



## Proposta de um glossário terminológico do LOL

### *Proposal for a terminological glossary of the LOL game*

Francisco Marcelaro Marques de Souza Neto<sup>1</sup>  
Eliabe dos Santos Procópio<sup>2</sup>

**RESUMO:** Esta pesquisa objetiva documentar os termos usados pelos jogadores brasileiros profissionais de League Of Legends (LOL) e produzir uma proposta de glossário desse léxico especializado. A base teórica é a Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT), nas orientações de Cabré (1999). A metodologia consistiu na seleção de vídeos que registram o Campeonato Brasileiro de League Of Legends (CBLOL), todos disponíveis no Youtube; na audição e na coleta de enunciados onde ocorrem palavras que são candidatas a termo do jogo; e na elaboração de um modelo preliminar para um vocabulário do LOL, que está composto por 85 termos. Uma constatação desta pesquisa é que são escassos os estudos linguísticos sobre a comunicação verbal nesse jogo, um dos mais populares na virtualidade atual. Os resultados indicam uma forte presença do contato linguístico inglês/português, já que o jogo foi formulado em língua inglesa, e seu acesso e manuseio são internacionais, em que o inglês funciona como língua franca. Além disso, o campeonato brasileiro agrega jogadores de diversas nacionalidades nas respectivas equipes. Com isso, abundam as interferências e as transferências linguísticas, através de empréstimos e calcos, e outros ajustes gramaticais.

**Palavras-chave:** Terminologia; Terminografia; LOL; Glossário.

**ABSTRACT:** This research aims to document the terms used by professional Brazilian players of League Of Legends (LOL) and produce a proposed glossary of specialized lexicon. A theoretical basis is the Communicative Theory of Terminology (CTT), in the orientations of Cabré (1999). The methodology consists of the selection of videos that record the Brazilian League Of Legends Championship (CBLOL), all available on Youtube; in listening and collecting utterances where words occur who are candidates for the term of the game; and in the elaboration of a preliminary model for a LOL vocabulary, which is composed of 85 terms. One finding of this research is that there are few linguistic studies on verbal communication in this game, one of the most popular in today's virtual world. The results indicate a strong presence of English/Portuguese linguistic contact, since the game was formulated in English, and its access and handling are international, in which English functions as a lingua franca. Furthermore, the Brazilian championship brings together players of different nationalities in the respective teams. As a result, linguistic interference and transfers abound, through borrowings and corrections, and other grammatical adjustments.

**Keywords** Terminology; Terminography; LOL; Glossary.

<sup>1</sup> Graduando em Letras. Universidade Federal de Roraima. [franciscomarcelaro@gmail.com](mailto:franciscomarcelaro@gmail.com) ORCID <https://orcid.org/0009-0003-4922-470X>

<sup>2</sup> Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa. Universidade Federal de Sergipe. [eliabeprocopio@yahoo.com.br](mailto:eliabeprocopio@yahoo.com.br) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9766-1686>.



## Introdução

Este trabalho tem o objetivo de propor um glossário dos termos usados pela comunidade de jogadores profissionais do *League Of Legends* (doravante LOL), um jogo eletrônico de competição, desenvolvido para computador. Seus aficionados formam uma das maiores comunidades de jogadores ativos do mundo. Segundo Riot Games, empresa que desenvolve o jogo e promove o Campeonato Brasileiro de League Of Legends (CBLOL), em novembro de 2021, o jogo contava com 180.000.000 de jogadores mensais<sup>3</sup>.

Esta grande popularidade do LOL se deve a um acelerado desenvolvimento nas áreas da tecnologia, informação e principalmente entretenimento. Com o acesso à internet cada vez mais facilitado e a ávida competição por espaço no setor informático propiciando o barateamento de velhos produtos, e o surgimento de novos ainda mais potentes, há um novo e fértil ambiente virtual de interações linguísticas que só tendem a aumentar e se desenvolver devido ao acelerado movimento de democratização da comunicação e do entretenimento.

Com isso, surgem práticas sociais típicas a esse ambiente virtual, que reverberam em novas práticas linguísticas, em especial o uso de uma linguagem que identifica não só as ações dentro do jogo, mas principalmente os jogadores, o que enseja uma hierarquização que vai do mais ao menos experiente. Todas essas relações são intermediadas por uma linguagem especial, a terminologia do jogo LOL.

Três justificativas fundamentam este estudo. A primeira é que essa linguagem específica aos jogadores de LOL tem um uso restrito à virtualidade coletiva e internacional, logo é pequena (ou quase nula!) a chance de ela ser documentada por um estudo monolíngue e circunscrito ao léxico geral da língua, no caso a portuguesa.

A segunda justificativa é que essa virtualidade do jogo possibilita o surgimento de práticas sociais mais efêmeras, que mudam com o aparecimento de uma nova tecnologia ou atualização do jogo. Consequentemente, a terminologia vai se modificando, moldando-se a essas atualizações. O estudo dessa linguagem possibilita documentar uma prática terminológica transitória e compartimentada a uma diminuta parcela da população.

E a terceira a justificativa é que a documentação da terminologia do jogo envolve o contato linguístico entre inglês e português, oportunidade em que aquela primeira língua ocupa a posição de destaque, gerando inúmeros empréstimos terminológicos ao público brasileiro, jogadores ou aficionados ao jogo LOL.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://twitter.com/riotgames/status/1455172784938651649> - último acesso em: 01 maio 2024.



Apesar de não o incluir em seu arcabouço teórico, esta pesquisa reconhece a pertinência dos estudos de contato linguístico na descrição terminológica dessa linguagem virtual, uma vez que o jogo de LOL (o campeonato e o ordinário) caracteriza-se pela presença constante de anglicismos – na verdade, uma característica consequente do campo de ação informática.

Por esses motivos, este estudo se dedica a documentar essa terminologia disponibilizando-a num formato acessível ao grande público, que é o glossário, “uma lista dos termos pertencentes a um campo especial fornecida com breves explicações ou definições” (STERKENBURG, 2003, p. 400) e cujo propósito é auxiliar o usuário geral da língua na interpretação dessas unidades léxicas.

Apesar da notoriedade de suas práticas sociais, poucos são os estudos sobre a linguagem do jogo LOL. Quando muito, encontram-se alguns dicionários virtuais, que na realidade são listados de palavras coletadas aleatoriamente por jogadores ou aficionados ao jogo. Esta pesquisa identifica apenas uma dissertação de mestrado que versa sobre o processo comunicativo entre os jogadores de LOL. Dentre os elementos analisados por López (2022), estão os termos que identificam as funções dos jogadores e alguns dos comandos operados por eles.

