos foram se distinguindo, e divididos em diferentes categorias que dizem respeito ao estilo do visual, o tipo de jogabilidade, o suporte (se são jogados em computadores, consoles, dispositivos móveis, entre outros) e o gênero, por exemplo. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), RPG (*Role Playing Game*), FPS (*First Person Shooter*), *Puzzle*, *Battle Royale*, Luta, Sobrevivência, Simulação e *Sandbox* são algumas das nomenclaturas dadas pela comunidade de jogadores aos diferentes tipos de jogos, que são classificados entre essas e muitas outras categorias e subcategorias.

Portanto, o ato de jogar é uma prática que permite ao jogador a vivência de uma diversidade de experiências interativas, sejam elas realísticas ou fantasiosas, que se vinculam ao prazer e ao ludismo. Além disso, alguns jogos permitem o *multiplayer*, isso é, a possibilidade de jogar em duplas ou grupos, no mesmo ambiente ou on-line. Ainda, outro fator atraente nessa atividade é a competitividade de alguns jogos, que pode ser possível “[...] com outras pessoas, [...] competir contra a máquina, ou competir consigo mesmo, envolvendo tempo, recordes, entre outras coisas” (Senra; Vieira, 2022, p. 6).

No Brasil, o nono levantamento de dados anual da Pesquisa Game Brasil (PGB), uma iniciativa do Sioux Group e Go Gamers em parceria com Blend New Research e ESPM, relatou em 2022 que a quantidade

de *gamers* do país tem aumentado, registrando a marca de 74,5% de sua população que se declarou como jogador de algum tipo de jogo eletrônico, o maior número desde então. Apesar de a pesquisa abranger uma pequena parcela dos cidadãos do país (13.051 pessoas em 26 estados e no Distrito Federal), é evidente que o grupo de jogadores brasileiros tem destaque no âmbito dos *videogames*.

Portanto, tendo em vista os aspectos relacionados às motivações para o consumo de *videogames*, que se associam com a busca de emoções positivas e a percepção de recompensa e satisfação, logo atribui-se uma certa importância social ao ato de jogar (Brock, 2017; Granic; Lobel; Engels, 2014 *apud* Senra; Vieira, 2022), com destaque ao Brasil. Dessa forma, quando a presença do jogo se faz relevante no cotidiano dos cidadãos e nota-se este simbolismo cultural e social, há a necessidade de interpretá-lo sob diversas óticas (Senra; Vieira, 2022, p. 10):

Enquanto fenômeno de consumo, os jogos eletrônicos vêm sendo estudados como experiências que auxiliam os indivíduos a escapar das rotinas e a adquirir um sentido de progresso na vida (MOLESWORTH; WATKINS, 2016). São capazes de produzir oportunidades de transformação para os consumidores, fornecendo formas de experiências e prazer (DENEGRÍ-KNOTT; MOLESWORTH, 2010). Ainda, os jogos eletrônicos são recursos que contribuem para a construção da identidade e para as narrativas de vida dos indivíduos (GOSLING; CRAWFORD, 2011).

Com isso, é perceptível que o *videogame*, sob suas múltiplas faces e possibilidades de jogo, torna-se um objeto social interessante aos estudos sociológicos, históricos e comportamentais na sociedade contemporânea.

2.1 A POSSIBILIDADE DE CRIAR PALAVRAS: REGRAS DE ANÁLISE ESTRUTURAL (RAES) E REGRAS DE FORMAÇÃO DE PALAVRAS (RFPS)

Na medida em que se verifica a Língua Portuguesa como uma língua viva, é constatável a dinâmica da qual ela está constantemente sob influência. Isto significa que, por ser viva, ao passo que os usuários da língua a utilizam, eles vão adaptando-a para suas necessidades comunicativas e para o contexto histórico, social e cultural ao qual estão

inseridos. Nesse sentido, os falantes acabam por deixar de utilizar algumas unidades lexicais, que se tornam arcaicas e obsoletas, ao mesmo tempo que criam outras que se adequem às suas necessidades. A este fenômeno dá-se o nome de neologia, e as palavras que são criadas são denominadas neologismos (Alves, 1990).

Diante disso, ainda que a língua seja flexível a ponto de permitir a criação de vocábulos novos, é evidente que “Uma língua possui as suas estruturas e há algumas regras que devem ser seguidas se alguém quer se comunicar nessa língua”. (Rocha, 2008, p. 34). A partir desse fato, é possível depreender que os falantes de uma língua não precisam necessariamente ser peritos em linguística, consultar uma gramática ou um linguista especializado para, a partir das regras da Língua Portuguesa, criar verbetes e utilizá-los na fala como unidades já vigentes, por exemplo. Esse fenômeno só é possível por conta da existência de um conceito proveniente da linguística gerativa, denominado competência lexical, que faz referência ao fato de que (Rocha, 2008, p. 34):

Nós, usuários de uma língua, possuímos, portanto, uma gramática internalizada, implícita, subjacente, que sabemos manejar adequadamente, intuitivamente, mas que não sabemos descrever, ou melhor ainda, explicitar. Compete à linguística gerativa explicitar essa gramática subjacente e esse será o objetivo deste trabalho no âmbito da morfologia lexical.

Assim, essas regras de análise da língua, que são intuitivamente seguidas pelos falantes e as quais são aplicadas a todo momento em uma situação comunicativa para ouvir, ler, dizer e escrever palavras, são denominadas, distintivamente, Regras de Análise Estrutural (RAEs) e Regras de Formação de Palavras (RFPs) (Rocha, 2008).

Nesse sentido, quando o falante do grupo dos *gamers* expressa palavras que estão institucionalizadas, isto é, que são considerados itens lexicais familiares à Língua Portuguesa como máquina, computador, jogador, teclado e partidinha, os indivíduos envolvidos podem reconhecer a estrutura empregada, tendo a plena consciência de que jogador “vem de” jogar e partidinha “vem de” partida, por exemplo, reconhecendo o item derivante e o derivado. Nesse caso, o indivíduo está empregando uma RAE (Basílio, 1980 *apud* Rocha, 2008).

Logo, de acordo com Rocha (2008) em diálogo com Basílio (1980), o raciocínio empregado pelos usuários pode ser formalizado em jogador, por exemplo, da seguinte forma:

$$[\text{jogar}]_v \rightarrow [[\text{jogar}]_v - \text{dor}]_s$$

Quando um dos usuários da comunidade *gamer* profere um termo novo, isto é, não institucionalizado, como “rushar”, por exemplo, ele estará empregando uma RFP da Língua Portuguesa, que é formalizada como:

$$[\text{x}]_s \rightarrow [[\text{x}]_s - \text{ar}]_v$$

O verbo “rushar”, nesse sentido, é um neologismo que nasce de uma comparação que o usuário intuitivamente faz com outros verbos de primeira conjugação vigentes e institucionalizados da Língua Portuguesa, como andar, falar, dançar e amar, e este neologismo carrega o mesmo valor de sentido que os verbos supracitados. Essa dinâmica significa que a RFP se estabelece através de relações paradigmáticas, isto é, a comparação com unidades lexicais vigentes.

Assim, cabe ressaltar que “toda RFP constitui uma RAE” (Rocha, 2008, p. 42) mas o oposto não é possível, isto é, a RAE $[\text{jogar}]_v \rightarrow [[\text{jogar}]_v - \text{dor}]_s$ corresponde à uma RFP, uma vez que do sufixo -dor derivam-se substantivos como trabalhador, investigador e ilustrador. Entretanto, se aplicarmos a mesma RAE na palavra derivante fabricar, temos $[\text{fabricar}]_v \rightarrow [[\text{fabricar}]_v - \text{dor}]_s$, e observa-se imediatamente que a palavra derivante, **fabricador*, é inexistente na língua, o que expressa que essa RAE não corresponde a uma RFP no Português (Basílio, 1980 *apud* Rocha, 2008).

2.2 PROCESSOS DE FORMAÇÃO DE PALAVRAS

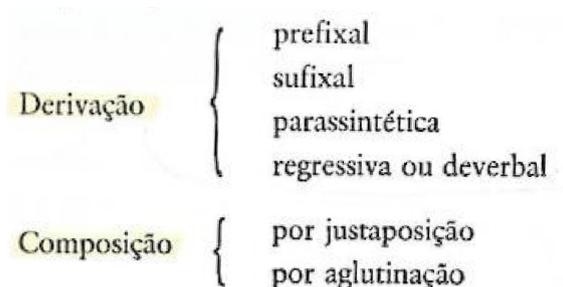
Os fenômenos de formação de palavras podem acontecer de formas distintas, e são denominados entre dois grandes grupos, a depender do processo pela qual a palavra derivada passou, a partir da derivante: derivação e composição.

O processo de derivação se refere à formação de unidades lexicais a partir de outras primitivas, adicionando-se elementos que são carregados de sentido: os prefixos, que são colocados antes da palavra derivante e

os sufixos, que são colocados depois. Já o processo de composição, por sua vez, diz respeito à junção de dois ou mais elementos vocabulares ou radicais de sentidos singulares, que formam juntos uma única unidade com sentido próprio (Lima, 2011).

Temos, portanto, subclassificações dentro desses dois processos, a saber:

Figura 1 – processos de formação de palavras



Fonte: Rocha Lima, 2011

Para a análise, é de maior interesse a compreensão dos processos de derivação sufixal e parassintética e composição por justaposição.

Ao observar a palavra jogador novamente, por exemplo, é compreensível que o radical primitivo, isto é, a unidade derivante, “vem de” jogar, um item léxico muito presente na comunidade dos *gamers*. Ao realizar a depreensão morfemática através da relação paradigmática, ou seja, “separar” as palavras em unidades menores, as desinências, temos:

Quadro 1 – Depreensão morfemática da palavra jogador

Forma	jog	a	dor
Tipo do morfema	radical	vogal temática verbal	sufixo
Significado	se divertir através de um jogo	primeira conjugação	aquele(a) que joga

Fonte: elaboração própria

Observa-se que o sufixo -dor tem função de produzir substantivos de verbos, isto é, ao adicionar -dor à palavra derivante jogar, temos um substantivo derivado, jogador. Nesse caso, a palavra derivada passou por um processo de derivação por sufixação.

O processo de derivação parassintética, por sua vez, segue a mesma direção, ou seja, a unidade é formada por meio da adição de outros elementos. Entretanto, nesse caso, são adicionados prefixo e sufixo simultaneamente a um mesmo radical. Como exemplo, verifica-se, na palavra entardecer, que o prefixo grego en- e o sufixo latino -ecer juntam-se ao radical tard, de modo a formar uma unidade singular, que tem o significado de “cair a tarde”.

Por fim, destaca-se para esta análise o processo de formação de palavras através de composição por justaposição, que, retomando a conceituação supracitada, refere-se ao agrupamento de dois radicais distintos. A palavra girassol, por exemplo, é formada por dois núcleos, sendo gira + sol. Nesse caso, não há perda fônica, isto é, a pronúncia tanto do primeiro elemento quanto do outro permanece a mesma na palavra derivada, o que caracteriza a composição por justaposição (Lima, 2011).

2.3 ESTRANGEIRISMOS E EMPRÉSTIMOS LINGUÍSTICOS

Uma das características que delimita um mundo globalizado é o contato assíduo, em vários aspectos, entre nações do mundo inteiro. Esta relação não se faz menos regular no âmbito linguístico, fazendo com que diferentes línguas se reconheçam de forma coletiva. Assim, deste fenômeno se origina o estrangeirismo, isto é “o emprego, na língua de uma comunidade, de elementos oriundos de outras línguas. No caso brasileiro, posto simplesmente, seria o uso de palavras e expressões estrangeiras no português” (Faraco, 2001, p. 15).

Apesar de a entrada de unidades lexicais provenientes de outras línguas causar um estranhamento, pelo fato de os falantes atribuírem diferentes juízos de valor às línguas estrangeiras, e até ser pauta de disputas nacionalistas, é indubitável o fato de que esta é uma forma de enriquecimento e desenvolvimento do léxico de uma língua, e as causas para esta associação refletem, potencialmente, os aspectos culturais (Alves, 1990).

Em uma primeira observação, é notável que a inserção de elementos lexicais estrangeiros é comum nos casos em que se quer manter um elemento cultural que é externo ao contexto da língua em enfoque. Este caso, em que a palavra “vem crua” da sua língua de origem, se encontra facilmente em vocabulários técnicos, isto é, no âmbito dos esportes, da tecnologia, economia e *games*, por exemplo. Estes termos podem ser seguidos de tradução ou não, dependendo do efeito que busca causar no interlocutor, aquele a quem o texto se dirige (Alves, 1990).

Já em outro caso, quando o estrangeirismo já se mostra mais familiar ao uso na língua em enfoque, isto é, está se integrando gradualmente ao léxico desta, ele pode contar com algumas adaptações gráficas, morfológicas e semânticas (Alves, 1990).

Antônio Sandmann (2020) distingue os empréstimos entre três tipos: lexical, semântico, referido por Alves (1990) como decalque, e estrutural. Neste trabalho, é relevante a compreensão dos empréstimos lexical e semântico.

Cabe aqui destacar que quando o uso da palavra estrangeira demonstra adição de sufixos, especialmente, é sinal de que ela está bem adaptada ao léxico.

2.3.1 EMPRÉSTIMO LEXICAL

O empréstimo linguístico lexical diz respeito ao já mencionado, em que a palavra “vem crua” da língua de origem, que pode contar com adaptações morfológicas e/ou ortográficas. Nesse sentido, estas palavras estrangeiras podem ser entendidas como “palavras adotadas”.

Este tipo de empréstimo pode distinguir-se entre palavras não adaptadas, como é o caso de *jazz* e *output*, que mantêm tanto a ortografia quanto a pronúncia da sua língua de origem. Ainda, existem os termos que estão em processo de adaptação tanto gráfico quanto fonológico, como na palavra *stress*, que ora é grafada e pronunciada conforme a origem e ora adapta-se e aparece como estresse, bem como acontece com a palavra *surf* ou surfe. Por fim, há ainda as palavras adaptadas em Língua Portuguesa, isto é, já estão embutidas no léxico, como é o caso de clube, contêiner e sinuca (Sandmann, 2020).

2.3.2 EMPRÉSTIMO SEMÂNTICO OU DECALQUE

A tradução ou substituição dos morfemas caracteriza, por sua vez, o empréstimo semântico, ou também referido como decalque. Este tipo de empréstimo “consiste na versão literal do item léxico estrangeiro para a língua receptora” (Alves, 1990, p. 79). Isso significa que a palavra estrangeira é traduzida, literalmente, para a língua em enfoque.

Este tipo de empréstimo pode acontecer com ou sem alteração da estrutura da palavra. Nesse sentido, como exemplos, Sandmann (2020, p. 73) cita:

spaceship para espaçonave não há alteração de estrutura; já de spaceship para nave espacial a estrutura é alterada. Outros exemplos de empréstimo com alteração da estrutura: arranha-céu (sky-scraper), cachorro-quente (hot-dog). Exemplos em que não há alteração da estrutura: agente-laranja (agent-orange), alta-costura (haute-couture), alta fidelidade (high fidelity).

2.4 ABREVIACÕES

As abreviações são, bem como os outros fenômenos de produtividade lexical supracitados, muito ricas no processo de criação de palavras, decorrentes da necessidade de brevidade da comunicação moderna. Sandmann (2020) elenca uma série de possibilidades nesse sentido, e entre eles se destacam, para esta análise, os seguintes: tipo “OTN”, tipo “CAL” e tipo “maxi”.

Tanto no tipo “OTN” quanto o tipo “CAL”, denominados por Sandmann, formam-se unidades léxicas através da união de diversas palavras de um sintagma pelos seus fonemas iniciais.

No entanto, os dois tipos se distinguem a partir da possibilidade de pronúncia da abreviação criada ou não. Em abreviações como Enem (Exame Nacional do Ensino Médio) e SUS (Sistema Único de Saúde), observa-se que é possível pronunciar a abreviação dos sintagmas da mesma maneira que uma palavra que não provém desse processo, pelo fato de seguirem a sequência fonológica vernácula da Língua Portuguesa.

Contudo, é possível que o resultado da abreviação dos sintagmas não cumpra com essa regra sonora, como é o caso de DCE (Diretório Central dos Estudantes), TV (Televisor) e PC (Personal Computer). Nesse caso, a pronúncia segue a soletração das letras, sendo dê-cê-ê, tê-vê e pê-cê respectivamente.

Já no caso de abreviações do tipo “maxi”, leva-se em consideração a palavra complexa, isto é, que possui mais de um morfema, usando parte dela. O efeito semântico da palavra complexa, isto é, de sentido, é recuperado na abreviação de acordo com o contexto em que está empregado. Dois exemplos elencados por Sandmann são o uso de pós, no lugar de pós-graduação e pré, no lugar de pré-escola.

3 METODOLOGIA

Para esta análise, um *corpus* de palavras provenientes dos falantes da comunidade *gamer* foi reunido, totalizando 34 verbetes. Esta amostra foi recolhida de vídeos públicos da plataforma Youtube, de publicações do Twitter, atual X, e de sites destinados à informação sobre *videogame*, além de dicionários informais on-line, *chat* de jogos e situações comunicativas pessoais acontecidas durante os jogos.

Em seguida, as palavras foram organizadas em três grupos, seguindo o critério de formação morfológica de cada verbete, isto é, se são palavras institucionalizadas em Língua Portuguesa, se são empréstimos ou se são neologismos com radicais estrangeiros, tendo em vista a grande incidência de termos estrangeiros no *corpus*.

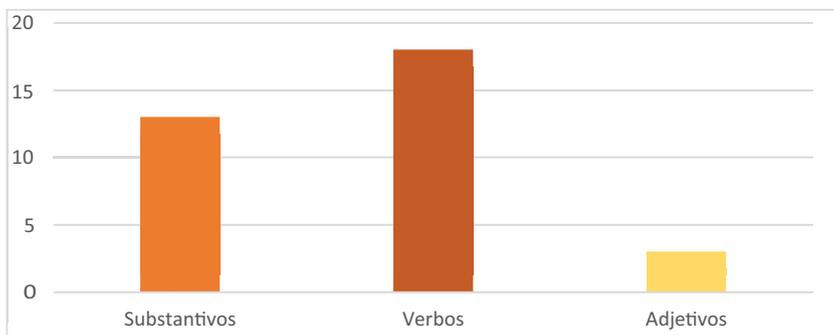
Para uma organização mais clara da amostra de palavras, uma tabela (anexo 1) foi elaborada, contendo três colunas: palavra, que diz respeito à forma; significado, que aborda o que o verbete significa quando utilizado no contexto dos *games* e, por fim, contexto de uso, isto é, uma situação real na qual ele foi utilizado. Além disso, a tabela contém informações como a tradução do verbete, caso necessário, além da origem etimológica e classe a qual a palavra pertence.

Por fim, os conhecimentos construídos ao longo da disciplina de Estudos Morfológicos e Lexicais do curso de Letras Português-Inglês, ministrada pela professora Dr.^a Cristina Yukie Miyaki, foram aplicados às palavras, a fim de analisá-las.

4 ANÁLISE DO CORPUS

Em uma primeira observação do *corpus*, é possível observar a seguinte composição, ilustrada através do gráfico, considerando as classes de palavras da Língua Portuguesa:

Gráfico 1 – Composição do *corpus*



Fonte: a autora, 2023

Analisando os dados, é possível constatar que há a incidência, exclusivamente, de substantivos, verbos e adjetivos, o que demonstra que o corpus não contém palavras de outras classes gramaticais como artigos, preposições e conjunções.

Esta incidência se faz justificável por conta do conceito de “palavras de classe aberta” e “palavras de classe fechada”, da gramática do português culto falado no Brasil: palavras de classe aberta, organizada por Rodolfo Ilari (2014), que constrói um dos critérios de produtividade lexical, isto é, existem classes de palavras que são mais flexíveis para a criação de neologismos, adição de afixos e modificações nos radicais. Nesse sentido, substantivos, verbos e adjetivos compõem, justamente, a classificação de palavras de classe aberta, e permitem uma maior flexibilidade.

4.1 NEOLOGISMOS COM RADICAIS ESTRANGEIROS

A primeira sessão de divisão do corpus corresponde a um grupo de palavras que contém, invariavelmente, um radical que advém de outra

língua, o inglês. Este fato se justifica pelo local conhecido de origem dos *videogames* e, conseqüentemente, das expressões relacionadas a ele, que é o estado de Massachusetts, nos Estados Unidos. Além disso, as palavras foram reunidas pelo fato de todas, apesar do radical estrangeiro, seguirem um modelo de formação canônico da Língua Portuguesa, isto é, todas as palavras coletadas passaram por algum tipo de processo de derivação.

A amostra coletada nesta divisão conta com 13 verbos e 1 adjetivo. Tendo em vista esse fato, a investigação se dará em dois momentos, seguindo esta ordem.

4.1.1 VERBOS: DERIVAÇÃO SUFIXAL

No caso dos verbos encontrados, é relevante elucidar que, por conterem um radical estrangeiro, eles se formaram, em Língua Portuguesa, por derivação sufixal, por conta das adições colocadas pelos falantes ao final das palavras. Nesse sentido, alguns exemplos de unidades lexicais que condizem com esta regra são *cheatar*, *rushar* e *tankar*.

Observa-se que essas unidades, assim como as formas verbais institucionalizadas em Língua Portuguesa como *amar*, *cantar* e *dançar*, contêm a desinência mais redutível dos verbos, o morfema que exprime o infinitivo. Nesse caso, essas palavras privilegiam a forma mais comum do infinitivo, sem apresentar alomorfes, isto é, morfemas que têm formas diferentes e mesmo significado. Essa mesma regra se aplica a outros termos do *corpus*, como *trollar*, *upar*, *dropar*, *lagar* e *tiltar*.

De forma geral, portanto, tem-se a seguinte depreensão morfe-mática para esses termos, de forma generalizada:

Quadro 2 – depreensão morfe-mática da palavra *gankar*

Forma	Gank	a	r
Tipo do morfema	Radical	Vogal Temática verbal	Desinência verbo-nominal
Significado	Emboscada, ataque surpresa	Primeira conjugação	Infinitivo

Fonte: A autora, 2023

Além da desinência de infinitivo, é possível depreender, em todos os exemplos, a vogal temática verbal “a”, que está presente em verbos de primeira conjugação. Essa assertiva é justificada pelo fato de que, geralmente, a primeira conjugação é privilegiada em neologismos verbais.

Observando o fato de que os neologismos aqui exemplificados funcionam da mesma forma que unidades lexicais verbais já vigentes na língua, logo é possível constatar que eles podem também se flexionar seguindo as mesmas desinências verbais, que são exclusivas dessa classe de palavras.

Assim, é comum que os falantes profiram expressões como *trollei*, *cheatou*, *cheatado*, *uparam*, *tiltarei*, *tiltaremos*, *trollaram* e *tankei*, por exemplo. Nesse sentido, nota-se a presença de flexões modo-temporais e número pessoais canônicas na Língua Portuguesa, nas formas conjugadas desses neologismos. Este fato implica determinar que as desinências desses verbos, isto é, as partes, seguem um padrão em relação aos verbos institucionalizados na língua, como a equivalência da desinência modo-temporal *-re*, futuro do presente do indicativo e *-mos* desinência número-pessoal, referente à primeira pessoa do plural, tanto em *tiltaremos* quanto em *cantaremos*, por exemplo. Alguns contextos de uso reais possíveis dos neologismos citados na comunidade de *gamers* são:

- (1) “Mano eu já joguei com ele e ele n **cheata** e nunca **cheatou**, ele tem mesmo mira mt boa.”
- (2) “Eles **trollaram** muito”
- (3) “Fiquei algumas horas jogando wow com o neves e **upei** um total de 3 lvls.. o classic ta muito massa”

Já sobre os radicais desses verbos, que se configuram como empréstimos da Língua Inglesa, é observável que a forma, isto é, a ortografia, permanece a mesma, sendo eles *cheat*, *rush*, *tank*, *troll*, *up*, *drop*, *lag* e *tilt*. Por esse motivo, este estrangeirismo nos neologismos coletados da comunidade *gamer* é caracterizado pelo empréstimo lexical e semântico, com adaptações fonológicas, isto é, na pronúncia.

4.1.2 ADJETIVO: DERIVAÇÃO PARASSINTÉTICA

O verbete encontrado no *corpus* é apenas um: intankável. Este neologismo exprime a função, no discurso, de qualificar negativamente um sujeito, no sentido de que este é intolerável, desagradável. Nesse caso, alguns contextos reais de uso são, respectivamente:

- (4) **Intankavel** essa menina
- (5) Isso aqui foi **intankavel**
- (6) A cara e reação do Brigadeiro é **intankavel** bicho

Esta palavra corresponde, bem como as outras elencadas no grupo de neologismos com radicais estrangeiros, à um processo de derivação. Entretanto, esta palavra é composta pela adição tanto do prefixo In-, de origem latina, que significa negação, privação; e do sufixo -vel, também de origem latina, que forma adjetivos de verbos, nesse caso, tankar. Estes dois afixos são adicionados simultaneamente ao mesmo radical, o que significa que a palavra é formada por derivação parassintética.

Logo, a RAE depreendida deste processo pode ser tida como:

[In- [x] _v -vel]_v

É identificável que esta RAE corresponde a uma RFP na Língua Portuguesa, tendo em vista a comparação paradigmática com outros adjetivos possíveis construídos a partir da mesma relação parassintética, como imparável, imbatível e incansável, por exemplo.

4.2 PALAVRAS INSTITUCIONALIZADAS EM LÍNGUA PORTUGUESA

Na composição do *corpus* foram encontrados, também, verbos institucionalizados em Língua Portuguesa e que não contém radicais do inglês, como é o caso de jogar, banir, reportar e matar, que são recorrentes no vocabulário *gamer*. Estas palavras são utilizadas com frequência pelo fato de os falantes já estarem familiarizados com elas no discurso. Alguns exemplos de contextos reais de uso desses verbetes, são:

- (7) E foi aqui que **reportei** a katarina, kitei da partida e fui dormir.
- (8) Os 5 campeões mais difíceis de se **matar**.

Nesse sentido, ainda que os verbos sejam institucionalizados, é constatável a possibilidade de que, na verdade, os brasileiros tenham feito um empréstimo semântico ou decalque, isto é, importaram o significado dessas expressões, quando utilizadas no contexto da Língua Portuguesa. Este fato se faz perceptível pela ocorrência de “a katarina tomou *report*”, no lugar de “[...] **reportei** a katarina [...]”, por exemplo. Também é possível encontrar, no lugar de “já já sai o clipe das mortes”, encontremos:

(9) Já já sai os clipes das Kill.

Este fato demonstra, portanto, que apesar de existirem equivalências na Língua Portuguesa para os verbos que são relacionados aos jogos, os falantes usuários dos *videogames* ainda optam por utilizar o equivalente na língua inglesa, com adaptações fonológicas.

4.3 EMPRÉSTIMOS LINGUÍSTICOS

O último agrupamento eleito do *corpus* foi referente às palavras que aparecem em Língua Portuguesa, mas que são, entretanto, empréstimos lexicais (relativo à forma e ortografia) e semânticos (relativo ao sentido). Nessas amostras, é possível identificar fenômenos como derivação por composição, além de alguns tipos de abreviações, que são herdados do contexto estrangeiro dos *games*.

Nesse sentido, algumas amostras encontradas são empréstimos lexicais e semânticos não adaptados nos quais não é possível identificar, sincronicamente, fenômenos de formação de palavras, isto é, são verbetes existentes de maneira autônoma em língua inglesa, que, apesar disso, acabam por absorver sentidos diferentes dos contidos nos dicionários da língua quando utilizados no contexto dos *games*. No esquema a seguir, as unidades lexicais estão listadas em sua forma e semântica. Compete observar que elas são utilizadas com o mesmo sentido tanto em Língua Inglesa quanto em Língua Portuguesa, quando relacionadas aos jogos de *videogame*, e podem contar com adaptações fonológicas nesta segunda.

Quadro 3 – empréstimos lexicais e semânticos do corpus e seus significados

Forma	Semântica no contexto dos <i>games</i>
<i>Skin</i>	Aparência. Ou seja, para personagem, as diferentes roupas e acessórios dele são suas <i>skins</i> . Já para armas, as camuflagens são as <i>skins</i> dela.
<i>Report</i>	Reportar, denunciar um jogador.
<i>Build</i>	Seleção de itens que compõem o personagem, potencializando suas habilidades e características.
<i>Boss</i>	Um <i>mob</i> (monstro) muito mais forte e difícil de matar do que os outros, em outros gêneros Boss é a expressão que indica o último inimigo de uma fase ou mapa.
<i>Gap</i>	Quando um ou mais jogadores de uma posição são melhores que seus adversários na mesma posição.
<i>Skill</i>	Expressão que designa a <i>habilidade</i> de um personagem.
<i>Lag</i>	Quando sua internet está com uma conexão instável e lenta, fazendo com que seu jogo on-line tenda a sofrer certos <i>delays</i> .

Fonte: a autora, 2023

Além disso, nesta divisão do *corpus* encontram-se também palavras que se caracterizam pelo empréstimo lexical e semântico, e, ademais, formadas por um processo de abreviação. É o caso da palavra EXP, abreviação do sintagma *Experience Points*, na qual os fonemas iniciais deste sintagma são utilizados para compor a palavra derivada. Além desta, aparece no *corpus* também a expressão DLC, que por sua vez é a abreviação do sintagma *downloadable content*, e segue o mesmo padrão.

Outro fenômeno de abreviação contido no *corpus* é caracterizado pela utilização de apenas uma parte da palavra complexa, isto é, que contém mais de um morfema, no lugar do todo. Algumas manifestações desse tipo de abreviação são os verbetes: *Frag*, de *fragging* (uma gíria militar, em inglês) e *Char*, abreviação de *character*.

Por fim, o fenômeno de formação de palavras por composição também se faz presente na amostra coletada, sendo *Team Fight* e *Cool-down* exemplos encontrados. No caso de *Team Fight* uma composição

por justaposição, existe a junção de dois radicais, mais especificamente substantivos, que formam um substantivo composto. Logo, a formalização desta regra é:

$$[[X]_s + [X]_s]_s$$

Já no caso de *Cooldown*, há a junção do adjetivo *cool* e do advérbio *down*, formando um substantivo composto por justaposição. Logo, temos:

$$[[X]_{a\downarrow j} + [X]_{a\downarrow v}]_s$$

5 CONCLUSÃO

A investigação deste pequeno *corpus* de palavras provenientes da comunidade *gamer* permite a constatação de que boa parte do vocabulário utilizado por esses falantes provém da língua inglesa, tendo em vista o fato de que no mesmo local onde se originaram os *videogames*, também as expressões relacionadas a eles tiveram origem. Assim, esta pesquisa aponta para a compreensão de que embora as expressões estrangeiras tenham um equivalente em Língua Portuguesa, os falantes brasileiros que jogam *videogame* optam, regularmente, por utilizar a expressão originada no inglês.

Além disso, é relevante o reconhecimento científico da capacidade de criação lexical dos falantes, que contribuem para o enriquecimento do léxico da Língua Portuguesa através de estrangeirismos e neologismos, assim como a emergente comunidade dos *gamers*.

Desse modo, pelo fato de a amostra coletada ser uma pequena parte de um léxico vasto, é de interesse da temática o estudo de outros verbetes, a fim de comparar diferentes contextos no qual são utilizados, bem como diferentes públicos que os utilizam em contextos fora da comunidade e também em situações comunicativas mais formais, por exemplo.

Ademais, cabe uma análise mais aprofundada de fenômenos que envolvem este estudo, como a investigação de adaptações ortográficas e fonológicas divergentes dentro desta comunidade, e quais delas são dominantes na comunidade, além de justificativas científicas para essas escolhas linguísticas

REFERÊNCIAS

ALEGRIAA, Nuno. Mano eu já joguei com ele e ele n cheata e nunca cheatou 🙄 ele tem mesmo mira mt boa. 3 set. 2023. X: @nunoalegriaa. Disponível em: <https://twitter.com/nunoalegriaa/status/1698441490580623391>. Acesso em: 10 set. 2023.

ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Série Princípios, 1990. 93 p.

As gírias que todo gamer deve conhecer. **S.O.S. Tecnologia e Educação**, 12 set. 2017. Disponível em: <https://www.sos.com.br/noticias/games/as-girias-que-todo-gamer-deve-conhecer#:~:text=Frags%20-%20Em%20jogos%20disputados%20em,como%20abates%2C%20assistências%20e%20mortes>. Acesso em: 08 set. 2023.

CINDRA, Otavio. Glossário gamer: entenda palavras e expressões usadas pelos jogadores: conhecendo o vocabulário, você compreende contextos in-game e até fora dele. **GoGames**, 13 dez. 2022. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/glossario-gamer/>. Acesso em: 31 ago. 2023.

CIRIACO, Douglas. O que é Cheater? **TecMundo**, 17 out. 2008. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game/761-o-que-e-cheater-htm#:~:text=Cheater%20é%20um%20termo%20em,e%20assim%20adquirir%20algum%20privilégio.&text=Cheat%20significa%20trapaça%2C%20logo%2C%20cheater%20quer%20dizer%20trapaceiro>. Acesso em: 8 set. 2023.

CODES, Nathan on. O Momento mais engraçado do debate: Paulo Kogos X Marcelo Brigadeiro (+Nando) foi esse pra mim. A cara e reação do Brigadeiro é intankavel bicho kkkkkkkk, parecia um episódio do Casseta & Planeta, The Office sei lá kkkkkkkk Vilela é o Guru do Entretenimento, genial! 4 nov. 2023. X: @NathanOnCodes. Disponível em: <https://twitter.com/NathanOnCodes/status/1720818542012944692>. Acesso em: 08 nov. 2023.

Descionário: Healar. Disponível em: <https://pesquisa.la/wiki/Descionário:Healar>. Acesso em: 09 set. 2023.

Dicionário Informal. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/diferenca-entre/boss/mob/>. Acesso em: 12 set. 2023.

Dicionário Informal. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/diferenca-entre/char/jogo/>. Acesso em: 12 set. 2023.

Dicionário Inglês escolar Michaelis. 2 ed. São Paulo: editora Melhoramentos, 2008. Utilizado para as palavras: skin, build, boss.

Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br>. Acesso em: 13 set. 2023. Utilizado para a palavra banir.

Dicionário Priberam. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org>. Acesso em: 13 set. 2023. Utilizado para as palavras reportar e jogar.

DUELISTA, Dudu. HEMODRENARIO TA ROUBADISSIMO, VOLTEM A FAZER COM FREQUENCIA (só n esquece de banir renekton q ta injusto a lane contra de hemo). 3 set. 2023. X: @DuduDuelista. Disponível em: <https://twitter.com/DuduDuelista/status/1698349746694275230>. Acesso em: 10 set. 2023.

Eu tanko, tu tankas: entenda as expressões do mundo gamer. **EbacOnline**, 01 jun. 2023. Disponível em: <https://ebaconline.com.br/blog/dicionario-gurias-gamer#:~:text=Rushar,que%20rushar%20todas%20as%20séries>". Acesso em: 09 set. 2023.

FARACO, Carlos Alberto. **Estrangeirismos**: guerras em torno da língua. 3ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2004. 221 p.

GeekVerse Festival: estrelas do universo geek e gamer marcarão presença: estão confirmados nomes como Nyvi Estephan, Muca Muriçoca, Gordox, Hiago dos Vídeos e muitos outros destaques do segmento. R7, 14 set. 2023. Disponível em: <https://jornaldebrasil.com.br/blogs-e-colunas/game-life/geekverse-festival-estrelas-do-universo-geek-e-gamer-marcarao-presenca/>. Acesso em 14 set. 2023.

GLOSSÁRIO GAMER: ENTENDA PALAVRAS E EXPRESSÕES USADAS PELOS JOGADORES. GoGames. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/glossario-gamer/>. Acesso em: 11 set. 2023.

Gramática do português culto falado no Brasil: palavras de classe aberta. Organizador Rodolfo Ilari. São Paulo: Editora Contexto, 2014.

HAN, Victor. cara, tava tiltado com isso agorinha... deprimente de mais a falta de representatividade na mídia nesse país. tem tantos atores amarelos no brasil, conheço alguns amigos talentosíssimos! mas enfiam uns brancos se vestindo de "oriental" da forma mais estereotipada possível. bad. 5 ago. 2022.

X: @victorrhan. Disponível em: https://twitter.com/victorrhan/status/1555391664704917504?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ct.%20wcamp%5Etweetembed%7Ctwtterm%5E1555391664704917504%7Ctwgr%5Ef08a23bbe9b3f77ed55a7090e7c6bf234ab2633e%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Febaconline.com.br%2Fblog%2Fdicionario-gurias-gamer. Acesso em: 09 set. 2023.

HELFO, Pedro. E foi aqui que reporte i katarina, kitei da partida e fui dormir. 17 mai. 2023. X: @HelfoPedro. Disponível em: <https://twitter.com/HelfoPedro/status/1658710280828854272>. Acesso em: 10 set. 2023.

HENRIQUE, Jorge. Starfield: quando os DLCs serão lançados? Todd Howard da Bethesda não cede. WindowsClub, 10 set. 2023. Disponível em: <https://windowsclub.com.br/starfield-quando-os-dlcs-serao-lancados-todd-howard-da-bethesda-nao-cede/>. Acesso em: 12 set. 2023.

HÖFKE, Letícia. Dicionário gamer: veja o significado de alguns termos usados na comunidade. **Clube do videogame**, 22 jul. 2022. Disponível em: <https://clubedovideogame.com.br/dicionario-gamer/>. Acesso em: 08 set. 2023.

KEHDI, Valter. Morfemas do português. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

LENDAS, Ilha das. O after do CBLOL promete! Kennzy e Brance já estão preparados pra mais um dia de IRL e o Brucer vai colar em. Já prepara o Dorflex pra tankar que o dia vai ser longo! 9 set. 2023. X: @ilhadaslendas. Disponível em: <https://twitter.com/ilhadaslendas/status/1700614991592751610>. Acesso em: 10 set. 2023.

Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa, 4 ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010. Utilizado para a palavra jogar.

MONTOVANI, Igor. [Guia Prático] Como upar rápido no LoL. Chegue no lvl 30! **MKTesports**. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/league-of-legends/como-upar-rapido-lol/#:~:text=Mas%20uma%20partida%20é%20o,te%20garante%20aproximadamente%2090%20pontos>. Acesso em: 11 set. 2023.

MONTOVANI, Igor. O que é upar? O que é dropar? Origem do termo e exemplos. **MKTesports**. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/dicionario-gamer/o-que-e-dropar/>. Acesso em: 8 set. 2023.

MONTOVANI, Igor. O que é upar? O que é dropar? Origem do termo e exemplos. **MKTesports**. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/dicionario-gamer/o-que-e-lag/>. Acesso em: 8 set. 2023.

MONTOVANI, Igor. O que é upar? Saiba de uma vez por todas de onde vem o termo. **MKTesports**. Disponível em: <https://mktesports.com.br/blog/dicionario-gamer/o-que-e-upar/>. Acesso em: 8 set. 2023.

NASCIMENTO, Raphael. Tipos de jogos: todos os gêneros e subgêneros de jogos eletrônicos. Liga dos Games. Disponível em: <https://www.ligadosgames.com/tipos-de-jogos/>. Acesso em 05 set. 2023.

OLIVEIRA, Igor. Elden Ring: confira alguns dos bosses mais difíceis do jogo. TechTudo, 21 jun. 2022. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2022/06/elden-ring-confira-alguns-dos-bosses-mais-dificeis-do-jogo.ghml>. Acesso em: 12 set. 2023.

OLIVEIRA, Igor. Membros de time do jogador cheato serão punidos no ranking no CS2. **GamersClub**, 27 set. 2023. Disponível em: <https://draft5.gg/noticia/membros-de-time-de-jogadores-banidos-terao-penalizacao-em-ranking-no-cs2>. Acesso em: 22 out. 2023.

Online Etymology Dictionary. Disponível em: <https://www.etymonline.com/search?q=skin&type=5>. Acesso em: 13 set. 2023. Utilizado para a consulta das palavras *skin*, *build*, *Frag*, *Smurf*, *gap* e *skill*.

PONTES, Igor. O que é smurf nos games? **CanalTech**, 16 abr. 2022. <https://canaltech.com.br/esports/o-que-e-smurf-nos-games/>. Acesso em: 08 set. 2023.

RIGON, Daniela. Spacewar: Saiba como foi o primeiro torneio de videogame da história. ESPN, 27 dez. 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5120252/spacewar-saiba-como-foi-o-primeiro-torneio-de-videogame-da-historia. Acesso em: 01 set. 2023.

ROCHA LIMA, C. H. Gramática normativa da língua portuguesa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

SAMP, Dv. Robô trollou lvl 1 e morreu na lane, esse jogo já é da LOUDT. 9 set. 2023. X: @dvsamp_. Disponível em: https://twitter.com/dvsamp_/status/1700550703490429296. Acesso em: 10 set. 2023.

SANDMANN, Antônio José. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1992.

SENRA, K. B.; VIEIRA, F. G. D. O consumo de jogos eletrônicos como um fenômeno social, cultural e histórico. **Signos do Consumo**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. e198043, 2022. DOI: 10.11606/issn.1984-5057.v14i2e198043. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/signosdoconsumo/article/view/198043>. Acesso em: 1 set. 2023.

SEO, live. Expressões em inglês mais usadas nos games. **People Tech and English**, 18 abr. de 2022. Disponível em: <https://www.people.com.br/noticias/entretenimento/expressoes-em-ingles-mais-usadas-nos-games>. Acesso em: 01 set. 2023.

SHIELD, Central. A chefinha soltou a seleção, e hoje puxaram o 1º Banco de Paleta da SHIELD! E no primeiro banco, deu GG Shield. MVP: Pezão. Já já sai os clipes das Kill. 2 nov. 2023. X: @CentralShield. Disponível em: <https://twitter.com/CentralShield/status/1719917230375272842>. Acesso em: 09 nov. 2023.

SIGNIFICADO: TROLL. **Own3d**, 20 dez. 2022. Disponível em: <https://www.own3d.tv/pt-br/blog/dicionario/trol/>. Acesso em: 8 set. 2023.

SILVA, Carlos. Principais gêneros de jogos e suas características: entenda quais são as principais categorias de jogos da atualidade. GoGames, 15 mai. 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/principais-generos-de-jogos/>. Acesso em: 05 set. 2023.

SmiteFire. Disponível em: <https://www.smitefire.com/smite/guides>. Acesso em: 12 set. 2023.

TADEU, Vinícius; TORTELLA, Tiago. Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos: pesquisa Game Brasil revelou que as mulheres representam a maioria dos jogadores no país; população brasileira nunca teve tantos gamers. CNN Brasil, São Paulo, 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/publico-gamer-cresce-e-3-em-cada-4-brasileiros-consomem-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 01 set. 2023.

The Unofficial Elder Scrolls Pages. Disponível em: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Skills>. Acesso em: 12 set. 2023.

WHO, Jeff. Demais! Consegui pq upei um Spirit com resistência de fogo ao máximo kkkk. 30 ago. 2020.

X: @__masterofnone. Disponível em: https://twitter.com/__masterofnone/status/1300186968815529985. Acesso em: 22 out. 2023.

Youtube, 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BLfT_WQp5Lg. Acesso em: 02 set. 2023.

Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KVtySrZ-5FE>. Acesso em: 22 out. 2023.

Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qvvaBxMScg8>. Acesso em: 12 set. 2023.

ANEXOS

ANEXO 1 – CORPUS

Neologismos com radicais estrangeiros

Palavra	Significado	Contexto de uso
Cheatar verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>cheat</i> (trapaça) <i>Cheat</i> + ar Utilizar de <i>cheats</i> , códigos usados para burlar o sistema de jogo e assim adquirir algum privilégio.	“Mano eu já joguei com ele e ele n cheata e nunca cheatou, ele tem mesmo mira mt boa.”
Cheatado	<i>Cheat</i> + ado	Membros de time do jogador cheatado serão punidos no ranking no CS2
Rushar verbo de primeira conjugação)	Do inglês <i>Rush</i> (correr) <i>Rush</i> + ar Ir atrás de um objetivo no jogo com muita intensidade	Se a gente ficar rushando que nem doido, não vai dar boa.
Tankar verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>tank</i> (tanque) <i>Tank</i> + ar Sinônimo de “aguentar”, “suportar” algo	Já prepara o Dorflex pra tankar que o dia vai ser longo!
Tankei	<i>Tank</i> + ei Verbo tankar flexionado no pretérito perfeito do indicativo – primeira pessoa do singular	não tankei o novo ensino médio
Intankável	In + tank + á + vel (adjetivo) Relativo à impossibilidade de tankar	intankavel essa menina
Trollar verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>Troll</i> <i>Troll</i> + ar 1 – É usado para descrever uma pessoa tóxica na Internet; 2 – Fazer uma jogada ruim, prejudicial.	Robô trollou lvl 1 e morreu na lane, esse jogo já é da LOUD

Palavra	Significado	Contexto de uso
Trollei	<i>Troll</i> + (a) + ei Verbo trollar flexionado no pretérito perfeito do indicativo – primeira pessoa do singular	Dessa vez eu trollei
Trollaram	<i>Troll</i> + a + ram Verbo trollar flexionado no pretérito mais que perfeito – terceira pessoa do plural	Eles trollaram muito
Upar (verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>Up</i> (subir ou saltar) <i>Up</i> + ar Ato de realizar atividades no jogo que te rendem experiência e, dessa forma, você sobe de nível.	Fiquei algumas horas jogando wow com o neves e upei um total de 3 lvls.. o classic ta muito massa
Upei	<i>Up</i> + (a) + ei Relativo a upar	Demais! Consegui pq upei um Spirit com resistência de fogo ao máximo kkkk
Dropar (verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>drop</i> (soltar) <i>Drop</i> + ar Quando você ou algum inimigo descartam um item na partida.	“Dropei isso para você”
Lagar (verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>Lag</i> (atraso) <i>Lag</i> + ar Quando sua internet está com uma conexão instável e lenta, fazendo com que seu jogo on-line tenda a sofrer certos delays.	Estou decepcionada com a Garena, porém não estou surpresa, jogo lagado faz uns 3 dias, assim NÃO DÁ!
Tiltar verbo de primeira conjugação)	Do inglês – <i>Tilt</i> (inclinação) <i>Tilt</i> + ar Quando um jogador está irritado e emocionalmente abalado e não consegue manter ou melhorar desempenho na partida.	“cara, tava tiltado com isso agorinha... deprimemente demais a falta de representatividade na mídia nesse país.” representatividade na mídia nesse país.”

Palavras institucionalizadas da Língua Portuguesa

Palavra	Significado	Contexto de uso
Jogar (verbo de primeira conjugação)	Origem etimológica: latim <i>joco</i> , -are. 1– Divertir-se, entreter-se com (um jogo qualquer); 2– Praticar (esporte, ger. de equipe).	Vou jogar um Elden Ring
Joguei	Jog + (a) + ei Verbo jogar no pretérito perfeito do indicativo – primeira pessoa do singular	Joguei bem
Banir (verbo de terceira conjugação)	Origem etimológica: do francês banir. 1 – Deportar; expulsar alguém de um lugar; 2 – Se não cumprir as regras, você toma <i>ban</i> , ou seja, é banido da partida ou do servidor e não pode jogar mais.	HEMODRENARIO TA ROUBADISSIMO, VOLTEM A FAZER COM FREQUENCIA (só n esquece de banir renekton q ta injusto a lane contra de hemo)
Reportar (verbo de primeira conjugação)	Origem etimológica: latim <i>reporto</i> , -are. 1 – Levar de volta, levar para trás, trazer, trazer uma resposta; 2 – Denunciar um jogador por comportamento agressivo e tóxico.	E foi aqui que reportei a katarina, kitei da partida e fui dormir
Matar (verbo de primeira conjugação)	Do latim <i>mactare</i> Assassinar; tirar a vida de alguém; provocar a morte de: matou o bandido; não se deve matar.	OS 5 CAMPEÕES MAIS DIFÍCEIS DE SE MATAR

Empréstimos Linguísticos

Palavra	Significado	Contexto de uso
Skin (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	Origem etimológica: grego <i>pellá</i> , latim <i>pellis</i> “ <i>skin</i> ”; Inglês antigo <i>filmen</i> “ <i>membrane, thin skin, foreskin</i> ” 1 – Pele; 2 – Couro; 3 – Aparência. Ou seja, para personagem, as diferentes roupas e acessórios dele são suas <i>skins</i> . Já para armas, as camuflagens são as <i>skins</i> dela.	Prefiro guardar minhas v- bucks pra quando voltar a skin do Kratos
Report	Latim – <i>reportare</i> Tornar público, contar, relatar Em Língua Portuguesa – reportar	Vou acabar tomando report
Team fight (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	(Sem origem etimológica conhecida. Similar a <i>Team work</i>) 1 – Quando os jogadores dos times estão agrupados e estão duelando. Comum em jogos on-line, principalmente MOBAs.	When you accidentally start a team fight (quando você começa uma team fight sem querer)
XP (EXP) (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	Abreviação de <i>Experience Points</i> (pontos de experiência) (Sem origem etimológica conhecida) São com esses pontos que seu personagem aumenta de nível nos jogos ou que seu perfil sobe de <i>level</i> no on-line.	Para chegar no level 30, você precisa ter por volta de 21300 EXP.
DLC (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	Conteúdo para download (abreviação de <i>downloadable content</i> , em inglês). São conteúdos extras que o jogador pode baixar para um jogo, como fases, personagens, armas e <i>skins</i> , por exemplo.	Starfield terá DLC e expansões, ou pelo menos um desses pacotes já foi confirmado com Shattered Space [...]
Build (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	Origem etimológica: *bheuǝ-, also *bheu-, raiz proto-indo-europeia. Significado “ser, existir, crescer” 1 – Construção física; 2 – Estabelecer, fundar; 3 – Seleção de itens que compõem o personagem, potencializando suas habilidades e características.	Smite build guides for every god in every role created and rated by Smite fans (Guia de builds para cada deus em cada rota criados e avaliados pelos fãs de Smite)

Palavra	Significado	Contexto de uso
Cooldown (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	(Sem origem etimológica conhecida) Em tradução livre, o termo se aproxima de <i>resfriar</i> . É usado para designar o tempo que o personagem demora para recarregar e utilizar uma habilidade novamente.	For example, you may have a weapon with 10% cooldown reduction. If you are using a skill with a 30 second cooldown, then you will only have to wait 27 seconds before using it again – 3 seconds, or 10%, fewer. (Por exemplo, você pode ter uma arma com 10% de redução de cooldown . Se você está usando uma habilidade com 30 segundos de <i>cooldown</i> , você terá que esperar 27 segundos antes de usá-la novamente – 3 segundos, ou 10% a menos.)
Frag (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	Tem origem na expressão <i>fragging</i> – <i>military slang, back-formed verb from slang noun shortening of fragmentation grenade (1918)</i> . (Gíria militar, abreviação de <i>fragmentation Grenade</i>) (Sem origem etimológica conhecida)	Como fazer FRAG BOM e acabar com o JOGO
Frag (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	1 – Em jogos disputados em partidas, a expressão descreve o placar individual de cada jogador, com informações como abates, assistências e mortes.	Como fazer FRAG BOM e acabar com o JOGO
Smurf (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	Origem: Bélgica <i>schtroumpf</i> (uma palavra sem sentido, inventada.) <i>Smurfs</i> são contos alternativos de jogadores com ranque elevado.	Essa Riven é smurf, com certeza.

Palavra	Significado	Contexto de uso
Boss (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	Origem etimológica: do Holandês <i>baas</i> “um mestre” 1 – Chefe, patrão; 2 – Um inimigo muito forte, mais poderoso que o restante; 3 – Um <i>mob</i> (monstro) muito mais forte e difícil de matar do que os outros, em outros gêneros <i>Boss</i> é a expressão que indica o último inimigo de uma fase ou mapa.	Elden Ring: confira alguns dos bosses mais difíceis do jogo.
Gap (utilizado como adjetivo em Língua Portuguesa)	Origem etimológica: do nórdico antigo <i>gap</i> . 1 – An opening in a wall or hedge; a break, a breach (uma abertura em uma parede ou barreira; um rompimento, violação); 2 – Quando um ou mais jogadores de uma posição são melhores que seus adversários na mesma posição.	GG (good game), jungle gap.
Char (substantivo masculino em Língua Portuguesa)	Essa é a abreviação para a palavra <i>character</i> , que descreve os personagens que os jogadores criam em jogos MMORPG.	Meu char no Tibia já tá nível 42.
Skill (substantivo feminino em Língua Portuguesa)	Origem etimológica: Latim 1 – Habilidade, prática, destreza; 2 – Expressão que designa a <i>habilidade</i> de um personagem.	There are 18 skills in Skyrim, each of which determines how well various tasks can be performed. (Existem 18 <i>skills</i> (habilidades) no Skyrim, cada uma determina como irá se sair em cada missão.)
Lag	<i>Lag</i> é quando sua internet está com uma conexão instável e lenta, fazendo com que seu jogo on-line tenda a sofrer certos <i>delays</i> .	Estou com muito lag nessa partida
Gamer (adjetivo)	(Sem origem etimológica conhecida) 1 – Uma pessoa que se dedica aos jogos de computador.	GeekVerse Festival: estrelas do universo geek e <i>gamer</i> marcarão presença

ESTUDO MORFOLÓGICO DA MITOLOGIA LOVECRAFTIANA, OU MYTHOS DE CTHULHU

Autora: Gabriela Siana de Oliveira¹

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

H.P. Lovecraft foi um escritor estadunidense nascido em 1890, em Providence, e falecido em 1937 na mesma cidade. Ele deixou um legado na história do horror sobrenatural literário e sua escrita é marcada por uma linguagem única no que diz respeito a criação e empréstimos de palavras para ambientar e descrever suas tenebrosas narrativas. Dito isto, o artigo analisa os processos de formação de palavras juntamente de uma análise diacrônica do léxico da Mitologia Lovecraftiana, também denominada como Mythos de Cthulhu pelo escritor August Derleth, que teve sua gênese por volta dos anos 1920 e é utilizada e estudada formal, mas principalmente informalmente até a atualidade, sem previsões de perder sua popularidade tão cedo. Este compõe palavras condizentes às criaturas e elementos mitológicos presentes no cosmos de contos escritos por Howard Phillips Lovecraft, escritor americano que revolucionou o horror na literatura por dar origem ao gênero de ficção chamado Horror Cósmico, que explora a insignificância do humano diante da imensidão do espaço e de entidades cósmicas tão arcanas e grandes que nem sequer se importam conosco. Algumas palavras podem se referir a locais fictícios, como a *Universidade Miskatonic* e a cidade de *Arkham*, citada na maioria dos seus contos, além de criaturas míticas como o famosíssimo e marco do horror deus decaído das profundezas do oceano, *Cthulhu*, e o grimório fictício *Necronomicon*, incorporado por incontáveis obras audiovisuais e literárias. A sua popularidade tardia se deve ao sucesso da versão de August Derleth do *Mythos*, amigo de Lovecraft que foi o primeiro a reunir seus escritos e publicá-los na editora em que foi cofundador, a *Arkham House*, criada para o fim de publicar as tantas

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

obras que ele deixou em vida, além de popularizar o termo *Mythos de Cthulhu* e incentivar a antologia de contos do universo. Derleth produziu diversos contos originais dentro do cosmos lovecraftiano como *A máscara de Cthulhu*, que infelizmente era algo mais simplificado que seu predecessor, mas o sucesso desses contos foi o que abriu portas para o que viria a ser o *revival* dos contos de H.P. Lovecraft nunca valorizados ou popularizados enquanto o autor estava vivo.

Deste modo, muitos escritores foram incentivados a utilizar elementos lovecraftianos em suas obras, que resultaram em adaptações para o teatro, quadrinhos, jogos, filmes e series, chegando a ter uma aparição especial do próprio

Lovecraft na sexta temporada de *Supernatural*, além da franquia *Piratas do Caribe* se inspirar em Cthulhu para fazer o antagonista Davy Jones. A música não ficou de fora, com diversos tributos principalmente por bandas de metal, como as conhecidas Black Sabbath e Metallica, a última possuindo músicas chamadas “The Call of Ktulu”, do álbum *Ride the Lightning*, e “The Thing That Should Not Be”, do álbum *Master of Puppets*, inspiradas na mitologia. O falecido e amado primeiro baixista da banda, Cliff Burton, foi responsável por apresentar esses elementos a ela, declarando muitas vezes ser fã de Lovecraft e afirmando seu gosto e influência pelo horror cósmico. Outra obra que se popularizou foi o RPG de mesa *Call of Cthulhu*, com sua primeira publicação no ano de 1981, contando com 7 edições até o presente momento, atualmente considerado como um dos melhores sistemas, que se destacou pelas suas ótimas mecânicas e temáticas diversas. Além disso, o escritor britânico de quadrinhos Alan Moore, frequentemente intitulado como melhor escritor de quadrinhos de todos os tempos, prestou incontáveis homenagens ao escritor em HQs como *The Courtyard* e *Neonomicon*. Além disso, sua influência em quadrinhos se estendeu para o oriente com o popular mangaká Junji Ito, com o clássico mangá de horror *Uzumaki*, em português, “espiral”. Ele é uma transcrição do horror cósmico em eventos sobrenaturais envolvendo espirais, com a famosíssima cena de uma espiral desfigurando o rosto da personagem Kurotani Asani e consumindo seus olhos para dentro de si, que virou marca registrada no horror pop. Além disso, na literatura moderna do horror, o autor se mostra como grande referência para diversos escritores como o

ilustre Stephen King, autor de grandes obras como *O iluminado*, *Carrie*, *a Estranha* e *It*, *a Coisa*, que ganhou diversas adaptações no cinema. Por fim, inúmeros jogos se inspiraram em Lovecraft, como *Baldur's Gate 3*, lançado em agosto de 2023, que conta com o personagem Devorador de Mentes, claramente inspirado em Cthulhu, além de outros elementos lovecraftianos que o rodeiam.

