



VOLUME - V.3

NÚMERO - N.1

DEZ. - 2025

ISSN: 2966-1439

P.86-110

JOGANDO COM NOVAS PALAVRAS:

UM ESTUDO SOBRE AS FORMAÇÕES VERBAIS EM *-AR* ORIGINADAS DO INGLÊS NAS PARTIDAS DE *FREE FIRE*

PLAYING WITH NEW WORDS: A DESCRIPTIVE STUDY OF ENGLISH-BASED *-AR* VERBS IN *FREE FIRE* GAMEPLAY

Emerson dos Santos Silva Pires¹
Isis Juliana Figueiredo de Barros²
Daniela Almeida Alves³

RESUMO: Esta pesquisa tem como objetivo geral descrever e analisar como são formados os novos verbos em *-ar* em português, que possuem uma base lexical oriunda do inglês, utilizados por jogadores do *Free Fire* na plataforma *Twitch*, de modo a refletir sobre qual processo de formação de palavras possibilitou essa criação, em vista do valor morfológico atribuído ao morfe *-ar*. A abordagem metodológica utilizada é a qualitativa do tipo exploratório-descritiva, a partir do levantamento de *chats* de *gamers* durante as partidas de *Free Fire* via transmissão no *Twitch*. Do universo de empréstimos linguísticos no jogo, foram encontrados nove verbos sendo os mais produtivos *rushar*, *healar*, *upar* e *camperar*. Este trabalho é fundamentado em teóricos como: Câmara Jr. (1970), Zanotto (2013), Silva e Kock (2007), Rio-Torto (1994), Gonçalves (2019), Villalva (2007), entre outros.

Palavras-chave: Morfologia do português brasileiro. Formação de palavras. Empréstimo linguístico. *Free Fire*. *Twitch*.

ABSTRACT: The purpose of this study is to explain and analyze how new Portuguese verbs ending in the infinitive suffix *-ar*, derived from English lexical bases, are generated and used by *Twitch Free Fire* gamers. The goal is to reflect on the word formation processes that led to the creation of these verbs, taking into account the morphological function of the morpheme *-ar*. This study adopts a qualitative, exploratory-descriptive methodology, based on the analysis of online chats from *Twitch Free Fire* streams. Among the many borrowings identified in the game, nine verbs were found, with the most

¹ Graduado em Letras (Língua Portuguesa/Libras e Língua estrangeira) pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. E-mail: emersonpires99@aluno.ufrb.edu.br.

² Doutora em Língua e Cultura/Linguística pela Universidade Federal da Bahia. Professora e Pesquisadora na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. E-mail: isis.barros@ufrb.edu.br.

³ Doutora em Língua e Cultura/Linguística pela Universidade Federal da Bahia. Professora na Universidade Federal de Sergipe. E-mail: daniela.ufs2024@academico.ufs.br.

productive being “rushar”, “healar”, “upar”, and “camperar”. The research is grounded in the works of scholars such as Câmara Jr. (1970), Zanotto (2013), Silva & Kock (2007), Rio-Torto (1994), Gonçalves (2019), Villalva (2007), among others.

Keywords: Morphology of Brazilian Portuguese. Word formation. Linguistic borrowing. Free Fire. Twitch.

INTRODUÇÃO

A língua portuguesa apresenta um número expressivo de formações verbais. Essas formações podem ser classificadas em três grandes conjugações: *-ar* (ex.: *cantar, pular, realizar*), *-er* (ex.: *correr, sofrer, perder*), *-ir* (ex.: *partir, fugir, mentir*) (cf. Câmara Júnior, 1970; Zanotto, 2013; Gonçalves, 2019, e outros). Dentre elas, destacamos que, no Português Brasileiro (doravante PB), de acordo com Kehdi (2003), há uma preferência maior por parte dos falantes na utilização da primeira conjugação *-ar* para a formação de novos verbos, ainda que a palavra apresente um radical pertencente à outra língua, como nas formações verbais *deletar, logar, bugar*.

Com base em Monteiro (2002), percebemos que os verbos no português possuem uma estrutura geral, sendo esta: V = tema (radical + vogal temática) + flexão (desinência de modo e tempo + desinência de número e pessoa). Nessa perspectiva, os verbos são formados, a partir da junção entre um radical (responsável pelo significado principal do verbo), vogal temática (junto ao radical forma o tema) e as desinências (responsáveis pela flexão dos verbos). Basicamente, os verbos regulares são constituídos de uma parte estruturalmente invariável⁴, que é o radical, e de uma parte variável, que são as desinências, conforme destaca Monteiro (2002).

Segundo Villalva (2007) e Zanotto (2013), a maioria dos novos verbos é formada, principalmente, pelo processo de derivação. Contudo, Coelho (2003) questiona o valor morfológico atribuído à terminação em *-ar* em palavras que não apresentam um sufixo exposto, mas que são classificadas como resultantes de um processo de derivação sufixal. Ao pensarmos a formação de novos verbos, como objeto de estudo do presente artigo, *rushar, farmar, bugar* etc., os quais surgem no ambiente digital, questionamos se o

⁴ Nesse ponto, o termo “invariável” é aplicado para se referir ao comportamento apresentado pela raiz dos verbos regulares, uma vez que estas permanecem as mesmas, independente da flexão que lhes é empregada.

processo de verbalização é resultante da derivação sufixal e, no que tange à base lexical oriunda do inglês, se há relação entre significado do vocábulo na língua inglesa com as ações executadas nas partidas de jogos, que contribuiria para a escolha desses termos pelos jogadores. Diante disso, o presente artigo busca investigar as principais ocorrências de formações verbais em *-ar* cujas bases lexicais são provenientes do inglês, a partir do levantamento dos usos mais recorrentes durante as partidas de *Free Fire* na plataforma de *streaming Twitch*. Almejamos, através da descrição das ocorrências realizadas pelos usuários, trazer à luz alguns aspectos morfológicos e refletir sobre os possíveis fatores contextuais, linguísticos e não linguísticos, que possam ter engatilhado o uso desses verbos em detrimento de outras versões em português no ambiente do jogo eletrônico. Nessa perspectiva, na seção seguinte, discutiremos a respeito da constituição do universo *gamer* e os empréstimos linguísticos presentes na comunicação utilizada pelos jogadores.

2 O UNIVERSO *GAMER* E OS EMPRÉSTIMOS LINGUÍSTICOS

Para compreensão das formações verbais utilizadas pelos jogadores de *Free Fire*, é necessário conhecer a respeito do vasto universo dos jogos digitais, de modo a contextualizar como se constitui esse ambiente virtual e os membros que dele fazem parte. No que se refere ao aspecto linguístico, em razão de os verbos utilizados pelos jogadores possuírem base lexical do inglês, nesta seção, também será necessário trazer à tona o processo de empréstimo linguístico, em que uma palavra pertencente a uma determinada língua é adotada e adaptada para ser utilizada em outra língua (Valadares, 2014).

Para entrar nesse universo *gamer*, é preciso ter em mente que, desde as primeiras civilizações, o ser humano demonstra fascínio por jogos. Ainda que com tecnologias mais simples, como os de tabuleiro, cartas e dados, essas práticas já promoviam interação entre diferentes grupos e, muitas vezes, envolviam apostas e disputas sérias (Ramos, 2019; Filho, 2022). Com o tempo, o espírito competitivo e coletivo dos jogos se manteve, ganhando novas formas com os avanços tecnológicos. No universo *gamer* atual, marcado por constantes atualizações, surgiu também um vocabulário próprio, criado e compartilhado pelos jogadores como forma de pertencimento à comunidade (Ramos, 2019).

