

APORTUGUESAMENTO DE VERBOS EM TEXTOS JORNALÍSTICOS: UM ESTUDO SOCIOLINGUÍSTICO

PORTUGUESIZED VERBS IN JOURNALISTIC TEXTS: A SOCIOLINGUISTIC STUDY

Resumo

A pesquisa faz um levantamento de verbos importados da Língua Inglesa, aportuguesados no Brasil. Objetiva elaborar um quadro sociolinguístico, de viés variacionista, com o levantamento de palavras aportuguesadas baseado em textos publicados em sites jornalísticos no século atual. Como procedimento metodológico, adota a recolha de verbos aportuguesados em textos jornalísticos. Conclui que o aportuguesamento de verbos revela um comportamento sociolinguístico que remete a uma necessidade de adequação às estruturas morfossintáticas em uso na nossa língua.

Palavras-chave: Sociolinguística Variacionista; aportuguesamento; mudança linguística.

Abstract

This paper researches the verbs imported from the English language, turned into portuguese-language verbs in Brazil. It tries elaborate a sociolinguistic panoramic view, through variationist research on cross-language originated words based on texts published in journalistic papers published in journalistic magazines published in the current century. As a methodological procedure, it adopts the choosing of verbs adapted into portuguese in journalistic texts that take into account the necessity of adaptation the morphological and syntactic structures found in our language.

Keywords: Variationist Sociolinguistics; portuguesized; linguistic change.

Introdução

A pesquisa, por meio do levantamento de palavras aportuguesadas em textos jornalísticos, busca analisá-las sob a perspectiva da Sociolinguística Variacionista. Nesse sentido, nosso artigo traz os resultados desse levantamento. Além disso, elaboramos um quadro a partir de sites especializados, com vistas a avaliar o aportuguesamento de verbos à luz da mudança linguística, identificando processos de mudança linguística a partir do aportuguesamento de verbos.

A justificativa para a pesquisa reside na importância de estudos desse tipo sinalizarem que verbos aportuguesados remetem à necessidade de adaptações morfossintáticas, a fim de que possam ser utilizados no Português do Brasil de acordo com as regras dos verbos que já circulam, seja em aspectos de conjugação, seja quanto à regência ou mesmo seja quanto ao uso semântico-pragmático.

Como procedimentos metodológicos, foi feita a recolha de textos jornalísticos publicados em sites especializados, limitada ao século atual, tendo sido selecionados textos da revista *Nintendo World*, veículo oficial da empresa *Nintendo* no Brasil de Setembro de 1998 (mês de lançamento de sua primeira revista) até seu encerramento em 2017, com a descrição do item lexical, seu trecho em uso e demais identificações necessárias. Na sequência, na análise dos dados coletados, identificamos os termos aportuguesados, sua origem linguística e o processo de variação à luz da mudança linguística.

Tais processos de mudança estão amparados em Weinreich, Labov e Herzog (2006, p. 17), por meio da análise dos fatores condicionantes, da transição, do encaixamento, da avaliação e da

implementação. Nessa perspectiva, marcamos as possibilidades, na perspectiva teórico-metodológica adotada, de processos de mudança linguística - aportuguesamento.

Fundamentação teórica

Schmitz (2001, p. 106) defende a língua portuguesa como espaço que sempre acolhe palavras novas, explicitando que a presença de palavras de outras línguas na nossa, especialmente, na contemporaneidade, não nos empobrece a língua, sinalizando que, ao contrário, “as palavras emprestadas de outras línguas contribuem para enriquecer a língua portuguesa”. Nessa perspectiva, Valadares (2013, p. 252) reitera “que o uso de estrangeirismos na língua portuguesa, assim como em qualquer língua, historicamente sempre ocorreu, ou por empréstimos devido ao contato linguístico, à necessidade de comunicação imediata, ou em razão de uma necessidade técnica de uso e de entendimento de um novo conceito”.