Assim, há uma vasta gama de comunidades que utiliza o léxico do *Mythos*, algumas mais focadas nos livros e filmes, outras mais interessadas nos jogos. Muitas pessoas por vezes nunca chegaram a ler conto algum do autor, mas o conhecem através de diversos artistas que admiram e incorporam o cosmos lovecraftiano em suas próprias obras. Dada a vasta variedade de consumidores das obras que referenciam o *Mythos de Cthulhu* de alguma forma, é delimitado o estudo linguístico por falantes de inglês e português brasileiro, mais interligados com a leitura dos contos originais de H.P. Lovecraft e, secundariamente, outras formas de mídia. Muitos deles se encontram em fóruns, blogs e alguns chegam a produzir vídeos sobre o assunto na plataforma YouTube, variando a idade dos falantes entre 16 e 40 anos. Trata-se de uma comunidade leiga, de fã para fã, que busca compartilhar seus interesses, discutir sobre esse imenso mundo, mas que tem o enfoque na leitura das histórias e fala sobre teorias de possíveis acontecimentos dentro desse universo, sobre a vida do autor e como ela moldou sua obra, além das influências literárias que esculpíram seu estilo (uma obra muito citada na comunidade é a peça *O Rei de Amarelo*, de Robert W. Chambers). As postagens variam de perguntas mais casuais, como uma ordem boa para ler os contos, até discussões sobre as origens de certos elementos, como a língua *Aklo*, em que há blogs que pesquisaram a fundo para descobrir que a primeira menção desta língua foi por Arthur Machen em *Pessoas Brancas*. Com certeza há uma riqueza de uma cultura com expressões e vocábulos próprios, que sem dúvida é muito relevante, tendo em vista como apenas uma pessoa conseguiu revolucionar e inspirar artistas do gênero do horror na arte.

A escolha de estudo desse léxico tem em vista o impacto cultural gigante que a linguagem utilizada tem na cultura pop, como há tantas ramificações de obras artísticas que surgiram de um conjunto de contos tão pouco apreciado pela literatura canônica. Torna-se evidente a

importância desse estudo ao contemplar tamanha influência do autor em tantas obras produzidas, sendo evidente que ela não decairá da cultura popular repentinamente.

Sendo assim, a pesquisa investiga as origens e busca explicar a formação de palavras que H.P. Lovecraft aderiu ou criou para seus contos de horror, há tantas palavras peculiares que é interessante adotar um estudo diacrônico e etimológico dos grupos de palavras delimitados. Para isso, o artigo realiza uma análise etimológica e diacrônica do léxico, descrevendo o processo de formação de palavras e as RAEs de palavras que o autor possivelmente criou. A hipótese da gênese do conteúdo desse vocabulário é de que a maior parte seja composto por empréstimos e há muitos processos de composição, unindo diversos elementos para significar uma palavra. Então, é especulado no artigo que o autor tenha procurado por línguas antigas visto que a premissa do cosmicismo, como ele descreve em seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, é o terror gerado pelo medo do desconhecido, do arcano e perdido. Está claro que o autor se utiliza muito deste recurso por mostrar em diversos contos o gigantesco conhecimento linguístico que possuía, como seu vocabulário geológico em *Nas Montanhas da Loucura*. Ele se utiliza muito de elementos orientais para ambientar um misticismo desconhecido. Lovecraft foi uma pessoa racista e xenofóbica até mesmo para sua época, e muitos dos seus monstros e elementos de horror são espelho de seu medo por miscigenação, imigrantes e não brancos. Sendo assim, há muitas referências a orientalismos, que só provocam sensação de mistério aos ocidentais que pintam uma caricatura de um oriente místico, o qual se encaixa em suas temáticas e são justificados pela sua aversão a diferentes etnias, então seu léxico deve conter muito vocabulário derivado de línguas orientais.

Por fim, as palavras listadas no corpus são produtivas tanto em língua portuguesa quanto em inglesa, pois os termos não sofrem variações significativas o suficiente para haver um estudo morfológico desse léxico para cada uma. Muitas são substantivos criados por formados por processo de composição e de derivação.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

O artigo utiliza Valter Kehdi (1990) para realizar o estudo sincrônico da língua, como identificação de morfemas do português, Rocha Lima (2013) para analisar os processos de formação de palavras que ocorrem no léxico, como derivação, composição, conversão etc. Para o estudo de regras de análise estrutural e de formação de palavras, o estudo usa Assis Rocha (1998). Então, para identificação e estudo de estrangeirismos, Nelly Carvalho (2009).

Para uma análise diacrônica, foram consultados diversos escritores estudiosos de Lovecraft, consultando livros como: *Encyclopedia Cthulhiana*, de Harms (1994), *The Lovecraft Lexicon*, de Antony Pearsall (2005), *An H.P. Lovecraft Encyclopedia*, de Joshi e Shultz (1958), *Selected Letters III*, de Felicie (2011) e *Lovecraft: A look Behind the “Cthulhu Mythos”*, de Carter (1972).

3 METODOLOGIA

A seleção do corpus analisado começou pela investigação da fala da comunidade de jogadores do RPG de mesa *Call Of Cthulhu Sétima Edição* de Mike Manson e Paul Fricker (2021), após eu mesma participar de duas sessões de uma campanha com eles. Quase simultaneamente, foi proposta pela professora Cristina Miyaki, do curso de Letras Português-Inglês da PUCPR, a produção de um artigo de estudo morfológico da fala de uma comunidade de falantes, onde vi oportunidade de explorar o excêntrico léxico com que tive contato anteriormente. Após a terceira sessão, comecei a leitura de *Lovecraft: Medo Clássico Volume I*, um compilado de contos, anotando diversas palavras que poderiam ter utilidade no estudo. Nesse processo, a maioria das minhas anotações foi excluída por não ser produtiva, muitas palavras foram apenas uma escolha estilística do autor, sem significado ou regras produtivas o suficiente para o tipo de estudo proposto.

Algumas das primeiras palavras escolhidas foram tiradas do conto *O Chamado de Cthulhu*, que conta com a frase em uma língua desconhecida: “*Pb’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn*”, que no mesmo conto é traduzido por um dos personagens como “*Em sua casa, em R’lyeh, Cthulhu, morto, aguarda sonhando*”. Por haver uma menção ao personagem

que traduziu este texto ter feito estudos de línguas anciãs para isso, foi levantada a hipótese por mim de que esse tivesse sido seu critério de formação. Mas após pesquisas em inúmeros artigos e livros, como o artigo *Teratonymy: The Weird and Monstrous Names of HP Lovecraft*, de Christopher L. Robinson, foi-me exposto que essas línguas perdidas e misteriosas se resumiam apenas a uma escolha estética e narrativa do autor.

Sendo assim, adotei um critério mais rigoroso que apenas a identificação de palavras incomuns, durante a leitura da metade da primeira edição e o começo da segunda, *Lovecraft: Medo Clássico Volume II*. Passei a identificar palavras que se assemelhavam ao grego, língua com a qual tive contato nas aulas de morfologia da professora Cristina, com a leitura de Rocha Lima, e foram realizadas pesquisas no *Etymonline* e *Merriam Webster*, dicionários de etimologia on-line, descobrindo seus respectivos processos de formação. Foi esse passo que determinou a seleção de muitas palavras e a descoberta de que, sim, havia um pequeno léxico produtivo para uma análise de fato.

O objetivo inicial era de investigar a comunidade de apreciadores tão ávidos desse universo mitológico, como meus colegas de RPG de mesa. Afinal, havia ali o que precisava: pessoas que eram genuinamente fãs disso e que no começo me inspiraram a ir atrás de outras pessoas com essa mesma fervorosidade. Porém, a este ponto, já não era mais possível distinguir se os falantes eram jogadores de RPG, leitores dos contos de Lovecraft, leitores de contos de outros autores que expandiram o Mythos, consumidores de franquias que se inspiraram nesses contos, usuários de fóruns, sites e telespectadores de produtores de conteúdo lovecraftiano no YouTube. Era necessário que fosse mais delimitado quais eram os falantes, pois as palavras candidatas a entrarem no corpus foram se distanciando de uma comunidade sólida. Neste momento, percebi como havia um cosmos imenso de comunidades dentro do que estava pesquisando.

Então, após consultar diversas comunidades na internet, a que mais me chamou atenção foi o *subreddit r/Lovecraft*, uma subcomunidade na rede social de fóruns Reddit. Era bem consolidada, com um léxico riquíssimo e incontáveis postagens, que utilizava muito dos contos para discutir informalmente e fazer postagens por lazer sobre comentários, discussões, teorias, artes feitas por fãs, menções a outras obras do Mythos

de Cthulhu, mas tudo isso sem distanciar o suficiente de seu criador de origem. Neste momento o corpus de verdade começou a surgir e ser analisado.

Após toda essa trajetória de delimitação, o corpus estava pronto e comecei a dividi-lo. Primeiro, por palavras formadas por processo de derivação, como a palavra *Innsmouth*: *Inns* (substantivo) + *mouth* (sufixo), pelo processo de composição como a palavra *Necronomicon*: *Nekros* (raiz grega) + *Nomos* (raiz grega) + *ikon* (raiz grega), também pelo processo de empréstimo linguístico, como *Dagon*, do hebraico דַּגָּן (*Dagān*) e outros, como o processo de conversão. Por fim, palavras as quais eu não consegui definir com uma explicação sincrônica: *Aklo*, e o astro principal dessa mitologia: *Cthulhu*. Elas não se encaixam exatamente em nenhum rótulo, são puramente neologismos, então foi adotado um enfoque diacrônico, com a explicação histórica de sua origem, adquirido por pesquisas em dicionários informais como a Wikipédia, Lovecraft Wiki, e o site Mundo Tentacular. Após isso, foram checadadas todas as referências que eles traziam, descartando o que não foi possível verificar ou estava fora de contexto e mantendo o que era possível confirmar ser verídico, utilizando o referencial teórico mencionado anteriormente.

Todos os termos originalmente foram retirados das edições *Miskatonic* e *Cosmic* de *Lovecraft: Medo clássico*, volumes I e II, da editora Darkside, segundo as menções ao léxico dos contos e ensaios no subreddit *r/Lovecraft*. Na sessão “contexto de uso”, foram utilizados posts de membros deste fórum na língua original, inglesa, e traduzidos para a compreensão dos leitores e analisados em português, pois esse mesmo léxico não é utilizado apenas nesta língua, havendo muitos fãs de muitos países neste fórum, incluindo brasileiros.

4 ANÁLISE DO CORPUS

4.1. PALAVRAS FORMADAS POR COMPOSIÇÃO, EMPRÉSTIMO LINGUÍSTICO E OUTROS TERMOS

Termo: Miskatonic

- Classe gramatical: substantivo feminino.

- Significado: nome da universidade localizada na cidade fictícia de Arkham, detentora de uma das cópias do grimório *Necronomicon*.
- Origem: Lovecraft inventou a palavra Miskatonic a partir de uma mistura de palavras de raiz das línguas algonquianas, segundo a página 432 de *Lovecraft, Selected letters III*. Além de que nomes de locais nas línguas algonquianas são comuns em toda a Nova Inglaterra. O escritor do léxico lovecraftiano, Anthony Pearsall, acreditava que o autor baseou o nome no rio Housatonic, no oeste de Massachusetts e no oeste de Connecticut. Enquanto isso, Daniel Harms, escritor da *Enciclopedia Cthulbiana*, sugere que Miskatonic deriva dos Misqat, uma tribo descendente dos nativos americanos de Massachusetts.
- Processo de formação: Misqat+(Housa)tonic: Composição por aglutinação, há a junção de dois elementos vocabulares com perda fônica. Além disto, há empréstimo linguístico de idiomas indígenas norte-americanos. Como a palavra não existia antes, também pode ser verificado um processo de neologismo.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Found this awesome map of The Miskatonic University on the internet a while back, though you guys may be interested.”

Traduzido para o português brasileiro: “Achei este mapa incrível da Universidade Miskatonic na internet há algum tempo, pensei que vocês poderiam estar interessados.”

Termo: Necronomicon

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: ficcionalmente, é tradução grega do *Al-Azif*, o Livro dos Mortos, um grimório ficcional de magia, escrito pelo árabe louco Abdul Alhazred.
- Origem: os nomes, tanto em árabe quanto grego, foram inventados por Lovecraft utilizando-se se suas línguas referentes. Do grego: *Nekros* (Morto)+ *Nomos* (lei, método, uso) + *ikon* (imagem, aparência, imagem fantasma).

- Processo de formação: Nekros+ Nomos+ Ikon: Composição por justaposição, junção de três vocábulos independentes sem perda fônica significativa e empréstimo linguístico de radicais gregos. Além disso, a palavra é um neologismo por ter sido criada a partir da união desses substantivos.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Hey guys, lemme do a quick explanation. I’m a 20 yo and I’m looking forward to get into reading Lovecraft’s books, but I’m not really sure which one should I read first, so I was on google looking for books and I found the Necronomicon, but I saw videos of people saying there are rites and that kind of stuff, but as I said, I really wanna read Lovecraft’s horror stories. Can you explain me what is The Necronomicon exactly? Or maybe recommend me any good books to read.”

Tradução para o português brasileiro: “Ei gente, me deixem explicar rapidamente. Eu tenho 20 anos e estou ansioso para começar a ler os livros de Lovecraft, mas não estou muito certo de qual eu deveria ler primeiro, então eu estava no Google procurando por livros e eu encontrei o Necronomicon, mas vi vídeos de pessoas dizendo que existem rituais e esse tipo de coisa, mas como eu falei, eu quero muito ler as histórias de horror do Lovecraft. Vocês podem me explicar o que exatamente é o Necronomicon? Ou talvez me recomendar alguns bons livros para ler.”

Termo: Nyarlathotep

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: denominada como o caos rastejante, é uma entidade descrita por Lovecraft como um homem moreno e alto, parecido com um faraó egípcio, um ser que possui mil formas. Ele se difere das outras criaturas, pois a maioria está adormecida nas estrelas, enquanto ele caminha sob forma humana como servo e mensageiro dos deuses acima do panteão.
- Origem: o nome surge de um pesadelo, como o próprio Lovecraft descreve, como “o mais realístico e horrível pesadelo que

eu já experienciei desde os meus dez anos”, em que a entidade e seu nome aparecem, relatado em uma carta a Reinhardt Kleiner. O escritor não criou o nome, apenas o ouviu em um pesadelo, mas há estudiosos que analisam sua etimologia segundo o egípcio arcaico, devido a entidade ser descrita como um homem egípcio e como sendo um faraó das trevas e sempre acompanhado de temática egípcia. Além disso, o autor era um grande leitor de Lord Dunsany, que criou em seu panteão duas entidades com elementos vocabulares correspondentes ou semelhantes, como Alhuret-Hotep e Mynarthiep, significando em sua mitologia, respectivamente, falso profeta e furioso. Em conclusão, segundo dicionários de egípcio arcaico e especulações de estudiosos, a palavra se segmentaria da seguinte forma: *Nn* (não) + *ar* (portal) + *hut* (através de) + *hotep* (paz, tranquilidade). Assim, seu significado é interpretado como “Não existe paz através do portal/passagem”.

- Processo de formação: composição por justaposição, união de vocábulos sem perda fônica e empréstimo linguístico do egípcio arcaico, além de novamente ser um neologismo, um substantivo criado pelo autor a partir destes processos.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Unpopular opinion here. Why is Cthulhu so popular and considered the ultimate of lovecraft’s creation in pop culture when it is Nyarlathotep who is clearly the most infamous in H.P. Lovecraft’s stories?”

Traduzido para o português brasileiro: “Opinião impopular aqui. Porque Cthulhu é tão popular e considerado a criação suprema de Lovecraft na cultura pop quando claramente Nyarlathotep é o mais abominável nas histórias de H.P. Lovecraft?”

Termo: Azathoth

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: Azathoth está no topo do panteão dos Grandes Antigos. A realidade existente é puro fruto de seus sonhos, e por estar alheio a isto, é denominado como “O grande idiota cego”.

- Origem: do grego, *Aseth* (correspondente de Isis, principal deusa do panteão egípcio) + *Thoth* (deus egípcio da sabedoria, arte e hieroglifos). O seu nome significa *três vezes muito, muito grande*.
- Processo de formação: composição por justaposição de dois substantivos e empréstimo linguístico do grego, além de acontecer processo de neologismo.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “What the heck actually is Azathoth? I’m a little lost. Is he the whole universe, or some kind of giant space monster? Or something else that I’m nowhere close to?”

Traduzido para o português brasileiro: “O que raios Azathoth é de fato? Estou um pouco perdido. Ele é o universo inteiro, ou algum tipo de monstro gigante espacial? Ou alguma outra coisa que não posso alcançar?”

Termo: Hieróglifo

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: entalhe sagrado, escrita monumental egípcia arcaica.
- Origem: do grego, *Hieros* (sagrado) + *glyphē* (esculpir, entalhar, gravura).
- Processo de formação: composição por justaposição, união de dois substantivos sem perda fônica e empréstimo linguístico do grego.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Lovecrafts Monsters 7: Mi-Go [...] On one of the moons of Yuggoth, a fictional planet on the edge of our solar system, holds hieroglyphs that are sacred to the Mi-Go. The same designs are important in the Necronomicon, but since the Mi-Go are highly possessive of the sacred hieroglyphs, they can sense when someone is re-creating the designs. The Mi-Go remaining on earth are tasked with hunting down and killing whoever tries to recreate the designs on Yuggoth [...]. “

Traduzido para o português brasileiro: “Monstros de Lovecraft 7: Mi-Go [...] Numa das luas de Yuggoth, um planeta fictício nos confins do nosso sistema

solar, existem hieróglifos que são sagrados para os Mi-Go. Os mesmos desenhos são importantes no *Necronomicon*, mas como os Mi-Go são muito possessivos em relação aos hieróglifos sagrados, conseguem sentir quando alguém está a recriar os desenhos. Os Mi-Go que permanecem na Terra são encarregados de caçar e matar quem quer que tente recriar os desenhos em Yuggoth [...]”

Termo: Al-Azif

- Classe gramatical: substantivo masculino
- Significado: exemplar original de língua árabe do grimório de magia *Necronomicon*, escrito pelo árabe louco Abdul Alhazred. O autor descreve *Azif* como som noturno produzido por insetos, algo que seria o uivo dos demônios, segundo os árabes.
- Origem: do árabe: *Al* (artigo que significa o/a/os/as) + *Azif* (neste contexto, substantivo). *Azif* não tem fontes de ser uma palavra real no árabe, então muitos especulam que Lovecraft, na verdade, tivesse fontes equivocadas.
- Processo de formação: conversão, apesar de a palavra ser formada por um artigo e um substantivo, ela se torna nominalizada por inteiro, a expressão é utilizada como se fosse apenas um substantivo, acrescentando até mesmo um artigo da língua utilizada junto com ele, como “O Al-Azif”. Além disso, se configura como um empréstimo linguístico pelo primeiro elemento da palavra ser um artigo em língua árabe junto com outra palavra criada. Por não existir antes, a palavra também sofre de processo de neologismo.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Is there a book out there considered to be the polar opposite of the *Necronomicon*? A book that is as wholesome, warm and fuzzy as *Al-Azif* is blasphemous, tainted and evil?”

Traduzido para o português brasileiro: “Existe um livro por aí considerado como o polo oposto do Necronomicon? Um livro que é tão positivo, aconchegante e suave quanto o Al-Azif é blasfemo, maculado e mal?”

4.2. PALAVRAS FORMADAS POR PROCESSO DE DERIVAÇÃO, EMPRÉSTIMO LINGUÍSTICO E OUTROS

Termo: Monólito

- Classe gramatical: adjetivo ou substantivo masculino.
- Significado: uma estrutura geológica formado por uma pedra homogênea sem fraturas, na natureza formada pela erosão natural. Também pode ser um monumento, uma estátua maciça.
- Origem: do grego, *mono* (um)+ *lithus* (pedra).
- Processo de formação: derivação prefixal, pelo anexo do prefixo grego *mono* ao substantivo da mesma língua *lithus*. A palavra também é um empréstimo por ser uma palavra originalmente grega que foi aderida ao vocabulário inglês e português sem grandes mudanças fonéticas.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “I had delirious dreams of great Cyclopean cities of titan blocks and sky-flung monoliths, and then got the urge to draw this...”

Traduzido para o português: “Tive sonhos delirantes de grandes cidades ciclópicas de blocos titãs e monólitos suspensos no céu, e então tive vontade de desenhar isto...”

Termo: Innsmouth

- Classe gramatical: substantivo feminino
- Significado: cidade fictícia introduzida na história de H.P. Lovecraft “A sombra sobre Innsmouth”. É uma cidade à beira-mar no condado de Essex, Massachusetts, dirigida pela Ordem Esotérica de *Dagon*.
- Origem: O sufixo “Mouth” é utilizado quando a cidade se localiza próximo à foz de um rio. A parte precedente geralmente é

o nome dele, então, é dedutível que haja um rio *Inns* ou *Innes*. Há muitas cidades que seguem essa lógica, como Dartmouth, Plymouth, Weymouth etc.

- Processo de formação: derivação sufixal, anexo de um sufixo a um substantivo. Não há empréstimo linguístico, visto que a língua que foi originalmente escrita é o inglês. Por não existir antes do conto, a palavra também é um neologismo.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “I’m currently working on designing sets for a movie taking place in a town reminiscent of Innsmouth. AKA a 1920s fishing town on the east coast in the New England/Mass area. How do you see the buildings? Mostly wood construction? Or are they plaster? Old school carved brick? How do you see the architecture of that town? I have my own thoughts but figured I’d talk to some fans.”

Traduzido para o português brasileiro: “Estou trabalhando atualmente no design cênico para um filme que se passa numa cidade que lembra Innsmouth. Ou seja, uma cidade pesqueira dos anos 20 na costa leste, na Nova Inglaterra/Zona de massa. Como vocês imaginam os edifícios? São maioritariamente construídos em madeira? Ou são de gesso? Tijolos esculpidos à moda antiga? Como vocês veem a arquitetura dessa cidade? Tenho as minhas próprias ideias, mas pensei em falar com alguns fãs.”

Termos: Ciclópico e Pnakótico

- Classe gramatical: Adjetivos masculinos.
- Respectivos significados:
 - (1) Ciclópico ou construção ciclópica se refere a arquitetura micênica de blocos brutos de calcário encaixados. O termo vem da crença dos gregos de que apenas os ciclopes tinham força para mover as enormes pedras das construções gregas de Micenas e Tirlinto.

(2) Pnakótico se refere aos Manuscritos Pnakóticos, um grímório fictício criados pela grande raça de Yith, uma raça ficcional que existiu antes dos humanos.

- Respectivas origens:

(1) Do grego, *Kyklops* (ciclope)+ *ikós* (característica de), significando aquele que veio de ou referente aos ciclopes.

(2) Do grego: *Pnakos* (quadro)+ *ikós* (característica de). No dicionário grego, *Pnakotiko* significa estomacal e *Pnakotika*, sufocante.

- Respectivos processos de formação:

(1) A palavra *Ciclópico* passou pelo processo de empréstimo linguístico, mantendo o seu significado como algo colossal, assim como o original.

(2) A palavra *Pnakótico* passou pelo processo de empréstimo semântico, onde a estrutura fonética da palavra se manteve, mas seu significado não tem relação com o original. Lovecraft se refere aos *Manuscritos Pnakóticos* como Manuscritos de magia de uma raça não humana, sem menções aos possíveis significados originais.

(3) Ambas passaram por processo de derivação sufixal, anexoando o sufixo *-ikós* a seus respectivos substantivos, se empregando uma RAE, Regra de Análise Estrutural, para formar itens lexicais. Ela se configura da seguinte forma:

[[Ciclop] substantivo -ico] adjetivo

[[Pnakot] substantivo -ico] adjetivo

Adicionando o sufixo, um substantivo se torna um adjetivo com o significado de “aquele que tem a característica de” e seu substantivo que se anexou.

- Contexto de uso:

- (1) Original do inglês: “Did Lovecraft ever meet a city that wasn’t Cyclopean? Just saying... He uses that word at least once in nearly every story.”

Traduzido para o português brasileiro: “O Lovecraft alguma vez conheceu uma cidade que não fosse Ciclopica? Só estou dizendo... Ele usa essa palavra pelo menos uma vez em quase todas as histórias.”

- (2) Original do inglês: “The fantasy show Willow, which I’m enjoying quite a lot, has some cool Lovecraft references. There’s a magical language called Pnakotic, and one spell in it requires the incantation “fungi yoggoth.” There’s also an evil the mere sight of which is said to drive people insane. There are other references, too. It’s pretty cool. I like seeing H.P.’s influence living and proliferating.”

Traduzido para o português brasileiro: “A série de fantasia Willow, que estou gostando bastante, tem algumas referências legais a Lovecraft. Há uma língua mágica chamada Pnakótico, e um feitiço nela requer o encantamento “fungo yoggoth”. Há também um mal cuja mera visão é capaz de levar as pessoas à loucura. Há outras referências, também. É muito legal. Gosto de ver a influência de H.P. viva e a proliferando.”

Termo: Arkham

- Classe gramatical: substantivo feminino
- Significado: Cidade fictícia onde a maioria contos de Lovecraft se passam e quase todos possuem referência a cidade, lugar onde a Universidade Miskatonic se localiza.
- Origem: do grego e inglês arcaico, respectivamente, *Arkein*, (segredo, misterioso, obscuro) + *Ham* (sufixo para vila).
- Processo de formação: Ocorreu processo de derivação sufixal pela parte do sufixo *Ham*, que se anexou ao adjetivo *Arkein*. Há também o empréstimo linguístico de adjetivos do grego e inglês arcaico. O significado se manteve, sendo que a cidade tem essa atmosfera nos contos, porém, ela se nominalizou,

passando também por processo de conversão. Por ser uma palavra inédita, criada, é um neologismo.

- Contexto de uso:

Original do inglês: “So Arkham Asylum appears in the H.P. Lovecraft universe before Batman was even a thing, so what’s the story behind that? How’d it ever end up in the D.C. universe?”

Traduzido para o português brasileiro: “O Asilo Arkham aparece no universo H.P. Lovecraft antes de o Batman existir, então qual é a história por trás disso? Como é que ele foi parar ao universo da DC?”

4.3. PALAVRAS FORMADAS APENAS PELO PROCESSO DE EMPRÉSTIMO LINGUÍSTICO

Termo: Dagon

- Classe gramatical: substantivo masculino
- Significado: Um Deus que faz parte do panteão dos Grandes Antigos, descrito como aquele que protege e jaz nas águas.
- Origem: do hebraico e filisteu, *Dagan* (milho). Alguns estudiosos supõem que este deus tenha sido o chefe do panteão filisteu, tendo inventado o milho e o arado. Além disso, *Dag* significa “peixe”, em hebraico, levando a crença de que o deus *Dagon* era um ser meio-peixe.
- Processo de formação de palavra: empréstimo linguístico do filisteu e hebraico, aderindo a criatura mitológica da antiga Mesopotâmia em seu próprio panteão como um deus aquático.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Met a chap called Dagon today. Customer came into the shop today and ordered. Asked his name and he replied Dagon. Me: “oh like the Lovecraft story?” D: “I don’t know who that is” me: “...”

Traduzido para o português brasileiro: “Hoje conheci um cara chamado Dagon. Um cliente entrou hoje na loja e fez um

pedido. Perguntei o seu nome e ele respondeu Dagon. Eu: “Ah, como a história do Lovecraft?” D: “Não sei quem é” Eu: “...”

Termo: Ghoul

- Classe gramatical: substantivo masculino
- Significado: uma espécie de humanoides canibais que se alimentam principalmente dos corpos dos mortos.
- Origem: do árabe: *Ghul*, um ser de forma humanoide, porém canina, que invade cemitérios para comer carne humana na mitologia árabe pré-islâmica.
- Processo de formação de palavra: Empréstimo linguístico do árabe, mantendo a fonética e significado da palavra integralmente.
- Contexto de uso:

Original do inglês: “Mine view on doggish ghoull look. I know he didn’t write about spine spikes n’sstuff, but it’s a little artist way of fantasy”

Traduzido para o português brasileiro: “O meu ponto de vista sobre o aspeto de um ghoul canino. Eu sei que ele não escreveu sobre espinhos na coluna e coisas do gênero, mas é uma forma de fantasia de um pequeno artista”

4.4. PALAVRAS FORMADAS APENAS PELO PROCESSO DE NEOLOGISMO

Termo: Aklo

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: língua dos Grandes Antigos, descrita como extra-terrestre e impronunciável nos contos de Lovecraft e outros autores da mitologia.
- Origem: surge do conto de horror “Pessoas Brancas”, do escritor Artur Machen, e Lovecraft adere o termo para seus contos.
- Processo de formação de palavra: Neologismo, a palavra não existia anteriormente ao conto de Machen. Seu significado foi atribuído pelos dois autores inicialmente.

- Contexto de uso:

Original do inglês: “Anybody interested in developing Aklo as a Conlang? Aklo – the fictional language of R’Lyeh and the Cthulhu mythos. I’m wondering if there might be people here interested in helping to expand and develop the language, in a manner similar to Klingon/Elvish/Dothraki/Nadsat. Of course, the linguistic challenge of Aklo is that it’s supposed to be a brain-melting inhuman language. We have a few examples from HPL and other writers, but there’s not much in a syntax structure yet. Anybody interested in maybe developing a subreddit for learning Aklo?”

Traduzido para o português brasileiro: “Alguém interessado em desenvolver o Aklo como uma língua artificial? Aklo – a língua fictícia de R’Lyeh e dos mitos de Cthulhu. Estou pensando se haverá aqui pessoas interessadas em ajudar a expandir e desenvolver a língua, de uma forma semelhante ao Klingon/Elvish/Dothraki/Nadsat. Claro que o desafio linguístico do Aklo é que é suposto ser uma língua inumana que derrete o cérebro. Temos alguns exemplos de HPL e outros escritores, mas ainda não há muita estrutura de sintaxe. Alguém interessado em desenvolver um subreddit para aprender Aklo?”

Termo: Cthulhu

- Classe gramatical: substantivo masculino.
- Significado: um humanoide octópode extremamente poderoso que jaz adormecido na sua cidade submersa e perdida de R’lyeh. É o elemento mais famoso do *Mythos de Cthulhu*. Criatura que aparece em vários abalhos de autores após Lovecraft, frequentemente mencionado na cultura popular.
- Origem: o autor sugere no final de seu conto de 1923, “Os Ratos nas Paredes”, que a inspiração para seu nome tenha sido do adjetivo em grego, *Khthon* (terra, solo) + *ios* (em baixo), o qual caracteriza deuses do subterrâneo na mitologia grega, em oposição aos deuses olímpicos.
- Processo de formação de palavra: neologismo, apesar de fazer referência da palavra original, pois Cthulhu jaz abaixo da terra, o

significado não se manteve e nem a fonética, sendo apenas uma inspiração para a criação do nome de sua criatura mitológica.

- Contexto de uso:

Original do inglês: “Suppose for a second that Cthulhu suddenly appeared. What would that actually be like? How do you think world leaders would actually react (not that it would matter in the end)? What would be the effect on the average Joe?”

Traduzido para o português brasileiro: “Suponhamos por um momento que Cthulhu de repente aparecesse. Como é que isso seria? Como vocês acham que os líderes mundiais reagiriam (não que isso importasse no final)? Qual seria o efeito no cidadão comum?”

5 CONCLUSÃO

Terminada a análise, foi notável a quantidade de palavras vindas do grego, e é evidente o grande conhecimento linguístico que o autor possuía para poder criar tantos neologismos utilizando-se de processos majoritariamente de composição e derivação. O fato de haver pouquíssimos estudos etimológicos acadêmicos selecionados e organizados foi um fato que me perturbou um pouco. Há muitos estudos sérios misturados com estudos mais informais, ambíguos e prolixos.

Quanto mais eu pesquisava e escrevia este artigo, mais percebia que o que eu gostaria de investigar é algo tão rico morfológica e lexicalmente que me faltou tempo para pesquisar e ler mais. Um dos motivos se dá pela falta de estudos tão específicos desse tema, provavelmente pela falta de valorização acadêmica que Lovecraft possui. Porém, está mais do que clara a importância de pesquisas nesse rumo e convido os próximos pesquisadores a irem além da minha pesquisa, há um universo lexical riquíssimo encoberto existindo, pronto para ser investigado.

Por não haver uma esquematização pronta para consulta, foi necessário recorrer a diversas fontes para este artigo, além disso, há muita desinformação, informações descontextualizadas e postas de forma errônea, muitas vezes sem haver essa intencionalidade, devido à falta de um lugar canônico e verificado para se informar. Muitas enciclopédias

lovecraftianas e Wikis feitas por fãs misturam o que foi feito por H.P. Lovecraft e o que foi feito por incontáveis escritores do léxico em variados tempos históricos, dificultando muito a análise por não saber qual de fato eram as origens de algumas palavras. Porém, há muito material produtivo e rico, apenas é preciso ter tempo e organização para poder formar uma fonte de estudo morfológico deste vocabulário.

Por fim, há diversos temas que podem ser utilizados para futuras pesquisas, a relação que Lovecraft possuía com línguas para criar tantos neologismos, ou até mesmo investigar apenas este processo que ocorre tanto na análise. No processo senti muita falta de artigos, livros, periódicos e afins apenas para estudos linguísticos do autor. A maioria tem viés somente semântico, como as enciclopédias utilizadas, no mais, é necessário mais estudos deste tipo.

REFERÊNCIAS

- BALDUR'S Gate III. 1 ed. Gante: Larian Studios, 2023. jogo eletrônico.
- BASILIO, Margarida. **Formação e classes de palavras no português do Brasil**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BASILIO, Margarida. **Teoria lexical**. 3 ed. São Paulo: Ática, 2000.
- BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 37. ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: Lucerna, 2001.
- BRUCKHEIMER, J. (Produtor); VERBINSKI, G. (Diretor). **Piratas do Caribe: O Baú da Morte**. [Filme]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 2003.
- BUDGE, E. A. Wallis. **Egyptian Hieroglyphic Dictionary**. Book Jungle, 2007.
- BURTON, Cliff; MUSTAINE, Dave; HETFIELD, James; ULRICH, Lars. **The Call of Ktulu**. Copenhage: Elektra,1983. 8:55 min.
- CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Estrutura da língua portuguesa**. Petrópolis: Vozes,1994.
- CARTER, Lin. **Lovecraft: A look Behind the “Cthulhu Mythos”**. Ballantine Books, 1972.
- CARVALHO, Nelly. **Empréstimos linguísticos na língua portuguesa**. SP: Cortez, 2009.
- DERLETH, August. **The Mask of Cthulhu**. Panther Books: New Ed edition, 1976.
- ETYMONLINE. **Online Etymology Dictionary**. Disponível em: <https://www.etymonline.com/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

- HAMMETT, Kirk; ULRICH, Lars; HETFIELD, James. **The Thing That Should Not Be**. Copenhagen: Elektra: 1986. 6:36 min.
- HARMS, Daniel. **Encyclopedia Cthulhiana**. 1st edition. Chaosium, 1994.
- HERBER, Keith; MANSON, Mike; FRICKER, Paul. **Chamado de Cthulhu: Guia do Investigador**. 7. ed. Rio de Janeiro: New Order, 2021.
- ITO, Junji. **Uzumaki**. 3 ed. Devir Livraria, 2023.
- JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. **An H.P. Lovecraft Encyclopedia**. 1st edition. Westport: Greenwood Press, 1958.
- KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.
- KING, Stephen. **Carrie, A Estranha**. 1 ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2014.
- KING, Stephen. **It, A Coisa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2013.
- KING, Stephen. **O Iluminado**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Suma, 2019.
- KRIPKE, E. **Supernatural**: 6ª temporada, episódio 21. (Warner Bros. Television, Ed.) Prime Video, 19 maio 2011.
- LOVECRAFT FANDOM. **The HP Lovecraft Wiki**. Disponível em: https://lovecraft.fandom.com/wiki/Main_Page. Acesso em: 10 nov. 2023.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **H.P. Lovecraft: Medo Clássico Volume I**: Cosmic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **H.P. Lovecraft: Medo Clássico Volume II**: Cosmic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2021.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **H.P. Lovecraft: Medo Clássico Volume I**: Miskatonic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **H.P. Lovecraft: Medo Clássico Volume II**: Miskatonic Edition. Rio de Janeiro: Darkside, 2021.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- LOVECRAFT, Howard Phillips; FELICIE, Adelaide Laurie. **Selected Letters of H.P. Lovecraft III**. 1st edition. Salv, 2011.
- MACHEN, Artur. **The Great God Pan and Other Horror Stories**. New York: Oxford University Press, 2019.
- MOORE, Alan. **Neonomicon**. Illinois: Avatar Press, 2011.
- MOORE, Alan. **The Courtyard**. Illinois: Avatar Press, 2003.

PEARSALL, Anthony; FRANKS, Linda Joyce. **The Lovecraft Lexicon: A Reader's Guide to Persons, Places and Things in the Tales of H.P. Lovecraft.** 2nd edition. New Falcon Publications, 2005.

REDDIT. **Anybody interested in developing Aklo as a Conlang?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/hgzqxb/anybody_interested_in_developing_aklo_as_a_conlang/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Did lovecraft ever meet a city that wasn't Cyclopean?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/acva6y/did_lovecraft_ever_meet_a_city_that_wasnt/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Found this awesome map of The Miskatonic University on the internet a while back, though you guys may be interested.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/lcew93/found_this_awesome_map_of_the_miskatonic/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **I had delirious dreams of great Cyclopean cities of titan blocks and sky-flung monoliths, and then got the urge to draw this... [OC].** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/am0de6/i_had_delirious_dreams_of_gr eat_cyclopean_cities/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Lovecrafts Monsters 7: Mi-Go.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/cd4ipp/lovecrafts_monsters_7_migo/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Met a chap called Dagon today.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/16oc20t/met_a_chap_called_dagon_to_day/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Mine view on doggish ghoulish look. I know he didn't write about spine spikes n'stuff, but it's a little artist way of fantasy.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/at1t1r/mine_view_on_doggish_ghoulish_loo k_i_know_he_didnt/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **So Arkham Asylum appears in the H.P. Lovecraft universe before Batman was even a thing, so what's the story behind that? How'd it ever end up in the D.C. universe?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/xbsce4/so_arkham_asylum_appears_i n_the_hp_lovecraft/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Unpopular opinion here.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/fo3ldi/unpopular_opinion_here_why_is_cthulhu_so_popular/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **What does the town of Innsmouth look like for you?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/x1n1fi/what_does_the_town_of_innsm outh_look_like_for_you/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **What the heck actually is Azathoth?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/65tniz/what_the_heck_actually_is_azat hoth/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **What would happen to the world if Cthulhu showed up?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/20ols3/what_would_happen_to_the_world_if_cthulhu_showed/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **What's exactly the Necronomicon?** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/e2aja7/whats_exactly_the_necronomicon/. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDDIT. **Willow and Lovecraft.** Disponível em: https://www.reddit.com/r/Lovecraft/comments/10858ae/willow_and_lovecraft/. Acesso em: 10 nov. 2023.

ROBINSON, Christopher L. Teratonymy: The weird and monstrous names of HP Lovecraft. **Names**, v. 58, n. 3, p. 127-138, 2010.

ROCHA LIMA, C. H. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

SILVA, Maria Cecília P. de Souza e; KOCH, Ingedore G. Villaça. **Linguística aplicada ao português**: morfologia. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1987.

CRIAÇÃO DO VOCABULÁRIO DO MUNDO MÁGICO DE *HARRY POTTER*: UMA ANÁLISE DIACRÔNICA E INTERDISCIPLINAR FOCADA EM EMPRÉSTIMOS LINGÜÍSTICOS E PROPÓSITOS LITERÁRIOS

Autoras: Gabriela de Meira da Silva¹ e Sabrina Kestring Machado²
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

Imagine que você é um órfão morando na casa de seus tios maternos desde que foi deixado na porta deles, sendo constantemente tratado com desdém e desprezo, e em contrapartida seu primo é mimado além da conta. No dia do seu décimo primeiro aniversário, o qual ninguém se deu ao trabalho de lembrar e comemorar, você recebe a visita de um grandalhão barbudo afirmando que, assim como seus pais, você é um bruxo, e lhe entrega a carta de admissão para a ilustre Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

Assim se inicia a jornada do herói Harry Potter, protagonista da saga escrita pela autora britânica Joanne Kathleen Rowling. Ela nasceu em Bristol, Inglaterra, no dia 31 de julho de 1965, e costumava brincar de magia com sua irmã mais nova (Dianne). Demonstrou cedo o interesse pela escrita, uma vez que com 6 anos de idade escreveu seu primeiro livro (sobre um coelho chamado Coelho). Mais tarde, aos 18 anos, se mudou para estudar Língua Francesa e Clássica na universidade de Exeter (situada no sudoeste da Inglaterra), o que notavelmente influenciou muito a criação dos feitiços do mundo mágico de suas obras.

Por se tratar de um universo muito complexo e criativo no qual pessoas são capazes de realizar magia, a autora elaborou um glossário extenso para designar diferentes criaturas e feitiços mágicos, bem como para nomear seus personagens. Esse vocabulário, adaptado por ela para

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

² Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

o mundo fictício que compõem a sua escrita, desperta o interesse de fãs e admiradores dos livros e de suas adaptações para a tela do cinema, e foi criteriosamente selecionado como *corpus* para essa análise.

Existem variados ramos de estudo dentro da área da Linguística, e a morfologia se apresenta como um deles, sendo caracterizada pelo estudo do significado e processo de formação das palavras de determinada língua (Rocha, 2008). Ao criar um mundo fictício em sua obra literária *Harry Potter*, a autora britânica J. K. Rowling optou por desenvolver um vocabulário específico que pudesse dar vida a um universo mágico onde bruxos e bruxas existem. O processo criativo no desenvolvimento da história mágica dos personagens resultou em um *corpus* muito produtivo para estudos morfológicos e lexicais que investiguem as origens e intenções da formação desse léxico. Entretanto, levando em conta que esse estudo é baseado em criações de palavras de um universo fictício, não há como deixar de traçar uma interdisciplinaridade entre os objetivos linguísticos e literários que levaram à formação dessas palavras.

Rocha (2008) afirma que Chomsky, ilustre figura da linguística gerativa, qualificava a língua como objeto de expressão de pensamentos e resposta para novas necessidades, destacando seu caráter criativo. Essas ideias chomskyanas podem ser relacionadas às intenções estéticas e criativas de J.K. Rowling, ao desenvolver um novo vocabulário que atendesse sua necessidade de representar os elementos do mundo ficcional de sua obra, como forma de inserir os leitores em uma experiência literária com o uso da linguística. Supõe-se com esse fato que nem sempre poderá ser encontrada uma consistência no processo de criação das palavras do universo de *Harry Potter*, dado que as mudanças podem ter sido feitas apenas considerando a consistência interna³ do mundo construído ou da harmonia narrativa do enredo.

Com isso posto, seria possível definir quais são as influências do latim e de outras línguas nesse processo criativo da autora? Em busca dessa resposta, este artigo irá contemplar a origem etimológica das palavras selecionadas no *corpus* para descrever as mudanças e adaptações praticadas pela autora e tradutores dos livros ao longo do processo de criação da mitologia do mundo mágico da saga. Devido à sua caracterís-

³ *Worldbuilding internal consistency*, termo de escrita criativa.

tica de universo fantástico e imaginativo, a explicação para o problema perpassa os propósitos literários que baseiam a formação do léxico do mundo de *Harry Potter*.

Partindo disso, as conclusões só poderão ser estabelecidas investigando os processos morfológicos que deram vida ao universo ficcional de J.K. Rowling através de uma perspectiva histórica e interdisciplinar do *corpus*. Busca-se comprovar, portanto, explorando essas perspectivas, que as palavras deste *corpus* não foram formadas na língua portuguesa, e sim em suas línguas de origem (inglês, francês, latim e grego), sendo posteriormente trazidas pelas obras para o português, resultando em vários casos de empréstimo linguístico.

É relevante considerar, ainda, que, como fenômeno mundial, a história do jovem bruxo Harry Potter impactou diversas gerações e persiste até a atualidade na cultura pop, o que favorece a percepção da extensão da comunidade de falantes desse léxico. Apesar de ter inicialmente sido criado com o objetivo específico de servir às necessidades literárias de representação de um contexto totalmente fictício, por conta da propagação à esfera global, a aplicação desse vocabulário ultrapassou as fronteiras da ficção. Ainda que a comunidade de falantes do *corpus* seja primordialmente de personagens da saga, a dimensão tomada pela obra de J.K. Rowling ampliou essa comunidade. Atualmente, fãs e apreciadores deste universo utilizam ativamente esse léxico, seja para referir-se à obra, para comunicar-se com outros apreciadores (especialmente em redes sociais, como o X, antigo Twitter) ou mesmo em contextos e com significados totalmente novos.

Com funções que ultrapassam os objetivos tradicionais da morfologia e alcançam o âmbito criativo da língua defendido por Chomsky, o vocabulário criado para o mundo mágico de *Harry Potter* desencadeia uma necessidade de estudos aprofundados das inspirações por trás de seu desenvolvimento. Considerando esses fatores, o presente artigo utilizará de uma abordagem diacrônica na análise morfológica do *corpus* selecionado, especialmente voltado para as origens e finalidades da aplicação de determinados elementos linguísticos, com foco em criações lexicais baseadas no latim e neologismos que posteriormente vieram para o português como empréstimos linguísticos.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

As palavras possibilitam que os seres humanos se comuniquem, e há um motivo para isso: cada termo, independentemente da língua a qual pertença, possui um significado único e próprio. A necessidade de comunicação dos indivíduos os conduz a uma escolha cuidadosa, constante e automática do vocabulário, ainda que inconsciente, para se comunicarem nas diversas situações conversacionais. Essas escolhas são realizadas com base na competência lexical de cada falante. De acordo com Basilio (1980, p.8), esse conceito refere-se aos conhecimentos inerentes do falante, ou seja, sua capacidade de compreender e empregar o vocabulário de sua língua, possuindo uma gramática internalizada. É essa competência que permite aos indivíduos terem a habilidade de influenciar ativamente no vocabulário de uma língua e mantê-la em uma transformação contínua.

Cada língua possui características específicas, que variam conforme a cultura e formação sócio-histórica da comunidade que a utiliza, e enquanto os falantes continuarem empregando esse determinado léxico em seu cotidiano, a língua permanecerá viva. Em contraposição, o latim comumente é definido como uma língua morta, uma vez que essa língua não é mais usada como meio de comunicação por nenhum falante, podendo apenas ser estudada em documentações escritas, principalmente quando estão relacionadas com o catolicismo, já que o latim continua sendo a língua litúrgica oficial da Igreja Católica Romana (Carolina, 2019). No entanto, apesar de ostentar essa denominação no senso comum, o latim serviu como base para a origem da maior parte das línguas românicas ou neolatinas (como o português, o espanhol, o francês, o italiano e o romeno), assim como é observado em diferentes produções artísticas, sejam elas do campo da cinematografia ou da literatura (Chain; Santos; Catunda, 2021). Pensando nesses fatores, pode-se afirmar que o latim não se trata de uma língua morta, mas sim de uma língua esquecida.

Devido à complexidade das transformações linguísticas ao longo da História, é de se esperar que o *corpus* selecionado para essa pesquisa não se limite a termos latinos, mas também abarque léxicos de dialetos

africanos, aramaicos⁴ e ingleses. Tendo isso em vista, a análise morfológica será realizada a partir de uma perspectiva predominantemente diacrônica, ou seja, tentando compreender a formação das palavras a partir da influência da sua língua de origem e como isso proporcionou sua evolução ao longo do tempo (Kehdi, 1990).

Justamente por conta da ação de diferentes línguas na formação lexical do *corpus*, a análise morfológica abordará também a presença de neologismos nas palavras, visto que muitas foram criadas a partir de termos já existentes na língua inglesa, ou derivam de outras línguas, como o latim. Segundo a professora Ieda Maria Alves, em seu livro *Neologismo: criação lexical* (2004), a literatura se apresenta como um dos principais meios de manifestação e disseminação de novos itens lexicais em uma língua. Essa teoria foi atestada por Rowling em sua obra ao apropriar-se de elementos do latim com objetivos específicos, aproveitando o status histórico da língua para simbolizar o ambiente permeado por tradições de seu universo fictício, como Carneiro (2014, s/p) aponta no trecho a seguir:

[...] o fato da autora ter se utilizado do latim como base para as suas criações lexicais reafirma o status histórico do latim como uma língua de erudição frequentemente usada em ambientes acadêmicos. Assim, o uso de termos latinos e latinizados atribui um caráter especializado, no sentido de que o conjunto de conhecimentos que os jovens bruxos e bruxas de Hogwarts estudam foi construído há milênios, conferindo autoridade ao conhecimento ficcional construído ao longo da série.

As escolhas realizadas pela autora na construção do léxico de *Harry Potter* também indicam uma intencionalidade em elaborar um conjunto de termos diversos para que mundo construído se tornasse mais verossímil para seus leitores, causando tanta repercussão que mesmo após anos desde o fim da saga, os fãs ainda reconheçam e tenham conhecimento desse léxico. Essa intenção está, então, muito mais relacionada às necessidades literárias de J.K. Rowling. Isso se reflete no fato do *corpus* estudado não apresentar uma consistência em sua construção visto que a escritora estava muito mais preocupada com o elemento estético de

⁴ Conjunto de dialetos e línguas semíticas do noroeste da atual Síria.

sua obra. Afinal, “Rowling, certamente, não é uma linguista e seu alvo é primeiramente contar uma boa história, não criar um sistema linguístico consistente” (Santos, 2008, s/p).

Uma das principais maneiras de se produzir neologismos em uma língua é o empréstimo linguístico (Sandmann, 1992). Na criação do léxico de *Harry Potter*, originalmente na língua inglesa, a autora J.K. Rowling explorou profundamente este recurso ao dar vida ao seu mundo mágico, apropriando-se de palavras de outras línguas para formar esse vocabulário, como será observado na análise deste artigo. Ao “migrar” para o Brasil junto com a obra, este léxico criado para o ambiente fictício sofreu pouca remodelação para regras da língua portuguesa, permanecendo com sua configuração e significado originários, tornando-se então empréstimos linguísticos no português brasileiro.

Esse processo pode ser definido como adaptado, quando sua ortografia é adaptada à língua de recepção (*leader – líder*) ou não adaptado, quando permanece em sua forma original (*show*). O empréstimo também é classificado em semântico, lexical, e/ou estrutural. Ou seja, ao ser herdado pela língua de recepção, o termo pode manter apenas seu significado, havendo alteração morfológica (empréstimo semântico) como no termo *nave espacial (spaceship)*, manter sua estrutura morfológica (empréstimo lexical) como no termo *pullover*, e/ou ter alteração morfológica porém mantendo a estrutura da língua de origem (empréstimo estrutural), como ocorre em *espaçonave (spaceship)* (Sandmann, 1992). Além disso, é muito comum que seja observada a ocorrência de dois tipos simultâneos de empréstimo linguístico, como ocorre no caso de *espaçonave* em que ocorrem empréstimos semântico e estrutural. Esses conceitos de Sandmann (1992) serão essenciais para este artigo, visto que, apesar de o léxico da saga não ser limitado a palavras formadas por empréstimo linguístico, a porção selecionada neste *corpus* é composta em sua totalidade de termos construídos por esse processo, o que deverá ser comprovado ao longo da análise morfológica apresentada.

3 METODOLOGIA

O *corpus* previamente selecionado no planejamento do presente artigo compõe um total de vinte e quatro palavras que foram divididas

em três categorias: feitiços e habilidades; nomes e sobrenomes de personagens e criaturas mágicas. Com base nessa seleção anterior, objetivando afunilar a análise morfemática pretendida, o *corpus* foi condensado para quinze palavras, aplicando agora a elas uma subdivisão relacionada à sua origem etimológica.

Considera-se que para a criação desse léxico a autora J.K. Rowling apropriou-se de determinadas regras morfológicas. Esse conceito de regra não está necessariamente ligado à formalização dessas palavras por um dicionário, visto que estão relacionadas diretamente com a competência lexical de todo falante, ou seja, qualquer falante pode utilizar de regras de sua língua para formar novas palavras. Consequentemente, algumas dessas palavras jamais serão registradas formalmente, mas ainda assim, podem ser aceitas e inclusive adquirirão importância para a expressão de um determinado grupo de falantes (Rocha, 2008). Portanto, em concordância com Rocha (2008) e buscando alcançar o resultado esperado, para a análise deste artigo serão utilizadas as regras de análise estrutural (RAE) levando em conta as origens das palavras, para, em seguida comparar os resultados encontrados a regras de formação de palavras (RFP) existentes no português brasileiro. Por conta do tema estudado, também será levada em conta a origem etimológica das palavras e a relação do significado dos termos originários com seu contexto de uso que foi aplicado na obra, ou seja, a intencionalidade da autora na escolha desses termos específicos.

4 ANÁLISE DO CORPUS

Ao assistir ou ler alguma obra da saga, o sujeito pode presumir que a maioria dos feitiços se originam do latim por conta de sua sonoridade e ortografia. A maior parte do vocabulário presente em Harry Potter foi adaptado e transformado de diferentes maneiras para atender às vontades da autora, de forma que as expressões soassem o mais míticas e longevas possíveis, ou seja, desenvolveram-se **neologismos**. No caso dos nomes dos personagens, pode-se observar uma nova ocorrência linguística que se relaciona com as características da personalidade de cada um. É um conjunto muito produtivo e variado, por conta disso a análise será dividida em várias seções, e cada fenômeno morfológico e lexical será explorado detalhadamente.

4.1. GRUPO 1: COMPOSIÇÃO POR JUSTAPOSIÇÃO E AGLUTINAÇÃO

Lima (2010) apresenta a **composição** como um dos processos de formação de palavras em uma língua. Segundo o autor, esse processo pode ocorrer de duas formas: por **justaposição**, quando os dois elementos formadores apenas se juntam para criar o novo termo; por **aglutinação** quando, ao se juntarem, ocorre perda de alguns elementos morfológicos dos termos originais. Com base nesse conceito, apresenta-se a análise dos seguintes termos do *corpus*:

4.1.1. NOMES DE PERSONAGENS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: FRANCÊS

- **Voldemort** (substantivo composto) Significado: *Roubo da morte*.

Etimologia: palavra formada pela combinação de três termos oriundos do francês: *vol*, que significa *roubo*, a preposição *de*, que tem o mesmo significado do português, e *mort*, que traduz-se para *morte*, *término da vida*⁵.

Contexto de uso: é um nome muito temido no Mundo Mágico criado por J.K. Rowling, já que a pessoa a quem ele pertence é um dos maiores bruxos das trevas que já existiram. Por conta de sua reputação, muitos têm medo de pronunciar esse nome em voz alta, se referindo ao personagem diversas vezes como “Você-sabe-quem”. Voldemort é um anagrama de seu nome de batismo, Tom Servolo Riddle, que quando combinado constrói a frase “Eis Lord Voldemort”⁶ (Rowling, 2000. p. 232). Como principal vilão da saga Harry Potter, seu maior objetivo é se tornar imortal (“roubar da morte”) e destruir tudo em seu caminho em busca disso.

⁵LINGUEE - dicionário on-line francês-português (utilizado de referência para todos os vocábulos desta língua)

⁶É uma tradução e adaptação do anagrama original, com o nome Tom Marvolo Riddle formando a frase “I am Lord Voldemort”.

- **Malfoy** (substantivo composto) Significado: *Má fé*

Etimologia: de acordo com a própria autora da saga, Malfoy é resultado da junção de duas palavras do francês arcaico: *mal* significa *ruim* e *foy*, variação de *foi*, tem o sentido de *fidelidade, fé*. Isso sugere à palavra um sentido de *má fé, fidelidade ruim*.

Contexto de uso: esse é o sobrenome de uma das famílias de bruxos mais contraditórias da saga. Como o nome sugere, em muitos momentos os membros dessa família apresentam atitudes ambíguas e é muito difícil determinar se são bons ou maus (com exceção de Lúcio Malfoy, que demonstra ser verdadeiramente mau e falso ao longo de todo o enredo), especialmente em relação ao personagem Draco Malfoy, filho de Lúcio.

4.1.2. CRIATURAS MÁGICAS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: GREGO + LATIM

- **Hipogrifo** (substantivo composto) Significado: *Cavalo-ave*

Etimologia: é formado pela junção da palavra *hipo*, que é a forma em português do grego *hippos*, que significa *cavalo*⁷; e da palavra *grifo*, que é uma variação de duas línguas diferentes: primeiro no signo grego *gryps*, que significa *após*, para então criar a palavra *gryphus* no latim, com o sentido de *ave fabulosa*.

Contexto de uso: Hipogrifo é uma criatura que é parecida com um equino, porém possui cabeça de águia e asas. As suas patas dianteiras se assemelham com as de uma águia e as traseiras com de cavalos. Esse animal do mundo mágico (presente também em outras mitologias) pode voar e galopar. Em Harry Potter os hipogrifos são animais muito orgulhosos que são leais àqueles que os tratam com respeito e atacam qualquer um que tenha uma atitude diferente dessa. O representante da “espécie” na saga é o personagem Bicuço, que tem grande lealdade ao protagonista da história.