A criação do ENIAC (*Electronic Numerical Integrator and Calculator*)⁵, em 1946, marcou o início da era digital, embora sua função original fosse puramente matemática (Oliveira, 2001). Poucos anos depois, surgiu o primeiro jogo eletrônico registrado, *Tennis for Two*⁶, em 1958 (Amorim, 2006). Desde então, os jogos evoluíram significativamente, estando hoje disponíveis em diversos dispositivos móveis e oferecendo experiências complexas em gêneros variados, como MOBA (*multiplayer online battle arena*)⁷, MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)⁸ e FPS (*Frames per Second*)⁹ (GeekBlog, 2020). Os jogadores também se diversificaram, indo de iniciantes, chamados *noobs*¹⁰, até os *pro players*, que transformaram o ato de jogar em profissão (Cardozo, 2020).

Com a finalidade de abastecer esse público, existem empresas especializadas na criação de *games*, conforme mostram os dados obtidos por Cardozo (2020, s.p.): “Com 66,3 milhões de jogadores e receita de US\$1,3 bilhão em 2017, a indústria de games no Brasil tem consistentemente crescido”, divulgando esses materiais nas mais diferentes plataformas multimídias que vão desde revistas, canais de TV, *Twitch* e *Youtube*. Estes dois últimos são os principais responsáveis pela expansão dos conteúdos *gamers* na atualidade, contando com canais que acumulam milhares de inscritos, usuários em busca por qualquer informação relacionada aos jogos (Cardozo, 2020).

Nessa perspectiva, podemos entender que o universo *gamer* é constituído da relação que se constrói a partir de vários elementos que fazem parte da vida daqueles que se dedicam aos jogos: a categoria dos jogadores, os jogos e suas tipologias, os *consoles* (*videogames*, computadores, celulares etc.), campeonatos, *streamings*¹¹ e, como a língua está presente em todas as relações humanas, o vocabulário *gamer* naturalmente emerge durante as partidas de jogo. Este estudo tem por foco a plataforma de *streaming Twitch*, uma vez que esse ambiente virtual possibilita a forte presença de verbalizações provenientes do inglês, conforme se observa na imagem abaixo, retirada do *chat* de uma *live* no *Twitch*.

⁵ *Electronic numerical integrator and calculator*: Integrador numérico eletrônico e calculadora.

⁶ *Tennis for Two*: tênis para dois.

⁷ *Multiplayer online battle arena*: Arena de batalha online multijogador.

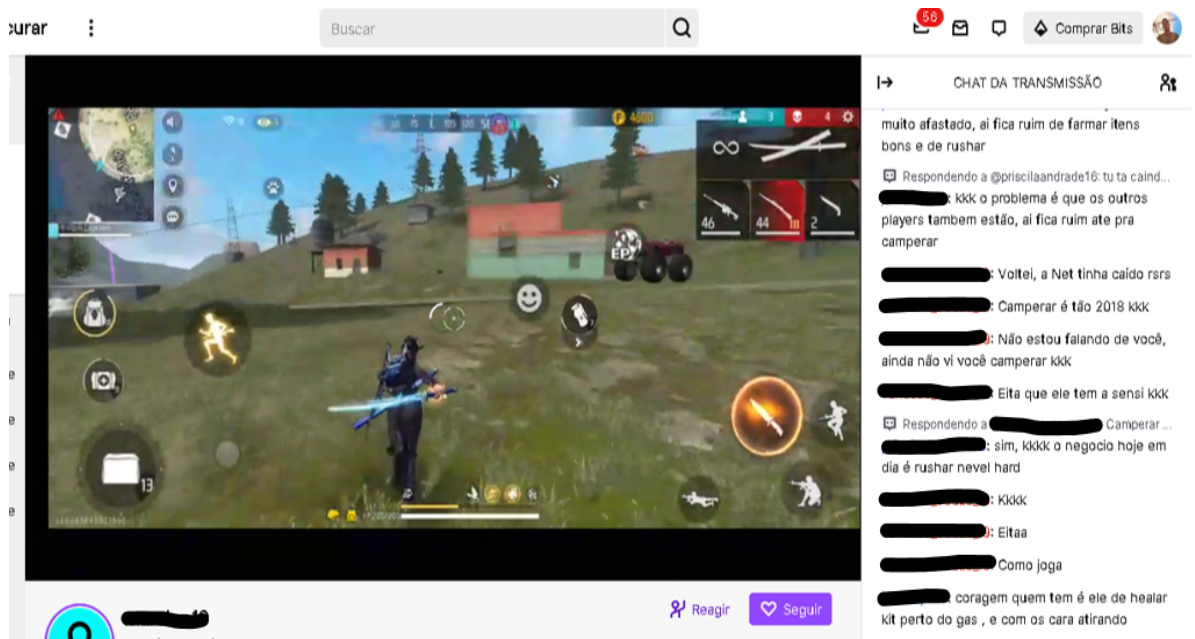
⁸ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*: Jogo de Interpretação de Papéis Online para Multijogadores em Massa.

⁹ *Frames per Second*: Quadros por segundo.

¹⁰ *Noob*: Alguém que acabou de começar a fazer algo, especialmente jogar um jogo de computador ou usar um tipo de software e, portanto, não sabe muito sobre isso.

¹¹ *Stream*: fluxo na informática que pode se referir a transmissão de conteúdo por meio de vídeos em tempo real.

Figura 1. *Streaming do jogo Free Fire e a presença de estrangeirismos e empréstimos*



Fonte: Elaboração própria a partir do *print* de tela.

Durante as partidas do jogo *Free Fire*, formações verbais, como: *rushar*, *farmar* e *camperar*¹², por exemplo, são comumente utilizadas tanto por jogadores quanto pelos usuários espectadores no *chat*. Essas formações apresentam bases lexicais pertencentes à língua inglesa: *rush*, *farm* e *camper*. Esse fenômeno, de acordo com Carvalho (2009), não ocorre de forma aleatória, mas obedece a aspectos linguísticos e não-linguísticos, como discutimos neste artigo.

Com base em Biderman (2001), as palavras estrangeiras ocorrem na língua pelo menos de duas formas: a primeira é quando um termo é adotado há muito tempo por nossa cultura, que passa a ser adaptado conforme os padrões fonéticos e ortográficos brasileiros, ou seja, passa por um processo de aportuguesamento (ou empréstimo linguístico)¹³, como, por exemplo, as palavras *club* (clube) e *drink* (drinque) (cf. Biderman,

¹² Ressaltamos também a presença da expressão “sensi” uma redução do termo “sensibilidade”, e que é formada pelo processo de truncamento, a presença desse, e assim como outros processos morfológicos, demonstra que o universo *gamer* possui uma riqueza linguística quando se trata da formação de novas palavras.

¹³ Cabe apontar que Lima *et al.* (2020) utilizam o termo ‘aportuguesamento’ para se referir aos vocábulos adotados de outra língua e que sofrem adaptações ao serem usados no PB, ou seja, em substituição ao termo “empréstimo”. Todavia, para essa pesquisa, optamos pelo uso do termo empréstimo linguístico, em conformidade com os estudiosos que serviram de fundamento teórico, assim como, pelo fato de esses novos

2001; Valadares, 2014). O segundo tipo é quando há uma incorporação da palavra com a sua grafia original, ou seja, a palavra adentra no vocabulário português, mantendo a mesma grafia do idioma de origem, a exemplo das palavras *hardware*, *show*, *check-up*, *site*, etc. (Valadares, 2014).