Na visão de Possenti (2001, p. 170), “a história das línguas é em grande parte uma história de empréstimos”. Na de Schmitz (2001, p. 86), “a existência de palavras estrangeiras numa determinada língua não coloniza o pensamento nem tolhe o raciocínio, a criatividade e a originalidade dos que querem se expressar oralmente ou por escrito”.

Nesse ponto, cumpre-nos destacar que Labov (2008) demonstrou que a mudança linguística não pode ser compreendida fora da vida social da comunidade em que ela se produz, uma vez que pressões sociais são exercidas constantemente sobre a língua, ou seja, a explicação da mudança linguística, em suas palavras, “parece envolver três problemas distintos: a origem das variações linguísticas; a difusão e propagação das mudanças linguísticas; e a regularidade da mudança linguística.” (Labov, 2008, p. 19)

Dessa forma, nosso objetivo é demonstrar alguns casos de verbos aportuguesados a partir de empréstimos linguísticos externos – estrangeirismos/anglicismos – para ilustrar, com base na Teoria da Variação e Mudança, de linha laboviana, indícios de variação e mudança linguística no Português do Brasil. Portanto, ratificando nossa ideia, é importante compreender que empréstimos podem ser, de maneira consciente ou não, por nós, como usuários da língua, ou mesmo a partir de eventuais intercâmbios, mas, de modo algum, isso significa que haverá uma “contaminação” linguística em sentido negativo, e sim, que as necessidades comunicativas dos falantes atestam esses empréstimos (Valadares, 2013; Alkmin, 2001; Preti, 2000).

Sobre aportuguesamento, de acordo com Mattoso Câmara Jr. (2002, p. 57), trata-se de um “fenômeno que consiste em adaptar, fonológica e morfologicamente, os estrangeirismos lexicais ao português”. Nesse aspecto, Sandmann (1997, p. 73) observa que o empréstimo pode estar bem adaptado à língua de chegada quando há palavras dele derivadas, como empréstimos advindos da

língua inglesa que possuem termos derivados: *snob* – esnobar, por exemplo, vocábulo bastante utilizado para designar uma pessoa que se considera superior à outra, menosprezando-a.

Freitas, Ramilo e Soalheiro (2009, p. 14) frisam que o processo de integração de um estrangeirismo ocorre em três fases: transformações imediatas; transformações progressivas e integração no léxico. Os autores apontam que

na primeira fase são incluídos os fenômenos seguintes: adaptação fonética imediata, adaptação morfossintática imediata, monossemia: manutenção do significado com o qual a palavra é importada, grafia da língua de origem, hesitação nos tipos gráficos. Na segunda fase: adaptação fonética progressiva, adaptação morfossintática progressiva, possibilidade de formação de novas palavras: composição e prefixação, formas concorrentes a nível gráfico, atestação lexicográfica (normativizada ou não). A última fase, integração no léxico, caracteriza-se por: estabilização fonológica – fixação do acento; plena integração morfossintática – fixação do gênero e da forma de plural; integração no sistema morfológico da língua – possibilidade de derivação; polissemia – tendência para extensão, restrição ou modificação do significado da forma original; atestação lexicográfica normativizada. (Freitas, Ramilo e Soalheiro, 2009, p. 14-15)

Além disso, Silva (2007, p. 20) ressalta que

a chegada de uma palavra estrangeira, aliada aos processos de formação lexical do próprio português, provoca a criação de novas palavras, aumentando assim o repertório das palavras portuguesas de origem inglesa. Como exemplo, os termos xerox, printer, reset e plot não somente originaram xerocar, printar, ressetar e plotar (o que atesta que a nossa conjugação verbal de maior produtividade é a primeira), como também incorporaram o termo xerox, além dos adjetivos derivados xerocado, printado, ressetado e plotado, sendo que este último ainda nos deu plotador, programa e/ou dispositivo de plotar. Fato similar ocorreu a partir de microcomputer, em inglês não reduzido a micro (o inglês prefere PC), passando ao português como microcomputador e abreviadamente micro, gerando micrar, micragem e até micreiro. (Silva, 2007, p. 20)

Por fim, é importante destacar que nos amparamos na base teórica da variação e mudança linguística, a fim de desenvolver a proposta de analisar verbos aportuguesados. Para a consecução disso, valemo-nos da recolha de textos jornalísticos, publicados em sites especializados, em um espaço de tempo delimitado ao século atual.