⁷ GLOSBE - dicionário on-line grego antigo-português (utilizado de referência para todos os vocábulos desta língua)

4.1.3. FEITIÇOS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: LATIM

- **Expelliarmus** (expressão – verbo + substantivo masculino)
Significado: *Expulsar a arma*

Etimologia: palavra composta pela junção do verbo latino *expello* (*expulsar*⁸), com uma a forma adaptada *armus* do substantivo masculino da mesma língua *armatus* (*armas*).

Contexto de uso: esse feitiço desarma um oponente, atirando para longe qualquer objeto que o indivíduo esteja segurando. Geralmente é usado pelos bruxos em duelos e batalhas, numa cena de *Harry Potter e a Câmara Secreta*, o professor Snape utiliza esse feitiço durante uma demonstração de como ocorre um duelo entre bruxos aos alunos presentes.

- **Expecto Patronum** (expressão – verbo + substantivo masc.)
Significado: *Espero um protetor*

Etimologia: palavra composta pela junção do verbo latino *expecto* (*espero*), somado ao substantivo masculino *patronus*, que no latim arcaico significa *protetor*. Contexto de uso: tem como objetivo proteger o bruxo ou bruxa que o conjura contra os demotadores⁹, gerando um escudo de energia positiva e memórias felizes que afastarão essa criatura das trevas. Normalmente, quando conjurado, o feitiço assume a forma de um animal translúcido que reflete a personalidade do bruxo. O patrono de Harry Potter assume a forma de um cervo, como é mostrado no momento em que Harry consegue conjurá-lo pela primeira vez em *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, quando precisa salvar seu padrinho de um ataque de demotadores.

⁸ ERNESTO FARIA - dicionário on-line latim-português (utilizado como referência para todos os vocábulos desta língua)

⁹ Criaturas com uma forma sombria e encapuzada que se alimentam das lembranças felizes de suas vítimas.

→ Análise Morfológica do Grupo 1

RAE₁ [X] _{SC} → [Xs Xp Xs] _{SC} RAE₂ [X] _{SC} → [Xs Xs] _{SC} RAE₃ [X] _E → [Xv Xs] _E	
Paradigma₁:	[voldemort] _{SC} → [vol] _S [de] _P [mort] _S 6
Paradigma₂:	[malfoy] _{SC} → [mal] _S [foi] _S [hipogrifo] _{SC} → [hipo] _S [grifo] _S
Paradigma₃:	[expelliarmus] _E → [expello] _V [armus] _S [expecto patronum] _E → [expecto] _V [patronum] _S
Legenda	SC: substantivo composto S: substantivo V: verbo E: expressão

As palavras do *corpus Voldemort, Malfoy, Hipogrifo* e *Expecto Patronum* foram todas originadas a partir do processo de formação de palavras denominado por Lima (2010) como **composição por justaposição**, visto que não há nenhuma perda morfológica dos termos originários na junção. Já a palavra *Expelliarmus* é um exemplo de **composição por aglutinação**, uma vez que o termo original *expello* sofre perda fonética ao se juntar para formar o novo vocábulo.

Ainda de acordo com Lima (2010), existem variações nas formas de ocorrência da composição. Na análise realizada destas palavras do *corpus* foram encontrados três diferentes tipos de ocorrência que estão separados em RAE1, RAE2 e RAE3. Classificando-as com base neste autor, obtemos:

- RAE1: verbo + preposição + verbo
- RAE2: substantivo + substantivo
- RAE3: verbo + substantivo

Essa diferenciação parece, ainda, ter relação com o significado que esses vocábulos tomam na obra. As ocorrências 1 e 2 aparecem em nomes de personagens e criaturas mágicas (*Voldemort; Malfoy; hipogrifo*). Já a ocorrência 3 aparece na formação de feitiços (*Expelliarmus; Expecto*

Patronum), o que pode ser justificado pela intenção da autora de expressar uma ação pelos feitiços, utilizando verbos na sua composição.

A composição por justaposição é uma regra de formação de palavras (RFP) comum no português brasileiro, como nos exemplos apresentados por Lima (2010): *pai de família*, *arco-íris* e *boquiaberto*. Apesar disto, não se pode afirmar que as RAEs utilizadas por J.K. Rowling correspondem a RFPs da língua portuguesa. Isso porque as palavras analisadas são formadas por termos de outras línguas, no caso francês e latim, o que significa que as RFPs utilizadas são das línguas de origem (francês, grego e latim). Essas palavras já vieram prontas para o português, ou seja, se inserem no conceito estabelecido por Sandmann (1992) de **empréstimos linguísticos**.

Em *hipogrifo* identificam-se **empréstimos semântico e estrutural**. Isso porque o sentido das palavras originais do grego (*hippos* – *cavalo*) e do latim (*gryphus* – *ave*) foi mantido, bem como sua estrutura (*hipposgryphus* – *hipogrifo*). Esse é, ainda, um caso de **empréstimo adaptado** visto que seus morfemas foram “transformados” pela língua portuguesa.

Já nos vocábulos *Voldemort*, *Malfoy*, *Expelliarmus* e *Expecto patronum* há a ocorrência de **empréstimos lexicais e semânticos**. Como observado na análise por RAE, estas palavras mantiveram sua estrutura morfológica ao chegarem ao português brasileiro, bem como seu significado original, apresentados na etimologia. São também todos casos de **empréstimo não adaptado** já que seus morfemas não foram influenciados pela língua de chegada.

4.2. GRUPO 2: GENITIVOS E SUFIXAÇÃO

4.2.1. FEITIÇOS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: LATIM

- **Confundus** (substantivo masculino) Significado:

Confusão

Etimologia: *Confundus* não é uma palavra existente no dicionário latino. Sua origem é de *Confundo*, um verbo transitivo indireto no latim que significa *confundir*.

Contexto de uso: é um feitiço que causa confusão no alvo do bruxo que o lança, e o nível de confusão pode variar dependendo da pessoa. Foi usado em diferentes produções do universo criado por J.K. Rowling. Em *Harry Potter e a Ordem da Fênix*, Hermione¹⁰ usa esse feitiço contra Cormac McLaggen¹¹ durante seu teste para goleiro do time de quadribol da Grifinória¹², fazendo com que o bruxo confunda o lado para o qual deve ir para defender o gol.

- **Lumus** (substantivo masculino) Significado: *Luminosidade*

Etimologia: palavra proveniente do substantivo feminino do latim *lux* que significa *luz* e influenciada pelo termo em inglês *lumos* (*luʒ*). O termo latino original para *luminosidade* é o substantivo neutro *lumen*.

Contexto de uso: quando esse feitiço é conjurado, a ponta da varinha ascende com uma luz branca e brilhante, sendo usado com frequência durante toda a franquia, assumindo a função de uma lanterna. Em *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*, Harry usa o feitiço pela terceira vez enquanto anda pelo castelo à noite usando o Mapa do Maroto.

- **Riddikulus** (adjetivo masculino) Significado: *Risível, absurdo, ridículo*

Etimologia: forma adaptada do adjetivo latino *ridiculus*, palavra que adjetiva aquilo que é *absurdo, ridículo*, que originou-se do substantivo neutro do latim *ridiculum* (*coisa risível*).

Contexto de uso: dentro do Mundo Mágico, esse feitiço é usado para opor-se ao bicho-papão, criatura que assume de imediato a forma do maior medo do bruxo que o encontra. Portanto, o feitiço requer que o bruxo ou bruxa imagine seu medo com alguma característica que o torne engraçado. Ao longo da cena em que é apresentado, em *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban*,

¹⁰ Melhor amiga de Harry Potter.

¹¹ Integrante da casa Grifinória.

¹² Fundada por Godric Grifinória, é uma das quatro casas da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts.

o professor Lupin¹³, que está ensinando os alunos do terceiro ano a utilizar esse encantamento, afirma que o que realmente combate o bicho-papão é o riso.

- **Expelliarmus** (expressão – verbo + substantivo masculino)
Significado: *Expulsar a arma*

Etimologia: palavra composta pela junção do verbo latino *expello* (*expulsar*¹⁴), com uma a forma adaptada *armus* do substantivo masculino da mesma língua *armatus* (*armas*).

Contexto de uso: esse feitiço desarma um oponente, atirando para longe qualquer objeto que o indivíduo esteja segurando. Geralmente é usado pelos bruxos em duelos e batalhas, numa cena de *Harry Potter e a Câmara Secreta*, o professor Snape utiliza esse feitiço durante uma demonstração de como ocorre um duelo entre bruxos aos alunos presentes.

- **Periculum** (substantivo neutro) Significado: *Perigo*

Etimologia: originada pelo substantivo neutro do latim *periculum*, que significa *perigo*.

Contexto de uso: quando o feitiço é conjurado ele produz uma explosão de faíscas vermelhas que podem alcançar uma grande altura no ar, como forma de avisar que o bruxo está numa situação de perigo e sinalizar sua localização. O feitiço é visto pela primeira vez numa cena de *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, na qual Harry o conjura para sinalizar a posição de Fleur¹⁵, que estava em perigo no labirinto durante a prova final do Torneio Tribruxo.

- **Expecto Patronum** (expressão – verbo + substantivo masc.)
Significado: *Espero um protetor*

Etimologia: palavra composta pela junção do verbo latino *expecto* (*espero*), somado ao substantivo masculino *patronus*, que no latim arcaico significa *protetor*.

¹³ Professor de Defesa Contra as Artes das Trevas

¹⁴ Ernesto Faria – dicionário on-line latim-português (utilizado como referência para todos os vocábulos desta língua)

¹⁵ Participante do Torneio representando a Academia de Magia Beauxbatons, situada na França.

Contexto de uso: tem como objetivo proteger o bruxo ou bruxa que o conjura contra os dementadores, gerando um escudo de energia positiva e memórias felizes que afastarão essa criatura das trevas. Normalmente, quando conjurado, o feitiço assume a forma de um animal translúcido que reflete a personalidade do bruxo. O patrono de Harry Potter assume a forma de um cervo, como é mostrado no momento em que Harry consegue conjurá-lo pela primeira vez em *Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban*, quando precisa salvar seu padrinho de um ataque de dementadores.

➔ Análise Morfológica do Grupo 2.1.

Genitivo -us	
RAE₁ [X]SM → [XV -us]SM RAE₂ [X]SM → [XSF -us]SM RAE₃ [X]AM → [XSN -us]AM RAE₄ [X]E → [XE -us]E	
Paradigma₁:	[confundus]SM → [confundoV -us]SM
Paradigma₂:	[lumus]SM → [luxSF -us]SM
Paradigma₃:	[riddikulus]AM → [ridiculumSN -us]AM
Paradigma₄:	[expelliarmus]E → [expelliarmE -us]E
Legenda	SM: substantivo masculino V: verbo SF: substantivo feminino AM: adjetivo masculino SN: substantivo neutro E: expressão

Genitivo -um	
<p style="text-align: center;">RAE₅ [X]SN → [XR -um]SN</p> <p style="text-align: center;">RAE₆ [X]E → [XE -um]E</p>	
Paradigma₅:	[periculum]SN → [periculR -um]SN
Paradigma₆:	[expecto patronum]E → [expecto patronusE -um]E
Legenda	<p style="text-align: center;">SN: substantivo neutro R: radical E: expressão</p>

Essas palavras aparentam ter sofrido processo de **sufixação**, apesar de esse não ser precisamente o caso. Diferentemente do que acontece na sufixação tradicional da língua portuguesa, assim como de outras línguas, as RAEs aplicadas demonstram que não há uma consistência na classificação gramatical dos radicais e das palavras resultantes de sua junção com um radical. No português, por exemplo, todas as palavras formadas pela adição do sufixo *-mento* são substantivos formados a partir de verbos (*casar – casamento; conhecer – conhecimento; pensar – pensamento*). O mesmo ocorre com todos os outros sufixos, logo, existe um padrão (Lima, 2010).

Esse elemento que se fixa no final das palavras analisadas é, na verdade, algo chamado na língua latina de **genitivo**. Dentre muitas outras regras gramaticais do latim que não pretendem ser exploradas, de maneira geral os genitivos *-us* e *-um* aparecem em substantivos e adjetivos. Segundo Furlan, Nunes e Coelho (2012), a função dos genitivos seria melhor comparada na língua portuguesa com a dos **adjuntos adnominais** que acrescentam significação aos substantivos (Lima, 2010) – e no latim também aos adjetivos. No caso dos genitivos depreendidos *-us* e *-um*, sua função geral é a definição de gênero dos substantivos e adjetivos latinos. Via de regra,

- *us* é encontrado em substantivos e adjetivos latinos do gênero masculino, enquanto

- *um* aparece com maior frequência em substantivos e adjetivos neutros da língua. (Furlan; Nunes; Coelho, 2012).

Essa regra latina parece influenciar a criação desse grupo lexical do presente *corpus* pela autora J.K. Rowling. Ao analisarmos as RAEs 1, 2, 3 e 5, concluiremos que a formação de *confundus*, *lumus*, *riddikulus* e *periculum* segue a regra de terminação dos **genitivos** que apresentam, isto é, aquelas terminadas em *-us* (*confundus*, *lumus*, *riddikulus*) são classificadas como substantivos e adjetivos masculinos, enquanto a terminologia *-um* determina *periculum* como substantivo neutro.

Já nas RAEs 4 e 6, a intenção literária parece se destacar mais do que a linguística. Os termos *expelliarmus* e *expecto patronum* são expressões antes formadas por composição, as quais são acrescidas do genitivo *-um*, porém sem que este tenha influência em sua significação. Este foi provavelmente um recurso utilizado por Rowling como forma de padronizar suas criações lexicais para que elas fossem facilmente relacionáveis pelo leitor.

Além disso, novamente observa-se que todas as palavras desse grupo do *corpus* podem ser classificadas como **empréstimo linguístico**. Isso fica claro através do próprio conceito de genitivo, que é específico da gramática do latim, o que impede sua comparação à RFPs do português brasileiro e certifica que todas essas palavras foram formadas na língua latina e trazidas prontas, em concordância com a definição de Sandmann (1992) para esse processo. Todos os casos são de **empréstimos lexical e semântico simultâneos**, ou seja, as palavras foram “emprestadas” juntamente com a forma morfológica e os significados e sentidos da língua original. Também são todos vocábulos classificados como **empréstimos não adaptados**, pois não sofreram modificação pela língua portuguesa (Sandmann, 1992).

4.2.2. CRIATURAS MÁGICAS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: GREGO

- **Basilisco** (substantivo) Significado: *pequeno rei/reizinho*

Etimologia: a palavra *basilisco* vem do grego *basilískos*, que significa *pequeno rei*. Essa forma combina *basileu*, palavra grega

usada para designar *rei/soberano* na antiguidade, com o sufixo de diminutivo da língua grega *-iskos*.

Contexto de uso: o Basilisco é uma criatura muito rara no mundo da magia. É uma espécie de serpente gigante e é conhecido como o Rei das Serpentes. Olhar um basilisco diretamente nos olhos resulta em morte imediata, mas olhá-los indiretamente resulta em petrificação que só é revertida com extrato de mandrágora. Em *Harry Potter e a Câmara Secreta*, o monstro que vive na Câmara e inicia uma petrificação em massa de nascidos trouxas¹⁶ é um basilisco que só pode ser controlado pelos herdeiros de Salazar Sonserina¹⁷, e só havia um bruxo que se encaixava nesse contexto: Voldemort.

→ Análise Morfológica do Grupo 2.2.

RAE ₁	
[X]S → [XS -iskos]S	
Paradigma ₁ :	[basilískos]S → [basileusS -iskos]S

Através da aplicação da RAE 1, conclui-se que este é propriamente um caso de **sufixação**. Para isso, leva-se em conta também a etimologia da palavra que possui como formadora o termo histórico *basileus*, utilizado para nomear o soberano/rei grego (Maltez, 2004). No vocábulo analisado, fixa-se a este termo o sufixo da língua grega *-iskos* cujo significado é diminutivo, conferindo à palavra, portanto, um significado de *pequeno rei*.

Este sufixo grego pode ser facilmente comparado a *-inho* na língua portuguesa. A RFP desta palavra, caso ela tivesse se formado no português seria representada por:

[reizinho]S → [reiS zCL -inho]S

Entretanto, *basilisco* é mais uma ocorrência de **empréstimo linguístico** neste corpus. Este vocábulo se formou na língua grega e foi trazido para o português pronto, o que o insere no conceito determinado

¹⁶ Pessoa que não nasceu em uma família mágica, mas possui a capacidade de praticar magia. No inglês, o termo utilizado é *muggle*.

¹⁷ Assim como Godric, é um dos quatro fundadores da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, responsável pela instauração da casa Sonserina.

por Sandmann (1992). Este pode ser classificado como um caso de **empréstimos semântico e estrutural**, já que seu significado, apesar de aplicado um novo contexto, se manteve e seus morfemas foram alterados porém ainda seguindo a estrutura da palavra grega (*basilískos* – *basilisco*). Podemos, ainda, apontar *basilisco* como um **empréstimo adaptado**, ou seja, sua forma original sofreu influência da língua de chegada (*basilískos* – *basilisco*) (Sandmann, 1992).

4.3. GRUPO 3: ONOMÁSTICA

De acordo com Frai (2016, p. 92) “a **onomástica** é uma vertente de estudos da Lexicologia que se destina ao estudo específico dos nomes próprios de pessoas, tanto nomes de lugares, cidade e ruas, quanto também nomes próprios de pessoas, alcunhas e sobrenomes”. Por se tratar de uma obra literária, este artigo realizará uma análise específica baseada na **onomástica literária**, termo apresentado por Marcato (2009, p. 26), que se distingue por seu foco na relação entre o significado do nome de um personagem literário com suas características físicas e/ou comportamentais (*apud* Eckert; Röhrig, 2018, p. 1.282).

4.3.1. NOMES DE PERSONAGENS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: INGLÊS

- **Dumbledore** (substantivo)

Significado: *abelhas compridas/mamangavas*

Etimologia: a palavra *dumbledore* é um substantivo arcaico da língua inglesa. É uma variante de *bumblebee* e *humble-bee*. Seu significado é “abelhas compridas”, “mamangavas” (espécie de abelha; é chamada no Brasil de vespa-de-rodeio) (Rodrigues, 2018).

Contexto de uso: também designa o sobrenome de uma família de bruxos, e seu membro mais notável na saga é Alvo Dumbledore, um grande bruxo que foi diretor de Hogwarts por muitos anos. É um personagem que aprecia muito os doces, o que pode ser um dos motivos para a origem de seu sobrenome. Logo no início de *Harry Potter e a pedra filosofal*, em uma

interação com a professora Minerva durante um momento de tensão, Dumbledore comenta tranquilamente sobre seu apreço por sorvete de limão.

- **Umbridge** (substantivo) Significado: *Incômodo/ aborrecimento*
Etimologia: *Umbridge* é uma variação associada ao substantivo da língua inglesa
Umbrage, que significa *incômodo, aborrecimento*¹⁸.
Contexto de uso: Dolores Jane Umbridge é uma das antagonistas mais odiadas pelos fãs da saga. Ao longo de sua participação em *Harry Potter e a Ordem da Fênix* a personagem instaura o caos em Hogwarts ao se tornar diretora, tendo diversas atitudes ofensivas com os estudantes, demonstrando uma polidez fingida para mascarar tais ações.
- **Hagrid** (substantivo)
Significado: *Acometido por pesadelos*
Etimologia: o termo *Hagrid* é um adjetivo arcaico do inglês. Seu significado, segundo Rodrigues (2018) é *acometido por pesadelos*.
Contexto de uso: é o sobrenome de Rúbeo Hagrid, um personagem metade bruxo, metade gigante muito confiável que tem grandes funções em Hogwarts. Porém, ele também é conhecido por ter muitas noites ruins após uma bebedeira, o que explica o uso desse adjetivo em seu sobrenome, segundo a própria autora dos livros. Hagrid é o primeiro bruxo que Harry conhece nos livros. É ele quem revela a origem bruxa do protagonista.

4.3.2. NOMES DE PERSONAGENS – LÍNGUA DE FORMAÇÃO: LATIM/GREGO

- **Sirius** (substantivo) Significado: *Ardente*

¹⁸ Cambridge Dictionary – dicionário on-line inglês-português (utilizado como referência para todos os vocábulos desta língua)

Etimologia: *Sirius* tem origem na palavra do latim *sīrius*, que deriva do grego antigo

Σείριος, que significa *ardente, abrasador*.¹⁹

Contexto de uso: nome escolhido para Sirius Black III, também chamado de Almofoadinhas (em sua forma animaga²⁰), que teve muita relevância para o enredo por ser padrinho de Harry Potter. É um personagem muito amado pelos fãs, conhecido por ter uma personalidade espirituosa e perseverante. Foi condenado injustamente pelo assassinato de seu melhor amigo (pai de Harry), e seu propósito principal no enredo de *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* é encontrar o homem responsável pelo crime, Pedro Pettigrew²¹, para puni-lo. Embora fosse o herdeiro da Casa Black, Sirius discordava vigorosamente das crenças e preconceitos de sua linhagem, que considerava apenas as pessoas nascidas em famílias bruxas como merecedoras de aprender a usar magia. Ele desafiou sua tradição familiar ao ser classificado para a Casa Grifinória ao invés da Sonserina quando ingressou em Hogwarts. Muitos fãs consideram uma frase dita por Sirius durante um diálogo com Harry, no filme *Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban* (2004), uma das mais comoventes da saga: “[...] aqueles que nos amam nunca nos deixam de verdade”.

- **Belatriz** (substantivo) Significado: *Guerreira*

Etimologia: originada de *bellatrix*, palavra do latim cujo significado é *guerreira*.

Contexto de uso: Belatriz Lestrage é uma Comensal da Morte²² que tem grandes papéis na trama da saga, responsável pelo assassinato de vários bruxos e trouxas. É conhecida especialmente por ser a autora da morte de Sirius Black, seu próprio primo (ambos têm nomes de estrelas por ser um costume da família).

¹⁹ Dicionário de Nomes Próprios (utilizado como referência para todos os vocábulos deste tipo).

²⁰ Animago ou animagus: bruxo ou bruxa que é capaz de assumir a forma de um animal sem o uso da varinha.

²¹ Também conhecido pelo apelido Rabicho, era integrante da Casa Grifinória e amigo de Sirius Black, Remo Lupin e Tiago Potter, mas acabou se aliando a Voldemort e seus Comensais da Morte, sendo responsável pelo assassinato dos pais de Harry Potter.

²² Nome dado aos seguidores de Lord Voldemort.

→ Análise Lexical e Morfológica do grupo 3

Por não se tratar exatamente de um processo de formação de palavras, e sim de construção de vocabulário, esta etapa da análise do *corpus* está inserida na área da Lexicologia. Ao observarmos as palavras originárias dos nomes escolhidos por J.K. Rowling para esses personagens da saga, podemos relacionar seu significado com características de suas personalidades e indicar uma intencionalidade nessas escolhas lexicais realizadas pela autora.

No momento em que nomeia um personagem, o escritor já tem uma ideia de como construirá sua trajetória. O processo também pode ser inverso, a decisão por um nome com determinado significado poderá influenciar na forma como o personagem será desenvolvido (Machado, 2013). Essa relação que pode ser traçada entre o significado do nome e as características do personagem confirma a presença da **onomástica literária** na criação dessa porção do *corpus*, como será contemplado na análise a seguir:

Tabela 1 – Análise sobre onomástica literária a partir do grupo 3 do *corpus*

Nome	Significado	Característica do personagem a que se relaciona
Dumbledore	Do substantivo do inglês arcaico <i>dumbledore</i> : Abelhas compridas/mamangavas	É um personagem que fica claro em vários pontos da saga ser um grande apreciador de doces. Inclusive, em muitos trechos da obra isso é comprovado por meio de suas senhas que estão sempre relacionadas a nomes de doces. “ [...]” - Parece que não há dúvida. Temos muito o que agradecer. Aceita um sorvete de limão? - Um o <i>quê</i> ? - Um sorvete de limão. É uma espécie de doce dos trouxas de que sempre gostei muito. [...]” (Rowling, 2000. p. 13)

Nome	Significado	Característica do personagem a que se relaciona
Umbridge	Variação do substantivo do inglês <i>umbrage</i> : incômodo/aborrecimento	<p>Umbridge é uma das antagonistas mais odiadas pelos fãs da saga justamente por ser um “incômodo” na vida dos estudantes de Hogwarts, tendo várias atitudes ofensivas e revoltantes, especialmente quando se torna diretora da escola em <i>Harry Potter e a Ordem da Fênix</i>. Um exemplo dessas atitudes que refletem o nome da personagem é o que ocorre no trecho a seguir: “[...] E lhe entregou uma pena longa e preta, com a ponta excepcionalmente aguda.</p> <p>– Quero que o senhor escreva: Não devo contar mentiras – disse a professora brandamente.</p> <p>– Quantas vezes? – perguntou Harry, com uma imitação bastante crível de boa educação.</p> <p>– Ah, o tempo que for preciso para a frase penetrar – disse</p> <p>Umbridge com meiguice. – Pode começar. [...]</p> <p>Harry encostou a ponta da pena no pergaminho e escreveu: <i>Não devo contar mentiras</i>.</p> <p>E soltou uma exclamação de dor. As palavras apareceram no pergaminho em tinta brilhante e vermelha. Ao mesmo tempo, elas se replicaram nas costas de sua mão direita, gravadas na pele como se tivessem sido riscadas por um bisturi [...]” (Rowling, 2003, p. 219-220)</p>
Hagrid	Do adjetivo arcaico do inglês <i>hagrid</i> : acometido por pesadelos.	<p>Hagrid é um personagem metade bruxo, metade gigante muito confiável que tem grande funções em Hogwarts. Por outro lado ele também é conhecido por ter muitas noites ruins após uma bebedeira, o que explica o uso desse adjetivo em seu sobrenome segundo a própria autora dos livros em entrevista à WBUR em outubro de 1999: “Se você foi hagrid (acometido por pesadelos), é porque você teve uma noite ruim. Rúbeo Hagrid é um beberrão – ele tem muitas noites ruins” (Rowling, 1999).</p>

Nome	Significado	Característica do personagem a que se relaciona
Sírius	Originado da palavra do latim <i>sírius</i> , que deriva do grego antigo <i>Σείριος</i> : ardente, abrasador.	Sírius Black, um dos personagens mais amados da saga, é implacável na luta contra a arte das trevas e possui uma “chama” dentro de si que o faz tomar a frente de diversas batalhas, inclusive sendo sua morte fruto de um desses momentos, descrita no trecho: “[...]” Somente um par continuava a lutar, aparentemente sem notar o recém chegado. Harry viu Sírius se desviar de um raio vermelho de Belatriz: ria dela. – Vamos, você sabe fazer melhor que isso! – berrou ele, sua voz ecoando pela sala cavernosa. O segundo jato de luz o atingiu bem no peito. [...] Harry ouviu o grito triunfante de Belatriz Lestrage, mas sabia que não significava nada – Sírius simplesmente atravessara o arco, apareceria do outro lado a qualquer segundo... [...]” (Rowling, 2003. p. 652- 653)
Belatriz	Do adjetivo do latim <i>bellatrix</i> : guerreira	Apesar de trabalhar para as forças do mal no universo de <i>Harry Potter</i> , não se pode negar que Belatriz faz jus ao significado de seu nome. Assim como seu primo, Sírius, ela é implacável e diligente em todas as suas lutas contra os heróis da saga. Após uma longa batalha, ela mata seu próprio primo, como descrito no trecho anterior.

Todos os nomes analisados, além de se aplicarem à onomástica, também são casos de **empréstimo linguístico**. Em concordância com Sandmann (1992), é possível afirmar isso ao observar que todas as palavras que deram origem a esses nomes pertencem a outras línguas (inglês, grego e latim) e vieram “emprestadas” para o português junto com a popularização da obra – que originalmente é britânica.

Nas palavras *Dumbledore*, *Hagrid*, *Umbridge* e *Sírius* ocorreram simultaneamente **empréstimos lexical e semântico**. Pode-se identificar facilmente que o lexical ocorre pois os morfemas da língua original são mantidos. Já o empréstimo semântico, nesse caso, pode ser afirmado apenas com base na análise onomástica apresentada previamente, visto

que, a partir dela, comprova-se a relação entre o significado da palavra originária e o novo contexto em que foi aplicada na obra. Esses vocábulos do *corpus* são, ainda, **empréstimos não adaptados**, já que não foram modulados ao português, mantendo-se em sua forma original.

Por outro lado, no caso de *Belatrix*, observam-se **empréstimos estrutural e semântico**. A estrutura morfológica foi modificada, porém mantendo a mesma estrutura trazida da língua de origem (*Bellatrix – Belatrix*), averiguando empréstimo estrutural. A manutenção de sua semântica está relacionada, também, ao conceito de onomástica, como já explorado anteriormente. Além disso, esta palavra do *corpus* é um **empréstimo adaptado** pois sua forma original foi modulada e, nesse caso até mesmo formalizada, pela língua de chegada (*Bellatrix – Belatrix*).

5 CONCLUSÃO

Conforme foi explicitado ao longo dessa análise, as escolhas lexicais efetuadas pela autora Joanne Kathleen Rowling tiveram um propósito específico dentro do enredo da saga *Harry Potter*, evidenciando o impacto que uma unidade mínima significativa tem na construção de uma palavra. Um dos aspectos verificados na pesquisa foi a existência de um padrão na seleção de línguas de origem para a elaboração do vocabulário, sendo elas o francês, latim, inglês ou grego, provando que a autora procurou guiar suas escolhas com base na aplicação dentro do contexto de uso e sonoridade característica dos termos para que estes transmitissem uma sensação de excentricidade, condizente com o tom do universo mágico.

Essa diversidade provocou vários fenômenos linguísticos; dentre eles, comprovou-se inicialmente a presença de neologismos – já que, nas línguas de origem, as palavras do *corpus* não apresentavam as mesmas formas ou significados empregados por J.K. Rowling. Também pode-se constatar a ocorrência de palavras compostas pelos processos de composição por justaposição e aglutinação e sufixação. Foi possível, ainda, explorar análises pouco recorrentes em pesquisas desta área: os genitivos do latim e sua função semântica e a aplicação da teoria das onomásticas literárias dentro dos nomes dos personagens estudados.

A análise também comprova a hipótese de que todo o *corpus* selecionado foi formado, segundo a perspectiva diacrônica da pesquisa,

partindo das línguas de origem na formação de seus componentes, e não do português. Essa apropriação do vocabulário pelos falantes brasileiros resultou em empréstimos linguísticos à medida que esse léxico ganhou espaço no Brasil com a popularização e tradução da história de *Harry Potter*. Ao esquadrinhar com o estudo diacrônico as origens de cada morfema e notar um padrão dentro da formação de palavras do *corpus*, permitiu-se estabelecer uma ligação: as repercussões que os empréstimos linguísticos tiveram dentro do contexto linguístico brasileiro quando as obras começaram a ser publicadas e consumidas no país e sua correlação com o peso que um léxico elaborado especificamente para uma obra de ficção literária tem nos usos linguísticos.

Conhecimentos como os que foram concluídos com essa pesquisa validam a complexidade da língua para todos os estudiosos da Linguística e da Literatura, que podem contemplá-la sob um contexto cultural novo e muito conhecido globalmente, devido à popularidade da saga. É uma forma de aproximação entre fãs e colegas acadêmicos que podem partilhar da afinidade com esse universo tão rico e multifacetado, de forma que possam aprimorar seu repertório de entendimento e reflexão sobre a linguagem juntos e com algo com o qual se identificam.

Uma temática muito relevante para próximas pesquisas que pode ter partida na análise realizada neste artigo é a investigação da tradição de nomes astronômicos na família Black, que se apresentam com certa frequência, como pode ser visto nesses exemplos: Regulus (irmão de Sirius), Orion (pai), Pollux (avô), Cassiopeia (tia-avó), Cygnus (bisavô), Belatriz e Andrômeda (primas). Afinal, a limitada pesquisa apresentada neste artigo representa apenas uma fração de toda a magia que há para ser explorada no léxico da saga *Harry Potter*.

REFERÊNCIAS

ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. 2. ed. São Paulo: Ática, 2004.

BASÍLIO, Margarida M. P. **Estruturas lexicais do português**: uma abordagem gerativa. Volume 18 da Coleção Perspectivas linguísticas. São Paulo: Vozes, 1980.

CAMBRIDGE Dictionary: torne as suas palavras significantes. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

CARNEIRO, Raphael Marco Oliveira. **análítico-descritivo baseado em Corpus**. SIELP – Simpósio Internacional de Ensino da Língua Portuguesa. **Anais [...]**, v. 3, n. 1. Uberlândia, 2014.

CAROLINA. Por que a língua latina é considerada morta? **Superprof**. 2 fev. 2019. Disponível em: <https://www.superprof.com.br/blog/idioma-latino-e-obsoleteo/> Acesso em: 8 nov. 2023.

CHAIN, Soraya Paiva; SANTOS, Gabriel Mendonça dos; CATUNDA, Marcela Adriana Monção. A língua latina em o mundo sombrio de Sabrina e em Harry Potter: análise morfosintática e ensino. **Intertexto**. v. 14, n. Especial. 31, dez. 2021. Disponível em: <https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/intertexto/article/view/5516>. Acesso em: 8 nov. 2023.

CONTENT, Redator Rock. J.K Rowling: conheça a história de superação da autora que vendeu mais de 500 milhões de livros. **Talentnetwork**, 31 jul. 2018. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/j-k-rowling/> Acesso em: 14 set. 2023.

DICIONÁRIO de nomes próprios: significado dos nomes. Disponível em: <https://www.dicionariodenomesproprios.com.br>. Acesso em: 9 nov. 2023.

DICIONÁRIO Gosble. Disponível em: <https://pt.glosbe.com> Acesso em: 9 nov. 2023.

DICIONÁRIO Sensagent. Vocabulário da série de livros Harry Potter. Disponível em: <https://dicionario.sensagent.com/Vocabulário> Acesso em: 9 set. 2023

ECKERT, Kleber; ROHRIG, Maiquel. Onomástica literária em Graciliano Ramos: os nomes dos personagens de Vidas Secas e de São Bernardo. **Estudos da Linguagem**, v. 26, n. 3, p. 1277-1294, 2018. Disponível em: <http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/12826> Acesso em: 9 nov. 2023.

ERNESTO Faria: Dicionário latino-português. Disponível em: <https://www.dicionariolatino.com> Acesso em: 9 nov. 2023.

ESMERALDO, Sabryna. 53 feitiços do universo Harry Potter explicados! **Aficionados**, 22 mar. 2021. Filmes. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/feiticos-harry-potter-traduzidos-explicados> Acesso em: 8 nov. 2023.

ESMERALDO, Sabryna. 18 personagens importantes da saga Harry Potter. **Aficionados**, 22 mar. 2021. Filmes. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/personagens-importantes-harry-potter/> Acesso em: 9 set. 2023.

FRAI, Patrícia Helena. Sócio-onomástica: uma nova abordagem metodológica. **Entreletras**, Araguaína/TO, v. 7, n. 1, jan/jun. 2016. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/entreletras/article/view/2028>. Acesso em: 9 nov 2023.

FURLAN, Mauri; NUNES, Zilma Gesser; COELHO, Fernando. **Língua latina I**. 2. ed. Florianópolis : LLV/CCE;/UFSC, 2012.

HARRY Potter Wiki.Página Inicial. Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/pt-br/wiki/Página_Principal Acesso em: 14 set. 2023. (obs: a maior parte das referências do corpus de pesquisa foram retiradas desse site principal de comunidade dos fãs)

KEDHI, Valter. **Morfemas do português**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1990.

- LIMA, Carlos Henrique da Rocha. **Gramática normativa da língua portuguesa**. 49. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2010. 659 p.
- LINGUEE: dicionário inglês-português e buscador de traduções. Disponível em: <https://www.linguee.com.br> Acesso em: 9 nov. 2023.
- MACHADO, Ana Maria. **Recado do nome**: Leitura de Guimarães Rosa à luz do Nome de seus personagens. 1. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.
- MALTEZ, José Adelino. Basileus. **República**, repertório português de ciência política, 2004. Disponível em: <http://maltez.info/respublica/topicos/aaletrab/basileus.htm>. Acesso em: 10 nov. 2023.
- ROCHA, L. C. A. **Estruturas morfológicas do português**. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.
- RODRIGUES, Tiago Pereira. **Uma análise das criações lexicais mais frequentes na tradução da série Harry Potter para o português brasileiro**. UNESP, 2018. 171. 2018. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNSP_ac78b646ceede5a17a17a4761bf0936d Acesso em: 9 set. 2023.
- ROSSINI, Maria Clara. A etimologia dos feitiços de Harry Potter. **Super Interessante**, 17 fev. 2023. Cultura. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/a-etimologia-dos-feiticicos-de-harry-potter> Acesso em: 14 set. 2023.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e a Câmara Secreta**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e a Ordem da Fênix**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e o Cálice de Fogo**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- ROWLING, J.K. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban**. Tradução de Lia Wyler. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- SANDMANN, Antônio José. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto. 1992.
- SANTOS, Gilson Magno. **A cultura latina na contemporaneidade**. XI Semana de Mobilização Científica UCSAL. Salvador, abr. 2008.

CULINÁRIA DO NORDESTE BRASILEIRO: ORIGEM E SIGNIFICADO DOS NOMES DOS PRINCIPAIS PRATOS E INGREDIENTES DA REGIÃO

Autoras: Luiza Medeiros Balança e Maria Luiza de Vasconcelos Costa¹
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

Este artigo possui como foco a análise morfológica com enfoque sincrônico e diacrônico dos nomes dos principais pratos e ingredientes da culinária nordestina, com o intuito de apresentar um pouco do universo gastronômico do nordeste brasileiro para aqueles que pouco o conhecem, mas que se interessam pela cultura da região. Além disso, a investigação realizada pode servir como abertura para futuros estudos na área da Linguística a respeito da correspondência entre o léxico e a cultura dos falantes nordestinos.

O *corpus* de palavras analisadas do presente trabalho contém 37 vocábulos retirados majoritariamente de sites de receitas, notícias e turismo. O conjunto de termos foi dividido, desde o plano da pesquisa, entre: pratos, sobremesas, ingredientes e bebidas. O corpus da análise pode ser observado ao final do artigo nos apêndices (Apêndice 1). Todas as palavras reunidas no *corpus* pertencem a classe dos substantivos, visto que dão nome aos pratos/ingredientes da culinária e, sendo essa uma classe aberta, conforme classifica a linguista Pinilla (2007), esses vocábulos possuem grande produtividade na língua portuguesa. Isso se verifica no caso de *buchada*, cujo radical *buch-* forma outras palavras do português por meio de derivação sufixal, como por exemplo a palavra *buchuda*, utilizada em alguns estados do Nordeste como sinônimo de *grávida*, conforme observa-se na seguinte frase: “A Maria está buchuda de 5 meses. Vai ser uma menina!”.

¹ Graduandas do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

Foi estabelecido como comunidade de falantes do vocabulário descrito acima usuários de espaços digitais que utilizam da internet para trocar receitas e experiências acerca dos pratos típicos da região. Para a pesquisa de termos do corpus, foram analisados sites de receitas como *TudoGostoso* e *Você, Gastrô*. Além disso, para a confirmação das palavras em contexto de uso, foram utilizados blogs com enfoque gastronômico, ou seja, que publica matérias relacionadas à culinária e algumas receitas.

É inegável que a presença dos povos indígenas, dos escravizados africanos, e dos colonizadores europeus influenciou diretamente a cultura, os costumes e a língua brasileira. Tal influência se mostra claramente na culinária. Nesse artigo, os pratos típicos do Nordeste se destacam, visto que o princípio da colonização brasileira ocorreu nessa região.

A região Nordeste é composta por nove estados, sendo eles: Alagoas, Bahia, Ceará, Maranhão, Paraíba, Pernambuco, Piauí, Rio Grande do Norte e Sergipe. Trata-se da primeira região do Brasil a ser colonizada e os registros de sua história e cultura datam do início do século XVI. É um território vasto, e por conta disso, admite-se o aspecto generalizado das palavras de seu corpus. Em contraponto, as autoras reconhecem que cada estado apresenta uma cultura específica e única, ou seja, um prato típico de um estado pode não ser tão presente em outro.

Objetiva-se, por meio deste estudo, observar e analisar os processos de formação das palavras da culinária nordestina, separando-as em palavras formadas por derivação ou composição. Ademais, pretende-se realizar o levantamento e estudar termos da culinária nordestina que sejam empréstimos linguísticos, classificando-os como lexicais, semânticos ou estruturais, bem como observar a influência da história de colonização e ocupação da Região Nordeste na etimologia das palavras da gastronomia da região.

Sendo assim, busca-se descobrir a origem e o significado dos nomes dos pratos, temperos e outros componentes da alimentação nordestina. A principal hipótese levantada é a de que os nomes podem possuir origem nas diversas línguas indígenas e africanas, tendo em vista a influência desses povos na história e cultura da região, bem como nas línguas europeias, especialmente o português, considerando o processo de colonização e os impactos trazidos por ele.

A culinária autêntica nordestina e seus pratos típicos são referência em todo o Brasil, sendo que muitos deles são considerados símbolos do que se entende por identidade brasileira. Tendo em vista a necessidade de preservação e valorização dos costumes que envolvem os hábitos e a cultura alimentar da região, em 2014, o IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) adicionou ao *Livro de Registro dos Saberes*, a produção tradicional e práticas socioculturais associadas à cajuína no Piauí como Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro. Além disso, o Ofício das Baianas do Acarajé foi oficialmente considerado Patrimônio Cultural do Brasil em 2005 pelo mesmo instituto. Portanto, observa-se que além da relevância histórica e linguística, a preservação e estudo da cultura nordestina se trata de uma questão social que envolve todos os brasileiros.

Além dos fatores mencionados que demonstram a pertinência do tema escolhido, há ainda uma motivação pessoal por trás dessa decisão. Tendo crescido com uma família paterna nordestina (natural do estado de Alagoas), uma das autoras deste artigo, Maria Luiza, sempre esteve em contato com a cultura dessa região, como também da música, das expressões e gírias regionais, das crenças e religiões, e da comida, sendo esse último elemento considerado por ela como o mais interessante. A comida nordestina é, sem dúvidas, memorável e rica em cultura, tradição e ancestralidade. As incontáveis lembranças comendo a comida de sua avó, de seu pai, da tia e das irmãs formaram parte da identidade de Maria Luiza, da qual ela se orgulha e busca preservar. Assim sendo, o trabalho desenvolvido, se trata também de uma forma de honrar não só as suas raízes, mas também de mostrar a riqueza dessa culinária que, atravessando as barreiras regionais, é marca identitária do Brasil.

Para Giustina e Selau (2010), a relação afetiva com a culinária se mostra de extrema importância, uma vez que:

Um alimento pode evocar a memória e despertar lembranças de um momento outrora vivido. Este conhecimento, se não registrado, pode se perder, com isso gerações futuras não terão oportunidade de conhecer este passado. É importante a preservação deste saber fazer, a manutenção e transmissão continuada do conhecimento adquirido pelos povos, pois assim fortalece a identidade, a cultura e as práticas de seu patrimônio cultural material e imaterial. (Giustina e Selau, 2010, p. 46)

Já para Luiza, coautora deste artigo, o tema escolhido se mostra relevante não apenas pelo apego afetivo da colega, mas também por seus gostos pessoais. Durante muito tempo, a estudante tinha a Gastronomia como plano para seu futuro, e embora os caminhos da vida tenham a direcionado para o rumo das Letras, a apreciação e curiosidade gastronômica permanecem. Dessa forma, esse artigo aparece como uma oportunidade de juntar seu amor por Linguística e Culinária, além de mergulhar na história do país e perceber as nuances culturais decorrentes da colonização.

Por fim, ao longo da formulação do corpus, foi possível observar ocorrências comuns que auxiliaram as autoras a anteciparem algumas das análises do artigo. Um exemplo é a presença marcante do sufixo -ada em palavras como “rabada”, “buchada”, “pituzada” e “umbuzada”, onde o sufixo transformou os substantivos existentes em novas palavras com outros sentidos. Outrossim, é notável que diversas palavras possuem origem em línguas indígenas (tupi), africanas (iorubá, quimbundo), europeias (português, espanhol) e afro-asiáticas (árabe). Desse modo, é possível perceber a influência de diversos povos na construção do Brasil e a forma como o processo de colonização afetou não somente a cultura e a culinária, mas também a língua falada no país.

Para tal análise, importantes autores da morfologia foram lidos e estudados tendo em vista a necessidade de bons embasamentos teóricos que sustentem o processo de análise e as hipóteses observadas. Dentre tais autores, se mostram presente: Basílio (2004), Rocha (1998) e Sandmann (1992).

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

2.1. BREVE RETOMADA DA COLONIZAÇÃO BRASILEIRA

Segundo Darcy Ribeiro (2021), o século XVI é marcado pela ruptura da Europa Ocidental com o feudalismo, dando início à um novo processo civilizatório e ao desenvolvimento de uma nova formação sociocultural, fundamentada pela Revolução Mercantil. O mercantilismo se assentava no desenvolvimento de tecnologias como navegação oceânica e armas de fogo, que desencadearam a expansão marítima com objetivo

de buscar mercadorias consideradas valiosas. Esse progresso mais tarde evoluiria para o Imperialismo e a Revolução Industrial. É importante salientar que o discurso utilizado para a expansão territorialista era o salvacionismo, ou seja, os europeus se lançavam ao mar para levar a salvação cristã num processo de evangelização dos povos nativos.

A Revolução Mercantil trata-se de uma revolução tecnológica que instaurou dois processos civilizatórios que se cristalizaram como formações socioculturais duplas. No caso do Brasil, instituiu-se o mercantilismo salvacionista e o colonialismo escravista. “Cada povo e até mesmo cada pessoa humana, onde quer que houvesse nascido e vivido, acabou por ser atingido e engajado no sistema econômico europeu ou nos ideais de riqueza, de poder, de justiça ou de santidade nela inspirados” (Ribeiro, 2021, p. 49).

Entretanto, de acordo com o autor supracitado, o expansionismo territorial acabou sendo “um tiro no pé” da Europa Ocidental, que buscava o domínio sobre os povos colonizados e o monopólio da tecnologia industrial. No fim, criou-se um sistema policêntrico, com nações extraeuropeias, autônomas e competitivas no campo político e industrial.

No Brasil, dois povos sofreram com a força da dominação europeia, são eles: os povos indígenas nativos desta terra e os povos africanos que foram escravizados pelos portugueses em troca de mercadorias para servirem como mão de obra na nova terra.

Em relação aos indígenas, Ribeiro (2015, p. 42) afirma que

Em diversas regiões – mas sobretudo em São Paulo, no Maranhão e no Amazonas – foram grandes os conflitos entre jesuítas e colonos, defendendo, cada qual, sua solução relativa aos aborígenes: a redução missionária ou a escravidão. A curto ou longo prazo, triunfaram os colonos, que usaram os índios como guias, remadores, lenhadores, caçadores e pescadores, criados domésticos, artesãos; e sobretudo as índias, como os ventres nos quais engendraram uma vasta prole mestiça, que viria a ser, depois, o grosso da gente da terra: os brasileiros.

Já com os povos africanos, a relação de poder era um pouco diferente, visto que os negros eram tratados como mercadoria de fato. Assim, o tráfico negreiro era o real negócio da colônia portuguesa, e

durou três séculos, “permitindo absorver a maior parcela de rendimento das empresas açucareiras, auríferas, de algodão, de tabaco, de cacau e de café, que era o custo da mão de obra escrava” (Ribeiro, 2015, p. 120).

De acordo com o historiador Darcy Ribeiro (2015, p. 127),

O processo de formação do povo brasileiro, que se fez pelo entrecchoque de seus contingentes índios, negros e brancos foi, por conseguinte, altamente conflitivo. Pode-se afirmar, mesmo, que vivemos praticamente em estado de guerra latente, que, por vezes, e com frequência, se torna cruento, sangrento.

Por fim, destaca-se a complexidade do processo de formação da cultura brasileira, e aponta-se que todo processo social apresenta produtos culturais das mais variadas formas que se fazem presente no povo brasileiro mesmo quase cinco séculos depois do início da colonização. É de extrema relevância estudar esses fenômenos, de forma a aprofundarmos cada vez mais na história do nosso país.

2.2. A INFLUÊNCIA DA COZINHA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA

“No estudo das influências do Negro na civilização brasileira, não pode ser esquecida a culinária. Foi pela cozinha que o africano penetrou de modo decisivo na vida social e de família no Brasil. Neste sentido, a sua influência foi fundamental.” (Cascardo, 2014, p. 105)

Conforme Cascardo (2014), a população vinda do continente africano fez muito além do que trazer os pratos e técnicas de origem africana, trouxe também modificações, introduzindo os seus temperos à cozinha indígena e portuguesa. “[...] nos pratos em que o português usava azeite de oliveira, o africano adicionou o azeite de dendê [...]”. Essa influência se deu, sobretudo, no litoral da Bahia e do Nordeste.

As mulheres africanas foram as primeiras cozinheiras do país desde o início da colonização brasileira. Elas eram as responsáveis por preparar a comida nas casas grandes e nas senzalas durante o período de escravidão. Posteriormente, a cozinha africana foi comercializada quando as mulheres negras passaram a vender acarajés e doces de tabuleiro nas ruas (Cascardo, 2014, p. 108), costume que se mantém até hoje, especialmente no estado baiano.

2.3. A INFLUÊNCIA DA COZINHA INDÍGENA

O primeiro registro sobre a alimentação indígena no Brasil data de maio de 1500, com a carta de Pero Vaz de Caminha destinada ao rei português D. Manuel (Cascardo, 1967). Com o tempo, chamou a atenção dos colonizadores a abundância de uma raiz que se parecia com o inhame, já muito conhecido por eles, mas que, na verdade, se tratava da mandioca, denominada por eles como “pão da terra”. A mandioca era muito utilizada na alimentação indígena e, ainda hoje, é considerada uma das bases da comida brasileira.

Entretanto, a influência da cozinha indígena se mostra muito além dos insumos descobertos e introduzidos por eles. Diversas técnicas de preparo de alimentos que são usadas no cotidiano dos brasileiros são, na verdade, métodos de preparo indígenas que foram difundidos ao longo dos séculos.

Na Região Nordeste, os alimentos de origem indígena fazem parte do dia a dia da população local. A farinha, a tapioca e o beiju, produtos da macaxeira (mandioca), são alimentos indispensáveis nas mesas das famílias nordestinas. Tendo isso em vista, a grande contribuição da cozinha indígena se mostra, não só na gastronomia nordestina, mas também na alimentação de todos os brasileiros.

2.4. A ABORDAGEM LINGUÍSTICA

De acordo com Sandmann (1992, p. 11), a morfologia se refere ao estudo da composição ou estrutura da palavra, ou seja, “se, em função de sua semântica ou papel na frase, ela pode ou não ser acrescida de unidades constitutivas, em geral significativas, chamadas flexões”. Maria de Aparecida Pinilla (2007, p. 171) observa que os estudos morfológicos correspondem à área da Linguística que trata da classificação das palavras, tendo como base critérios semânticos, sintáticos e morfológicos.

No que diz respeito ao léxico, Basílio (2004, p. 9) afirma que “o léxico é uma espécie de banco de dados previamente classificados, um depósito de elementos de designação, o qual fornece unidades básicas para a construção de enunciados”. Mas não somente isso, guarda também estruturas que auxiliam o falante na aquisição de novas palavras,

como uma maneira de expansão de seu próprio repertório lexical. Essas formas linguísticas que o falante conhece e utiliza são chamados itens ou entradas lexicais, e é da relação entre essas entradas que se constitui o léxico de uma língua (Rocha, 1998, p. 35).

Desse modo, a morfologia lexical analisa a maneira como o falante coloca tais estruturas e processos de formação de palavras em uso dentro de um determinado contexto, e as relações entre tais palavras. Para Sandmann (1992, p. 12), a morfologia lexical investiga a competência lexical do usuário de uma determinada língua. Isto é,

[...] interessa-nos saber como o falante-ouvinte ou escrevente-leitor entende as palavras, sua estrutura ou constituição, seu relacionamento semântico-formal com outras unidades lexicais que integram o estoque ou léxico da língua. Interessa-nos saber também, na análise da competência lexical, como o falante/escrevente forma unidades lexicais novas consideradas boas ou aceitáveis, evita a formação de unidades inaceitáveis e como ele as entende e julga boas ou inaceitáveis enquanto ouvinte/leitor. (Sandmann, 1992, p. 12)

O estudo da morfologia lexical como forma de análise da competência lexical do falante compreende à abordagem gerativista da língua. O gerativismo é uma teoria linguística criada por Noam Chomsky, que defende a língua como algo inerente a todos os seres humanos. Assim, a morfologia surge como uma forma de “explicitar a capacidade ou a competência que um falante nativo tem com relação ao léxico de sua língua” (Rocha, 1998, p. 30).

Tendo em vista os conceitos apresentados acima, a morfologia lexical gerativa revela as regras morfológicas do português, e para tal, apresenta as Regras de Análise Estrutural (RAEs) e as Regras de Formação de Palavras (RFPs). A primeira diz respeito ao conhecimento que um falante tem de analisar a estrutura de palavras derivadas na língua (e.g. *preparação* vem de *preparar*) e estabelecer relações paradigmáticas entre as palavras, buscando identificar se tal regra forma palavras da língua portuguesa ou não (e.g. *preparação*, *criação*, *mediação*, *derivação*). Caso a RAE se comprove como pertencente à língua portuguesa, descobre-se uma RFP (e.g. [[x]v + ção)s). É de extrema relevância ressaltar que toda RFP corresponde a uma RAE, mas o inverso não é verdadeiro. (Rocha, 1998)

Considerando o que foi dito, o presente artigo visa identificar quais as regras de formação de palavras mais presentes na culinária nordestina (tendo como comunidade de falantes usuários digitais de sites direcionados à culinária), buscando observar a produtividade de certos sufixos, regularidade de sentido em composições ou constatar empréstimos linguísticos que datam da origem do Brasil.

3 METODOLOGIA

Para a produção deste artigo, foram realizadas minuciosas e importantes etapas que auxiliaram e fundamentaram a análise a seguir. Primeiramente, durante o planejamento, logo após a definição da temática, deu-se um processo cuidadoso de delimitação da comunidade de falantes do corpus a ser estipulado.

Tendo isso em vista, a limitação espacial das autoras com a região Nordeste mostrou-se como um obstáculo. Dessa forma, foi decidido que a análise de uma comunidade on-line seria a opção mais viável para a realização do trabalho, por conta de que, apesar de ser um suporte digital, os contextos de usos das palavras continuam sendo autênticos. Ao final, a comunidade de falantes selecionada para o corpus foram os usuários de blogs culinários e sites de receita. Com a comunidade de falantes em contextos autênticos delimitada, iniciou-se a pesquisa por palavras recorrentes quando o buscador “culinária nordestina” era colocado em evidência, além disso o repertório cultural das autoras foi elemento essencial para a escolha das palavras do corpus, visto que elas também possuem experiências pessoais com a temática em questão. Assim, as palavras que eram observadas nos contextos virtuais eram deliberadas pelas autoras por meio de suas vivências.

Após a delimitação das palavras escolhidas, houve um momento de organização do corpus em uma tabela (disponível em Apêndice 1), caracterizando os termos com suas classificações gramaticais, origem, significado e um exemplo de contexto de uso. Além disso, houve a divisão dos termos em quatro categorias, definidas por motivos gastronômicos, são elas: Pratos, Sobremesas, Ingredientes e Bebidas.

Depois de ter o planejamento e introdução do artigo aprovados pela orientadora, iniciou-se o processo de análise. Para tal, as autoras

consideraram prudente reagrupar as palavras de acordo com as hipóteses de formação de palavras, com vistas a confirmar seus pensamentos. Os grupos foram modificados ao longo da análise conforme as autoras ganharam mais confiança em seu trabalho e entenderam o que estava sendo proposto a elas.

É possível afirmar que os momentos de análise foram os mais complexos de todo o estudo, sendo um ciclo de pesquisa e debates para que as conclusões tomadas fossem as mais completas e aprofundadas possíveis.

4 ANÁLISE DO CORPUS

BUCHADA, PITUZADA, RABADA E UMBUZADA

O conjunto de palavras acima possui o mesmo sufixo latino *-ada*, que indica uma receita feita a partir de um ingrediente específico.

O sufixo *-ada* é muito produtivo na língua portuguesa, formando substantivos a partir de outros substantivos, como é possível observar no paradigma: *buchada*, *pituçada*, *rabada*, *umbuzada*, *cocada*, *goiabada*, *bananada* (presente na música Sítio do Pica-Pau Amarelo, de Gilberto Gil).

Analisando as palavras citadas, chega-se à seguinte RFP: [x]s → [[x]s -ada]s
 Sendo x, o principal ingrediente da receita em questão.

CAJUÍNA

O termo *cajuína*, presente na música de mesmo nome de Caetano Veloso, é uma bebida artesanal, originária do Piauí. A bebida é produzida a partir da separação do suco de caju e do composto químico tanino, por meio de um processo chamado clarificação. Em *cajuína*, é possível observar a presença do sufixo *-ina*, muito produtivo na língua portuguesa dentro da área farmacêutica, como em: *caféina*, *cocaína* e *glicerina*. Esse paradigma indica que o sufixo em questão designa substâncias químicas e/ou industriais. Assim, a RFP de *-ina* revela-se como sendo:

[x]s → [[x]s -ina]s

Portanto, conclui-se que o radical de *cajuína* é justamente o substantivo que dá nome à fruta: caju. Entretanto, se analisarmos somente a estrutura de formação da palavra, teríamos *cajuína* como um produto químico ou industrial do caju, o que não corresponde com o contexto de uso da comunidade de falantes estudada. Apesar de haver processos químicos envolvidos na sua produção, a *cajuína* é um líquido artesanal, e para a comunidade, o termo faz referência direta ao nome da bebida e não ao modo como ela foi preparada.