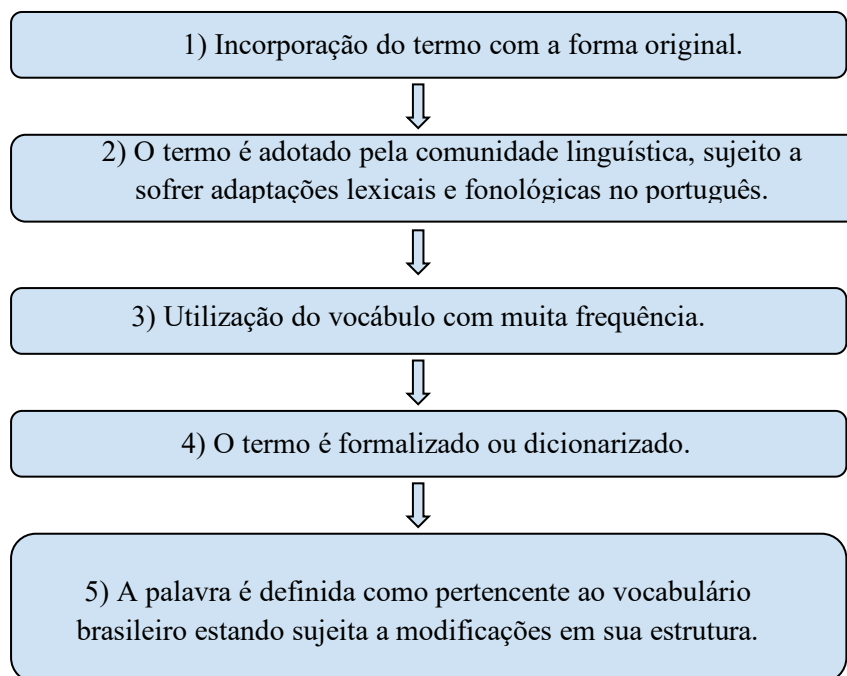
Nesse processo, observamos inovações vocabulares a partir do inglês, que posteriormente ganham uma versão aporuguesada, sobretudo quando estas não possuem uma tradução literal na língua portuguesa. Podemos evidenciar esse processo ao citar a palavra *rushar* muito utilizada pelos jogadores de *Free Fire*, originada da palavra *rush*, que, no uso cotidiano do inglês, significa “pressa” ou “correria”, mas, que, no jogo, se refere ao ato de atacar, movimentando-se rápida e agressivamente nas situações em que um jogador se depara com vários inimigos e precisa atacar para sobreviver.

De acordo com Gonçalves (2019), a utilização e a criação de construções morfológicas, como no exemplo de *rushar*, estão relacionadas principalmente à função de *rotulação* que ocorre quando “novas palavras aparecem para nomear invenções, fenômenos até então desconhecidos, conceitos diferentes ou, ainda, para cunhar tendências do mundo contemporâneo” (Gonçalves, 2019, p. 125). O autor complementa ao esclarecer que muitos desses novos fenômenos são nomeados na língua em que foram descobertos, resultando na apropriação do termo por outras línguas sendo que muitos passam por feições fonológicas e morfológicas pertencentes à língua-alvo (Gonçalves, 2019).

Em relação a esse processo, Carvalho (2009) aponta que a introdução de um termo de uma língua em outra consta de quatro etapas, a saber: 1) *Palavra estrangeira* (existente na língua A); 2) *Estrangeirismo* (usado na língua B); 3) *Empréstimo* (adaptação de qualquer tipo na língua B); 4) *Xenismo* (ausência de adaptação para a língua B). Os pontos 2 e 3 apresentados pela autora são relevantes para a presente pesquisa, visto que as verbalizações investigadas podem ocorrer em uma dessas etapas (Carvalho, 2009). Levando em conta essas etapas, Valadares (2014) propõe o processo de estrangeirismo no PB, conforme esquema a seguir.

trabalhos não apresentarem um elemento distintivo, além do estilístico, que justificasse o emprego do novo termo.

Figura 2. Etapas do processo de estrangeirismo (Valadares, 2014)



Fonte: Elaboração própria, a partir de Valadares (2014).

Seguindo Valadares (2014), sugerimos que os verbos do inglês usados pelos jogadores de *Free Fire* passaram por cinco etapas: 1) o verbo é incorporado na língua em sua forma original, para nomear um novo evento; 2) é adotado pela comunidade de jogadores; 3) é usado frequentemente conforme o jogo ganha adeptos; 4) pode ser formalizado no dicionário, embora nem todos os termos de inglês sejam incluídos no dicionário do PB; 5) o verbo é inserido no vocabulário do PB, podendo manter a forma original ou ser aportuguesado. A próxima seção trata do processo de formação de verbos que sustentam esses novos termos.

3 O PROCESSO DE FORMAÇÃO DE VERBOS

Ao longo desta seção¹⁴, discutimos, através de revisão bibliográfica, a respeito dos processos de formação de palavras em busca de observar quais estão envolvidos em torno da formação dos novos verbos, como *rushar* e *upar*.

A formação de novas palavras ocorre a partir de processos naturais da própria língua. Dentre esses processos, Zanotto (2013, p. 82) destaca dois principais: “a composição, que é a combinação de radicais, e a derivação, que é a combinação de radicais por meio de afixos”. A derivação, um dos processos mais produtivos na formação de palavras, ocorre pelo acréscimo de afixos (prefixos ou sufixos) a um radical. Com base em Zanotto (2013), é o processo em que a nova palavra é formada pelo acréscimo de afixos (prefixos e sufixos) ao radical, e que pode ser dividida em: prefixal, sufixal, prefixação e sufixação, parassintética, regressiva¹⁵. Complementando essa perspectiva, Villalva (2007, p. 102) ressalta que “os afixos são constituintes morfológicos que se caracterizam, basicamente, pelo facto de se associarem obrigatoriamente a uma base cujas propriedades são definidas pelos próprios afixos” (Villalva, 2007, p. 102). Essa propriedade pode ser vista ao analisarmos a palavra *preguiçoso* em que temos o afixo -oso, que se junta a uma base nominal (Villalva, 2007).

Segundo Silva e Koch (2007, p. 39), duas condições precisam ser preenchidas para que haja um processo de derivação de novos verbos, são elas: “a possibilidade de depreensão sincrônica dos morfemas componentes”, e a segunda condição é “a possibilidade de o afixo, como forma mínima, estar à disposição dos falantes nativos, no sistema, para a formação de novos verbos derivados” (Silva; Koch, 2007, p. 39). Esses aspectos estão relacionados ao poder de criação que alguns morfemas (como o sufixo verbal -ar) têm na língua e que permite ao falante formar novas palavras. Isso significa que os usos linguísticos em um contexto sócio-histórico são plenamente reconhecíveis pelos falantes, os quais, em sua competência intuitiva, identificam e aplicam os morfemas mais

¹⁴ Neste artigo, adotamos a seguinte nomenclatura: 1) “morfe” para referir-se à menor unidade portadora de significado (em vez de “morfema”); 2) “sufixo verbalizador” para os afixos que formam verbos (ex.: -ar em *rushar*); “Derivação” para o processo geral de formação de palavras, e “derivacional” para propriedades específicas desse processo.

¹⁵ É válido ressaltar a existência de uma discussão no campo da morfologia, sobre o enquadramento da derivação regressiva, pois diferentemente dos demais tipos de derivação em que há o acréscimo de afixo à base, na derivação regressiva, ocorre a retirada deste elemento. Outro tensionamento diz respeito à direcionalidade da formação de palavras por processo regressivo. De acordo com Basílio (1980), os nomes derivam de verbos, não o contrário, como por exemplo, em *ajuda* > *ajudar* apresentado pela autora.

produtivos e disponíveis em sua língua (Chomsky, 1978)¹⁶. Esse fenômeno pode ser observado, por exemplo, na criação de novas formações verbais na plataforma *Twitch*.

Villalva (2007, p. 27) associa a produtividade na formação de palavras à frequência de uso dos processos morfológicos, destacando dois fatores determinantes: (1) a existência de afixos concorrentes com propriedades semelhantes - como as terminações verbais *-ar*, *-er* e *-ir* - e (2) o fenômeno do bloqueio morfológico. Este último é ilustrado pelo par **construção/construir*, em que a primeira forma é bloqueada pela existência da segunda, ao contrário do que ocorre com *destruição/destruir* (Villalva, 2007). Contudo, Rocha (1998) questiona se tal caso configura efetivamente bloqueio morfológico, propondo que se trate antes de um bloqueio pragmático, como atesta o exemplo **denteiro*, lexicalmente bloqueado por *dentista*.

