

**EMPRÉSTIMOS DE LÍNGUA INGLESA  
NA VERSÃO BRASILEIRA DOS JOGOS DIGITAIS  
CANDY CRUSH SAGA E SUBWAY SURFERS**

*Bruna Maele Girão Nobre Pinheiro* (UECE)

[brunamaele@gmail.com](mailto:brunamaele@gmail.com)

*Expedito Eloísio Ximenes* (UECE)

[expedito.ximenes@uece.br](mailto:expedito.ximenes@uece.br)

*Regina Cláudia Pinheiro* (UECE)

[regina.pinheiro@uece.br](mailto:regina.pinheiro@uece.br)

**RESUMO**

A presença de termos emprestados de outros idiomas sempre foi comum no português, sendo um fenômeno que se observa em muitas outras línguas pelo mundo. No presente século, contudo, isso se amplia ainda mais, tendo em vista a intensificação do fenômeno da globalização, que favorece os intercâmbios entre línguas distintas e possibilita que, mais frequentemente, uma influencie a outra. Neste artigo, fundamentado, principalmente, em Alves (2009), Carvalho (2006), Crystal (2005,) e Penteadó (2004), serão analisados os usos de lexis emprestadas da língua inglesa, presentes em jogos de celular traduzidos para o português e, largamente, utilizados no Brasil. Essas lexis serão analisadas quanto à sua significação no contexto de cada um dos jogos e ainda serão comparadas às suas versões em língua portuguesa. Em paralelo a essa análise, foi realizada uma reflexão sobre a escolha lexical desses termos em inglês, apesar da existência de termos vernáculos equivalentes, com a finalidade de compreender as mudanças sociais que influenciam e são influenciadas pelas mudanças linguísticas. Os resultados demonstram que a globalização, a rápida evolução das tecnologias e o uso de lexis em inglês já largamente utilizadas no português podem ser as causas de falta de tradução desses termos.

**Palavras-chave:**

**Empréstimos lexicais. Jogos digitais. Tecnologias digitais**

**ABSTRACT**

The presence of terms borrowed from other languages has always been common in Portuguese, being a phenomenon that is observed in many other languages around the world. In current century, however, this wideneven more, in view of the intensification of the phenomenon of globalization ,which favors inter changes between distinguished languages and enables that, more frequently, oneinfluence the other. In this paper, reasonedmainlyon Alves (2009), Carvalho (2006), Crystal (2005) and Penteadó (2004), they will be analyzed the uses of lexicons borrowed of English language, present in mobile games translated for Portuguese and, widely, used in Brazil. These lexicons will be analyzed as for their signification in the context feachone the games and still they will be compared to their versions in Portuguese language. In parallel to this analysis, a reflection was made about the lexical choice of these terms in English, despite the existence of equivalent vernacular terms, with the purpose to understand the social changes that influence and are influenced by linguistic changes. The results

demonstrate that globalization, the fast evolution of technologies and the use of English lexicons already widely used in Portuguese may be the causes of lack of translation of these terms.

**Keywords:**

**Digital games. Digital Technologies. Lexical loans.**

## **1. Introdução**

Compreender as mudanças que ocorrem nas línguas é uma forma de entender também as mudanças pelas quais uma sociedade passa ao longo do tempo. As línguas desenvolvem mecanismos de renovação que, por meio da criação de novas lexias ou da tomada de lexias estrangeiras como empréstimo, trazem significados mais ricos e complexos, o que favorece a comunicação e a expressividade no uso dos idiomas.

A tomada de termos emprestados de outros idiomas, portanto, faz parte do processo de renovação em muitas línguas, inclusive na língua portuguesa, na qual é comum encontrarmos lexias que vêm, por exemplo, da língua inglesa, sobretudo na área da informática, em que os termos em inglês são largamente encontrados.

Neste trabalho, traçamos um percurso teórico que contempla a noção de formação de palavras e do processo de incorporação de empréstimos a uma língua, trazendo para a discussão autores que demonstraram como ocorrem os mecanismos de renovação das línguas e os relacionam com as mudanças sociais que podem ter favorecido essa renovação.

Em seguida, refletimos sobre a utilização de empréstimos no campo específico da informática, por entendermos ser uma área em que a renovação semântica é constante, pois muitas lexias adquirem novos significados e outras chegam como empréstimo porque, dada a rapidez do processo de renovação, a língua que recebe não consegue adaptar as novas lexias com a mesma agilidade. Assim, muitas acabam mantendo a mesma escrita que tinham em seus idiomas nativos.

Discutimos também a respeito do uso de empréstimos dentro do universo dos jogos digitais. Entendemos que, nesse universo, as lexias de origem inglesa vão, naturalmente, se incorporando aos processos dos jogos e os usuários as utilizam para fazer referência a esses processos internos, como ações, prêmios, cenários e muitos outros elementos.

