

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ**

**CIRO FERREIRA PEREIRA**

**OS ANGLICISMOS PRESENTES EM JOGOS *ONLINE*: A  
COMUNICAÇÃO PRAGMÁTICA**

**Teresina  
2017**

**CIRO FERREIRA PEREIRA**

**OS ANGLICISMOS PRESENTES EM JOGOS *ONLINE*: A  
COMUNICAÇÃO PRAGMÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Estadual do Piauí para obtenção do  
título de graduado em Licenciatura Plena em Letras  
Inglês.

Orientadora: Profa. Ms. Márlia Socorro Lima Riedel

**Teresina  
2017**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Universidade Estadual do Piauí para obtenção do título de graduado em Licenciatura Plena em Letras Inglês.

Aprovado em:

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Ms. Márlia Riedel – Presidente

---

Profa. Dra. Socorro Baptista – membro

---

Prof. Mário Eduardo – membro

Dedico este trabalho à minha família, aos meus amigos queridos, aos professores que estiveram envolvidos ao longo dessa minha grande jornada, para eu chegar até aqui. Dedico a todos os que estiveram envolvidos e contribuíram, direta ou indiretamente, com todo o processo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, pelo sucesso nesse trabalho, ao budismo, por me confortar mentalmente em momentos difíceis.

À minha família, minha mãe e irmãs, apesar dos pesares, sou bastante grato por todas as cobranças e palavras que foram ditas. Agradeço, também, aos meus falecidos avós, que sempre estiveram em pensamento me apoiando, me mostrando quem eu deveria ser e que caminho seguir.

A todas as amigadas que eu fiz dentro da universidade, sendo alguns, amigos de verdade, que sempre abriram os meus olhos e me deixaram palavras de conforto.

À minha namorada, Davina Carvalho Vitorino, por me apoiar incondicionalmente, por permitir que eu me erguesse, sem nunca me julgar ou apontar defeitos. Sem dúvidas, a pessoa mais importante durante este processo, sem ela tudo seria mais difícil.

À minha professora orientadora, Márlia Riedel, por toda sua paciência e competência, disposição, simpatia e dedicação para com o meu trabalho. Agradeço muitíssimo a todas as orientações que me foram dadas.

Aos docentes que compõe o Curso de Letras Inglês, deixo meu muito obrigado a tudo que aprendi, a todos os momentos pelos quais passei, a todo o conhecimento que adquiri ao longo da minha jornada.

Aos meus amigos e irmãos do peito, João Gabriel, Danilo Maia e Lucas Freitas, por me apoiarem incondicionalmente e abrirem meus olhos para tudo que me rodeia. Por acreditarem que um dia eu chegaria lá, agradeço a amizade e o companheirismo de uma vida.

Às amigadas que construí no jogo *Tíbia*, que ao longo desses anos me proporcionaram ótimos momentos de diversão, e deixaram a sua contribuição neste presente trabalho.

"Toda grande caminhada começa com um simples passo".

Buda

## RESUMO

O presente trabalho teve, como objetivo, fazer uma análise dos anglicismos presentes em jogos *online*. Os anglicismos são empréstimos linguísticos provenientes da língua inglesa e possuem papel salutar na comunicação, através da rede mundial de computadores. Os anglicismos coletados neste trabalho foram catalogados e subdivididos morfológicamente, organizados com base em sua frequência de uso, nos levando a entender como é feita a interação entre jogadores nesse ambiente *cibernético*. Durante todo o processo, fez-se necessário buscar orientação em obras de teóricos renomados nas áreas de linguagem e linguística tais como, Steinberg (2003), Fiorin (2001), Alves (1990), dentre outros. A Pesquisa utilizada em nossa investigação é do Tipo Descritiva, com abordagem qualitativa, já que identificamos e descrevemos os anglicismos utilizados em dois tipos de jogos *online*, que foram: *Tibia* e *Gunz the duel*. Ao final de nossa pesquisa, foi possível concluir que, os anglicismos tornam a comunicação dentro dos jogos *online* mais concisa, pois há uma grande diversidade entre os dois idiomas (inglês e português), portanto, os anglicismos atuam como fator facilitador da comunicação.

Palavras-chave: Anglicismos; jogos *online*; comunicação.

## **ABSTRACT**

The present work aimed to analyze the anglicisms presented in online games. Anglicisms are linguistic loans from the English language and play a salutary role in communication through the world wide web. The anglicisms collected in this work were cataloged and subdivided morphologically, organized on the basis of their frequency of use, leading us to understand, how is the interaction between players in this cybernetic environment. Throughout the process, it was necessary to seek guidance from renowned authors in the areas of language and linguistics such as Steinberg (2003), Fiorin (2001), Alves (1990), among others. The research used in our investigation is descriptive, with a qualitative approach, since we identify and describe the anglicisms used in two types of online games, which are: Tibia and Gunz the duel. At the end of our research, it was possible to conclude that anglicisms make possible communication within online games more concise, because there is a great diversity between the English and Portuguese languages and therefore anglicisms act as facilitator of communication.

Key words: Anglicism; games; communication.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Interação entre grupos aliados no game *Allods Online*..... p.28

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Quadro com informação cronológica sobre a história dos games.....	25
Quadro 2 – Classes Gramaticais .....	40
Quadro 03 – Acrônimos do Jogo <i>Tíbia</i> .....	46
Quadro 04 – Acrônimos do Jogo <i>Gunz The Duel</i> .....	46

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>EMPRÉSTIMOS E ANGLICISMOS NA LÍNGUA PORTUGUESA .....</b>	<b>16</b>
2.1	Empréstimos Lexicais .....	16
2.2	Anglicismos na Língua Portuguesa .....	17
<b>3</b>	<b>BREVE HISTÓRIA SOBRE A ORIGEM DOS JOGOS ELETRÔNICOS ..</b>	<b>19</b>
3.1	Geração de consoles .....	21
3.1.1	Geração 8bits .....	21
3.1.2	Geração 16bits .....	22
3.1.3	Geração 32bits .....	23
3.1.4	Geração 128bits .....	23
3.2	Jogos de computador - O surgimento dos jogos online .....	25
3.3	Os jogos e os anglicismos – Uma relação indissociável .....	27
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>30</b>
4.1	Tipo de pesquisa .....	30
4.2	Universo da Pesquisa .....	30
4.3	Amostragem .....	30
4.4	Técnica de coleta de dados .....	30
4.5	Resultado dos dados .....	31
<b>5</b>	<b>ANÁLISE DO CORPUS E DISCURSÃO DOS RESULTADOS .....</b>	<b>32</b>
5.1	Classes gramaticais dos anglicismos coletados quanto ao nº de ocorrências .....	33
5.2	Aspectos linguísticos dos anglicismos coletados .....	40
5.2.1	Formas de adoção dos anglicismos coletados .....	41
5.2.2	Aspectos morfológicos dos anglicismos coletados .....	42
5.2.2.1	Substantivos .....	42
5.2.2.2	Adjetivos .....	43
5.2.2.3	Verbos .....	44
5.3	Acrônimos .....	45
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>48</b>

<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS .....</b>	<b>50</b>
----------	---	-----------

## 1 INTRODUÇÃO

Os estrangeirismos são, sem dúvida, peças relevantes na formação e construção de uma língua, pois, não é possível, simplesmente, omitir seus impactos, sejam eles nocivos, ou não, em termos culturais e linguísticos. Tomando como exemplo a língua portuguesa brasileira, podemos analisar todo o processo pelo qual os empréstimos linguísticos passam, passaram e passarão moldando o léxico e o semântico dos termos utilizados pelos falantes da mesma.

A língua portuguesa recebe, ao longo de sua história, diversas contribuições de diferentes línguas, tais como o tupi guarani, o grego, o inglês, o francês, o latim, dentre outras. As palavras provenientes do latim constituem o maior número de contribuições para o português, isso deve-se ao fato do português ter sua origem no latim. O Brasil e sua diversidade étnica propiciam um ambiente culturalmente rico, assim havendo um enriquecimento considerável do seu léxico com palavras oriundas de outros idiomas. Esse enriquecimento, muitas vezes, ocorre de acordo com a necessidade social de comunicação que se verifica como citamos.

É possível observar que, em qualquer língua, ocorrem trocas ou somente absorções linguísticas, portanto podemos assim afirmar que, não existe nenhuma língua pura, isto é, que não tenha recebido qualquer código linguístico de outra língua. Nenhum grupo de pessoas que constitua uma nação está presa a um só grupo de códigos linguísticos, tendo em vista que algumas palavras estrangeiras podem ser utilizadas para suprir a necessidade de termos que não possuam correspondência em uma ou outra língua, sendo necessário se utilizar de um termo estrangeiro e, por esse motivo, são, comumente, inseridas no vocabulário popular.

Um idioma pode ser, eventualmente, moldado de acordo com as necessidades e volume de interações sociais que uma determinada população mantém com outra de diferente língua. Tendo em vista ser esse um tema relevante e recorrente na sociedade moderna, podemos inserir o processo de globalização como ferramenta disseminadora dos mais variados empréstimos linguísticos.