A escassez de estudos linguísticos sobre o LOL mostra uma lacuna de pesquisa e reforça a necessidade de se descrever uma prática linguística comum à atualidade que é o jogo virtual. Essa tarefa investigativa é executada por este estudo e fundamentada nos estudos terminológicos, área que se ocupa do estudo do léxico em contexto especializado. A terminologia é ‘qualquer atividade relacionada à sistematização e representação de conceitos, ou à apresentação de terminologias com base em princípios e métodos’, podendo ainda fazer referência a um “conjunto de termos que representam o sistema de conceitos de um determinado campo de assunto” (SONNEVELD, LOENING, 1993, p. 2).

### **Sobre os estudos terminológicos**

A Terminologia é a área das ciências do léxico que se ocupa do estudo do termo, ou seja, diferentemente da Lexicologia, que se ocupa do léxico geral de uma língua, a Terminologia olha para a palavra especializada (BIDERMAN, 2001).

Seu objeto de estudo é o termo, “itens usados com significados especializados num assunto conhecido principalmente por uma comunidade particular de usuários ” (LIU, LEI, 2020, p. 111), que vem sendo rotulado pelos estudos terminológicos como: vocabulário específico da disciplina, glossários específicos de domínio, termo técnico ou científico, léxico



especializado, termos especiais, vocabulário especializado, unidades/palavras/termos terminológicos ou apenas terminologia. Todos eles apontam para um uso linguístico limitado a um grupo social.

A Terminologia surge na primeira metade do século XX, veio da necessidade não somente de conceitualização de termos já existentes, mas também da preocupação com os novos (ALMEIDA, 2002), que surgiam cada vez mais rapidamente devido ao acelerado desenvolvimento nas áreas tecnológicas (CABRÉ, 1999).

Esta área passou a ser defendida como um campo auto suficiente do conhecimento a partir do trabalho do engenheiro austríaco Eugen Wüster, fundador da Escola de Viena (CABRÉ, 1999) ou Teoria Geral da Terminologia, cujas características principais são: a representação (nomear a coisa) e a prescrição (normatizar a comunicação técnica para assim não haver variações, ruídos comunicativos).

Muito embora o trabalho realizado por esta escola seja indiscutivelmente de fundamental importância para a consolidação desta área, as posições teóricas e seu percurso metodológico defendidos pelas escolas clássicas da Terminologia passaram a ser consideradas insuficientes para caracterizar a Terminologia como um campo autônomo da ciência.

Para Temmerman (2000), a Terminologia, como percebida e estabelecida por Wüster e seus sucessores, não atende aos critérios básicos do que caracteriza uma disciplina científica auto suficiente, a saber: (a) um objeto de estudo específico (é o termo ou o conceito?), (b) um estudo objetivo refletido em seus procedimentos e métodos e (c) um estrutural teórico que sustenta seus procedimentos e métodos (TEMMERMAN, 2000).

Para a autora, no caso da Terminologia como percebida pelos tradicionalistas, o cumprimento do segundo critério é questionável, pois o objetivo básico do produto deste estudo (aplicação da coleção e descrição de termos na melhoria da comunicação) teria sido contaminado pela padronização, cujas demandas teriam moldado desde o início a formulação dos métodos e dos procedimentos desta corrente. Temmerman (2000) considera este um fator limitante que vai de encontro ao espírito científico, e postula que as críticas feitas às teorias, aos princípios e aos métodos da Terminologia tradicional surgiram tardiamente devido à propaganda do Infoterm a favor da escola de Viena (TEMMERMAN, 2000).

Como proposta de uma teoria mais eficaz e flexível, do grupo de pesquisa IULATERM, encabeçado por Maria Teresa Cabré, surgiu a Teoria Comunicativa da Terminologia (TCT), que busca compreender a unidade terminológica como um elemento multidimensional (CABRÉ,



1999): linguística, social e cognitiva – afinal, o termo é uma unidade da língua, pertence ao sistema linguístico, não a uma língua artificial.

Essa orientação comunicativa implica reconhecer que os conceitos amalgamados pelo termo são influenciados por questões sociais e linguísticas, e por elementos contextuais que dirigem o uso terminológico de um agrupamento social. Essa orientação enseja o surgimento de outras vertentes teóricas, como a Socioterminologia, que se dedica ao estudo da variação terminológica (FAULSTICH, 1995), e a Terminologia Cognitiva ou Teoria Cognitiva da Terminologia, que se dedica ao estudo da função cognitiva do termo e os processos mentais da terminologização (DEMAI, 2020).

A Terminografia, ou “Terminologia na prática” (CABRÉ, 1999), é a tarefa de aplicar a teoria dos estudos terminológicos na produção de dicionários ou ferramentas de uso similar. A partir dos postulados da TCT, a Terminologia possibilita que o pesquisador possa ter uma atuação mais imediata na modificação do léxico. Para Cabré (1999), é aceitável que o profissional da Terminologia possa deliberadamente fazer adições no léxico especializado, uma vez que julgue necessário: “A ausência de certos tópicos na comunicação e textos especializados obviamente implicam uma lacuna na terminologia, e se detectada por um terminologista, cabe a ele ou ela preencher essa lacuna com neologismo.” (CABRÉ, 1999, p. 117).

Embora tenha sido concebida originalmente com o intuito de documentar a linguagem técnica de outras áreas da ciência, também pode ser útil na documentação de novos movimentos sociais e tecnológicos (CABRÉ, 1999). Assim, a Terminografia pode ser tanto uma ferramenta técnico-científica que se ocupa dos aspectos artificiais da língua, quanto um registro sincrônico de uma dada comunidade de fala.

Este estudo segue os três princípios para descrição comunicativa da terminologia, propostos por Cabré (1999), que são o da poliedricidade do termo (um compósito linguístico, cognitivo e social), o da função comunicativa do termo e o da variação formal ou semântico, o que contraria profundamente a visão purista e tradicional da TGT. Este estudo segue também as três condições do estudo comunicativa da terminologia, propostas por Cabré (1999), que são a da linguagem natural (apesar de ser uma linguagem especializada, a terminologia se orienta pelas mesmas regras linguísticas da linguagem não especializada), a da comunicação especializada (marcada pela temática e pela situação) e a da especialização (marcada pela forma de vinculação do texto especializado).