Por fim, nos debruçamos sobre dois jogos digitais para celular, os quais, mesmo traduzidos quase integralmente para a língua portuguesa,

ainda mantém lexias específicas em língua inglesa. Analisamos aqui as possíveis razões para a manutenção delas em sua língua de origem. Essa análise foi feita a partir dos postulados de Alves (2009), Carvalho (2006) e Penteadó (2004), que discutiram não só sobre os empréstimos de outros idiomas, mas sobre as razões pelas quais o processo de tomada de empréstimos ocorre, bem como as razões para a permanência das lexias emprestadas no idioma que as recebeu.

## **2. A neologia e os processos de Formação de palavras**

As línguas, de um modo geral, possuem mecanismos próprios de renovação, uma vez que, como o idioma faz parte da cultura de uma sociedade, é natural as mudanças de ordem política, econômica, social ou cultural interferirem no seu léxico. A renovação de uma língua por meio de mecanismos de criação de neologismos é algo comum e essa criação, quando acontece, passa por etapas importantes até as novas lexias serem efetivamente aceitas, incorporadas pela comunidade falante e, finalmente, dicionarizadas. Carvalho (2006) afirma: “historicamente toda palavra foi, um dia, nova, isto é, a partir de certo momento é que passou a fazer parte de uma comunidade”. Sob essa ótica, entendemos que, naturalmente, existem mecanismos de criação e adaptação de novas lexias às necessidades dos falantes e, nesse contexto, as mudanças culturais determinam o surgimento de novas expressões, as quais ganham novos significados conforme a passagem do tempo.

Alves (1990, p. 5) classifica os processos de formação de palavras em neologismos fonológicos, sintáticos, semânticos e por empréstimo, sendo em língua portuguesa, os mecanismos de derivação e composição herdados do latim. Segundo a autora, os neologismos fonológicos, que são mais raros, correspondem à criação de um significante totalmente inédito. Essa criação ocorre de modo mais comum no meio publicitário, quando se cria um novo nome para um produto. No contexto específico da língua portuguesa, os neologismos sintáticos são os mais comuns porque combinam elementos pertencentes ao sistema linguístico do português, possibilitando a criação de novas lexias a partir da derivação prefixal e sufixal. Esse mecanismo, sobretudo a derivação sufixal, permite, inclusive, que seja alterada a classe gramatical da lexia derivada, acrescentando-se à lexia base uma ideia acessória. O neologismo semântico, ainda segundo Alves (*Ibidem*, p. 17), baseia-se na alteração do significado do termo, porém, mantendo-se a forma, assim, a unidade léxica passa a ser polissêmica, tornando-se responsável por novas criações. A neolo-

gia semântica também ocorre quando um termo vai além da área de especialidade da qual se originou e passa a fazer parte de outros campos, até mesmo da língua comum. Os neologismos por empréstimo ocorrem a partir da adoção de uma lexia vinda de uma língua estrangeira, que se integra ao sistema linguístico que a recebe.

Outra compreensão acerca dos neologismos foi apontada por Carvalho (2006, p. 195), que apresenta, de forma resumida, as concepções das gramáticas prescritiva e descritiva ao distinguirem os neologismos em conceptual e formal, sendo que o primeiro está relacionado a uma nova aceção que se dá a uma lexia já existente; o segundo diz respeito às lexias novas propriamente ditas, que são criadas através de processos internos do idioma (vernáculos) ou externos a ele (estrangeiros). Em ambos os casos, ao serem incorporadas à língua padrão, a tendência é que essas novas lexias permaneçam no uso corrente dos falantes.

Importar lexias vindas de outros idiomas, processo chamado de estrangeirismo, constitui um mecanismo bastante produtivo de criação de novas lexias, sobre o qual nos deteremos mais especificamente neste trabalho. Muitos são os motivos pelos quais novas lexias são incorporadas às línguas e, no atual contexto, a rápida evolução tecnológica tem feito com que diversas lexias vindas da língua inglesa se incorporem, como empréstimos, ao português do Brasil. Podemos então apontar diversos caminhos para a crescente tendência da incorporação das lexias oriundas da língua inglesa. No nosso entender, essa tendência se fortalece pelo processo acelerado de globalização, no qual estamos inseridos e através do qual temos desenvolvido nossas atividades. Na atualidade, segundo explicita Galli (2004)

Uma das marcas da globalização é a velocidade com que evolui a tecnologia. Desde o seu advento, no final da década de 80, hoje, ainda com mais intensidade, a informática, responsável pelo avanço da tecnologia, tem contribuído para a melhoria da qualidade dos serviços, em todas as áreas de conhecimento, além da rapidez e precisão de dados com que tais serviços são executados. (GALLI, 2004, p. 121)

