



## A COMPOSIÇÃO COMO RECURSO LINGÜÍSTICO EMPREGADO AOS NOMES DOS POKÉMON<sup>18</sup>

Emerson Aparecido dos Santos Bezerra<sup>19</sup>

### RESUMO

O presente artigo visa a refletir como se dá a motivação do signo linguístico nos nomes dos Pokémon da primeira geração no anime homônimo. Por meio da leitura do linguista José Luiz Fiorin e dos gramáticos, Evanildo Bechara e Domingos Cegalla, apontar-se-á como o processo de composição contribuiu para a criação dos nomes dos Pokémon e quais relações tornaram o signo relativamente arbitrário, aproximando-o da realidade do mundo biopsicossocial, a fim de concluir que os conceitos linguísticos atuam na realidade do anime.

**Palavras-chave:** Pokémon. Signo linguístico. Composição. Aglutinação. Justaposição.

### 1. INTRODUÇÃO

A língua é um organismo vivo, isto é, está em constante mudança, porque seus usuários, os falantes, fazem uso dela em suas mais diversas manifestações: oral, escrita, gestual entre outras. Ferdinand de Saussure é considerado o “pai” da linguística moderna, pois determinou o objeto de estudo dessa ciência e, conseqüentemente, revolucionou o modo como as línguas são estudadas. O livro “Curso de Linguística Geral” (1916) foi feito a partir das anotações dos alunos de Saussure em um curso ministrado por ele e contempla conceitos importantes como o signo linguístico.

O signo é uma forma de apreender a realidade, porque “a realidade só tem existência para os homens quando é nomeada” (FIORIN, 2002, pg. 55). Dessa forma, é possível pensar que a língua é uma forma de categorizar os objetos e seres no mundo, ou seja, uma nomenclatura para algo já existente. Entretanto, é o oposto; a atividade linguística é simbólica, uma vez que o objeto não precisa, necessariamente, existir para ser nomeado, então, “[...] as palavras criam conceitos e esses conceitos ordenam a realidade, categorizam o mundo” (FIORIN, 2002, pg 56)

---

<sup>18</sup> Pokémon é um mangá, anime e jogo oriundo do Japão criado por Satoshi Tajiri em 1995 que narra a trajetória da personagem para se tornar um mestre. Seu nome designa as espécies de animais existentes no universo da franquia. Pokémon é a junção dos termos em inglês *Pocket*, que significa “bolso”, e *Monsters*, que significa “monstros”. É uma alusão ao ato de guardar os seres capturados nos bolsos, em pokebolas – objetos utilizados para captura dos seres.

<sup>19</sup> Graduado em Letras (Português/ Inglês) e pós-graduado em Docência da Língua Inglesa pela FMU/ Laureate. E-mail: [emersonbezerra81@gmail.com](mailto:emersonbezerra81@gmail.com)

No universo Pokémon, no início do anime, é dito que a pokedex<sup>20</sup> contempla informações sobre os Pokémon conhecidos e, quando Ash<sup>21</sup> encontra um ser alado voando em direção ao arco-íris, ele tenta checar informações sobre ele, mas não as obtém, pois ele ainda não havia sido categorizado, não havia um nome para ele; logo, ele não “existia” naquele universo. A partir do momento que pássaro foi nomeado, ele passou a “existir”: o conceito *pássaro lendário com penas que brilham em sete cores diferentes* passou a ser associado à imagem acústica, Ho-Oh.

Em países do ocidente, há a alteração dos nomes das personagens e dos Pokémon para a versão americana: *Satoshi*, por exemplo, é chamado de *Ash*; e *Kapoere*, ou *Capoeira*, por sua vez, é conhecido como *Hitmontop*. José Luiz Fiorin reflete a respeito do uso de palavras distintas que designam a mesma realidade:

Isso significa que a mesma realidade é recortada diferentemente nas duas línguas e que um signo delimita o outro. O valor de um signo é dado por outro signo. Além disso, um signo é sempre interpretável por outro signo: no interior do mesmo sistema pelos sinônimos, pelas paráfrases, pelas definições; em outro sistema, em outra língua, por exemplo, pela tradução. (FIORIN, pg 56, 2002.