### **Sobre o jogo *League Of Legends***



Com surgimento em meados de 2009, o jogo digital *League Of Legends* se propôs a ser um “sucessor espiritual” de uma modalidade customizada do jogo *Warcraft III: The Frozen Throne* chamada *Defense Of The Ancients* (CRECENTE, 2019). Com o grande sucesso de *Defense Of The Ancients* (doravante DOTA), a ideia dos idealizadores de LOL foi criar um jogo similar que pudesse ser vendido como um serviço:

E na cabeça deles, o mod<sup>4</sup> de Warcraft III não abriu caminho somente para um novo gênero de gameplay conhecido como multiplayer online battle arena ou MOBA, ele também provou a viabilidade de um conceito ainda relativamente novo nos jogos: Jogos como serviço. Com jogos como serviço, um jogo não é apenas desenvolvido, lançado, e então esquecido, ele continua crescendo, iterando, expandindo, oferecendo novos conteúdos, sem nunca de fato lançar uma sequência.<sup>5</sup> (CRECENTE, 2019, Online)

A partir desta ideia, LOL começa a ser desenvolvido com o nome *Onslaught*, sendo apresentado publicamente pela primeira vez em 2007 na *Game Developers Conference*, em São Francisco (CRECENTE, 2019). Em 2008, o nome do jogo é alterado para *League of Legends: Clash of Fates*, sendo anunciado em 7 de outubro deste mesmo ano. Seu lançamento oficial ocorreu no dia 27 de outubro de 2009. O jogo adotou um modelo de monetização até então considerado pioneiro: disponibilização gratuita para todos que tivessem interesse e geração de lucro a partir de produtos cosméticos virtuais, as *skins*, que serviam exclusivamente para alterar a aparência dos personagens do jogo, sem conferir vantagens aos compradores (CRECENTE, 2019).

Em 2011, a Riot Games promove o primeiro campeonato de LOL, que aconteceu na Suécia e foi assistido por mais de 1.6 milhões de pessoas (CRECENTE, 2019). O maior torneio de LoL do mundo atualmente é o *League Of Legends World Championship*. O campeonato é disputado por um dado número de times representantes de cada liga participante, sendo apenas uma vaga dedicada à liga brasileira, o CBLOL.

A Riot Games altera periodicamente as mecânicas internas de funcionamento do jogo, de modo a mantê-lo dinâmico e fresco. Diferente dos esportes tradicionais, o jogo muda

---

<sup>4</sup>Mod é uma palavra tipicamente utilizada para se referir a uma modificação de um jogo virtual feita pela sua própria comunidade de jogadores.

<sup>5</sup>No original: *And in their minds, the Warcraft III mod didn't clear the way just for the birth of a new genre of gameplay known as a multiplayer online battle arena or MOBA, it also proved the viability of a still relatively young concept in gaming: Games as a service. With games as a service, a video game isn't just developed, released, and then forgotten, it continues to grow, iterating, expanding, offering new content, without ever really releasing a sequel.*



constantemente, embora o objetivo principal permaneça o mesmo. O jogo acontece num ambiente virtual chamado *Summoner's Rift*. Cada jogador é responsável pelo controle de uma unidade virtual, por meio da qual interage com o ambiente virtual e com os outros jogadores. Cada jogador dispõe, em sua interface virtual, de um mapa em miniatura de *Summoner's Rift*, por meio do qual se orientam e se coordenam com suas equipes. Este ambiente virtual é dividido igualmente entre as duas equipes, cada uma composta por cinco jogadores. As unidades controladas por cada jogador são chamadas de campeões. O objetivo das equipes é destruir a estrutura principal da equipe adversária, chamada Nexus (GILLIAM, 2016). Cada partida é uma representação de uma batalha protagonizada pelos “campeões” dos jogadores. Assim, é comum um certo elemento de “faz de conta”, quando os jogadores se referem a si mesmos como se fossem o “campeão” que estão controlando. Tipicamente, cada um dos jogadores de uma equipe é responsável por um tipo de tarefa.

O recém-nascido<sup>6</sup> ramo do esporte eletrônico configura-se como uma expressiva representação do crescimento tecnológico e a ascensão de uma nova forma de comunicação, e por isso, há uma singular oportunidade (e demanda social) para elaboração de um instrumento que sirva para documentar esta forma de uso da língua portuguesa que se observa entre os jogadores profissionais de LOL, bem como descrevê-la. Assim, tal qual uma ferramenta que possibilita um melhor entendimento desta nova comunidade linguística, o objetivo deste estudo é criar um glossário terminológico que possa orientar indivíduos de fora desta comunidade de práticas, uma vez que se aparenta um crescente interesse generalizado nesta área, tanto de mercado quanto de público, documentar alguns dos processos linguísticos desta comunidade de práticas, e preencher uma parte da lacuna que se observa no estudo da linguagem dos jogadores profissionais de LOL.

Esta pesquisa caracteriza os jogadores de LOL como uma comunidade de prática (LAVE, WENGER, 1991), porque eles precisam refinar suas habilidades e conhecimento sobre o jogo (bem como sua linguagem) também fora do ambiente de trabalho, através de constante interação com o jogador amador. Para mais, a linguagem especializada apresentada nos vídeos analisados é herança desta comunidade, embora também haja casos de termos que transitaram

---

<sup>6</sup> Escolhemos o termo recém-nascido em oposição a recém-criado, pois torneios (como o esporte eletrônico, que é necessariamente uma ação de competição) surgem a partir de movimentos naturais de uma dada comunidade praticante de uma atividade minimamente competitiva. Assim, consideramos o surgimento do E-Sports um fenômeno auto suficiente que independe das vontades de indivíduos ou empresas, muito embora grandes organizações possam estimular e acelerar este surgimento através de investimento e incentivos.



do ambiente competitivo para o amador, como o caso de *inSec*<sup>7</sup>. Como no esporte convencional, estes jogadores tornam-se profissionais a partir de uma afinidade preexistente às suas contratações como trabalhadores.

É uma prática comum que equipes brasileiras viajem para países cujos jogadores são considerados mais habilidosos que os brasileiros, sendo a Coreia do Sul o maior deles (MACKUS, 2018). Esta prática é chamada de *bootcamp* (ABREU, 2018) e seu objetivo é que os jogadores aprimorem suas habilidades ao competir com jogadores estrangeiros de uma região considerada mais apta, e se sobressaíam sobre seus oponentes em seu lugar de origem. Apesar de frequentemente existir uma barreira linguística entre esses jogadores (MARQUES, 2021), é notório que algum nível de comunicação seja estabelecido em consequência deste conhecimento mútuo da linguagem especializada do LOL.