Dentre os processos de derivação, o sufixal é um dos recursos mais utilizados na língua portuguesa para a criação de novos verbos (Zanotto, 2013; Kehdi, 2003; Basílio, 2011), como em *telefonar*, derivada do substantivo *telefone*, que possui sua estrutura *telefon* (rad) + *ar* (suf). Autores como Laroca (1994), Monteiro (2002) e Sandmann (1992) identificam propriedades fundamentais dos sufixos que determinam seu comportamento nos processos de formação lexical. Entre essas propriedades, destacamos a capacidade de alterar a classe gramatical da base à qual se ligam (Sandmann, 1992).

Em acréscimo a essa perspectiva, Laroca (1994) aponta a tripla função exercida pelos sufixos: a classificatória, a derivacional e a flexional. A primeira diz respeito à função que exerce a vogal temática, que, segundo a pesquisadora, funciona como índice seletor dos alomorfes modo-temporais, possibilitando a classificação do verbo nas três conjugações em verbalizações, foco da presente pesquisa. Para segunda função, são válidas as palavras de Zanotto (2001, p. 41): “a função dos sufixos derivacionais é acrescentar ao elemento básico uma ideia secundária (derivação) ou enquadrar a palavra em uma das classes gramaticais: às vezes, as duas coisas juntas” (Zanotto, 2001, p. 41). Em outras palavras, a formação de um novo vocábulo e a mudança na classe gramatical são as principais características dos sufixos derivacionais. A terceira função refere-se aos sufixos flexionais que, segundo Zanotto (2001), estão relacionados às desinências responsáveis por flexionar a palavra de acordo com o contexto sintático em que será

¹⁶ Noam Chomsky (1978) foi o primeiro a utilizar o termo e a reconhecer a competência linguística do falante no uso intuitivo da língua.

empregada, não havendo, assim, a criação de um novo vocábulo, nem a mudança na classe gramatical.

Câmara Jr. (1970) aponta alguns traços que contribuem para a identificação de alguns aspectos distintivos entre os processos de derivação e de flexão¹⁷: o primeiro diz respeito à regularidade, pois, segundo o autor, os morfes flexionais se comportam de maneira regular e sistemática, enquanto os morfes derivacionais são irregulares e assistemáticos. Logo, a derivação pode aparecer para uma palavra e falta para outra que possui forma e propriedade morfológica semelhante, como no caso de *limão* que vira *limoal*, porém *mamão* não vira *mamoal*, exemplos apresentados por Rocha (1998), ou seja, o morfe *-al* se comporta de maneira irregular para um mesmo grupo de palavras (Câmara Jr., 1970; Rocha, 1998; Silva, 2007).

O segundo traço apontado por Câmara Jr. (1970) se refere à opcionalidade atribuída aos morfes derivacionais, uma vez que não há um contexto ou construção sintática que obrigue a utilização de um determinado morfe derivacional. Logo, não há um contexto sintático que obrigue o uso da palavra *folhear*, sendo que podemos usar a expressão “percorrer as folhas”. O terceiro aspecto diz respeito à não-concordância dos morfes derivacionais, visto que esses não são exigidos pela natureza da frase, como ocorre com os morfes flexionais (Câmara Jr., 1970; Rocha, 1998; Silva, 2007).

Mais especificamente sobre as formações em *-ar*, *-er* e *-ir*, Basílio (2011) defende que essas exercem a função de sufixo verbal ou sufixo verbalizador, isto é, afixos que se unem ao radical de um adjetivo ou substantivo para formar um novo verbo. Essa linha de pensamento pressupõe que os morfes *-ar*, *-er* e *-ir*, localizados após o radical, assumem o caráter de sufixo e asseguram o processo de derivação da palavra.

Em uma segunda proposta, ainda sobre a discussão da formação de verbos, Monteiro (2002) traz a ideia de que, em casos como *tardar*, estaríamos diante de um caso de derivação por *sufixo zero*.

Refletindo sobre esse exemplo, é inevitável afirmar que se trata de um derivado do substantivo *tarde*. Contudo, a marca derivacional do verbo não é a terminação *-ar*, pois esta é constituída da vogal temática e da desinência de infinitivo. Deve-se, por

¹⁷ Com base em Villalva (2007), a flexão é um processo utilizado para especificar morfológica e sintaticamente de modo a garantir o aspecto categorial do radical. A autora complementa que “a flexão assegura a concordância em pessoa-número com o sujeito, a concordância modo-temporal que assegura a gramaticalidade sintática e restringe o universo de possibilidades de interpretação semântica das frases” (Villalva, 2007, p. 152).

consequente, admitir que, entre o semantema [tard] e o índice temático [a], existe um sufixo zero (Ø) que caracteriza realmente o processo derivativo. (Monteiro, 2002 p.153).

A classificação morfológica da terminação *-ar* é compreendida pelo autor como vogal temática e desinência, de forma que a derivação é marcada por um morfe zero. Monteiro (2002) propõe que, em casos como *florar*, a derivação se daria por um morfe zero (Ø) posicionado entre o radical e a vogal temática (flor + Ø + ar), explicando assim o processo de verbalização mesmo na ausência de um sufixo foneticamente realizável (Monteiro, 2002). Reforçando essa proposta, Coelho (2003) destaca que formações como *tardar* e *perfumar* não seriam consideradas como um mero processo de derivação sufixal, visto que nenhum desses morfes possui o caráter derivativo, mas flexional.

Uma terceira via de raciocínio gira em torno do valor mórfico atribuído à vogal temática diante da ‘falta’ de um sufixo expresso, em alguns casos entendidos como derivação sufixal é proposto por Rio-Torto (1994, p. 360), como se observa a seguir: “[...] a Vogal Temática é um operador derivacional sempre que não estão em jogo outros segmentos que, à direita da base, assegurem a relação derivacional. Quando estes estão presentes ela tem o estatuto de mero integrador paradigmático”. Ou seja, para a autora, em verbos como *florar*, *perfumar* e *tardar*, o morfe *-a* tende a assegurar o aspecto derivacional, assumindo a posição sufixal do processo de formação da nova palavra, enquanto que o *-r* é o morfe responsável por assegurar a infinitividade do verbo (Rio-Torto, 1994).

Como demonstrado, há diferentes abordagens teóricas para explicar o estatuto morfológico da terminação *-ar* quando atua como marcador derivacional na ausência de um sufixo foneticamente realizável. Coelho (2003), por exemplo, diz que, em certos casos de formações verbais, não há derivação sufixal, em razão da “ausência” de um sufixo expresso, como observamos nas formações como *rushar*, *farmar* e *dropar*. Todavia, devemos nos ater ao fato de que a terminação *-ar* se constitui um morfe verbal capaz de sustentar o processo derivativo dos novos verbos de base de língua inglesa, conforme defende Rio-Torto (1994). Nesse ponto, corroboramos a ideia de Rio-Torto (1994, p. 360) de que a vogal temática pode funcionar como operador derivacional na ausência de outros morfes derivacionais que assegurem o processo de formação de novos verbos no PB. Na

próxima seção, apresentamos as etapas metodológicas utilizadas para a obtenção dos dados dessa pesquisa.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para esta pesquisa, adotamos a abordagem qualitativa do tipo exploratório-descritiva, que consiste na junção do método exploratório (levantamento de bibliografias, pessoas e outras fontes que possuem domínio sobre o tema) com o descritivo (a partir da identificação é feita uma descrição do fenômeno, corroborando com os pressupostos teóricos levantados) (cf. Paiva, 2019). Nessa perspectiva, inicialmente, efetuamos um processo de busca dos verbos em *-ar* em português com base lexical em inglês, utilizados por jogadores de *Free Fire* na plataforma *Twitch*. Os dados foram obtidos a partir do registro de conversas de jogadores e internautas no *chat* de *lives* de *Free Fire* no *Twitch*. De acordo com o site www.twitch.tv, o *Twitch* é uma plataforma de *streaming* que tem como objetivo a transmissão de partidas de jogos das mais diversas variedades, que vão da categoria amador até mesmo a exibição de campeonatos internacionais. A plataforma conta com um *chat* que funciona em tempo real ao da transmissão e que fica armazenado após o encerramento, o que possibilita a busca, identificação e registro das conversas dos jogadores.