RAPADURA

Existem algumas hipóteses a respeito da origem do termo *rapadura*. A primeira indica que o doce era feito a partir do açúcar raspado dos tachos da cana-de-açúcar nos engenhos coloniais. Preparava-se um caldo desses açúcares até o aspecto de melado, que era colocado em formas retangulares para esfriar e endurecer. Por esse motivo, historicamente, a guloseima levava o nome de “raspaduras” e ao longo do tempo passou por alterações fonológicas até a forma que conhecemos hoje.

Outra forma de analisar a formação da palavra *rapadura* é colocar em evidência o sufixo *-ura*. Esse sufixo forma substantivos a partir de adjetivos, significando a condição de ser/estar x, como é possível observar em: *ternura*, *amargura*, *doçura*, *rachadura*. Considerando os paradigmas citados, conclui-se que a RFP do sufixo *-ura* se dá por:

[x]adj → [[x]adj -ura]s

Desse modo, o adjetivo que serviu de radical para *rapadura*, é *rapado*. Entretanto, é necessário apontar que *rapadura*, apesar de fazer alusão a algo que se raspa facilmente, não possui o sentido original do sufixo, da condição de ser/ estar *rapado*. No léxico da comunidade de falantes selecionada para este artigo, *rapadura* remete-se imediatamente ao doce fabricado da cana-de-açúcar. Assim, verifica-se o caso de uma irregularidade semântica.

FEIJÃO-DE-CORDA, BAIÃO DE DOIS, PÉ DE MOLEQUE, CHICLETE DE CAMARÃO

O *feijão-de-corda* leva esse nome devido ao seu aspecto que lembra o objeto corda. Ele cresce em hastes finas, assumindo um formato de trepadeira e suas flores se desenvolvem como pequenos cachos. Além disso, a sua vagem é mais comprida do que a de outros tipos de leguminosas.

O nome *baião de dois* é composto pelo substantivo “baião”, ritmo musical popular nordestino, e o numeral “dois”, que faz referência à harmonia dos dois ingredientes principais do prato (arroz e feijão).

Há algumas hipóteses acerca da origem do nome *pé de moleque*. A primeira, e a mais difundida, refere-se à aparência do doce cuja cor se assemelha aos dos pés dos moleques que andam descalços e não lavam os pés. Entretanto, a cantora lírica brasileira Bidu Sayão, que viveu no século XX, contava uma história interessante a respeito da possível origem do nome. Segundo ela, no começo do século XX havia muitas baianas que vendiam doces em tabuleiros, no Rio de Janeiro. Alguns meninos que não tinham dinheiro furtavam das baianas e elas brigavam com eles para não roubarem, dizendo: “Pede, moleque!”. Há ainda uma terceira possibilidade, em que o nome seria uma referência à sua similaridade de textura com os calçamentos de pedra característicos das cidades durante o período colonial brasileiro, como aqueles que se observa na cidade de Tiradentes-MG.

Já no caso de *chiclete de camarão*, o termo *chiclete* faz referência à característica de esticamento do prato devido à presença do queijo na receita.

O conjunto acima compreende palavras formadas por composição por justaposição e que podem ser classificados como compostos metafóricos, uma vez que seus nomes foram criados a partir da semelhança de significado com outro referente.

No caso de *feijão-de-corda* e *chiclete de camarão*, apenas *corda* e *chiclete* constituem metáforas. Já em *pé de moleque* e *baião de dois*, os compostos inteiros são metafóricos.

Paradigmas:

Feijão-de-corda

Chiclete de camarão

Peixe-espada

Trem-bala

Pé de moleque

Baião de dois

Copo-de-leite

Perna-de-moça

**ARROZ DE CUXÁ, BOBÓ DE CAMARÃO E
MANTEIGA DE GARRAFA**

Nesse quarto grupo, as lexias são compostas por justaposição e fazem referência à uma qualidade específica da primeira palavra da lexia. Assim, a segunda parte do termo caracteriza o prato em questão. Analisando dessa maneira, *arroz de cuxá*, *bobó de camarão* e *manteiga de garrafa* são paradigmas entre si, visto que são especificidades de alimentos existentes em todo o Brasil, ou seja, qualificam arroz, bobó e manteiga.

CARNE DE SOL, BOLO DE ROLO

No entanto, *carne de sol* e *bolo de rolo*, apesar de também serem formados por composição de justaposição, nomeiam o processo realizado para que tal alimento chegasse à forma final que será utilizada nas receitas. Nesse caso, carne de sol e bolo de rolo também são paradigmas entre si, assim como queijo curado.

Naturalmente, quando há um encontro entre culturas, haverá um impacto no âmbito linguístico (Sandmann, 1992, p.72). Um exemplo é o fenômeno do empréstimo linguístico, muito presente no português brasileiro devido à influência da diversidade linguística e multiculturalidade, decorrentes do processo de colonização e imigração do país. Assim, identificou-se no corpus de análise palavras que se classificam como empréstimos linguísticos, as quais foram divididas em três grupos: as advindas de línguas africanas, as da língua tupi, e aquelas trazidas do espanhol e árabe (que foram reunidas em um só grupo).

A seguir, os empréstimos linguísticos estão classificados, conforme Sandmann (1992), em lexicais, estruturais e/ou semânticos.

**ABARÁ, ACARAJÉ, DENDÊ, MAXIXE, MOQUECA,
MUNGUZÁ, VATAPÁ**

Esse conjunto compreende palavras que são empréstimos de línguas africanas, sendo elas: Iorubá (*yorubá*) (língua falada principalmente nos países Benin e Nigéria) e quimbundo (*kimbundu*) (língua falada no noroeste de Angola).

- Do iorubá: *abará, acarajé, vatapá*.
- Do quimbundo: *moqueca, munguzá, maxixe, dendê*.

Abará (do iorubá *aba'ra*)
Acarajé (do iorubá *akara + ijè*)
Vatapá (do iorubá *vata'pa*)
Moqueca (do quimbundo *mu'keka*)
Munguzá (do quimbundo *mu'kunza*)
Dendê (do quimbundo *ndende*)
Maxixe (do quimbundo *ma'xixi*)

Conforme observa-se no quadro acima, as palavras desse conjunto são classificadas como empréstimos lexicais e semânticos, uma vez que não houve tradução ou substituição de morfemas e manteve-se os significados originais de suas línguas de origem (iorubá e quimbundo). Esses substantivos sofreram apenas adaptações ortográficas que auxiliaram na adequação para a escrita em língua portuguesa.

**BEIJU, CARURU, MACAXEIRA, PAMONHA, PIRÃO,
SURURU, TAPIOCA.**

Esse conjunto de palavras compreende empréstimos linguísticos do Tupi.

Caruru (do tupi *kaa-ru'ru*)
Tapioca (do tupi *tapy'oka*)
Macaxeira (do tupi *maka'xera*)
Sururu (do tupi *suru'ru*)
Beiju (do tupi *mbe'yu*)
Pamonha (do tupi *pamu'nã*)
Pirão (do tupi *mindipirõ*).

Classificam-se como empréstimos lexicais e semânticos, tendo em vista que não houve tradução ou substituição de morfemas e manteve-se os significados originais de sua língua de origem (tupi), ocorrendo somente a adequação ortográfica para o português brasileiro.

CABIDELA, CUSCUZ, SARAPATEL

Esse conjunto compreende palavras que são empréstimos linguísticos do português europeu, do árabe e do espanhol.

Cabidela e *Sarapatel* são exemplos de pratos que foram trazidos pelos portugueses durante o período colonial e imperial no Brasil.

O *cuscuz* (*kus'kus*), embora seja um prato de origem e nome árabe, foi inserido na cultura brasileira também através dos colonizadores portugueses, que possuíam contato com o povo e a culinária árabe devido às navegações ultramarinas.

Todas as palavras do conjunto são empréstimos linguísticos lexicais e semânticos, já que não houve tradução ou substituição de morfemas e manteve-se os significados originais de suas línguas de origem (português europeu, árabe e espanhol), ocorrendo somente a adequação ortográfica para o português brasileiro.

5 CONCLUSÃO

A escrita do artigo de análise morfológica foi um trabalho acadêmico proposto para a disciplina de Estudos Morfológicos e Lexicais, no quarto período do curso de Letras Português – Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná, durante o segundo semestre de 2023. A atividade apresenta como objetivo a prática de análise morfológica e lexical, como maneira de formalizar os conhecimentos construídos em sala de aula no decorrer da disciplina.

Como explicitado anteriormente, o processo de escrita do artigo contou com várias etapas, entre elas: a determinação do tema a ser pesquisado, a escolha da comunidade de falantes a ser observada, a montagem do corpus que seria analisado, a estruturação dos tópicos do artigo, a análise do corpus e, por fim, a escrita efetiva do trabalho. Todos os passos levantados acima foram desenvolvidos com a devida atenção e cautela por parte das autoras, que contaram com o auxílio da professora orientadora Dr^a Cristina Yukie Miyaki e das monitoras da disciplina de Estudos Morfológicos e Lexicais.

A partir das análises realizadas, foi possível observar os processos de formação de palavras dos nomes dos pratos, ingredientes, sobremesas e bebidas típicas da culinária nordestina, faladas por usuários digitais de sites de receitas e blogs gastronômicos. Conclui-se que tais termos originam-se majoritariamente de empréstimos linguísticos oriundos de línguas africanas, como iorubá e quimbundo, e línguas indígenas, como tupi. Isso acontece devido ao processo de colonização do território

brasileiro e a posição social que tais grupos étnicos ocupavam naquele período. Além disso, constata-se a presença de derivações por sufixação e composições por justaposição.

Por fim, assinala-se que o processo de escrita do presente artigo deu oportunidade para que fossem colocados em prática os conhecimentos adquiridos na disciplina de Estudos Morfológicos e Lexicais. Outrossim, destaca-se a relevância do estudo do tema da culinária nordestina, realizado por meio da pesquisa em livros e artigos científicos considerados referências na área, o que possibilitou a ampliação de um olhar, a princípio estritamente linguístico, para uma visão cultural e histórica, fator que certamente auxiliou no enriquecimento da análise morfológica.

REFERÊNCIAS

BASILIO, Margarida. **Teoria lexical**. 3 ed. São Paulo: Ática, 2000.

BASILIO, Margarida. **Formação e classes de palavras no português do Brasil**. São Paulo: Contexto, 2004.

BENEDITO, Mouzar. De favela a pé-de-moleque: um caso sobre as origens das palavras. **Brasil de Fato**, 11 out. 2017. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2017/10/11/de-favela-a-pe-de-moleque-um-causo-sobre-as-origens-das-palavras/#:~:text=Segundo%20ela%2C%20no%20come%C3%A7o%20do,%2D%20Pede%2C%20moleque!>. Acesso em: 27 out 2023.

BRASIL. Ministério da Saúde, Secretaria de Políticas de Saúde, Coordenação Geral da Política de Alimentação e Nutrição. **Alimentos regionais brasileiros**. 1 ed. Brasília: Ministério da Saúde, 2002.

CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Estrutura da língua portuguesa**. Petrópolis: Vozes, 1994.

CASCUDO, Luís da Câmara. **História da alimentação no Brasil**. 4. ed. São Paulo: Global Editora, 2017.

CONHEÇA MINAS. **Pé-de-moleque**: história e origem do nome. Disponível em: <https://www.conhecaminas.com/2017/10/pe-de-moleque-historia-e-origem-do-nome.html>. Acesso em: 27 out 2023.

GIUSTINA, Adelina Padilha de Souza Della; SELAU, Maurício da Silva. A culinária como patrimônio cultural imaterial. **Cadernos do CEOM**, Chapecó, v. 22, n. 31, p. 45- 67, dez. 2010. Disponível em: <https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/issue/view/72>. Acesso em: 9 set. 2023.

IDEC. **A influência da culinária africana no Brasil**. Disponível em: <https://idec.org.br/dicas-e-direitos/influencia-da-culinaria-africana-no-brasil>. Acesso em: 6 nov. 2023.

IPATRIMÔNIO. **Piauí – Cajuína**. Disponível em: <https://www.ipatrimonio.org/piaui-cajuina/#!/map=38329&loc=-5.99803167981795,-42.0027494430542,15> Acesso em: 30 out. 2023.

KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

MATTOSO CÂMARA JR, Joaquim. Língua e cultura. **Revista de Letras**, 1955. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/letras/article/viewFile/20046/13227>. Acesso em: 6 nov. 2023.

PINILLA, Maria da Aparecida. Classes de Palavras. In: VIEIRA, Sílvia Rodrigues; BRANDÃO, Sílvia Figueiredo. **Ensino de gramática**: descrição e uso. São Paulo: Editora Contexto, 2007, p. 169-182.

RAITZ, Andre. Guia Completo do Feijão de Corda. **A cozinha que fala**: cuisine no populê, 8 fev. 2021. Disponível em: <https://acozinhaquefala.com.br/o-que-e-feijao-de-corda/>. Acesso em: 27 ago. 2023.

RIBEIRO, Darcy. **As Américas e a civilização**: Processo de formação e causas do desenvolvimento desigual dos povos americanos. 7 ed. São Paulo: Global Editora, 2021.

RIBEIRO, Darcy. **O povo brasileiro**: A formação e sentido do Brasil. 3 ed. São Paulo: Editora Global, 2015.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

ROCHA LIMA, C. H. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

SILVA, Maria Cecília P. de Souza e; KOCH, Ingedore G. Vilaça. **Linguística aplicada ao português**: morfologia. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1987.

SANDMANN, Antônio José. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1992.

SUASSUNA, João. A história e fabricação da Rapadura. **João Suassuna**, 13 maio 2019. Disponível em: <https://www.suassuna.net.br/2019/05/a-historia-e-fabricacao-da-rapadura.html>. Acesso em: 27 out. 2023.

APÊNDICE 1

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
PRATOS		
Abará (substantivo masculino)	a.ba.rá Do iorubá <i>aba'ra</i> . Bolinho feito de massa de feijão-fradinho moído e cozido em banho-maria, temperado com especiarias e azeite de dendê.	“9 receitas de abará para sentir o verdadeiro sabor da Bahia” https://www.receiteria.com.br/receitas-de-abara/
Acarajé (substantivo masculino)	a.ca.ra.jé Do iorubá <i>akara</i> (bolinho de feijão) + <i>ije</i> (comida). Bolinho feito com massa de feijão-fradinho, cebola e sal, frito em azeite de dendê. Prato típico do estado da Bahia.	“Agora que você aprendeu a fazer o passo a passo do acarajé tradicional, você deve aprender também como rechear e transformá-lo em um acarajé completo!” https://vocegestro.com.br/receita-de-acaraje-simples/
Arroz de cuxá (substantivo masculino)	ar.roz de cu.xá Arroz: do árabe <i>ar-ruz</i> رز. Cuxá: do tupi. Arroz branco, cozido em água e sal, acompanhado de um molho conhecido como cuxá na culinária maranhense. O molho é feito com vinagreira, camarão seco, farinha de mandioca e pimenta-de-cheiro, todos ingredientes encontrados com facilidade na região.	“No MasterChef Brasil desta terça-feira, 18, a cantora Alcione pediu para os cozinheiros amadores prepararem um prato típico do Maranhão: arroz de cuxá com torta de caranguejo.” https://www.band.uol.com.br/entretenimento/masterchef/noticias/arroz-de-cuxa--o-que-e-a-origem-e-como-fazer-uma-deliciosa-receita-16305901

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
<p>Baião de dois (substantivo masculino)</p>	<p>bai.ão de dois</p> <p>O termo baião, que deu origem ao nome do prato cearense, provém de uma dança típica do nordeste, por sua vez derivada de uma forma de lundu, chamada “baiano“. A origem do termo ganhou popularidade com a música Baião de Dois, parceria do compositor cearense Humberto Teixeira com o “Rei do Baião”, o pernambucano Luís Gonzaga. A origem cearense do prato é atestada também pelo folclorista Câmara Cascudo.</p> <p>O nome faz referência à harmonia dos dois ingredientes principais do prato.</p> <p>Arroz e feijão com queijo coalho servido geralmente como acompanhamento.</p>	<p>“Finalizando o prato, para ter um baião de dois nordestino com queijo, adicione o queijo coalho frito, além do cheiro verde e cebolinha a gosto para terminar o cozimento.”</p> <p>https://vocegastro.com.br/receita-de-baião-de-dois-nordestino/</p>
<p>Beiju (substantivo masculino)</p>	<p>bei.ju</p> <p>Do tupi <i>mbe'ju</i>.</p> <p>Espécie de bolo achatado, feito da tapioca e também de massa de mandioca.</p>	<p>“A dica é ficar de olho nas extremidades do beiju: quando elas começam a levantar por causa do calor, é porque o beiju já está pronto.”</p> <p>https://g1.globo.com/bahia/noticia/aprenda-a-receita-do-tradicional-beiju-de-massa-assista-ao-video.ghtml</p>
<p>Bobó de camarão (substantivo masculino)</p>	<p>bo.bó de ca.ma.rão</p> <p>Bobó: do jeje <i>bo'bo</i>. Camarão: do latim <i>cammarus</i> ou do grego <i>kámmaros</i>.</p>	<p>“Para fazer o bobó de camarão na moranga é muito simples!”</p> <p>https://vocegastro.com.br/como-fazer-bobo-de-camarao/</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
	<p>É o mesmo bobó de origem africana acrescido de camarões e temperos variados, cozidos até formar uma pasta com textura grossa. Geralmente é servido com arroz e farofa, ou mingau de dendê.</p>	
<p>Buchada (substantivo feminino)</p>	<p>bu.cha.da Derivada de <i>bucho</i>+ada. Bucho: do espanhol <i>buche</i>. Prato feito com as entranhas, que são rins, fígado e vísceras, cozidos em bolsas feitas com o estômago do animal.</p>	<p>“O picadinho irá rechear a buchada e é composto por miúdos de bode ou carneiro, como bofe, coração, fígado e sangue, que são cortadinhos e temperados a gosto com alho, cebola, tomate, coentro, pimentão, pimenta cominho, colorau e açafrão.” https://receitas.globo.com/receitas-da-tv/mais-voce/buchada-de-bode.shtml</p>
<p>Cabidela (substantivo feminino)</p>	<p>Ca.bi.de.la Há teorias que afirmam que a palavra “cabidela” veio do termo “cabos” que significa as extremidades de uma ave, fato confirmado pelo Dicionário Infopédia de Língua Portuguesa. No entanto, o Lello Universal, enciclopédia luso-brasileira, sugere que o nome vem do árabe <i>kabed</i>, que significa fígado, fazendo menção a um dos ingredientes da receita. Guisado de miúdos, pedaços pequenos e sangue de ave (ex.: <i>cabidela de galinha</i>; <i>arroz de cabidela</i>).</p>	<p>“Os mais pobres comiam a cabidela sem carne de galinha, que podia ser também usada para doentes. Daí o provérbio popular: ‘À custa do doente come toda a gente.’” https://historiaislamica.com/pt/galinha-a-cabidela-a-historia-portuguesa-de-um-prato-arabe/#%3A~%3A-text%3DOs%20mais%20pobres%20comiam%20a%20cabidela</p>
<p>Caruru (substantivo masculino)</p>	<p>ca·ru·ru Do tupi <i>kaa-rurú</i>.</p>	<p>“Hoje iremos mostrar como preparar um incrível caruru, um prato feito com quiabo.”</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
	<p>[Botânica] Planta herbácea (<i>Amaranthus viridis</i>) anual, de folhas ovadas, caule glabro, verde ou avermelhado e pouco ramificado, flores pequenas e esverdeadas dispostas em panícula terminal, originária de regiões tropicais.</p> <p>[Culinária] Prato afro-brasileiro preparado com essa planta ou com quiabos, camarões secos, peixe, óleo de palma, malaguetas, amendoins ou cajuz.</p>	<p>https://www.tudogostoso.com.br/noticias/receita-de-caruru-a2902.htm</p>
Chiclete de camarão	<p>chi.cle.te de ca.ma.rão</p> <p>Chiclete: da marca registrada <i>Chiclets</i>; Goma perfumada, extraída do chicle e usada como pasta masticatória. Camarão: do latim <i>cammarus</i> ou do grego <i>kámmaros</i>.</p> <p>Prato típico de Alagoas e se trata de uma receita que mistura camarão e queijo derretido.</p>	<p>“Confira como fazer um delicioso chiclete de camarão com bastante queijo!”</p> <p>https://www.tudogostoso.com.br/noticias/chiclete-de-camarao-receita-a3075.htm</p>
Cuscuz (substantivo masculino)	<p>cus.cuz</p> <p>Do árabe <i>kuskus</i> (prato preparado com sêmola de trigo).</p> <p>Massa doce cozida no vapor, feita com tapioca, farinha de milho ou de arroz, leite de coco e açúcar.</p>	<p>“Muita gente me pediu e hoje eu vou ensinar como fazer cuscuz nordestino salgado!”</p> <p>https://comidinhasdochef.com/cuscuz-nordestino/</p> <p>“Cuscuz de milho é uma receita brasileira preparada com farinha de milho flocada ou flocos de milho pré-cozidos, água e sal. Esta receita é muito tradicional no Nordeste do Brasil, onde é servida principalmente no café da manhã ou lanche da tarde com manteiga, ovo, requeijão, banana, queijo de coalho etc.”</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
		https://www.cozinhatecnica.com/2020/02/cuscuz-de-milho-cuscuz-nordestino/
Dobradinha (substantivo feminino)	do.bra.di.nha Derivado de <i>dobrado+inho</i> , no feminino. Guisado feito com as partes comestíveis das vísceras do boi ou da vaca.	“Quer uma dica preciosa de como fazer a dobradinha à nordestina?” https://vocegastro.com.br/dobradinha-com-feijao-branco/#google_vignette
Moqueca (substantivo feminino)	mo.que.ca Do quimbundo <i>mu'keka</i> . Guisado, geralmente de peixe ou marisco, temperado com leite de coco e azeite de dendê.	“Já a receita da moqueca de peixe com camarão e batata também é fácil de se fazer!” https://vocegastro.com.br/moqueca-de-peixe-com-camarao/
Pamonha (substantivo feminino)	pa.mo.nha Do tupi <i>pamu'ñã</i> . Bolo, doce ou salgado, feito de milho verde ralado, leite de coco etc., cozido e enrolado em folhas de milho ou de bananeira. Essa palavra também pode ser utilizada como adjetivo, designando aquele que é pouco esperto, pouco inteligente ou preguiçoso.	“Experimente esta pamonha com leite condensado e arrase nas Festas Juninas ou em reuniões de familiares e amigos!” https://receitas.globo.com/ana-maria-braga/salgados/pamonha.ghtml
Pirão (substantivo masculino)	pi.rão Do tupi <i>mindipirõ</i> . Comida feita de farinha de mandioca escaldada ou de milho, frequente na cozinha brasileira e africana. O mesmo que <i>angu</i> ou <i>funje</i> .	“Se tem uma coisa que combina é moqueca de peixe com camarão e pirão .” https://vocegastro.com.br/moqueca-de-peixe-com-camarao/

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
Pituzada (substantivo feminino)	pi.tu.za.da Pitu (do tupi <i>pítú</i> : grande camarão de água doce) + ada. A pituzada é um prato feito com o lagostim, uma lagosta de água doce. Possui a consistência de um caldo mais espesso, sendo preparado com leite de coco, extrato de tomate, farinha de mandioca, legumes e temperos regionais. Servida com acompanhamentos como arroz e pirão.	“Todos eles servem uma Pituzada de bradar aos céus!” https://www.praiasdemaceio.com/pituzada/
Rabada (substantivo feminino)	ra.ba.da Rabo (do latim <i>rapum</i>) + ada. Prato preparado com pedaços de boi muito bem cozidos e temperados com alho, tomate, salsinha e cebola.	“Escolhemos aqui, nossa receita de rabada simples favorita, o clássico é feito com legumes e na panela de pressão.” https://www.sabornamesa.com.br/receita-de-carnes/rabada-simples
Sarapatel (substantivo masculino)	sa-ra-pa-tel Do espanhol <i>sarapatel</i> . Guisado feito com sangue e vísceras de porco ou carneiro, muito temperados.	“A receita de sarapatel é única justamente por ter um sabor fervoroso, sendo um dos mais marcantes de todo o nordeste.” https://terravistabrasil.com.br/receita-de-sarapatel/
Vatapá (substantivo masculino)	va.ta.pá Do iorubá <i>vata'pa</i> . Papas de farinha de mandioca adubadas com azeite de dendê, pimenta e carne ou peixe e mariscos.	“A receita do vatapá tradicional é feita com camarão, pão e muito dendê.” https://vocegastro.com.br/receita-de-vatapa-de-frango/ Em 12 de maio de 1925, quem abrisse o periódico <i>O Jornal</i> se depararia com uma manchete feita no melhor estilo das revistas de fofocas atuais: “Einstein comeu, hontem [sic], vatapá com pimenta.”

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
		https://www.megacurioso.com.br/ciencia/120211-o-dia-em-que-einstein-comeu-vatapa-no-brasil-e-virou-noticia.htm
SOBREMESAS		
Bolo de rolo (substantivo masculino)	bo.lo de ro.lo Do espanhol <i>bollo</i> e <i>rollo</i> Sobremesa brasileira que envolve enrolar uma longa e fina camada de bolo revestida com geleia de goiaba em forma de tronco, criando um padrão espiral no interior. O doce é uma adaptação do prato português “colchão de noiva”, e foi criado em Pernambuco entre os séculos XVI e XVII.	“Achou que era complicado fazer bolo de rolo ? Se enganou!” https://receitas.globo.com/receitas-da-tv/e-de-casa/bolo-de-rolo.ghtml
Cartola	car.to.la Alteração de <i>quartola</i> (<i>quarto</i> + <i>ola</i> : O quarto de um tonel.) Sobremesa tradicional pernambucana que é feita a base de banana, queijo manteiga e canela.	“Descubra como fazer uma cartola nordestina deliciosa como sobremesa” https://ne10.uol.com.br/ne10-indica/2022/03/14958655-cartola-co-nheca-a-historia-e-aprenda-a-fazer-a-tradicional-receita.html
Munguzá (substantivo masculino)	mun.gu.zá Do quimbundo mu’kunza, que significa milho cozido. Espécie de mingau, feito com milho branco, açúcar, leite de vaca e/ou leite de coco e, às vezes, leite condensado, geralmente polvilhado com canela, ao ser servido.	“Esse munguzá da @chefmarcellasouza é de dar água na boca!” https://receitinhas.com.br/receita/munguza/

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
Pé de moleque (substantivo masculino)	<p>pé de mo.le.que</p> <p>Pé: do latim <i>pes, pedis</i>. Moleque: do quimbundo <i>muleke</i>.</p> <p>[Culinária] Doce de consistência sólida, feito com amendoim torrado e açúcar ou rapadura.</p> <p>[Brasil: Nordeste] [Culinária] Bolo feito com mandioca, fubá, coco e açúcar.</p>	<p>Essa receita de pé de moleque nordestino é bem diferente do pé de moleque feito com amendoim torrado e rapadura.</p> <p>https://nacolher.com/pe-de-moleque-nordestino/</p>
Rapadura (substantivo feminino)	<p>ra.pa.du.ra</p> <p>Derivado do participípio de <i>rapar+ura</i>.</p> <p>Açúcar mascavado em forma de pequenos ladrilhos.</p>	<p>“Além disso, a rapadura também é uma ótima opção de pós-treino para atletas de alto rendimento, porque diminui o cansaço após as provas de longa duração.”</p> <p>https://www.tuasaude.com/beneficios-da-rapadura/</p>
INGREDIENTES		
Carne de sol (substantivo feminino)	<p>car.ne de sol</p> <p>Carne: do latim <i>caro, carnis</i>.</p> <p>Sol: do latim <i>sol, solis</i>.</p> <p>Carne salgada e seca ao sol para se conservar.</p>	<p>“A seguir, confira o passo a passo de como fazer uma carne de sol de respeito”</p> <p>https://www.receiteria.com.br/como-fazer-carne-de-sol/</p>
Colorau	<p>co.lo.rau</p> <p>Do latim <i>coloratus</i>.</p> <p>Pó vermelho que pode ser utilizado como condimento ou corante, normalmente extraído do pimentão seco ou do urucum.</p>	<p>“Para iniciar a receita de frango com quiabo simples, tempere as coxas e sobrecoxas de frango com suco do limão, 2 colheres de chá de sal, colorau e cominho em pó.”</p> <p>https://vocegastro.com.br/como-fazer-frango-com-quiabo/</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
Coentro	<p>co.en.tro</p> <p>Do latim <i>coriandrum</i> ou do grego <i>koríandron</i>.</p> <p>[Botânica] Planta hortense apiácea e aromática.</p>	<p>“1 maço de coentro picadinho.”</p> <p>https://vocegastro.com.br/como-faz-vinagrete/</p> <p>“As folhas e sementes de coentro podem ser encontradas em supermercados e feiras, sendo usadas como tempero em saladas, massas, ensopados, sucos, chás e como base para o tempero curry.”</p> <p>https://www.tuasaude.com/beneficios-do-coentro/</p>
Dendê (substantivo masculino)	<p>den·dê</p> <p>Do quimbundo <i>ndende</i> (palmeira).</p> <p>Palmeira (<i>Elaeis guineensis</i>) de origem africana. = Dendzeiro.</p> <p>Fruto dessa árvore, de onde se extrai um óleo usado como tempero.</p> <p>Semente desse fruto. Óleo extraído desse fruto.</p> <p>Palmeira originária da parte ocidental e central da África.</p>	<p>“A cultura promissora do dendê no Brasil abriu portas para a utilização de seu óleo na obtenção do biodiesel, que pode substituir ou ser misturado ao óleo diesel derivado do petróleo.”</p> <p>https://www.embrapa.br/dende</p>
Feijão-de-corda (substantivo masculino)	<p>fei.jão de cor.da</p> <p>Feijão: do latim <i>faseolus</i> Corda: do latim <i>chorda</i>, do grego <i>khordê</i></p> <p>Planta da família das leguminosas (<i>Vigna unguiculata</i>).</p> <p>Semente comestível dessa planta, de cor branca ou amarelada e hilo preto ou castanho.</p>	<p>“O feijão-de-corda, ou também conhecido como feijão-fradinho, deve ser lavado antes de ser utilizado na receita.”</p> <p>https://www.receiteria.com.br/receita/feijao-de-corda/</p>

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
Inhame (substantivo masculino)	i.nha.me O inhame é um tubérculo trazido das ilhas de Cabo Verde e São Tomé pelos portugueses. Seu nome tem origem senegalesa que significa “para comer”. Denominação comum a várias plantas da família das aráceas, de tubérculos ou rizomas comestíveis.	“O inhame é um tubérculo rico em carboidratos, sendo uma ótima opção para aumentar a disposição mental e a energia durante provas e exercícios físicos, por exemplo.” https://www.tuasaude.com/beneficios-do-inhame/
Macaxeira (substantivo feminino)	ma.ca.xei.ra Do tupi <i>maka'xera</i> . Mandioca ou aipim; planta de raiz tuberosa, pertencente à família das Euforbiáceas, originária da América do Sul, cuja raiz é largamente utilizada na culinária.	“500 g de macaxeira , descascada, cortada em cubos grandes.” https://www.comidaereceitas.com.br/legumes-e-verduras/macaxeira-cozida.html
Manteiga de garrafa (substantivo feminino)	man.tei.ga de gar.ra.fa Manteiga: do espanhol <i>manteca</i> . Garrafa: do árabe <i>garafá</i> . Manteiga líquida feita de forma artesanal e vendida em garrafa, muito utilizada em receitas nordestinas.	“Entre os grelhados da terra, um destaque para a Costelinha Laqueada, um prato feito com costelinha suína desfiada, puxada na manteiga de garrafa , e servida com molho demi-glace.” https://vocegastro.com.br/illa-gastrobar/
Maxixe (substantivo masculino)	ma.xi.xe Do quimbundo <i>maxixi</i> , plural de <i>rixixi</i> . Planta herbácea (<i>Cucumis anguria</i>), da família das cucurbitáceas, rasteira ou trepadeira, de frutos ovoides ou oblongos cuja casca tem pequenos apêndices flexíveis.	“O maxixe é um fruto que favorece a perda de peso e ajuda a combater a prisão de ventre.” https://www.tuasaude.com/maxixe/

PALAVRA	ORIGEM E SIGNIFICADO	CONTEXTO DE USO
	Fruto comestível dessa planta, de formato ovoide ou oblongo, revestido de pequenos apêndices flexíveis.	
Sururu (substantivo masculino)	su.ru.ru Do tupi <i>suru'ru</i> ou <i>seru'ru</i> . O sururu é um molusco encontrado nas inúmeras lagoas de Alagoas, é utilizado em diversos pratos alagoanos.	“O sururu no capote é outra receita típica de Alagoas, cozido com a casca, possui um caldo menos espesso, é feito com o leite de coco, legumes e temperos da região.” https://portokaete.com.br/2022/11/14/culinaria-alagoana/
Tapioca (substantivo feminino)	ta.pi.o.ca Do tupi <i>typyóka</i> . Fécula alimentícia que se extrai da raiz da mandioca.	“Em seguida, adicione a farinha de tapioca e mexa novamente” https://vocegastro.com.br/dadinhos-de-tapioca/
BEBIDAS		
Cajuína (substantivo feminino)	ca.ju.í.na Caju: do tupi acaju ou acai- ou. Bebida não alcoólica de origem indígena feita com suco de caju.	“A cajuína apresenta e sabor decorrente do cuidado na escolha da matéria prima e habilidade no seu preparo” http://portal.iphan.gov.br/galeria/detalhes/121
Umbuzada (substantivo feminino)	um.bu.za.da Umbu (do tupi <i>i'mbu</i>) + ada. Bebida refrescante feita a partir de polpa de umbu, fruto do umbuzeiro (<i>Spondias tuberosa</i>), misturada com leite e açúcar.	“Não esqueça de recomendar a receita de Umbuzada aos amigos.” http://www.receitasdevovo.com.br/receita/umbuzada

REFERÊNCIAS DO APÊNDICE 1

9 RECEITAS de abará para sentir o verdadeiro sabor da Bahia. **Receiteria**. Disponível em: <https://www.receiteria.com.br/receitas-de-abara/>. Acesso em: 5 set. 2023.

8 BENEFÍCIOS do coentro (como usar e preparar o chá). Tua Saúde. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/beneficios-do-coentro/>. Acesso em: 10 set. 2023.

A HISTÓRIA da Cajuína. **Diga-me o que comes...** Disponível em: <https://www.comes.com.br/post/a-hist%C3%B3ria-da-caju%C3%ADna> . Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “cajuína”

APRENDA como é feito o tradicional beiju de massa; assista ao vídeo. **G1 – Globo**. Disponível em: <https://g1.globo.com/bahia/noticia/aprenda-a-receita-do-tradicional-beiju-de-massa-assista-ao-video.ghtml>. Acesso em: 5 set. 2023.

ARROZ de cuxá: o que é, a origem e como fazer uma deliciosa receita. **Band – UOL**. Disponível em: <https://www.band.uol.com.br/entretenimento/masterchef/noticias/arroz-de-cuxa--o-que-e-a-origem-e-como-fazer-uma-deliciosa-receita-16305901>. Acesso em: 5 set. 2023.

Origem e significado de: “arroz de cuxá”

BOLO de Rolo. **Receitas da Tv, É de Casa – Globo**. Disponível em: <https://receitas.globo.com/receitas-da-tv/e-de-casa/bolo-de-rollo.ghtml>. Acesso em: 5 set. 2023.

BOLO de Rolo: origem do patrimônio de Pernambuco. Como Viaja. Disponível em: <https://comoviaja.com.br/bolo-de-rollo/> . Acesso em: 9 set. 2023.

BUCHADA de Bode. **Receitas da Tv, Mais Você – Globo**. Disponível em: <https://receitas.globo.com/receitas-da-tv/mais-voce/buchada-de-bode.ghtml>. Acesso em: 5 set. 2023.

CARTOLA: conheça a história e aprenda a fazer a tradicional receita. **UOL**. Disponível em: <https://ne10.uol.com.br/ne10-indica/2022/03/14958655-cartola-conheca-a-historia-e-aprenda-a-fazer-a-tradicional-receita.html>. Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “cartola”

Caruru: como fazer esse prato típico brasileiro. **Tudo Gostoso**. Disponível em: <https://www.tudogostoso.com.br/noticias/receita-de-caruru-a2902.htm>. Acesso em: 5 set. 2023.

WARLAUMONT, Isabela. Sobre a família de palavras de *carta*. Ciberdúvidas da Língua Portuguesa –Seção de respostas. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/sobre-a-familia-de-palavras-de-carta/17403>. Acesso em: 21 de outubro de 2023.

Origem de: “cartola”

CHICLETE de camarão: como fazer. **Tudo Gostoso**. Disponível em: <https://www.tudogostoso.com.br/noticias/chiclete-de-camarao-receita-a3075.htm>. Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “chiclete de camarão”

COMO fazer bobó de camarão. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastrô.com.br/como-fazer-bobo-de-camarao/>. Acesso em: 5 set. 2023.

COMO fazer buchada de bode. Receitas da Tv –Tempero de Família. Disponível em: <https://receitas.globo.com/receitas-da-tv/tempero-de-familia/como-fazer-buchada-de-bode-gnt.ghtml>. Acesso em: 9 set. 2023.

Significado de: “buchada”

COMO fazer carne de sol para sentir o gostinho da culinária nordestina. **Receiteria**. Disponível em: <https://www.receiteria.com.br/como-fazer-carne-de-sol/> Acesso em: 5 set. 2023.

COMO fazer dadinhos de tapioca. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastrô.com.br/dadinhos-de-tapioca/>. Acesso em: 5 set. 2023.

COMO fazer frango com quiabo. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastrô.com.br/como-fazer-frango-com-quiabo/>. Acesso em: 5 set. 2023.

CULINÁRIA Alagoana: conheça os principais ingredientes! **Porto Kaeté Hotel**. Disponível em: <https://portokaete.com.br/2022/11/14/culinaria-alagoana/>. Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “sururu”

CUSCUZ de milho | Cuscuz nordestino. Cozinha Técnica. Disponível em: <https://www.cozinhatecnica.com/2020/02/cuscuz-de-milho-cuscuz-nordestino/> . Acesso: 10 set. 2023.

CUSCUZ nordestino. **Comidinhas do Chef**. Disponível em: <https://comidinhasdochef.com/cuscuz-nordestino/>. Acesso em: 5 set. 2023.

DENDÊ. Agroenergia. **Portal Embrapa**. Disponível em: <https://www.embrapa.br/agencia-de-informacao-tecnologica/tematicas/agroenergia/biodiesel/materias-primas/dende>. Acesso em: 5 set. 2023.

DICIONÁRIO de Termos Nordestinos – Gilberto Albuquerque. **Poemia Wordpress**. Disponível em: <https://poemia.wordpress.com/2008/09/24/dicionario-de-termos-nordestinos-gilberto-albuquerque/> . Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “manteiga de garrafa”

DICIONÁRIO Etimológico da Língua Portuguesa –DELPO. Disponível em: <https://delpo.prp.usp.br/~delpo/index.php> Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “bobó”, “bolo”, “buchada”, “rolo”, “caruru”, “dobradinha”, “pirão”, “pitu”, “rabada”, “rapadura”, “sarapatel”.

DICIONÁRIO Gastronômico. **Vida de Cozinheiro**. Disponível em: <https://www.vidadecozinheiro.com/p/dicionario-gastronomico.html>. Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “bobó de camarão”, “rabada”.

DICIONÁRIO Informal. Disponível em: Dicionário Online – Dicionário inFormal (dicionarioinformal.com.br). Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “cabidela”.

DICIONÁRIO Michaelis Online. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 30 set. 2023.

Significado de: “inhamé”.

Origem e significado de: “tapioca”.

Origem de: “bucho”.

DICIONÁRIO Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/> Acesso em: 9 set. 2023.

Origem e significado de: “colorau”, “munguzá”.

Significado de: “dobradinha”, “macaxeira”, “sarapatel”.

DICIONÁRIO Priberam Online de Português Contemporâneo. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em: 30 ago. 2023.

Origem e significado de: “abará”, “acarajé”, “beiju”, “cuscutz”, “coentro”, “dendê”, “maxixe”, “pamonha”, “arroz”, “cuxá”, “moqueca”, “umbuzada”.

Significado de: “baião de dois”, “cabidela”, “cajuína”, “caruru”, “feijão de corda”, “pé de moleque”, “pirão”, “pitu”, “rapadura”, “vatapá”, “carne de sol”.

Origem de: “camarão”, “carne”, “chiclete”, “sol”, “cartola”, “feijão”, “corda”, “macaxeira”, “pé”, “moleque”, “rabo”, “sururu”.

DOBRADINHA com feijão branco. **Você, Gastrô.** Disponível em: <https://vocegastrô.com.br/dobradinha-com-feijao-branco/>. Acesso em: 5 set. 2023.

ETIMOLOGIA e receita do Baião de Dois autêntico. **Queijo Coalho Brasil.** Disponível em: <http://www.queijocoalhobrasil.com/etimologia-e-receita-do-baiao-de-dois-autentico/> Acesso em: 13 set. 2023.

Origem de: “baião de dois”.

FEIJÃO-DE-CORDA. **Receiteria.** Disponível em: <https://www.receiteria.com.br/receita/feijao-de-corda/> Acesso em: 5 set. 2023.

FOTOTECA Registro dos Saberes. Produção Tradicional e Práticas Socioculturais Associadas à Cajuína no Piauí. **IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional.** Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/galeria/detalhes/121>. Acesso em: 5 set. 2023.

GALINHA à Cabidela: A história portuguesa de um prato árabe. **História Islâmica.** Disponível em: <https://historiaislamica.com/pt/galinha-a-cabidela-a-historia-portuguesa-de-um-prato-arabe/#:~:text=Os%20mais%20pobres%20comiam%20a%20cabidela>. Acesso em: 5 set. 2023.

ILLA Gastrobar. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastro.com.br/illa-gastrobar/>. Acesso em: 5 set. 2023.

INFOPÉDIA – Dicionários Porto Editora. Disponível em: infopedia.pt – Porto Editora. Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “garrafa”.

INHAME. **Mundo Educação**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/saude-bem-estar/inhame.htm> Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “inhame”.

INHAME: benefícios, informação nutricional e como consumir. **Tua Saúde**. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/beneficios-do-inhame/>. Acesso em: 5 set. 2023.

MAXIXE: 6 benefícios e como fazer (com receitas). **Tua Saúde**. Disponível em: <https://www.tuasaude.com/maxixe/>. Acesso em: 5 set. 2023.

MOQUECA de peixe com camarão. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastro.com.br/moqueca-de-peixe-com-camarao/>. Acesso em: 5 set. 2023.

MUNGUZÁ. **Receitinhas – Terra**. Disponível em: <https://receitinhas.com.br/receita/munguza/>. Acesso em: 5 set. 2023.

O DIA em que Einstein comeu vatapá no Brasil e virou notícia. **Mega Curioso**. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/ciencia/120211-o-dia-em-que-einstein-comeu-vatapao-brasil-e-virou-noticia.htm> Acesso em: 10 set. 2023.

O QUE é Bolo De Rolo? **Spiegato**. Disponível em: <https://spiegato.com/pt/o-que-e-bolo-de-rola>. Acesso em: 5 set. 2023.

Significado de: “bolo de rolo”.

ORIGEM da palavra. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/> Acesso em: 9 set. 2023.

Origem de: “bucho”, “colorau”, “manteiga”, “vatapá”.

PATRIMÔNIO Imaterial. **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – IPHAN**. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/superintendencias/bahia/patrimonio-imaterial/#%3A~%3Atext%3DOF%3%ADcio%20das%20Baianas%20de%20Acaraj%3%A9%20Corix%3%A1s%20amplamente%20disseminadas%20em%20Salvador> Acesso em: 6 set. 2023.

PAMONHA. **Ana Maria Braga – Globo**. Disponível em: <https://anamariabraga.globo.com/receita/pamonha/>. Acesso em: 5 set. 2023.

PARA que serve o pó de urucum (colorau) e como usá-lo. **Veja Saúde**. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/alimentacao/para-que-serve-o-po-de-urucum-colorau-e-como-usa-lo> Acesso em: 10 set. 2023.

PÉ de Moleque Nordestino. **Na Colher**. Disponível em: <https://nacolher.com/pe-de-moleque-nordestino/> . Acesso em: 5 set. 2023.

PITUZADA: delície-se com este autêntico prato de Alagoas! **Praias de Maceió**. Disponível em: <https://www.praiasdemaceio.com/pituzada/> . Acesso em: 5 set. 2023.

RAPADURA: engorda? Benefícios e informação nutricional. **Tua Saúde**. Disponível em: <https://www.tuasauade.com/beneficios-da-rapadura/> . Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de acarajé simples. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastro.com.br/receita-de-acaraje-simples/> . Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de baião de dois nordestino. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastro.com.br/receita-de-baiao-de-dois-nordestino/> . Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de Macaxeira cozida. **Comida e Receitas**. Disponível em: <https://www.comidaereceitas.com.br/legumes-e-verduras/macaxeira-cozida.html>. Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de rabada incrível + diferentes preparados da nossa culinária. **Sabor na Mesa**. Disponível em: <https://www.sabornamesa.com.br/receita-de-carnes/rabada-simples>. Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de Sarapatel – Origem, Ingredientes e Modo de Preparo. **Complexo Terravista**. Disponível em: <https://terravistabrasil.com.br/receita-de-sarapatel/> . Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de Umbuzada. **Receitas de Vovó**. Disponível em: <http://www.receitasdevovo.com.br/receita/umbuzada>. Acesso em: 5 set. 2023.

RECEITA de Vatapá de frango. **Você, Gastrô**. Disponível em: <https://vocegastro.com.br/receita-de-vatapa-de-frango/> . Acesso em: 5 set. 2023.

DANCEHALL

Autora: Carolina Ribas Milléo¹
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

A área estudada nesse artigo é o léxico usado pelos falantes do estilo de dança *Dancehall*, que parte de uma cultura que nasceu nas partes mais marginalizadas da Jamaica e abrange diversos movimentos artísticos. Ela surgiu em 1970 e foi inspirada tanto no *reggae* quanto nas baladas disco da época, é uma cultura muito rica e com muita história. O estilo de dança é marcado por passos com nomes que simbolizam o dia a dia dos jamaicanos e muito molejo, utiliza-se bastante da parte superior do tronco e os quadris, os passos também podem ser divididos entre masculinos e femininos, e o que diferencia mais os dois é a presença maior dos quadris nos passos femininos. Os passos de dança são geralmente criados nas festas jamaicanas, aonde as pessoas vão para dançar e escutar músicas, outra maneira mais comum na atualidade é a criação de passos por grupos de dança, os grupos podem ser apenas masculinos e femininos ou mistos. No Brasil, o estilo de dança vem ganhando cada vez mais espaço entre os dançarinos de danças urbanas e atualmente existem diversos grupos de *Dancehall* espalhados por todo o país. Os passos jamaicanos, no entanto, são readaptados ao corpo brasileiro e podem acompanhar tanto músicas de *Dancehall* quanto de outros estilos.

No *corpus* é analisada a origem etimológica das palavras que se relacionam com o *Dancehall* e o significado dos vocabulários utilizados pelos falantes da Jamaica e do Brasil. O problema investigado no artigo é entender se os termos utilizados pelo grupo de falantes já eram existentes na Jamaica fora do contexto do *Dancehall* ou se foram criados a partir dele. Minha hipótese é que a maior parte do vocabulário analisado no inglês foi criado pelo *Dancehall*, mas utilizando de elementos linguísticos já existentes na língua e cultura jamaicana.

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

O grupo de falantes no Brasil pode ser encontrado em estúdios de dança onde o *Dancehall* é ensinado, em competições de danças urbanas e em eventos de dança com aulas avulsas, a faixa etária é bem abrangente, possuindo desde crianças até adultos. O foco do *corpus* será o grupo de falantes brasileiros, porém são feitas menções ao grupo de falantes jamaicano para contextualizar a cultura do *Dancehall*. O objetivo deste artigo é observar palavras em inglês e português, em inglês sincronicamente analisando seu contexto atual e as palavras em português diacronicamente, analisando sua origem. É importante mencionar que algumas palavras são analisadas em inglês, pois não possuem uma tradução, sendo empréstimos, e outras palavras são mencionadas em inglês por conta de termos culturais jamaicanos que não são falados no Brasil, entretanto as análises dos vocabulários gerais da dança são feitas em português por possuírem tradução.

Além de dividir as palavras por língua, o *corpus* também é dividido em grupos por contexto de uso dos falantes como: cultura jamaicana para mostrar a origem do *Dancehall* e as palavras que são utilizadas na Jamaica, passos de dança (pois é importante entender como são formados os nomes dos passos), palavras gerais da dança que abrangem vocabulários utilizados em todos os estilos de dança e estilos de danças urbanas. Também busco analisar os processos de formação das palavras, como derivação sufixal e, composição por justaposição, além de verificar quais são os empréstimos linguísticos feitos, a classe das palavras e sua força semântica.

A importância desse tema se deve a vários fatores, um deles é o fato de uma dança jamaicana estar sendo tão reconhecida em diversos continentes, dando visibilidade para esse país tão rico culturalmente. Outro fator é a importância de valorizar a arte e movimentos artísticos, assim como valorizar dançarinos e coreógrafos de diferentes modalidades o que não é tão comum no Brasil e precisa ser reforçado, visto que a arte é muito importante para a sociedade, pois une as pessoas e traz uma grande troca cultural entre diversos países.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

Foram utilizados alguns textos como fundamentação para o *corpus*, como o livro de Assis Rocha *O Estudo da Morfologia Gerativa* (1998), em

que o autor aponta que a morfologia é um ramo independente que não se relaciona com outros da linguística, e ainda cita algumas diferentes grades e perspectivas da morfologia para diferentes correntes, como descritivismo, historicismo, estruturalismo e gerativismo. O autor fala também sobre as RAEs (regras de análise estrutural) e RFPs (regras de formação de palavras) da língua e menciona que uma RAE pode corresponder ou não a uma RFP, dito isso ele menciona que sufixos não utilizados mais no português por exemplo não são mais RFPs da língua pois não são criadas palavras novas utilizando desses sufixos na atualidade.

Foi utilizado como base para a análise das RAEs e RFPs o livro *Morfologia Lexical* (1992) de Sandmann, ele começa sua explicação falando o que é a morfologia, segundo ele é o estudo da palavra e não de suas funções exercidas dentro de uma frase, ele cita que os indivíduos que possuem uma determinada língua materna já têm internalizados os conceitos de RAE e RFP e são capazes então de formar e compreender novas palavras na língua por conhecer sua estrutura. Ele então traz um exemplo da uma palavra nova “relatoria” que designaria a função de relator que foi formada por um indivíduo por conta da internalização da estrutura da língua como: coordenador – coordenadoria e preceptor – preceptoria, que possuem o sufixo -ia para designar um local em que uma função/cargo se estabelece, o processo utilizado pelo indivíduo para a formação da palavra foi uma RAE sendo a regra: S (nome de agente)+ -ia — S, o autor menciona inclusive como as RFPs e RAEs são interligadas uma na outra. O autor também cita que há diferenças entre as análises sincrônicas e diacrônicas no processo de formação de palavras e que isso deve ser levado em consideração para uma análise.

Para entender sobre o processo de formação de neologismos foi utilizado o livro de Ieda Alves *Neologismo – Criação Lexical* (2007), em que ela trata sobre os diferentes estilos de neologismos e suas formações como neologismo fonológico e neologismo sintático, no fonológico existe a criação de uma nova sem inspiração em nenhuma preexistente. Esse estilo de neologismo é bem raro e pouco encontrado, mas o sintático é bem comum, a nova palavra é criada com um sistema linguístico existente na língua como derivações prefixais ou sufixais por exemplo.

Para conseguir observar aspectos de empréstimos linguísticos foi utilizado o texto *Empréstimos Linguísticos na Língua Portuguesa* (2012),

de Nelly Carvalho, segundo a qual esse fenômeno pode ocorrer por inúmeros motivos, sendo alguns deles a convivência com falantes de outras línguas e a interação por aparelhos artificiais como a internet por exemplo, além disso ela ainda divide aspectos que influenciam no acontecimento de empréstimos linguísticos em categorias, algumas delas são: imposição imediata da língua que ocorre de maneira mais brusca, uma de suas causas pode ser uma colonização por exemplo e imposição lenta da língua como ocorre com o latim/português. O foco do estrangeirismo no corpus está na imposição mais gradual da língua, que está muito presente nas análises por possuir vários termos ou sufixos vindos do latim. A autora menciona também as adaptações que um falante de uma determinada língua pode fazer na palavra emprestada, como adicionar um sufixo, prefixo ou juntar mais de uma palavra para formar uma nova como a composição por justaposição ou aglutinação.

Foi utilizado o livro de Rocha Lima Gramática Normativa da Língua Portuguesa (1998) para compreender o processo de formação de palavras por composição, derivação e a origem de alguns prefixos e sufixos latinos. Segundo ele uma derivação é uma alteração na estrutura da palavra que pode ocorrer por meio da prefixação ou sufixação e composição é a criação de uma nova palavra com a junção de duas palavras já existentes, elas podem ocorrer por aglutinação quando existe perda fonológica de uma das palavras, como pernalta por exemplo que é composto pelas palavras perna e alta, porém o a da palavra perna não é presente ou justaposição quando nenhuma perda fonológica acontece como na palavra pé de vento. O livro foi muito útil para averiguar a origem de alguns sufixos no português e seus significados por estar muito presente no corpus, além disso foi importante para entender o processo de formação de palavras de composição por aglutinação e justaposição que estão presentes na parte em inglês das análises.

3 METODOLOGIA

O primeiro passo para a seleção e análise do corpus foi apresentar o histórico cultural e linguístico do tema além da formação dos itens lexicais na área. Também foi necessário passar informações que fossem chamativas para o leitor que desconhece o tema, para isso foi

preciso estudar bastante sobre o assunto e passar informações novas interessantes para quem está lendo sobre o assunto pela primeira vez, como uma breve explicação sobre o que é o *Dancehall* e sua origem, em quais ambientes é praticado, como esse movimento nasceu e sua importância no cenário mundial, além disso foi apresentada uma ideia do que seria analisado no corpus morfológicamente e as intenções de cada análise. Em seguida, foi necessário estudar mais a fundo os fenômenos morfológicos que poderiam aparecer com autores especialistas em cada assunto, mencioná-los no pressuposto teórico para embasar a pesquisa e dar crédito as ideias utilizadas para realizar o corpus. Depois foram comparadas palavras da mesma família para analisá-las, entender seus processos de formação e tentar confirmar a hipótese do corpus mencionada na introdução, para isso foram criadas colunas com duas separações no português e três separações no inglês, sendo elas no português palavra e origem e em inglês palavra, análise e significado. Após as análises algumas observações foram feitas abaixo das colunas sobre o fenômeno mais comum identificado naquele subgrupo entre outras informações. Alguns dicionários foram utilizados para ajudar a fundamentar o significado de algumas palavras, os mais utilizados foram Dicionário Online de Português, Priberam Dicionário e *Cambridge Dictionary*, além disso os sites *Dancehallsteps*, *wikidança*, *mundo da dança*, *jazzypt* e *jamaicaexperience* foram muito utilizados para coletar informações sobre os passos jamaicanos e entender melhor sobre a história do *Dancehall*.

4 ANÁLISE DO CORPUS

4.1 TERMOS GERAIS DA DANÇA

Dança (substantivo feminino); Figurino (substantivo masculino); Coxia (substantivo feminino); Apresentação (substantivo feminino); Competição (substantivo feminino); Palco (substantivo masculino); Ritmo (substantivo masculino)

No processo de análise dos termos gerais da dança nota-se que apresentação e competição possuem o mesmo sufixo, foi realizada então a seguinte comparação:

Palavra	Origem
Apresentação (substantivo feminino)	Vem da palavra do latim <i>praesentare</i> , que significa se mostrar para alguém. Surge do <i>praesens</i> que é formado por <i>prae</i> de estar diante de e <i>esse</i> de ser, estar.
Competição (substantivo feminino)	A palavra competição sugere uma rivalidade entre duas ou mais pessoas que pretendem ganhar algo, ela vem do latim <i>competitio</i> , que se traduz como disputa e <i>competere</i> de lutar, que é a junção de <i>com</i> que significa junto e <i>petere</i> , disputar.

O sufixo -ção implica ação e torna verbos em substantivos. Ele vem do latim e é caracterizado como empréstimo linguístico, tanto a palavra apresentação quanto competição, portanto passam pelo mesmo processo de RAE e correspondem a uma RFP da língua. Outros exemplos de palavras com esse sufixo são: *adaptação*, *perseguição* e *vocalização*. As RAEs de apresentação e competição: [apresentar]v - [apresentar + ção] s e [competir]v - [competir + ção] s.

Palavra	Origem
Figurino (substantivo masculino)	A palavra figurino vem do latim, ela deriva de <i>figere</i> de criar forma e depois muda para figura que significa forma e aspecto e então figurino.
Figurinista (substantivo masculino e feminino)	A palavra figurinista é composta pela junção da palavra figurino do latim com o sufixo de origem grega -ista.