Há muitas discussões a respeito de como o homem moderno se identifica em termos linguísticos, haja vista que a globalização oferece todas as possibilidades de comunicação para uma gama de público cada vez maior. Esse processo possibilita a interação e as trocas de informações em níveis elevados, que, por sua vez, abrem discussões a respeito da autenticidade de uma língua, pois, muito se discute sobre a originalidade de termos e como os mesmos influenciam negativamente o legado linguístico de um idioma. É o que afirma Bagno (2001, p.6), quando diz que “a língua não é um organismo vivo: assim não podemos apreendê-la em termos evolucionistas, como algo que nasce, cresce, envelhece e morre”.

Alguns linguistas defendem que os empréstimos não causam “feridas incuráveis” e, sim, soluções para a formação e evolução de uma língua. “Estando sólidos a gramática da língua (fonologia, morfologia e sintaxe) e seu fundo léxico comum, não há nenhuma razão para temer qualquer desvirtuamento do idioma em virtude de algumas centenas de empréstimos.” (FIORIN, 2001, p. 116)

As contribuições acerca dos empréstimos linguísticos são amplamente discutíveis, gerando a formação de diversas lacunas de prós e contras, porém é válido ressaltar que, qualquer língua sofre um processo evolutivo no qual resulta em transformações, pois, nada permite a absoluta permanência de palavras estrangeiras em um idioma. Uma mesma palavra pode vir a ser utilizada em determinados momentos da história e cair em desuso em outros, podendo, inclusive, sofrer mutações fonéticas, gráficas e adaptações semânticas. Partindo para uma análise mais estreita, é salutar comentar a respeito de anglicismos, que são empréstimos linguísticos provenientes da língua inglesa, assim sendo introduzidos em diversos idiomas, por diversos fatores, sejam eles culturais, sociais, ou meramente por necessidade do uso palavras que não possuem uma nomenclatura apropriada em um determinado idioma.

As contribuições acerca da língua inglesa são inúmeras para o português, seja este pertencente ao Brasil ou a Portugal. O advento da *Internet* e outras tecnologias proporcionou que ficássemos mais próximos de outras culturas, principalmente da norte americana, que causa influência direta sobre o português brasileiro.

Os anglicismos estão presentes em todas as áreas de comunicação da nossa língua, e ele se torna mais forte quando entramos no ambiente *online*. Na *Internet* é possível ter contato com textos, frases e palavras do inglês de modo constante, e esse processo se intensifica, quando entramos na área de entretenimento, visto que nesse local a aproximação com inglês dá-se de modo quase natural. Dentro dessa linha de pensamento podemos citar os *games online*, ou seja, jogos com múltiplos usuários conectados através de um servidor. A maioria dos jogos, desde o início de sua história até os dias atuais, usa, como língua principal, o inglês, que quando não utilizado desta maneira, estará sempre disponível como opção para os usuários, devido a supremacia de países que utilizam a língua inglesa, que influência diretamente nesse processo.

A relevância da coleta de dados como fator desencadeador da pesquisa pode nos ajudar a entender como se dão os processos de comunicação entre os usuários no interior dos jogos *online*, além da frequência do uso e do tipo de anglicismos utilizados nestas plataformas de entretenimento, bem como, os aspectos semânticos e morfológicos de cada um deles. Para isso, buscamos responder os seguintes questionamentos: Quais são os tipos de anglicismos que é possível encontrar nos jogos *online*? Com que frequência cada um pode ser encontrado? Em que situação eles aparecem? Como podem ser classificados?

Diversos anglicismos podem ser observados em jogos *online*. Eles atuam como ferramentas comunicativas que facilitam a interação entre jogadores de variadas culturas. Conhecer, analisar e listar o maior número relevante de anglicismos, organizados com base em sua frequência de uso, pode nos ajudar a entender como é feita a interação entre jogadores nesse ambiente. Cada jogo possui seu próprio leque de códigos, que varia bastante entre um *game* e outro, proporcionando assim um ambiente linguístico específico para cada situação em que possamos estar submetidos.

Nossa pesquisa teve, como objetivo geral, fazer uma análise dos anglicismos presentes em jogos *online*. Para alcançar tal objetivo, catalogamos tipos e subtipos de anglicismos; analisamos os aspectos lexicais e semânticos de cada

anglicismo encontrado; justificamos a importância de anglicismos presentes nos jogos *online* como peças fundamentais de comunicação entre jogadores.

Utilizamos, como Metodologia, a Pesquisa do Tipo Descritiva, já que o nosso objetivo identificou e descreveu os anglicismos presentes em dois tipos de jogos *online*, que são: *Tibia* e *Gunz the duel*. Após a identificação dos anglicismos, fizemos uma análise dos mesmos, levando em consideração seus aspectos linguísticos, as formas de adoção, seus significados e seus aspectos morfológicos.

Este Trabalho de Conclusão de Curso está assim estruturado: primeiramente, nessa introdução, apresentamos aspectos gerais desse trabalho, informando os motivos que justificaram a escolha do tema, bem como os objetivos propostos. Em seguida, no Referencial Teórico, mostramos a relevância dos estrangeirismos e, mais especificamente, dos anglicismos, como fator de enriquecimento da Língua Portuguesa, bem como um histórico do surgimento dos jogos de *vídeo game* e sua evolução, até chegarmos aos jogos *online*. Após apresentarmos, mais detalhadamente, aspectos da Metodologia utilizada para a efetivação dessa investigação – tipo de pesquisa, amostra, população e técnica de coleta de dados – seguimos com a análise dos dados. Por fim, em nossas considerações finais, destacamos as hipóteses confirmadas e a relevância de nossa Pesquisa.



## 2 EMPRÉSTIMOS E ANGLICISMOS NA LÍNGUA PORTUGUESA

### 2.1 Empréstimos Lexicais

Empréstimos lexicais podem ocorrer por diferentes motivos, sejam eles por falta de uma palavra com significado exato de uma língua para outra, assim sendo necessário se utilizar do vocábulo da língua mãe, ou, meramente por influência de um idioma para outro, de acordo com relações sociais, culturais e econômicas. Para Bloomfield (1970, p. 420 apud ALVES, 1988, p. 1-2), a definição de empréstimo linguístico pode ser tida como: “elemento que provém do acervo lexical de um idioma e que passa a ser usado em outro nível linguístico”. Diversos autores possuem pontos de vista diferenciados no que tende, definir “empréstimo linguístico”, mas a sua grande maioria possui um ponto de vista que se aproxima da percepção de Houaiss (2001), quando afirma que empréstimo linguístico seria “incorporação ao léxico de uma língua de um termo pertencente a outra língua”.

A língua portuguesa, por exemplo, vem recebendo, ao longo de sua história, diversas contribuições de diferentes línguas, tais como o tupi guarani, o grego, o inglês, o francês, o latim, dentre outras. As palavras provenientes do latim constituem o maior número de contribuições para o português, isso se deve ao fato do português ter sua origem no latim. O Brasil e sua diversidade étnica propiciam um ambiente culturalmente rico, assim havendo um enriquecimento considerável do seu léxico com palavras oriundas de outros idiomas. Esse enriquecimento, muitas vezes, ocorre de acordo com a necessidade social de comunicação que se verifica como citamos.

Uma língua reflete a sociedade que dela se utiliza como meio de comunicação. Se uma estrutura social está sempre em evolução, essa mudança é acompanhada de novidades no código de comunicação da comunidade linguística que dele faz uso. (STEINBERG, 2003, pág.11)

É possível observar que, em qualquer língua, ocorrem trocas ou somente absorções linguísticas, portanto podemos assim afirmar que, não existe nenhuma língua pura, isto é, língua que não tenha recebido qualquer código linguístico de

outra língua. Nenhum grupo de pessoas que constitua uma nação está “presa” a um só grupo de códigos linguísticos, tendo em vista que algumas palavras estrangeiras podem ser utilizadas para suprir a necessidade de termos que não possuam correspondência em uma ou outra língua, sendo necessário se utilizar de um termo estrangeiro e, por esse motivo, são, comumente, inseridas no vocabulário popular.

As relações sociais, econômicas e políticas podem influenciar na forma como uma língua interage com outra, causando assim uma influência da primeira com segunda em diferentes graus, como, por exemplo, na relação que existe entre a língua portuguesa no Brasil e o inglês proveniente dos Estados Unidos. Os brasileiros, sofrem influências diretas do idioma do seu “vizinho” americano, melhor estruturado financeiramente e politicamente. Essas características fazem com que os Estados Unidos exerçam maior influência no Brasil que qualquer outro país que tenha como idioma oficial o inglês, já que “o modo de vida americano tomado como modelo pelo mundo ocidental, é imitado pelo cidadão/falante brasileiro com um mimetismo incomum.” (CARVALHO, 1989, p.65)

As relações sociais entre dois países como Brasil e Estados Unidos, mencionados anteriormente, podem variar de acordo com parâmetros sociais, ou seja, o contato direto ou indireto com a língua estrangeira se fortifica de acordo com a classe social e econômica em que um dado grupo da população se encaixa, portanto podemos analisar um dos pensamentos de Borba (1986, p.276-277), quando afirma que “uma língua de um povo tido como centro irradiador de cultura está em melhores condições para emprestar que para assimilar”.