As *streamings* selecionadas são de partidas do jogo *Free Fire*, jogo do gênero *battle royale*¹⁸ (batalha real) que combina exploração, procura por equipamentos e armas como meio para sobreviver (Corrêa, 2021). Diante do exposto, obtivemos os dados de acordo com as etapas a seguir:

- 1) Assistimos a uma hora (a partir de seu início) de 20 *lives* de partidas do jogo *Free Fire* na plataforma *Twitch*, totalizando 20 horas. Escolhidas de modo aleatório para o não comprometimento dos dados, as *lives* foram transmitidas entre 02/01/2023 e 31/03/2023;
- 2) Levantamos todos os novos verbos em *-ar* originados do inglês, utilizados pelos jogadores de *Free Fire* nessa plataforma;

¹⁸ *Battle royale* consiste em unir um grande grupo de jogadores que ficam confinados em um mesmo espaço e precisam ir em busca de equipamentos e de armas, com somente um jogador ou uma equipe saindo como sobrevivente e, conseqüentemente, vencedor da partida (Povoleri, 2021).

- 3) Ao encontrar os verbos, efetuamos um registro fotográfico (*screenshot*) do momento em que a mensagem foi exibida no *chat*;
- 4) Criamos uma tabela com os verbos e suas frequências, além de um quadro detalhando verbos do inglês, suas formas, significados e usos no *Free Fire*, analisando sua adaptação ao contexto do jogo;
- 5) Analisamos morfológicamente cada um desses verbos, em vistas à descrição e reflexão sobre o processo de formação verbal possivelmente empregado pelos *gamers*.

Na seção a seguir, apresentamos os resultados do levantamento das formações verbais e prosseguimos à descrição e à análise.

5 DESCRIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Esta seção tem como objetivo apresentar e analisar os dados obtidos, a partir da observação de interações entre jogadores durante partidas de *Free Fire*, transmitidas na plataforma *Twitch*. A investigação concentra-se no uso de verbos terminados em *-ar*, oriundos do inglês e incorporados ao PB, considerando sua frequência e ocorrência no *corpus* analisado. Além da descrição quantitativa, serão examinados os sentidos atribuídos a esses verbos no contexto em que foram empregados, com vistas a compreender seus significados e usos em situações comunicativas específicas.

A frequência do empréstimo linguístico, de acordo com Alves (1988), é um dos critérios para a aceitabilidade da palavra no PB. Em razão disso, na Tabela 1, a seguir, apresentamos a quantidade de ocorrências e de frequência das formas verbais oriundas do inglês, que foram identificadas após o levantamento dos dados na plataforma *Twitch*.

Tabela 1. Quantidade/Frequência de *tokens*¹⁹ no levantamento em 20h de *lives* na Plataforma Twitch

Verbos oriundos do inglês	Quantidade/frequência
Rushar/ Rushando/ Rushou	44 /41,9%
Healar	15/14,2%
Upar	12/11,4%
Camperar / Camperava / Camperando	13/12,4%

¹⁹ *Tokens*: “refere-se ao número de ocorrências de uma palavra, isto é, as repetições de mesmas palavras contadas como itens separados no total” (Bauer, 2001, p. 47 *apud* Gonçalves, 2009, p. 132).

Farmar / Farmou	11/10,5%
Bugar / Bugou	4/3,8%
Quitar	3/2,8%
Dropar / Dropei	2/1,9%
Logar	1/0,9%
Total	105 registros

Fonte: Elaboração própria.

Na Tabela 1, destacamos o número de *tokens* registrados de verbos no infinitivo, a saber: *rushar* (38); *healar* (15); *upar* (12); *camperar* (11); *farmar* (10); *bugar* (3); *quitar* (3); *logar* (1) e *dropar* (1)²⁰. O verbo *rushar* foi o mais produtivo dentre todos os dados verbais, correspondendo a 41,9% das ocorrências. Isso se deve ao fato de representar um estilo de jogo baseado em ataques rápidos e dinâmicos, exigindo agilidade e tomada de decisão imediata, o que se tornou uma “tendência”, nos termos de Gonçalves (2019), entre os jogadores de *Free Fire*. Em contraste, *camperar*, que também se trata de um estilo de jogar, porém mais lento e defensivo, não foi frequente nos dados levantados, sendo identificados apenas 13 *tokens*. Essa tendência à rejeição ao movimento de *camperar* é evidenciada em um dos comentários coletados: “*camperar* é tão 2018”, ou seja, a expressão é possivelmente vista como ultrapassada pelos jogadores, e, portanto, pouco utilizada.

Observamos que os verbos no infinitivo representam 89,52% (94 ocorrências) de um total de 105 registros. Formas verbais finitas aparecem com menor frequência (10,48%): cinco em gerúndio (*camperando*, *rushando*), quatro na 3ª pessoa do singular do pretérito perfeito (*farmou*, *bugou*, *rushou*), um na 1ª pessoa do singular (*dropei*) e um na 3ª pessoa do plural do pretérito imperfeito (“os cara *camperava*”).

Durante a coleta dos dados, buscamos formas verbais com radicais do inglês com as terminações da segunda e terceira conjugação (-er/-ir), contudo não foram identificadas ocorrências desse tipo nas 20 *lives* observadas. Acreditamos que este fato estaria relacionado à questão da alta produtividade que a terminação -ar possui para a criação de novas palavras no PB (Villalva, 2007). Nesse ponto, a compreensão é que o vocábulo da língua inglesa é inicialmente adotado pelos jogadores (estrangeirismo), depois, através

²⁰ O significado dos verbos presentes na tabela (1) será apresentado a seguir no Quadro 1.

do processo de derivação, transformado em verbo no infinitivo (acréscimo do -ar), e só então flexionado de acordo com o contexto sintático de uso, completando o processo de empréstimo linguístico.

O Quadro 1 apresenta os verbos de origem inglesa identificados no *chat* das *lives*, suas estruturas, exemplos de uso contextualizados, o significado dos verbos em inglês e o sentido que assumem no jogo *Free Fire*.