Sendo assim, é possível depreender que o mesmo ser apresenta mais de uma nomenclatura, a mesma realidade, por mais que fictícia, é representada e categorizada de modo diferente.

## 2. OS POKÉMON

No universo do anime, os animais do mundo biopsicossocial, cachorro, gato, elefante, girafa entre outros, são representados pelos Pokémon. Os seus nomes baseiam-se, em muitos casos, em aspectos de uma realidade alheia ao anime, no caso, a realidade humana, entre eles:

- a) Os nomes dos animais: *ekans* é o acrônimo para *snake*<sup>22</sup>.

**Figura 1: Ekans**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

<sup>20</sup> Objeto que funciona como uma agenda para categorizar e dar informações sobre os Pokémon de uma determinada região.

<sup>21</sup> Ash Ketchum é o nome do protagonista do anime na versão ocidental. Na versão original, seu nome é Satoshi.

<sup>22</sup> Cobra, em português.

- b) Os sons produzidos pelos animais: *meowth* é uma variante do som produzido pelo gato.

**Figura 2: Meowth**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Além das motivações nos nomes ou sons produzidos, outra fonte lexical de inspiração para a criação dos neologismos é alguma característica relacionada às habilidades que o Pokémon pode ter, como:

- c) O tipo do Pokémon: *electabuzz* é do tipo elétrico.

**Figura 3: Electabuzz**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

- d) A habilidade principal: *Hypno*, do tipo psíquico, que possui a habilidade de hipnotizar.

**Figura 4:** Hypno



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

- e) Característica física: *Rhyhorn*, possui um chifre<sup>23</sup>.

**Figura 5:** Rhyhorn



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Por fim, em pokémon da primeira geração, há homenagens a personalidades da cultura oriental:

- f) Hitmonlee: homenagem ao lutador Jet Lee, pois utiliza como golpe os chutes.

---

<sup>23</sup> Horn, em português, pode ser traduzido como “chifre”.

**Figura 6: Hitmonlee**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

- g) Hitmonchan: homenagem ao lutador Jackie Chan, pois utiliza como golpe os socos.

**Figura 7: Hitmonchan**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Nesse contexto, é possível afirmar que os nomes dos Pokémon são signos linguísticos motivados, ou seja, relativamente arbitrários. Para Saussure, o signo linguístico era arbitrário, isto é, não há relação entre o significante, imagem acústica, e o significado, conceito associado. Fiorin explica a afirmação Saussureana.

A palavra mar é *sea* em inglês; a palavra boi é *ox* em inglês. Verifica-se, portanto, que, nos sons *mar* ou *sea*, não há nada que lembre o significado de “massas de água salgadas do globo terrestre”. Mar poderia ser chamado *estunque*, se os homens convencionassem que esse deveria ser seu nome. (FIORIN, pg. 60)

Entretanto, mesmo que não haja nada no significante que remeta ao significado, o falante não pode alterar o significado do signo, porque ele é convencionalizado culturalmente, quer dizer, o indivíduo não pode falar *estunque* e esperar que o interlocutor entenda mar. Dessa forma, “afirmar que o signo linguístico é arbitrário não significa que o significado depende da livre escolha do falante” (SAUSSURE, 2004, pg. 83). No entanto, Saussure vai



distinguir que o signo pode ser absolutamente arbitrário ou relativamente arbitrário, segundo Fiorin:

Um signo como mar é absolutamente arbitrário, porque não há nenhuma motivação no liame que une o significante e o significado. Já um signo como dezenove lembra os dois signos que o compõem, dez e nove. (FIORIN, pg. 61)

Dessa forma, os nomes dos Pokémon são signos relativamente arbitrários, pois seus significantes unem-se aos significados por meio de semelhanças.