## **2.2 Anglicismos na Língua Portuguesa**

A língua portuguesa, sem dúvidas, é um idioma que recebeu diversas contribuições de outras línguas para o seu acervo lexical, acervo este que permanece em constante evolução. As aquisições e ampliações verificadas nas línguas, de um modo geral, surgem a partir de um fenômeno natural a todas elas: a neologia, que pode ser definida para Alves como o “processo de criação lexical. O elemento resultante, a nova palavra, é denominado neologismo” (1990, p.05).

O português possui, em sua grande maioria, mais especificamente o português brasileiro, empréstimo linguísticos provenientes do inglês, haja vista tamanha a influência que os Estados Unidos possuem sobre o Brasil. É de cunho simples notar o vasto uso de anglicismos na língua portuguesa brasileira, podendo ser observados em nomes próprios como *Isaac, Kelly, Evelyn* que, a cada dia, mais substituem nomes como João, Francisco, Maria, se tornam comuns e mais frequentes. Outro ponto que podemos destacar no uso de anglicismos, pela língua portuguesa, refere-se a tecnologia. Na era em que a tecnologia da informação se popularizou, o contato com a língua inglesa aumentou significativamente. Esse aumento foi proporcionado diretamente, em sua grande maioria pelo computador, verificando-se assim, dentro da área de informática, uma gama expressiva de anglicismos, como: *browser, headphone, e-mail, mouse*. Estabelecimentos comerciais também possuem um grande número de anglicismos em sua nomenclatura, indicando, assim, uma possível associação do consumidor a marcas estrangeiras, que possuem um grau de qualidade maior nos seus produtos.

Os anglicismos estão presentes e enraizados na língua portuguesa brasileira através da cultura e da economia que pode nos influenciar na criação marcas ou utilização de marcas com nomes em inglês como: *close-up, halls, Sprite*. Partindo para o lado cultural, as contribuições também são inúmeras, bem como o número de anglicismos que podemos verificar em gêneros musicais, por exemplo: *funk, reaggae, rock'n'roll*.

### 3 BREVE HISTÓRIA SOBRE A ORIGEM DOS JOGOS ELETRÔNICOS

O Ambiente tecnológico sempre proporcionará uma ligação direta com a língua inglesa e, há pouco mais de 30 anos, essa ligação vem se tornando cada vez mais estreita, tendo em vista o ambiente de entretenimento fornecido pelos jogos eletrônicos. Entretenimento sempre foi o ponto principal da existência dos jogos eletrônicos, e em uma de suas primeiras aparições em 1958, em um laboratório de física, o físico William Higinbotham buscava tornar visitas um pouco mais interessantes e interativas, assim, portanto, criando uma plataforma simples intitulada *Tennis for Two*. Essa plataforma nunca pôde ser considerada exatamente como um jogo eletrônico, pois William não se preocupou em patentear-lo e alguns estudos voltados ao tema afirmam que, por ter sido utilizado um osciloscópio, a plataforma não teve como objetivo principal ser usada como um jogo eletrônico, porém William jamais foi esquecido pelo seu feito, embora nunca tenha sido reconhecido como criador dos jogos eletrônicos. Algumas plataformas teriam sido desenvolvidas anteriormente com o mesmo objetivo que a plataforma que William possuía entretenimento. Porém, é difícil precisar, com exatidão, que a plataforma inicial foi, de fato, considerada um jogo eletrônico.

Em meados de 1960, ocorreram significantes mudanças tecnológicas no que diz respeito à arquitetura de computadores e como os mesmos funcionavam. Novos *hardwares* foram desenvolvidos, possibilitando maior ganho de espaço com as máquinas (com a diminuição do tamanho das mesmas) e considerável aumento de sua *performance*. Em 1961, o MIT (*Michigan Institute of Technology*) apresenta o último computador desenvolvido pela DEC (*Digital Equipment Corporation*). O PDP – 1 (*Programmable Data Processor-1*) passou a ser utilizado, por alguns desenvolvedores, com o objetivo de construir programas simples. Contudo, Steve Russel, um dos programadores que possuía acesso ao computador do MIT, foi além, criando uma plataforma com o objetivo primordial de ser um jogo eletrônico que, após 6 meses de um longo e árduo trabalho, teve sua primeira versão concluída. O

jogo de Russel era intitulado “*Spacewar*”, um jogo com naves que simulava, através de rotinas, algumas características do espaço. \*

Em 1966, Ralph Baer, um conceituado especialista em televisores, surge com uma proposta inovadora de entretenimento. Baer tinha, como objetivo, tornar televisores máquinas que fossem além das funções de transmitir e trocar canais. Então desenvolveu um dispositivo que transmitisse imagens para televisão usando um sistema bastante rudimentar. Baer sempre deixou claro os seus objetivos. Ao desenvolver esse novo dispositivo, desenvolver um jogo eletrônico, o que não atraiu olhares mais direcionados dos membros da empresa da qual fazia parte, a *Sanders Associates*. Ralph Baer insistiu no desenvolvimento de um novo dispositivo e procurou por novos compradores até que, em 1971, a Magnavox, tradicional empresa de produtos eletrônicos, mostrou-se interessada em seu projeto e passou a produzir o que se pode considerar o primeiro aparelho de jogos eletrônicos para televisores, chamado “*Odyssey*”.

Em 1972, surge a indústria de jogos eletrônicos da qual temos conhecimento até os dias atuais. Esse acontecimento se deve ao fato de um engenheiro viciado em *Spacewar* chamado Nolan Bushnell ter desenvolvido uma máquina exclusiva para o jogo em questão. Nolan, mais tarde, conseguiria o feito de patentear seu próprio projeto a uma empresa de máquinas operadas a moedas, a Nutting Associates. Com isso, teve o seu jogo licenciado, que passou a operar com o nome de “*Computer Space*” que, algum tempo depois, teve pouca aceitação do público devido ao seu alto grau de complexidade, sendo necessário o uso de manual de instruções extenso. Com o fracasso do “*Computer Space*”, Nolan decidiu fundar a sua própria empresa, chamada “Atari”, porém sempre culpando a Nutting Associates pela baixa campanha publicitária.

Em 1980, os *vídeos games* chegaram ao seu auge, atingindo altíssimos números em arrecadação, o que superava todos os cassinos da época, o dobro da arrecadação com indústria cinematográfica, além de expressivos valores, superiores a qualquer liga de *baseball*, basquetebol e futebol da época. Nesta época de “ouro”

---

\* Disponível em: <http://www.ahistoria.com.br/videogame-e-jogos-eletronicos/>

para os jogos eletrônicos, surgiram empresas como a Coleco (*connecticut leather company*) e a Nintendo, empresa que está presente até os dias atuais no mercado de jogos eletrônicos, possuindo expressiva colaboração com o desenvolvimento e divulgação dos mesmos.

### 3.1 Geração de consoles

Consoles são microcomputadores que executam, especificamente, jogos eletrônicos. Eles somente são capazes de executar um jogo de cada vez, nos seus mais variados gêneros, podendo ser jogos de ação, tiro e música, por exemplo. Os consoles, ou somente *vídeo games*, possuem variadas mídias para a gravação de jogos, o que possibilitou que os mesmos pudessem ser gravados em CD, cartuchos, cartões de memória e, inclusive, em algumas versões mais recentes, no seu próprio disco rígido ou memória interna. Os consoles, ao longo da história, têm evoluído, deixando de lado uma única função, para desempenhar cada vez mais outras. Consoles da atualidade são capazes de se conectar à *internet*, permitindo assim acesso à vídeos e outros tipos de conteúdo. Os mais variados modelos de consoles que já foram lançados recebem, de maneira popular, a denominação de “plataformas” ou “sistemas”. Assim, podemos diferir *Playstation 2* de *Playstation 3*, ambos os modelos da Sony, porém com plataformas diferentes.

#### 3.1.1 Geração 8 – *bits*

Após o colapso do mercado americano em 1983, empresas como a Atari deram ênfase em mercados como a Europa e o Japão, dando assim início a geração 8 *bits*. A Nintendo lançou um console com o nome de *Famicon* (*Family Computer*). Este console possuía inovações tecnológicas como, por exemplo, o seu *chip* gráfico, e que eram semelhantes ao *Atari VCS*. Entretanto, o *Famicon* teve um custo mais baixo e sua tecnologia possibilitava gráficos com mais detalhes e cores. Consoles como o *Intellivision* e o NES (*Nintendo Entertainment System*) foram algumas das

inovações da época, possibilitando a introdução de jogos consagrados no mercado da época.

### 3.1.2 Geração 16 – bits

Em meados de 1988, surge uma nova tecnologia para *chips* gráficos de *vídeos games*, que passariam a funcionar em 16 *bits*. Essa tecnologia proporcionou que os novos consoles pudessem executar até duas vezes mais tarefas que o da geração passada, tendo à sua disposição uma paleta de 512 cores, podendo exibir simultaneamente até 64 cores a cada quadro, com processadores de 8 *bits* dedicados ao som. As inovações tecnológicas da época possibilitaram uma gama maior de detalhes aos personagens, mapas ricos em detalhes, além de um desempenho significativamente melhor. *Master System* da Nintendo e *Mega Drive* da SEGA, que mais tarde viriam a se chamar *Sega Genesis*, são exemplos de consoles construídos na arquitetura de 16bits.