Entendemos que o avanço tecnológico tem favorecido não apenas a automação nas atividades e a qualidade nos serviços. A rapidez que chega como consequência desse processo também favorece inúmeras mudanças linguísticas que sinalizam o intenso intercâmbio entre os idiomas e entre as culturas ao redor do mundo. É importante que se ressalte, no entanto, que a influência exercida linguística e culturalmente não ocorre de forma igualitária, como em uma troca. De acordo com Crystal (2005, p. 53), “as principais línguas internacionais (...) exercem mais in-

fluência sobre suas línguas de contato. E uma língua global, por natureza, exerce mais influência que todas”. Ao se referir à forma como o inglês se constitui como língua global, o autor menciona um “número sem precedentes de palavras emprestadas”. Ele considera que essa crescente influência da língua inglesa sobre as demais “começou a afetar o caráter de outras línguas” (*Idem, ibidem*, p. 53). Em muitos contextos, portanto, o que ocorre é uma profusão de novos nomeando novos dispositivos e atividades antes inexistentes e que passaram a existir no momento em que ganharam um nome (em inglês), que rapidamente se espalhou ao redor do mundo e, no Brasil, como vimos, está presente em diversos setores da sociedade.

Alves (2009, p. 1821) afirma que “o neologismo (...) é fortemente vinculado ao caráter social da linguagem, e resulta de uma necessidade de nomeação ou de um fato social, que, em um momento da história da sociedade, determina a criação de uma nova unidade lexical”. Assim, os neologismos de modo geral e, em especial os empréstimos (ou estrangeirismos), são uma ferramenta importante de renovação da língua porque são utilizados, muitas vezes, para nomear novas tendências na sociedade. Carvalho (2006) afirma que “no processo de mudança global em que estamos inseridos (...) haverá de emergir um entrosamento muito maior entre o homem, através da linguagem, e as mudanças socioculturais”. Dessa forma, entendemos que as mudanças linguísticas fazem parte do processo natural de renovação das línguas e que o uso de empréstimos lexicais contribui, também, para esse processo, sendo ainda mais comum no atual momento de intenso intercâmbio social e linguístico.

A intensificação do intercâmbio linguístico e, sobretudo a enorme influência da língua inglesa sobre o vocabulário de outras línguas se deveu ao avanço cada vez mais acelerado das interações mediadas pelas tecnologias digitais da informação e da comunicação e, nesse cenário, as modificações nas interações sociais ocasionaram, inevitavelmente, inúmeras mudanças linguísticas na nossa sociedade. De acordo com Galli,

O avanço da tecnologia permitiu a ampliação e a padronização do léxico, em área de especialidade, de forma a atender a necessidades em situação de uso; uma questão social e histórica. Nesse universo, a Internet tem se tornado um dos meios de difusão de mensagens mais acessíveis e, desse modo, sua linguagem também se propagou e se tornou globalizada. (GALLI, 2004, p. 121)

Assim, ainda segundo a autora, “a criação de um signo (ou a sua recriação) acontece, em virtude das necessidades de comunicação da sociedade ou de um novo contexto social.” (*Idem, ibidem*, p. 129). Compreen-

demos, portanto, que esse processo ocorre de forma cada vez mais acelerada e que, no português brasileiro, a influência dos termos emprestados da língua inglesa ocorre principalmente por conta do fenômeno da globalização, que se intensifica e, ao mesmo tempo em que aproxima culturas distintas, acaba por trazer diversas lexias que ora designam dispositivos digitais e/ou processos executados por eles.

A seguir, discutimos sobre a constante e ligeira renovação linguística que ocorre especificamente dentro da área da informática. Nosso objetivo, com essa discussão, é compreender como e por que o processo acelerado de mudança linguística dentro dessa área faz com que sejam mais comuns os empréstimos linguísticos, sobretudo advindos da língua inglesa.

### ***2.1. Empréstimos na área da informática***

Os neologismos técnicos de uma área do conhecimento são parte importante da renovação lexical de uma língua. É por meio deles, em grande medida, que novas lexias vão aparecendo no falar corrente dos usuários de um idioma. Essas novas lexias surgem a partir de demandas específicas de denominação, muitas vezes, com o objetivo de se evitarem multiplicidades semânticas ou mesmo com o objetivo de se criarem termos mais exatos. Então, criam-se neologismos com a finalidade de se denominar novos conceitos ou produtos de áreas técnico-científicas e/ou tecnológicas. Surgem, assim, novos termos em diversos domínios, entre eles os veículos midiáticos. É por esse motivo, também, que uma grande quantidade de lexias novas chega e esses veículos se encarregam de difundir-las. Sendo assim, as tecnologias digitais, em especial, a internet tem possibilitado a criação de novos termos na língua portuguesa, vindos, principalmente, do inglês, pois, segundo Crystal (2005, p. 80), “a Internet é um veículo eletrônico, global e interativo”.