### Procedimentos de coleta

A coleta terminológica teve por base o material disponibilizado pela Riot Games em seu canal do Youtube<sup>8</sup>, já que a empresa é detentora dos direitos de gravação e transmissão dos jogadores durante o campeonato e não libera todas as gravações.

O quadro “Na Escuta” é um formato de vídeo em que se registram apenas os áudios dos jogadores captados durante algumas das jogadas mais importantes do campeonato. Esta pesquisa usa alguns vídeos do “Na Escuta”, em especial das rodadas finais dos campeonatos de 2021 até 2022, período em que ocorreram quatro campeonatos, o que equivale a aproximadamente 59 minutos e 8 segundos de material para análise.

É uma prática comum que times brasileiros contratem jogadores coreanos para seus elencos, uma vez que a Coreia do Sul é um grande polo do cenário competitivo de LOL e os jogadores coreanos são os mais prestigiados do mundo. Assim sendo, a decisão metodológica foi usar somente frases produzidas em língua portuguesa, posto que se fala aqui da comunidade de prática brasileira. Alguns jogadores coreanos também produzem frases em português em alguns contextos (tipicamente para provocar o time oponente), mas não há (pelo menos nas gravações estudadas) casos de coreanos fluentes no idioma.

O glossário adiante é uma versão preliminar, ainda em elaboração. Ele está composto por quatro colunas: a primeira consta dos termos, a entrada lexical; a segunda consta das

<sup>7</sup> Num evento internacional que ocorreu em 2013 (All-Stars 2013), um jogador coreano conhecido como *inSec* executou uma jogada considerada muito difícil que se popularizou no mundo inteiro e recebeu o nome de *inSec* (MELO, 2018), dando origem a um novo termo nesta comunidade de prática.

<sup>8</sup> Disponível em [youtube.com/c/blol](https://www.youtube.com/c/blol) - Último acesso em 1º maio 2024.



explicações contextuais e linguísticas; a terceira consta da classificação gramatical e apresenta uma proposta de definição; e a quarta consta dos exemplos retirados do próprio vídeo.

O catálogo adiante está composto por 85 termos que estão distribuídos assim: 1º vídeo\31, 2º vídeo\31, 3º vídeo\18 e 4º vídeo\05. Esse desajuste numérico na coleta entre os vídeos se justifica por uma escolha metodológica momentânea, que é não registro das repetições terminológicas, ou seja, a pauta é registrar apenas a ocorrência (*type*), não a frequência (*token*). Para a composição final do glossário, a descrição terminológica considerará a frequência, bem como revisará as combinações para identificar fraseologismos terminológicos.

### Catálogo terminológico do LOL

**Tabela 1** – Exemplo retirados de Pain x Vorax

ENTRADA	EXPLICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO GRAMATICAL E SIGNIFICADO	EXEMPLO
1. Divar	É um aportuguesamento do verbo inglês 'to dive', em cuja língua significa 'mergulhar'.	<b>V.:</b> Ato de mergulhar sob a proteção de uma torre inimiga para executar um abate.	<i>Vão querer divar bot, tá?</i>
2. Low	É um adjetivo incorporado do inglês, em cuja língua significa 'baixo'.	<b>Adj.:</b> Refere-se a uma unidade com pontos de vida considerados baixos.	<i>A gente tá bem low.</i>
3. Wave	É um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'onda'. Refere-se às 'ondas' de minions gerados periodicamente num intervalo regular.	<b>Subst. Fem.:</b> Conjunto de um dado número de minions gerado periodicamente.	<i>A gente tem muita wave, tá time?</i>
4. Minion	É um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'lacaio'.	<b>Subst. Masc.:</b> Tipo de unidade de combate gerada periodicamente pelo Nexus de cada uma das equipes.	<i>O minion tá atacando a torre.</i>
5. B	A letra 'B', no teclado, é a tecla padrão que correspondente à ativação do recurso 'Recall' ('retornar', na versão traduzida para o português feita pela Riot Games). Pode ser modificada tecla que ativa esta função, mas a terminologia é mantida.	<b>Subst. Masc.:</b> Recurso utilizado para deslocar o usuário para uma zona segura no território aliado após um breve tempo de espera.	<i>Ela vai dar B.</i>
6. Cleanse	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'purificar', tradução feita pela Riot Games. Nome próprio do recurso descrito.	<b>Subst. Masc.:</b> Recurso utilizado para remover efeitos negativos do campeão controlado pelo usuário.	<i>Eu tenho cleanse, tá guys? Só fica aqui do lado!</i>



7. Drake	É um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'dragão'.	<b>Subst. Masc.:</b> Unidade controlada pelo algoritmo e se situa na parte inferior da área virtual do jogo.	<i>É pra matar o drake agora, né?</i>
8. Fechar	É o ato de bloquear as rotas de escape de um ou mais jogadores referidos através de um posicionamento estrategicamente antecipado. É uma analogia ao mesmo ato de trancar um outro veículo no trânsito.	<b>V.:</b> Ato de emboscar um ou mais jogadores.	<i>Eu tô fechando eles!</i>
9. Stun	É um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'atordoamento'.	<b>Subst. Masc.:</b> Efeito negativo que impossibilita o jogador afetado de realizar ações por um breve período.	<i>Tenho stun ainda!</i>
10. W	A letra 'W', no teclado, é a tecla padrão correspondente à ativação do recurso descrito. A tecla de ativação pode ser modificada, mas o nome é mantido.	<b>Subst. Masc.:</b> A segunda das quatro habilidades <sup>9</sup> de um campeão.	<i>Eu vou ter w!</i>
11. Dano	Termo muito comum nos jogos digitais que envolvem alguma forma de combate.	<b>Subst. Masc.:</b> 1. Valor numérico a ser subtraído dos pontos de vida atuais de uma unidade; 2. Valor numérico que representa o potencial agressivo de uma dada ação (de ataque) de um campeão.	<i>Eu tenho dano pra lutar!</i>
12. Jungle	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'selva'.	<b>Subst. Fem.:</b> 1. Território neutro adjacente às rotas <sup>10</sup> principais; 2. Nome do papel desempenhado pelo jogador encarregado de obter os recursos da jungle.	<i>Tão jogando rápido pro top, lá na jungle de cima.</i>
13. Arauto		<b>Subst. Masc.:</b> 1. Unidade neutra situada na parte superior do espaço virtual do jogo antes dos 18 minutos de partida; 2. Recurso concedido à equipe que abate esta unidade.	<i>Tem arauto pra usar no mid ainda, calma.</i>
14. Botside	O espaço virtual do jogo (um plano equilátero, em sua totalidade) que se divide em dois triângulos iguais por uma linha imaginária que vai do	<b>Subst. Masc.:</b> Parte inferior do espaço virtual do jogo.	<i>Vamos rápido pro botside.</i>

<sup>9</sup> As *habilidades* de um campeão são mostradas ao jogador que o controla na interface do usuário. Dispostas da esquerda para a direita, são referidas, respectivamente, como: Q, W, E, R. Cada uma destas tem um nome único, porém, para ganhar tempo, os jogadores se referem a elas pela posição que ocupam na interface visual.