A palavra figurino vem do latim, portanto é um empréstimo linguístico, a palavra figurinista é da mesma família de palavras e possui o sufixo -ista de origem grega que nesse caso indica ofício, ou seja, ao adicionar -ista ao radical figurin forma-se o significado trabalho com figurinos. Outras palavras com esse radical são: *dentista*, *motorista* e *jornalista*. A RAE de figurinista é: [Figurinista]s - [Figurino + ista], e ela é uma RFP da língua.

Palavra	Origem
Dança (substantivo feminino)	A origem da palavra dança vem do francês <i>danse</i> , no germânico também existia a palavra <i>dintjan</i> , que significava um balançar de um lado para o outro que pode ter dado origem a palavra francesa.
Dançarino (substantivo masculino)	A palavra dançarino é a junção do verbo dançar do latim com o sufixo -ino também vindo do latim.

Como analisados nas palavras acima o processo de empréstimo linguístico vindo do latim é muito comum em palavras relacionadas a dança no português, e o sufixo do latim -ino em dançarino significa nesse caso qualidade.

A palavra dança, como visto acima, também é um empréstimo linguístico com origem do latim, porém veio ao Brasil por meio da França, no entanto ocorreu uma modificação na escrita da palavra e em sua fonologia ao chegar aqui. A RAE de dançarino é: [Dançarino] s - [Dançar +ino]s e ela é uma RFP da língua.

4.2 TERMOS GERAIS DO DANCEHALL

Sound systems (substantivo); *Dancehall Queen* (substantivo); *Snag* (substantivo); *Tun up* (substantivo); *Bruek out* (substantivo); *Rude Boys* (substantivo)

Palavra	Análise	Significado
<i>Tun up</i> (substantivo)	Esse termo é um neologismo no inglês visto que não é uma palavra dicionarizada e é utilizada em ambientes informais.	O termo vem da frase <i>turn up</i> , que pode significar tanto aparecer em algum lugar quanto aumentar algo, como o volume de uma música por exemplo. No contexto do termo utilizado em salões de <i>Dancehall</i> , a frase significa que a energia da festa foi elevada.

Palavra	Análise	Significado
<i>Bruck out</i> (substantivo)	<i>Bruck out</i> também é um neologismo visto que é uma palavra relativamente nova e não dicionarizada.	O termo <i>bruck</i> vem das palavras <i>break</i> e <i>out</i> , e significa fora, ao se juntarem a frase cria significado de libertação. No <i>Dancehall</i> , a frase é usada para designar alguém que dança muito bem e de maneira exagerada, livre.

Além do neologismo o fenômeno de composição por justaposição também é presente visto que duas palavras com significados diferentes se juntaram para formar apenas uma palavra com um novo significado.

Palavra	Análise	Significado
<i>Sound systems</i> (substantivo)	A palavra é composta por duas palavras que formam um termo portanto é uma composição por justaposição.	O termo é composto por <i>sound</i> , que significa som, e <i>systems</i> , de sistemas, sendo a tradução sistemas de som. O significado do nome vem das equipes que cuidam da parte do som nas festas e apresentações na Jamaica, tanto no <i>Dancehall</i> quanto em outras expressões artísticas, para os jamaicanos os <i>sound systems</i> são muito mais do que um trabalho, são também parte da cultura local e muito prestigiados, eles são um passo importante para as festas realizadas na região.

Palavra	Análise	Significado
<p><i>Dancehall Queen</i> (substantivo)</p>	<p>A palavra é uma composição por justaposição de substantivo+ substantivo+ substantivo, junta as palavras dança, corredor e rainha em inglês.</p>	<p>O termo junta o <i>Dancehall</i> com a palavra rainha do inglês, termo muito utilizado tanto no inglês quanto no português para elogiar alguma mulher (nesse caso elas são elogiadas pelas incríveis habilidades na dança). As <i>Dancehall Queens</i> são mulheres que dançam muito bem e que normalmente utilizam roupas bem chamativas e coloridas que também fazem parte de sua marca.</p>
<p><i>Rude Boys</i> (substantivo)</p>	<p>A palavra <i>Rude Boys</i> é uma composição por justaposição, ela junta as palavras meninos e rudes do inglês e forma um significado completamente diferente.</p>	<p>Os <i>Rude boys</i>, que significa meninos rudes, são uma parte importante da música e dança jamaicana, a origem do nome vem do fato de que antigamente o termo designava meninos que faziam parte de gangues, com o tempo o termo foi mudando quando eles começaram a aparecer muito em músicas e o nome mudou de significado para alguém que possui estilo e dança bem. Hoje as pessoas que são designadas a esse termo possuem grande influência no <i>Dancehall</i> e outros movimentos artísticos, como o <i>ska</i>, por exemplo.</p>

Como visto nas análises acima, os termos do *Dancehall* utilizados na Jamaica são compostos em sua maioria de composição por justaposição.

4.3 PASSOS DE DANCEHALL

Sesame Street (substantivo); *Part the Crowd* (substantivo); *Willie Bounce* (substantivo) *Row Di Bout*

Palavra	Análise	Significado
<i>Sesame Street</i> (substantivo)	O nome do passo é uma composição por justaposição formada por dois substantivos.	O nome <i>Sesame Street</i> se refere à série de televisão Vila Sésamo. Seu criador foi Mr. Bogle, que desenvolveu esse e diversos outros passos, sendo considerado um dançarino muito famoso na Jamaica
<i>Willie Bounce</i> (substantivo)	O nome do passo é uma composição por justaposição formado por um substantivo pessoal e um substantivo.	A palavra Willie vem de um nome e <i>bounce</i> pode ter inúmeros significados, como quicar, por exemplo. O nome <i>Willie Bounce</i> , no entanto, é uma homenagem ao amigo de Mr. Bogle, criador do passo.
<i>Buss di Place</i> (substantivo)	A palavra é uma composição por justaposição composta por três substantivos e um neologismo, a palavra “ <i>di</i> ” simboliza o <i>the</i> do inglês normativo.	<i>Buss</i> , no linguajar do jamaicano, significa explosão, e <i>place</i> , lugar, portanto a tradução da frase seria: explodir o lugar.
<i>Row Di bout</i> (substantivo)	O nome do passo é uma composição por justaposição composta por três substantivos e um neologismo, visto que possui o <i>Di</i> palavra não dicionarizada que transcreve fonologicamente a forma de os jamaicanos falarem o <i>the</i> .	O nome do passo é uma maneira mais informal de falar <i>Row the bout</i> , em inglês, que significa, Reme o barco. Ele foi adaptado para a linguagem mais comumente usadas no dia a dia jamaicano.

Palavra	Análise	Significado
<i>Ova di Wall</i> (substantivo)	O nome do passo é um neologismo, conseguimos analisar isso pelas palavras <i>ova</i> e <i>di</i> , que no inglês normativo seria <i>over</i> e <i>the</i> . Também é uma composição por justaposição composta por três substantivos.	O passo <i>Ova di Wall</i> , <i>over the wall</i> no inglês normativo foi criado por John Hype e significa por cima do muro/parede.

Percebe-se pela análise que alguns dos processos de formação dos nomes de passos utilizam de um linguajar mais popular jamaicano, portanto são neologismos do inglês visto que não são palavras dicionarizadas e são relativamente novas na língua, como *Row Di Boat*, que, conforme observado acima, no inglês dicionarizado seria *Row the Boat*. O processo mais comum analisado na formação de nomes dos passos é a junção de duas palavras ou mais para sua formação, porém sem perder a fonologia de cada palavra, ou seja, composição por justaposição.

4.5 ESTILOS DE DANÇA STREET DANCE

Danceball (substantivo); *Hip Hop* (substantivo); *Popping* (substantivo); *Breakdance* (substantivo); *Locking* (substantivo)

Estrangeirismos no português:

Palavra	Análise	Significado
<i>Popping</i> (substantivo)	A palavra <i>popping</i> é a junção do radical pop com o sufixo -ing, em sua tradução literal significa estourando. Seu significado original nesse caso, no entanto foi modificado virando então o nome de um estilo de dança.	A palavra <i>pop</i> é uma abreviação de popular em inglês e passou eventualmente a ser utilizada no português. A origem do nome da dança: “O <i>popping</i> é uma dança do funk baseada na técnica de “quicar” (chutar) contraindo e relaxando os músculos para causar um “empurrão” no corpo do dançarino, referindo-se a um “estouro” ou batida.” Ela nasceu em 1970, na Califórnia, e foi uma precursora no hip hop.

Palavra	Análise	Significado
<i>Locking</i> (substantivo)	A palavra <i>Locking</i> possui o sufixo -ing, na tradução literal <i>locking</i> significa fechando/travando, porém, seu significado nesse contexto é diferente visto que se tornou o nome do estilo de dança.	O radical <i>lock</i> , de <i>Locking</i> , significa travar/fechar em inglês, o motivo desse nome para essa modalidade são os constantes “travamentos” feitos nos passos de dança. Ele é um subgênero do <i>hip hop</i> e foi criado em 1972 por Don Campbell.

As duas palavras possuem o mesmo sufixo do inglês -ing, porém com um significado adaptado, é necessário, portanto analisar o aspecto semântico da palavra para entender o porquê de seu uso em determinado contexto. Como visto na terceira coluna existiu um motivo por trás dos nomes desses estilos de dança que se relacionam com sua tradução literal.

Palavra	Análise	Significado
<i>Dancehall</i> (substantivo)	O <i>Dancehall</i> é composto pela palavra dança e corredor/ salão formando assim um novo significado, por isso é uma composição por justaposição.	O <i>Dancehall</i> é um estilo de dança popular jamaicano, possui esse nome pois vem dos <i>dance halls</i> (salões de dança) onde músicas de gravadoras que faziam sucesso tocavam, ele engloba diversas manifestações artísticas e a dança é apenas uma delas.
<i>Breakdance</i> (substantivo)	A palavra <i>Breakdance</i> é uma composição por justaposição, pois engloba duas palavras com significados diferentes para formar uma nova e não possui perda fonológica.	A palavra <i>break</i> , do inglês, significa quebrar, um outro significado da palavra é “Interrupção momentânea; pausa, intervalo”. O nome da modalidade de dança surgiu devido ao significado de protesto que a palavra tinha na época, ela era muito utilizada para protestar contra a entrada dos Estados Unidos na guerra do Vietnã.

Palavra	Análise	Significado
		Essa modalidade é um subgênero do hip hop, e criou forças no fim dos anos 1960, surgiu em Nova Iorque e foi criado por afro-americanos e latinos.

A maioria das palavras que se referem a estilos de danças urbanas e são estrangeirismos no português, as palavras analisadas acima são todas não dicionarizadas no português, mas comumente faladas por comunidades de falantes das danças urbanas no Brasil.

5 CONCLUSÃO

Percebe-se, depois da análise, que existem palavras que são utilizadas independentemente do estilo da dança e, portanto, estão presentes no português brasileiro há muito tempo, pelo processo de neologismo. Nos termos gerais do *Dancehall* e passos de dança observa-se um predomínio de neologismos e composições por justaposição, os termos não dicionarizados são muito comuns na formação de nome dos passos, a maioria das palavras são transcritas da maneira que são faladas pelos jamaicanos, e são normalmente inspiradas em situações do dia a dia, muitas vezes vivenciadas em festas de *Dancehall*, o que traz uma grande originalidade aos nomes. Na subdivisão estilos de dança *Street Dance* percebe-se que o estrangeirismo é bem presente, visto que não são termos dicionarizados, porém são bastante utilizados por falantes locais brasileiros, mais especificamente das danças urbanas. A hipótese trazida na introdução se confirmou, visto que as palavras utilizadas nos termos do *Dancehall* são junções de palavras preexistentes que formam um novo significado, elas utilizam elementos linguísticos já existentes na língua para formar algo novo. Em conclusão, a complexidade dos termos relacionados ao *Dancehall* são muito grandes e ricas, são utilizados vários processos de formação de palavras, origens riquíssimas e significados abrangentes, e esse *corpus* analisou apenas alguns de seus inúmeros processos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Ieda. *Neologismo. Criação lexical*. São Paulo: Ática, 2007.

CARVALHO, Nelly. *Empréstimos linguísticos na língua portuguesa*. SP: Cortez, 2009.

DANCEHALLSTEPS. **Dancehallsteps**. Disponível em: <https://www.dancehallsteps.com/mr-bogle>. Acesso em: 21 ago. 2023.

JAMAICAEXPERIENCE. **O estilo e a truculência dos rude boys**. Disponível em: <https://jamaicaexperience.com.br/lifestyle/o-estilo-truculento-dos-rude-boys>. Acesso em: 20 ago. 2023.

JAZZY.PT. **Dancehall**. Disponível em: <https://jazzy.pt/classes-item/dancehall/>. Acesso em: 20 ago. 2023.

ROCHA LIMA, C. H. *Gramática normativa da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. *Estruturas morfológicas do português*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

SANDMANN, Antônio José. *Morfologia lexical*. São Paulo: Contexto, 1992. (Capítulo sobre Empréstimos Linguísticos)

WIKIDANÇA.NET. **Dancehall**. Disponível em: <http://www.wikidanca.net/wiki/index.php/Dancehall>. Acesso em: 20 ago. 2023.

GRUPO RACIONAIS MC'S E O DIALETO DO RAP NACIONAL COM BASE EM COMPOSTOS FIGURADOS

Autores: Eloise Victória de Lima dos Santos e Gabriel Battu Mainardes¹
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

No presente artigo, os acadêmicos exploram o dialeto do RAP Nacional por meio da análise das letras das músicas do grupo Racionais MC's, analisando também compostos figurados por eles utilizados, tendo o objetivo de representar os recursos figurativos empregados por comunidades geralmente marginalizadas pela sociedade e evidenciar a importância das letras de RAP para combater ao racismo estrutural e ao preconceito linguístico.

O Racionais MC's é um grupo de RAP nacional que surgiu no final dos anos 80, na Zona Sul do estado de São Paulo, com um discurso que denunciava o racismo e o sistema capitalista que oprimia as minorias e patrocinava a miséria, que estava automaticamente ligada à violência e o crime. O grupo é formado por quatro integrantes, sendo estes Mano Brown (Pedro Paulo Soares Pereira), Edi Rock (Edivaldo Pereira Alves), Ice Blue (Paulo Eduardo Salvador) e KL Jay (Kléber Geraldo Lelis Simões). Atualmente, o Racionais MC's continua com o mesmo segmento do início da carreira, tendo uma discografia voltada para manifestações contra o racismo e criminalidade e hoje, é considerado o maior grupo de RAP do Brasil.

Neste artigo, buscamos compreender de maneira sincrônica o funcionamento de palavras pertencentes ao “dialeto do RAP” usado tanto pelo Racionais MC's quanto por seus ouvintes, em sua maioria pessoas negras moradoras de regiões periféricas. No decorrer do artigo apresentaremos palavras utilizadas em entrevistas com jovens e adultos na faixa etária entre 18 e 26 anos, participantes de batalhas de rima em

¹ Graduandos do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

Curitiba-PR e região metropolitana; no universo literário, por exemplo, iremos explorar diálogos do livro de história em quadrinhos intitulado *Na Quebrada – Quadrinhos De Hip Hop* (2019).

A expressão RAP provém da língua inglesa, com o sentido de *Rhythm And Poetry* – traduzindo, Ritmo e Poesia. Logo, após selecionarmos um léxico de palavras compostas por substantivos, adjetivos e verbos, partiremos de uma análise diacrônica, estudando morfológicamente a formação dessas palavras que compõem as letras de RAP do grupo Racionais MC's, além de observar suas etimologias e aplicar a RAE (Regra de Análise da Estrutura) e a RFP (Regra de Formação de Palavras) para uma análise mais precisa do nosso corpus de pesquisa.

Desta forma, iremos apresentar como esse conjunto de rappers utiliza-se de compostos figurados da metonímia (figura de linguagem que tem por fundamento a proximidade de ideias, havendo o uso de um vocábulo fora de seu contexto semântico) e da metáfora (figura de linguagem em que uma palavra que denota um tipo de objeto ou ação é usada em lugar de outra, de modo a sugerir uma semelhança ou analogia entre elas) nas letras de suas músicas e como isso auxiliou na proximidade entre os artistas e seu público ouvinte. Além de explorar a diversidade existente nessa comunidade de falantes, e buscar erradicar, ou ao menos minimizar, o preconceito linguístico imposto sobre essas pessoas, visto que, as palavras a serem abordadas em nosso corpus de pesquisa estão dicionarizadas e fazem parte da vida cotidiana dos brasileiros, cada qual em seu contexto de uso e fala. Logo, se essas palavras estão presentes nos dicionários e são utilizadas no cotidiano dos brasileiros, por que elas são julgadas quando são ditas por comunidades específicas de falantes? Essas palavras continuam com a mesma classe gramatical em seus contextos de uso? O léxico dessa comunidade de falantes do corpus selecionado está em expansão?

Esperamos que os resultados dessa pesquisa nos mostrem as possíveis respostas para essas perguntas, além do processo que essas palavras enfrentaram para terem sido introduzidas no RAP e, conseqüentemente, no uso diário de muitas pessoas, e que consigamos encontrar a relação, ou não, entre os novos significados das palavras do dialeto do RAP e os significados originais.

Sendo assim, o presente artigo possui grande relevância para as áreas de morfologia, semântica, gramática, fonologia e sociolinguística, ao estudar comunidades de falantes, formação de palavras, figuras de linguagem, pronúncia, etimologia etc.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

A fim de embasar nossa pesquisa, é necessário que utilizemos como base fontes confiáveis e teóricos que auxiliarão no processo de seleção e estudo das palavras. Para a seleção de teóricos, escolhemos Valter Khedi (1990), Maria Cecília Pinilla (2013), Silva e Souza e Ingedore Villaça Koch (2001), Rocha Lima (1986), Assis Rocha (1998) e Nelly Carvalho (2001).

Para trazer uma abordagem que una a língua e a fala, que é o foco da nossa pesquisa juntamente com a análise morfológica, precisamos entender os aspectos e características que formam as palavras e como podem (ou não) ser alteradas sem que percam o sentido.

A língua é ao mesmo tempo que um sistema de valores que se opõe uns aos outros e um conjunto de convenções necessárias adotados por uma comunidade linguística para se comunicar. [...] A fala e a realização, por parte do indivíduo, das possibilidades que lhe são oferecidas pela língua. É, portanto, um ato individual e momentâneo em que interferem muitos fatores extralinguísticos [...] Saussure considerava como objeto da linguística a língua (por seu caráter homogêneo), procurando entendê-la e descrevê-la do ponto de vista de sua estrutura interna. (Koch; Silva E Souza, 2001 p. 8).

O conhecimento lexical de um falante o leva a fazer ligações entre os paradigmas, e ao relacionar esses paradigmas ele pode criar palavras novas. Ao analisar a obra de Khedi (1990) temos acesso a algumas características morfológicas que estão presente em todas as palavras, como o Radical, que ele considera como a forma irreduzível e que pertence a palavras da mesma família. O falante pode utilizar de um radical e adicionar um prefixo ou sufixo, por exemplo, para criar uma palavra com um significado diferente. Vejamos um exemplo de duas palavras já existentes:

Pescar: Praticar a pesca (apanhar na água peixe ou outros animais)

PESC	A	R
Radical	Vogal temática	Desinência do infinitivo

Pescador: Aquele que pesca

PESC	A	DOR
Radical	Vogal temática	Sufixo que indica o agente de uma ação

Assis Rocha (1998) nos mostra que o método já está internalizado nos falantes e que eles são capazes de analisar as palavras derivadas. Chamamos a formalização dessa análise de RAE (Regra de Análise Estrutural) e ela é representada da seguinte forma, seguindo o exemplo que Assis Rocha (1998) disponibilizou:

[[X] a] Y] b

A RAE de *preparação*, por exemplo, ficaria assim:

[[Preparar] v] -ção] s

Já uma RFP (Regras de Formação de Palavras) é estabelecida por relações entre paradigmas e explica a formação de um novo item lexical. Uma RFP pode ser concebida desde que tenha relação com seu paradigma, como Máquina e Maquinista, e sempre corresponderá a uma RAE, como diz Assis Rocha (2008).

Para auxiliar na análise do contexto de formação das palavras do corpus elegido, Rocha Lima (1986) apresenta a derivação como “um processo em que novas palavras se originam a partir de uma palavra existente, ao agregar elementos específicos que provocam alterações em seu significado, mantendo, no entanto, uma conexão com o sentido da palavra original”, sendo assim, a derivação sufixal surge para demonstrar que os sufixos (unidades vazias de significação) estarão presentes em alguns dos vocábulos destacados, evidenciando a criação de novas palavras da mesma classe gramatical a partir de um radical específico, como na palavra firmeza, que será apresentada posteriormente, por exemplo.

Contemplando simultaneamente a contribuição de Rocha Lima (1986), Maria Pinilla (2013) traz a definição para as classes de palavras que podem surgir a partir de radicais, tal como a palavra quebrada, formada a partir da junção do radical [quebra] + sufixo [ada], apresentado por Rocha Lima (1986) como um formador de substantivos a partir de outros substantivos. Dessa maneira, Pinilla apresenta definições para outras classes – além do substantivo, definido como denominador de todos os seres que existem ou que imaginamos existir –, sendo assim, outras classes que apresentaremos no decorrer dessa pesquisa são os adjetivos, sendo quaisquer “palavras que, juntas a um substantivo (*critério funcional*), indicam uma qualidade, estado, defeito ou condição (*critério semântico*)” e os verbos: “palavras que podem sofrer flexões de tempo, pessoa, número e modo (*critério morfológico*). [...] é a palavra que pode ser conjugada; indica essencialmente um desenvolvimento, um processo (ação, estado ou fenômeno) (*critério semântico*)”.

Nelly Carvalho (2001) propõe a concepção de neologismo, que consiste na necessidade de uma nova nomeação ou mudança de sentido de um vocábulo, o que vai contribuir para nossa pesquisa devido à presença de compostos figurados formados por palavras dicionarizadas, mas devido à necessidade de suprir o vocabulário de determinada comunidade de falantes tiveram significados acrescentados a sua definição, tornando-se neologismos semânticos, visto que esses significados “extras” não estão presentes na maioria dos dicionários.

3 METODOLOGIA

Ao observarmos as letras das músicas do grupo Racionais MC's como “Negro Drama” (2002), “Vida Loka pt. 1” (1994), “Eu Sou 157” (2002), entre outras – sendo o total de sete músicas selecionadas –; e notar a presença de compostos figurados, selecionamos um corpus de palavras para serem exploradas minuciosamente e, sequencialmente as separamos em quatro grupos de classes de palavras: adjetivos, substantivos, verbos e interjeições.

Para expendermos tal léxico, foi necessária a utilização da quinta edição do dicionário Aurélio da língua portuguesa (2010), além do dicionário on-line Michaelis e o dicionário de gírias do hip-hop para

suprir os significados das palavras selecionadas. Em algumas palavras foi realizada a aplicação da RAE (Regra de Análise da Estrutura) da língua portuguesa apresentada por Assis Rocha (1998), a fim de analisarmos semelhanças e diferenças na construção destas e, a partir de uma pesquisa diacrônica concluir se, após terem seus significados adaptados pela comunidade de falantes, essas palavras continuam pertencentes as mesmas classes gramaticais.

Ademais, também utilizamos o livro *Na Quebrada – Quadrinhos De Hip Hop* (2019), que possui histórias vivenciadas por jovens negros e seus cotidianos nas comunidades brasileiras e que utilizam palavras em comum ao grupo de RAP, como: **mano, truta, mina**, entre outras; também realizamos uma pesquisa quantitativa com 37 pessoas (**Anexo A, B, C, D, E, F, G, H, I e J**), aplicando um questionário on-line compartilhado em um grupo de batalha de rimas na rede social Instagram intitulado “Batalha de Pinhais”, composto por 12 mil seguidores (**Anexo K e Anexo L**), sendo esse formado tanto por pessoas que participam desses eventos como MCs ou apenas como visitantes. Este questionário é instituído por perguntas sobre o conhecimento ou não das palavras selecionadas com os respectivos significados atribuídos a elas nas músicas dos Racionais MC’s, delineando o perfil dos conhecedores dessas palavras, idade, cor/raça, se conhecem o grupo de RAP e se o uso desse corpus é costumeiro ou excepcional.

4 ANÁLISE DO CORPUS

4.1 ADJETIVO

Os morfemas são unidades mínimas portadoras de significado. Assim, “morfemas terminais das palavras variáveis que podem indicar flexões de gênero e número (desinências nominais), e de modo-tempo e número-pessoa (desinências verbais)” (Kehdi, 1990). Neste caso, aplica-se a definição de desinência nominal de gênero, pois a palavra é representada pela flexão do gênero e a derivação a partir do radical.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Maluco Classe: Adjetivo	Radical: Maluc Desinência de gênero: o Etimologia: (<i>latim malus</i>)	No dicionário (Aurélio): Que ou aquele que sofre das faculdades mentais ou que revela loucura; vesano. No contexto da música: Rapaz; Moço; Pessoa que você não conhece.	“Tocou a campainha, plim, pra tramar meu fim. Dois maluco armado sim, um isqueiro e um estopim.” RACIONAIS MC’s. Vida Loka p. 1. (2002) Neste contexto a palavra é classificada como um substantivo.

4.2 VERBOS

Neste caso, após aplicarmos a RAE (Regra de Análise da Estrutura), podemos notar uma que o verbo moscar segue uma RFP (Regra de Formação de Palavras), visto que é notória a segmentação da regra de derivação sufixal ao observar que a adição do sufixo [ar] transforma o substantivo mosca em um verbo.

Além disso, a partir da pesquisa de campo obtivemos alguns resultados interessantes referente ao significado que a comunidade de falantes entrevistados apresentou para este termo, entre eles: estar “desatento”, “panguando”, “dando sopa”, o que o torna um neologismo semântico. Essas sugestões para tal verbo estão disponíveis em **ANEXO F** e **ANEXO G**.

A formalização de uma RFP, do modo como temos apresentado até aqui, é apenas a “ponta de um iceberg”. De fato, não basta que se determine a categoria lexical da base e do produto. É necessário também que se subcategorizem a base e o produto. Assis Rocha (2008).

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Moscar Classe: Verbo	Radical: mosca (latim) Sufixo: ar (latim) Aplicação da RAE: [[Mosca] s] -ar] s <ul style="list-style-type: none"> • Este sufixo transforma substantivos em verbos. 	No dicionário (Aurélio): Comer moscas. No contexto da música: Ficar desatento, não prestar atenção.	“Deixa ele moscar e cantar na quebrada” RACIONAIS MC’s. “Jesus Chorou” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como um verbo.
Colar Classe: Verbo	Radical: Colar Etimologia: (<i>latim collare, como espanhol collar.</i>)	No dicionário (Michaelis): Fazer aderir com cola; grudar: Conseguiu colar os pedaços da carta rasgada. Colei as fotografias no álbum. No contexto da música: Andar junto, tornar-se amigo leal. Locução verbal: “vou grudar”	“ No Capão, no Apurá, vô colar ” RACIONAIS MC’s. “Vida Loka p. 1” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como núcleo da locução verbal.
Moro Classe: Verbo	Radical: Moro Etimologia: (<i>latim vulgar *moro, -are, de moror, morari, dem orar-se, habitar, tardar, cativar</i>)	No dicionário (Priberam): Moro vem do verbo morar. O mesmo que: entendo, estancio, compreendo, enraízo, habito, resido. No contexto da música: “Entendeu?” “Compreendeu?”	“Tipo umas 11 horas eu já tô voltando já, moro? ” RACIONAIS MC’s. “Vida Loka p. 1” (2002)

4.3 SUBSTANTIVO

É notória a regularização específica que alguns vocábulos estão predestinados a seguir, como no caso desses substantivos que, diferente dos demais apresentados no corpus, não sofrem alteração de classe no contexto de uso das músicas do grupo Racionais MC's. Esse fenômeno é interessante se pensarmos que, em algumas dessas palavras é possível realizar a aplicação da RAE, comprovando o pertencimento desse léxico à RFP da língua portuguesa, como é o caso das palavras **quebrada** e **oitão** nesse contexto.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Bico Classe: substantivo	Radical: bico Etimologia: (<i>latim beccum</i>)	No dicionário: Prolongamento córneo da boca das aves, em geral com conformação pontiaguda de diferentes tipos, usado para agarrar e cortar alimentos, para defender-se dos inimigos e, também, para construir seus ninhos: “Sobre o estrume, uma pomba branca, de lindos pés sanguíneos e sanguíneo bico, revolia com as unhas o monte infecto, procurando alimento [...]” (Pompeia, 2009). No contexto da música: Diz-se de quem é manhoso na argumentação ou de quem finge proceder bem;	Ih, o bico se atacou ó, falou uma pá do ‘cê” —Tipo o quê?” RACIONAIS MC's. “Jesus Chorou” (2002)

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Bico Classe: substantivo		b) que fala ou promete demais e não cumpre; falastrão; c) que conta vantagem; convencido, gabola.	
Bota Classe: substantivo	Radical: Bota Etimologia: (<i>francês botte</i>)	No dicionário (Aurélio): Calçado de couro, borracha etc. que cobre o pé e, às vezes, a coxa; é usado para proteger do frio, montar a cavalo etc. No contexto da música: criticar alguém ou algo de maneira veemente.	“Quem teve lado a lado e quem só ficou na bota ” RACIONAIS MC’s “Nego Drama” (2002)
Coroa Classe: substantivo	Radical: Coroa Etimologia: (<i>latim coronam</i>)	No dicionário (Aurélio): Ornato em forma de círculo, cingido à cabeça, como sinal de nobreza, poder, vitória etc.. No contexto da música: Pai/Mãe.	“Ver minha coroa onde eu sempre quis pôr. De turbante, chofer, uma madame nagô” RACIONAIS MC’s. “Da ponte pra cá” (2002)
Truta Classe: substantivo	Radical: Truta Etimologia: (<i>latim tructa, -ae.</i>)	No dicionário (Aurélio): Peixe da família dos salmonídeos a que pertencem peixes muito apreciados, das águas correntes, doces e salgadas.	“Hey truta , eu ‘tô louco, eu ‘to vendo miragem” RACIONAIS MC’s. “Da ponte pra cá” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como um substantivo vocativo na sentença.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Truta Classe: substantivo		<p>No contexto da música: O termo inicialmente tinha apenas o sentido pejorativo e significava protegido, submisso.</p> <p>Atualmente, “truta de verdade” tem também sentido positivo.</p> <p>Refere-se a lealdade, companheirismo e amizade.</p>	
Fita Classe: substantivo	<p>Radical: Fita Etimologia: (<i>latim vitta</i>)</p>	<p>No dicionário (Aurélio): Tira de tecido natural ou sintético, mais ou menos estreita e comprida, que serve para enfeitar ou amarrar.</p> <p>No contexto da música: Situação.</p>	<p>“Problema com escola eu tenho mil, mil fita”</p> <p>RACIONAIS MC’s “Nego Drama” (2002)</p>
Mano Classe: substantivo	<p>Radical: Mano Etimologia: (<i>espanhol hermano</i>)</p>	<p>No dicionário (Aurélio): Forma carinhosa usada para designar o irmão.</p> <p>No contexto da música: Aquele que é reconhecido como um igual dentro do movimento hip hop</p>	<p>“Falo pro mano que não morra e também não mate”</p> <p>RACIONAIS MC’s “Nego Drama” (2002)</p>
Oitão Classe: Substantivo	<p>Radical: oit Sufixo: ão (latim) Etimologia: (<i>latim altanus</i>)</p>	<p>No dicionário (Aurélio): Parede lateral de casa.</p>	<p>“Com um “oitão” na cintura”</p>

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Oitão Classe: Substantivo	Aplicação da RAE: [[Oito] s] -ão] s Este sufixo representa a flexão do aumentativo.	No contexto da música: Revólver cujo calibre (diâmetro interno do cano) equivale a 0,38 polegada ou 9 mm.	RACIONAIS MC's “Homem na estrada” (1993)
Coxinha Classe: Substantivo	Radical: coxa Sufixo: inha (latim) Etimologia: (latim coxa.ae) Aplicação da RAE: [[Coxa] s] -inha] s • Este sufixo representa a flexão do diminutivo.	No dicionário (Aurélio): Parte do membro inferior que vai desde a virilha até o joelho. No contexto da música: Diz-se de ou pessoa que revela comportamento elitista ou afetado.	“Os coxinha cresce o zóio na função e gela” RACIONAIS MC's “Da ponte pra cá” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como um substantivo, sendo núcleo do sintagma nominal, antecedido de artigo e desempenhando função de sujeito da sentença.
Pipoca Classe: substantivo	Radical: Pipoca Etimologia: (<i>tupi pi'poka.</i>)	No dicionário (Aurélio): Grão de milho que rebentou com o calor. No contexto da música: Falso/ Hipócrita.	“Ái vamo atrás desse pipoca aí e já era. Ir atrás de quem e aonde?” RACIONAIS MC's “V.L.” (1994) Neste contexto a palavra é classificada como um substantivo, sendo este o núcleo do sintagma nominal.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Pano Classe: Substantivo	Radical: pano Etimologia: (latim: <i>pannus</i>)	No dicionário (Aurélio): Qualquer porção de tecido embainhada ou com outra terminação, usado para fins domésticos e outros. No contexto da música: Não ligar para um erro; aceitar algo errado.	”Até Jack! Tem quem passe um pano. ” RACIONAIS MC’s “V.L.” (1994)
Pião Classe: substantivo	Radical: Pião Etimologia: (<i>latim medieval pedo</i>)	No dicionário (Aurélio): Objeto de madeira, metal ou plástico de forma cônica, com um bico (ferrão), que serve para jogo ou brincadeira No contexto da música: Dar uma volta/passeio. Formação metonímica: “girando/dando voltas como um pião”.	“Ontem eu tava ali de CB, no pião , com um truta firmeção” RACIONAIS MC’s “Jesus Chorou” (2002)
Quebrada Classe: Substantivo	Radical: quebra Sufixo: ada (latim) Etimologia: (<i>latim crepo, -are, crepitar</i>) Aplicação da RAE: [[Quebra] s] -ada] s • Este sufixo forma substantivos de substantivos.	No dicionário (Aurélio): Fazer ou fazer-se em pedaços; dividir ou dividir-se em partes. No contexto da música: lugar ou bairro/cidade do <i>hip hopper</i> .	“Ir para a quebrada e gastar antes do galo cantar” RACIONAIS MC’s “Da ponte pra cá” (2002)

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Salve Classe: substantivo	Radical: Salve Etimologia: (<i>latim salvo, - are</i>)	No dicionário (Aurélio): Tirar ou livrar de um perigo. No contexto da música: Oi/Alô.	“Manda um salve aí para o Sujeito Suspeito do Paranapanema” RACIONAIS MC’s “Da ponte pra cá” (2002)

4.4 PALAVRAS COM ALTERAÇÃO NA CLASSE

Nessa situação específica, as palavras obedecem a um padrão oculto, passando por modificações ao serem examinadas no contexto de uso da comunidade de falantes. Desta forma é possível concluir a presença de neologismos semânticos, visto que essas palavras não alteram somente seu significado no contexto de uso, mas também a classe da palavra. Outro ponto interessante é que as palavras **firmeza** e **coxinha** se aplicam a RFP da língua portuguesa, mesmo possuindo suas classes gramaticais alteradas.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Firmeza Classe: Substantivo	Radical: firme Sufixo: eza (<i>latim</i>) Etimologia: (<i>Derivação de firme+eza, como espanhol.</i>) Aplicação da RAE: [[Firme] s] -eza] s • Este sufixo transforma adjetivos em substantivos.	No dicionário (Aurélio): Qualidade de firme; resistente; sólido. No contexto da música: Sentido de afirmação (Ex. Tudo certo?).	“ Firmeza total, Brown e a quebrada aí, irmão?” RACIONAIS MC’s “Vida Loka p. 1” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como uma interjeição.

PALAVRA	ORIGEM	SIGNIFICADO	CONTEXTO
Patrício Classe: substantivo	Radical: Patrício Etimologia: (latim: <i>patriciu</i>)	No dicionário (Aurélio): Relativo à classe dos nobres, entre os romanos. No contexto da música: Jovem do sexo masculino que exibe comportamento ou aparência considerado como pertencente a uma classe social elevada.	“Um que chegou depois, pediu pra dar uns 2. Logo, um patrício ó, novão e os carái” RACIONAIS MC’s “Jesus Chorou” (2002) Neste contexto a palavra é classificada como um adjetivo.

5 CONCLUSÃO

Diante dessa análise, podemos adquirir uma perspectiva mais abrangente sobre o processo de formação de palavras do corpus selecionado e imergir, ao menos em alguma medida, no vasto universo do RAP, com seus fãs, músicas e dialeto; e quando compreendemos esse processo, torna-se nítida a nobreza e coerência dessas palavras, que por muitas vezes são pré-julgadas se utilizadas por determinada comunidade de falantes.

O estudo realizado nos levou além das hipóteses, mostrando que as músicas do grupo Racionais MC’s ultrapassaram barreiras sociais, saindo de uma esfera que era praticamente restrita a pessoas negras moradoras de comunidades menos abastadas e chegando em regiões centrais, alcançando pessoas de diferentes idades, cores/raças, gêneros e conhecimentos, mas que juntas concordam que o dialeto do RAP desempenha um papel de grande importância na preservação e evolução cultural dentro das comunidades (**ANEXO H**).

A partir da pesquisa on-line, também podemos apresentar a comprovação de que o dialeto do RAP – utilizado pelos Racionais MC’s – também está presente no cotidiano da maioria dos entrevistados, além de concluir que algumas palavras desse dialeto seguem a RFP (Regra de Formação de Palavras) do português em sua estrutura, mas no contexto de uso das músicas e do cotidiano das pessoas, podem ter suas classes alteradas, mostrando a versatilidade dos falantes em adaptar palavras ao

seu dialeto de maneira inerente, ignorando a existência das regras e, ao mesmo tempo, utilizando-as, demonstrando a existência dos neologismos semânticos apresentados durante a análise do corpus, da mesma forma que, mesmo fazendo uso do dialeto do RAP, 18,9% dos entrevistados o desconhecem por este nome (**ANEXO E**).

Com base nos argumentos apresentados, podemos findar que os processos de formação de palavras nos levam a expandir as áreas de pesquisa sobre esses vocábulos, podendo abranger mais palavras dessa área de pesquisa que utilizam as mesmas regras estruturais e então compará-las com dialetos de outras comunidades de falantes, a fim de descobrir semelhanças e/ou diferenças, não se prendendo a somente uma regra.

6 ANEXOS

ANEXO A

10/11/2021, 18:58 Racionais MC's e o dialeto do RAP

Racionais MC's e o dialeto do RAP

37 respostas

Publicar análise

Sexo

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Qual sua idade?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Onde você mora?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você participa ou já visitou uma batalha de rima?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você conhece o grupo Racionais MC's?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Se você conhece o grupo, acredita que ele tem influência para sua formação pessoal?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você sabe o que significa "dialeto do RAP"?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

<https://docs.google.com/forms/d/1H9NUAqP913J0X0dQKAcu291RqB-faXcWf7K0iWwvAnalytics>

1/11

ANEXO B

10/11/2023, 16:58 Racionais MC's e o dialeto do RAP

O 'dialeto do RAP' são gírias que incorporaram o RAP como uma forma de comunicação, reavivando seu próprio idioma ao ressignificar algumas palavras. As palavras abaixo pertencem a esse dialeto. Assinale aquela(s) que você conhece com o(s) respectivo(s) significado(s) atribuído(s) a ela(s).

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você utiliza o verbo "moscar" no seu cotidiano?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Se você respondeu **SIM** na pergunta anterior, qual sentido você atribui para essa expressão?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Com base nas perguntas anteriores, você acredita que o dialeto do RAP desempenha um papel importante na preservação e evolução cultural dentro das comunidades?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Em que sentido você mais utiliza a palavra "bico" (você pode assinalar uma ou mais opções)

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você utiliza a palavra "colar" com o sentido de "andar junto/ir até"? (Ex: "You colar aí")

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você utiliza a palavra "bota" com o sentido de "criticar alguém ou algo de maneira insistente"? (Ex: "Ficar na bota")

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Você utiliza a palavra "coresa" com o sentido de "pai/mãe"?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

<https://docs.google.com/forms/d/1R1N5LJgP3T7EKn0jGChzD91T6U5b4AEwN7G3V/viewanalytics>

2/11

ANEXO C

10/11/2023, 16:58 Racionais MC's e o dialeto do RAP

Você reconhece o sentido da palavra "coxinha" no seguinte trecho da música "Da ponte pra cá" (Racionais MC's, 2002): "[...] Os moleque tem instinto e ninguém amarela. Os coxinha cresce o zóio na função e gela..."]

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Como você se autodeclara?

0 resposta

Ainda não há respostas para esta pergunta.

Sexo Copiar

37 respostas

Gênero	Porcentagem
Feminino	59,3%
Masculino	40,7%

Qual sua idade? Copiar

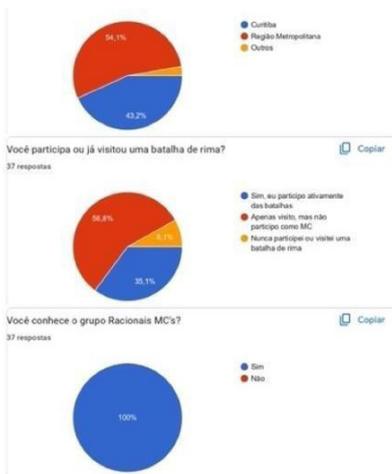
37 respostas

Idade	Porcentagem
Entre 16 e 17 anos	64,9%
Entre 18 e 25 anos	31%
26 anos ou mais	4,1%

<https://docs.google.com/forms/d/101N5LJgP3T7EKn0jGChzD91T6U5b4AEwN7G3V/viewanalytics>

2/11

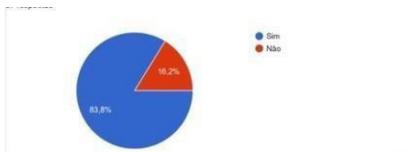
ANEXO D



ANEXO E



ANEXO F



ANEXO G

10/11/2023, 18:58 Racismos MC's e o dialeto do RAP

Se você respondeu **SIM** na pergunta anterior, qual sentido você atribui para essa expressão?

31 respostas

tá moscando = não presta atenção

Tá moscando? = Tá perdido? ou Tá vacilando?

Quando A Pessoa Toma atitude boba ou quando a pessoa fica no estado de vegetação

Panguar, dormir no ponto

Para mim, "moscar" significa alguém não prestar atenção em algo ou ser lerdo para a realização de tarefas importantes.

Esconder algo

"Ficou moscando", no sentido de "dar sopa". Não prestou atenção às suas coisas, bobou ou também não entendeu o que o outro falou.

Prá quando uma pessoa tem uma atitude que não condiz com a situação

Está vacilando? | Presta atenção

Dando mole, desatento, vacilando...

quando você está desatento a algo, mesmo que "pangando"

Se distraiu, perdeu, deixou passar batido

"Moscou" Perdeu ,não prestou atenção, algo assim

Moscar: desatento/ falta de atenção

De alguém que não aproveita uma oportunidade ou que está com pensamento errado sobre algo

Ficar de toca, desligado

Estar distraído

Tá moscando... dando jobeira perdendo chance, oportunidade.

Perdeu oportunidade, estar sem fazer nada etc...

Tá moscando. No sentido de a pessoa estar sendo lerda ou algo do tipo.

<https://docs.google.com/forms/d/1R9n3L3jg701T3Xn0d9Ckx2091T6A9NAEwN7K09/viewanalytics> 2/11

ANEXO H

10/11/2023, 18:58 Racismos MC's e o dialeto do RAP

Quando alguém não sabe o que está fazendo ou errando algo "osss tá moscando"

Distraído, equivocados tbm, dando sopa, marcando

Tá de bobeira, devagar pra entender algo, no lugar errado na hora errada, dependendo da ocasião, mas é pra descrever que a pessoa não está fazendo o que deveria de ser feito e ou falado.

O sentido que uso a palavra moscar é de não marcar bobeira, não vacilar, não dar sorte pra azar.

Quando a pessoa tá parada ou devagar pra algo

Quando a pessoa está distraída, em outro mundo

Quando a pessoa deixa algo passar batido, não está atenta

vacilou

destraido, de bobeira

Exemplo mano, cê tá moscando pra comprar o ingresso - trocar moscando por vacilando, ou demorando e vai perder o tempo pra comprar.

Marcar bobeira

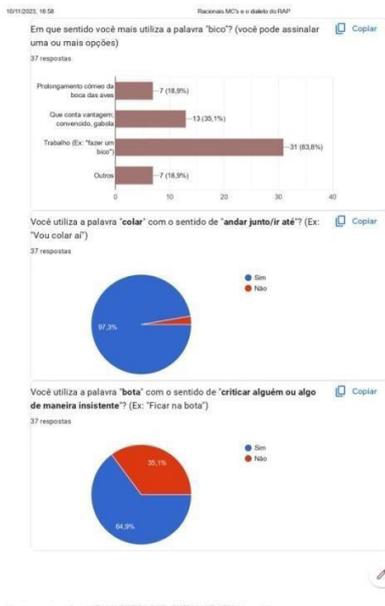
Com base nas perguntas anteriores, você acredita que o dialeto do RAP desempenha um papel importante na preservação e evolução cultural dentro das comunidades? Copiar

37 respostas

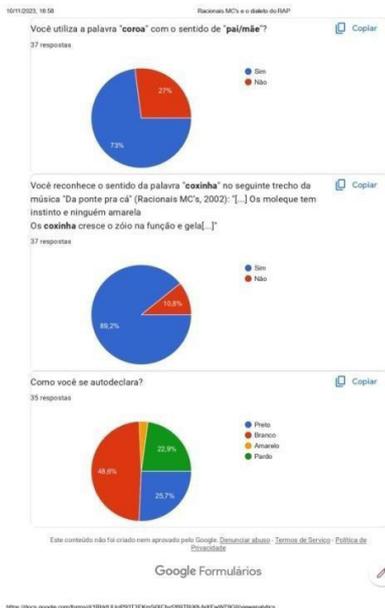
Resposta	Porcentagem
Sim	97,3%
Não	2,7%

<https://docs.google.com/forms/d/1R9n3L3jg701T3Xn0d9Ckx2091T6A9NAEwN7K09/viewanalytics> 8/11

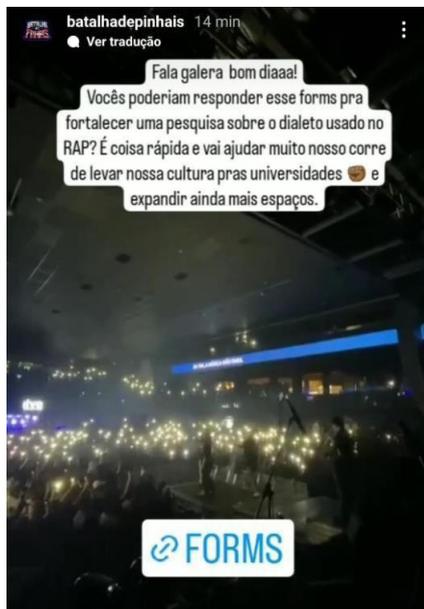
ANEXO I



ANEXO J



ANEXO K



ANEXO L



REFERÊNCIAS

- ASSIS ROCHA, L. C. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1998.
- CARVALHO, N. O que é neologismo. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- FERNANDES, R. **Na quebrada**: quadrinhos de Hip Hop. São Paulo: Editora Draco, 2019.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Eletrônico Aurélio Século XXI**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira e Lexikon Informática, 1999.
- FIGUEIREDO, S. **Ensino de gramática**. [s.l.] Editora Contexto, 2011.
- KHEDI, Valter. **Morfemas do português**. Ribeirão Preto: Editora Ática, 1990.
- MANUKA. **Gírias do hip hop/rap e seus significados**. Disponível em: <http://www.professoramanuka.com.br/2016/07/Girias-do-hip-hop-rap-e-seus-significados.html>. Acesso em: 10 set. 2023.
- MICHAELIS: **Moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1998.
- RACIONAIS MC'S. **Da Ponte Pra Cá** [2002]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: <https://youtu.be/Xe8DN92jtbg?si=faHt0sZOsMZpi6OU>. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Eu sou 157** [2002]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: https://youtu.be/bDAHu_s_0oE?si=n8r9Gj8dQ-WTC6L2. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Homem na Estrada** [1993]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: https://youtu.be/SkHS9r1haXE?si=BJWRdt1P_IkMD91D. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Jesus Chorou** [2002]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: <https://youtu.be/jLFWZ0nhTAE?si=QwXFOXip6480fSl2>. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Negro Drama** [2002]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: <https://youtu.be/u4lcUooNNLY?si=31ZKZZijHLntamEp>. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Vida Loka pt. 1** [1994]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: <https://youtu.be/IL1epaZCTmk?si=V3RXL4TVXwkTPPI9>. Acesso em: 7 set. 2023.
- RACIONAIS MC'S. **Vida Loka pt. 2** [2002]. Youtube, 2017. Publicado pelo Canal Racionais TV. Disponível em: https://youtu.be/ZDE_kuSAzrk?si=LGGrcLD4zgOP_8U_. Acesso em: 7 set. 2023.
- ROCHA LIMA. **Gramática normativa da língua portuguesa: edição revista segundo o novo Acordo Ortográfico**. Rio De Janeiro, 2010.
- SOUZA E SILVA, C. P.; KOCH, I. V. **Linguística aplicada ao Português**: morfologia. São Paulo: Cortez Editora, 2001.

JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGEM: UMA ANÁLISE DO LÉXICO DAS COMUNIDADES DE RPGS

Autores: Claudio Pereira de Avelar e Gabriela Araujo Wrublewski¹

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

Este artigo aborda o léxico das comunidades de RPG, que são jogos focados na interpretação e criação de personagens. O termo é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “jogos de interpretar papéis”, e designa um conjunto de jogos que podem ser analógicos ou digitais. Com a popularização dos RPGs em mídia digital, os tradicionais passaram a ser chamados de “RPGs de mesa”. Nesse tipo de divertimento são quase inexistentes regras universais, e por conta disso existem diferentes livros de regras, chamados de sistemas. Sendo adotados por variados perfis de jogadores, cada sistema tem suas próprias peculiaridades, tendo diferentes inspirações e produzindo diferentes vocabulários em suas comunidades.

Baseados em jogos de tabuleiro de estratégia militar, os jogos de interpretação de papéis surgiram em meados da década de 1970 com o sistema *Dungeons and Dragons*, de Gary Gygax e Dave Arneson (Peixoto Filho e Albuquerque, 2021, p. 302). A partir dos conceitos desenvolvidos pela dupla, outras formas de jogar surgiriam, algumas focando na parte interpretativa, outras em mecânicas de jogo e desenvolvimento do poder de personagens e outras ainda destinadas ao desenvolvimento de histórias mais complexas, seguindo por subgêneros como terror, aventura, investigação criminal etc. Com isso, a experiência de jogar RPG se expandiu, alcançando o mundo todo ao longo das últimas décadas do século XX.

No Brasil, os jogos interpretativos começaram a aparecer na década de 1980, em especial por meio da importação dos livros originais e da cópia massiva dessas edições importadas, que seriam distribuídas de

¹ Graduandos do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

maneira não oficial de jogador para jogador. Nesse contexto, a comunidade de jogadores era pequena e geralmente nichada em setores da sociedade com acesso às edições originais ou a cópias que, ainda assim, tinham seus textos escritos inteiramente em inglês. Essa primeira geração de jogadores brasileiros seria, posteriormente, chamada de “geração xerox”, tendo em vista o método de cópia utilizado para a propagação dos livros. Novas ondas de jogadores surgiriam mais tarde com as primeiras publicações oficiais de RPG em solo brasileiro, que iniciariam a partir do início dos anos 1990, com o sistema nacional Dagmar sendo lançado pela Editora GSA (Peixoto Filho e Albuquerque, 2021, p. 303). Ana Alayde Saldanha e José Ranieri Morais Batista comentarão em seu artigo *A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos* (2009) que alguns indivíduos das gerações mais antigas de jogadores brasileiros têm certo preconceito com as gerações mais novas, chamando os seus pertencentes de “roladores de dados”, seguindo a crença de que nas comunidades mais jovens o foco se limita à exploração de mecânicas de jogo, e não mais na interpretação que diferencia os RPGs de outras formas de divertimento analógico.

Para esse artigo, o tema abordado são os léxicos específicos de comunidades de RPG analógico. Para a análise, foi selecionado um *corpus* de mais de trinta palavras usadas nos jogos e no cotidiano dos jogadores. É importante analisar as diferenças temporais e culturais que motivam as modificações e os elementos comuns nos termos selecionados, tendo em vista que todos têm inspirações e contextos completamente diferentes. A popularidade dos RPGs vem aumentando no Brasil, com os jogos sendo até utilizados como método de ensino em muitas escolas, no entanto, estudos relacionados à comunidade de jogadores, bem como seu léxico específico, que se diferencia dos demais jogos analógicos ou digitais, ainda são muito escassos. Portanto, esta pesquisa se mostra relevante para compreender o universo dos jogos de RPG, ainda pouco estudado no aspecto lexical.

Tendo isso em vista, este artigo tem como objetivo comparar os vocabulários de diferentes comunidades de jogadores de RPG de mesa, assim como identificar as principais mudanças que ocorreram com ele ao longo do tempo. Sendo assim, o estudo busca responder à pergunta: “quais as maiores diferenças entre os vocabulários de variadas

comunidades de RPG?». Como os primeiros sistemas de RPG de mesa chegaram no Brasil ainda na sua versão em inglês, com traduções sendo lançadas muitos anos depois, nossa hipótese é que as comunidades mais antigas de RPG fazem muito mais uso de empréstimos linguísticos do inglês do que as comunidades mais recentes.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

Ao longo dos anos, os RPGs teriam picos de popularidade e sempre mantiveram um público fiel que frequentemente cresce e se renova com novas gerações de jogadores. Atualmente existem diversos tipos de comunidade de *Role Playing Games*, cada uma com seu foco específico e uma própria visão acerca dos jogos, que podem ser feitos em diversos sistemas, com variadas temáticas e modalidades (incluindo desde as sessões de jogo realizadas por meio de chamadas de voz ou vídeo em plataformas on-line às clássicas mesas presenciais).

Para representar essa diversidade, foram escolhidos três sistemas de RPG influentes no cenário atual da comunidade. Esses conjuntos de regras, ainda que demonstrativos de uma pequena parte do mundo dos jogos narrativos, desempenham um importante papel no histórico dessa forma de divertimento. A análise linguística a ser realizada levará em conta, também, termos específicos desses conjuntos de regras. Dessa forma, uma contextualização sociocultural dos sistemas se faz produtiva tendo em vista a impossibilidade de separar a linguagem da comunidade historicamente situada que a aplica criativamente.

2.1 DUNGEONS AND DRAGONS (1974)

A análise, inicialmente, irá se debruçar sobre o já citado *Dungeons and Dragons*, de Gary Gygax e Dave Arneson. Com sua primeira edição sendo publicada em 1974, o popularmente chamado *D&D* é o conjunto de regras de jogos de interpretação mais influente de todos os tempos. Segundo a *Wizards of the Coast*, que atualmente detém os direitos da marca, o jogo possui mais de 40 milhões de jogadores ao redor do mundo. A influência da obra se comprova nas muitas referências a ela feitas em diversos campos da cultura popular, como na série *Stranger Things* (2016), que apresenta cenas onde os protagonistas participam

de sessões de RPG com o sistema de Gygax e Arneson, chegando a nomear criaturas antagônicas da trama com o nome de personagens recorrentes do universo de *D&D*. Além das referências, a obra receberia ao longo das décadas algumas adaptações para outras mídias, como os longas-metragens homônimos de 2000 e 2023 e a animação *Caverna do Dragão* (1983).

2.2 CALL OF CTHULHU (1981)

O segundo sistema analisado é *Call of Cthulhu*, também conhecido como *Chamado de Cthulhu* ou *CoC*, escrito por Sandy Petersen e lançado em 1981. Baseado nas histórias de H. P. Lovecraft, o sistema foi escolhido pela expressiva popularidade conquistada nos últimos anos, que pode ser observada pelo enorme sucesso da campanha “*Nerdcast RPG Cthulhu*”, produzida pelo grupo Jovem Nerd, com início em 2017 e com lançamento do episódio final em 2020. Sendo realizado em formato de podcast, o projeto utilizou de diversos recursos sonoros imersivos, alcançando grande público e dando origem a uma extensa coleção composta por livros, *Graphic Novel*, estátuas exclusivas e outros itens que expandiam a história narrada. Todos os colecionáveis foram viabilizados por uma campanha de financiamento coletivo que, segundo o *Catarse* (2020), plataforma utilizada para a arrecadação, adquiriu mais de oito milhões de reais e se tornou a maior campanha coletiva de financiamento da América Latina.