Os neologismos técnicos são difundidos, para além de sua área de especialidade, de diversas formas, entre elas a divulgação de textos científicos com finalidade didática ou mesmo nos próprios discursos científicos de pesquisa, quando se tem a intenção de divulgar entre os próprios pares, conceitos e/ou posicionamentos. Sobre esse aspecto, Siqueira (2015) afirma que:

Em português, tal processo pode ocorrer em três níveis de cientificidade: o primeiro, no discurso científico, que tem como objetivo informar o grande público sobre as descobertas científicas; o segundo, no dis-

curso científico didático, aquele que procura explicar os conhecimentos da humanidade numa perspectiva mais ou menos institucionalizada; e o último, o discurso científico de pesquisa, aquele voltado aos especialistas somente, que tem o objetivo de argumentar, convencer e persuadir os pares. (SIQUEIRA, 2015, p. 69)

Siqueira (2015) nos convida a observar as diferentes facetas dos níveis de especialidade, que, segundo a autora, fazem com que a neologia muito se aproxime das línguas de especialidade<sup>9</sup>. Ela afirma que os níveis de cientificidade nos fazem perceber que uma língua de especialidade não necessariamente se volta apenas a si mesma. Em outras lexias, apesar de as línguas de especialidade estarem voltadas a campos específicos, podem ocorrer outros tipos de emprego mais próximos da língua de uso geral. Essas lexias de uso mais específico são denominadas de **neônimos**.

O termo **neônimo**, mencionado por Siqueira (2015, p. 61), designa uma unidade lexical de uma determinada especialidade. A autora afirma que o neônimo se diferencia do neologismo da língua geral por três critérios principais: consciência coletiva dos especialistas; uso e aplicação prática; possibilidade de apresentar relativa datação. Levando em conta tais critérios, podemos refletir sobre o caráter restrito desse tipo de criação neológica e afirmar que esse caráter contribui para que os termos criados dentro das línguas de especialidade sejam divulgados para além das áreas em que foram cunhados, podendo, inclusive, adquirir significações mais amplas.

Na área da informática, interesse específico deste trabalho, temos diversos neônimos sendo utilizados nos ambientes de desenvolvimento e pesquisa de tecnologias e amplamente difundidos pelos recursos midiáticos. Essas lexias fazem menção a diversos elementos pertencentes ao universo das tecnologias digitais, entre eles programas de computador, equipamentos ou mesmo processos executados por esses dispositivos. Nessa área, é notória a ampla influência que a língua inglesa exerce nas denominações dos elementos acima citados. Isso ocorre por diversos motivos, considerando ainda que, em muitas situações, mesmo existindo termos equivalentes em português, prefere-se substituí-los pelos termos importados do inglês, o que caracteriza empréstimos que, para alguns autores são tipos de neologismo. Penteadó (2004) aponta razões pelas

---

<sup>9</sup> Linguagens de especialidade (ou *línguas de especialidade* cf. SIQUEIRA, 2015 p. 61) são “entendidas como subsistemas linguísticos que compreendem o conjunto de meios linguísticos próprios de um domínio particular do saber (disciplina, ciência, técnica, profissão, etc.), visando a não ambiguidade na informação” (CORREIA, 1998, p. 59).

quais essa tendência se confirma e se fortalece:

1. a evolução rápida das técnicas: as novidades se sucedem em uma fração tão pequena de tempo que não se pode pensar em substituição;
2. a falta de tradução exata: os termos em português não se ajustam ao significado do termo inglês: *input, output, realtime, mainframes* – não encontraram tradução exata;
3. facilidade da comunicação; o intercâmbio com técnicos de outras línguas é facilitado pelo uso do inglês. (PENTEADO, 2004, p. 3)

Essa tendência mencionada acima, que se traduz na constante presença de termos emprestados, sobretudo do inglês, pode ser observada em muitos idiomas do mundo. Com as intensas e frequentes mudanças no cenário técnico-científico e tecnológico, mais necessário tem sido o rápido intercâmbio entre as línguas, nesse sentido, portanto, as influências entre elas e a presença de termos em uma língua específica se tornam cada vez mais presentes. Na área da informática, esse intercâmbio ocorre de forma ainda mais visível quando observamos a profunda influência exercida, por exemplo, pela língua inglesa ao nomear equipamentos, programas de computador ou mesmo processos executados pelos dispositivos digitais. Torrano (2010, p. 10) afirma que