Quadro 1. Descrição das formas dos verbos de base do inglês e com a terminação em -ar

Formações verbais com radicais da língua inglesa	Formas encontradas	Significado e categoria do vocábulo no inglês	Sentido no jogo <i>Free Fire</i>
Rushar	<i>Rushou rushando rushar</i>	Do inglês ' <i>rush</i> ', verbo que tem por significado (1) 'correr', (2) 'ir ou fazer algo muito rapidamente', (3) 'apressar' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	O Termo é utilizado para definir estilo de jogada em que o jogador está sob pressão, ou seja, cercado de inimigos e precisa atacar rapidamente com a maior velocidade e agressividade possível (Simec, 2014).
Healar	<i>Healar</i>	O verbo ' <i>heal</i> ' do inglês tem por significado 'curar', possui também como significados: 'cicatrizar', 'curar alguém ou algo' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Refere-se ao movimento que o jogador utiliza itens para curar e recuperar a vida do personagem ou do parceiro após sofrer muito dano. No caso do <i>Free Fire</i> , basta que o jogador se aproxime do companheiro e ative o item de cura para recuperar a vida e colocá-lo de volta ao jogo (Leite, 2022).
Upar	<i>Upar</i>	Termo do inglês ' <i>up</i> ', que é um <i>advérbio</i> da língua inglesa, e tem por tradução (1) 'acima', mas pode ser compreendido também como <i>verbo</i> : (2) 'subir'; (3) 'aumentar' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Avançar de nível ou subir patente no jogo, após acumular uma determinada quantidade de experiência (pontos) que é fornecido ao terminar uma partida (Leite, 2022).
Bugar	<i>Bugar Bugou</i>	Do inglês ' <i>bug</i> ', <i>substantivo</i> que significa 'erro', 'falha', 'defeito', principalmente quando se refere a problemas na área da computação (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Comportamento ou jogada considerada anormal/ irregular também é muito utilizada quando ocorre algum erro inesperado no gráfico do jogo (Leite, 2022).

Farmar	<i>Farmar Farmou</i>	Do inglês ' <i>farm</i> ', o <i>substantivo</i> tem por significado 'fazenda', mas pode ser também relacionada a 'cultivo' e 'agricultura', assim como o <i>verbo</i> 'cultivar' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Refere-se ao ato de coletar ou juntar determinado item, ex: <i>ouro, diamantes e bilhetes</i> (Leite, 2022).
Camperar	<i>Camperar Camperava Camperando</i>	Do inglês ' <i>camper</i> ', <i>substantivo</i> que tem por significado: <i>campista</i> , pessoa que fica em uma barraca ou em um acampamento de férias. Além disso, também funciona como <i>verbo</i> 'camper' significa <i>acampar</i> (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Termo utilizado para se referir ao estilo de jogar em que o personagem fica parado em um lugar, geralmente escondido, e equipado do armas de longa distância, efetuando disparos contra outros jogadores que se aproximam (Almeida, 2019).
Dropar	<i>Dropar Dropei</i>	O <i>verbo</i> do inglês ' <i>drop</i> ' significa 'derrubar', 'deixar que algo caia' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Ato de descartar ou deixar um equipamento (armas, itens de cura, coletes, capacetes e etc.) cair (Leite, 2022).
Quitar	<i>Quitar</i>	Do inglês ' <i>quit</i> ', <i>verbo</i> que significa 'desistir'. Pode ser encontrada em contextos com o sentido de 'parar de fazer algo ou sair de um lugar' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Termo usado para os jogadores que saem/ abandonam das partidas em grupo quando abatidos, negando pontos para a equipe (Simec, 2021).
Logar	<i>Logar</i>	Do inglês ' <i>log</i> ', <i>substantivo</i> que tem por significado 'registro' (Cambridge, 2023; Collins, 2023; Oxford, 2023).	Corresponde ao ato de se conectar/entrar no jogo (Simec, 2021).

Fonte: Elaboração própria.

Os exemplos (1a-c), a seguir, referem-se aos verbos *rushar*, *upar* e *camperar*, a fim de demonstrar as diferentes classes de palavras no inglês que serviram de base para as formações verbais em foco:

- (1) a. "vish, os cara caíram longe demais, nao da nem pra **rushar** direito."
 b. "as vezes a garena mendiga pra dar pontos, demora um seculo pra **upar**".
 c. "Não estou falando de você, ainda não vi você **camperar** kkk".

Em (1a), o verbo *rushar* é formado a partir da junção do verbo *rush* (correr), que, na língua inglesa, se trata de um verbo pleno, acrescido da terminação em *-ar* do português. Em (1b), observa-se o advérbio *up* (acima) ou verbo *up* (aumentar/subir) acrescido da terminação *-ar*. Enquanto em (1c), o verbo *camperar* constitui-se da junção do substantivo *camper* (campista) ou do verbo *camper* (acampar) com acréscimo da terminação *-ar*. Nos casos em questão, os vocábulos no inglês podem ser tanto verbos quanto de uma classe gramatical distinta, devido à multifuncionalidade de usos dos vocábulos em inglês (Schütz, 2018). Logo, nesse ponto, entendemos que, embora as palavras que serviram de radical sejam verbos, substantivos ou advérbios na língua inglesa, algumas delas (*upar*, *bugar*, *farmar*, *camperar*, *logar*) sofrem a mudança da classe gramatical da palavra derivada com relação a base lexical (*up*, *bug*, *farm*, *camper*, *log*), a partir das regras dos processos de formação de palavras pertencentes ao PB, passando a ser usadas como verbos.

Outro aspecto identificado nos dados é que os vocábulos em questão possuem estrutura silábica bem comuns no PB, correspondente ao padrão CVC (consoante + vogal + consoante) como no caso da formação verbal *up*, em (1b), que possui a estrutura vogal + consoante, e *log* e *bug* (2a) e (2b), que possuem a estrutura consoante + vogal + consoante.

- (2) a. “Sabe o negocio de **logar**”
b. “Fui **logar** e já começou **bugar** tudo no cel”

Em (2), os verbos *logar* e *bugar* são formados pela união dos radicais do inglês *bug/log* e a terminação *-ar*. Uma possibilidade de explicação é que as estruturas silábicas dos radicais de base do inglês levantados poderiam ter facilitado a criação do constituinte vocabular formado pela base lexical do inglês e a terminação em *-ar* (Souza Silva; Barboza, 2018). Esse padrão pode ser relevante, uma vez que a estrutura silábica permite o processo de verbalização, sem que se “viole” as regras naturais que constituem a língua portuguesa.

Outrossim, observando o Quadro 1, também foram identificadas algumas formas flexionadas, conforme os exemplos em (3a-b).

- (3) a. “*farmou* gold pakas 2kk em mano”
b. “ontem fui *dropar* uma arma e *dropei* a errada, quando fui pegar levei um capa”

Trata-se da forma flexionada do verbo *farmar*, através do morfe de terceira pessoa do pretérito perfeito, realizada (-ou), em concordância com sujeito. No exemplo (3b), a flexão verbal está presente também, *dropei*, forma flexionada do verbo *dropar*, sendo utilizada na primeira pessoa do pretérito perfeito (presença do morfe flexional -ei), em paralelismo com a parte anterior da frase *ontem fui dropar uma arma [...]*. Observamos, portanto, que, havendo a necessidade sintática e morfológica de empregar o verbo, embora em menor frequência se comparado às ocorrências encontradas no infinitivo, os exemplos em (3a-b) demonstram que esses verbos podem ser reconhecidos pelos jogadores de *Free Fire* como verbos possíveis na língua portuguesa, ou seja, não violam as regras gramaticais de construção de palavras no PB, uma vez que os falantes os flexionam para adequá-los morfológicamente a determinado contexto sintático, de acordo com a necessidade do uso linguístico.

Esse aspecto da flexão verbal é um ponto importante, tendo em vista a alta frequência dos dados de verbos no infinitivo em -ar e, como se observa no Quadro 1, nem todos os verbos aparecem de forma flexionada. Uma possível explicação para a pouca ocorrência de formas flexionadas pode ser a transferência do uso dessas expressões a partir da língua inglesa, tendo em vista que a realização das formas de infinitivo, tempo, modo e aspecto e número e pessoa nem sempre se realiza através de morfologia verbal como no português (com exceção do *past tense -ed* e do *present tense -s* na terceira pessoa do singular, por exemplo). De acordo com Althenberg e Vago (2010), a forma infinitiva do verbo no inglês (*infinitive verbs*) é representada por meio do acréscimo do *to* antes do verbo: *We came here to work, not to play* (Vimos aqui para trabalhar, não para brincar).