O *Super Famicom*, console da Nintendo foi lançado em 1990 no Japão, criando enormes filas aos adeptos fiéis da marca, que buscavam se surpreender com as inovações tecnológicas que os consoles de 16 *bits* poderiam trazer. O *Super Famicom*, lançado nos Estados Unidos com o nome de *Super NES*, foi chamado no Brasil de *Super Nintendo*. Este console se popularizou por seu desempenho ser superior que dos seus concorrentes, possuindo uma paleta de 32 mil cores, um ótimo processador de som e dois processadores de imagem. O console acabou por ganhar e se consolidar ainda mais no mercado porque o seu jogo estava incluso no pacote, chamado de *Super Mario World*, cuja autoria é de Miyamoto. Por fim, o *Super Nintendo* traz uma última inovação no que tende ao “*joystick*” (controle), inovando com dois botões na parte superior, um de cada lado, chamados de “*shoulder buttons*”.

### 3.1.3 Geração 32 – bits

À medida que as inovações tecnológicas avançavam, os modos de armazenamento de jogos seguiam na mesma proporção. Ao contrário dos jogos de 8 e 16 *bits* que usavam cartuchos que conseguiam armazenar entre 8 e 16 *megabits*, uma nova tecnologia intitulada *CD – ROM* possuía uma capacidade superior, sendo capaz de armazenar cerca de 640 *megabytes*, o que totalizava um ganho de trezentos e vinte vezes mais na capacidade de armazenamento. Com o advento do *CD – ROM*, as empresas de jogos passaram a utilizar-se dessa tecnologia, desenvolvendo jogos que agora passariam a ser tridimensionais - o que resultaria em um significativo ganho de dados a serem utilizados, sendo necessária uma capacidade ainda maior de armazenamento. Vários consoles foram lançados na arquitetura de 32 *bits*, tais como, *Sega Saturn*, *Nintendo Ultra 64* e *Playstation*.

O *Playstation* da Sony, sem dúvidas, foi um console que atingiu expressivos números em relação ao seu êxito comercial. Ele possuía tecnologia superior aos seus concorrentes, na qual estava incluso um processador de 32 *bits*, capaz de processar trezentos e cinquenta mil polígonos texturizados por segundo, alta capacidade de manipulação de sua parte programável, para construção de jogos a uma baixa taxa de licença, o que proporcionava um índice elevado no desenvolvimento de projetos. As inovações tecnológicas para os consoles dessa geração também deixou um legado nos “*joysticks*” que ganharam uma entrada para acoplar cartões de memória, além de botões analógicos para polegares, bem como efeitos vibratórios, a fim de melhorar a experiência do usuário, com as mais diversas situações dentro dos jogos.

### 3.1.4 Geração 128 – bits

Durante o ano de 1998, a empresa SEGA traria ao mercado um novo conceito de console, construído sob a arquitetura de 128 *bits*. Tal console, intitulado de *Dreamcast*, tinha como características inovadoras, um processador gráfico com capacidade de gerar três milhões de polígonos por segundo, um *drive GD – ROM*,

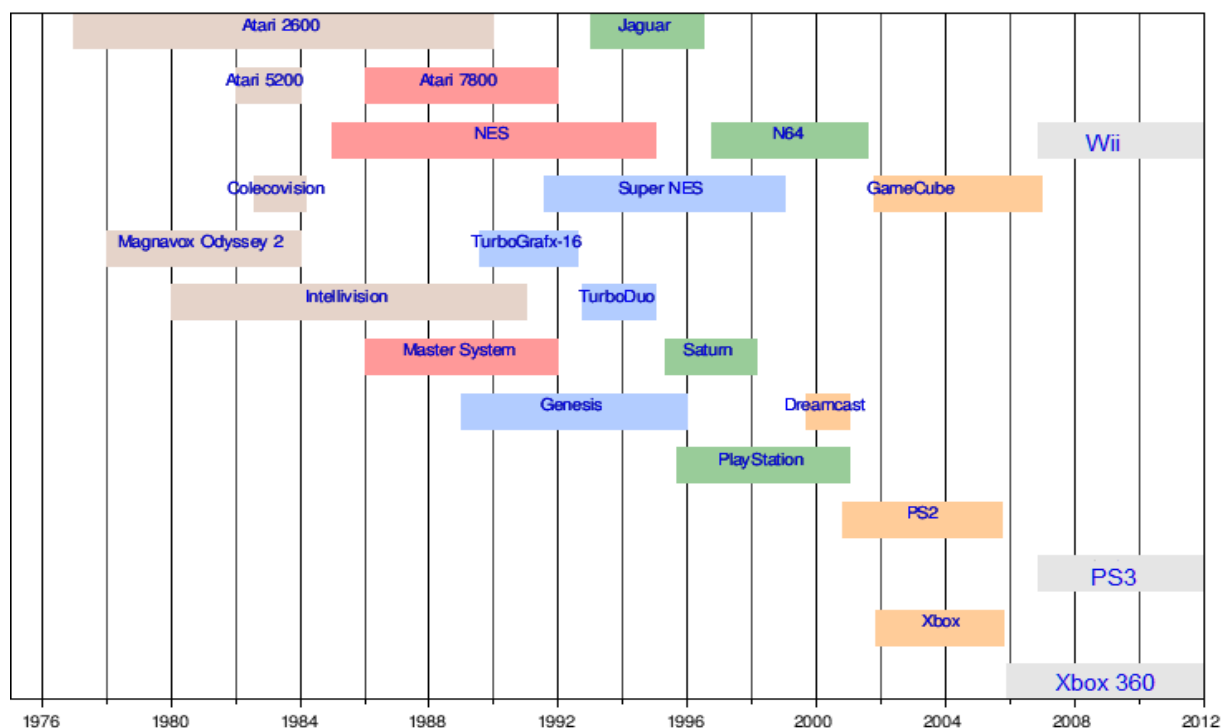


com capacidade de armazenar até 1 *gigabyte* de dados, além de 56k, com capacidade de se conectar à *internet*. No ano de 2000, a SONY lançou o sucessor do *Playstation*, o *Playstation 2*, que era capaz de processar dezesseis milhões de polígonos por segundo, além da capacidade de exibir efeitos como sombreamento e neblina. A mídia usada pelo *Playstation 2* era no formato DVD, o que possibilitava que o usuário, além de jogar, pudesse assistir filmes, além de compatibilidade com sua plataforma anterior, assim possibilitando jogar todos os jogos do *Playstation*. O *Playstation 2* ainda se consagrou como o aparelho eletrônico mais esperado a ser lançado, tendo todas as suas unidades vendidas em poucas horas após o lançamento. Curiosamente, o console da SONY teve o seu maior uso na época direcionado ao filme *The Matrix*, que foi assistido milhares de vezes, com a utilização do console.

O sucesso atingido pelo *Playstation* e, por conseguinte, *Playstation 2*, fez com que outras empresas produzissem consoles, uma delas foi a Microsoft, que lançou seu dispositivo baseando-se em computadores pessoais. O console produzido pela Microsoft, intitulado de *XBOX*, mostrava-se superior aos consoles das concorrentes. O mesmo teria uma versão personalizada do *Windows*, passaria a utilizar o *DirectX17*, possuiria seu próprio armazenamento interno, conexão com *internet* banda larga, além de um *chip* gráfico proveniente da Nvidia Corporation (empresa tradicional na fabricação de placas gráficas de alta performance para PC).

A Nintendo não ficou atrás nas inovações e lançou o seu console para 128 *bits*, o *GameCube*, um console que possuía, literalmente, o formato de um cubo, trazendo inovações que possibilitaram a redução de pirataria com um sistema novo de *mini-DVD drive*. Em novembro de 2005, a Microsoft lançou a versão atualizada do *XBOX*, o *XBOX 360*, que contava com um *hardware* melhor e mais avançado que seu antecessor. Além disso, a SONY também voltaria com as inovações lançando o seu mais novo console intitulado *Playstation 3*, sendo uma forte concorrência ao *XBOX 360*, pois contava com características semelhantes ao console da Microsoft.

Quadro 1 - Quadro com informação cronológica sobre a história dos games



Fonte: Wikipedia, 2016.

### 3.2 Jogos de Computador – O surgimento dos *games online*

Desde a segunda guerra mundial, existem os computadores pessoais. Porém, esse dispositivo só passou a se popularizar na década de 70. Sempre houve um forte interesse em se produzir uma máquina que pudesse participar do meio doméstico, abrindo mão da exclusividade centralizada do meio comercial e acadêmico. Diversos estudantes e pesquisadores, que tinham uso privilegiado dos caríssimos computadores da época, passaram a desenvolver jogos, que ao longo da história, passaram por adaptações direcionadas a um público cada vez maior. Estes jogos, por sua vez, também ganharam plataformas exclusivas, como é o caso de *SpaceWar*, citado anteriormente neste trabalho.

Plataformas que permitiam que dois ou mais jogadores se conectassem através de uma rede começaram a ser desenvolvidas desde meados dos anos 60, com fortes avanços entre os anos 70 e 80. Os primeiros *jogos online* com caráter

comercial começaram a aparecer em 1989 e possuíam um sistema de conexão feito através de ligação local ou direta internacional. O primeiro jogo *online* foi lançado para um computador da Apple, chamado Apple 1. O jogo contava com um sistema *Java connect* e permitia que dois usuários jogassem uma espécie de xadrez adaptado.