Análise dos dados

Todos os textos utilizados para catalogar e analisar são parte dos artigos de capa da revista mensal *Nintendo World*, veículo oficial da empresa *Nintendo* no Brasil de Setembro de 1998 (mês de lançamento de sua primeira revista) até seu encerramento em 2017, uma continuação de uma lenta saída da empresa do território brasileiro. Todos os artigos de capa são extraídos das edições do segundo trimestre (abril-junho) de 2000 a 2009, levando em consideração as crises editoriais que a

revista sofreu, tendo de alterar seu cronograma de lançamento durante o período subsequente ao lançamento de suas edições de 2007/2008. Para efeito de comparação, será usado um artigo de abril de 2024 do *site* oficial da Nintendo em português.

Tendo em vista as rápidas mudanças que o mundo dos jogos tem sofrido, o fato de seus mercados de produção principais se concentrarem em países que têm o inglês como língua de uso cotidiano (mesmo que não seja a língua oficial), e a sua relativa recência quando comparados com outros mercados (eletrônicos gerais, por exemplo), faz com que processos de adoção de estrangeirismos possam ser observados em curso durante todos (ou quase todos) os seus momentos de desenvolvimento.

O uso de uma revista com nicho específico dentro de um nicho específico (uma revista sobre uma única empresa dentro do mercado de jogos eletrônicos) prevê um enfoque maior no uso de estrangeirismos dentro de um contexto social específico. Todavia, é importante ressaltar que, acima de tudo, esses artigos foram potencialmente escritos para públicos diferentes, especialmente ao considerar-se que o consumo de *videogames* entre brasileiros cresceu significativamente nos últimos anos (segundo pesquisa Game Brasil, divulgada pela CNN) e, aliado a esse fato, o padrão de consumo mudou substancialmente, com *smartphones* tendo uma influência significativa no padrão de consumo de jogos digitais.

No catálogo de expressões verbais e de verbos de origem na língua inglesa, foram encontrados cinco exemplos nos anos 2000 pela revista *Nintendo World*, com espaçamento de tempo considerável entre cada um dos casos. As expressões encontradas estão registradas na tabela 1, abaixo. Cinco (*Nintendo World* números 20, 56, 68, 96 e 121) das dez (*Nintendo World* números 20, 32, 44, 56, 68, 81, 96, 103, 112 e 121) revistas consultadas incluíam verbos ou expressões verbais de origem inglesa, adaptadas ou não.

EXPRESSÃO DA REVISTA	EXPRESSÃO DE ORIGEM	NÚMERO DA REVISTA
Importar - implicando dados	<i>Import</i>	Nintendo World n. 20
Recarregar - implicando eletricidade	<i>Recharge</i>	Nintendo World n. 20
Conectar	<i>Connect</i>	Nintendo World n. 56
<i>Looping</i> ¹	<i>Loop</i>	Nintendo World n. 68
Conectados	<i>Connect</i>	Nintendo World n. 81
Acessar	<i>Access</i>	Nintendo World n. 81
Estrelados - sentido de estar em uma mídia como filme, série ou jogo.	<i>Star</i>	Nintendo World n. 81
Aponte-e-Clique	<i>Point-and-Click</i>	Nintendo World n. 121

¹ Aqui a expressão é usada como sintagma nominal; todavia, por ter origem em um verbo, e usar uma forma nominal originária de verbos da língua inglesa, foi adicionada à base de análise de nossa pesquisa.

Tabela 1 - Verbos ânglicos adaptados ou utilizados em português

Por meio da coleta destes dados, e devido ao objetivo da pesquisa, não é possível observar as fases intermediárias (a transição) entre a introdução do lexema específico (e.g. *access*), até o momento de sua total integração ao idioma (i.e. “acessar”), visto que a revista tende a ser relativamente conservadora e a adotar uma maioria de verbos de origem latina, não utilizando muitos verbos de origem inglesa. Isso também se deve ao limite de tempo proposto (dez edições em análise, uma por ano), já que não é possível observar, por exemplo, duas gerações de redatores implementando diferentes lexemas ao vocabulário cotidiano.