2.3 ORDEM PARANORMAL RPG (2022)

O terceiro sistema analisado é *Ordem Paranormal RPG*. Tendo sido oficialmente lançado em 2022, o sistema é de autoria de Felipe Della Corte, Pedro Coimbra, Rafael Lange e Silvia Sala. A idealização do universo de *Ordem Paranormal* é de Rafael Lange, conhecido nas mídias sociais como Cellbit, e iniciou como um projeto especial de *livestream* onde o *influencer* jogava RPG com amigos, também influenciadores, em transmissões ao vivo na plataforma *Twitch*. Tendo iniciado em 2020, a criação de Lange era realizada em outros sistemas, mas contava com uma história original, apenas inspirada em outros universos, como o já citado *Call of Cthulhu*. Com o passar do tempo, a série ganhou popularidade nas redes sociais, dando origem a uma grande comunidade de fãs. Em 2022, um sistema

próprio foi escrito com a ajuda de veteranos da comunidade de RPG no Brasil, permitindo que a comunidade construa e jogue suas próprias histórias dentro do mesmo ambiente das histórias oficiais. Recentemente o projeto *Ordem Paranormal* recebeu atenção mundial com a realização da campanha *Quarentena*, que tinha como diferencial a presença de jogadores de outros países e a realização em língua inglesa. As transmissões conquistaram recordes de visualizações, com o primeiro episódio se tornando a *livestream* de RPG analógico mais vista ao vivo na história da plataforma *Twitch*, tendo, de acordo com o portal Mesa de RPG (2023), um pico de 215 mil espectadores simultâneos.

2.4 PERFIL DAS COMUNIDADES

Os três sistemas analisados apontam para uma diversidade cultural que pode ser analisada a partir de seus léxicos. Pode-se depreender, por exemplo, que *Dungeons and Dragons* possui um grande público, composto por adultos que começaram a jogar ainda na década de 1970, mas também por pessoas muito mais jovens que se encantaram pelo universo do jogo mais recentemente. Já *Call of Cthulhu* costuma interessar a pessoas que já liam ou ao menos conheciam conceitos básicos das histórias de Lovecraft, geralmente tendo maior sucesso entre adolescentes mais velhos e adultos. *Ordem Paranormal RPG* é um caso interessante por ser o único dos sistemas analisados a contar, desde o início, com a popularidade dos influenciadores digitais. Isso é importante tendo em vista que esses profissionais servem, muitas vezes, de ponte entre um conteúdo já valorizado pelo público (nesse caso, a maioria dos jogadores originalmente participantes do projeto são influenciadores com foco em jogos eletrônicos) e um conteúdo diferente (RPGs analógicos) que se aproxima em diversos aspectos dos gostos originais da comunidade, possibilitando que indivíduos, geralmente jovens e adolescentes, conheçam os jogos interpretativos por meio das figuras públicas que seguem. Assim, o público se amplia com rapidez, atravessando o inicial desinteresse pelas ideias e temáticas da obra por meio do carisma e identificação das figuras que a jogam e da percepção do quão próximos esses conteúdos podem estar.

2.5 PRESSUPOSTOS DA ANÁLISE LINGUÍSTICA

A análise do léxico das já apresentadas comunidades será feita com base nos conhecimentos da morfologia gerativista. Diferentemente de outras vertentes, preocupadas com aspectos históricos ou descritivos, a morfologia de caráter gerativo busca o entendimento da língua como um aspecto intrínseco ao ser humano, biologicamente ligado a espécie. Luiz Carlos de Assis Rocha (1998, p. 30) escreve:

[...] na perspectiva gerativista, há uma preocupação dos linguistas em explicitar a capacidade ou a competência que um falante nativo tem com relação ao léxico de sua língua, ou seja, a sua capacidade de formar novas palavras, de rejeitar outras, de estabelecer relações entre itens lexicais, de reconhecer a estrutura de um vocábulo etc.

Assim sendo, a morfologia gerativa fornecerá mais que uma simples descrição, permitindo a compreensão de como as comunidades observadas utilizam a competência inata da língua para a construção de um léxico único, produtivo e capaz de atender às suas necessidades comunicativas. Seguindo essa teoria, serão utilizados os conceitos de Regras de Análise Estrutural (RAEs) e Regras de Formação de Palavras (RFPs). As RAEs correspondem à capacidade do falante de analisar a estrutura das palavras, enquanto as RFPs são a aplicação dessas regras estruturais na formação de novas palavras. As RAEs podem ser formalizadas como no exemplo a seguir, com a palavra “apelidador”, é importante notar que as letras fora dos colchetes representam classes gramaticais, como verbos, substantivos etc.:

$$[\text{apelidador}]_s = [[\text{apelidar}]_v + \text{dor}]_s$$

Para a análise do tema, serão adotadas as perspectivas diacrônica e sincrônica, que possibilitam o entendimento do léxico de um ponto de vista histórico ao mesmo tempo que observam o fenômeno apresentado no seu estado atual de maneira aprofundada. Valter Kehdi (1990) apresenta as concepções como sendo contrastantes. O exemplo trazido pelo autor é o do termo *comer*, que, se visto sincronicamente, mostra-se como um verbo flexionado no infinitivo. Por outro lado, a análise diacrônica buscará revelar o histórico da palavra, que provém do latim e passou

por uma série de alterações (utilização do radical *edere*, adição do prefixo *cum*, mudança na pronúncia) para que fossem evitadas ambiguidades e para que a pronúncia se tornasse agradável aos falantes.

Nesse ponto de vista, as perspectivas de análise se mostram opostas, mas a escolha de ambas para o presente estudo se justifica pela potencialidade de maior compreensão do léxico, que está intimamente ligado a expressões culturais das comunidades observadas que podem ser identificadas historicamente, e pela necessidade de examinar fenômenos linguísticos produtivos no contexto dos jogos interpretativos, que demandam um foco sincrônico. Assim, o artigo utilizará, em cada etapa da análise, a perspectiva que melhor demonstre o processo de formação de cada item lexical, havendo a possibilidade de observações que busquem um conhecimento mais completo.

O trabalho se valerá, também, do estudo diacrônico dos processos de formação de palavras realizado por Carlos Henrique da Rocha Lima na obra *Gramática Normativa da Língua Portuguesa* (2013). O caráter normativo da obra indica uma concepção padronizada da língua portuguesa, o que pode ir de encontro com o léxico pesquisado, rico em neologismos, empréstimos linguísticos e formações irregulares. É, no entanto, interessante que a análise se baseie nesses conhecimentos e observe como os falantes utilizam (de maneira inconsciente) as mesmas regras na criação de novos itens lexicais, ou então como novos princípios são incorporados na criação de palavras de acordo com a necessidade ou a conveniência dos falantes. Assim, o estudo Rocha Lima permite a análise de fenômenos de afixação, parassínteses (onde prefixos e sufixos ocorrem simultaneamente), derivações regressivas (onde se perdem morfemas na formação de uma nova palavra) e composições (itens lexicais criados a partir de mais de um radical). As composições podem acontecer por justaposição (quando a forma das palavras é mantida em sua plenitude, como em *guarda-chuva*) ou por aglutinação (quando algum elemento da palavra é perdido, como em *gota d'água*).

Em casos específicos, chamados de tipos especiais de formação de palavras, o trabalho se baseará em Antônio José Sandmann, que explora a importância e a produtividade desse tipo de desenvolvimento lexical da língua na obra *Morfologia Lexical* (1992). Sandmann (p. 52) definirá esses tipos especiais como “formações lexicais não tratadas pelas gra-

máticas tradicionais e que, com exceção das abreviações formadoras de siglas, não são muito produtivas”. Considerando a forte presença dessas formações no *corpus* selecionado, entende-se que o cenário dos RPGs proporciona meios para a produção desse tipo de item lexical com mais frequência que outros contextos. O principal tipo analisado sob essa ótica são os itens gerados por meio do empréstimo linguístico, que, segundo o autor citado, são naturais em meios que promovem a interação entre as línguas. Um empréstimo linguístico pode ser lexical, onde um termo é adotado sem alterações em morfemas ou palavras (ainda que possam ocorrer alterações em outros níveis, como o fonológico), semântico, onde ocorrem alterações, mas o sentido é mantido, e estrutural, onde estruturas de uma língua são adotadas por outra, mesmo que palavras ou morfemas não sejam adotados, a exemplo de *espaçonave* e *cineclube*.

3 METODOLOGIA

O estudo morfológico e lexical do vocabulário das comunidades apresentadas será feito por meio do levantamento e análise de trinta e cinco itens lexicais. A seleção desses termos foi feita a partir dos livros de regras de cada sistema apresentado, de conversas on-line em fóruns do tipo *wiki* (nos quais textos informativos específicos são apresentados, com a reserva de espaços para discussão pelos membros da comunidade e a possibilidade de edição colaborativa), de redes sociais como *X* ou *Reddit* ou mesmo em gravações autênticas de partidas de RPG disponibilizadas no *YouTube* e em plataformas de *streaming* de áudio. Mesmo não representante de toda a produtividade na criação e/ou ressignificação de termos promovida pelos jogos interpretativos, o *corpus* do trabalho apresenta um panorama da diversidade de itens criados pelos jogadores ao longo dos anos.

Ao longo da inspeção, serão utilizados os conceitos de RAE (regra de análise estrutural) e RFP (regra de formação de palavras). Como anteriormente apresentado, os conceitos foram aprofundados por Assis Rocha (1998, p. 40), e permitem, respectivamente, o entendimento do funcionamento da geração de palavras na língua e a aplicação das regras na criação de termos de forma natural e capaz de atender as necessidades comunicativas.

É possível perceber, a partir do conjunto analisado, que outras línguas tiveram uma grande influência na criação do léxico relativo aos RPGs, e muitos processos de formação de palavras foram utilizados de maneira natural e inconsciente pelos falantes. Isso indica a necessidade de um agrupamento específico que possibilite uma análise mais completa. Desse modo, o estudo utilizará a separação de derivações de radicais latinos, gregos, ingleses e quimbundo. Outros aspectos a serem observados são a trajetória do radical até chegar ao vocabulário dos jogos narrativos e a dicionarização do item, conferida na 5ª edição do *Dicionário Aurélio* (2010).

Apesar do foco do agrupamento estar na origem linguística dos termos, ao lado de cada um deles estarão siglas que indicarão qual dos sistemas proporcionou a criação do item. Essa indicação é útil por possibilitar uma melhor visualização da relação entre o léxico e o contexto que o gerou, explicitado anteriormente na descrição dos sistemas. As cifras utilizadas serão:

- CG – Comunidade geral dos RPGs, representa itens comuns entre os jogadores de diferentes sistemas;
- D&D – Representa itens gerados na comunidade de *Dungeons and Dragons*;
- CoC – Representa itens gerados na comunidade de *Call of Cthulhu*;
- OP – Representa itens gerados na comunidade de *Ordem Paranormal RPG*.

Por fim, no apêndice do trabalho será incluída a tabela de termos e significados que orientaram o estudo inicialmente. Lá poderão ser encontradas também citações de contextos reais de uso de cada item lexical, que permitem o entendimento de como os termos podem ser aproveitados na prática, em modalidades orais e escritas.

4 ANÁLISE DO CORPUS

4.1 ITENS PROVENIENTES DO LATIM

No *corpus* selecionado foram encontradas ao todo 20 palavras derivadas do latim, sendo 6 do léxico geral da comunidade de RPG, 2 de

Dungeons & Dragons, 2 de *Call of Cthulhu* e 10 de *Ordem Paranormal*. Dos léxicos derivados do latim temos 2 formados por afixação e 3 formados por composição por justaposição, havendo também 1 abreviação.

Caído (CG) é um adjetivo, particípio do verbo “cair” que vem do latim *cadere*, o sentido da palavra é “estado de um personagem quando seus pontos de vida se esgotam”. A palavra é formada pelo seguinte processo de afixação:

$[Caído]_{adj} = [[ca + i]_v - do]_{adj}$

Este item lexical é formado pela adição da desinência verbo-nominal de particípio -do, portanto faz paradigma com outros verbos do particípio como:

Caído, Comido, Vivido, Partido

Exemplo de uso em contexto real:

“Se um personagem está na condição **caído**, para se levantar ele precisa realizar uma ação?”

Exemplos de corradicais: cair, caindo, caía, caímos.

Assombração (CoC) é um substantivo que tem como sentido “a mais famosa campanha de Call of Cthulhu”, ele é formado pelo seguinte processo de afixação: $[assombração]_s = [[assombrar]_v + ção]_s$

A palavra forma paradigma com outras terminadas com sufixo -ção:

Assombração, Adaptação, Perseguição, Vocalização

“Assombrar”, por sua vez, é um verbo formado pelo processo de afixação a seguir: $[assombrar]_v = [a + [sombra]_s + r]_v$

Já a palavra “sombra” é um substantivo advindo do latim *umbra*.

Exemplo de uso em contexto real:

“Nesse final de semana, concluímos a primeira aventura de Chamado de Cthulhu, intitulada ‘**A Assombração**’.”

Exemplos de corradicais: sombra, assombrar, assombro.

Outro Lado (OP) é um substantivo que significa “dimensão paralela à realidade habitada por entidades de poder imensurável”, ele é formado pelo seguinte processo de composição por justaposição:

$[Outro\ Lado]_s = [[Outro]_{pron} + [Lado]_s]_s$

A palavra “outro” é um pronome vindo do latim *alterum* e “lado” é um substantivo que provém do latim *latum*.

Exemplo de uso em contexto real:

“O conhecimento do **Outro Lado** pode ser dividido em cinco elementos principais”.

Transcender (OP) é um verbo derivado do latim *transcendens* e seu sentido é “ritual de contato com as entidades do Outro Lado no qual o utilizador torna-se mais forte”. Esse item faz paradigma com outros verbos da 2ª conjugação no infinitivo:

Transcender, Comer, Ler, Saber

Exemplo de uso em contexto real:

“Alguém disse **transcender**?”

Exemplos de corradicais: transcendência, transcendental.

Sr. Veríssimo (OP) é um substantivo formado pelo processo de composição por justaposição a seguir:

$[Sr.\ Veríssimo]_s = [[Sr.]_s + [Veríssimo]_{adj}]_s$

A palavra “sr.” é uma abreviação de “senhor”, substantivo vindo do latim *seniorem*, já “veríssimo” é um adjetivo derivado do latim *verissimus*, que pode ser traduzido como “o mais verdadeiro”. O léxico “Sr. Veríssimo” pode ter três significados:

- (1) nome dado aos agentes como forma de ocultar suas identidades;
- (2) nome dado ao líder da Ordem;
- (3) forma com que os membros da comunidade de fãs se intitulam.

Exemplo de uso em contexto real:

“Você sabia que o Walter era o **Senhor Veríssimo** que dava os equipamentos [...]” Exemplos de corradicais (Veríssimo): veritas, veritate, veritati, veritatum.

Ordo Realitas (OP) é uma composição por justaposição formada por dois substantivos vindos diretamente do latim:

[Ordo Realitas]_s = [[Ordo]_s + [Realitas]_s]

A palavra pode ser traduzida como “Ordem da Realidade” e seu significado é “organização que objetiva a manutenção da membrana e a proteção da realidade”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Neste jogo, você e seus amigos serão agentes da **Ordem da Realidade**”

Exemplos de corradicais (Realitas): realitati, realitate, realitates, realitatem.

4.1.1 NEOLOGISMOS SEMÂNTICOS

A partir daqui todos os itens listados são substantivos muito produtivos na língua portuguesa. Todos eles estão dicionarizados e pertencem a famílias de palavras muito frequentes na fala cotidiana em português. No contexto dos jogos narrativos, no entanto, essas formas apresentam um significado diferente daquele que consta nos dicionários, sendo assim elas podem ser categorizadas como neologismos semânticos. Segundo Alves (1990), neologismos semânticos são criados sem que aconteça nenhuma alteração na forma do léxico, ocorrendo apenas uma mudança de significado.

Ficha (CG), do latim *figere*, que passou pelo francês *fiche*, é um substantivo que significa “documento virtual ou impresso onde se anotam as características do personagem”, portanto a ficha tem uma função identitária.

Exemplo de uso em contexto real:

“Hoje nós vamos ensinar você a COMO CRIAR a sua **ficha** de INVESTIGADOR de O Chamado de Cthulhu”

Exemplos de corradicais: fichamento, fichar, fichário, ficheira.

Mesa (CG) é um substantivo derivado do latim *mensam*, significa “grupo de jogadores de RPG”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Se você for um jogador e estiver numa **mesa** que usa outras regras [...]”.

Exemplos de corradicais: mesada.

Campanha (CG), do latim *campanĕam*, é um substantivo que tem como significado “conjunto de sessões que compõem um arco fechado de história”.

Exemplo de uso em contexto real:

“O Segredo na Ilha é a primeira **campanha** spin-off da série Ordem Paranormal.”

Mestre (CG) advém do latim *magistrum* e é um substantivo que indica “o jogador que descreve a história”.

Exemplo de uso em contexto real:

“**Mestre**, eu quero usar a minha habilidade de estilo de luta de proteção.”

Teste (CG) é um substantivo, do latim *testis*, e seu sentido é “mecânica de jogo onde joga-se um dado e, dependendo do resultado, o personagem é capaz de realizar uma ação ou não”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Façam um **teste** de sanidade, por favor.”

Exemplos de corradicais: testar, testabilidade.

Raça (D&D), advinda do latim *ratio*, que passou pelo italiano *razza*, é um substantivo e seu significado é “espécie a qual um personagem pertence”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Minha proposta hoje vai ser apresentar as **raças**, e, em quais classes elas se encaixam melhor”.

Tendência (D&D) é um termo derivado do latim *tendentĭam*, um substantivo que significa “predisposição de um personagem a certas ações e a maneira com que ele as realiza”.

Exemplo de uso em contexto real:

“**Tendências** são velhas conhecidas dos jogadores de D&D e com certeza você já teve que aguentar extremos por sua causa”.

Exemplos de corradicais: tendencial, tendencialidade, tendencioso, tendenciosidade.

Horror (CoC) provém diretamente do latim e é um substantivo que indica “sentimento que combina o medo com a repulsa”.

Exemplo de uso em contexto real:

“A raça suprema, juntado o **horror** das duas entidades, seriam os carcereiros da humanidade”.

Exemplos de corradicais: horrífico, horrorizado, horrorizar, horroroso.

Agente (OP) é um adjetivo vindo do latim *agens* que significa “membros voluntários da Ordo Realitas que tem por objetivo comum a redução dos danos do paranormal e a defesa da realidade”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Neste jogo, você e seus amigos serão **agentes** da Ordem da Realidade”.

Classe (CG) é um substantivo advindo do latim *classis* e tem como significado “conjunto de habilidades e características únicas que um personagem possui”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Qualquer **classe** pode ter afinidade com qualquer elemento?”.

Exemplos de corradicais: classificar, classificado, classificação.

Ritual (OP), do latim *ritualis*, é um substantivo que indica “habilidade que envolve o uso direto do paranormal para conceder vantagens ao utilizador”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Você pode descrever o seu **ritual**”.

Exemplos de corradicais: ritualismo, ritualista, ritualístico, ritualização.

Cinerária (OP) é um substantivo vindo do latim *cinerária* que significa “nome dado a um ritual pelo personagem Kaiser”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Cala a boca! – eu coloco o cigarro na boca, eu acendo – **Cinerária!**”.

Círculo (OP) é um substantivo que provém do latim *circūlus* e significa “classificação dos rituais que os divide por poder”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Eu, assim, nunca tinha lido muito os rituais de terceiro **círculo**”.

Exemplos de corradicais: circular, circulação, circulada, circulante.

Sangue (OP) deriva do latim *sanguinem*, faz parte da composição “Zumbi de Sangue”, formada por processo de justaposição, e é um substantivo que tem como sentido “entidade do sentimento”.

Exemplo de uso em contexto real:

“Os sentimentos extremos do **Sangue** superam a razão e a calma do Conhecimento”.

Exemplos de corradicais: sangrar, sanguinário, sangramento, sangues-suga, sangue-frio.

4.2 ITENS PROVENIENTES DO GREGO

São escassos os itens do *corpus* derivados de radicais gregos, tendo em vista que apenas 1 derivação pôde ser encontrada. Em conjunto com 2 composições, o item forma a totalidade dos vocábulos levantados que apresentam origem na língua helena. É interessante analisar que todas essas formações foram escolhidas a partir do sistema de *Call of Cthulhu*, e duas delas provém diretamente dos livros de H.P. Lovecraft, que frequentemente utilizava formações artificiais baseadas em línguas antigas (grego, línguas árabes, línguas de povos originários americanos etc.) para nomear criaturas e conceitos das histórias.

Cthulhu (CoC) é um substantivo próprio que designa “A mais famosa criatura lovecraftiana, descrito como uma gigantesca massa com asas e a cabeça de um polvo”. Na obra do escritor, o nome é dito como impronunciável de maneira correta pelo aparelho fonador humano.

Mesmo sendo uma formação artificial, a escolha de Lovecraft na criação do termo pode ser entendida como uma referência ao termo *chthonic*, do grego antigo, que significa “da terra” (Robinson, 2010, p. 133 *apud* Peedumäe, 2019, p. 23). Exemplo de uso em contexto real:

“O livro fala de um ritual pra criar uma raça. Uma raça que vai unir os servos de Nyarlathotep, os homens sem rosto, e os servos de **Cthulhu**, que são os profundos”.

Mythos de Cthulhu (Coc) é item lexical composto pela justaposição de dois radicais e da preposição “de”, e significa “O panteão de criaturas e conceitos criados por H.P. Lovecraft”. O termo, cunhado por August Derleth, foi adotado pelo sistema de RPG, e representa o conhecimento que um personagem tem das criaturas ancestrais que habitam o seu universo. Pertence à classe dos substantivos.

O radical *Mythos* provém do grego e significa “fábula” ou “narrativa”.
[[Mythos]_s + [de]_p + [Cthulhu]_s]

Exemplo de uso em contexto real:

“*Rather, it represents the opening and tuning of the human mind to the **Cthulhu Mythos***”.

Necronomicon (CoC) é uma composição por aglutinação formada artificialmente por radicais gregos. É um substantivo e pode ser entendido como um livro fictício presente em diversos contos de Lovecraft e adotado como um dos principais elementos em muitas campanhas de RPG no sistema *Call of Cthulhu*. A origem da palavra é bastante debatida. A visão apresentada no trabalho provém de um comentário feito pelo próprio autor em uma carta a Harry O. Fischer.

[[*nekroꝛ*]_s + [*nomoz*]_s + [*eikon*]_s]

Em grego, *nekroꝛ* significa cadáver, *nomoz* quer dizer lei e *eikon* expressa imagem. Assim sendo, Necronomicon poderia ser traduzido como “Imagem da lei dos mortos”. Exemplo de uso em contexto real:

“Só existe lugar pra uma coisa na tua mente agora: Cthulhu, Nyarlathotep e o conhecimento do **Necronomicon**”.

4.3 ITENS PROVENIENTES DO QUIMBUNDO

No processo de levantamento do *corpus*, um item lexical destacou-se por ser o único derivado de uma raiz não europeia. A origem do termo é no quimbundo, língua falada em diversas regiões da Angola, incluindo a capital Luanda. Com a colonização portuguesa no país e com o intenso tráfico de escravizados para o Brasil, o quimbundo acabou interagindo profundamente com o português, que adotou vários itens lexicais da língua africana em suas diversas variantes (Serrote, 2015, p. 23).

Zumbi, que compõe o termo **Zumbi de Sangue** (OP), é um substantivo proveniente de *nzumbi*, palavra em quimbundo para “duende” ou “cadáver”. Inspirado pelos zumbis da cultura POP, o Zumbi de Sangue é, no sistema de jogo, uma criatura básica, comum e facilmente gerada. O processo de formação do item lexical é a composição por justaposição.

[[Zumbi]_s + [de]_p + [sangue]_s]

Exemplo de uso em contexto real:

“**Zumbi de sangue**, uma criatura obviamente de sangue, VD vinte.”.

4.4 ITENS PROVENIENTES DO INGLÊS

Dois dos mais frequentes processos utilizados para a ampliação do léxico nas comunidades de RPG são o empréstimo linguístico e o estrangeirismo. Tendo em vista o berço estadunidense dessa forma de entretenimento e a impossibilidade de obter versões traduzidas dos sistemas no início dos jogos narrativos no Brasil, muitos itens lexicais foram gerados pelos jogadores emprestando e adaptando termos diretamente dos livros de regras. Alguns desses vocábulos se restringem a apreciadores de RPG de longa data, enquanto outros continuam a ser usados dentro e fora do mundo dos jogos de interpretação.

Assim sendo, 13 itens presentes na seleção puderam ser identificados como empréstimos linguísticos ou estrangeirismos, e seu uso está majoritariamente ligado aos jogadores da comunidade geral de praticantes.

d20 (CG) é o nome dado ao mais representativo dado usado nas sessões de jogo. Existem outros substantivos que estabelecem paradigma com d20, tendo em vista que o item é formado pela abreviação de “Die” ou “Dice” (inglês para “dado”) e pelo número de faces que o objeto possui. Percebe-se que d20 é um empréstimo linguístico lexical adaptado fonologicamente para o português, e é formado como sigla seguindo a conveniência fonotática da soletração dos fonemas.

Paradigmas:

d6 d8 d12 d100

Exemplo de uso em contexto real:

“o **d20** — como é popularmente conhecido — é um icosaedro feito de plástico, acrílico ou metal”.

Seguindo os mesmos processos de abreviação e empréstimo linguístico (abandonando apenas a pronúncia completa de um número), os termos **HP** (CG) e **NPC** (CG) provêm, respectivamente, de *hit points* e de *non player character*. O primeiro item tem por significado “Pontos que indicam a quantidade de vitalidade restante em um personagem. Ao se ferir, a figura perde HP”, e o segundo representa “Personagens que estão sob o comando do Mestre”.

Exemplos de uso em contextos reais:

“Quanto maior o nível do seu personagem, mais **HP** ele terá”.

“Logo, sempre nomeie seus **NPCs**, mesmo os improvisados. Para isso, deixe uma lista de nomes ao alcance em toda sessão”.

Tank (CG) corresponde à palavra dicionarizada em português “tanque”, no sentido de veículo de guerra. No mundo dos RPGs, a grafia proveniente da língua inglesa costuma ser utilizada e o sentido do item se refere ao tipo de personagem focado em pontos de vida e defesa. A flexão do termo como verbo é comum, gerando paradigmas como:

Tankar: [Tank]_s → [[Tank]_s + ar]_v

Tankei: [Tank]_s → [[Tank]_s + ei]_v

Tankou: [Tank]_s → [[Tank]_s + ou]_v

Tanka: [Tank]_s → [[Tank]_s + a]_v

O empréstimo é lexical na forma substantiva, considerando que o termo foi trazido inalteradamente do inglês, sem adição ou substituição de morfemas. Já na análise das formas verbais, são encontrados empréstimos semânticos, onde o sentido se mantém, mas há a adição de morfemas, modificando o item lexical.

Exemplos de uso em contextos reais:

“Can a pet, in D&D, be an effective **tank**?”

“Essa gíria vem dos RPGs da vida. [...] **Tankar** nesse sentido parece que saiu da bolha nerd pra ser uma gíria geral sobre suportar e aguentar as porradas da vida”.

O processo de formação de **Buff** (CG) é semelhante ao de *tank*. O substantivo, usado para nomear a melhoria de algum aspecto de um personagem, item ou habilidade, também costuma ser flexionado em formas verbais. É comum, também, que o radical seja usado na formação de adjetivos.

Buffar: [Buff]_s → [[Buff]_s + ar]_v

Buffado: [Buff]_s → [[Buff]_s + ado]_{adj}

Buffada: [Buff]_s → [[Buff]_s + ada]_{adj}

Exemplo de uso em contexto real:

“você consegue usar ataque especial ou **buffs** do tipo em armas sencientes?”.

Metagaming (CG) é uma derivação sufixal e prefixal. O prefixo *meta* (μετά) é de origem grega e significa “além de”. Assim, *metagaming* é o ato de jogar além das regras do jogo, tomando atitudes que não cabem ao personagem na tentativa de obter benefício.

[meta + [game]_s + ing]_v

Exemplo de uso em contexto real:

“Tipo assim, um **metagaming**... o jogador tem uma informação que o personagem não tem...”.

Critar (CG) é um item lexical com o significado de “Ato de tirar o melhor resultado possível (resultado crítico) em uma rolagem de dados”. Seu processo de formação pode ser descrito em duas etapas:

1) Abreviação – O item *critic* (“crítico” em inglês) foi abreviado para *crit*, e passou a ser usado como verbo em certos contextos (*to crit*).

2) Empréstimo – A expressão foi trazida ao português brasileiro, onde passou por um processo de afixação para ser flexionada como verbo de maneira natural na língua.

A criação do item se mostrou útil por evitar o uso de “criticar”, que, por possuir outros significados, não se adequaria ao contexto dos jogos de interpretação de maneira natural.

Critar: [Crit]_s → [[Crit]_s + ar]_v

Exemplo de uso em contexto real:

“de alguma forma teria como meu soco **critar**, ou não faz sentido?”.

Os termos **Blaster** (CG) e **Healer** (CG) representam papéis importantes em um grupo de personagens de RPG (respectivamente, o atirador e o curandeiro). Ambos são substantivos e costumeiramente não sofrem alterações em nenhum nível linguístico.

Healer: [Heal]_s → [[Heal]_s + er]_s

Blaster: [Blast]_s → [[Blast]_s + er]_s

Exemplos de uso em contextos reais:

“What “**Blaster**” Subclass is your favorite?”.

“E hoje vou conversar com vocês sobre curandeiro, sobre o **healer**”.

Overpower (CG) é uma derivação prefixal que representa “Personagem ou mecânica que se mostra desequilibrada em relação ao restante da campanha”. O item é emprestado pelo português inalteradamente, sendo comum a sua abreviação como *OP*, na qual a pronúncia é usualmente soletrada.

[Over + [power]_s]_{adj}

Exemplo de uso em contexto real:

“Eu estava pensando em possibilidades de multiclasse **overpowers** que eu poderia fazer”.

Homebrew (CG) é uma composição por justaposição emprestada pelos RPGs da área da cervejaria. Seus radicais são *home*, que pode ser traduzido como “casa” e *brew*, cujo significado é “fermentação”. Assim sendo, Homebrew caracteriza sistemas e/ou regras como sendo feitos de maneira amadora por apreciadores, que geralmente os utilizam em suas próprias mesas.

[[home]_s + [brew]_s]_{adj}

Exemplo de uso em contexto real:

“Bom, esse aqui é um conteúdo **homebrew** pro Ordem Paranormal RPG.”.

Christmas Tree effect (D&D) e **Christmas Tree** (D&D) são itens lexicais formados pela justaposição de radicais da língua inglesa. Os nomes são dados ao fenômeno de um personagem que só possui força por acumular inúmeros itens mágicos, mas que sem eles pode ser facilmente derrotado. Podem ser traduzidos como, respectivamente, “efeito árvore de Natal” e “árvore de Natal”, pois personagens desse tipo, ao serem observados com a habilidade “Detectar magia”, produzem uma intensa aura luminosa.

[[Christmas]_s + [Tree]_s + [effect]_s] [[Christmas]_s + [Tree]_s]

Exemplo de uso em contexto real:

“When seen through Detect Magic, you light up like a **Christmas Tree**”.

5 CONCLUSÃO

Após a análise do *corpus*, uma série de informações interessantes puderam ser levantadas. O uso da teoria da área da morfologia permitiu o entendimento de diversos aspectos da formação de palavras no meio dos RPGs, e todos esses processos podem ser relacionados a conhecimentos históricos acerca dos jogos narrativos no Brasil e no mundo.

É possível perceber, por exemplo, o impacto que a tradução dos sistemas oficiais teve no léxico dos jogadores. Os termos básicos, que significam, por exemplo, tipos comuns de personagens ou mecânicas e recursos essenciais foram simplesmente adotados pelos jogadores lusófonos a partir da língua original dos sistemas mais antigos. A cristalização desses itens no vocabulário da comunidade, tendo em vista a posterior tradução dos sistemas, é um tema que pode ser melhor explorado em outros trabalhos, mas está bastante ligada à intraduzibilidade de certos conceitos, emocionalmente intensos e intrinsecamente conectados à experiência do jogo. Sendo dessa forma únicos, esses itens acabam por ser mantidos como palavras novas, que surgem de outra língua e ganham um significado único no português.

Levando tudo isso em conta, se confirma a hipótese de que a faixa etária dos jogadores e a época em que começaram a jogar têm sim influência na criação de novos termos, mas é importante que se leve em conta os fatores que levam à permanência de empréstimos do inglês, algo que pode ser percebido ao longo do processo do trabalho.

Outro fator observável é a rica pesquisa linguística realizada por H.P. Lovecraft em seus livros e posteriormente aproveitada no jogo narrativo de *Call of Cthulhu*. Apesar das inúmeras problemáticas de cunho preconceituoso envolvendo a pessoa e a obra do escritor, é perceptível que sua criação literária é base para uma grande parte da cultura popular ocidental contemporânea e que muitas obras nela baseadas, incluindo o sistema de RPG e as campanhas nele feitas, foram capazes de transcender

os aspectos negativos dos contos que as inspiraram. A influência dos pontos positivos tornou-se maior que o impacto negativo, e parte disso se deve à criação de um universo capaz de causar intensos sentimentos por meio, também, de um criativo uso da linguagem.

A análise também demonstrou a relevância da popularização de sistemas de RPG nacionais. Muitos dos itens lexicais analisados dentro da origem latina não são traduções de termos estrangeiros, mas sim vocábulos criados especialmente para uma comunidade inicialmente brasileira. O crescimento dos projetos nacionais no cenário de jogos narrativos mundial tende a exportar esses termos causando a inversão do efeito de empréstimos linguísticos, onde termos do português brasileiro serão traduzidos ou emprestados para outras línguas (fenômeno que inclusive já pode ser observado no exemplo já citado de *Ordem Paranormal: Quarentena*). Essa perspectiva se mostra positiva pela possibilidade de enriquecimento linguístico de todas as línguas envolvidas, que poderão receber e compartilhar itens lexicais com as demais.

A presença de um termo com raiz em uma língua africana é, também, destacável. Mesmo no contexto específico de um jogo analógico de origem estadunidense e popularizado há poucas décadas no Brasil, um termo bastante utilizado por um grande grupo de jogadores tem origem no quimbundo. Isso mostra a riqueza da contribuição de línguas africanas no português, que pode ser percebida em diversos campos, incluindo nos RPGs.

Com a análise foi possível, também, cumprir o objetivo de estabelecer a comparação entre as comunidades de apreciadores por meio do vocabulário por elas utilizado. Grupos de RPG e suas subdivisões puderam ser identificados após o estudo, com comparações podendo ser estabelecidas entre diferentes gerações provenientes de diferentes culturas e espaços. Certos fenômenos de língua, como os empréstimos linguísticos do inglês ou o uso artificial de raízes gregas, puderam ser associados a certos segmentos do mundo dos RPGs. Não se estabelecem, no entanto, direcionamentos normativos, demonstrando que as associações feitas são mais definíveis como tendências do conjunto de falantes do que como regras obrigatórias na totalidade dos termos.

Com isso, pode-se concluir que os jogos interpretativos demonstram, por meio do seu léxico, uma grande integração nas culturas as

quais estão inseridos. É perceptível que cada sistema e comunidade apresentou fortes relações com o espaço e tempo em que existem e em que foram criados. As ideias que orientam os jogos interpretativos são representações dos gostos, ideias e interpretações de mundo provenientes não apenas de autores, mas de milhões de jogadores ao redor do mundo. Toda essa complexidade, adaptada à língua de cada país, é capaz de enriquecer conceitos ou criar ideias inteiramente novas dentro de um sistema linguístico. Assim, entendemos que a competência lexical do ser humano é capaz de adaptar-se a qualquer novo meio, seja pelo uso, ressignificação ou alteração de um léxico já existente ou por ampliar um vocabulário com o uso criativo de recursos linguísticos para a geração de novas palavras.

REFERÊNCIAS

- AKANNY. ANIMAÇÃO | Alguém disse transcender? | Ordem Paranormal (episódio 4). YouTube, 1 dezembro 2020. disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NkZwhD-oXDM>. Acesso em: 10 set. 2023.
- ALAYDE SALDANHA, A.; RONIÈRE MORAIS BATISTA, J. A Concepção do Role-Playing Game (Rpg) em Jogadores Sistemáticos. **Psicologia Ciência e Profissão**, Brasília, 29, 2009. p. 700-717.
- ALVES, Ieda Maria. **Neologismo**: criação lexical. São Paulo: Ática, 1994.
- CAN someone explain to me what ‘Christmas Tree effect’ means? **En World**, 1 Janeiro 2011. Disponível em: <https://www.enworld.org/threads/can-someone-explain-to-me-what-christmas-tree-effect-means.298929/>. Acesso em: 13 set. 2023.
- CASTRO, Renato. Tendências e Alinhamentos em D&D: Tudo o que você precisa saber. **Cards Realm**, 2022. Disponível em: <https://rpg.cardsrealm.com/pt-br/articles/tendencias-e-alinhamentos-em-dd-tudo-o-que-voce-precisa-saber>. Acesso em: 9 nov. 2023.
- CATARSE em 2020. **Catarse**, 2020. Disponível em: https://ano.catarse.me/2020?ref=ctrse_footer#:~:text=Quebrando%20o%20recorde%20de%20arrecadação,com%20R%24%208.519.827. Acesso em: 22 out. 2023.
- CEGO, B. H. BeholderPlay: Band-aid (Healer e Curandeiro). **YouTube**, 13 Out. 2018. disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IIeEFDmvWuI>. Acesso em: 10 setembro 2023.
- CELLBIT LIVES. Anfiteatro. **YouTube**, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OsWeJvcojgg&list=PL7ZwE005lvhwpwy5LoKj8FXi2MXtJfyey54&index=5>. Acesso em: 9 nov. 2023.

CELLBIT LIVES. “Escriptas” – Episódio 05 – Ordem Paranormal: Desconjuração, **YouTube**, 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3XoyEwGk_MA&list=PL7ZwE005lvhoeU1boBxb IL0t_JL1B0Bfo&index=6. Acesso em: 13 set. 2023.

CELLBIT LIVES. “Escolha” – Episódio 8 – Ordem Paranormal: Calamidade. **YouTube**, 4 nov. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Dh1sYN68vOE&list=PL7ZwE005lvhpwy5LoKj8F_Xi2MXtJyey54&index=10. Acesso em: 14 set. 2023.

COMO criar NPCs interessantes no RPG de mesa. **Rpgtips**, 22 fevereiro 2022. Disponível em: <https://rpgtips.com.br/como-criar-npcs-interessantes-no-rpg-de-mesa/>. Acesso em: 10 set. 2023.

CTHULHU Mythos (Skill). **Call of Cthulhu: Nachtstadt Berlin Wiki**. Disponível em: [https://call-of-cthulhu-nachtstadt-berlin.fandom.com/wiki/Cthulhu_Mythos_\(Skill\)](https://call-of-cthulhu-nachtstadt-berlin.fandom.com/wiki/Cthulhu_Mythos_(Skill)). Acesso em: 12 set. 2023.

DARK. Glossário com os 50 principais de termos de RPG (que você eventualmente possa não conhecer). **Revertherio**, 6 maio 2020. Disponível em: <https://revertherio.blogspot.com/2020/05/glossario-com-os-50-principais-de.html>. Acesso em: 13 set. 2023.

DELLA CORTE, F. et al. **Ordem Paranormal RPG**. 1. ed. São Paulo: Jambô Editora, 2022.

DIVE, D. D. D. What Makes a Good Tank in D&D? **YouTube**, 20 dezembro 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/shorts/bOHT3iF943Q>. Acesso em: 13 set. 2023.

ENTENDENDO sua ficha de D&D 5ª Edição – Parte 3. **Joga o d20**, 4 junho 2020. Disponível em: <https://jogaod20.com/2020/06/04/entendendo-ficha-dnd-3/#:~:text=Para%20determinar%20o%20HP%20recebido,Modificador%20de%20Constituição%20%2B%20Outros%20Modificadores>. Acesso em: 13 set. 2023.

CORTES DO ORDEM CAST [OFICIAL]. Mestre PedroK sobre PROBLEMAS DE METAGAMING no RPG! **YouTube**, 10 nov. 2022. disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_CQxa1Vg98U. Acesso em: 10 set. 2023.

FFENRIRX. Dicionário de RPG. **Os Cavaleiros das Noites Insones**, 2020. Disponível em: <https://oscavaleirosinsones.com/dicionario-de-rpg/>. Acesso em: 9 de nov. 2023.

FURIOSO, M. Guia do Iniciante para termos de D&D. **Dungeon Geek**, 27 jun. 2020. Disponível em: <https://www.dungeongeek21.com/guia-do-iniciante-para-terminos-de-dd/>. Acesso em: 13 set. 2023.

GALAGOL. A Irmandade de Cobalto RPG – Episódio 1 – “União”. **YouTube**, 2 dez. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C4xEErmdADo>. Acesso em: 13 set. 2023.

GYGAX, G.; ARNESON, D. **Dungeons & Dragons – Player’s Handbook – Livro do Jogador**. 5. ed. São Paulo: Galápagos, 2019.

HENRIXVZ. Tankar! **Reddit**, 2022. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/brasil/comments/w4nmtb/tankar/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

JOVEM NERD. NerdCast RPG 602 – RPG Cthulhu 2: O horror do Necronomicon.

Spotify, janeiro 2018. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/1LFDUj1NsTnfW8dVRwk5c?si=a45496b81217443c&nd=1>. Acesso em: 12 set. 2023.

JOVEM NERD. NerdCast RPG 666 – RPG Cthulhu 3: O despertar dos profundos.

Spotify, março 2019. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5daArWXMNIG48iZvgRhj1D?si=55f38d38c7504b1e&nd=1>. Acesso em: 12 set. 2023.

KEHDI, Valter. Morfemas do português. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

LUSA. Dungeons & Dragons, o reino de fantasia que conquistou mais de 40 milhões de jogadores faz 45 anos. **Público**, 2019. Disponível em: <https://www.publico.pt/2019/07/27/culturaipilon/noticia/dungeons-dragons-reino-fantasia-45-anos-40-milhoes-jogadores-1881506>. Acesso em: 20 out. 2023.

MAT_NOG. CURIOSIDADES ORDEM PARANORMAL PT-18. **YouTube**, 10 nov. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/shorts/YPwhAQfTzrY>. Acesso em: 10 Setembro 2023.

MEU soco critar. **Reddit**, 2022. Disponível em: https://www.reddit.com/r/OrdemParanormalRPG/comments/xlldt3/meu_soco_critar/. Acesso em: 13 set. 2023.

NARRADOS, N. Zumbi de Sangue em Ordem Paranormal RPG. **YouTube**, 7 Março 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zV-q1MRtjII>. Acesso em: 12 set. 2023.

OLIVEIRA, L. 28 termos de RPG que você deveria saber. **Rpgtips**, 25 novembro 2021. Disponível em: <https://rpgtips.com.br/termos-rpg/>. Acesso em: 13 set. 2023.

ORDEM PARANORMAL WIKI. Classes. **Ordem Paranormal Wiki**. Disponível em: <https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Classes>. Acesso em: 10 set. 2023.

ORDEM PARANORMAL WIKI. Elementos do Outro Lado. **Ordem Paranormal Wiki**. Disponível em: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Elementos_do_Outro_Lado. Acesso em: 14 set. 2023.

ORDEM PARANORMAL WIKI. Ordo Realitas. **Ordem Paranormal Wiki**. Disponível em: https://ordemparanormal.fandom.com/wiki/Ordo_Realitas. Acesso em: 10 set. 2023.

OTTONI, A.; PAZOS, D.; SPOHR, E. Alinhamentos de Game of Thrones. **YouTube**, 17 set. 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9lJa8wQx7Vs>. Acesso em: 10 set. 2023.

PATO, W. O. Dúvida sobre a Destruição Divina do Paladino, usando multiclasse. **RPG Planet**, 10 Abril 2021. Disponível em: <https://www.rpgplanet.com.br/forum/duvidas-de-regras-d-d-6/duvida-sobre-a-destruicao-divina-do-paladino-usando-multiclasse>. Acesso em: 10 set. 2023.

PEEDUMÄE, Ander. **A Corpus-Based Study of Names in Lovecraft's Fiction**. 2019. Tese (Bacharelado em Estudos de Inglês) – Universidade de Tartu, Departamento de Estudos de Inglês, Tartu.

PETERSEN, S.; WILLIS, L. **Chamado de Cthulhu – Livro Básico**: Livro do Guardiã. 7. ed. [S.l.]: New Order Editora, 2021.

PEIXOTO FILHO, Cláudio Baixo; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Notas sobre a história dos RPGs (*roleplaying games*) de mesa brasileiros. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.

RANGEL, T. Ordem Paranormal: Quarentena bate recorde do Critical Role na Twitch. **Mesa de RPG**, 2023. disponível em: <https://mesaderpg.com.br/ordem-paranormal/ordem-paranormal-quarentena-bate-recorde-do-critical-role-na-twitch/>. Acesso em: 22 out. 2023

RPG MAIS BARATO. **RPG Mais Barato**, 31 jul. 2018. Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/dnd-5-racas-1/>. Acesso em: 12 set. 2023.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

ROCHA LIMA, C. H. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

SANDMANN, Antônio José. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1992.

SEAMUS. Pathologic em Ordem Paranormal – HOMEBREW. **YouTube**, 22 out. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GgBrx9Uf7LE>. Acesso em: 2023 set. 2023.

SERROTE, João Major. **Antroponímia da Língua Kimbundu em Malanje**. Dissertação (Mestrado em Terminologia e Gestão da Informação de Especialidade) – Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, 2015.

TANEN, A. Pontos de Vida 5e: Como Calcular. **GameCows**, 2023. Disponível em: <https://gamecows.com/pt/calcular-pontos-de-vida-5e-dnd/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

THE HUNTER. Condição: caído. **RPG Planet**, 2020. Disponível em: <https://www.rpgplanet.com.br/forum/duvidas-de-regras-d-d-6/condicao-caido>. Acesso em: 9 nov. 2023.

THICO. EXPERT EM NEX 5%? – DUVIDAS PARANORMAIS #22. **YouTube**, 19 un. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xwNVxXI2OGY&list=PL0FxooxlUUTJBAwwJQG9yuYPkUM6VBGsw&index=23>. Acesso em: 10 set. 2023.

THICO. NÃO GOSTO DE HOMEBREW? – DÚVIDAS PARANORMAIS #1. **YouTube**, 23 jan. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5YH7M5P5IcM&list=PL0FxooxlUUTJBAwwJQG9yuYPkUM6VBGsw&index=2>. Acesso em: 10 set. 2023.

USUÁRIO, R. Ranqueando os rituais de 3º círculo em Ordem Paranormal. **YouTube**, 13 mar. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iga-DWzdEUM>. Acesso em: 13 set. 2023.

VILA NOVA, D. D20. **Gama**, 25 Maio 2021. Disponível em: <https://gamarevista.uol.com.br/estilo-de-vida/objeto-de-analise/d20/#::~:~:text=Um%20dado%20para%20todos%20governar,cor%20e%20pintura%20é%20variável>. Acesso em: 13 set. 2023.

WHAT “Blaster” Subclass is your favorite? **Reddit**, 2020. Disponível em: https://www.reddit.com/r/3d6/comments/iptdb5/what_blaster_subclass_is_your_favorite/. Acesso em: 12 set. 2023.

APÊNDICE

TABELAS DE LEVANTAMENTO INICIAL DE ITENS LEXICAIS COM SIGNIFICADOS E CONTEXTOS DE USO

Léxico Geral de comunidades de RPG		
d20 (d4, d6, d10, d12, d100)	A maioria dos sistemas de RPG utiliza dados para o funcionamento das suas mecânicas de jogo. O nome dado a um dado é o número de faces que ele possui precedido da letra “d”. A exceção está no “d10%”, que possui dez lados e conta porcentagens a cada dez números.	“o d20 — como é popularmente conhecido — é um icosaedro feito de plástico, acrílico ou metal”
Mesa	Nome dado a um grupo de jogadores de RPG. As mesas costumam estar associadas a campanhas, mas há também o caso de mesas que duram por muitos anos, mudando de personagens, campanhas ou mesmo de sistemas.	“Se você for um jogador e estiver numa mesa que usa outras regras [...]”

Léxico Geral de comunidades de RPG		
<i>Tank (Tanker, Frontline)</i>	Do inglês <i>tank, Frontline</i> – Tipo de personagem focado em pontos de vida e defesa. Geralmente tem a Função de aguentar o dano de inimigos enquanto seus aliados mais frágeis causam dano. É comum que o termo seja flexionado como verbo, como nos exemplos Tankar e Tankei.	“Can a pet, in D&D, be an effective tank ?” “Essa gíria vem dos RPGs da vida. Geralmente nesses jogos com dungeons “você tem os magos, arqueiros etc, e o Tank que é quem tem mais defesa e armadura e atrai os inimigos pros outros baterem. Tankar nesse sentido parece que saiu da bolha nerd pra ser uma gíria geral sobre suportar e aguentar as porradas da vida.”
<i>Buff</i>	Do inglês <i>buff, to buff</i> – Melhoria de algum aspecto de um personagem, item ou habilidade. Pode surgir do próprio personagem, de algum item, de um aliado ou de condições específicas. É comum que seja flexionado como verbo, dando origem ao termo Buffar, ou como adjetivo, no termo Buffado.	“você consegue usar ataque especial ou buffs do tipo em armas senscientes?”
<i>Homebrew</i>	Do inglês <i>homebrew</i> – Termo emprestado do campo da cervejaria. Refere-se a regras ou sistemas inteiros gerados por jogadores, de maneira não oficial e completamente personalizada.	“Bom, esse aqui é um conteúdo homebrew pro Ordem Paranormal RPG.”

Léxico Geral de comunidades de RPG		
NPC	Do inglês <i>non-player character</i> – Personagens que estão sob o comando do Mestre. Geralmente, em uma única campanha o DM interpreta diversos NPCs, que interagem com os jogadores e movem a história.	“Logo, sempre nomeie seus NPCs , mesmo os improvisados. Para isso, deixe uma lista de nomes ao alcance em toda sessão.”
<i>Overpower</i> (OP)	Do inglês <i>overpower</i> – Personagem ou mecânica que se mostra desequilibrada em relação ao restante da campanha. Exemplos são vilões muito poderosos ou um item que torna um personagem muito mais potente que os outros.	“Eu estava pensando em possibilidades de multi-classe overpowers que eu poderia fazer”
Caído (inconsciente, morrendo, desmaiado)	Quando os pontos de vida de um personagem se esgotam, é comum dizer que o personagem está inconsciente, ou então que “caiu”. Muitos sistemas oferecem chances de recuperação do personagem que está morrendo, como utilizar um item de cura ou ser ajudado por outro jogador antes que se esgotem as rodadas de tolerância.	“Se um personagem está na condição caído , para se levantar ele precisa realizar uma ação?”
Campanha	Conjunto de sessões que compõem um arco fechado de história. Uma campanha também pode ser feita em uma única sessão, recebendo o nome de “Campanha Oneshot”.	“O Segredo na Ilha é a primeira campanha spin-off da série Ordem Paranormal.”

Léxico Geral de comunidades de RPG		
Critar	Ato de tirar o melhor resultado possível (resultado crítico) em uma rolagem de dados. Em alguns sistemas, a chamada “Margem de crítico” pode ser aumentada, permitindo que resultados ligeiramente menores contem como “crítico”. Esse tipo de resultado permite a realização primorosa de uma ação por parte do personagem.	“de alguma forma teria como meu soco critar , ou não faz sentido?”
Mestre (GM, DM, Narrador)	Do inglês <i>game master</i> , <i>Dungeon Master</i> – Jogador que descreve a história, propondo diferentes rumos que se manifestam em mecânicas de jogo, como combate, investigação, interpretação, enigma e etc.	“ Mestre , eu quero usar a minha habilidade de estilo de luta de proteção.”
<i>Metagaming</i> (<i>Meta</i> , <i>Metagame</i>)	Do inglês <i>metagame</i> – Jogar desrespeitando a personagem ou a situação. O mais clássico exemplo de <i>metagaming</i> é utilizar conhecimentos do jogador que estão inacessíveis ao personagem em uma decisão. ajudado por outro jogador antes que se esgotem as rodadas de tolerância.	“Tipo assim, um metagaming ... o jogador tem uma informação que o personagem não tem...”

Léxico Geral de comunidades de RPG		
Teste (Rolagem)	A maioria dos sistemas de RPG utilizam como principal mecânica de jogo os testes, onde joga-se um dado e, dependendo do resultado, o personagem é capaz de realizar uma ação ou fracassa na sua execução.	“Façam um teste de sanidade, por favor.”
H.P. (P.V., V.D., Pontos de Vida, <i>Hit Points</i>)	Do inglês <i>hit points</i> – Pontos que indicam a quantidade de vitalidade restante em um personagem. Ao se ferir, perde-se H.P., que pode ser recuperado com itens de cura, por exemplo. Na maioria dos sistemas, ter o H.P. igual ou menor que zero resulta na morte ou no desmaio da figura.	“Quanto maior o nível do seu personagem, mais HP ele terá.”
Ficha	Documento virtual ou impresso onde se anotam as características do personagem. As fichas guardam informações acerca das qualidades das figuras, que são mensuradas em pontos. Quanto maior a quantidade de pontos em determinada característica, maior a chance de ela ser executada adequadamente.	“Hoje nós vamos ensinar você a COMO CRIAR a sua ficha de INVESTIGADOR de O Chamado de Cthulhu”

D&D (1974)		
Raça	<p>Espécie a qual um personagem pertence. A escolha da raça afeta o jogo em quesitos de mecânica e interpretação, fazendo os personagens mais ou menos aptos a determinadas ações. Em <i>Dungeon and Dragons</i> existem as seguintes raças: Anões, Elfos, Meio-Elfo, Halflings, Humanos, Humano Variante, Draconatos, Gnomos, Meio-Orc e Tieflings.</p>	<p>“Minha proposta hoje vai ser apresentar as raças, e, em quais classes elas se encaixam melhor.”</p>
Tendência (Alinhamentos)	<p>A tendência de um personagem indica a sua predisposição a certas ações e a maneira com que ele as realiza. A tendência se constitui de duas palavras, a primeira indicando a moralidade do personagem (bom, mau, neutro) e a segunda a sua forma padrão de agir (Ordeiro, neutro ou caótico). O sistema de tendências também ganhou força em outras comunidades, que passaram usá-lo para descrever personagens de outros universos fictícios ou mesmo pessoas reais.</p>	<p>“Tendências são velhas conhecidas dos jogadores de D&D e com certeza você já teve que aguentar extremos por sua causa.”</p>
<i>Blaster</i>	<p>Do inglês <i>blast</i>, <i>blaster</i> – Tipo de personagem focado em conjurar magias de ataque a distância.</p>	<p>“What Subclass favorite?” “Blaster” is your</p>

D&D (1974)		
<i>Healer</i>	Do inglês <i>beal, to heal</i> – Tipo de personagem focado em habilidades de cura, geralmente tendo conhecimento de magias de cura, de ervas medicinais ou de primeiros socorros.	“E hoje vou conversar com vocês sobre curandeiro, sobre o healer ”
<i>Christmas Tree effect (Christmas Tree)</i>	Do inglês <i>Christmas Tree effect</i> – Nome dado a um personagem que só possui força por possuir inúmeros itens mágicos, mas que sem eles pode ser facilmente derrotado. O termo traduz-se como “árvore de Natal”, pois personagens desse tipo, ao serem observados com a habilidade “Detectar magia”, produzem uma intensa aura luminosa.	“When seen through Detect Magic, you light up like a Christmas Tree .”