A partir de 1990, o uso de microcomputadores domésticos passava a ficar cada dia mais comum e, com isso, surgem novas tecnologias, como placas direcionadas somente ao processamento exclusivo de som, o que levou diversas empresas a tirar proveito disso. O jogo *Doom* foi forte contribuinte para o desenvolvimento de placas gráficas voltadas a estruturas tridimensionais, além de se popularizarem por permitirem que usuários se conectassem e jogassem *online* em BBS.

No ano de 1992, começou-se a produzir jogos em BBS (*Bulletin Board System*) que, por sua vez, eram acessos isolados, os quais podem ser comparados a provedores de *internet*. Os desafios acerca desse tipo de conexão eram inúmeros, porém os mesmos apresentavam vantagens como: participar de comunidades, escolher com quem jogar, além da interação através de bate papo, o que possibilitou um novo mundo de diversão. Foi durante essa época que os jogos *online* tiveram considerável aumento de usuários, tendo em vista a possibilidade maior de interação entre os mesmos.

Em 1995, a *internet* possuía vantagens que a tornava mais atraente que os BBS. As vantagens provindas da *internet* eram inúmeras, tornando possível que jogadores pudessem se conectar e jogar com quem escolhessem, muitas vezes a um custo baixíssimo. A partir da utilização da *internet*, os *games* passaram por modificações nas suas *interfaces*, que permitiam, ao usuário, jogar tanto *online* como em LAN (*Local Area Network*).

Por volta de 1997, a *internet* teve avanços significativos em sua estrutura, oferecendo um serviço de conexão mais rápida, com transferência de arquivos também feita de um modo mais veloz ao antigo - esse serviço foi intitulado de “banda larga”. A banda larga possibilitou acesso a um mundo de jogos em rede, desenvolvidos e utilizados por um público cada vez maior. Esses jogos, também

popularmente chamados de “jogos *online*”, tornaram-se poderosos e passaram a ser encarados como coisa séria, criando-se, assim, uma indústria gigantesca que continuaria a crescer e ganhar importância para um público cada vez maior.

### 3.3 Os jogos e os anglicismos – Uma relação indissociável

Os jogos eletrônicos sempre tiveram seu papel social e, com o advento da *internet*, essas relações sociais, romperam, também, barreiras culturais. Dentro do universo *online*, tais relações tornaram-se cada vez mais comuns. Nos dias atuais, é possível interagir com diversas pessoas ao redor do mundo, através dos *games online*, pessoas estas que compartilham de um objetivo em comum, jogar. Assim sendo, podemos analisar que, a comunicação nesse contexto, é fator salutar, em relação aos avanços e conquistas dentro do jogo. Todos os jogos *online* da atualidade possuem algumas opções de linguagem, com as quais o jogador pode interagir de acordo com suas necessidades ou localização. Estas opções dão espaço a uma única língua, que exerce função social mais significativa, o inglês, como chama atenção Ortiz (2006, p.17) quando afirma que “a presença de outros idiomas é constitutiva de nossa contemporaneidade, mesmo assim, uma única língua, entre tantas, detém uma posição privilegiada”.

O inglês é considerado a língua da *internet*, portanto, pode ser considerado, também considerado, também, como língua dos *games online*. Devido à interação social e cultural entre jogadores ao redor do mundo, percebe-se que essas interações, na sua grande maioria, são feitas em inglês. Como idioma comum a todos na *internet*, o inglês acaba por facilitar a comunicação, seja este em *games*, seja em qualquer outro tipo de mídia *online*.

Figura 1 – Interação entre grupos aliados no game *Allods Online*



Fonte: *Allods Online*

Dentro dos jogos *online*, é possível identificar anglicismos, sejam estes utilizados em qualquer contexto, sejam os anglicismos específicos, somente encontrados em jogos. É bastante significativo e importante deixar claro que, algumas expressões como “*Aimer*” (Atirador de elite no jogo *Gunz the duel*), “*Booter*” (Jogador que infringe as regras se utilizando de um programa não oficial chamado *BOT*) dentre outras, são anglicismos, já que são de origem inglesa, sendo utilizadas por falantes da língua portuguesa, em um contexto virtual. Portanto, essas palavras são empréstimos linguísticos do inglês dentro dessas plataformas de entretenimento *online*.

Os anglicismos verificados em jogos podem ser classificados em várias categorias, tais como acrônimos, verbos, adjetivos, dentre outros. É muito comum, ao jogar, os jogadores se utilizarem de expressões como:

- “Ei vamos fazer aquela *quest*?” Ou responder com um:
- “Não, de forma alguma, você é muito *noob*, precisa treinar *skill*”.

Frases como estas nos levam a observar tamanha a influência que o inglês exerce nesse ambiente *online*. Contudo, vale salientar que, muitas vezes, os processos utilizados, pelos jogadores, para se comunicarem, não passam meramente de processos dedutivos, baseados no comportamento de outros jogadores.

## **4 METODOLOGIA**

### **4.1 Tipo de Pesquisa**

A Pesquisa utilizada em nossa investigação é do tipo Descritiva, com abordagem qualitativa, já que identificamos e descrevemos os anglicismos utilizados em dois tipos de jogos *online*, que são: *Tibia* e *Gunz the duel*. Após a identificação dos anglicismos, fizemos uma análise dos mesmos, levando em consideração seus aspectos linguísticos, as formas de adoção, seus significados e seus aspectos morfológicos, a fim de descrevê-los.

### **4.2 Universo da Pesquisa**

O universo dessa Pesquisa é formado por todos os jogos *online* que trazem, em seu conteúdo, expressões em inglês que são utilizadas por seus jogadores brasileiros, no espaço virtual, para se comunicarem com outros jogadores de todo o mundo.

### **4.3 Amostragem**

A amostragem dessa Pesquisa é constituída por 72 expressões utilizadas em dois tipos de jogos *online*, que representam os tipos de jogos mais populares na internet, são eles, *Tibia* e *Gunz the duel*.

### **4.4 Técnica de Coleta de Dados**

Foi utilizada, como técnica de coleta de dados, a observação sistemática, por ser um método utilizado para compreender como funciona uma determinada atividade ou tarefa. Foi possível observar todas as etapas dos jogos, os anglicismos utilizados neles, as conversas em contexto virtual, até alcançarmos os resultados da

observação. Nossa observação foi guiada por um objetivo definido, tendo sido feita repetidas vezes até coletarmos os anglicismos presentes nos jogos *online*.

#### **4.5 Resultados dos Dados**

Os anglicismos coletados foram analisados e classificados quanto aos seguintes aspectos linguísticos: significado, formas de adoção e aspectos morfológicos e serão apresentados a seguir.



## 5 ANÁLISE DO *CORPUS* E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Apresentamos, a seguir, os 72 anglicismos coletados nos jogos *online*, conforme mencionamos anteriormente, os quais foram analisados e classificados, a fim de explicitar e definir seus respectivos usos, dentro dos jogos *online* analisados. São eles:

1 – **Upar** – a grafia *upar* refere-se a expressão “*up level*” do inglês.

Exemplo: “Vamos *upar* cinco níveis hoje”.

2 – **Ownado** – versão aportuguesada do verbo “*to own*” em inglês. Nos jogos *online* possui o significado de ser derrotado, de forma humilhante, por algum outro jogador.

Exemplo: “O jogador foi *ownado* em combate”.

3 - **Logar** – versão aportuguesada da expressão “*log ing*” em inglês.

Exemplo: “Vou *logar* meu personagem principal”

4 - **Huntar** – versão aportuguesada do verbo “*to hunt*” em inglês.

Exemplo: “Você vai *huntar* o que? ”

5 - **Lagado** – refere-se a expressão em inglês “*with lag*” na qual significa “com atraso”, expressão dirigida a jogadores que, possuem conexão com a internet ruim ou com interferências.

Exemplo: “Aquele cara está muito *lagado*!”

6 - **Hitar** – versão aportuguesada do verbo “*to hit*” em inglês.

Exemplo: “Você precisa *hitar* bem se quiser ganhar”

7 - **Cave** – significa caverna. Em jogos online refere-se ao local de “*hunt*” (caça).

Exemplo: “Essa *cave* parece perigosa”

8 - **Battle** – significa batalha, combate. Em alguns jogos em específicos como o jogo tibia, a grafia “*battle*” refere-se também ao tempo em que o jogador deve esperar após uma batalha, para se retirar do jogo.

Exemplo: “Me deixe só esperar sair meu status de *battle*”.

9 - **Quest** – significa, caça, busca, aquilo que se busca. Nos jogos online as “*quests*” representam as aventuras subdivididas em missões que os jogadores devem concluir para conseguir experiência e itens, bem como acesso a outras áreas, dentre outros.

Exemplo: “Hoje teremos que fazer uma *quest* difícil”

10 - **Boss** – significa, chefe, patrão. Em jogos online o “*boss*” geralmente é um personagem animado que inteligência artificial na qual os jogadores precisam enfrentar ao final de um *quest* ou área.