### 3. A COMPOSIÇÃO

Ao utilizar a versão brasileira como objeto de análise, percebe-se que os nomes dos Pokémon são, na verdade, neologismos criados com vocábulos híbridos a partir de alguns processos básicos de formação de palavras: a aglutinação e a justaposição. Evanildo Bechara, filólogo brasileiro, atribui aos neologismos a seguinte classificação:

As múltiplas atividades dos falantes no comércio da vida em sociedade favorecem a criação de palavras para atender às necessidades culturais, científicas e da comunicação de um modo geral. [...]

Os neologismos ou criações novas penetram na língua por diversos caminhos. O primeiro deles é mediante a utilização da prata da casa, isto é, dos elementos já existentes no idioma, quer no significado usual, quer por mudança de significado, o que já é um modo de revitalizar o léxico da língua. (BECHARA, pg 351. 2009)

Portanto, neologismos são termos criados a partir das regras preexistentes de uma língua para suprir a necessidade de um termo inexistente que se encaixaria na situação de comunicação, por exemplo, mimimi para designar reclamação excessiva. Para a criação dos neologismos, utilizam-se infindáveis processos de formação de palavras, entre eles: a composição. Para Bechara, (2009, p. 351), “por composição entende-se a junção de dois elementos identificáveis pelo falante numa unidade nova de sentido único e constante: papel-moeda, boquiaberto, planalto”

Partindo dos exemplos dados pelo filólogo, gramaticalmente, pode-se identificar dois processos de composição de palavras: a aglutinação – em boquiaberto e planalto – e a justaposição – em papel-moeda -. Domingos Paschoal Cegalla diferencia os dois processos da seguinte forma:

Pelo processo de composição associam-se duas ou mais palavras ou dois ou mais radicais para formar uma palavra nova. A composição pode efetuar-se: por justaposição, unindo-se duas ou mais palavras (ou radicais), sem lhes alterar a estrutura. [...] por aglutinação, unindo duas ou mais palavras (ou radicais), com perda de um ou mais fonemas. (CEGALLA, pgs. 62 – 63, 2004)

### 4. A AGLUTINAÇÃO

Entende-se, portanto, a aglutinação como parte do processo de composição que forma vocábulos a partir da junção de termos ou radicais com perda de fonemas<sup>24</sup>. São exemplos de aglutinação as palavras em português: pontiagudo (ponta + aguda), hidrelétrico (hidro + elétrico) entre outras.

Quanto aos nomes dos Pokémon, pode-se identificar que a aglutinação foi usada para criar as designações de:

- a) Aerodactyl (aero + pterodactyl)

**Figura 8:** Aerodactyl



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Este Pokémon (figura 8) representa um animal extinto e apresenta, em seu nome, uma habilidade, *aero*, radical grego que indica ar ou vapor; e o nome, em inglês, do réptil voador do período jurássico, pterodactyl.<sup>25</sup>

- b) Butterfree (butterfly + free)

**Figura 9:** Butterfree



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

<sup>24</sup> Fonema é a menor unidade sonora da fala, são os sons distintivos da cadeia sonora de uma língua.

<sup>25</sup> Pterodátilo, em português.

Um inseto (figura 9) cujo nome é formado por dois substantivos de origem inglesa: *butter*, que representa em qual animal ele foi baseado, *butterfly*<sup>26</sup>, e *free*<sup>27</sup>, que remete à liberdade.

c) Ninetales (nine + tails)

**Figura 10:** Ninetales



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Outro Pokémon (figura 10) cujo nome formou-se a partir de dois vocábulos da língua inglesa. É uma raposa com nove caudas, a palavra *nine*<sup>28</sup> refere-se às suas caudas. O termo *tales*, segundo integrante do nome, é traduzido como “contos”. Entretanto, é homônimo do termo *tails*, que significa caudas. Logo, é possível inferir que, no nome do Pokémon, há um jogo linguístico com o par homônimo *tale x tail*.

d) Horsea (horse + sea)

---

<sup>26</sup> Borboleta, em português.