De qualquer maneira, amparados em Labov (2008, p. 197), é possível sinalizar que “o problema da transição é estudado por meio do exame detalhado da distribuição de formas através do tempo aparente — ou seja, através das várias faixas etárias na população atual”. Apesar dessas dificuldades, no caso de nossa coleta, identificamos o verbo “conectar” como o mais promissor dentro da amostragem, já que se repete em duas edições distintas da revista (a primeira é n. 20, dentro da sentença “O destaque mais importante de [*Pokémon*] *Stadium* é a possibilidade de conectar o cartucho de *Pokémon* do *Game Boy* [...], p. 25), esta segunda se flexionando de modo a adotar o particípio, o que pode sugerir que um dos estágios intermediários é o uso de infinitivo nessas expressões verbais inglesas. Todavia, ainda se há de observar, com uma amostra mais expressiva, o aportuguesamento de verbos em inglês em seus estágios intermediários de maneira mais contundente.

Fatores linguísticos também podem contribuir com a adaptabilidade de lexemas e expressões de origem inglesa ao português, como a influência da colonização normanda e romana sobre a entrada de itens lexicais e gramaticais franceses e latinos no inglês (Alkazwini, 2016), assim aproximando a língua do português também estruturalmente (a partir dos parentescos em comum de ambos). Desse modo, pode-se, com certa confiança, inferir que a influência do inglês sobre o português em seus processos de adaptação tecnológica se deve em parte às características em comum de ambos os idiomas, assim como particularidades sociais e políticas contemporâneas.

O maior exemplo disso é o verbo destacado inicialmente: “conectar” vem ao português através do inglês “*connect*”, mas chega ao inglês através do latim “*connectere*”. O mesmo ocorre para “acessar”, do inglês “*access*”, que tem origem também no latim “*accessus*”. Pode-se, portanto, analisar a entrada desses verbos como sendo parcialmente influenciada por sua origem linguística. Ademais, ao se observar o aspecto morfológico das palavras que não partem de expressões verbais maiores, todas utilizam terminação -ar, o que indica que há uma tendência linguística específica em sua implementação, em que a introdução da terminação -ar toma primazia em comparação com as terminações -er e -ir. Essa tendência é observada por Valadares (2013) e pode ser atribuída à regularidade dos verbos de primeira conjugação, o que facilita o aportuguesamento de estrangeirismos.

Cada um dos verbos segue por um caminho particular, em termos de sua sintaxe, mas há uma aparente repetição de seu uso sintático, em que não são tratados como núcleo verbal de uma sentença, mas sim como um argumento de uma sentença, que se torna particularmente no caso de “aponte-e-clique”, que, assim como no inglês “*point-and-click*”, passa por uma composição aglutinadora que nominaliza os dois verbos. Outro fator notável é que em todos os casos há uma nominalização morfológica dos verbos, seja por meio do uso do infinitivo (importar, recarregar, conectar, acessar), o uso de particípio (estrelados, conectados), ou outras formas de nominalização (a não-adaptação de “*looping*”, que se apresenta em forma nominal, aspecto que será explorado mais adiante, ou a tradução nominalizada de “aponte-e-clique”). Este aspecto pode apontar que estes verbos, mesmo quando consolidados morfológicamente, ainda têm um processo separado de integração sintática à língua alvo.