Exemplo: “Esse *boss* é bem difícil”

11 - **Hacker** – nome designado a players que buscam infringir regras para obter vantagens dentro dos jogos de forma ilegal.

Exemplo: “Tô achando que esse cara é *hacker*”

12 - **Win** – significa ganhar, vencer, conquistar.

Exemplo: “Vamos *win* essa partida! ”

13 - **Ban** – significa banimento, proibição oficial, banir.

Exemplo: “Alguém vai dar um *ban* em você”

14 - **Nick** – Redução da palavra em inglês “*nickname*”

Exemplo: “Qual o *nick* daquele jogador que encontramos ontem? ”

15 - **Sec** – Redução da palavra em inglês “*second*”. Grafia usada nos jogos *online* para solicitar a outro jogador uma pequena pausa.

Exemplo: “Sec, preciso configurar meu *mouse* corretamente”

16 - **Med** – Redução da grafia em inglês “*medical kit*”

Exemplo: “Vou usar *med*, segura aí! ”

17 - **Pro** – Redução da grafia em inglês “*professional*”. Em jogos online a expressão “*pro*” refere-se a jogadores experientes e habilidosos.

Exemplo: “Nossa, que *pro* você é”

18 - **Bugado** – Versão aportuguesada do adjetivo que faz referência ao verbo “*to bug*” que, em jogos *online*, faz referência a qualquer erro observado no jogo, seja este referente a parte gráfica ou execução de comandos.

Exemplo: “Esse mapa ta bem *bugado*”

19 - **Fake** - Significa falsificação, roubar. Em jogos online a palavra “*fake*” do inglês é utilizada para caracterizar jogadores que usam falsos perfis, identidade de gênero e personagens.

Exemplo: “Aquele cara é um *fake*”

20 - **Booter** – Refere-se a palavra em inglês “*bot*” (robô). Em jogos online, o “*booter*” é aquele (a) jogador que se utiliza de softwares proibidos que executam tarefas repetitivas e automáticas.

Exemplo: “Vou denunciar aquele *booter*”

21 - **Cheater** – Significa trapaceiro. Em jogos online, “*cheater*” é sinônimo de “*booter*” no(a) qual é aquele(a) jogador que se utiliza de softwares proibidos que executam tarefas repetitivas e automáticas.

Exemplo: “Acho que esse cara usa *cheater*”

22 - **Noob** – Significa novato. Em jogos online a palavra “*noob*” refere-se a jogadores iniciantes ou veteranos que cometem erros dentro dos jogos com frequência.

Exemplo: “Eu sou *noob*, comecei ontem”

23 - **Tanker** – Em termos gerais “*tanker*” significa petroleiro. Em jogos online “*tanker*” refere-se aos jogadores que possuem alta habilidade para defesa. “*Tanker*” também pode significar aquele que possui “*hp*” alto.

Exemplo: “Caraca que *tanker*!”

24 - **Healer** – Significa curador, médico. Em jogos online o “*healer*” geralmente é um mago que possui habilidades de cura. “*Healer*” de modo geral em jogos *online* é aquele responsável pela cura, seja de um player em específico, seja de todo um time.

Exemplo: “Hoje eu vou ser o *healer*”

25 - **Bot** – Significa robô. Em jogos *online* “*bot*” refere-se ao programa ilegal que executa tarefas repetitivas e automáticas.

Exemplo: “Você usa *bot*?”

26 - **PK** – Acrônimo de “*People Killer*”. Em jogos *online* refere-se ao jogador responsável por atacar outros jogadores com o intuito de, roubar seus itens ou somente por diversão.

Exemplo: “Tem *pk* naquela passagem”

27 - **Fast Hands** – Significa, literalmente, mãos rápidas. Em jogos *online*, “*fast hands*” refere-se ao jogador com alta habilidade de mover itens.

Exemplo: “Você é muito *fast hands*”

28 - **SB** – Acrônimo referente à expressão “*shot bot*” do inglês. Em jogos *online* refere-se ao software ilegal usado mais especificamente em jogos de tiro, no qual o jogador obtém vantagem por sempre acertar o alvo.

Exemplo: “Olha isso! Que *sb* chato”

29 - **UC** – Acrônimo referente à palavra “*underclock*” do inglês. Em jogos como *gunz the duel*, o “*uc*” é considerado uma prática ilegal, pois facilita ilicitamente os controles do jogo. A técnica consiste em reduzir a capacidade gráfica dos componentes do computador para que o jogo se torne mais lento.

Exemplo: “Vou usar *uc* hoje na batalha”

30 - **EZ** – A grafia refere-se à palavra “*easy*”, no inglês.

Exemplo: “Você é um *ez*”

31 - **Spammer** – A grafia refere-se à palavra informal do inglês “*spam*” que, por sua vez, significa usar-se de algo repetidas vezes. Em jogos *online* como *gunz the duel*, “*spammer*” é um adjetivo atribuído ao jogador que dispara tiros diversas vezes com frequência.

Exemplo: “Sempre joguei de *spammer*”

32 - **Aimer** – “*Aimer*” significa, literalmente, apontador, aquele que aponta ou mira em algo. Em jogos *online* como *gunz the duel*, “*aimer*” é o jogador que se utiliza das armas mais fortes, porém com pouca munição, o que requer mais estratégia e habilidade.

Exemplo: “Meu amigo sempre foi *aimer*”

33 - **Sprayer** – A grafia refere-se à palavra “*spray*” do inglês, que pode significar pulverizador. “*Sprayer*” é o jogador cujas habilidades estão voltadas para o uso de metralhadoras. Esta grafia é bastante comum no jogo *Gunz the duel*.

Exemplo: “Eu prefiro jogar de *sprayer*”

34 - **Camper** – Em sentido literal, a grafia proveniente do inglês significa campista, aquele que acampa. Em jogos *online*, “*camper*” é o jogador cujas estratégias de jogo, estão voltadas para espera de outros inimigos em um ponto fixo.

Exemplo: “Que *camper!*”

35 - **Runner** – “*Runner*” significa, literalmente, corredor, aquele que corre de algo. Em jogos *online*, a grafia é referida a jogadores que evitam um contato corpo a corpo durante uma batalha.

Exemplo: “Como esse cara é *runner!*”

36 - **Deslogar** – Versão aportuguesa do verbo “*log out*” em inglês.

Exemplo: “Preciso *deslogar* mais cedo hoje”

37 - **Winnar** – Versão aportuguesada do verbo “*win*” em inglês.

Exemplo: “Vamos *winnar* bastante hoje”

38 - **Noobar** – Versão aportuguesa do adjetivo informal “*noob*”, que se refere a jogadores iniciantes. A grafia “*noobar*” diz respeito à ação de veteranos que, cometem algum erro, que normalmente seria atribuído à um iniciante.

Exemplo: “Para de *noobar* e joga direito”

39 - **Pklizar** – A grafia refere-se ao acrônimo “PK” (people killer). “*Pklizar*” diz respeito à ação que um jogador “*pk*” realiza, ou seja, atacar outros jogadores sem motivos aparentes.

Exemplo: “Vou *pklizar* todo mundo”

40 - **Hackear** – Versão aportuguesada do verbo “*to hack*” em inglês. Em jogos *online*, “*hacker*” é o jogador cujo objetivo é roubar senhas de outros jogadores.

Exemplo: “Ele vai *hackear* o servidor”

41 - **Lagar** – Versão aportuguesada da expressão em inglês “*lag*” cujo significado, em jogos *online*, faz referência ao atraso que existem entre as ações que o jogador executa e servidor que recebe tais ações, ocasionando, assim, uma transferência de informações tardia entre jogadores.

Exemplo: “Para com isso! Vai *lagar* tudo por aqui”

42 - **Camperar** – Versão aportuguesada do verbo “*to camp*” em inglês. “*Camperar*” é a ação atribuída ao jogador cujas estratégias de jogo estão voltadas para espera de outros inimigos em um ponto fixo.

Exemplo: “Vamos *camperar* aqui o dia todo”

43 - **WOI** – Acrônimo referente ao item “*Wand of inferno*”, no jogo Tíbia. “*Wand*” significa varinha mágica.

Exemplo: “Consegui uma *woi* ontem”

44 - **DSM** – Acrônimo referente ao item “*Dragon scale mail*”, no jogo *Tíbia*.

Exemplo: “Preciso de uma *dsm*”

45 - **BOH** – Acrônimo referente ao item “*Boots of haste*” no jogo *Tíbia*. Tradução literal: botas de pressa.

Exemplo: “Comprei uma *boh* finalmente”

46 - **GS** – Acrônimo referente ao item “*giant sword*”, no jogo *Tíbia*. Tradução literal: espada gigante.

Exemplo: “Preciso de uma *gs*”

47 - **HP** – Acrônimo referente à expressão “*Health Points*” em inglês, literalmente traduzido como “pontos de saúde”. Em jogos *online*, o acrônimo faz referência aos pontos de vida que cada personagem possui.

Exemplo: “Olha o teu *hp*! Está muito baixo!”

48 - **MP** – Acrônimo referente à expressão “*Mana Points*” em inglês. Informalmente, a palavra “*mana*” é atribuída a taxa de magia que cada personagem pode utilizar-se, variável de acordo com a sua classe.