[...] as novas tecnologias propiciaram uma maior divulgação do conhecimento e implementaram a formação de novas ciências, cujos saberes se constroem e se autodefinem por meio de um sistema conceitual e terminológico, de acordo com uma ‘visão de mundo’. Para novos conceitos geram-se novos termos, que os resumam e denominem, criando uma rede conceitual e uma rede de usuários, os quais promovem uma troca linguística entre os mercados atingidos pela globalização. (TORRANO, 2010, p. 10)

Estamos, portanto, diante de um processo acelerado de interferência entre as culturas e entre as línguas em diversos níveis. Essa interferência ocorre de forma quase que inevitável e, conforme a constante evolução das tecnologias, mais novos processos, programas ou equipamentos (entre outros elementos vinculados aos dispositivos tecnológicos) vão necessitando de designações mais exatas. No entanto, essa interferência não é vista com bons olhos por alguns estudiosos, pois a elevada presença de léxias do idioma inglês, os chamados estrangeirismos, poderia descharacterizar o idioma português e, de certo modo, ameaçar sua soberania. Outros estudiosos, entre os quais Carvalho (2006, p. 200), no entanto, pontuam que, quando um termo novo se estabelece, ele se “aportuguesa”, adaptando-se, assim, ao falar local e às normas morfossintáticas da língua que o recebe.

No universo dos jogos eletrônicos, as mudanças linguísticas ocorrem de forma ainda mais acelerada e isso faz com que muitas lexias emprestadas se mantenham com a mesma grafia que possuíam em seu idioma de origem, porque não há tempo de uma adaptação delas às normas do idioma receptor. Essa questão, conforme vemos adiante, contribui também para que se intensifique o intercâmbio entre as línguas, já que, no universo dos jogos digitais, as lexias em língua inglesa já se popularizaram de tal modo que acabam por dispensar uma tradução, seja por apresentarem uma rápida associação com as imagens, seja por adquirirem novos significados no idioma receptor, não sendo de grande importância o sentido com que eram empregadas em seu idioma de origem. Vejamos o exemplo da já incorporada e dicionarizada lexia *outdoor*. Em inglês, seu idioma nativo, esse termo significa simplesmente “área externa”. Em português, no entanto, ganhou um novo significado, passando a designar um anúncio publicitário de grande porte colocado às margens de ruas, avenidas e rodovias.

## ***2.2. Os empréstimos de língua inglesa nos jogos eletrônicos***

No universo dos jogos digitais, é muito comum nos depararmos com termos e até mesmo jogos inteiros com todo o vocabulário escrito em língua inglesa. Na atualidade, essa característica tornou-os um excelente mecanismo de aprendizado de língua estrangeira, uma vez que o usuário interage com diferentes contextos e usos de vocabulário.

Assim como no contexto da informática de modo geral, nos jogos digitais, encontramos uma série de lexias importadas de outras línguas, em especial da língua inglesa. Elas vão naturalmente se incorporando aos processos dos jogos, designando ações, prêmios, cenários e muitos outros elementos, o que faz com que o usuário, ao utilizar os jogos, se acostume a utilizá-las.

Esses empréstimos compõem, como já mencionado acima, a linguagem própria dos videogames, mas é comum também vermos essas mesmas lexias serem empregadas também em diversos recursos midiáticos de divulgação de jogos, como vídeos que mostram as chamadas *gameplay*, que são tutoriais de como manusear determinados jogos. Nesses vídeos, o jogador demonstra, de forma prática, jogadas, técnicas para passar de fase ou mesmo pode utilizar a narrativa construída dentro dos jogos para fins de entretenimento na rede. Isso amplia ainda mais o alcance e a importância que esses novos termos adquirem na atualidade. É

o que nos mostram Oliveira e Ribeiro (2017):

As tecnologias digitais de informação e comunicação transformaram a maneira como as pessoas se socializam e se comunicam. Os empréstimos de língua inglesa, especialmente nos últimos tempos, têm sido comuns, especialmente no campo da informática, como em *backup*, *download*, *link*, *online*, *USB*, *wireless* e *off-line*. Os estrangeirismos, portanto, são fonte importante nessa movimentação. Tais processos podem ser descritos e explicados, além de exemplificados. (OLIVEIRA; RIBEIRO, 2017)

Neste trabalho, serão usadas capturas de tela (*printscreens*) de dois jogos para celular: *Candy Crush Saga* e *Subway Surfers*. Esses jogos foram escolhidos porque são bastante populares no Brasil, estando, diversas vezes, entre os jogos mais baixados neste país. Esses jogos são interessantes também porque possuem versões traduzidas para o português e, mesmo assim, ainda contém em sua dinâmica lexis em língua inglesa. Por esse motivo, serão analisadas lexis em língua inglesa que ainda permanecem no jogo, mesmo após a tradução para o português. Elas serão analisadas quanto à sua significação no contexto de cada um dos jogos e ainda serão comparadas às suas versões em língua portuguesa. Junto a essa análise, será feita uma reflexão sobre a escolha lexical desses termos em inglês, apesar da existência de termos vernáculos equivalentes.