Ainda sobre o aspecto sintático destes últimos verbos selecionados, tanto o verbo “importar” como “recarregar” são encontrados como objeto direto e indireto, respectivamente, em seus contextos originais (“Será possível também importar dados de uma *Game Boy Camera* e usá-los nos *games*”, localizado na página 38 do n. 20, e “[...] é um estágio de bônus para você recarregar suas energias.”, localizado na página 54 do n. 20), enquanto “estrelados” e “aponte-e-clique” são encontrados como complementos nominais (“Os objetivos em *Jungle Beat* remetem aos velhos *games* de ação estrelados pelo macacão nos tempos do *Super NES*.”, localizado na página 46 do n. 81, e “[...] imagine um jogo aponte-e-clique em que você precisa dar comandos individuais para cada personagem no cenário [...]”, localizado na página 37 do n. 121)

Já “*looping*”, única palavra não adaptada para o português, vem não como um verbo nominalizado, mas sim, como sintagma nominal, tal como “aponte-e-clique”. O contexto em que foi encontrada é dentro de um “detonado” (guia passo a passo de como finalizar um jogo, alcançando os devidos objetivos requeridos), como parte da indicação “1: sobre uma plataforma, logo após o primeiro *looping*”. Para além de não estar adaptada ao português, ela também está conjugada em forma nominal, no particípio presente do inglês. Ao analisarmos esse lexema em contexto na língua-origem, percebemos que seu uso é tanto verbal (e.g. “*When you want to be able to change the status of a dimension while REPORT is looping over it [...]*”, retirado de *Oracle® OLAP DML Reference*), como nominal (e.g. “*Tcl includes two commands for looping [...]*”, retirado de *TCL Developer Xchange*), enquanto no caso da revista seu uso é puramente nominal, funcionando como aposto do objeto indireto da frase (ao considerarmos que a instrução tem como foco indicar a localização geral de certos objetos dentro do jogo, *ergo*, caso verbalizada, poderia dizer algo como “Se encontra sobre uma plataforma, logo após o primeiro *looping*”).

Ainda dentro de nossa pesquisa, se pôde observar que o uso de verbos estrangeiros é reduzido nos anos 2000, com a maior parte das palavras de origem estrangeira sendo substantivos que não

foram traduzidos ou adaptados, com uma exceção notável sendo o uso relativamente frequente de “analógico”, que tem suas origens na década de quarenta segundo Charles Care, e só é notado aqui por sua relativa frequência, o que sugere que o uso de estrangeirismos adaptados no mundo de jogos eletrônicos era prática já recorrente. Das expressões contendo verbos estrangeiros, quase todas (7/8) foram adaptadas (com a notável exceção de *looping*).

Já no artigo selecionado do *site* da Nintendo Brasil, percebe-se que, mesmo quando há o uso de palavras já existentes e de uso corrente na língua portuguesa, há uma notável anglicização do uso de certos lexemas, como é o caso de “obscurecem o passado”, cujo uso parece importado de “*obscure the past*”, fato que pode ser consultado com a versão comparada do mesmo artigo na versão em inglês (Estados Unidos).

Esse fenômeno não foi observado nos artigos da revista *Nintendo World* no período selecionado. Nota-se, portanto, uma influência grande não só de palavras diretamente importadas como um uso anglicista de expressões e palavras que já existem em português. É possível analisar esses anglicismos lexicais a partir de uma perspectiva que leve em conta a cultura que surge para que estes artigos existam.

Segundo Kastovsky (2006, p. 199),

Lexemas são os meios pelos quais fazemos referência a uma realidade extralinguística, transformando nossa percepção inicial do mundo em linguagem. Sua função primordial é, deste modo, servir como rótulos para segmentos de realidade extralinguística que uma comunidade acha digna de ser nomeada, para que possa, assim, falar sobre de forma simples e direta. (Kastovsky, 2006, p. 199, Tradução nossa)

Então, ao considerarmos que a empresa *Nintendo* é de origem estrangeira (japonesa, mais especificamente) e diversos dos jogos mencionados em seus editoriais também o são, há um forte incentivo, e um material muito mais amplo, para se buscar em seus locais de origem, e essa busca pode moldar, pouco a pouco, uma cultura que se apoia fortemente em anglicismos para comunicar suas ideias, fenômeno que anteriormente não existia.