Exemplo: “Tô quase sem *mp* para usar”

49 - **NB** – Acrônimo referente à expressão “*noob*”, normalmente atribuída a jogadores iniciantes ou veteranos que cometem erros dentro dos jogos com frequência.

Exemplo: “Que jogador mais *nb*”

50 - **HS** – Acrônimo referente à expressão “*High Level*” em inglês. Literalmente traduzida como nível alto.

Exemplo: “Meu amigo é *high level* nesse servidor”

51 - **TP** – Acrônimo que faz referência à palavra “*teleport*”, em inglês. No jogo *Tíbia*, a palavra é comumente usada para se referir a um “*bug*” (erro gráfico) que possibilita o teletransporte de outros jogadores em pontos específicos do mapa.

Exemplo: “Me dá *tp* aqui”

52 - **CW** – Acrônimo referente à expressão “*clan war*”, em inglês.

Exemplo: “Vamos jogar uma *cw* hoje”

53 - **GG** – Acrônimo referente à expressão “*good game*”, em inglês. Em jogos *online*, a grafia faz referência a um embate em que o jogador teve a necessidade de usar todas as suas habilidades.

Exemplo: “Essa partida foi *gg*”

54 - **IF** – Acrônimo referente à expressão “*Instant fall*”, proveniente do jogo *gunz the duel*. Movimento utilizado por jogadores que consiste em acertar o inimigo usando uma espada em pleno ar.

Exemplo: “Preciso aprender *if*”

55 - **SS** – Acrônimo referente à expressão “*slash shot*”, proveniente do jogo *gunz the duel*. Movimento utilizado por jogadores que consiste em atirar seguidas vezes trocando entre armas de fogo e espada.

Exemplo: “É preciso executar mais *ss* na partida”

56 - **RHS** – Acrônimo referente à expressão “*reload slash shot*”, proveniente do jogo *gunz the duel*. Movimento utilizado por jogadores que consiste em executar a troca entre armas de fogo e espada duas vezes durante o intervalo de um único pulo.

Exemplo: “Você ao menos sabe *rhs*?”

57 - **DBF** – Acrônimo referente à expressão “*double butterfly*”, proveniente do jogo *gunz the duel*. Movimento utilizado por jogadores que consiste em atacar e defender duas vezes, utilizando uma espada, durante um único pulo.

Exemplo: “Sempre joguei usando *dbf*”

58 - **BK** – Acrônimo referente ao item “*breaker*”, no jogo *gunz the duel*. Arma de fogo de curta distância.

Exemplo: “Preciso usar *bk*”

59 - **AVG** – Acrônimo referente ao item “*avanger*”, no jogo *gunz the duel*. Tradução literal: Vingadora.

Exemplo: “Não sei usar *avg*”

60 - **TK** – Acrônimo referente à expressão “*talk killer*”. Em jogos *online*, faz referência ao jogador que ataca outros jogadores no momento em que um diálogo se inicia.

Exemplo: “Você me deu *tk*!”

61 - **BF** – Acrônimo referente à expressão “*Butterfly*”, literalmente significando borboleta em inglês. O acrônimo “*bf*” é utilizado no jogo *gunz the duel* para

exemplificar um movimento executado por jogadores que consiste em atacar e defender utilizando de uma espada durante o intervalo de um pulo.

Exemplo: “Eu sou bom em fazer *bf*”

62 - **FH** – Acrônimo referente ao item “ferumbras hat”, no jogo *Tíbia*. Tradução literal: Chapéu do Ferumbras.

Exemplo: “Consegui finalmente um *fh*”

63 - **GC** – Acrônimo referente à expressão “*guild channel*”, em inglês. Local reservado aos jogadores pertencentes a um mesmo clã, para troca de mensagens de texto.

Exemplo: “Abra sempre o seu *gc*”

64 - **GH** – Acrônimo referente à expressão “*guild house*”. em inglês. Local onde os jogadores pertencentes a um mesmo clã podem guardar itens conquistados.

Exemplo: “Vamos até a nossa *gh*”

65 - **Shot Booter** - adjetivo referente ao jogador que se utiliza de “*sb*” (*shot bot*)

Exemplo: “Aquele cara é shot booter”

66 - **Dropar** – Versão aportuguesada do verbo em inglês “*to drop*”. Em jogos *online*, refere-se à ação de conseguir itens provenientes de criaturas.

Exemplo: “Vou *dropar* muitos itens nessa hunt”

67 - **ML** – Acrônimo referente à expressão “*Magic Level*”. Refere-se ao índice de magia que cada jogador pode atingir no jogo “*Tíbia*”.

Exemplo: “Tenho um ml muito baixo”

68 - **HS** – Acrônimo referente à expressão “*Head Shot*”, significando, literalmente, tiro na cabeça. Porém, em alguns jogos *online*, “*hs*” pode significar morrer subitamente de qualquer modo.

Exemplo: “Levei um *hs* ao confrontar aquele boss”

69 - **Deslogar** – Versão aportuguesada da expressão em inglês “*log out*”.

Exemplo: “Precisei *deslogar* mais cedo que o normal hoje”

70 - **Winnar** – Versão aportuguesada do verbo “*to win*”, em inglês.

Exemplo: “Vamos *winnar* tudo o que aparecer pela frente hoje”

71 - **EG** – Acrônimo referente à expressão “*easy game*”, em inglês.

Exemplo: “Você foi eg para mim”



72 - **HS** – Acrônimo referente à expressão “*Half Step*”, proveniente do jogo *gunz the duel*. Movimento utilizado por jogadores que consiste em atacar com espada e arma de fogo fazendo movimentos rápidos e precisos.

### 5.1 Classes gramaticais dos anglicismos coletados quanto ao número de ocorrência

Os dados coletados foram subdivididos e organizados de acordo com a sua ocorrência, conforme o quadro abaixo:

Quadro 2 – Classes Gramaticais

Categoria	Número de Ocorrências
Verbos	14
Substantivos	8
Adjetivos	19
Acrônimos	31
Total: 72	

Fonte: o autor

### 5.2 Aspectos linguísticos dos anglicismos coletados

Nesta seção, analisamos os aspectos linguísticos dos dados coletados, a fim de fazer uma melhor observação das estruturas utilizadas como forma de comunicação nos jogos *online* que são objetos desta pesquisa. As formas de adoção dos especificados termos, no “português cibernético”, passam a ser observados nos seus aspectos morfológicos e semânticos.

### 5.2.1 Formas de adoção dos anglicismos coletados

Tendo em vista o que foi analisado nas seções anteriores, podemos notar a influência do inglês na ampliação da nossa língua materna, o que se intensifica na era da tecnologia com o advento da *internet*. Os empréstimos linguísticos provenientes do inglês tendem a fazer parte do nosso modo de se comunicar, de uma maneira cada vez mais estreita, principalmente no ambiente virtual. Essa maior frequência com que se verifica a utilização do inglês possibilita que haja diversas adaptações e transformações, bem como criações de termos novos. Essas variáveis podem ser verificadas nas seções que se seguem:

#### a) Anglicismos que foram “aportuguesadas”

##### 1. “Vamos **upar** hoje 5 níveis”

\*A grafia upar refere-se a expressão “*up level*”

##### 2. “Você hoje foi **ownado** em combate”

\*O termo é proveniente da palavra “*owned*”, em inglês, que neste, dentro do universo de jogos *online*, significa ser humilhado ou derrotado por alguém.

##### 3. “Marcamos para **logar** ao meio dia”

\*Logar refere-se ao termo “*log in*”, em inglês, que significa: entrar, iniciar uma seção.

##### 4. “Nós iremos **huntar** mais tarde”

\*Versão aportuguesada do verbo “*to hunt*”, em inglês, que significa: caçar.

##### 5. “Que cara mais **lagado**!”

\*Refere-se a expressão em inglês “*with lag*” ou seja, jogador que possui um certo atraso em relação aos outros devido a sua baixa velocidade de conexão.

6. “Você precisa **hitar** bem se quiser ganhar”

\***Hitar** faz referência ao verbo em inglês “*to hit*”, no qual significa acertar, acerto.

b) Anglicismos que não sofreram alteração em sua grafia

1. “Vamos até aquela **cave**”

2. “Me deixe só esperar sair o meu status de **battle**”

3. “Esta é a **quest** que iremos fazer hoje”

4. “Precisamos de um time maior para aquele **boss**”

5. “Há algo de errado com esse jogador, ele deve ser um **hacker**”

6. “Aqui foi **win**!”

8. “Alguém vai dar um **ban** em você”

### 5.2.2 Aspectos Morfológicos dos anglicismos coletados

Observando os empréstimos linguísticos adotados em jogos *online*, verificou-se a necessidade de classificá-los quanto aos seus aspectos morfológicos, conforme abaixo:

#### 5.2.2.1 Substantivos

Os anglicismos com menor ocorrência nos jogos *online* analisados são os substantivos. Apresentamos, abaixo, a listagem de deles, subdivididos em categorias.

#### I - SUBSTANTIVOS SIMPLES

1. *Battle*

2. *Boss*

3. *Cave*

4. *Quest*

## II - SUBSTANTIVOS QUE SOFRERAM REDUÇÃO

OS anglicismos abaixo relacionados sofreram um processo de encurtamento em sua grafia.