Ao observarmos os significados das palavras presentes no Quadro 1, as quais serviram de base para a construção dos novos verbos no PB, uma questão emerge sobre as razões da escolha do jogador ao adotar uma expressão proveniente do inglês, mesmo já havendo verbos correspondentes com semântica similar no português, conforme observamos em (4a-b).

- (4) a. “ta demorando muito de soltar gelo pra *healar* kit, mas ta suave”

b. “eu te entendo kkkk, ja teve vez de eu quase **quitar** da partida pra não quebrar o cell de raiva”

No exemplo em (4a), temos presente a expressão *healar*, formada pela junção do verbo *heal* com a terminação verbal *-ar*, que é utilizada pelos *gamers* para referir-se ao movimento em que o jogador utiliza itens para curar e recuperar a vida do personagem ou parceiro após sofrer muito dano. No caso do *Free Fire*, basta que o jogador se aproxime do companheiro de partida e ative o item de cura, para recuperar a sua vida e colocá-lo de volta ao jogo. No exemplo, o verbo origina-se da junção do vocábulo *heal* com a terminação em *-ar*. No entanto, ao buscar o significado do morfe lexical base *heal* no dicionário *Oxford* (2023), trata-se de um verbo que tem por significado ‘curar’, podendo ser entendida também como ‘cicatrizar algo’ ou ‘curar alguém’, ou seja, a palavra criada já possui um correspondente linguístico no PB.

O mesmo acontece quando observamos a expressão *quitar* (4b), formada pela junção do verbo *quit* com a terminação verbal *-ar*, que é usada pelos *gamers* em situações em que os jogadores saem/abandonam a partida. Contudo, assim como se verifica em (3b), a palavra *quit*, que tem por significado ‘desistir’ no português, podendo ser empregado através de correspondente linguístico em português, como a expressão ‘sair de algum lugar’ ou ‘parar de fazer algo’.

Em ambos os casos, os verbos utilizados com morfes lexicais base *heal* e *quit* do inglês poderiam ser trocados por outros verbos em português e, ainda assim, haveria uma sentença gramatical, conforme demonstrado em (5a-b), a seguir.

- (5) a. “ta demorando muito de soltar gelo pra **curar** kit, mas ta suave”
b. “eu te entendo kkkk, ja teve vez de eu quase **desisti** da partida pra não quebrar o cell de raiva”.

Os exemplos em (5) conduz à reflexão sobre a razão de os jogadores não optarem por usar verbos do português como *curar* e *desistir*, respectivamente, mas por suas contrapartes em inglês. Ao se comparar o significado e a categoria do vocábulo no inglês, com o significado do uso do verbo no jogo *Free Fire* (Quadro 1), evidenciamos a função da *rotulação* apontada por Gonçalves (2019), uma vez que esses termos são criados com o

intuito de nomear fenômenos novos ou tendências presentes em determinado contexto, sob o pretexto de que as palavras já existentes na língua não conseguiram abarcar toda carga semântica que o fenômeno possui. Observando o uso dos verbos na presente pesquisa, assumimos que a *rotulação*, nos termos de Gonçalves (2019), das inovações verbais encontradas no presente trabalho, com base no inglês, possivelmente se deve ao aspecto da ação virtual/abstrata em decorrência do ambiente digital onde são utilizados, contrariamente ao ambiente concreto/real. A exemplo do verbo *quitar*, utilizado exclusivamente para se desistir do jogo em ambiente virtual. É provável que o mesmo verbo não se aplicasse com o mesmo uso em um jogo de tabuleiro, a exemplo da uma expressão “vou quitar desse jogo de xadrez”, que talvez pudesse soar estranha aos interlocutores. Além disso, embora os exemplos em (5) demonstrem as possibilidades em português, a versão dos verbos em inglês parece adquirir um uso mais específico em contextos virtuais, o que explicaria a preferência dos *gamers* por produzir os verbos de base lexical estrangeira em vez da sua versão em português.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto ao longo desta pesquisa, percebemos que os verbos no infinitivo *-ar* apresentam alta produtividade (Villalva, 2007) no PB, independentemente de a base lexical ser oriunda de outra língua, nesse caso, o inglês, e que a adoção e adaptação de palavras de uma língua em outra é resultante do processo de empréstimo linguístico.

No que tange ao aspecto semântico, entendemos que os verbos encontrados nas partidas de *Free Fire* apresentam aproximação semântica com a base lexical no inglês e com ações executadas nas partidas, e que, embora alguns dos verbos já sejam encontrados em dicionários *online* do PB, alguns deles apresentam significados diferentes dos encontrados nas partidas de *Free Fire*. Essa diferença se dá principalmente pelo aspecto da ação virtual/abstrata desses verbos em razão da *rotulação* apontada por Gonçalves (2019).

Referente à questão morfológica, embora haja esse questionamento quanto à terminação *-ar* em palavras sem sufixo expresso na formação verbal, entendemos que a derivação é o processo de formação de palavras responsável pela criação dos novos

verbos em *-ar* encontrados nos *chats* de *streamings* de *Free fire* na *Twitch*, por meio da vogal temática como operador derivacional, nos termos de Rio-Torto (1994), da seguinte forma: na terminação *-ar*, a vogal temática *-a* assume o papel derivacional sempre que não há um sufixo expresso à direita do radical, enquanto *-r* é responsável por marcar o verbo na forma infinitiva. Assim, os verbos passam primeiramente pelo processo de derivação, e, posteriormente, são flexionados sistematicamente de acordo com a exigência do contexto sintático de uso. O surgimento de novos verbos como empréstimos no PB de base lexical de língua inglesa, olhando para os princípios de Câmara Júnior (1970), nasce de um processo irregular e opcional, visto que no PB há correspondentes linguísticos para os termos.

Ressaltamos que alguns aspectos da plataforma *Twitch*, utilizada para a coleta de dados, resultou em limitações da metodologia empregada, como é o caso da atualização das políticas de privacidade e direitos de imagem dos jogadores, visto que alguns desses utilizavam ferramentas de bloqueio em casos de divulgação ou gravação de imagens das *lives*, o que nos limitou a utilizar apenas os *chats* e não as gravações em vídeo, como inicialmente foi planejado.

Além disso, salientamos que algumas das perguntas desenvolvidas ao longo desta pesquisa ainda não foram respondidas, como os aspectos semânticos formais que viabilizam a formação dos novos verbos no *Free Fire*, a partir dos radicais do inglês e qual a interpretação dos falantes desses radicais (se nome ou se verbo) para criação dos novos verbos. Diante disso, é necessária uma investigação mais aprofundada sobre a temática da formação de verbos a partir do inglês em estudos futuros, assim como a ampliação de *corpus*, em busca de novas formações verbais em outros jogos.

Por fim, destacamos a importância da realização de estudos voltados para a linguagem utilizada pela comunidade *gamer*, uma vez que vivemos em um período em que a maioria das crianças e jovens tem em suas mãos aparelhos tecnológicos que os mantêm conectados 24 horas dentro dessas plataformas, trazendo inovações linguísticas para o PB.