Call of Cthulhu (1981)		
Mythos de Cthulhu	Do grego <i>mythos</i> – Termo cunhado pelo escritor August Derleth para nomear o panteão de criaturas e conceitos criados por H.P. Lovecraft. O nome foi adotado pelo sistema de RPG, e representa o conhecimento que um personagem tem das criaturas ancestrais que habitam o seu universo.	“Rather, it represents the opening and tuning of the human mind to the Cthulhu Mythos ”

Call of Cthulhu (1981)		
Cthulhu	<p>A mais famosa criatura lovecraftiana. Descrito como uma gigantesca massa com asas e a cabeça de um polvo, Cthulhu é uma entidade de poder imensurável que adormece nas ruínas da cidade perdida de R'lyeh. Ao longo dos séculos, foram registrados diversos cultos que objetivavam despertar Cthulhu com rituais aterrorizantes. A figura dá nome ao mais popular conto de Lovecraft e ao sistema de RPG, e sua presença na cultura popular é enorme, aparecendo em diversas mídias e inspirando a criação de dezenas de outras figuras e histórias. Assim como outros elementos das histórias de Lovecraft, a palavra Cthulhu é descrita como sendo impronunciável por um aparelho fonador humano, e a inspiração para a palavra provém do grego <i>chthonic</i>, que significa “da terra”.</p>	<p>“O livro fala de um ritual pra criar uma raça. Uma raça que vai unir os servos de Nyarlathotep, os homens sem rosto, e os servos de Cthulhu, que são os profundos.”</p>
Necronomicon (Al Azif)	<p>Do grego <i>nekros</i>, <i>nom</i> e <i>eikôn</i>. Do árabe <i>Al, Azif</i> – Livro fictício presente em diversos contos de Lovecraft e adotado como um dos principais elementos em muitas campanhas de RPG no sistema Call of Cthulhu.</p>	<p>“só existe lugar pra uma coisa na tua mente agora: Cthulhu, Nyarlathotep e o conhecimento do Necronomicon.”</p>

Call of Cthulhu (1981)	Segundo a descrição, o Necronomicon teria sido escrito há muito tempo e possui em suas páginas conhecimentos proibidos acerca de magia e das criaturas do Cthulhu Mythos.	
<i>A Assombração (A casa mal-assombrada)</i>	Lançada com o título de <i>A casa mal-assombrada</i> , <i>A Assombração</i> é a mais famosa campanha de Call of Cthulhu, popular ao ponto de ser lançada como anexo do livro oficial de regras. A história se inicia com um senhorio contratando investigadores para descobrir o que aconteceu na residência dos Corbitt. <i>A Assombração</i> é uma campanha indicada para iniciantes e, por conta disso, acaba sendo a porta de entrada de muitos jogadores ao universo de Chamado de Cthulhu.	“Nesse final de semana, concluímos a primeira aventura de Chamado de Cthulhu, intitulada “ A Assombração. ”
Horror	Sentimento que combina o medo com a repulsa. É causado pela influência das criaturas ancestrais sobre a terra, e pode, caso seja muito intenso, levar o mais são dos seres humanos a completa loucura. Mais do que amedrontar, o horror lovecraftiano parte de um julgamento intensamente negativo das entidades e seus efeitos e converte-se em uma repulsa à própria realidade que permite que tais coisas existam.	“A raça suprema, juntado o horror das duas entidades, seriam os carcereiros da humanidade”

Ordem Paranormal RPG (2022)		
Agentes	Membros voluntários da Ordo Realitas que tem por objetivo comum a redução dos danos do paranormal e a defesa da realidade. Podem ser NPCs ou personagens de jogadores.	“Neste jogo, você e seus amigos serão agentes da Ordem da Realidade”
Ordo Realitas (Ordem da Realidade, Ordem)	Do latim <i>Ordo, Realitas</i> – Organização que objetiva a manutenção da membrana e a proteção da realidade. Financiada por apoiadores voluntários e membros mais abastados, a Ordem é formada por agentes com diversos tipos de conhecimentos e habilidades.	“Vivendo vidas duplas, os agentes da Ordo Realitas , espalhados pelo mundo todo, secretamente investigam e impedem o paranormal de ser formado”
Classes	Representam a forma de combate ao paranormal escolhida por um agente de acordo com suas características. Existem três classes: - Combatente: Agente focado em situações de combate que utiliza recursos da realidade, apresentando maior força física e inteligência corporal. Causam muito dano aos seus oponentes e costumam ter ao seu dispor armas de fogo ou armas brancas que os auxiliam. - Especialista: figura focada em situações investigativas e que agem como suporte em cenários de combate. – Ocultista: Personagem focado em explorar recursos paranormais para agir em situações investigativas e de combate, podendo causar muito dano aos oponentes ou agir como suporte.	“Qualquer classe pode ter afinidade com qualquer elemento?”

Ordem Paranormal RPG (2022)		
	O uso constante do paranormal frequentemente prejudica o ocultista, que aos poucos perde partes da sua mente para as entidades do Outro Lado.	
Outro Lado	Dimensão paralela à realidade habitada por entidades de poder imensurável. As entidades, também chamadas de elementos, são: Sangue, Morte, Energia, Conhecimento e, menos frequentemente, Medo. Para se manifestar na realidade, parte do poder das entidades atravessa a membrana e assume a forma de medos manifestados por seres humanos. Essas manifestações são conhecidas como “paranormal”.	“O conhecimento do Outro Lado pode ser dividido em cinco elementos principais.”
Transcender	Ritual de contato com as entidades do Outro Lado no qual o utilizador torna-se mais forte, geralmente adquirindo conhecimentos de rituais e outras habilidades.	“Alguém disse transcender? ”
Rituais (ritual)	Habilidades que envolvem o uso direto do paranormal para conceder vantagens ao utilizador. Podem ser utilizados por personagens jogáveis ou NPCs, exigindo sacrifícios físicos e mentais daquele que conjurou a habilidade.	“você pode descrever o seu ritual ”

Ordem Paranormal RPG (2022)		
Cinerária	Nome dado a um ritual pelo personagem Kaiser. Por ter sido utilizada em um momento crítico e garantido a sobrevivência de personagens queridos pelo público, a habilidade se tornou famosa entre a comunidade de fãs, sendo utilizada como sinônimo de sacrifício por uma causa maior.	“Cala a boca! – eu coloco o cigarro na boca, eu acendo – Cinerária! ”
Sr. Veríssimo (Sra. Veríssimo)	Originalmente, Sr. Veríssimo era o nome dado aos agentes como forma de ocultar suas identidades. Com o passar do tempo, a identidade secreta foi abandonada e o termo tornou-se exclusivamente o nome dado ao líder da Ordem. É também a forma com que os membros da comunidade de fãs se intitulam.	“Você sabia que o Walter era o Senhor Veríssimo que dava os equipamentos [...]”
Círculos	Classificação dos rituais dividindo-os por poder. Existem rituais de 1º, 2º, 3º e 4º círculo. Rituais de 4º círculo exigem um ocultista experiente e poderoso.	“eu, assim, nunca tinha lido muito os rituais de terceiro círculo ”
Zumbi de Sangue	Criatura básica e facilmente gerada. Essas características a tornam muito frequente em aventuras com o sistema de Ordem Paranormal RPG.	“ Zumbi de sangue , uma criatura obviamente de sangue, VD vinte.”

NA'VI: A LÍNGUA ARTIFICIAL DE AVATAR: UMA ANÁLISE LÉXICO-MORFOLÓGICA DE SUA ATUAL ESTRUTURAÇÃO

Autora: Milena Carvalho de Oliveira¹
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

James Cameron, diretor da franquia Avatar, não dispendeu de seu tempo somente criando um universo que representa inéditos biomas, tribos e criaturas diversas imersas em tradições jamais vistas anteriormente, como também demonstra certa preocupação com a questão linguística de seus avatares. Sendo assim, ele nos possibilita enxergar um novo dialeto entre as produções cinematográficas já conhecidas: o Na'vi. É um idioma com milhares de palavras, regras gramaticais e fonéticas elaborado a partir de diferentes conhecimentos internalizados pelo autor dessa língua. Assim, ele comenta que se baseou em algumas (como a persa, maori e várias linguagens africanas), mas que o foco em si é a língua estudada e que, de modo geral, ela pode ser trabalhada e falada por qualquer pessoa que esteja disposta a dedicar horas de estudo para aprendê-la.

Assim, Cameron poderia ter gastado menos dinheiro com a edição do filme, principalmente em relação a movimento de seus personagens já existentes, mobilidade de animais na selva e até na língua. Ainda assim, ele decidiu deixar a narrativa mais verossimilhante possível, construindo, assim, uma realidade alternativa que fosse convincente o suficiente para ser vivida. Paul Frommer, um professor de comunicação e consultor de linguística norte-americano, foi inserido no projeto onde trabalhou para desenvolver todo o conjunto de regras. Sabendo o sistema, Frommer começou a ensinar os atores por trás dos personagens, e desse modo, a língua foi se aprimorando.

¹ Graduanda do 4º período do Curso de Letras Português e Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

Desse modo, não é de grande complexidade delinear os objetivos desse estudo, visto a relevância da língua pesquisada. Por conta dos contextos empregados durante a pesquisa, e analisando por um lado morfológico, inicialmente é fácil de refletir sobre as regras/normas que permeiam tal linguagem. Dessa forma, desencadeia-se o estudo aplicando as Regras de Análise da Estrutura (RAE) e checando as Regras de Formação de Palavra (RFP) da língua pesquisada. Além de fazer o levantamento e estudar vocábulos que representam os empréstimos linguísticos que o comunicador fez para criar tal língua.

Ademais, apesar da dificuldade de aprender uma nova língua, e a comunidade de falantes não ser a mais expandida, essa gama de pessoas vem se ampliando cada vez mais. Existem pelo menos três filmes prometidos pela *Disney* da mesma franquia de *Avatar* até 2031, que utilizarão da mesma linguagem comentada no texto. Sendo assim, se Frommer consegue afirmar, que com dois filmes lançados já podem existir mais de 100 falantes dessa língua, o que acontecerá se existirem o dobro dos filmes, ou mais? Esse artigo, então, traz como justificativa a ideia de valorização dessa e de outras línguas artificiais, pensando em desmistificar cada vez mais esse dialeto e facilitar seu aprendizado. Para isso, é visto a importância de se criar hipóteses baseadas nessa temática, partindo por uma perspectiva sincrônica e morfológica, aprofundando esses estudos e compreendendo melhor tais segmentos.

Para tal, se criam questões/problemas a serem solucionados: Como se dão os processos de criação de palavras da língua Na 'vi e como ocorrem suas regras de formação? Existem empréstimos lexicais em certos casos? Sendo assim, é preciso compreender como o criador foi atrás das informações necessárias que identificariam tal língua e como esses processos agem. A hipótese, enfim, tende a afirmar que os processos de formação se dão por meio de normas, e que os empréstimos lexicais acontecem de modo arbitrário, em geral, que o empréstimo acontece de forma gramatical, mas não se empresta também os significados.

Em suma, essa pesquisa se cria com um corpus de observação dos atos cinematográficos da franquia de *Avatar*, juntamente com vídeos disponibilizados no *YouTube* com o que o criador oferece de noções, sejam elas fonéticas, lexicais, morfológicas ou outras. Além disso, há também o site *Learn Na 'vi*, que tem grande relevância quando pensa-

mos nos espaços onde os falantes pode exercer essa relação de como uma língua artificial pode se dar também fora dos filmes, a comunidade desses subgrupos cresce conforme o tempo se dá e a série vai realizando e lançando mais longas-metragens.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO

Logo, Frommer comenta, em uma entrevista para o UOL, que acredita já ter uma média de 50 a 100 falantes fluentes da língua, fora ele (o criador) e os atores do filme. Isso se faz, pois os fãs do filme desenvolveram um interesse grande pela língua e decidiram aprender. De 2009 (lançamento oficial do primeiro filme de Avatar) até os dias atuais, essa comunidade já gerou um site chamado *Learn Na'vi*, que agrega mais de 600 mil postagens em seus fóruns, somente comentando sobre o aprendizado dessa língua.

Desse modo, comparando em dois subgrupos de falantes, temos os pioneiros (primeiros falantes que atuaram usando a língua de fato) que são os atores chamados para representarem os personagens, e depois os amantes dos filmes que foram aprendendo através de vídeos do Frommer e observando o material cinematográfico oferecido por Cameron. O primeiro grupo é todo composto por atores formados, com idade de 18 até 75 anos, já que a representação que o diretor queria oferecer era de comunidades completas de crianças até idosos.

No segundo subgrupo, e adentrando um pouco mais esse universo cinematográfico, temos a *Motion Picture Association (MPA)* em 2022, afirmando que a média de idade indicada para assistir aos filmes é de 13 anos mínimos, já que o filme pode conter palavreado forte e nudez parcial. Apesar disso, através de pesquisas em fóruns do site *Learn Na'vi*, é fácil notar que a maioria dos falantes são adolescentes, que se consideram estudantes, ou jovens adultos que não revelam suas profissões. Embora a gama de falantes não seja da mais ampla, ainda assim, o artigo dá enfoque ao grupo inicial, no qual está presente o criador da língua e os atores que representaram as criaturas protagonistas no filme, e não inclui a continuação da língua por meio do grupo de amantes da franquia.

Pensando nessas comunidades, a questão que surge neste caso se dá pelo fato de que existem correlações em todas as línguas faladas

atualmente, incluindo o Na'vi. Através de um foco mais sociolinguístico, as variações se dão pelo fato de a língua ser e estar viva, e essas alterações aparecem por necessidades de novas intenções entre os falantes presentes que utilizam o dialeto. Ainda assim, nessa perspectiva, é interessante acreditar que existem radicais emprestados na língua pesquisada em referência de outras que Frommer se baseou, pois o linguista precisou estudar dialetos de identificação que mostrassem de onde os personagens vieram para criar tal enredo de uso para essa nova linguagem. Apesar disso, o autor não especifica esse fator para quem tem interesse em desenvolver estudos na área, nesse caso, esse tipo de linguagem é visto como uma protolíngua invisível, o que significa que apenas o autor pode conhecê-la, assim como comenta Tallerman (2012). Além disso, o estudo aqui se baseia em um enfoque sincrônico, que pela falta de corpus não se dá de modo diacrônico.

Em contraposto, David Peterson, criador de outras línguas artificiais que fizeram parte da saga de “Conlanging: The Art of Crafting Tongues”, afirma um fato que corrobora sobre a pesquisa. Um fã da série de codinome “Wonka” pergunta ao autor em uma rede social chamada Discord: “What sort of linguistic inspiration does Dothraki have from real world languages? (Que tipo de inspiração linguística o Dothraki tem nas línguas do mundo real?)”, e o autor responde e comenta: “None. It’s kind of amateurish to have natural languages influence an a priori conlang in a non-trivial way (Nenhuma. É meio amador que as línguas naturais influenciem uma linguagem (conlang) a priori de uma forma não trivial)”. Desse modo, é possível refletir que por conta do papel sincrônico do artigo, não precisamos, nesse caso, levar em consideração as línguas que Frommer possivelmente se baseou de modo histórico.

3 PRESSUPOSTO TEÓRICO

Nessa seção apresentam-se os pressupostos teóricos e metodológicos da pesquisa. Sendo assim, mostra-se a base de estudo com autores da área para poder questionar e refletir sobre tais fatores apresentados: se há línguas a partir das quais o Na'vi se originou e quais seriam elas, e se existe alguma questão de identificação e empréstimo linguístico no sentido morfológico da questão. Os estudos propostos nos ajudam a embasar o pensamento e solucionar tais questões.

Para tal, Kehdi (2007) comenta as bases da morfologia, que se mostram estritamente necessárias quando se trata do estudo da palavra. Inicialmente, é necessário compreender o que é um morfema, que simboliza a menor unidade linguística que possui um significado, tendo essas, formas livres ou formas presas, e vocábulos gramaticais (como conjunções, por exemplo). Essa primeira leitura é o início do conhecimento do assunto, e não pode ser substituída para agregar no estudo.

Ainda para tal autor, o radical corresponde ao elemento irreduzível e comum a palavras de uma mesma família e que devemos evitar a designação de raiz. Ainda trabalhando com os conceitos desse autor, é possível identificar a utilização da derivação de prefixação na análise do corpus de tal artigo. Nesse caso, derivação para Valter Kehdi (2007) é “o processo geral de formação vocabular em que a uma base se agregam formas presas denominadas afixos: os prefixos (formas presas à esquerda da base)”.

Posto isso, a leitura de Rocha Lima (1999) vem para simplificar e exemplificar tais conceitos, e assim, se torna mais compreensível entender a formação dessas palavras, que podem se dividir em muitos locais. Essas análises ocorrem desde o processo de derivação e composição, até a correspondência de prefixos gregos e latinos. Ainda assim, o conjunto de obras consegue interpretar o estudo de um modo sincrônico.

Dessa forma, Assis Rocha (2013) traz uma amostra de referência que faz o leitor completar seus conhecimentos com a aplicação deles. São propostas então, novas questões de reestruturação como a da RAE, que analisa a questão estrutural de tal morfema, verificando a criação (ou não) de novas palavras e se, no fim, aquele se mostrar positivo para correspondência de uma RFP, que é a regra geral da formação de palavras de uma língua específica. Neste artigo, toda a metodologia baseada em tal autor se apresentara na língua foco já citada, a linguagem Na'vi.

Após a compreensão do ponto base para uma análise morfológica, é importante também o entendimento do que artigo abordará. Segundo Molina (2010) comumente os empréstimos lexicais são partes de correlações que existiram, ou existem, entre duas ou mais comunidades. Em geral, esses empréstimos derivam da interação cultural entre distintas comunidades. Os empréstimos lexicais se mostram quando a grafia e a fonética se mantem, mas o significado se altera.

De acordo com Higa (1973), a intensidade dos vocábulos emprestados de uma língua a outra é o espelho de um certo avanço e do tipo de relevância que uma nação pode ter sobre a outra no campo cultural e econômico. Quando existe uma igualdade de dominâncias nessas comunidades, se ocorrem respectivos empréstimos entre as línguas da mesma forma que, quando as comunidades estão equiparadas em sua falta de dominância, ocorrem poucos, ou sequer ocorrem empréstimos. Nesse caso, visando uma língua artificial, esse empréstimo lexical ocorre de modo proposital, sem ser empregado necessariamente pelos seus falantes, mas sim por seu criador.

Por fim, como será visto no campo de metodologia, ainda é necessário trabalhar com o conceito de RAE e RFP trazido por Assis Rocha (2013). Se torna necessário agregar tal segmento a esse artigo pois eles concluem as possíveis regras que permeiam essa língua artificial e demonstram uma norma na construção de palavras que cada falante pode empregar inconscientemente (ou conscientemente).

Em suma, é inquestionável a literatura integrada ao artigo. É necessário acompanhar uma caminhada desde o estudo morfológico da formação de palavras até a compreensão geral do conceito de empréstimos lexicais, que será bastante integrado em toda a pesquisa aqui citada.

4 METODOLOGIA

Nesse momento é importante a compreensão da metodologia que foi empregada na análise focal do corpus. Nesta parte a tentativa é subdividir as palavras encontradas e selecionar paradigmas suficientes que justifiquem as tentativas de neologismos empregadas pelo professor de comunicação e criador da linguagem Na'vi, Paul Frommer.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa no site *Learn Na'vi* e nos dois filmes publicados de Avatar, em 2009 e 2022, para justificar os contextos empregados, nesse momento houve a seleção das palavras. Posteriormente também existiu a questão de pesquisar sobre possíveis línguas em que Frommer emprestou normas e palavras para criar essa nova artificial, e tentar identificar como essas novas palavras, e/ou com novo significado solicitados de outras línguas, se encaixam no contexto em que ele gostaria de empregá-las.

Assim, focando mais na análise do corpus, a metodologia empregada nesse caso se baseia no estudo da RAE e da RFP, percebidas a partir das teorias de Assis Rocha (2013), ambas analisadas com base na língua pesquisada nesse artigo. Para a aplicação dessa fase, foi necessário separar as palavras em categorias maiores (questões de plural, marcador de pronome e tipo de verbo, infixos de tempo, infixos de estado, e questões interrogativas) e explicá-las, e posteriormente, classificá-las em situações de significados e contextos de uso para a justificativa de empréstimos lexicais.

A principal referência utilizada, para ter uma equivalência geral dos conceitos de cada palavra selecionada, foi o *Na'vi Dictionary* escrito por Mark Miller (2023). Logo, as palavras não dicionarizadas com base nesse documento deixaram de ser incluídas no trabalho, até por uma questão de trabalhar com o que está prescrito. Além disso, as referências de modo geral, vieram também dos dois filmes de *Avatar*, e do site *Learn Na'vi*. As palavras foram analisadas de modo sucinto, e estão representadas pelo criador da língua.

5 ANÁLISE DO CORPUS

5.1 PLURAL

Na língua Na'vi, os substantivos e pronomes podem ser singulares ou plurais. Mas também há uma designação gramaticalmente mais adequada para quando há a presença de dois, três ou quatro de algo, como um objeto ou uma pessoa. Nesse caso, essas mudanças de número são marcadas com prefixos.

Quadro 1 – Plural

palavra	significado	contexto de uso
Nantang (substantivo)	<p>Nantang</p> <p>1- Do inglês: viperwolf; 2- Do português: víbora-lobo ou lobo-víbora; 3- Contextualização: o lobo-víbora é um carnívoro semelhante a uma hiena/lobo que tem 6 patas, um torso magro e poderoso e evoluiu para viajar rapidamente por longas distâncias em busca de presas. Os lobos-víbora quase sempre se movem em matilhas que podem se reunir em um grupo de caça altamente cooperativo segundos após encontrarem a presa.</p>	<p>Nantang hahaw. <i>O lobo-víbora está dormindo.</i></p>
<i>Ioang</i> (substantivo)	<p>Ioang</p> <p>1- Animal; 2- Besta feroz; 3- Contextualização: em Na'vi, essa palavra simboliza qualquer tipo de animal. Diferentemente de <i>nantang</i>, nesse tópico não há nenhuma especificação.</p>	<p>Tireaioang. <i>Espírito animal.</i></p>
Menantang (prefixo + substantivo)	<p>Me (prefixo) + nantang (viperwolf, víbora-lobo ou lobo-víbora) = Menantang</p> <p>Me (prefixo)</p> <p>1- Dois/duas; 2- Designa plural para dois objetos/pessoas/ações, entre outros.</p>	<p>Menantang hahaw. <i>Dois lobos-víbora estão dormindo.</i></p> <p>Mefoti yim. <i>Amarre (os dois) eles!</i></p>

palavra	significado	contexto de uso
Meioang (prefixo + substantivo)	Me (prefixo) + ioang (animal, besta) = Meioang Me (prefixo) 1- Dois/duas; 2- Designa plural para dois objetos/pessoas/ações, entre outros.	Lehrrapa meioang . <i>Há duas bestas perigosas.</i>
Pxenantang (prefixo + substantivo)	Pxe (prefixo) + nantang (viperwolf, víbora-lobo ou lobo-víbora) = Pxenantang Pxe (prefixo) 1- Três; 2- Designa plural para três objetos/pessoas/ações.	Pxenantang hahaw. <i>Três lobos-víbora estão dormindo.</i>
Pxeioang (prefixo + substantivo)	Pxe (prefixo) + ioang (animal, besta) = Meioang Pxe (prefixo) 1- Três; 2- Designa plural para três objetos/pessoas/ações, entre outros.	Lehrrapa pxeioang . <i>Há três bestas perigosas.</i>
Aynantang (prefixo + substantivo)	Ay (prefixo) + nantang (viperwolf, víbora-lobo ou lobo-víbora) = Aynantang Ay (prefixo) 1- Quatro ou mais; 2- Designa plural para quatro (ou mais) objetos/pessoas/ações.	Aynantang hahaw. <i>Quatro (ou mais) lobos-víbora estão dormindo.</i>
Ayioang (prefixo + substantivo)	Ay (prefixo) + ioang (animal, besta) = Ayioang Ay (prefixo) 1- Quatro ou mais; 2- Designa plural para quatro (ou mais) objetos/pessoas/ações.	Lehrrapa ayioang . <i>Há quatro (ou mais) bestas perigosas.</i>

Fonte: a autora, 2023

APLICAÇÃO DA RAE E DA RFP

RAE: [me+ → [nantang]s]s; [pxe+ → [nantang]s]s;
[ay+ → [nantang]s]s. [me+ → [ioang]s]s; [pxe+ → [ioang]s]s;
[ay+ → [ioang]s]s.

RFP: [me+ → [X]s]s; [pxe+ → [X]s]s; [ay+ → [X]s]s.

Ao produzir novos itens lexicais, o falante fará uso da RFP. Nesse caso, a regra de análise estrutural corresponde a uma regra de formação de palavra da língua Na'vi. Toda vez que utilizado os prefixos solicitados, ainda assim, representam uma norma de pluralidade para a linguagem pesquisada. Nesse caso as regras sempre serão [me+ → [x]s]s; [pxe+ → [x]s]s; [ay+ → [x]s]s levando em consideração o sujeito da frase. A regra de Assis Rocha funciona nesse caso pois ele trabalha com composição por prefixação.

EMPRÉSTIMO LEXICAL

Inicialmente, é interessante pontuar que todo o levantamento de empréstimo lexical que se mostra no *corpus* do artigo, foi feito com base nos conhecimentos acometidos pela autora, visto que há ausência de tais estudos para se demonstrar de base. Dito isso, tais correlações são apenas teorias não confirmadas pelo criador de tal língua.

A análise nessa fase se dará pela palavra “nantang” utilizada em quatro exemplos do quadro acima. Nesse caso, através do momento de pesquisa, existiu a descoberta de que a palavra inicial era utilizada em javanês, com a mesma grafia. O empréstimo lexical se mostra então quando notada a troca de significados. No caso do javanês, a palavra simboliza um desafio, um objeto desafiante ou alguém desafiador. Já no Na'vi, a palavra simboliza um tipo de animal, com tradução de nome “vibora-lobo”, pode-se existir um empréstimo parcial já que a comunidade de personagens do filme não considera esse animal como fraco e dócil, mas como complexo e desafiador, mas o autor em si nunca comentou nada sobre isso. De modo geral, nosso estudo acaba focado no que está transcrito no aqui e agora e não releva os conceitos históricos trazidos.

Por fim, conseguimos compreender também o conceito anterior de Kehdi (2007) e entender como se forma a questão da desinênci

pronome pessoal, demonstrando um plural. Nesse caso, não há uma representação similar em Língua Portuguesa, por exemplo, mas ainda assim existem regras que delimitam o número de sujeitos presentes e expressados na locução dos falantes dessa comunidade. Logo, é visível e inquestionável tal aplicação de conceito do seguinte teórico.

5.2 INFIXOS DE TEMPO

Os verbos em Na'vi podem ser marcados para o tempo verbal, porém não marcam simplesmente o passado e o futuro, mas os distinguem de modo mais específico, dependendo da especificidade solicitada. Nesse caso, essa regra permeia algo que não conseguimos necessariamente detectar na Língua Portuguesa (da qual está sendo escrita tal pesquisa), sendo assim, é necessário uma maior observação e checagem em relação a esse tipo de conhecimento. Assim, lembra-se que se esses infixos são flexões empregadas em verbos para indicar o tempo cronológico, é possível designá-las por desinências verbais, conforme Kehdi (1990).

Quando 2 – Infixos de tempo

palavra	significado	contexto de uso
Kiyä (verbo + infixo)	Kä (ir, estímulo de movimentação) + ia (infixo) = Kiyä ÿ (infixo) 1- Designa futuro próximo.	Oe käyä . <i>Estou prestes a ir, irei em breve.</i>
Kayä (verbo + infixo)	Kä (ir, estímulo de movimentação) + ay (infixo) = Kayä Ay (infixo) 1- Designa futuro geral.	Po kayä . <i>Ele irá.</i>

palavra	significado	contexto de uso
Pimähem (verbo + infixo)	Pähem (chegar, chegada) + im (infixo) = Pimähem Ìm (infixo) 1- Designa passado recente.	Oe p<im>ähem . <i>Acabei de chegar.</i>
Pamähem (verbo + infixo)	Pähem (chegar, chegada) + am (infixo) Am (infixo) 1- Designa passado geral.	Fo p<am>ähem . <i>Eles chegaram.</i>

Fonte: a autora, 2023

APLICAÇÃO DA RAE E DA RFP

RAE: [k+ → iy → +ä]v; [k+ → ay → +ä]v;

[p+ → im → +ähem]v; [p+ → am → +ähem]v.

RFP: [X+ → iy → +X]v; [X+ → ay → +X]v;

[X+ → im → +X]v; [X+ → am → +X]v.

Aqui, a aplicação de Assis Rocha não se contempla. O autor trabalha com composição por sufixação e prefixação pois é o que a norma da Língua Portuguesa (a qual ele analisa) necessita. Já no Na'vi temos representação de infixos em várias palavras, sendo assim, por orientação da Professora Doutora Cristina Yukie Miyaki, refiz a fórmula e a apliquei para infixos. Ademais, é interessante que os estudos de Assis Rocha voltados para essa temática se desenvolvam por pesquisadores de outras línguas que trabalhem com o infixo.

Ainda assim, conseguimos novamente detectar um padrão, esse tipo de RAE se aplica a uma RFP na língua Na'vi. Todo infixo que se conecta com o verbo continua com a mesma regra. Pode haver variação com os verbos *chegar*, *dormir*, *comer* ou qualquer outro, mas quando aplicados tais infixos vistos no quadro e no texto anterior, é possível notar que tal flexão de tempo se adequa a cada palavra empregada.

EMPRÉSTIMO LEXICAL

Focando nas palavras que podem indicar algum tipo de empréstimo, podemos indicar o “Kä”. Essa palavra para o Na’vi indica expressões de um dialeto específico em línguas como o alemão, por exemplo. Já para o Finlandês, essa palavra simboliza a abreviação de uma parte do corpo, no caso, a mão. Mas o que mais chama atenção é o que vem do Esperanto, desse modo, “Kä” para essa língua simboliza uma preposição que significa “como” ou “em qualidade de”. Mas, para a nossa língua pesquisada, essa palavra traz o significado de movimentação, do ato de ir. Assim, o empréstimo lexical seria a ideia de replicar palavras que foram diagramadas em outras línguas, mas que não advém do mesmo significado que a de análise atual.

5.3 INFIXO DE ESTADO

Na’vi também possui um conjunto de infixos que marcam como o falante se sente em relação ao estado de coisas que está descrevendo. Aqui, existe uma formação de regra para caso o falante se sinta confortável (e feliz) ou desconfortável (e infeliz) de realizar um ato.

Quadro 3 – Infixo de estado

palavras	significado	contexto de uso
Seiyi (verbo + infixo)	Si (palavra que compõe uma expressão de agradecimento) + eiy (infixo) = Seiyi Eiy (infixo) 1- Felicidade no ato; 2- Indica que o falante se sente bem ou confortável com o que está fazendo/dizendo.	Ngaru irayo sēiyi oe. <i>Fico agradecida a você (e fico feliz em fazê-lo).</i>

palavras	significado	contexto de uso
Yeyiom (verbo + infixo)	Yom (comer) + ey (infixo) = Yeyiom Eiy (infixo) 1- Felicidade no ato; 2- Indica que o falante se sente bem ou confortável com o que está fazendo/dizendo.	Poel y<ey>om fi`ut. <i>Ela comen isto (e está feliz).</i>
Hahängaw (verbo + infixo)	Hahaw (dormir) + äng (infixo) = Hahängaw Äng (infixo) 1- Infelicidade no ato; 2- Indica que o falante não se sente bem ou confortável com o que está fazendo/dizendo.	Kxawm oe hah<äng>aw . <i>Talvez eu estivesse dormindo (e estou infeliz com isso).</i>
Tsngängwvik (verbo + infixo)	Tsngawvik (chorar) + äng (infixo) = Tsngängwvik Äng (infixo) 1- Infelicidade no ato; 2- Indica que o falante não se sente bem ou confortável com o que está fazendo/dizendo.	Ftang tsng<äng>wvik . <i>Para de chorar (estou infeliz com isso).</i>

Fonte: a autora, 2023

APLICAÇÃO DA RAE E DA RFP

RAE: [s+ → ey → +i]_v; [y+ → ey → +om]_v;
[hah+ → äng → +aw]_v; [tsng+ → äng → +wvik]_v.

RFP: [X+ → ey → +X]_v; [X+ → äng → +X]_v.

As normas de Assis Rocha se aplicam da mesma forma nesse quadro, do que no quadro anterior. A fórmula foi adaptada para caber

na língua pesquisada. Ainda assim, esta RAE corresponde a uma RFP na língua Na'vi. A linguagem oral e a não oral (de sentido corporal) são bem importantes para a comunicação, e assistindo ao filme é possível detectar isso. É interessante rever como Paul Frommer se debruçou sobre tal ato no modo de falar também, gerando uma regra nesse caso. Para toda fala que demonstra um desconforto ou conforto extremo, é perceptível que a RFP $[x+ \rightarrow eiy \rightarrow +x]_v$; $[x+ \rightarrow äng \rightarrow +x]_v$ se aplica. Normalmente essas regras não se aplicam diretamente no português, por exemplo, mas é relevante analisar como o autor levou isso em consideração.

EMPRÉSTIMO LEXICAL

Nesse momento, é possível detectar uma possível palavra que teve sua alteração por empréstimo lexical. Na palavra “hahängaw” que no maori se reprime somente a “hangaw”, se demonstra o processo de construção de algo ou alguém, já na língua pesquisada a simbologia é de descansar/dormir. O significado da palavra analisada não se conecta diretamente ao que as palavras podem passar na outra língua, mas a fonética e gramática são representadas da mesma forma, assim, é necessário analisar essa transição. E, nesse caso, apesar da construção ser diferente, ainda é possível afirmar essa similaridade.

Lembrando novamente que o possível levantamento de empréstimos lexicais foi feito inteiramente pela autora, e não garante verificação de qualquer falante ou do próprio autor que a construiu, assim, a pesquisa surgiu totalmente na intenção de descoberta de possíveis correlações e noções de regras que se mostraram empregadas durante o estudo.

6 CONCLUSÃO

De modo geral, os objetivos aplicados foram apresentados durante a pesquisa. Aqui, analisando por um lado morfológico, se mostrou fácil refletir sobre as regras/normas que permeiam tal linguagem. Dessa forma, desencadeando o estudo aplicando as Regras de Análise da Estrutura (RAE) e checando as Regras de Formação de Palavra (RFP) da língua pesquisada, ficou claro realizar o levantamento e estudar vocábulos que representam os empréstimos linguísticos que o comunicador fez para criar tal língua.

Desse modo, é possível afirmar que, apesar das ressalvas, as hipóteses trazidas no início do artigo se contemplam. E que, a análise é breve pois foram trabalhadas apenas 15 palavras selecionadas durante todo o artigo. Assim, apesar de não permear as noções do português sobre as regras de formação de palavras, é possível afirmar que essas normas são vindas diretamente da língua Na'vi. As adaptações feitas a RFP e RAE são voltadas para a adaptação do dialeto pesquisado, enquanto não se dão pesquisas na área sobre infixos. Logo, é possível compreender os processos de formação quando analisamos de forma sucinta as questões de pluralidade, estado e intenção.

Em geral, adentrando o conceito de empréstimo lexical, também conseguimos entender o porquê de sua formação, e apesar de se concluir o fato de que esses empréstimos comumente têm processos naturais e passíveis de ocorrerem em qualquer língua, não sendo tal influência positiva ou negativa, mas a consequência de uma troca linguística, assim como ocorrem trocas culturais, políticas e econômicas entre diferentes povos, nesse caso de pesquisa, com intenção e propósito, essas situações ainda acontecem. A ideia de Frommer se mostra quando em sua língua aparecem palavras já grafadas em outras línguas, mas com um significado que não se correlaciona com o anterior. Apesar da análise do *corpus* não ser a mais ampla, ao longo do artigo é possível notar que o autor usa um critério um tanto quanto arbitrário para escolher um novo contexto para essas palavras.

Por fim, é necessário compreender que esse artigo não abrange grande parte dos vocábulos empregados na língua Na'vi, e que as palavras do corpus foram retiradas de percepções sobre as atuações do filme, e principalmente, do site *Learn Na'vi* com sua gama de fãs falantes de tal língua.

REFERÊNCIAS

ANNIS, William. **Horen Li'fyayä leNa'vi**: a Reference Grammar of Na'vi, 10 jul. 2023. Disponível em: <http://files.learnnavi.org/docs/horen-lenavi.pdf>. Acesso em: 9 nov. 2023.

ASSIS ROCHA, Luiz Carlos. **Estruturas Morfológicas do Português**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

AVATAR. Direção: James Cameron. 20th Century Fox, 2009.

AVATAR: The way of the water. Direção: James Cameron. 20th Century Fox, 2022.

AVATAR: Como falar Na'vi, o dialeto de Pandora? **Recreio, UOL**, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://recreio.uol.com.br/noticias/entretenimento/avatar-como-falar-navi-o-dialeto-de-pandora.phtml>. Acesso em: 9 nov. 2023.

CARVALHO, Nelly. **Empréstimos lingüísticos**. São Paulo: Ática, 1990.

DISCORD. David Peterson. Disponível em: <https://discord.gg/69D6PUBHNC>. Acesso em: 9 nov. 2023.

FORUM Na'vi. Learn Na'vi. Disponível em: <https://forum.learnnavi.org/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

HIGA, Masaroni. **Sociolinguistic aspects of word borrowing**. Disponível em: http://eric.ed.gov/ERICWebPortal/custom/portlets/recordDetails/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED102835&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED102835. Acesso em: 9 nov. 2023.

HOW to speak the Na'vi Language of Avatar from its inventor Dr. Paul Frommer. Youtube, publicado por The Disney Blog. 2018. Disponível em: <https://youtu.be/28aTWDcioZY?si=g94QVZCWkugnlC5m>. Acesso em: 9 nov. 2023.

KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. São Paulo, Editora Ática, 1990.

MILLER, Mark. Na'vi – English Dictionary, 23 maio 2023. Disponível em: <http://files.learnnavi.org/dicts/NaviDictionary.pdf>. Acesso em: 9 nov. 2023.

MOLINA, Daniele Leite. **Empréstimos lingüísticos no campo lexical: a contribuição do português para o léxico da língua inglesa**, 2010 Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/gatilho/article/view/26952> Acesso em: 9 nov. 2023.

MOTION Picture Association. **Avatar: The Way of Water” Rises to 4th Highest-Grossing Film Ever**. 30 de janeiro de 2023. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/2023/01/avatar-the-way-of-water-rises-to-4th-highest-grossing-film-ever/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

NA'VI Grammar. Learn Na'vi. Disponível em: <https://learnnavi.org/navi-grammar/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

NA'VI Language Reef Dialect – OmatíCon 2023 Presentation – Paul Frommer. Youtube, publicado por Learn Na'vi at Kelutral. 2023. Disponível em: https://youtu.be/Rb_ZF9ZwzAM?si=oSptoRW9Ixt2A3G. Acesso em: 9 nov. 2023.

NA'VI Phases. Learn Na'vi. Disponível em: <https://learnnavi.org/navi-phrases/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

OLIVEIRA, Isabela. Dicionário de “Avatar”: conheça termos do povo Na'Vi. **Giz_br**, 10 jan. 2023. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/dicionario-de-avatar-conheca-terminos-do-povo-navi/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

PAUL Frommer: Creating a Language. Youtube, publicado por NOVA's Secret Life of Scientist. 2015. Disponível em: <https://youtu.be/TdF1d5MM-B4?si=5fmv6ZIPmQ8qLnA3>. Acesso em: 9 nov. 2023.

ROCHA LIMA, C. H. da. **Gramática Normativa da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2006.

SPOKEN Na'vi in Avatar. Avatar Wiki. Disponível em: https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Spoken_Na%27vi_in_Avatar. Acesso em: 9 nov. 2023.

SEMELHANÇAS E DIFERENÇAS DO PORTUGUÊS BRASILEIRO E ESPANHOL LATINO-AMERICANO: UMA ANÁLISE DE PALAVRAS DO PORTUNHOL/PORTUÑOL USADAS NOS POEMAS DE FABIÁN SEVERO

Autora: Elisama Jatniel Lyon Resplendor¹
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

Fabián Severo é professor de literatura e coordenador de oficinas de escrita, nasceu em Artigas, Uruguai, fronteira com o Brasil, no ano de 1981. O poeta cresceu falando português e espanhol, porém não se sente pertencente a nenhuma das duas línguas. Assim, nasceu o livro “Noite nu norte” (2017), onde escreve todos os seus poemas sobre sua infância em portunhol/portuñol, porque foi o jeito que o poeta conseguiu demonstrar seus sentimentos e memórias numa interlíngua que sente como se fosse a língua materna dele.

A autora do artigo se identifica cultural e linguisticamente com os poemas de Fabián Severo, mesmo tendo uma origem diferente ao poeta. A sua relação com o português veio por processos migratórios, pois faz parte da comunidade de imigrantes venezuelanos que vem crescendo todo dia no Brasil. Muitas famílias venezuelanas, com membros de diferentes faixas etárias e que vivem no Brasil há muito tempo, adotam essa interlíngua e utilizam palavras semelhantes ou iguais àquelas utilizadas nos poemas de Fabián Severo no seu cotidiano e nas redes sociais como WhatsApp ou Facebook.

Essa relação da utilização da interlíngua como a tentativa de pertencer a outra cultura que adaptamos como nossa, acontece com os leitores do Fabián Severo que são em sua maioria pessoas que cresceram na mesma região do que o poeta, chamados uruguaios fronteiriços. Os leitores se sentem identificados com as palavras em portunhol/portuñol

¹ Estudante do curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

utilizadas pelo poeta, pois esses falantes não sentem que sua identidade linguística é definida pelo português ou espanhol, já que a cultura de quem utiliza essa interlíngua vai muito além de qualquer sentimento de pertencimento de alguém que nasceu e viveu tendo contato somente com a língua materna. Dessa forma, esta pesquisa é relevante, pois há poucas pesquisas envolvendo essa interlíngua e sua relação com a comunidade de imigrantes venezuelanos no Brasil. O vínculo entre uruguaios fronteiriços e venezuelanos imigrantes pode ter vai além do uso do portunhol, eles têm em comum a procura do sentimento de pertencimento numa cultura, num país e numa interlíngua.

Considerando a mistura feita por essas duas línguas, esta pesquisa pretende responder questões como: há alguma predominância nos processos de formação de palavras do portunhol? Tem alguma palavra que tenha presença de radicais das duas línguas utilizados na formação de palavras do portunhol? Como a fonética e fonologia do português do espanhol e dos diferentes morfemas, flexões, sufixos e prefixos afetam as criações de palavras no portunhol?

Sendo assim, este artigo busca analisar o léxico utilizado pelos falantes dessa interlíngua, encontrando as semelhanças etimológicas das línguas irmãs português e espanhol por meio da análise dos processos de formação de determinadas palavras do portunhol/portuñol, o porquê eles ocorrem e quais tipos de morfemas constituem os termos criados por Fabián Severo em seus poemas. Além disso, será analisada a relação das invenções do poeta, que compõem o corpus analisado, com as palavras utilizadas pela família da autora, pertencente a comunidade de imigrantes venezuelanos no Brasil, e os leitores uruguaios fronteiriços do poeta.

Inicialmente, considerando o corpus desta pesquisa, tem-se como hipótese que a origem geográfica dos falantes afeta diretamente nas variações do portunhol, porém imagina-se que as combinações de alguns morfemas têm um padrão de uso em certas classes gramaticais, independente do país em que o falante dessa interlíngua nasceu.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

Segundo Antônio Sandmann (1992), a morfologia é um campo de estudo que se dedica à análise da estrutura das palavras em uma língua,

ou seja, a morfologia estuda a formação de palavras, a composição de uma palavra e a relação uma com as outras. Embora a morfologia se concentre nessa análise individual da palavra, reconhece-se que a palavra faz parte de unidades maiores, como uma frase que dependendo do contexto pode mudar totalmente o significado da palavra. Além disso, também se faz a classificação através de alguns critérios como formal (flexões), semântico (significados diferentes e sinônimos de uma palavra) e sintático (função da palavra em uma frase).

Nesse contexto, o rumo que esse artigo toma, dialoga com o Doutor Valter Kehdi (1990) que fala sobre como podemos analisar uma língua através de duas perspectivas diferentes: sincrônica e diacrônica. Esse artigo busca utilizar as duas abordagens já que necessita-se um olhar mais abrangente na hora de falar sobre o portunhol, procurando as origens das duas línguas que a compõe. Da mesma forma, tendo em conta o contexto contemporâneo dessa interlíngua que sempre vai mudando de acordo com o falante, origem geográfica e o contexto em que é utilizada, sendo assim, esses dois olhares totalmente necessários nessa pesquisa.

Ainda de acordo com Kehdi (1990) o radical é a redução mínima significativa e usual de uma mesma família. Sendo assim, neste artigo esse conceito é totalmente relevante no *corpus* a ser analisado já que em determinadas palavras, o significado é o mesmo em portunhol, espanhol e português, possuindo formas diferentes.

Para podermos entender o que é o portunhol ou como foi desenvolvido, precisamos entender também as línguas que constituem essa interlíngua. Nesse caso, é preciso rever a origem do português e do espanhol.

Segundo Fernando Tarallo (1990) o português resulta de uma evolução do latim, língua que foi implantada na Europa a partir de conquistas militares. Pode-se dizer que no século III a.C., como o latim era considerado uma língua de prestígio, por causa das conquistas do império romano na época, alguns países como Itália, França e a Península Ibérica, adotaram o latim como língua oficial, fazendo desaparecer línguas nativas em algumas ocasiões. Nesse contexto, o latim passou por diversas mudanças linguísticas para conseguir se adaptar aos falantes de diferentes culturas e regiões. Como o português, falado em Portugal.

A partir da separação de Portugal da península ibérica/hispânica, foi-se desenvolvendo como língua nacional, uma transformação linguística partindo do latim e as línguas vulgares até chegar na língua portuguesa que já se apresentava como *stricto sensu*. Nesse contexto, houve uma transposição de línguas onde o português *stricto sensu* substituiu o latim, uma vez que este dificultava a comunicação como a escrita, ao passo que não pode haver uma desvinculação da escrita com a fala.

Durante o percurso do século XV ao XVI, advinda da classificação do português-arcaico ao português-moderno, é sistematizada, portanto, uma nova fase da língua portuguesa chamada “Português moderno clássico”.

No entanto, dado o contato com os povos nativos e suas línguas, houve uma colisão entre culturas linguísticas, sendo os dialetos indígenas, muito bem organizados, possuindo aspectos próprios, sendo comparado até mesmo com a língua grega, visto sua suavidade e delicadeza, como descreve o missionário José Anchieta (Tarallo, 1990, p. 84). Esse encontro e suas consequências na estruturação da língua brasileira, é análogo ao processo descrito anteriormente acerca da romanização da Península Ibérica no século III a.C. Não somente o dialeto indígena foi abarcado nessa composição, mas devido aos processos colonizatórios que fizeram com que muitos africanos fossem trazidos para o Brasil, houve também uma mistura com dimensões entre diferentes povos e culturas, contribuindo, sobretudo, para uma pluralidade cultural, influenciando diretamente, até hoje, a língua nacional brasileira.

Do mesmo modo, segundo (Alba, 1972, p. 14) o idioma espanhol, remonta também às suas origens no latim, durante o período do Império Romano. Assim como qualquer língua viva, o espanhol experimentou uma evolução ao longo dos séculos. Na península ibérica, especificamente na Espanha, distintos dialetos floresceram em diversas regiões. No entanto, gradualmente, o castelhano, originado em Castela, emergiu como o dialeto preeminente, conquistando ascendência sobre seus pares.

Com a consolidação da Espanha enquanto nação, esse idioma foi oficialmente reconhecido como espanhol, uma designação que perdura até os dias contemporâneos. Este fenômeno linguístico não apenas reflete a riqueza histórica da região, mas também evidencia a complexidade e a vitalidade do processo de desenvolvimento linguístico ao longo do tempo.

Conforme Jesús Lobato (1994), o espanhol chegou às Américas com Colombo e colonizadores em busca de oportunidades. A comunicação inicial com os indígenas envolvia gestos e intérpretes. A Igreja desempenhou papel fundamental na disseminação da língua espanhola, construindo escolas e igrejas. A hispanização ocorreu pela convivência, catequese e mestiçagem entre espanhóis e indígenas. Ambas as populações eram heterogêneas, com os espanhóis vindos de diversas regiões da Espanha, contribuindo para a diversidade cultural e linguística na América Latina.

Segundo Eliana Sturzaaa (2019), linguista e professora da universidade federal de Santa Maria, o portunhol é a junção do português e espanhol ou resultado do contato linguístico de falantes das duas línguas, como uruguaios fronteiriços e venezuelanos imigrantes, interlíngua utilizada por várias comunidades.

Como dito por Eliana Sturzaaa. (2019, p. 103),

A comunidade de fala do Portunhol tem uma composição diversa visto que é um fenômeno linguístico recorrente em outros espaços, com representações da língua e dos falantes diferentes para cada grupo social que compõe a grande comunidade de fala do Portunhol (talvez haja comunidades de falas do Portunhol). Entende-se que esta comunidade de fala integra os grupos, ainda que não pelas mesmas razões e representações, mas porque os falantes manejam o Portunhol como uma língua de identificação do seu lugar, m certas práticas sociais e com suas formas de expressão cultural.

Após essa introdução histórica sobre as línguas português e espanhol e a interlíngua portunhol, nesta análise é necessário saber o que o linguista Rocha Lima (2011) fala sobre formação de palavras: derivação é o processo de criar palavras a partir de uma original, acrescentando elementos (prefixos ou sufixos) que modificam seu significado. Composição é a formação de palavras pela combinação de dois ou mais elementos vocabulares, gerando uma nova palavra com significado próprio, podendo ter prefixos e sufixos latinos e gregos, podendo ser observado também nessa análise alguns empréstimos linguísticos que segundo Sandmann (1992) envolve a adoção de palavras de outra língua. Por exemplo, em português, palavras como “shopping”, “hamburger” e

“jeans” são empréstimos do inglês, assim como também, empréstimos fonéticos e fonológico que envolve a adoção de sons ou padrões de sons de outra língua. Isso pode incluir a pronúncia de palavras estrangeiras de uma maneira mais próxima do original.

3 METODOLOGIA

Em um primeiro momento, a autora reflexionou sobre as suas experiências culturais linguísticas já faladas anteriormente e chegou à conclusão que gostaria de pesquisar sobre a junção do português e espanhol: portunhol/portuñol.

Depois de delimitar o tema de pesquisa, a autora coletou as suas palavras a serem analisadas minuciosamente a partir de textos e áudios dos seus familiares que são residentes do Brasil há alguns anos e poemas de Fabian Severo do livro *Noite nu Norte* (2010) como *Sesenta*. Além disso, utilizou bancos de dados on-line, como os Periódicos Capes e Scielo para poder aprofundar seu conhecimento sobre a interlíngua portunhol/portuñol, os uruguaios fronteiriços e venezuelanos no Brasil. As palavras-chave utilizadas para tal pesquisa foram: “portunhol”, “interlíngua”, “imigrante”, “pertencimento” e “semelhanças”.

Do mesmo modo, a autora realizou uma análise das palavras do *corpus* a partir das teorias dos linguistas mais relevantes da morfologia como Valter Kehdi (1990), dicionários on-line de português e espanhol como o Dicionário etimológico de Castellano en línea (DECEL), Diccionario de la lengua española (RAE) e Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa (DELPO).

4 ANÁLISE DO CORPUS

É importante destacar que o foco da depreensão é nas palavras de português, já que para estudar a comparação entre a línguas foi utilizado uma base teórica da morfologia da língua portuguesa.

4.1 SUBSTANTIVOS

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Cayorro (s.m.)	Perro (s.m.)	Cachorro (s.m.)	A palavra “Perro” não tem origem definida, mas muito provavelmente vem da palavra grega <i>πυρ</i> (pir), que significa Fogo, ou da onomatopeia do latido do animal. O significado de “Perro” é um mamífero doméstico da família dos caninos.	A palavra “Cachorro” vem do Latim <i>catulus</i> , depois de passar pelo Basco, que lhe mudou o final para <i>orro</i> . O significado de cachorro é cão novo; qualquer cão. A palavra “Perro” existe na língua portuguesa brasileira, mas praticamente não é conhecida nem utilizada pelos falantes.

Na criação da palavra Cayorro, em portunhol, podemos observar uma semelhança na grafia com a palavra cachorro, em português, porém houve uma alteração que teve uma ligação direta com a variação fonética presente no sotaque de Severo decorrente do seu país de origem. Para entender um pouco a formação dessa palavra, é importante considerar que o espanhol latino-americano apresenta conforme os fatores geográficos, já que dependendo do país falante do espanhol nativo, pode variar a pronúncia de algumas letras. Por exemplo, no Uruguai o “y” tem som de [j] enquanto na Venezuela o “y” tem som de [ʒ]. Como no Uruguai tem essa pronúncia e no português brasileiro tem esse fonema, mesmo tendo grafia diferente, a pronúncia é a mesma do que “cachorro”. Percebe-se que a maneira como o poeta pronuncia os sons afeta diretamente como cria suas palavras em portunhol.

Segundo o dicionário etimológico on-line Priberam, a palavra *perro* existe nas duas línguas, porém em português caiu em desuso, assim como também existe a palavra *cachorro* em espanhol, só que houve uma mudança semântica, enquanto no português é utilizada para falar cão, em espanhol é utilizada para falar filhote.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Las mañá (s.m.)	las mañanas (s.m.)	As manhãs (s.m.)	A palavra mañana vem do lat. vulg. maneana, que tem como significado “no dia seguinte ao atual”	A palavra amanhã vem do lat. vulg. maneana, que tem como significado “no dia seguinte ao atual”.

Na frase, o *las* se manteve igual na escrita do espanhol, houve uma tentativa de transcrever a nasalização do português que não existe no espanhol padrão no *a* com acento. Além disso, deixou a letra *ñ* característica do idioma espanhol, podendo ser considerado um empréstimo linguístico, segundo Sandmann (1990).

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Main (s.f.)	Mamá (s.f.)	Mãe (s.f.)	A palavra “mamá”, forma familiar ou infantil de chamar a “madre”, primeiro foi mama e parece que adquiriu o acento agudo pela influência de sua correspondente francesa <i>maman</i> , que vem do Latin <i>mamma</i> , que significa teta, ou <i>Mamella</i> , que alimenta bebês, mulher que deu à luz um ou mais filhos e os cria ou criou.	o Latin <i>mater</i> , -trís Significa mulher que deu à luz um ou mais filhos e os cria ou criou.

A criação da palavra “main” vem diretamente da tentativa direta do Severo também de encontrar um jeito de produzir essa nasalização a partir da assimilação, podendo-se considerar também um empréstimo linguístico, já que no espanhol não existe essa nasalização característica do português.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Luyo (s.m.)	Lujo (s.m.)	Luxo (s.m.)	Do latim <i>luxus</i> , que significa vida extravagante.	Do latim <i>luxus</i> , significa estilo de vida que se caracteriza pelo excesso de ostentação e pelo gasto com bens de consumo caros e supérfluos; fausto, requinte, suntuosidade.

Radical: “Lux-” Vogal temática: “-o”

O radical “lux-” está associado à ideia de vida extravagante. A vogal temática “-o” indica que se trata de um substantivo no masculino singular.

Portanto, “luxo” refere-se a algo que é elegante, suntuoso ou extravagante, frequentemente associado a um estilo de vida refinado ou a objetos de alto padrão.

Na criação da palavra Luyo podemos observar uma semelhança na grafia nas duas palavras do português e espanhol, porém houve uma alteração que teve uma ligação direta com a variação fonética presente no sotaque de Severo decorrente do seu país de origem, já que no Uruguai o “y” tem som de [j].

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Yanela (s.f.)	Ventana (s.f.)	Janela (s.f.)	Do lat. <i>Ventus</i> (Vento), significa abertura na parede, para deixar passar a luz e o ar, através da qual se pode ver o outro lado.	do lat. vulg. <i>Ianuella</i> m. Significa abertura na parede, para deixar passar a luz e o ar, através da qual se pode ver o outro lado. A palavra “ventana” existe no português brasileiro, mas não é muito utilizada pelos falantes.

Na criação da palavra *yanela*, concluímos que há um padrão na utilização da letra y substituindo a letra J, manteve a vogal temática nominal “a”, se manteve o mesmo radical do que a palavra em português.

4.2 VERBOS

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Yegué	Llegué	Cheguei	“LLegué” vem do lat. <i>plicāre</i> (plegar), significa atingir o fim de um movimento.	“Cheguei” vem do lat, <i>plicāre</i> (plegar) como esp. <i>llegar</i> . Significa alcançar até o fim o movimento de ir ou vir

Nessa palavra percebe-se que o tempo verbal no passado é igual em espanhol e português, se assemelha mais ao espanhol devido a que o radical é o mesmo que em espanhol, só mudou as letras LL por Y, devido a uma questão fonética vinculada a origem uruguaia do Severo, é interessante destacar o uso dessa palavra mesma palavra no portunhol, numa frase utilizada por imigrantes venezuelanos coletada por meio de áudios em redes sociais:

“Ya yeguei tiene uns 5 minutos”.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Queyava	Quejaba	Queixava	Do latim <i>quassiare</i> , <i>quassare</i> , “sacudir, mover”. Que expressa descontentamento, desagrado ou ressentimento.	Do latim <i>quassiare</i> , <i>quassare</i> , “sacudir, mover”. Que expressa descontentamento, desagrado ou ressentimento.

Nessa palavra percebe-se que o sufixo *ba/va*, como no português, em que a desinência modo-temporal *-va* significa tempo pretérito imperfeito do modo indicativo, sendo semelhante no português e o espanhol, porém houve uma alteração no portunhol no uso de Y em vez de J, que teve uma ligação direta com a variação fonética presente no sotaque de Severo decorrente do seu país de origem.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Xorava	Lloraba	Chorava	Do lat. plorare, que significa derramar, lagrimar.	Do lat. plorare, como esp. llorar. Significa derramar ou verter lágrimas em razão de dor física ou estímulos emocionais (de tristeza ou alegria), em soluços ou silenciosamente.

Na palavra “chorava” é formada pelo radical “chor-” que está relacionado ao verbo “chorar.” O sufixo “-va” é adicionada ao radical para indicar que a ação ocorreu no pretérito imperfeito do modo indicativo, sugerindo uma ação contínua ou habitual no passado. Portanto, “chorava” expressa a ideia de alguém que chorava de maneira repetida ou contínua em um período anterior.

Também houve um empréstimo linguístico fonético fonológico em que o poeta tenta reproduzir o som [ʃ], característico da palavra “chorava”, manteve-se também o radical e a mesma estrutura da palavra em português.

4.3 ADJETIVOS

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Yeia	Llena	Cheio	“Llena” vem da palavra “lleno”, do lat. plenum, que significa ocupado até o limite por uma quantidade grande de pessoas ou coisas.	Do lat. plenum, como esp. lleno. Significa com capacidade esgotada; repleto.

“Cheio” em português:

Radical: “Chei-” Desinência de gênero: “-o”

Significado: indica algo completo ou repleto, sendo um adjetivo no masculino singular. “Llena” em espanhol:

Radical: “Llen-” Desinência de gênero: “-a”

Significado: reflete a ideia de algo cheio, sendo um adjetivo no feminino singular em espanhol. Ambas as palavras compartilham um radical comum que expressa a ideia de plenitude, enquanto as diferenças nos sufixos e gêneros destacam as particularidades gramaticais de cada língua que pode ser percebida quando Severo faz a junção do radical em espanhol e o sufixo em português.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Arripintida	Arrepentida	Arrependida	Do lat. Repœniter Que implica arrependimento	Do lat Repœnitere. Que significa aquele que se arrependeu.