### **2.2.1. Os empréstimos lexicais nos jogos *Candy Crush Saga* e *Subway Surfers***

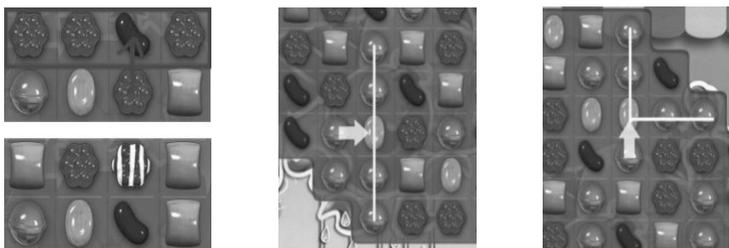
Os jogos *Candy Crush Saga* e *Subway Surfers* são jogos digitais desenvolvidos para celulares de diversos sistemas operacionais. Suas premissas são bem diferentes, o primeiro é um jogo no estilo quebra-cabeças (ou *puzzle*) e o segundo é um jogo de corrida infinita (*endless-runner*). Em comum eles possuem o fato de que são quase integralmente traduzidos para o português brasileiro, mantendo, ainda, algumas lexis em seu idioma de origem, o inglês estadunidense. Nos próximos tópicos, analisamos mais detidamente cada um deles.

### **2.2.2. O jogo *Candy Crush Saga***

O jogo *Candy Crush Saga* é um jogo de raciocínio que tem como objetivo a combinação de doces (*candy*), que pode ocorrer tanto na vertical como na horizontal. As combinações podem ser de três, quatro ou cinco doces do mesmo tipo. As combinações de quatro ou cinco doces

rendem ao jogador recursos especiais que permitem finalizar mais facilmente e/ou rapidamente a fase. Assim, quando os doces são combinados em grupos de três, eles são retirados do tabuleiro. Quando a combinação é de quatro doces, o jogador ganha um doce listrado que, se combinado novamente, faz desaparecer do tabuleiro uma linha ou uma coluna inteira. Existem dois tipos de combinação de cinco doces: em linha reta (vertical ou horizontal) e em formato de “L” ou “T”. A combinação de cinco doces em linha reta dá ao jogador um doce especial, que pode ser combinado com qualquer outro doce e, assim, são eliminados do tabuleiro todos os doces iguais ao que foi combinado. Por fim, no tipo de combinação de cinco doces em formato de “L” ou “T”, o jogador ganha um doce embalado que, quando combinado com outros dois doces, faz com que exploda um total de oito doces ao seu redor. A cada nível, o jogador é desafiado a utilizar esses recursos para obter mais rapidamente o sucesso.

Figura 1: bônus no jogo *Candy Crush Saga*.



Fonte: <http://dicascandy crush.blogspot.com/2014/03/como-jogar-candy-crush-saga.html>.

Os recursos especiais utilizados nesse jogo são chamados de *boosters*, leia em inglês que significa, literalmente, *impulsionador*. Quanto mais complexas forem as combinações e mais doces forem combinados em efeito cascata, maior é a pontuação do jogador e mais alta sua posição na classificação geral dos jogadores, aqui chamada de *ranking*, palavra que, ao contrário da anterior, já se encontra incorporada ao vocabulário do falante brasileiro e está registrada no Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa<sup>10</sup>. O efeito cascata gerado pelas combinações feitas pelo jogador traz ainda um outro aspecto interessante para nossa análise: são ditas palavras de congratulação e incentivo a cada novo efeito cascata. A empolgação com que essas palavras são ditas acaba por prender o joga-

<sup>10</sup> Versão *on-line* consultada. Disponível em: <http://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario>. Acesso em 20/09/2019.

dor ao jogo e incentivá-lo a continuar jogando as próximas fases. Embora o jogo tenha sido traduzido para o português brasileiro, elas permaneceram em inglês. Acreditamos que a questão da globalização aqui pode ter contribuído para a manutenção delas em sua língua de origem, pois, de acordo com o que afirma Galli (2004),

[...] a linguagem virtual possibilita ao indivíduo participar e inteirar-se dos acontecimentos sociais e universais, visto que ele está em contato com uma linguagem globalizada, conhecida também por culturas diversas. Trata-se de uma unificação e disseminação de conhecimentos, para que se tenha uma linguagem universal e comunicativa, considerando-se que o homem estará construindo a sua própria história. (GALLI, 2004, p. 125)

Nesse sentido, o que ocorre aqui é que a língua inglesa tem funcionado, cada vez mais, como língua global, que atende a uma unificação de conhecimentos para, assim, padronizar a linguagem e, de certo modo, permitir ao indivíduo se inserir de forma mais participativa, dos usos da língua no ambiente digital.