Há também o fator de que, conforme os anos foram passando, a complexidade e tempo para se realizar um jogo eletrônico expandiu exponencialmente, com a média de tempo de desenvolvimento de um jogo entre 1989-1994 levando de 300 a 500 dias, entre 1999-2004 levando cerca de 720 a 750 dias, enquanto a média entre 2019 e 2024 aumentou para 1200 a 1500 dias, o dobro do tempo observado 20 anos antes, e de três a quatro vezes o tempo observado trinta anos antes.

Não só isso como empresas como a TecToy e Gradiente tiveram impacto significativo na indústria de jogos, introduzindo jogos e sistemas da *Nintendo* e *Sega* ao Brasil, assim como desenvolvendo versões de jogos já existentes, como o redesenho de *Wonder Boy in Monster Land*,

que foi transformado em Mônica No Castelo do Dragão pela Tectoy. Todavia, com intervenções de empresas exteriores, mudanças no mercado de jogos e fracassos comerciais sucessivos dessas empresas, sua influência foi diminuindo substancialmente. Todos estes fatores servem como parte da avaliação, os fatores subjetivos, sociais e político-históricos da introdução de lexemas ingleses na língua portuguesa dentro do contexto jornalístico.

Em conjunto ao supracitado, uma forte crescente da *internet* e *wi-fi* nos anos 2000 (observado com o aumento da frequência de citação e implementação desses recursos dentro das revistas e nos consoles mencionados por elas, respectivamente) potencialmente influenciou o espalhamento, inclusive em países hispanohablantes, como defendeu Pino (2017).

Considerações finais

A partir das perspectivas apresentadas, pudemos observar que, mesmo com as ausências dos processos intermediários de integração à língua, há uma aparente uniformidade da língua que se manifesta através da forma como se integram as expressões estrangeiras à língua usada no Brasil, especialmente pela mídia. Em outros termos, é verificado que os processos externos apresentados têm uma certa congruência com o período observado, que foi de uma certa internacionalização da língua.

Em nossos objetivos, ao elaborar o quadro sociolinguístico, levantamos palavras aportuguesadas, especificamente, verbos e analisamos seus usos no nicho selecionado. Com isso, foi possível entender alguns dos processos de mudança linguística, na perspectiva laboviana, ainda que o *corpus* não tenha sido quantitativo, ou seja, elaboramos uma análise de cunho mais qualitativo para sinalizar os processos de mudança defendidos por Weinreich, Labov e Herzog (2006).

A partir disso, por meio da análise dos fatores condicionantes, da transição, do encaixamento, da avaliação e da implementação, conseguimos marcar possibilidades de processos de mudança linguística – aportuguesamento, visto que os verbos utilizados como corpus estão em uso em nosso cotidiano não só no nicho selecionado, mas também, no dia a dia do brasileiro comum.

Por fim, chegamos à conclusão de que o aportuguesamento de verbos revela um comportamento sociolinguístico que remete a uma necessidade de adequação às estruturas morfossintáticas em uso na nossa língua, tendo um componente de implementação avaliada em termos mórficos diretamente ligado ao fato de ser a primeira conjugação a mais apta a receber o aportuguesamento, já que está nela a maior parte dos verbos regulares, sendo isso um fator condicionante fundamental no processo de variação e mudança para o que propusemos nesta pesquisa.

Referências

Fontes primárias:

G1 (Brasil). Nintendo deixa de vender jogos e videogames no Brasil. São Paulo, 9 jan. 2015. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/01/nintendo-deixa-de-vender-jogos-e-videogames-no-brasil.html>. Acesso em: 4 mar. 2025.

NINTENDO (Brasil). Você não pode deixar de conferir essas preciosidades!. São Paulo, 30 abr. 2024. Disponível em: <https://www.nintendo.com/pt-br/whatsnew/voce-nao-pode-deixar-de-conferir-essas-preciosidades/>. Acesso em: 4 mar. 2025.

NINTENDO (Estados Unidos). *You may not want to miss out on these gems!*. Estados Unidos, 30 abr. 2024. Disponível em: <https://www.nintendo.com/us/whatsnew/you-may-not-want-to-miss-out-on-these-gems/>. Acesso em: 4 mar. 2025.