<sup>10</sup> Rota é o caminho, no espaço digital, onde ficam as torres, e por onde transitam as *tropas*.



	vértice inferior esquerdo ao superior direito. O termo não é utilizado oficialmente pela Riot Games, mas é comum entre os jogadores.		
15. Over	Forma abreviada de 'Overextend', um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'se estender mais do que se considera seguro ou sensato'.	<b>Subst. Masc.:</b> Prolongar uma agressão ao time oponente por mais tempo do que é considerado sensato ou eficiente.	<i>Ficar pra essa torre é over, tá?</i>
16. T2	Acrônimo para 'Tier 2', um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'camada'. A palavra 'tier' expressa a ideia de uma estrutura de progressão e refere-se a uma torre de uma das rotas; o número 2 expressa o nível de potência desta unidade. Uma rota dispõe de 3 tiers de torres T1, T2, e T3.	<b>Subst. Fem.:</b> Segunda torre a ser enfrentada pelo time oponente em uma das três rotas.	<i>Atacar a T2 é over!</i>
17. Heal	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'curar'. Nos jogos virtuais, 'heal' ou 'cura' se refere a incrementos nos pontos de vida atuais de uma determinada unidade.	<b>Subst. Fem.:</b> 1. Mecanismo que incrementa (cura) os pontos de vida de uma unidade; 2. Valor numérico a ser somado aos pontos de vida atuais de uma unidade pelo mecanismo de cura; 3. Spell que implementa um mecanismo de cura.	<i>Eu vou dar heal aqui.</i>
18. Onda		<b>Subst. Fem.:</b> Sinônimo para wave.	<i>É a última onda de super.</i>
19 Super	Forma abreviada de 'Super Minion', denominação da Riot Games da unidade descrita.	<b>Adj.:</b> Tipo de minion melhorado que tem um maior potencial agressivo e defensivo do que os minions normais.	<i>É a última onda de super.</i>
20. Hook	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'gancho'. Leva esse nome pela representação visual da maioria das habilidades deste tipo, que normalmente se assemelha a ganchos de escalada arremessáveis.	<b>Subst. Masc.:</b> Tipo de habilidade que desloca um alvo inimigo em direção ao usuário.	<i>Não toma hook, tá?</i>
21. Nexus	Nome próprio dado pela Riot Games à estrutura principal de cada equipe. Define o fim da partida quando é destruído, concedendo a vitória ao time que o destruiu.	<b>Subst. Masc.:</b> Estrutura (ver abaixo) principal das equipes.	<i>Eu tô ameaçando o nexus deles!</i>
22.	No jogo <i>Warcraft</i> , do qual <i>LOL</i> deriva	<b>Subst. Fem.:</b> Tipo de unidade	<i>Foquem as</i>



Estrutura	indiretamente, as estruturas exerciam um papel mais imediato e complexo no desenrolar da partida, enquanto aqui desempenham um papel de cunho mais ou menos simbólico.	mais resistente que desempenha um papel específico na manutenção da base (ver abaixo).	<i>estruturas.</i>
23. Base		<b>Subst. Fem.:</b> Área onde fica concentrada a maioria das estruturas de uma equipe e a fonte (ver abaixo).	<i>Defende a base!</i>
24. Fonte		<b>Subst. Fem.:</b> Estrutura especial e invulnerável que restaura os pontos de vida dos campeões aliados, e ataca campeões inimigos.	<i>Cuidado com a fonte deles.</i>
25. Penta	Forma abreviada de 'Pentakill', nome dado pela Riot Games para o evento descrito.	<b>Subst. Masc.:</b> Nome dado ao evento de um mesmo jogador abater cinco oponentes num curto espaço de tempo.	<i>Me dá o penta!</i>
26. Level	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'nível'.	<b>Subst. Masc.:</b> Nível de um campeão.	<i>A Jinx tá level 6.</i>
27. Herald	Forma abreviada de 'Rift Herald', nome dado pela Riot Games para a unidade descrita.	<b>Subst. Masc.:</b> O mesmo que arauto.	<i>Herald é nosso.</i>
28. Givar	Derivado do verbo inglês 'to give', em cuja língua significa 'dar'; em especial na locução 'give up'.	<b>V.:</b> Ato de abrir mão, desistir.	<i>Vou te ajudar, vou givar a wave do top.</i>
29. Startar	Empréstimo do verbo inglês 'to start', em cuja língua significa 'iniciar'.	<b>V.:</b> 1. Ato de dar início a um confronto direto de equipes; 2. Ato de atacar uma unidade neutra considerada prioritária.	<i>Starta quando eu tiver ulti.</i>
30. Bot	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'de baixo'; abreviação da locução 'bot lane'.	<b>Subst. Masc.:</b> 1. Rota inferior; 2. O(s) jogador(es) designado a ocupar a rota inferior durante a fase de rotas (ver abaixo).	<i>O bot tá vindo, cuidado.</i>
31. Fase de Rotas		<b>Subst. Masc.:</b> Fase em que os jogadores das equipes se restringem a ocupar suas rotas.	<i>Já acabou a fase de rotas.</i>

**Fonte:** elaboração própria

**Tabela 2** – Exemplo retirados de Rensga x Red

ENTRADA	EXPLICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO GRAMATICAL E SIGNIFICADO	EXEMPLO
---------	------------	--	---------



