



NEOLOGISMOS E VOCABULÁRIO GAMER: O LÉXICO DAS NOVAS GERAÇÕES

RESUMO

O fenômeno da cultura digital contemporânea tem impulsionado a formação de neologismos e a incorporação de estrangeirismos no diálogo cotidiano dos jovens, resultando em uma linguagem marcada pela criatividade lexical e pela influência de outras línguas. A presente pesquisa tem como objetivo analisar os processos de criação de neologismos, definidos por Alves (2007) como formas linguísticas criadas em um dado momento para nomear objetos ou fatos novos, bem como a presença de estrangeirismos, entendidos por Alves (1984) como termos que exprimem realidades sem equivalência direta na língua receptora. Adotando uma abordagem qualitativa de natureza descritivo-analítica, o estudo parte da leitura e análise integral de dez glossários de “vocabulário gamer” disponíveis online, publicados entre os anos de 2022 e 2025. Esses glossários foram selecionados por sua relevância nos mecanismos de busca, com base em um recorte temporal justificado por dados da Pesquisa Games Brasil (PGB, 2022), que aponta um aumento expressivo da interação de jovens com jogos online a partir de 2022, no cenário pós-pandêmico. Após a leitura completa dos materiais, foram mapeadas as palavras mais recorrentes, suas classes gramaticais e os processos de formação lexical envolvidos em sua constituição. Dentre os resultados, observou-se que a maioria dos termos presentes nos glossários tem origem na Língua Inglesa e que as classes gramaticais mais frequentes são substantivos, verbos e adjetivos. Os mecanismos de renovação do léxico mais observados foram os estrangeirismos, como “gamer” e “noob”, e os neologismos formados por processos de derivação sufixal e, consequentemente, de adaptação fonológica e morfológica, como “rankeada”, “trollagem”, “bugar” e “farmar”. Conclui-se que a linguagem dos games constitui um espaço de revitalização lexical, apontando para a forte influência da cultura digital sobre o vocabulário juvenil, ao mesmo tempo que confirma a regularidade na integração de empréstimos lexicais ao sistema da Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Neologismos, estrangeirismos, jogos online, vocabulário, jovens.