<sup>27</sup> Livre, em português.

<sup>28</sup> Nove, em português.



**Figura 11: Horsea**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Este Pokémon aquático (figura 11) representa um cavalo marinho. Seu nome é a junção dos termos em inglês *horse* e *sea*. Em tradução livre, *cavalo* e *mar*, respectivamente.

e) Snorlax (snor + relax)

**Figura 12: Snorlax**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

O nome deste Pokémon (figura 12) está associado às suas características mais importantes: os atos de dormir e relaxar. O termo *snor* pode representar tanto o verbo *roncar* quanto o substantivo *ronco*, em inglês. Em ambos os casos, as palavras referem-se ao mesmo campo semântico. O termo *relax* também faz alusão ao ato de descansar, mais especificamente, de relaxar.

f) Tentacruel (tentacle + cruel)

**Figura 13: Tentacruel**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Por fim, este Pokémon (figura 13) é a representação de um polvo e seu nome, oriundo de língua inglesa, é composto por *tentacle*<sup>29</sup>, que diz respeito a uma característica física e *cruel*, que se relaciona com sua conduta e/ou estado de espírito.

## 5. A JUSTAPOSIÇÃO

Em oposição à aglutinação, o processo de composição por justaposição pode ser descrito como a união de termos e/ou radicais sem a perda de fonemas. As palavras são alocadas uma após a outra, garantindo a linearidade do signo linguístico. Para a criação de vocábulos utilizando a justaposição, pode-se recorrer ao uso do hífen. Entre as palavras criadas por justaposição, podem-se citar: passatempo, girassol, pé-de-moleque e cor-de-rosa.

É possível verificar que o processo de justaposição pode ser identificado nos seguintes Pokémon:

- a) Beedrill (bee + drill)

**Figura 14: Beedrill**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

---

<sup>29</sup> Tentáculo, em português.

O primeiro termo do nome, *bee*<sup>30</sup>, indica em qual inseto este Pokémon foi baseado. Já o segundo termo, *drill*<sup>31</sup>, remete a uma característica física que ele possui – que está relacionada à sua forma de ataque -. Ambos os termos do nome do Pokémon (figura 14) são oriundos do inglês.

b) Mewtwo (mew + two)

**Figura 15: Mewtwo**

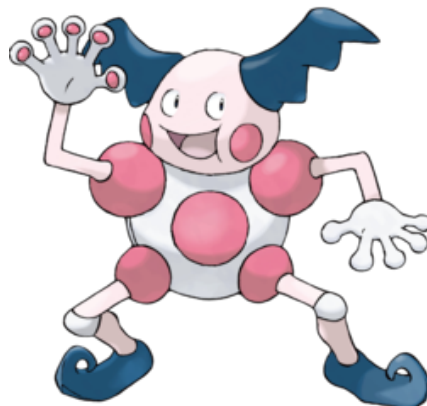


Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Criado em laboratório, diferentemente dos demais, este Pokémon (figura 15) não tem seu nome baseado em um animal ou inseto do mundo biopsicossocial, mas faz uma referência a outro Pokémon do mesmo universo fictício, *mew*. Logo, seu nome indica que ele é criado a partir do *mew*, sendo o segundo, ou seja, o *two*.<sup>32</sup>

c) Mr. Mime (mr. + mime)

**Figura 16: Mr. Mime**



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

<sup>30</sup> Abelha, em português.

<sup>31</sup> Broca, em português.

<sup>32</sup> Dois, em português.