O presente estudo das formações verbais contribui tanto para o enriquecimento dos estudos morfológicos do PB, ao mobilizar teorias para a explicação do fenômeno e ao descrever os novos empréstimos linguísticos em ambientes de jogos quanto para aspecto prático, estudos como este contribuem para o despertar do interesse dos profissionais e

graduandos das Letras para que estes produzam novas pesquisas sobre ferramentas e plataformas que estão na palma de suas mãos, e articulem esse conhecimento na sala de aula de língua portuguesa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, G. L. **Como camperar no Free Fire? Veja dicas para jogar o Battle Royale**. Techtudo, 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/10/como-camperar-no-free-fire-veja-dicas-para-jogar-o-battle-royale.ghhtml25>. Acesso em: 13 de abril de 2025.
- ALTHENBERG, E. P.; VAGO, R. M. **English Grammar: Understanding basics**. Cambridge University Press, 2010.
- ALVES, I. M. **Empréstimos lexicais na imprensa política brasileira**. Alfa, São Paulo, n. 32, p. 1-14, 1988.
- AMORIN, A. **A origem dos jogos eletrônicos**. USP, 2006.
- AURÉLIO: **Dicionário de língua portuguesa**. Editora Positivo, 2023. Disponível em: https://play.google.com/store/apps/details?id=br.com.editorapositivo.aurelio&hl=pt_BR&gl=US&pli=1. Acesso em 13/07/2024.
- BARBOSA, H. G. **Procedimentos técnicos da tradução: uma nova proposta**. 2. e. Campinas: Pontes, 2004.
- BASÍLIO, M. **Estruturas lexicais do português: uma abordagem gerativa**. Petrópolis: Vozes, 1980.
- BASÍLIO, M. **Formação e classes de palavras no português do Brasil**. – 3. ed. – São Paulo: Contexto, 2011.
- BAUER, L. **Morphological productivity**. Cambridge university press, 2001.
- BECHARA, E. **Gramática escolar da língua portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2010.
- BIDERMAN, M. T. C. **Teoria linguística: teoria lexical e linguística computacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CÂMARA JR, J. M. **Estrutura da língua portuguesa**. 36. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1970.
- CAMBRIDGE DICTIONARY ONLINE. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <http://dictionary.cambridge.org>. Acesso em: 13 de abril de 2025.
- CARDOZO, M. L. **Consumo de conteúdos e o tempo acelerado dos games**. In: FERRARI, P. (org). Nós: Tecnoconsequências sobre o humano. Porto Alegre, RS: Editora Fi, 2020. p. 145-161 Disponível em: <https://www.editorafi.org>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

CARVALHO, N. **Empréstimos linguísticos na língua portuguesa**. São Paulo: Cortez, 2009.

CHOMSKY, N. **Aspectos da teoria da sintaxe**. Armênio Amado Ed., Coimbra, 1978.

COELHO, C. C. A. **Formação de verbos em -ar em português**. 2003. Master Thesis — [s. n., s. l.], 2003. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/13387>. Acesso em: 15 de dezembro de 2023.

COLLINS ONLINE ENGLISH DICTIONARY. London: Collins, 2023. Disponível em: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

CORRÊA, J. **Quem criou o Free Fire? Curiosidades e a história do jogo**. GE.GLOBO.COM, 2021. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/free-fire/noticia/quem-criou-o-free-fire-curiosidades-e-a-historia-do-jogo.ghtml>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

FILHO, A. S. M. **5 dos mais antigos jogos de tabuleiro da humanidade**. Megacurioso, 2022. Disponível em: <https://www.megacurioso.com.br/artes-cultura/121933-5-dos-mais-antigos-jogos-de-tabuleiro-da-humanidade.htm>.

GEEKBLOG. **Tipos de jogos eletrônicos: saiba quais são os tipos!**. Geek Blog, 2020. Disponível em: <https://geekblog.com.br/tipos-de-jogos-eletronicos-saiba-quais-sao-os-tipos/>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

GOIS, M. V. S. **A Influência dos estrangeirismos na língua portuguesa: um processo de globalização, ideologia e comunicação**. Disponível em: <http://www.filologia.org.br/revista/40/A%20INFLU%20C3%8ANCIA%20DOS%20ESTRANGUIRISMOS.pdf>. Acesso em: 15 de março de 2023.

GONÇALVES, C. A. **Morfologia**. São Paulo: Editora Parábola, 2019.

HOUAISS: Dicionário de língua portuguesa. 2023. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#5. Acesso em: 10/07/2023.

KEHDI, V. **Formação de Palavras em Português**. São Paulo: editora Ática, 3 ed. 5a impressão. Série Princípios. 2003.

LAROCA, M. N. C. **Manual de morfologia do português**. Campinas: Pontes; Juiz de Fora: UFJF, 1994. p. 34-36.

LEITE, L. **Dicionário Gamer: conheça todos os termos e gírias famosas**. Showmetech, 2022. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/dicionario-gamer-principais-terminos/>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

LIMA, R. **Gramática normativa da língua portuguesa**. 49ª edição. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

MICHAELIS. **Moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/modernoportugues/busca/portugues-brasileiro/ingles>. Data de acesso: 12 de julho de 2023.

MONTEIRO, J. L. **Morfologia portuguesa**. 4ª edição. Revista e ampliada. Campinas: Pontes, 2002.

OLIVEIRA, E. N. **A Utilização dos Laboratórios de Informática do PROINFO em Escolas de Dourados-MS**. 2001. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) – UFSC, Florianópolis, 2001.

OXFORD advanced learner's dictionary. Oxford: Oxford University Press, 2023.
Disponível em: <https://www.oed.com/>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

PAIVA, V. L. M. O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

POVOLERI, B. **Battle royale: o que é, características e principais jogos**. The enemy, 2021
Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/battle-royale-o-que-e-caracteristicas-principais-jogos-free-fire-fortnite-pubg-warzone>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

PRAVALER. **Games: habilidades que você desenvolve com jogos on-line**. Pravalder, 2020.
Disponível em: <https://www.pravalder.com.br/games-tipos-e-habilidades-que-voce-desenvolve-com-jogos-on-line/#tipo-de-gamers>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

RAMOS, J. E. M. **Gladiadores da roma antiga**. Sua pesquisa, 2019. Disponível em:
<https://www.suapesquisa.com/imperioromano/gladiadores.htm#:~:text=Os%20gladiadores%20eram%20lutadores%20que,para%20a%20divers%C3%A3o%20dos%20romanos.&text=Os%20gladiadores%20eram%20lutadores%20que%20participavam%20de%20torneios%20de%20luta,de%20Roma%20e%20das%20prov%C3%ADncias>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

RIO-TORTO, G. Formação de verbos em português: parassíntese, circunfixação e/ou derivação? In: **Actas do IX Encontro Nacional da Associação Portuguesa de Linguística** (Coimbra, Faculdade de Letras, 29-31 de outubro de 1994). Lisboa: Edições Colibri, p. 351-362.

ROCHA, L. C. Assis. **Estruturas morfológicas do português**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998. p. 193-225.

SANDMANN, A. J. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1992, p. 32-61.

SCHÜTZ, R. E. **Palavras do Inglês de Múltiplas Funções Gramaticais**. English made in Brazil, 2018. Disponível em: <<https://www.sk.com.br/sk-emfw.html>>.

SILVA, M. C. P. S.; KOCK, I. V. **Linguística aplicada ao português: morfologia**. 16. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SIMEC. **Jogos virtuais do SMC: rushar, camperar... Veja o glossário do Free Fire**. Publicado em: 14 ago. 2021. Disponível em:
https://www.simec.com.br/?area=ver_noticia&id=9362&titulo=jogos-virtuais-do-smc-rushar-camperar...-veja-o-glossario-do-free-fire. Acesso em: 13 de abril de 2025.

SOUZA SILVA, A. R., BARBOZA, C. L. F. Padrões silábicos emergentes no Português Brasileiro e seus efeitos na aquisição do Inglês Língua Estrangeira. **Revista Colineares**, Mossoró, v. 05, n. 02, p. 65-79, Jul/Dez, 2018.

VALADARES, F. B. Estrangeirismo: Uma tese para variação e mudança linguística. Minas Gerais: **Revista Vozes dos Vales**: publicações acadêmicas, 2014.

VILLALVA, A. **Morfologia do português**. Lisboa: Universidade Aberta, 2007.

ZANOTTO, N. **Estrutura mórfica da língua portuguesa**. 4. ed. Caxias do Sul. EDUCS, 2001. p. 37-43.

ZANOTTO, N. Estrutura morfológica da língua portuguesa. 6^a edição da revista **Abril**, 2013.