Essas palavras podem ser analisadas estruturalmente da seguinte maneira:
[[X] v -ida] S

Português

[[arrepender] v -ida] S

Espanhol

[[arrepentir] v -ida] S

Portunhol

[[arripintir] v -ida] S

[X] S → [[X] v - ida] S

Nesse caso, o radical é “arrepender-” e a desinência verbo nominal de participo -do e -a desinência do gênero feminino, é adicionado para formar a palavra “arrependida”. Comumente utilizado em português para formar participios passados femininos de verbos. Nesse contexto,

“arrepentida” pode ser interpretada como uma forma do verbo “arrepender” no feminino e no passado

Em termos de formação de palavras, é interessante observar que o sufixo “-ida” está associado à flexão de gênero (feminino) e tempo (passado) no contexto verbal.

Portanto, a análise estrutural revela os elementos constituintes da palavra, enquanto a regra de formação de palavras destaca como esses elementos são combinados para criar o significado específico de “arrepentida” no contexto linguístico, sendo igual na formação da palavra em espanhol “arrepentida” e conseqüentemente no portunhol “arripintida”.

4.4 OUTRAS CLASSES GRAMATICAIS

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Miña (pronome possessivo)	mi (Adjetivo possessivo)	Minha (pronome possessivo)	A palavra “Mi” é uma apócope da palavra “Mío”, que vem do latim “Meus”. Esse adjetivo indica que algo é pertencente.	A palavra “Minha”, flexão de gênero da palavra “Meu”, que vem do latim e usa-se para indicar que algo é pertencente ou relativo à pessoa que fala ou escreve, à primeira pessoa do singular.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Insima (locução adverbial)	Encima (advérbio)	Em cima (locução adverbial)	É uma palavra composta de “En” e “Cima”. A preposição “En” vem do latim in e a palavra cima vem do latim cyma, que é um empréstimo do grego κῦμα (kyma) que indica que algo está em cima de outra coisa.	A locução “Em cima” vem do latim in e a palavra cima vem do latim cyma, que é um empréstimo do grego κῦμα (kyma), que indica que algo está em cima de outra coisa.

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Nou (Advérbio)	No (Advérbio)	Não (Advérbio)	Do lat. Non Expressa negação.	Do lat. Non. expressão usada para responder de forma negativa

PALAVRA			ORIGEM E SIGNIFICADO	
Portunhol	Espanhol	Português	Espanhol	Português
Nel (Contração)	En el (Contração)	No (contração)	Contração da pre- posição em do lat. in com o artigo el do latim ille.	Contração de pre- posição em do lat. In com o artigo ou pronomo o do lat illum.

É interessante destacar que nessa variedade de classes gramaticais, é visível notar que o Portunhol não segue as regras estritas de nenhuma das línguas, e as pessoas que falam Portunhol podem misturar elementos de ambas as línguas de maneira flexível. Essa variação ilustra como as línguas podem influenciar uma à outra em contextos de contato linguístico.

5 CONCLUSÃO

Diante disso, ao analisar o léxico utilizado pelos falantes do portunhol, a pesquisa busca responder algumas questões como a influência da fonética e fonologia do português e espanhol, e a origem dos falantes na variação do portunhol. A hipótese inicial sugere que a origem dos falantes impacta nas variações do portunhol, e o uso de combinações de radicais em certas classes gramaticais, independentemente do país de origem do falante dessa interlíngua.

Além disso, a análise morfológica revela similaridades na estrutura das palavras e na formação de seus significados. Como exemplificado na palavra “arrependida”, a presença de raízes latinas e padrões de sufixação semelhantes ocorre tanto no português quanto no espanhol. Esses elementos morfológicos comuns podem ser observados nos poemas de Fabián Severo, onde a interlíngua portunhol incorpora elementos de ambas as línguas na criação de novas palavras e expressões. Dessa forma,

a interlíngua portunhol destaca a interconexão e a influência mútua entre o português e o espanhol, refletindo sua riquíssima linguística que transcende as fronteiras individuais desses idiomas. O trabalho de Fabián Severo, ao explorar e brincar com essas similaridades, ressalta a natureza dinâmica e interativa das línguas, evidenciando a capacidade de expressão artística por meio da fusão e adaptação linguística.

Pode-se concluir que foi comprovado que há algumas palavras que tem presença de radicais das duas línguas utilizados na formação de palavras do portunhol e que a fonética e fonologia do português e do espanhol afetam diretamente na criação das palavras em portunhol do Severo.

Este estudo contribui para uma compreensão mais aprofundada da dinâmica linguística entre uruguaios e venezuelanos imigrantes, a partir de uma análise sobre a formação de palavras no portunhol e a influência cultural nas criações linguísticas.

REFERÊNCIAS

- ALBA, José G. **Historia de la lengua española**. Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior, 1972.
- BIOGRAFÍA: Fabián Severo. Disponível em: <https://fabiansevero.webnode.com.uy/biografia/>. Acesso em: 22 out. 2023.
- DECCEL. Dicionario Etimológico Castellano En Línea. Disponível em: <https://etimologias.dechile.net/>. Acesso em: 6 nov. 2023.
- DELPO: Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://delpo.prp.usp.br/>. Acesso em: 6 nov. 2023.
- DICIO. Dicionário Online de Português. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/>. Acesso em: 6 nov. 2023
- DICIONÁRIO Etimológico. Etimologia e origem das palavras. Disponível em: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/>. Acesso em: 5 nov. 2023.
- EM CINCO anos, Brasil recebeu mais de 700 mil imigrantes venezuelanos. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/em-cinco-anos-brasil-recebeu-mais-de-700-mil-imigrantes-venezuelanos> . Acesso em: 9 nov. 2023.
- INFOPEDIA. **Romanço**. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$romanco](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$romanco). Acesso em: 10 nov. 2023.
- KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

RAE. “Diccionario de la lengua española” – Edición del Tricentenario. Disponível em: <https://dle.rae.es/>. Acesso em: 9 nov.

S.A, P. I. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>. Acesso em: 5 nov. 2023.

SÁNCHEZ LOBATO, JESÚS. **El español en América**. ASELE. Actas IV (1994).

SANDMANN, Antônio José. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1992.

SEVERO, F. **Noite no norte**. Uruguai: estuario editora, 2017.

SILVA, Thais Cristóforo. **Fonética e Fonologia do Português**. São Paulo: Contexto, 2022.

TARALLO, Fernando. **Tempos linguísticos**: Itinerário histórico da língua portuguesa. 2. ed. São Paulo: Ática, 1990.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas Morfológicas do Português**. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, Coleção Aprender, 1998.

STURZA, E. “Portunhol”: língua, história e política. **Gragoatá**, v. 24, n. 48, p. 95-116, 30 abr. 2019.

UMA ANÁLISE DOS PROCESSOS MORFOLÓGICOS DO PAJUBÁ: A EXPRESSÃO LINGUÍSTICA DE RESISTÊNCIA DA COMUNIDADE LGBTQIAPN+

Autoras: Emilly Anne Ferreira da Costa¹ e Rebeca Letícia Colaço Dias²
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Cristina Yukie Miyaki

1 INTRODUÇÃO

O pajubá, também chamado de bajubá, é um dialeto utilizado pela comunidade LGBTQIAPN+ (lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, queer, intersexuais, assexuais, pansexuais e não binários) que surgiu da mistura do iorubá – língua proveniente do sudoeste da Nigéria, trazida pelos povos escravizados no período colonial – com o português e o tupi. O iorubá se estabeleceu no Brasil devido à utilização da língua em rituais de candomblés no século XIX e, também, mais tarde, em razão dos movimentos culturais que ocorreram em 1960, nos quais artistas consagrados como Toquinho e Clara Nunes, por exemplo, citavam nomes de orixás do candomblé e da umbanda em suas letras musicais, contribuindo para a expansão da língua iorubá no país (Barroso, 2017).

De acordo com Vieira (2022), desde o período colonial o iorubá e o candomblé – religião que empregava a língua iorubá em seus rituais – eram socialmente marginalizados devido à crença popular de que as religiões africanas eram semelhantes à “magia negra”. Por isso, opondo-se à intolerância, os terreiros de candomblé começaram a acolher outros grupos que também eram excluídos socialmente. Nesse período, portanto, homens e mulheres homossexuais passaram a frequentar os terreiros devido à melhor aceitação de sua sexualidade e em razão de terem o direito de preservar sua identidade sem sofrer algum tipo de rejeição em espaços religiosos (Barroso, 2017).

A partir do contato dos homossexuais com o candomblé e a umbanda, tem-se, portanto, a incorporação de palavras africanas ao dia-

¹ Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

² Graduanda do Curso de Letras Português/Inglês da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR).

leto da comunidade LGBTQIAPN+, dando origem ao pajubá (Barroso, 2017). Além de criar, o pajubá também adapta palavras existentes na língua portuguesa e atribui diferentes sentidos a elas, podendo ser interpretado como um tipo de tecnologia linguística, na constituição identitária da comunidade, como pontua Júnior (2021). A palavra “flé”, por exemplo, de acordo com o dicionário Michaelis, é um substantivo masculino e significa *peça de carne de boi, porco, carneiro ou outras reses extraídas do lombo do animal*, ou ainda, *bordado de agulha, semelhante à renda, usado para arrematar e enfeitar tecidos*; já no pajubá, de acordo com o dicionário “Aurélia”, “flé” é um adjetivo que significa *a melhor parte de algo ou de alguém*. Por outro lado, “uó” é um exemplo de uma expressão idiomática originada do pajubá que significa *algo ou alguém ruim, feio, desagradável, desprezível, errado, equivocado*, e que segundo a jornalista Erika Palomino, começou a ser utilizada primeiramente pela comunidade LGBTQIAPN+ entre os anos de 1990 e 2000, e mais tarde se popularizou no país nos mais diversos grupos sociais (Battaglia, 2021).

Por muito tempo o pajubá foi utilizado como um código de comunicação secreto da comunidade LGBTQIAPN+. Em 1987, por exemplo, em São Paulo, a Operação Tarântula perseguiu por volta de 300 travestis com a justificativa de combater a Aids. Nesse período, as travestis utilizavam o pajubá para alertar umas às outras sobre a presença da polícia em locais públicos, e assim conseguiam fugir da prisão arbitrária da operação criada pela Polícia Civil. Essa variação linguística, portanto, além de ser uma forma de resistência da comunidade LGBTQIAPN+, é também uma forma de afirmação de identidade de um grupo social que é frequentemente violentado e, também, marginalizado (Barreiros, 2021).

É relevante pontuar a dimensão do pajubá, uma vez que algumas gírias do dialeto foram incorporadas, também, no vocabulário de pessoas que não fazem parte da comunidade LGBTQIAPN+ (Lau, 2015). Nesse sentido, o pajubá pode ser explorado por estudiosos das áreas linguísticas e sociais, já que o dialeto contribui significativamente para a promoção da diversidade linguística e social do país.

Nesse contexto, as autoras – também integradas e ativamente engajadas na comunidade LGBTQIAPN+ – encontram motivação para sua pesquisa a partir do desejo de um maior aprofundamento em

um dialeto que desempenha um papel significativo na expressão identitária dos integrantes da comunidade, mostrando como a linguagem e a identidade de gênero estão interligadas.

Para tanto, a análise morfológica e lexical que será aplicada no presente artigo adotará uma abordagem sincrônica com o propósito de elucidar a formação lexical dos termos selecionados. As autoras empreendem uma investigação com a hipótese de identificar possíveis padrões morfológicos em seu *corpus*, os quais podem contribuir para a expressividade e identidade da comunidade LGBTQIAPN+ que faz uso do mesmo, ou seja, pretende-se analisar qual o processo morfológico mais recorrente encontrado no *corpus* selecionado.

Ademais, a pesquisa sobre o Pajubá e sua análise morfológica tem o potencial de enriquecer substancialmente o campo da morfologia e da linguística, proporcionando uma perspectiva relevante sobre a relação entre tecnologia linguística, identidade de gênero, variação linguística e inclusão cultural. Além disso, ela desafia as normas linguísticas convencionais, reforçando a vital importância da diversidade linguística e o entendimento da comunicação humana.

2 PRESSUPOSTO TEÓRICO

De acordo com Kehdi (1990), ao analisar a evolução de uma língua ao longo do tempo, pode-se adotar o ponto de vista sincrônico e o diacrônico. O primeiro diz respeito à análise descritiva da língua, e o segundo ao seu processo evolutivo. As diferenças entre sincronia e diacronia foram estabelecidas primeiramente pelo linguista estruturalista Ferdinand de Saussure por meio dos eixos das simultaneidades e das sucessividades. Enquanto o eixo das simultaneidades considera que a língua faz parte de um sistema estável que é analisado em um período estabelecido, o eixo das sucessividades retrata todas as mudanças que ocorreram no sistema linguístico com o passar dos anos (Silva; Koch, 1987).

Além destes, também é relevante citar os conceitos relacionados à formação de palavras que contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa. Dentre eles, destacam-se primeiramente os conceitos de derivação e composição apresentados no livro *Gramática Normativa da Língua Portuguesa*, de Rocha Lima (2013). Segundo o autor, o processo de

derivação é aquele em que, a partir de uma palavra já existente na língua, novos itens lexicais são formados por meio da união de afixos (prefixos ou sufixos) à palavra derivante, que alteram o sentido da palavra derivada. A composição diz respeito ao processo em que uma palavra é criada por meio da união de dois ou mais componentes lexicais, nos quais cada um possui um radical e um significado, resultando, portanto, em um novo vocábulo com novo sentido. Além disso, para Rocha Lima, há dois tipos de composição: por justaposição: quando a forma e acentuação das palavras são conservadas, assim como ocorre em *guarda-chuva* e em *pai de família*, por exemplo; e por aglutinação: quando as palavras recebem acentuação única, como ocorre em *planalto* e em *pernilongo*, por exemplo.

Dentre os processos de derivação apresentados pelos gramáticos, é importante discutir acerca da derivação conversiva, a qual “consiste no emprego de uma palavra de uma determinada classe lexical em outra classe” (Rocha, 1998, p. 172). Ao analisar a palavra *caminhar*, por exemplo, pode-se concluir que esta pode ser um verbo, como na frase “preciso caminhar até o mercado hoje”, ou um substantivo, como na sentença “o caminhar de Maria estava mais lento que o normal”. Se nestes casos os pontos de vista adotados forem o fonológico e o semântico, o vocábulo *caminhar* empregado na segunda sentença não será considerado um novo item lexical, já que em ambos os exemplos a palavra possui a mesma forma, som e sentido. Porém, ao adotar o ponto de vista funcional, conclui-se que estes são dois vocábulos distintos e que, por meio do contexto em que serão inseridos, assumirão a sua identidade funcional: substantivo, adjetivo ou verbo (Rocha, 1998).

Assis Rocha (1998), em sua obra *Estruturas Morfológicas do Português*, também traz grandes contribuições para esta pesquisa ao apresentar a Regra de Análise Estrutural (RAE) – representada pela fórmula [[X] a Y]b – que é a regra utilizada pelo falante ao analisar a estrutura de uma palavra, e a Regra de Formação de Palavras (RFP) – representada pela fórmula [X]a → [[X]a Y]b, na qual o falante emprega ao produzir novos vocábulos (Basílio, 1980 *apud* Rocha, 1998). A utilização das regras citadas acima relaciona-se com o conhecimento internalizado que os falantes nativos possuem dos itens lexicais e da estrutura interna de vocábulos da sua língua, ou seja, diz respeito à competência lexical do falante (Basílio, 1980 *apud* Rocha, 1998).

Outro conceito essencial a ser abordado é o de neologismo semântico, que abrange a transformação de significado de um item lexical já presente na língua portuguesa. Esse fenômeno assume diversas formas, porém, destaca-se, para os propósitos desta pesquisa, a ocorrência relacionada aos termos adotados por uma comunidade específica de falantes, que passam a integrar o léxico geral, ou inversamente, quando palavras já consolidadas são incorporadas ao vocabulário de um grupo característico, adquirindo um novo sentido. Dessa forma, a partir do momento em que a comunidade se apropria desse novo item lexical, novos significados são atribuídos aos vocábulos nos dicionários de língua portuguesa devido ao processo da neologia semântica (Alves, 2007).

3 METODOLOGIA

Para a primeira etapa do presente artigo foi feita uma seleção do *corpus* a partir da imersão na comunidade LGBTQIAPN+, já que as autoras são integrantes da mesma. Com base nas palavras e expressões frequentemente utilizadas pelas autoras e seus círculos sociais, houve a necessidade de expandir a seleção, levando à pesquisa em redes sociais, como o “X” (anteriormente conhecido como Twitter). Também, ocorreu-se à seleção de alguns itens lexicais no dicionário *Aurélia: a dicionária da língua afiada* (2006), no Michaelis: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa (2023), além de *sites na web*.

Em primeira instância, as autoras tinham o objetivo de delinear um público que usasse dos termos do pajubá, mas que não fizessem parte da comunidade de origem do dialeto. Para tal fim, optou-se por selecionar um grupo específico de homens heterossexuais cisgênero. Posteriormente, as autoras modificaram o público-alvo para incluir falantes da comunidade LGBTQIAPN+ devido à sua maior familiaridade com o vocabulário e os contextos de uso desses termos.

Após a seleção dos itens lexicais, procedeu-se à categorização dos termos, abrangendo adjetivos, substantivos, verbos e gírias, seguida pela descrição de seus significados e a contextualização de seus usos na comunidade dos falantes. Adicionalmente, realizou-se a depreensão morfológica de cada item. O *corpus*, composto por 23 palavras, foi organizado em três categorias: “neologismos semânticos verbais”,

“palavras não institucionalizadas” e “adjetivos de conotação pejorativa”. Para tal classificação, recorreu-se a uma investigação dos significados dicionarizados de cada item lexical presente no *corpus*. Ademais, para a escolha final dos itens analisados na presente pesquisa, foram priorizadas as palavras que ganharam destaque na comunidade e que foram amplamente difundidas, especialmente na *internet*.

4 ANÁLISE DO CORPUS

4.1 NEOLOGISMOS SEMÂNTICOS VERBAIS

O conceito de neologia refere-se a todos os fenômenos novos que atingem uma língua (Alves, 1996). O neologismo semântico ocorre quando uma palavra já existente na língua passa a ter um sentido diferente do original, muitas vezes influenciado por mudanças sociais, culturais ou linguísticas (Alves, 2007). Esse fenômeno é observado frequentemente em comunidades específicas que atribuem novos significados a termos preexistentes, enriquecendo assim o léxico com nuances e interpretações próprias. Em relação ao neologismo semântico abordado no *corpus* deste artigo, as autoras apresentam itens lexicais previamente institucionalizados que foram assimilados pela comunidade falante do Pajubá.

Esses itens sofreram alterações nos sentidos, caracterizadas por verbos com significados específicos que passaram a adquirir novos conceitos, sem que houvesse modificação em sua forma lexical. Para a comparação das definições das palavras listadas, foi feita uma comparação do *Aurelia: a dicionária da língua afiada* com o Michaelis: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa.

Termo: Abalar

Significado – Dicionário comum: Verbo (v) Tremer ou fazer tremer; estremecer, oscilar, sacudir.

Significado – Pajubá: (v) fazer algo bem feito

Contexto de uso: FINALMENTE ACABOU O CASAMENTO DA MARA COM O ELIAS, ELAS ESTÃO CHEGANDO PRA ABALAR O BRASIL #TerraPaixao (Fonte:

@lottienat1 – tweet sobre novela)

Observações Linguísticas: **Abal** (radical) + **a** (vogal temática da 1ª conjugação verbal) + **r** (desinência de infinitivo).

Termo: Arrasar

Significado – Dicionário comum: (v) **1.** Tornar(-se) raso; **2.** pôr(-se) no mesmo nível; igualar, nivelar, rasar.

Significado – Pajubá: (v) fazer algo bem-feito ou com graça

Contexto de uso: *50 looks de esporte fino feminino para você arrasar!* (Fonte: site de moda Eu Total)

Observações Linguísticas: **arras** (radical) + **a** (vogal temática da 1ª conjugação verbal) + **r** (desinência de infinitivo). Ao adicionar o sufixo *-dor* ao verbo *arrasar*, cria-se o substantivo *arrasador*, que significa “aquele que arrasa”, e que pode ser representado por meio da RFP abaixo:

[X]verbo → [[X]verbo – dor]substantivo [arrasar]v

→ [[arrasar] v – dor]s

Termo: Babado

Significado – Dicionário comum: **1.** Adjetivo (adj) Que se sujou com comida que caiu da boca ou substantivo masculino; **2.** (sm) Enfeite franzido, pregueado ou plissado que se coloca em vestido, saia, cortina etc.

Significado – Pajubá: (sm) fofoca, novidade, acontecimento

Contexto de uso: *Terra e Paixão: Ademir descobre ‘babado forte’ escondido por Irene e fofoca cai na boca do povo* (Fonte: site de entretenimento Tv Foco)

Observações Linguísticas: **Bab** (radical) + **ado** (sufixo latino que forma substantivos de substantivos). Ao adicionar o sufixo *-eira* ao substantivo *babado*, cria-se outro substantivo: *babadeira*. No dicionário Priberam, a origem etimológica de *babadeira* é *babar+eira*, e significa “o mesmo que babadouro: peça de tecido ou outro material que resguarda o peito e se ata na nuca, geralmente usado para proteger a roupa de baba ou de comida”. Porém, no pajubá, o termo é usado quando algo é digno de entusiasmo. Ex.: *a festa ontem foi babadeira!* Nesse sentido, a origem etimológica do vocábulo é incerta, mas é provável que seja uma derivação da gíria *babado*.

O vocábulo corresponde à seguinte RFP:

[X] substantivo → [[X] substantivo– eira] substantivo

[babado] s → [[babado] s – eira] s

Termo: Carão

Significado – Dicionário comum: 1. (sm) Cara grande ou feia; carantonha; 2. (fig) Repreensão ou advertência em público.

Significado – Pajubá: (sm) fazer pose, debochar

Contexto de uso: *Bora fazer uma selfie? Para bom entendedor, não precisa de mais nada: é só levantar o celular, posicionar a câmera, abrir um sorriso ou fazer um carão e... pronto!* (Fonte: site de entretenimento Globo)

Observações Linguísticas: Car (radical) + ão (sufixo de grau aumentativo).

Termo: Careta

Significado – Dicionário comum: 1. Substantivo feminino (sf) Contração ou trejeito dos músculos do rosto, voluntário ou não, que altera a fisionomia; 2. capetagem, gaifona, gaifonice, meuã, momice

Significado – Pajubá: (adj) 1 aquele que (ainda) não está sob efeito de droga ou que é contra seu uso; 2 conservador; 3 aquele cujas ideias não saem do senso-comum ou, quando muito, são retrógradas.

Contexto de uso: *sinto que preciso mudar de vida não aguento mais essa mesma chatice tudo monótono acho que preciso ir pra academia 5 da manhã fazer mais amigos deixar de ser careta beber álcool sei lá* (Fonte: @sandrwbullcock – Twitter)

Observações Linguísticas: Car (radical) + eta (sufixo nominal).

As palavras *carão* e *careta* são corradicais, já que pertencem à família do radical *car*, do substantivo “cara”. Ao aplicar a regra de formação de palavras nestes itens lexicais, tem-se as seguintes RFPs:

[X] substantivo → [[X] substantivo– ão] substantivo

[cara]s → [[cara]s – ão]s

[X]substantivo → [[X]substantivo– eta]adjetivo

[cara]s → [[cara]s– eta]adj

Termo: Destruidora

Significado – Dicionário comum: (adj) Que ou aquele que destrói ou arruína; destrutor, voraz.

Significado – Pajubá: (s) gíria para dizer que a pessoa “arrasa” muito, que está fazendo algo muito bem

Contexto de uso: *Destruidora aos 68 anos: Vera Fischer posa de lingerie* (Fonte: site de entretenimento IG)

Observações Linguísticas: **Destru** (radical) + **i** (vogal temática nominal) + **dor** (sufixo que forma substantivos de verbos) + **a** (desinência de gênero feminino). A RAE correspondente a este vocábulo é a seguinte:

[[X]verbo – dora]substantivo [

[destruir]v – dora]s

Levantamento do paradigma dessa regra:

Armar > armador(a)

Comprar > comprador(a)

Pescar > pescador(a)

Roer > roedor(a)

Traduzir > tradutor(a)

A RAE acima corresponde a uma RFP da língua portuguesa; *destruidora* foi formada na língua portuguesa contemporânea.

Termo: Filé

Significado – Dicionário comum: (s) Peça de carne de boi, porco, carneiro ou outras reses extraídas do lombo do animal: *Comprei um filé para o meu jantar de aniversário.* **Significado – Pajubá:** (adj) a melhor parte de algo ou de alguém. Esse significado provavelmente está associado com o tipo de corte da carne animal, no qual é altamente valorizado socialmente, como o filé mignon, por exemplo.

Contexto de uso: *A fundação é sem sombra de dúvidas a Maior série do momento. A segunda temporada tá um filé 10/10* (Fonte: @Pep9te – tweet sobre série de TV) **Observações Linguísticas:** a palavra *filé* é uma forma livre na qual derivam-se as flexões *filezinho*, *filezinho*.

Termo: Hino

Significado – Dicionário comum: **1.** Cântico litúrgico cristão, em louvor a Deus, retirado dos livros sagrados; **2.** Poema ou cântico composto em honra a deuses e a heróis; **3.** Cântico religioso em versos, com ou sem rima, organizados em estrofes; **4.** Canto ou poema que exprime entusiasmo ou admiração por alguém ou alguma coisa; **5.** [fig] Demonstração de admiração ou respeito; elogio, louvor.

Significado – Pajubá: (adj) usado como adjetivo para descrever algo considerado muito bom, incrível

Contexto de uso: *Na Sua Estante é um hino tão atemporal, marcou tantas adolescências sabe? Pitty, levanta a cabeça pra essa coroa não cair! #PittyNoMultishow #TheTown2023* (Fonte: @elondelocho – tweet sobre música)

Observações Linguísticas: o vocábulo *hino* é uma forma livre.

Além da neologia semântica, é possível analisar que na forma contextual do pajubá, os itens lexicais *filé* e *hino* sofrem uma mudança nas suas classes gramaticais, passando de substantivo para adjetivo. Em termos linguísticos, esse processo define-se como um fenômeno de derivação por conversão, conforme postulado por Assis Rocha (1998).

Termo: Lacrar

Significado – Dicionário comum: **1.** (v) Aplicar lacre em; fechar com lacre; **2.** alacrar. **Significado – Pajubá:** (v) modo de dizer que você “arrasou”, que fez algo muito bem **Contexto de uso:** *Neymar lacrou! Superou Pelé e agora é o rei dos gols na seleção! Com 79 gols, o cara é demais! História feita, meu povo!* (Fonte: @borajogarbet – tweet sobre futebol)

Observações Linguísticas: **Lacr** (radical) + **a** (vogal temática da 1ª conjugação verbal) + **r** (desinência de infinitivo). Ao adicionar o sufixo *-dor* ao verbo *lacrar*, cria-se o substantivo *lacrador* que é “aquele que se destaca por ser incrível, por fazer algo com excelência, qualidade ou

sucesso”. Também, ao adicionar o sufixo *-ção* ao verbo *lacrar*, cria-se o substantivo *lacrção*, que é o “ato ou efeito de lacrar, de fazer algo muito bem”.

A RFP correspondente para *lacrador* é:

[X]verbo → [[X]verbo – dor]substantivo [lacrar]v
→ [[lacrar]v – dor]s

Levantamento do paradigma dessa regra

Acusar > acusador

Armar > armador

Carregar > carregador

Comprar > comprador

A RFP correspondente para *lacrção* é:

[X]verbo → [[X]verbo – ção]substantivo [lacrar]v
→ [[lacrar]v – ção]s

Levantamento do paradigma dessa regra

Nomear > nomeação Trair > traição Agredir > agressão

Termo: Tiro

Significado – Dicionário comum: (sm) **1.** Ato ou efeito de atirar; **2.** Carga disparada por arma de fogo.

Significado – Pajubá: (sm) algo muito impactante

Contexto de uso: *Eu não estou preparada pro tiro que vai ser Uranus. Olha essa perfeição, meu Deus!* (Fonte: @_thaigoncalves – tweet sobre série de TV)

Observações Linguísticas: **Tir** (radical) + **o** (vogal temática nominal).

Termo: Tombar

Significado – Dicionário comum: Deitar por terra, ou fazer cair; derrubar.

Significado – Pajubá: (v) “arrasar”, fazer algo muito bem-feito

Contexto de uso: *Look de aeroporto pra tombar geral? Gigi Hadid conseguiu a proeza...* (Fonte: site de entretenimento UOL)

Observações Linguísticas: **Tomb** (radical) + **a** (vogal temática da 1ª conjugação verbal) + **r** (desinência de infinitivo). Ao adicionar o sufixo *-mento* (que forma substantivos de verbos) ao radical *tomb*, obtém-se o substantivo *tombamento*, que significa uma “atitude poderosa ou quando alguém vai muito bem em uma atividade”, assim como é possível observar na RFP abaixo:

[X]verbo → [[X]verbo- mento]substantivo

[tombar]v → [[tombar]v- mento]s

Levantamento do paradigma dessa regra

Casar > casamento

Conhecer > conhecimento

Esquecer > esquecimento

Fingir > fingimento

Impedir > impedimento

Termo: Trabalhada

Significado – Dicionário comum: **1.** (adj) Que se trabalhou; **2.** posto em trabalho ou em obra; **3.** lavrado.

Significado – Pajubá: (adj) modo de dizer que a pessoa está bonita

Contexto de uso: *Preta Gil esbanja estilo ao surgir usando vestido vermelho: “Toda trabalhada na elegância!”* (Fonte: site de entretenimento Caras)

Observações Linguísticas: **Trabalh** (radical) + **ada** (sufixo latino que forma substantivos de substantivos). A RAE correspondente à esta palavra é:

[X]substantivo → [[X]substantivo- ada]substantivo

[trabalho]s → [[trabalho]s- ada]s

Termo: Recalque

Significado – Dicionário comum: (sm) **1.** Ato ou efeito de recalcar; recalçamento; **2.** Rebaixamento da parede ou da terra depois de pronta a obra; **3.** Exclusão involuntária do campo da consciência de certas ideias, sentimentos e desejos que o indivíduo não quer admitir e que, todavia, continuam a fazer parte de sua vida psíquica, podendo dar origem a graves distúrbios; recalçamento.

Significado – Pajubá: (sm) inveja. É provável que esse novo significado tenha relação com a área da psicologia, na qual a definição de *recalque* diz respeito a uma defesa inconsciente que expulsa as ideias perigosas do consciente do indivíduo.

Contexto de uso: *Agora eu entendi o recalque que o pessoal tem com Belém né, menina? O povo dá shon, deixa a mídia besta, deixa os jogadores bestas, transforma um simples jogo em um grande evento, uma atmosfera surreal, faz a seleção entregar tudo. Enfim a maior do norte mesmo né?* (Fonte: @Kessyhk – Twitter)

Observações Linguísticas: Recalqu (radical verbal) + **e** (vogal temática nominal). Ao adicionar o sufixo *-ada* ao substantivo *recalque*, obtém-se o substantivo *recalcada*, que significa “pessoa invejosa e que reprime os desejos e felicidades alheios”, assim como demonstra a RFP abaixo:

[X] substantivo → [[X] substantivo– ada] substantivo
[recalque]s → [[recalque]s– ada]s

Levantamento do paradigma dessa regra

Arrumar > arrumada

Enfeitar > enfeitada

Emperiquitar > emperiquitada

Termo: Bofe

Significado – Dicionário comum: **1.** (sm) Nome vulgar do pulmão; **2.** [coloq] Pessoa muito feia; **3.** boi, bonde; **4.** [coloq] Prostituta decadente; **5.** [gir] Entre os homossexuais, o indivíduo macho.

Significado – Pajubá: (sm) homem bonito

Contexto de uso: “*Ficava pensando no bofe*”, diz Lexa sobre separação com Guimé (Fonte: site de entretenimento IG)

Observações Linguísticas: Bof (radical) + e (vogal temática nominal). Algumas formas derivadas podem surgir: *bofinho*; *bofão*.

4.2 PALAVRAS NÃO INSTITUCIONALIZADAS

Tendo em vista os itens lexicais que podem ser comparados com palavras institucionalizadas em dicionários da língua portuguesa, tem-se, no presente grupo, léxicos exclusivos da comunidade falante do Pajubá. Para a análise dos termos usados pelos falantes neste grupo foi usada a regra de análise estrutural, como postulado por Assis Rocha (1998).

Termo: Climão

Significado – Dicionário comum: Não há registro

Significado – Pajubá: (sm) saia-justa; clima pesado ou tenso entre duas ou mais pessoas; situação embaraçosa, desconfortável.

Contexto de uso: *Climão? Jogadores do United ‘estão cansados’ de estrela do elenco após nova polémica* (Fonte: site esportivo ESPN)

Observações Linguísticas: Clim (radical) + ão (sufixo de grau aumentativo). Ao aplicar a regra de análise estrutural, tem-se a seguinte RAE:

[[X] substantivo– ão] substantivo

[[clima]s– ão]s

Termo: Uó

Significado – Dicionário comum: Não há registro

Significado – Pajubá: (adj) [do bajubá] algo ou alguém ruim, feio, desagradável, desprezível, errado, equivocado.

Contexto de uso: *“É uó tomar banho no ‘BBB’”, diz Viih Tube sobre reality* (Fonte: site de entretenimento IG)

Observações Linguísticas: *uó* é uma forma livre.

4.3 ADJETIVOS COM CONOTAÇÃO PEJORATIVA

A análise apresenta quatro termos com conotação pejorativa, isto é, expressões com o objetivo de depreciar ou desvalorizar mulheres e membros da comunidade pajubeira. Cada termo carrega consigo uma carga negativa relacionada à orientação sexual ou a comportamentos considerados “inadequados”, da perspectiva de membros de fora da comunidade. É relevante destacar que as autoras deste artigo são membros ativos da comunidade LGBTQIAPN+, e dentro desse círculo social, existe um entendimento implícito. Dentro desse contexto, falantes pertencentes à comunidade frequentemente utilizam os seguintes termos que, apesar de poderem ser considerados sensíveis em outros contextos, não são empregados com intenção ofensiva quando utilizados entre si. Abaixo estão as análises contextualizadas:

Termo: Maria-gasolina

Significado – Dicionário comum: (adj; sf) [coloquial] diz-se de ou mulher que assedia ou prefere se relacionar com homem que tenha carro.

Significado – Pajubá: (adj fem) mulher, hétero ou lésbica, que só namora quem tem carro ou moto

Contexto de uso: *A Maria é a maior maria-gasolina, saiu com o João só porque ele tem carro!*

Observações Linguísticas: De acordo com Rocha Lima (2013) trata-se de uma composição por justaposição, formada por substantivo (Maria) + substantivo (gasolina). A partir desta composição, surgiram outras variações: maria-chuteira; maria-shampoo; maria-fuzil etc., que se referem às mulheres que namoram jogadores de futebol, homens que têm cabelo comprido e homens envolvidos no tráfico de drogas, respectivamente. Empregando a regra de análise estrutural, tem-se a seguinte RAE:

[[X]s [Y]s]s composto

[[maria]s [gasolina]s]s composto

Termo: Sapata

Significado – Dicionário comum: 1. (sf) Sapato largo e grosseiro, geralmente sem salto; 2. chinelo de couro; 3. Peça de madeira que, nos

veículos de tração animal, se adapta às rodas e funciona como freio; 4. [coloquial] lésbica.

Significado – Pajubá: (sf) o mesmo que “sapatão”; lésbica

Contexto de uso: *rindo que eu n abri nem a boca e a cigana ja sabia q sou sapata* (Fonte: @luan4kkj – Twitter)

Observações Linguísticas: Sapat (radical) + a (vogal temática nominal)

Termo: Sapatão

Significado – Dicionário comum: 1. (sm) sapato grande; 2. [coloquial] lésbica.

Significado – Pajubá: (sf) [pejorativo] – lésbica

Contexto de uso: *Como assim você não viu quem era ela? Era uma bem sapatão que estava do nosso lado.*

Observações linguísticas: Sapat (radical) + ão (sufixo com efeito estilístico, discursivo)

A partir da regra de análise estrutural postulada por Assis Rocha (1998) obtém-se a seguinte análise:

[[X] substantivo– ão] substantivo

[[sapato]s - ão]s

Termo: Boiola

Significado – Dicionário comum: (sm) Homossexual masculino.

Significado – Pajubá: (sm) [pejorativo; expressão proveniente do estado do Ceará] – homossexual masculino

Contexto de uso: *Bolsonaro faz piada preconceituosa no MA: “virei boiola, igual maranhense”* (Fonte: site de notícias G1)

Observações Linguísticas: Boiol (radical) + a (vogal temática nominal). Ao adicionar o sufixo –agem ao substantivo boiola, cria-se o substantivo *boiolagem*, que significa o ato de ser homossexual (de forma pejorativa). Ex.: *Ser gay tudo bem, mas ficar de boiolagem em público já é demais!*

[X] substantivo → [[X] substantivo– agem] substantivo

[boiola]s → [[boiola]s– agem]s

5 CONCLUSÃO

A pesquisa realizada é pertinente para reforçar a importância da diversidade linguística e o entendimento da comunicação humana, uma vez que o pajubá desafia as normas linguísticas convencionais e oferece uma perspectiva relevante sobre a relação entre a linguística e a identidade de gênero. A hipótese levantada pelas autoras foi confirmada, já que o fenômeno da neologia semântica se manifesta em 70% do *corpus* em palavras institucionalizadas que recebem outro sentido no contexto do pajubá.

Observou-se que as palavras presentes no grupo “Neologismo Semântico Verbal” adquiriram novos sentidos no vocabulário do pajubá. Logo, o dialeto destaca-se pela sua adaptação semântica e, em alguns casos, mudanças de classes gramaticais. Esses fenômenos representam a riqueza linguística do Pajubá e sobretudo a capacidade do grupo de falantes da comunidade LGBTQIAPN+ de produzirem o seu próprio repertório lexical.

Ademais, no quesito de formação das palavras, as autoras encontraram uma predominância de itens lexicais com derivação sufixal, como postulado por Rocha Lima (2013). Logo, a partir de uma palavra já existente na língua, novos itens lexicais foram formados por meio da união de sufixos à palavra derivante, que alteraram o sentido da palavra derivada, como no caso da palavra *sapatão* presente no *corpus*.

Em palavras como “climão” e “uó” foi possível chegar à conclusão de que explicitam a competência dos falantes em produzirem itens lexicais que não estão presentes em dicionários formalizados da Língua Portuguesa, levando à reflexão do poder de adaptabilidade da língua, que evolui de acordo com as necessidades e demandas dos falantes. Ainda, notou-se que os adjetivos com intenções pejorativas, destacados no *corpus*, representam uma divergência de perspectivas ideológicas que dialogam com o preconceito e estigmas sociais.

REFERÊNCIAS

ABALAR. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/abalar/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

ALVES, Ieda Maria. O conceito de neologia: da descrição lexical à planificação lingüística.

ALFA: Revista de Linguística, v. 40, 1996.

ALVES, Ieda Maria. O SUFIXO –ETE NO PORTUGUÊS BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO (LE SUFFIXE –ETTE DANS LE PORTUGAIS BRÉSILIEU CONTEMPORAIN).

Universidade de São Paulo, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 201-215, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/actas/article/viewFile/14657/8309#:~:text=Na%20Moderna%20gram%C3%A1tica%20portuguesa%2C%20de,%2C%20diabrete%2C%20livreto%2C%20saberete>. Acesso em: 10 nov. 2023.

ALVES, Ieda. **Neologismo. Criação lexical**. São Paulo: Ática, 2007.

ARRASADOR. In: PRIBERAM, Dicionário da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/arrasador>. Acesso em: 8 nov. 2023.

ARRASAR. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/arrasar/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

BABADEIRA. In: INFORMAL, Dicionário de português gratuito, 2023. Disponível em: <https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/babadeira/3478/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

BABADEIRA. In: PRIBERAM, Dicionário da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/babadeira>. Acesso em: 10 nov. 2023.

BABADEIRA. In: SIGNIFICADOS DE PALAVRAS, 2023. Disponível em: <https://www.significadosdepalavras.com/babadeiro#:~:text=Babadeiro%20%C3%A9%20uma%20g%C3%ADria%20brasileira,impressionante%2C%20extraordin%C3%A1rio%20ou%20muito%20bom>. Acesso em: 10 nov. 2023.

BABADO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/babado/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

BARREIROS, Isabela. Operação Tarântula: a ação da polícia de São Paulo que “caçava” travestis. **Aventuras na História**, 2021. Disponível em: <https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/operacao-tarantula-acaoda-policia-de-sao-paulo-que-cacava-travestis.phtml>. Acesso em: 9 set. 2023.

BARROSO, R.R. **Pajubá**: o código linguístico da comunidade LGBT. Tese (Mestrado acadêmico em Letras e Artes) – Escola Superior de Artes e Turismo, Universidade do estado do Amazonas. Manaus, p. 153. 2017. Disponível em: <http://repositorioinstitucional.uea.edu.br/handle/riuea/1945>. Acesso em: 21 out. 2023.

BATTAGLIA, Rafael. De onde vem a expressão “ó do borogodó”, dita pelo ministro Gilmar Mendes? **Super Interessante**, 2021. Disponível em: <https://super.abril.com.br/sociedade/de-onde-vem-a-expressao-o-do-borogodo-ditapelo-ministro-gilmar-mendes>. Acesso em: 14 set. 2023.

BOFE. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/bofe/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

BOIOLA. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/boiola/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

BOLSONARO FAZ PIADA PRECONCEITUOSA NO MA: “VIREI BOIOLA, IGUAL MARANHENSE”. **UOL**, 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2020/10/29/bolsonaro-faz-piada-preconceituosa-no-ma-virei-boiola-igual-maranhense.htm>. Acesso em: 11 set. 2023.

CARÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/car%C3%A3o/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

CARETA. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/careta/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

CAROL. **Sinto que preciso mudar de vida não aguento mais essa mesma chatice tudo monótono acho que preciso ir pra academia 5 da manhã fazer mais amigos deixar de ser careta [...]**. 2 set. 2023. Twitter: @sandrwbullock. Disponível em: <https://twitter.com/sandrwbullock/status/1698110017314951193?s=20>. Acesso em: 10 set. 2023.

CUNHA, C.; CINTRA, L. F. L. **Nova Gramática do Português Contemporâneo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

DESTRUIDOR. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/palavra/PWYO/destruidor/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

DESTRUIDORA aos 68 anos: Vera Fischer posa de lingerie. **IG**, 2020. Disponível em: <https://gente.ig.com.br/celebridades/2020-10-11/destruida-aos-68-anos-vera-fischer-posa-de-lingerie.html>. Acesso em: 11 set. 2023.

FÉRIAS, Kessy. **Agora eu entendi o recalque que o pessoal tem com Belém né, menina? O povo dá show, deixa a mídia besta [...]**. 8 set. 2023. Twitter: @Kessyhk. Disponível em: <https://twitter.com/Kessyhk/status/1700339989639274601>. Acesso em: 11 set. 2023.

“FICAVA pensando no bofe”, diz Lexa sobre separação com Guimê. **IG**, 2023. Disponível em: <https://gente.ig.com.br/celebridades/2023-02-09/ficava-pensando-no-bofe--diz-lexa-sobre-separacao-com-guime.html>. Acesso em: 11 set. 2023.

FILÉ. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=fil%C3%A9>. Acesso em: 14 set. 2023.

FURTADO, Ana B. 50 looks de esporte fino feminino para você arrasar! **Eu total**. Disponível em: <https://www.eutotal.com/esporte-fino-feminino/>. Acesso em: 10 set. 2023.

GONÇALVES, Thainá. **Eu não estou preparada pro tiro que vai ser Uranus. Olha essa perfeição, meu Deus!**. 12 set. 2023. Twitter: @_thaigoncalves. Disponível em: https://twitter.com/_thaigoncalves/status/1701577989534650814. Acesso em: 12 set. 2023.

HENRIQUE, Felipe. Terra e Paixão: Ademir descobre ‘babado forte’ escondido por Irene e fofoca cai na boca do povo. **TV Foco**, 2023. Disponível em: <https://www.otvfoco.com.br/terra-e-paixao-ademir-descobre-babado-forte-escondido-por-irene/>. Acesso em: 11 set. 2023.

HINO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/Hino/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

JOGAR, Bora. **Neymar lacrou! Superou Pelé e agora é o rei dos gols na seleção! Com 79 gols, o cara é demais!**. 11 set. 2023. Twitter: @borajogarbet. Disponível em: <https://twitter.com/borajogarbet/status/1701168705437397193>. Acesso em: 12 set. 2023.

JUNIOR, João Gomes. O pajubá como tecnologia linguística na constituição de identidades e resistências de travestis. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, v. 14, n. 43, p. 300-314, 2021.

KEHDI, Valter. **Morfemas do português**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1990.

LACRAÇÃO. In: PRIBERAM, Dicionário da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/lacra%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 8 nov. 2023.

LACRADOR. In: PRIBERAM, Dicionário da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/lacrador#:~:text=%5BBrasil%2C%20Informal%5D%20Que%20ou,com%20excel%C3%A7%C3%A3o%20qualidade%20ou%20sucesso>. Acesso em: 8 nov. 2023.

LAU, Héilton Diego. A (des)informação do bajubá: fatores da linguagem da comunidade LGBT para a sociedade. **Temática**, v. 06, n. 02, fev. 2015.

LE MOS, Luiza. “É uó tomar banho no ‘BBB’”, diz Viíh Tube sobre reality. **IG**, 2022. Disponível em: <https://gente.ig.com.br/fofocas-famosos/2022-01-12/viíh-tube-fala-sobre-tomar-banho-no-bbb.html/>. Acesso em: 12 set. 2023.

LIMA, Carlos Henrique Lucas. **Linguagens pajubeyras: re(ex)istência cultural e subversão da heteronormatividade**. São Paulo: Editora Devires, 2017.

LIPE. **Na Sua Estante é um hino tão atemporal, marcou tantas adolescências sabe? Pitty, levanta a cabeça pra essa coroa não cair!** 9 set. 2023. Twitter: @elondelocho. Disponível em: <https://twitter.com/elondelocho/status/1700603038291906938>. Acesso em: 12 set. 2023.

LOOK de aeroporto pra tombar geral? Gigi Hadid conseguiu a proeza... **UOL**, 2023. Disponível em: <https://glamurama.uol.com.br/moda-e-design/trashed/>. Acesso em: 12 set. 2023.

LU. **Rindo que eu n abri nem a boca e a cigana ja sabia q sou sapata.** 31 out. 2023. Twitter: @luan4kkj. Disponível em: <https://twitter.com/luan4kkj/status/1719448675942822332?s=20>. Acesso em: 10 out. 2023.

MARIA-GASOLINA. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/maria-gasolina/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

OGDEN, Mark. **Climão? Jogadores do United ‘estão cansados’ de estrela do elenco após nova polêmica.** **ESPN**, 2023. Disponível em: https://www.espn.com.br/futebol/manchester-united/artigo/_/id/12559543/climao-jogadores-do-united-estao-cansados-de-estrela-do-elenco-apos-nova-polemica. Acesso em: 10 set. 2023.

PAJUBÁ: AS PRINCIPAIS GÍRIAS LGBTQIA+. **Dicionário Popular**. Disponível em: <https://www.dicionariopopular.com/pajuba-principais-girias-lgbt/>. Acesso em: 9 set. 2023.

PEPETE. **A fundação é sem sombra de dúvidas a Maior série do momento. A segunda temporada tá um filé 10/10.** 9 set. 2023. Twitter: @Pep9te. Disponível em: <https://twitter.com/Pep9te/status/1700660928662962211?s=20>. Acesso em: 10 set. 2023.

PINHONI, Marina. Dicionário Drag Queen: aprenda as gírias mais usadas. **G1**, 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/dicionario-drag-queen-aprenda-as-girias-mais-usadas.ghtml>. Acesso em: 5 nov. 2023.

PRETA Gil esbanja estilo ao surgir usando vestido vermelho: “toda trabalhada na elegância?”. **Caras**, 2022. Disponível em: <https://caras.uol.com.br/fashion/preta-gil-esbanja-estilo-ao-surgir-usando-vestido-vermelho-toda-trabalhada-na-elegancia.phtml>. Acesso em: 12 set. 2023.

RAFA. **FINALMENTE ACABOU O CASAMENTO DA MARA COM O ELIAS, ELAS ESTÃO CHEGANDO PRA ABALAR O BRASIL [...].** 9 set. 2023. Twitter: @lottienat1. Disponível em: <https://twitter.com/lottienat1/status/1700680562761933149>. Acesso em: 10 set. 2023.

RECALQUE. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/recalque/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

ROCHA LIMA, C. H. **Gramática normativa da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: José Olympio, 2013.

ROCHA, Luiz Carlos de Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

SAPATA. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/sapata/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

SAPATÃO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/sapatao/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

SILVA, Maria Cecília P. de Souza e; KOCH, Ingedore G. Villaça. **Linguística aplicada ao português: morfologia**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1987.

TIRO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/tiro/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

TOMBAR. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/tombar/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

TRABALHADO. In: MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-português/busca/português-brasileiro/trabalhado/>. Acesso em: 8 nov. 2023.

VIEIRA, Eduardo Alves. O uso de gírias e expressões LGBTQIA+ por mulheres cisheterossexuais. **Cadernos de Linguagem e Sociedade**, Brasília, v. 23, p. 21-42, set. 2022. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/les/article/view/42475/35412>. Acesso em: 21 out. 2023.

VIP, A.; LIBI, F. **Aurélia, a dicionária da língua afiada**. São Paulo: Editora da Bispa, 2006.

VOCÊ é bom de “selfie”? Veja os truques para fazer o “carão” perfeito. **Globo**, 2017. Disponível em: <https://redeglobo.globo.com/tvgazetaes/em-movimento/noticia/voce-e-bom-de-selfie-veja-os-truques-para-fazer-o-carao-perfeito.ghtml>. Acesso em: 10 set. 2023.

SOBRE AS ORGANIZADORAS

CRISTINA YUKIE MIYAKI

Possui pós-doutorado em Linguística Aplicada pela Universidade Federal de Santa Catarina (2017), doutorado em Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009), mestrado em Letras pela Universidade Federal do Paraná (1996), especialização em Gestão e Liderança Universitária pela PUCPR (2014), e graduação em Letras pela Universidade Estadual de Maringá (1989). É docente da graduação em Letras e dos cursos de lato sensu da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR), e professora Adjunto nível III da mesma instituição.

LUIZA MEDEIROS BALDANÇA

É graduanda do curso de Letras Português - Inglês pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Foi bolsista no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid). Em 2023, participou do curso de extensão "Intercultural Collaborative Critical Literacy A Teacher Education Course", oferecido pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Atualmente, é bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (Pibic) e voluntária da Residência Pedagógica.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Abreviação 34–35, 41, 50–52, 182–183, 189–192, 223
Afixação 179, 182, 191
Análise léxico-morfológica 211
Análise linguística 175, 178
Avatar 74, 211–213, 216–217, 226–228

C

Chamado de Cthulhu 57, 74, 176, 182, 184, 198, 203, 207
Código de comunicação 246
Colonização 106, 108, 110, 116, 118, 140, 189
Complexidade 80, 102, 110, 149, 195, 212, 232
Composição 17, 30–32, 36, 39–42, 56–57, 59–63, 72, 84, 87–88, 93, 101, 106, 111, 116, 138, 140, 144–148, 182–184, 187–189, 192, 215, 220, 222, 231–233, 247–248, 259
Compostos figurados 151–152, 155, 158
Conlang 71, 75, 214
Contexto 13, 16, 18–19, 22–23, 26, 28, 33, 35, 40–41, 44–45, 47, 49–50, 59–67, 69–73, 79, 83–86, 89–91, 94–97, 101–102, 104, 106, 112–114, 119–121, 137–138, 143, 148, 150, 152, 154, 157–165, 172, 174, 179, 181–194, 198, 216, 218, 221, 223, 226, 231–232, 241, 244, 246, 248, 250–261
Corpus 13–15, 17–19, 25, 35–37, 39–42, 47, 56–59, 78–84, 87, 93–94, 98, 100–103, 105–106, 108, 113–114, 116, 118, 137–138, 140–141, 149, 152, 154–156, 159, 165–166, 174, 180–181, 187–188, 193, 198, 212, 214–217, 220, 226, 230–231, 234, 247, 249–250, 261
Cosmicismo 56
Cthulhu 53–55, 57, 59, 62, 71–74, 76, 176–177, 181–182, 184, 187–188, 193, 196–198, 203, 205–207
Culinária 105–108, 110, 113, 118–119, 121, 124, 128, 130, 133, 136
Cultura brasileira 15, 17–18, 110, 118
Cultura jamaicana 137–138

D

Danças urbanas 137–138, 149
Dancehall 137–138, 141, 143–150
Derivação 30–32, 37, 39–40, 56–57, 59, 65–68, 72, 105–106, 112, 138, 140, 154, 156–157, 164, 187, 191–192, 215, 233, 247–248, 251, 254, 261
Desinências 13, 31, 38, 156, 221
Diaconia 247
Dialeto 151–152, 165–166, 211–212, 214, 223, 226–227, 232, 245–247, 249, 261
Dungeons & Dragons 182, 196–197

E

Empréstimo linguístico 13, 16–18, 33, 59–70, 79, 82, 93–94, 100, 116, 142–143, 180, 189–190, 214, 236, 239
Estrangeirismo 25, 32–33, 38, 140, 149, 189

F

Fabian Severo 234
Fantasia 68, 70, 197
Fenômeno cultural 27
Ficção 53, 79, 102

G

Gamer 25–26, 30, 35, 38–39, 42–46, 52
Genitivos 88, 92–93, 101
Gramática internalizada 29, 80

H

Harry Potter 77–79, 81–86, 89–91, 94–97, 99–104
Horror pop 54

I

Identidade de gênero 247, 261
Inclusão cultural 247
Ingredientes 105, 113, 115, 118, 121–123, 128, 133, 136
Iorubá 108, 117–118, 121, 126, 245

J

Jogos analógicos 174
Jogos de interpretação 173, 175, 189, 191
Jogos de tabuleiro 173

L

Léxico 11–13, 17–18, 31–34, 42, 53, 55–60, 73, 78–83, 102, 105, 111–112, 115, 137, 152, 155, 159, 173–174, 178–179, 181, 183–184, 189, 193–195, 199, 211, 227, 230, 242, 249–250
Língua artificial 71, 211, 213, 216
Linguagem Na'vi 215–216
Línguas 13, 26, 32, 56, 58, 60, 73, 78–82, 85, 88, 92, 100–102, 106, 108, 117–118, 140, 180–181, 187, 194, 212–214, 216, 222–223, 226, 229–235, 242–243
Lovecraft 53–62, 64–65, 67–76, 176–177, 187–188, 193, 198, 205–206
Lovecraftiano 54–55, 58, 60, 207

M

Magia 60, 64, 67, 77, 89–90, 94, 97, 102, 192, 205, 207, 245
Metáfora 152
Metonímia 152
Mistério 56
Morfemas 18, 23, 34, 37, 44, 57, 74, 88, 95, 100, 103, 117–118, 120, 156, 172, 179–180, 190, 197, 227, 230, 243, 264
Morfologia Gerativa 138, 178
Mythos de Cthulhu 53–55, 58, 71, 188, 205

N

Neologismo 30, 39, 43, 60–64, 66, 69–71, 81, 102, 139, 143–144, 146–147, 149–150, 155, 157, 172, 195, 249–250, 261–262
Nordeste 105–106, 110–111, 113, 122, 124, 126, 128

O

Onomástica 95, 98, 100–101, 103

P

Pajubá 245–247, 249–262, 264–265
Portunhol 229–231, 233–244
Povos africanos 109
Povos indígenas 106, 109
Pratos típicos 106–107
Prefixação 140, 215, 220, 222
Processos morfológicos 79, 245
Protolíngua invisível 214

R

Racionais MC's 151–152, 155–165, 172
Radicais 26, 31–32, 35–36, 38–39, 42, 47, 61, 92, 155, 181, 187–188, 192, 214, 230, 242–243
RAP nacional 151
Regras de análise estrutural 25, 28–29, 57, 83, 112, 139, 178
Regras de formação de palavras 25, 28–29, 83, 112–113, 139, 154, 178, 226
Resistência 46, 48, 245–246

S

Semântica 13, 40–41, 101, 111, 115, 138, 153, 180, 235, 249, 254, 261
Street dance 147, 149
Sufixação 32, 88, 92, 94, 101, 119, 140, 222, 242

T

Taoísmo 11–12

U

Unidades lexicais 13, 18, 29–30, 32, 37–38, 40, 112

V

Varição linguística 246–247
Videogames 26–28, 37, 40, 42
Vocabulário 39, 42–43, 56, 65, 73, 77–80, 82–83, 98, 101–103, 106, 137, 155, 180–181, 193–195, 246, 249, 261
Vocabúlos 12, 29, 55, 61–62, 84–88, 90, 93, 96–97, 101, 105, 154, 159, 166, 187, 189, 194, 212, 215–216, 225–226, 248–249

ISBN 978-65-5368-397-6



Este livro foi composto pela Editora Bagai.

 www.editorabagai.com.br

 [/editorabagai](https://www.facebook.com/editorabagai)

 [/editorabagai](https://www.instagram.com/editorabagai)

 contato@editorabagai.com.br