A massiva presença de programas de televisão, vídeos na internet e todo tipo de informação em língua inglesa no ambiente digital e nos recursos midiáticos acaba por dar conta de suprir a necessidade de significação de determinadas lexias que, no percurso do jogo, ou são ressignificadas ou incentivam o usuário a compreender seu significado original. Crystal (2015, p. 55) afirma que “quando uma adota palavras, ela as adapta”. Essa adaptação não se dá apenas na grafia ou na pronúncia, mas também na significação – ou ressignificação – de alguns termos. Alves (1990, p. 77) reforça essa percepção quando afirma que “o emprego frequente de um estrangeirismo constitui também um critério para que essa forma estrangeira seja parte componente do acervo lexical português”. As telas contendo essas lexias em inglês foram fotografadas e constam abaixo:

Figura 2: Telas do jogo *Candy Crush Saga*.



Fonte: acervo da autora.

Cada *lexia* aparece para o jogador conforme o tamanho do efeito cascata que sua combinação ocasionou. Quando o efeito cascata é pequeno, aparece a *lexia Sweet* (doce); se for um pouco maior, a *lexia Tasty* (gostoso); se for ainda maior, aparecerá a *lexia Delicious* (delicioso). Se o efeito cascata for tão grande a ponto de recombinar todo o tabuleiro, aparecerá a *lexia Divine* (divino). Assim, os efeitos cascata são classificados conforme a quantidade de doces combinados automaticamente. Por fim, se o jogador concluir o objetivo da fase restando ainda algumas jogadas, aparecerá a expressão *Sugar Crush* (algo como “esmagamento de açúcar”), que significa que o jogador receberá um bônus (em pontuação ou *boosters*) por seu bom desempenho na fase.

Figura 3: Tela de final de fase no jogo *Candy Crush Saga*



Fonte: acervo da autora.

Conforme podemos perceber, a língua inglesa está muito no cotidiano dos brasileiros e pode, assim, ser compreendida com base no contexto e com o auxílio de imagens do jogo. Conforme Crystal (2005, p. 33), “o idioma [inglês] alcançou uma presença e importância que será extremamente difícil de apagar. As pessoas continuam a prender inglês em números crescentes no mundo todo”.

### **2.2.3. O jogo *Subway Surfers***

O jogo *Subway Surfers* é um jogo do tipo *endless runner* (corrida infinita), no qual o jogador controla os movimentos de um personagem que corre sem parar por um cenário que proporciona desafios diversos, como desviar de obstáculos, subir e descer os vagões do metrô, livrar-se da perseguição do guarda etc. Esse jogo não é estruturado em níveis, porém a velocidade da corrida vai aumentando, conforme o tempo de jogo. Além disso, a concentração dos obstáculos vai se intensificando, confor-

me a velocidade aumenta e vai pouco a pouco dificultando o desempenho do jogador. Esse jogo exige que o jogador tenha movimentos rápidos para não esbarrar nos obstáculos. Enquanto corre, o personagem coleta moedas e reforços, que podem ser uma prancha voadora, um ímã de moedas, uma mochila foguete, entre outros, para impulsionar seu desempenho na corrida. É possível ainda coletar itens colecionáveis que, atingida uma quantidade determinada, desbloqueiam novos personagens que podem ser usados no jogo.

Figura 4: Reforços no jogo *Subway Surfers*.



Fonte: acervo da autora.

Todo o jogo é traduzido para o português, mas podemos encontrar lexias em língua inglesa logo na tela inicial do jogo, onde podemos ler as expressões *my tour*, seção em que é possível visualizar todas as informações relativas às missões do jogo e aos desafios semanais, que rendem prêmios extras. Abaixo, estão as expressões *Top Run*, que é a classificação geral dos jogadores, termo equivalente a *ranking*, usada no jogo anterior com o mesmo significado; *Me*, seção em que o jogador pode escolher personagens e itens de reforço já disponíveis para seu uso; e *Shop*, seção em que é possível comprar novos itens do jogo com dinheiro de verdade.

Figura 5: Tela de início do jogo *Subway Surfers*.



Fonte: acervo da autora.