SPRITECELL (Estados Unidos). *How Long It Takes To Develop a Videogame*. 19 Jul. 2024. Disponível em: <https://spritecell.com/bp12-video-game-development-time/>. Acesso em: 4 mar. 2025.

ORACLE OLAP DML Reference (Manual em inglês). *TEMPSTAT*. 31 Jul. 2004. Disponível em: https://docs.oracle.com/cd/B13789_01/olap.101/b10339/x_stddev014.htm. Acesso em 23 abr. 2025.

TCL Developer Xchange (Manual em inglês). *Looping 101 - While Loop*. Maio de 2003. Disponível em: <https://www.tcl-lang.org/man/tcl8.5/tutorial/Tcl9.html>. Acesso em: 23 abr. 2025.

Referências teóricas:

ALKAZWINI, A. A.; The Linguistic Influence of the Norman Conquest (11th Century) on the English Language. **International Journal of Linguistics**, v.8, n.3, p. 141-151, 2016.

ALKMIN, T. Sociolinguística — Parte I. In: MUSSALIM, F.; BENTES, A. C. **Introdução à linguística**. São Paulo: Cortez, 2001. v. 1. p. 21-47.

CARE, C. A. Chronology of Analogue Computing. **The Rutherford Journal**, v. 2. Disponível em: <https://www.rutherfordjournal.org/article020106.html> Acesso em: 4 mar. 2025

DINIZ, F. G.; DINIZ, R. G. A indústria de jogos eletrônicos no brasil: uma breve história e suas implicações na atualidade. **GEOINGÁ**, v.16, n.1, p.142-167 set. 2024.

FREITAS, T., RAMILO M. C., SOALHEIRO E. **O processo de integração dos estrangeirismos no português europeu** [online]. [cit. 2009-04-02], 2013.

KASTOVSKY, D. Vocabulary. In: HOGG, R.; DENISON, D. **A History of The English Language**. Reino Unido: Cambridge University Press, 2006. p. 199-270.

LABOV, W. **Padrões sociolinguísticos**. Trad. Marcos Bagno, Maria Marta Pereira Scherre e Caroline Rodrigues Cardoso. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MATTOSO CÂMARA, JR., J. **Dicionário de linguística e gramática**. 13^a ed. Petrópolis/RJ: Vozes, 2002.

PINO, M. A. C. **Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG**. Las Palmas de Gran Canaria: ULP GC, 2017.

POSSENTI, S. A questão dos estrangeirismos. *In*: FARACO, C. A. (org.) **Estrangeirismos — guerras em torno da língua**. São Paulo: Parábola, 2001. p. 163-176.

PRETI, Dino. **Sociolinguística**: os níveis de fala. São Paulo: EDUSP, 2000.

SANDMANN, A. J. **Morfologia lexical**. São Paulo: Contexto, 1997.

SCHMITZ, J. R. A língua portuguesa e os estrangeirismos. *In*: FARACO, C. A. (org.) **Estrangeirismos — guerras em torno da língua**. São Paulo: Parábola, 2001. p. 85-106.

SILVA, J. M. da. **Influências do Inglês no Português do Brasil**. 2007. Disponível em: <http://www.google.com.br/url?sa=f&rct=j&url=http://josemsilvaprof.weebly.com/uploads/> Acesso em 10 mar.2024.

TADEU, V.; TORTELLA, T. **Público gamer cresce e 3 em cada 4 brasileiros consomem jogos eletrônicos**. 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: 4 mar. 2025.

TOYAMA, M. C.; FERRATTI, G. M.; CÔRTEZ, M. R. O mercado de games: gênese, transformações e tendências. **Estud. sociol.** Araraquara, v. 25, n. 49, p. 523-539, jul.-dez. 2020. Acesso em: 4 mar. 2025

VALADARES, F. B. Verbos aportuguesados de anglicismos: indícios de variação e mudança linguística. **Revista Confluência**. v. 44, p. 251-265, 2013.

WEINREICH, U.; LABOV, W.; HERZOG, M. I. **Fundamentos empíricos para uma teoria da mudança linguística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006.