1. *NICK* – redução da palavra *nickname*
2. *SEC* – redução da palavra *second*
3. *MED* – redução da palavra *medical kit*
4. *PRO* – redução da palavra *professional*

### 5.2.2.2 Adjetivos

Um número considerável de adjetivos foi encontrado, sendo bastante comum o seu uso em expressões que remetem a insultos nos *jogos online* em questão. A seguir, listaremos alguns dos adjetivos mais comumente utilizados.

#### a) Adjetivos comuns

1. *Lagado*
2. *Hacker*
3. *Bugado*
4. *Fake*
5. *Booter*
6. *Cheater*
7. *Noob*

#### b) Adjetivos específicos de cada jogo pesquisado

##### ➤ Tíbia:

1. *Tanker*
2. *Healer*

3. *Bot*
4. *PK (People Killer)*
5. *Fast Hands*

➤ Gunz The duel:

1. *Shot Booter*
2. *UC (Underclock)*
3. *EZ (Easy)*
4. *Spammer*
5. *Aimer*
6. *Sprayer*
7. *Camper*
8. *Runner*

#### 5.2.2.3 Verbos

Dentre as classes de palavras, os verbos constituem o maior número de anglicismos que passaram por processos de modificação, principalmente os que foram aportuguesados e se adaptaram à nova língua cibernética nos jogos *online*. Os verbos a seguir são comumente utilizados em ambos os jogos pesquisados.

1. *To Hit* – versão aportuguesada “Hitar” – significado: acertar.
2. *Log in* – versão aportuguesada “Logar” – significado: iniciar uma sessão, conectar-se.
3. *Log off* – versão aportuguesada “Deslogar” – significado: finalizar uma sessão, desconectar-se.
4. *To Own* – versão aportuguesada “Ownar” – significado: derrotar outros jogadores com o objetivo de humilhar.
5. *Up Level* - versão aportuguesada “Upar” – significado: ação referente à adquirir mais experiência, subir de nível.

6. *To Hunt* – versão aportuguesada “Huntar” – significado: fazer uma caçada, buscar por criaturas contidas em um jogo.
7. *To Win* – versão aportuguesada “Winar” – significado: vencer uma partida, ou competição.
8. *Noobar* – Verbo criado a partir da palavra “noob” – significado: diz respeito à ação de veteranos que, cometem algum erro, que normalmente seria atribuído à um iniciante.
9. *Pklizar* – Verbo criado a partir da expressão “PK” (People Killer) – significado: diz respeito à ação que um jogador “pk” realiza, ou seja, atacar outros jogadores sem motivos aparentes.
10. *To Hack* – versão aportuguesada “Hackear” – significado: ação de jogadores cujo objetivo é roubar senhas de outros jogadores.
11. *To Ban* – verbo que não sofreu modificação em sua grafia – significado: banimento, proibição oficial, banir.
12. *To lag* – versão aportuguesada “Lagar” – significado: ação referente aos atrasos que existem entre as ações que o jogador executa e servidor que recebe tais ações, ocasionando assim, em uma transferência de informações tardia entre jogadores.
13. *To camp* – versão aportuguesada “Camperar” – significado: ação atribuída ao jogador cuja as estratégias de jogo, estão voltadas para espera de outros inimigos em um ponto fixo.
14. *To drop* – versão aportuguesada “Dropar” – significado: refere-se à ação de conseguir itens provenientes de criaturas.

### 5.3 Acrônimos

Os acrônimos também foram encontrados em grande número. No ambiente cibernético, a linguagem tem que ser rápida e precisa, não há tempo a perder. Por esse motivo, os acrônimos têm ampla utilização na *internet*, bem como nos jogos pesquisados. Os acrônimos encontrados seguem abaixo.

a) Acrônimos - Jogo *Tíbia*Quadro 03 – Acrônimos do Jogo *Tíbia*

Acrônimos Tíbia	Equipamentos	Adjetivos	Substantivos em geral
	WOI	NB	TP
	DSM	PK	HS
	GS	HL	ML
	BOH		GC
	FH		GH
	HP		
	MP		

Fonte: o autor

b) Acrônimos - Jogo *Gunz The Duel*Quadro 04 – Acrônimos do Jogo *Gunz The Duel*

Acrônimos Gunz The Duel	Equipamentos	Adjetivos	Substantivos em geral
	BK	GG	CW
	MED	SB	IF
	AVG	UC	BF
		EG	HS
		TK	DBF
		EZ	SS
			RHS

Fonte: o autor

Os resultados coletados, ora apresentados, mostram a grande influência que o inglês exerce sobre mídias provenientes da *internet*. O fator comunicação nessas

plataformas é de suma importância para que haja evolução do jogador, dentro do jogo. A linguagem rápida e codificada que a *internet* possui, possibilita que jogadores interajam entre si de um modo mais prático, abrindo mão de uma única língua, para mesclar muitas possibilidades com o inglês, a fim de estabelecer processos comunicativos.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.

O fator comunicação é peça chave na era digital. Buscamos nos comunicar cada vez mais rapidamente, de um modo prático, conciso. Sofremos influência direta, nesse processo, da língua inglesa, pois ela é a língua da tecnologia. A pesquisa que feita, neste trabalho, buscou analisar e descrever anglicismos utilizados em jogos online. Dentro das plataformas digitais de entretenimento, existe um vasto e complexo campo semântico, onde a linguagem utilizada é variável, sofrendo rápidas mutações ao passo que se desenvolve.

Nosso objetivo, com este trabalho, foi fazer uma observação acerca de anglicismos que são utilizados em jogos *online*, sendo, assim possível, entender como se dão determinados processos comunicativos nestas plataformas. Durante o trabalho, pudemos observar que há um relevante uso de anglicismos em jogos *online*. Como o próprio nome sugere, estes *games* estão conectados em um servidor que, por sua vez, possibilita a conexão de diversos usuários ao redor do mundo.

Foi possível concluir que, os anglicismos tornam a comunicação, dentro desses ambientes, possível, pois há uma grande diversidade de jogadores que falam outras línguas, jogando em tempo real, esses jogos, por todo o mundo. Neste sentido, os anglicismos atuam como fator facilitador da comunicação entre eles.

Durante o processo de desenvolvimento da pesquisa, foi possível subdividir morfologicamente os anglicismos encontrados. Nesse contexto, chamou nossa atenção o número considerável de acrônimos que são utilizados por jogadores. Dentre os 31 acrônimos coletados, pudemos destacar que:

- 10 acrônimos são referentes a equipamentos. O número de anglicismos relacionados aos equipamentos, que possuem nomenclatura em inglês, constituem uma das maiores utilizações de anglicismos, em qualquer jogo *online*, haja vista a facilidade em escrever acrônimos, ao invés do nome completo que representa o item ou equipamento.
- 9 deles são referentes a adjetivos, que caracterizam um ambiente próprio em cada plataforma. Acrônimos relacionados a adjetivos geralmente são

específicos a cada jogo. O que torna o uso desses acrônimos exclusivos para cada contexto;

➤ 12 acrônimos são referentes a substantivos em geral. Dentre os acrônimos coletados, os acrônimos provenientes de substantivos caracterizam o maior número, pois referem-se a todos os equipamentos e itens analisados.

É de suma importância utilizar anglicismos em jogos online e em todo e qualquer contexto proveniente da internet. A globalização permite que pessoas de diversas culturas, com um vasto número de idiomas, comuniquem-se de forma rápida, e o inglês, é ferramenta mediadora dessas interações.

Por fim, as informações aqui apresentadas são de grande importância, pois possibilitarão maior número de estudos nessa área, visto que se observa a crescente comunicação, em língua inglesa, nos ambientes cibernéticos e faz-se necessário conhecer todos os processos que levam os usuários de jogos *online* a se utilizarem de termos em inglês, mesmo quando é possível ter um correspondente em português. Levando-se em consideração o enorme público dessas mídias e suas inúmeras variantes, bem como sua influência social e econômica, o presente trabalho visa acrescentar informações relevantes para futuras pesquisas.

## 7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A HISTÓRIA. **História do Videogame e Jogos Eletrônicos**. Disponível em: <<http://www.ahistoria.com.br/videogame-e-jogos-eletronicos>>, acesso: Dezembro 2016.

ALVES, I.M. **Neologismo-criação lexical**. São Paulo: Ática, 1990.

\_\_\_\_\_, I.M. **Empréstimos lexicais na imprensa política brasileira**. São Paulo: Alfa, 1988.

BAGNO, M. **Preconceito Linguístico o Que é, Como Se Faz 7ª edição**. São Paulo: Loyola, 2001.

BORBA, F. S. **Introdução aos estudos Linguísticos**. São Paulo: Nacional, 1986

BLOOMFIELD, L. **Le lengage**. Payot, 1970.

CARVALHO, N. **Empréstimos linguísticos**. São Paulo: Ática, 1989.

FIORIN, J. L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática, 2001.

HOUAISS, A. **Grande dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Instituto Antônio Houaiss, 2001

ORTIZ, R. **Mundialização Saberes e Crenças**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

STEINBERG, M. **Neologismos de língua inglesa**. São Paulo: Nova Lexandria, 2003.