O uso dessas lexias em língua inglesa, a exemplo do que ocorre no jogo *Candy Crush Saga*, também não se dá por falta de lexias equivalentes em língua portuguesa. A escolha lexical aqui ocorre porque há uma associação desses termos a imagens, o que facilita a compreensão por parte do usuário. Outra razão possível para seu uso específico no jogo *Subway Surfers* é o fato de que as lexias em inglês trazem uma facilidade maior na comunicação, uma vez que lexias como *tour* e *me* são muito semelhantes às correspondentes em português. No caso da expressão *shop*, ela está presente em outra lexia já incorporada aos hábitos de fala do brasileiro: a lexia *shopping*, utilizada para designar um centro comercial. Em relação a *Top Run*, expressão escolhida para designar a classificação geral de jogadores, aqui no Brasil conhecida também como *ranking*, é interessante destacar que a expressão *top* também faz parte do vocabulário de muitos brasileiros que, portanto, conhecem seu significado.

### **3. Considerações finais**

Este trabalho objetivou refletir sobre os usos dados às lexias provenientes de outros idiomas e sobre a forma como elas se incorporam aos usos dos falantes de um país. Traçamos um percurso teórico sobre formação de palavras, neologismos, empréstimos linguísticos; em seguida, tocamos na questão do vocabulário técnico dentro da área da informática e destacamos que, sobretudo nessa área, são comuns as lexias vindas da língua inglesa. Por fim, analisamos a estrutura de jogos para celular traduzidos para o português e largamente utilizados no Brasil e verificamos que, apesar da tradução da maior parte do texto escrito nos jogos, ainda permaneciam lexias em língua inglesa. Essa permanência, em nossa reflexão e com base nos postulados de Alves (2009), Carvalho (2006) e Penteadó (2004), se dá por razões estilísticas que muito têm a ver com a rápida evolução das tecnologias, com a falta de tradução exata e com a facilidade de intercâmbio com outras línguas.

Acreditamos que o caminho para compreender as mudanças linguísticas pelas quais a sociedade passa é sempre um caminho válido e interessante, porque a língua é uma grande representação de nossa identidade, portanto, estudar tais mudanças perpassa, obrigatoriamente, por refletir e compreender as mudanças sociais que sempre ocorreram e continuarão ocorrendo (cada vez mais rapidamente) na história da humanidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, I. M. Neologia e implicações textuais. *Anais do VI Congresso Internacional da Abralin*. João Pessoa, 2009. p. 1821-1825. Disponível em: [http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/ABRALIN\\_2009/PDF/Ieda%20Maria%20Alves%20-%20ok.pdf](http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/ABRALIN_2009/PDF/Ieda%20Maria%20Alves%20-%20ok.pdf). Acesso em 12 mai. 2019.

\_\_\_\_\_. *Neologismo*. São Paulo: Ática, 1990.

CARVALHO, N. M. A criação neológica. *Trama*, v. 2, n. 4, p. 191-203, 2006. Disponível em <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/trama/article/view/681>>. Acesso em 10 mai. 2019.

CORREIA, M. Neologia e terminologia. *Terminologia: questões teóricas, métodos e projectos*. Lisboa: Publicações Europa-América, 1998, p. 59-74. Disponível em: [http://www.iltec.pt/pdf/wpapers/1998-mcorreia-neologia\\_terminologia.pdf](http://www.iltec.pt/pdf/wpapers/1998-mcorreia-neologia_terminologia.pdf). Acesso em 21 set. 2019.

CRYSTAL, D. *A revolução da linguagem*. Trad. de Ricardo Quintana. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

GALLI, F. C. S. *Linguagem da Internet: um meio de comunicação global. Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 120-34

OLIVEIRA, P. S. A.; RIBEIRO, A. E. Letramento acadêmico, morfologia da língua portuguesa e o jogo World of Warcraft: uma experiência de Iniciação Científica no curso de Letras do CEFET-MG. *LínguaTec*, v. 2, n. 3, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/2059/1520>. Acesso em 22 mai. 2019.

PENTEADO, E. *Análise dos empréstimos lexicais do inglês para o português do Brasil dentro da área de informática*. Disponível em: [http://www4.uninove.br/ulisses/inove/pdf/edilene\\_penteado\\_8A3\\_2004.pdf](http://www4.uninove.br/ulisses/inove/pdf/edilene_penteado_8A3_2004.pdf). Acesso em 22 mai. 2019.

SIQUEIRA, J. C. *Estudos de neologismos*. São Paulo-SP: Agbook, 2015.

TORRANO, S. D. P. *Produtividade e criatividade do léxico: os neologismos na área da Informática*. 2010. 123 f. Diss. (Mestrado) – Fac. Fil., Letras e C. Hum. Univ. de S. Paulo, S. Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-13122010-091854/pt-br.php>. Acesso em 20 mai. 2019.