1. Win Condition	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'condição de vitória'.	<b>Subst. Fem.:</b> Condição percebida pelo jogador como prioritária para vencer a partida.	<i>Nossa Win Condition é matar o Baron.</i>
2. Flash	Empréstimo do inglês, em cuja língua exprime a ideia de instantaneidade.	<b>Subst. Fem.:</b> Recurso que possibilita deslocar o usuário a uma curta distância, em uma direção escolhida por ele.	<i>Vou ter flash daqui a pouco.</i>
3. Full	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'cheio', 'completo'.	<b>Adv.:</b> completa ou totalmente (É frequente achar usos da palavra <i>full</i> como um modificador de adjetivos, como em 'full cansado', 'full tiltado', 'full morto', mas não de verbos, e essas locuções são mais informais e podem não aparecer nas comunicações gravadas em momentos cruciais, como ocorre no quadro 'na escuta', então não sei se vale deixar aqui.) <b>Adj.:</b> Completo, sem espaço para adição.	<i>Eu tô com a vida full, vamo lutar!</i> <i>Estou full morto hoje, não vou sair.</i> <i>(exemplo de fora do jogo, não sei se vale)</i>
4. Fight	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'luta'.	<b>Subst. Fem.:</b> Confronto direto entre (tipicamente) mais de um jogador de cada time.	<i>Não começa a fight sem mim!</i>
5. TP	Acrônimo para 'Teleport' (Teleporte)	<b>Subst. Mas.:</b> Recurso que possibilita o usuário deslocar-se, depois de um breve tempo de espera, para a posição de qualquer minion ou torre.	<i>Vou ter TP pra ajudar, pode ir!</i>
6. Torre	Conceito comum em jogos virtuais de gêneros parecidos.	<b>Subst. Fem.:</b> Unidade defensiva controlada pelo algoritmo do jogo que ataca automaticamente todas as unidades inimigas que estejam ao alcance.	<i>Vamo atacar a torre!</i>
7. Slow	Um empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'lento'.	<b>Adv.:</b> De maneira estratégica, lentamente; <b>Subst. Mas.:</b> Efeito negativo que torna a ação da unidade afetada mais lenta.	<i>Tomei slow, vou demorar pra chegar!</i> <i>Luta slow!</i>



8. Tapa	Um empréstimo do inglês que é usado em sua forma sincopada 'to teleport' ('teletransportar')	<b>V.:</b> Ato de ativar o recurso TP de modo a teleportar o usuário a um local específico.	<i>Tapa top quando eles vierem!</i>
9. Ulti	Um empréstimo do inglês que é usado em sua forma apocopada 'ultimate' ('ultimato'). Cada campeão tem sua ultimate exclusiva que tipicamente é disponibilizada ao nível 6, com algumas exceções em que o campeão já tem esta habilidade disponível desde o primeiro momento do jogo.	<b>Subst. Fem.:</b> Recurso único tipicamente disponibilizado aos campeões quando chegam ao nível (ver abaixo) 6.	<i>Minha ulti ainda não tá pronta, não luta!</i>
10. Nível	O nível de um campeão pode ser qualquer um entre 1 e 18. Todos iniciam a partida no nível 1, mas avançam conforme coletam um recurso chamado 'experiência'.	<b>Subst. Mas.:</b> Valor numérico representativo da potência de um campeão.	<i>Ele tá nível 5, pode atacar.</i>
11. Ultar	Um aportuguesamento do empréstimo 'ulti', da 3PS do pretérito perfeito do verbo inglês <i>to ulti</i> ('ultar') (i ulti, he ultis, he ulti, we ulti, you ulti, they ulti)	<b>V.:</b> Ultar, ato de utilizar a ulti.	<i>Ele ultou, cuidado!</i>
12. Mid	Forma abreviada da locução 'mid lane', que se refere à rota ou ao jogador ('midlaner') que ocupa esta posição.	<b>Subst. Mas.:</b> Rota central (ver abaixo); Jogador/campeão designado a ocupar o <i>mid</i> .	<i>Ele tá indo pro mid, eu vou chegar ao mesmo tempo.</i>
13. Rota		<b>Subst. Fem.:</b> Uma das três rotas seguidas pelos minions.	<i>Eu vou na rota do meio.</i>
14. Resetar	Empréstimo que deriva do inglês 'reset'	<b>V.:</b> Ato de retornar à base.	<i>Vou resetar agora. Reseta agora, vamos lutar no bot depois!</i>
15. Bot	Empréstimo que deriva da forma inglesa 'bot lane' ('rota inferior'), quando usado em referência à rota; ou 'botlaner' quando em referência ao jogador que ocupa essa rota.	<b>Subst. Masc.:</b> Rota inferior.	<i>Vamos brigar no bot!</i>



16. Pushar	Empréstimo que deriva do verbo inglês 'push' ('empurrar').	<b>V.:</b> empurrar; ato de eliminar minions inimigos de modo que os minion aliados avancem ao território inimigo.	<i>Pusha essa onda e vamo Baron.</i>  Juntei os dois verbetes porque eram as mesmas formas verbais, agora insira um exemplo para a 2ª aceção.
17. Fast Combo	Empréstimo do inglês que significa 'combo rápido'.	<b>Subst. Masc.:</b> Execução de várias ações (tipicamente o uso das habilidades de um campeão) com sinergia entre si de forma muito rápida (ver abaixo).	<i>Fiz um Fast Combo e matei ele muito rápido!</i>
18. Habilidade		<b>Subst. Masc.:</b> Um dos quatro recursos exclusivos a cada campeão, sendo o quarto destes, a ulti.	<i>Minhas habilidades tão em recarga, cuidado.</i>
19. Top	Empréstimo usado em sua forma abreviada, 'top lane', que se refere à rota superior; ou "toplaner", que se refere ao jogador que a ocupa.	<b>Subst. Masc.:</b> Rota superior.	<i>To indo top daqui a pouco, se prepara!</i>
20. Play	Empréstimo do inglês	<b>Subst. Fem.:</b> Jogada.	<i>Não faz play arriscada agora, espera todos terem ulti!</i>
22. KDA	Acrônimo para o empréstimo do inglês 'Kills Deaths Assistances' ('Abates Morte Assistências'). É um valor numérico obtido a partir da soma do número de abates e assistências dividido pelo número de mortes de um jogador.	<b>Subst. Masc.:</b> Média numérica que reflete o desempenho de um jogador em relação às suas participações em abates.	<i>Foca em melhorar o KDA, galera.</i>
23. Tankar	Empréstimo do verbo inglês 'to tank', que não encontra um equivalente direto em português; refere-se ao alto potencial defensivo dos tanques de guerra. Unidades capazes de tankar eficientemente são chamadas de 'tanks'.	<b>V.:</b> Ato de receber dano no lugar de um aliado; Ato de suportar uma grande quantidade de dano.	<i>O pai tanka pra tu!</i>
24. Fightar	Aportuguesamento do verbo emprestado do inglês 'to fight'	<b>V.:</b> Ato de participar de um confronto direto de equipes.	<i>Achei que a gente ia fightar.</i>