Em seu nome (figura 16) consta o pronome de tratamento utilizado em língua inglesa para homens, *mr*<sup>33</sup>, e o segundo termo, também de origem saxã, indica sua habilidade, a mímica.

d) Nidoking (nido + king)/ Nidoqueen (nido + queen)

**Figura 17:** Nidoking



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

**Figura 18:** Nidoqueen



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Tanto o macho, *king*<sup>34</sup>, quanto a fêmea, *queen*<sup>35</sup>, representam a linha evolutiva do mesmo Pokémon: o nidoran. Nesses pokémons, há a presença do radical *nido* que indica a espécie de Pokémon e a ele é acrescido outro termo relacionado ao gênero: “king” (figura 17) para o estágio final do gênero masculino; e “queen” (figura 18), para o feminino.

---

<sup>33</sup> Senhor, em português.

<sup>34</sup> Rei, em português.

<sup>35</sup> Rainha, em português.

e) Psyduck (psy + duck)

**Figura 19:** Psyduck



Disponível em: <https://www.pokemon.com/us/pokedex/>. Acesso em: 15 nov. 2019.

Os termos ingleses que foram o nome desse Pokémon (figura 19) remetem, respectivamente, à sua habilidade e à sua inspiração no mundo real. *Psy*, em tradução livre, pode significar psíquico; e *duck*, pato.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os signos são formas pelas quais os seres humanos apreendem o mundo, ou seja, são as maneiras de associar os vocábulos e/ou os sons aos objetos e seres em uma dada realidade. Eles são culturalmente criados e utilizados em sociedade e variam de povos para povos ao passo que a cultura, a língua e o modo de abstrair o mundo diferenciam-se.

O signo linguístico é uma convenção social, isto é, tem significado dentro de uma sociedade e, à medida que ela se torna mais complexa, urge a necessidade de novos signos. Nesse contexto, os processos de formação de palavras aparecem como agentes de expansão dos horizontes do léxico, pois auxiliam na criação de novos termos e/ou novos significados a termos existentes. Dentre alguns processos, pode-se citar a composição. Ela é um recurso linguístico que permite a criação de vocábulos novos a partir de existentes, seja por meio da aglutinação, com mudança na cadeia sonora, seja por meio da justaposição, sem mudança na cadeia sonora.

O universo Pokémon, dentre suas inúmeras peculiaridades, gera verossimilhança com o mundo dos seres humanos, pois apresenta “seres” com características semelhantes às dos animais, sendo elas: similaridades com a feição ou com os sons onomatopeicos. Os nomes dos Pokémon são signos linguísticos relativamente arbitrários, ou seja, há motivação para o nome: uma característica física, um aspecto da personalidade, uma referência metalinguística entre outras.

Dessa forma, os nomes dos Pokémon passam a configurar-se como signos, pois associa-se um significante, imagem acústica, que, para efeito de simplificação, pode ser entendido como um nome a um significado, conceito, que pode ser entendido como o próprio



Pokémon. Sendo assim, a imagem acústica *Pikachu* refere-se ao ser cuja característica é *rato amarelo do tipo elétrico*.

## REFERÊNCIAS

- BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. Rio de Janeiro – RJ: Nova Fronteira, 2009.
- CEGALLA, Domingos Paschoal. **Nova minigramática da língua portuguesa**. São Paulo – SP: Companhia Editora Nacional, 2004.
- FIORIN, José Luiz (org.). **Introdução à Linguística**. São Paulo – SP: Contexto, 2002.
- MICHAELIS: dicionário escolar inglês. São Paulo – SP: Melhoramentos, 2001.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo – Campinas: Cultrix, 2006.
- THE POKÉMON COMPANY INTERNATIONAL, INC. **The official Pokémon website**. 2019. Disponível em: <https://www.pokemon.com/>. Acesso em 15 nov. 2019.

Como citar este artigo:

BEZERRA, Emerson Aparecido dos Santos. A composição como recursos linguístico empregado aos nomes dos Pokémon. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.1, n.2, jul.-dez. 2019.