	('lutar').		
25. Intando	Aportuguesamento do verbo emprestado do inglês 'inting', cuja forma não encontra referente semântico direto em português. A palavra derivada da locução inglesa 'intentional feed', algo como 'alimentar intencionalmente'.	<b>V.:</b> Ato de conceder um abate intencionalmente à equipe inimiga.	<i>O cara tá intando, sério.</i>
26. Tiltado	Aportuguesamento do verbo emprestado do inglês, quase uma gíria 'tilted', que não encontra uma tradução fácil em português.	<b>Adj.:</b> Qualidade de quem está com um nível muito elevado de estresse, a ponto de comprometer a performance.	<i>Tá tiltado, coreano?</i>
27. Engajar		<b>V.:</b> Ato de iniciar uma luta; tomar uma decisão agressiva visando o abate de um jogador inimigo.	<i>Se eles tentarem engajar, volta e bate no Kennen.</i>
28. Threat	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'ameaça'.	<b>Subst. Fem.:</b> Ameaça, perigo.	<i>A única threat que eles têm é o Kennen.</i>
29. Reset	Empréstimo do inglês, em cuja língua significa 'redefinir'	<b>Subst. Masc.:</b> Bônus que zera o tempo de recarga de uma determinada habilidade;	<i>"Peguei reset, vamo!"</i>
30. Inibi	Forma apocopada de 'inibidor', nome oficial da Riot Games para as estruturas especificadas.	<b>Subst. Masc.:</b> Estrutura aliada que bonifica os minions inimigos quando destruída.	<i>Destrói o inibi deles!</i>
31. Baitar	Empréstimo aportuguesado do verbo inglês 'to bait', cujo sentido é 'ato de exercer a função de isca'.	<b>V.:</b> Ato de atrair um ou mais jogadores do time oponente para uma situação desfavorável a ele(s).	<i>Vou baitar uma fight!</i>

**Fonte:** elaboração própria

**Tabela 3** – Exemplo retirados de Red x Pain

ENTRADA	EXPLICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO GRAMATICAL E SIGNIFICADO	EXEMPLO
1. Tankar	Aportuguesado do verbo emprestado do inglês 'to tank', que não encontra equivalente fácil em português.	<b>V.:</b> Ato de propositalmente ser alvejado por um ou mais jogador(es) oponente(s).	<i>Fica aqui pra tankar pra mim.</i>
2. Pokear	Aportuguesamento do empréstimo inglês 'to poke' ('cutucar').	<b>V.:</b> Ato de causar uma pequena quantidade de dano numa unidade inimiga sem engajar numa luta.	<i>Vamos focar em pokear eles. Eles vão ficar pokeando nós.</i>



3. Cronômetro		<b>Subst. Masc.:</b> Item de uso único que é utilizado para tornar o usuário invulnerável por um curto período de tempo.	<i>Sem flash, ele, mas ele tem cronômetro!</i>
4. Zhonya's	Versão melhorada do 'Cronômetro'	<b>Subst. Fem.:</b> Item de usos ilimitados que é obtido a partir do cronômetro, que torna o usuário invulnerável por um breve período.	<i>Eu tenho Zhonya's, e eu tenho Flash.</i>
5. NT		<b>Interj.:</b> Acrônimo para 'nice try' ('boa tentativa')	<i>Foi quase, NT, time.</i>
6. Lead	Empréstimo do inglês ('liderança')	<b>Subst. Fem.:</b> Vantagem de recursos.	<i>Eles só sabem jogar se pegarem uma lead cedo.</i>
7. Gankar	Aportuguesamento do empréstimo inglês 'to gank' ('emboscar').	<b>V.:</b> Ato ajudar um aliado de uma outra rota a abater seu(s) oponente(s).	<i>Não vou perder pra um cara que ganka tão cedo! Eu vou gankar cedo.</i>
8. Trackear	Aportuguesada do empréstimo inglês 'to track' ('rastrear').	<b>V.:</b> Ato de localizar um oponente (tipicamente o responsável pela jungle) a partir de vestígios deixados por ele.	<i>É muito fácil trackear ele.</i>
9. Comp	Forma apocopada do empréstimo inglês 'composition'	<b>Subst. Fem.:</b> O conjunto de campeões de uma dada equipe; o estilo de jogo favorecido pelo conjunto de campeões de uma dada equipe.	<i>Gosto muito mais da nossa comp nesse jogo.</i>
10. 3v3	Acrônimo para "3 versus 3"	<b>Subst. Masc.:</b> Confronto direto que envolve três jogadores de cada equipe.	<i>3v3 tá bom hein, rapaziada?</i>
11. Nashor	Nome próprio da unidade referida.	<b>Subst. Masc.:</b> Unidade neutra localizada na parte superior da área virtual do jogo após 18 minutos de partida.	<i>Vem pro Nashor agora.</i>
12. Ignitar	Aportuguesamento do verbo emprestado do verbo 'to ignite' ('incendiar').	<b>V.:</b> Ato de utilizar o recurso ignite em um alvo.	<i>Ataquem ele, eu ignitei.</i>
13. Smite	Empréstimo do inglês que não encontro uma tradução direta,	<b>Subst. Masc.:</b> Recurso utilizado para ajudar a	<i>Não tenho smite, cuidado.</i>



	refere-se a golpe com intuito de punir.	garantir o abate de um de uma unidade considerada importante.	
14. Dragons	Empréstimo do inglês ('dragões').	<b>Subst. Masc.:</b> Uma das unidades-objetivos, que se localiza na parte inferior da área virtual do jogo.	<i>Precisamos garantir os dragons nesse jogo.</i>
15. Bush	Empréstimo do inglês ('arbusto').	<b>Subst. Fem.:</b> Parte do ambiente virtual que oculta unidades que estão dentro dela.	<i>Eles estão na bush de baixo.</i>
16. Baron		<b>Subst. Masc.:</b> Uma das unidades-objetivos, que se localiza na parte superior da área do jogo, após os 18 minutos de partida.	<i>Tem que controlar o terreno perto do Baron.</i>
17. MSI	Acrônimo para o empréstimo inglês 'Mid Season Invitational', campeonato internacional organizado pela Riot Games no 1º semestre do ano.	<b>Subst. Masc.:</b> Campeonato mundial de LOL que acontece no primeiro semestre do ano.	<i>A gente vai pro MSI, rapaziada!</i>
18. Flashar	Aportuguesamento do verbo emprestado do inglês 'to flash'.	<b>V.:</b> Ato de utilizar o flash.	<i>Eu posso flashar agora!</i>

**Fonte:** elaboração própria

**Tabela 4** – Exemplos retirados de Loud x Pain

ENTRADA	EXPLICAÇÃO	CLASSIFICAÇÃO GRAMATICAL E SIGNIFICADO	EXEMPLO
1. Topside	Empréstimo do inglês que não possui uma tradução direta para o português.	<b>Subst. Masc.:</b> Parte superior da área virtual do jogo.	<i>Ele foi Topside, Robo!</i>
2. Ignite	Empréstimo do inglês ('incendiar').	<b>Subst. Masc.:</b> Recurso (spell) utilizado para aplicar dano num campeão oponente ao longo de um período.	<i>Vou ter Ignite, prepara.</i>
3. Spell	Empréstimo do inglês ('feitiço')	<b>Subst. Fem.:</b> Recurso com alto tempo de recarga que pode ser utilizado para conceder uma vantagem agressiva ou defensiva ao usuário.	<i>Ela tá sem spell, pode lutar.</i>
5. Passiva	As habilidades passivas (ou 'passivas') eram, em versões ultrapassadas do jogo, habilidades	<b>Subst. Fem.:</b> Recurso inerente a cada um dos	<i>Aplica a passiva</i>



	que não podiam ser ativadas pelo jogador ao pressionar de um botão, mas conferiam bônus estatísticos garantidos sem uma condição necessária para sua obtenção. Com o passar dos anos, as passivas tornaram-se mais complexas em seus efeitos, e algumas também em seus mecanismos de ativação, ou seja, perderam sua propriedade de bônus garantidos passivamente (necessariamente) e agora abarcam habilidades com mecanismos que dependem da ação direta do jogador para executar suas funções	campeões do jogo, cada uma com um efeito passivo diferente.	<i>nela, a gente mata.</i>
--	--	---	----------------------------

**Fonte:** elaboração própria

## Conclusão

Esta pesquisa tem o objetivo de elaborar uma proposta de glossário terminológico do jogo de LOL. Para tanto, fundamenta-se nos estudos terminológicos e busca responder a uma demanda social que é a documentação da terminologia usada pelos jogadores de LOL, caracterizados por este estudo como uma comunidade de práticas.

A elaboração do glossário demonstra que: **[1]** a terminologia do jogo tem muito do contato linguístico português/inglês (esta falada por uma comunidade internacional e demandada aos jogadores brasileiros), o que pressupõe ajustes gramaticais, especialmente fonológicos, para incorporar o termo ao sistema linguístico do português; **[2]** a preferência pela classe dos verbos, justamente para designar as ações e os processos envolvidos na dinâmica do jogo – por isso, é comum o acionamento do infinitivo para a formação de perífrases verbais, o que reforça também a produtividade da desinência ‘-ar’ mesmo em contextos de contatos; **[3]** a preferência pela 1ª ou 3ª pessoa do singular, justamente para indicar a fonte agentiva da ação verbal, o que caracteriza o funcionamento da interação comunicativa dos jogadores; **[4]** a recorrência de formas acronímicas como palavras independentes (lida/falada como palavra e funcionamento gramatical como substantivo); e **[5]** o uso de alguns desses termos (tankar, por exemplo) fora do contexto de especialidade, o jogo, por pessoas da faixa etária mais jovem em interações virtuais ou não – um indício de que alguns desses empréstimos terminológicos se transladaram ao léxico geral da língua.

Os resultados deste estudo são parciais, principalmente porque dele surgirá o glossário como um produto mais visível. O refinamento da análise implica ainda a conclusão da descrição semântico-gramatical desses termos e a ampliação do corpúsculo, com as indicações de frequência de uso; e a identificação de origem dos termos, já que alguns foram criados pela própria



empresa que criou o jogo e outros são criações dos usuários, os jogadores, que pode tanto atualizar quanto criar a terminologia.

### Referências

ABREU, Victor de. **O que é bootcamp?** Entenda treinamento e significado do termo. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/10/o-que-e-bootcamp-entenda-treinamento-e-significado-do-termo-esports.ghtml>>. 2018. Acesso em 1º maio 2024.

CABRÉ, María Tereza. **La terminologia:** representación y comunicación. Elementos para umateoria de base comunicativa y outro articulos. Barcelona: Institut Universitari de Linguística Aplicada, Universitat Pompeu Fabra, 1999.

CRECENTE, Brian. **League of Legends is now 10 years old.** This is the story of its birth... Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>>. 2019. Acesso em 1º maio 2024.

DEMAI, Fernanda Mello. Terminologia, cognição e sociedade: análise dos processos de terminologização e de neologia que caracterizam as denominações da área de Educação do Campo. **TRADTERM**, São Paulo, v. 35, p. 5-24, 2020.

FAULSTICH, Enilde. Socioterminologia, mais que um método de pesquisa, uma disciplina. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 24, n.3, p. 281-288, 1995.

GILLIAM, Ryan. **The complete beginner's guide to League of Legends.** Disponível em: <<https://www.riftherald.com/2016/9/29/13027318/lol-guide-how-to-watch-play-intro>>. 2016. Acesso em 1º maio 2024.

LIU, Dilin; LEI, Lei. Technical Vocabulary. In: WEBB, Stuart. **The Routledge Handbook of Vocabulary Studies**. Londres: Routledge, 2020. p. 111-124.

LOPEZ, Mia Sue. **Effective Communication in League Of Legends.** North Dakota. University of Hawaii at Manoa. 2022.

MACKUS, Evelyn. **Quero um coreano no meu time:** A estrutura necessária para trazê-los ao Brasil. Disponível em: <<https://maisesports.com.br/estrutura-coreanos-no-brasil/>>. 2018. Acesso em 1º maio 2024.

MARQUES, Roque. CBL0L 2021: Rensga se comunica em três línguas, revela Trigo. Disponível em: <<https://ge.globo.com/esports/lol/noticia/cblol-2021-rensga-se-comunica-em-tres-linguas-revela-trigo.ghtml>>. 2021. Acesso em 15 de novembro de 2022, 18:05:32.

SONNEVELD, Helmi B.; LOENING, Kurt L.. **Terminology:** Applications in interdisciplinary communication. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1993.

STERKENBURG, Piet Van (Ed.). **A practical guide to lexicography.** Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2003.