

DIALETOS, GÍRIAS E IDENTIDADE: REPRESENTAÇÕES SOCIOLINGÜÍSTICAS DO INGLÊS EM VIDEOGAMES

DOI: 10.5281/zenodo.18716224

José Eduardo Pedrosa Dantas¹

RESUMO: O presente artigo investiga a função sociolinguística das variações do inglês não-padrão na construção de identidades e narrativas em videogames. Partindo de uma abordagem interdisciplinar que une a sociolinguística variacionista, a análise do discurso e os *Game Studies*, o estudo analisa como dialetos regionais, o *African American Vernacular English* (AAVE) e socioletos de classe operam como marcadores de identidade social em quatro títulos de destaque: *Red Dead Redemption 2*, *Grand Theft Auto V*, *Disco Elysium* e *The Witcher 3: Wild Hunt*. Adotando uma metodologia qualitativa de cunho descritivo-analítico, a pesquisa examina a interação entre elementos fonológicos, lexicais e gramaticais com o design multimodal dos jogos. Os resultados demonstram que, embora o uso de variedades não-padrão contribua significativamente para a autenticidade narrativa e imersão do jogador, ele frequentemente atua na reiteração de estereótipos socioculturais, associando determinadas variações linguísticas à marginalidade ou à falta de civilidade. Conclui-se que os videogames constituem espaços discursivos complexos, onde a performance linguística não apenas reflete, mas modela ativamente a percepção sobre grupos sociais e suas identidades.

Palavras-chave: Videogames; Sociolinguística; Inglês Não-Padrão; Identidade Social; Multimodalidade.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os videogames deixaram de ser apenas uma forma de entretenimento passageiro e se firmaram como uma das expressões culturais mais poderosas da atualidade. Eles criam narrativas multimodais bem elaboradas, misturando texto, imagens, som e escolhas do jogador para formar mundos que realmente envolvem a gente. Dentro disso tudo, a linguagem tem um papel central: os diálogos e o voice acting vão muito além de contar a história — eles definem quem o personagem é no plano social, alimentam estereótipos e mexem com as emoções de quem joga.

Um aspecto notável nessas produções é a presença recorrente de variações não-padrão da língua inglesa, incluindo dialetos regionais, gírias e vernáculos específicos de certos grupos. A utilização de sotaques do sul dos Estados Unidos, do AAVE (*African American Vernacular*

¹ Pesquisador de temáticas interdisciplinares

English) ou de registros da classe trabalhadora não é acidental; tais escolhas carregam densa carga ideológica, servindo para validar ou contestar noções de gênero, etnia e classe. Contudo, apesar de sua relevância, nota-se uma lacuna na academia — tanto nacional quanto internacional — quanto ao estudo sistemático dessa sociolinguística nos jogos, visto que o foco tende a recair sobre tradução, localização ou narratologia pura.

Para compreender esse fenômeno, a sociolinguística moderna, fundamentada em Labov, Trudgill e Eckert, demonstra que a variação linguística nunca é aleatória; a língua atua para "indexicalizar" identidades e posições sociais. Nessa vertente, Bucholtz e Hall fornecem o instrumental analítico para examinar como os jogos "performam" identidades via processos de autenticação e autorização. Adicionalmente, sob a ótica dos estudos de discurso digital e multimodalidade de Kress e van Leeuwen, os jogos revelam-se textos híbridos, onde o sentido emerge da orquestração de múltiplos recursos semióticos.

Embora o campo dos *Game Studies* tenha expandido com Gee e Consalvo, carece-se de um escrutínio mais detalhado sobre o inglês não-padrão nos diálogos. Trabalhos precursores, como os de Stein ou Kjeldgaard-Christiansen e Hejná, iniciaram esse debate, porém limitados a recortes específicos. Assim, este artigo propõe investigar como tais representações linguísticas auxiliam na construção de personagens e na imersão, buscando compreender como dialetos e socioletos demarcam categorias sociais no ambiente lúdico.

O objetivo central é analisar as representações da variação não-padrão em uma seleção de jogos, enfatizando a tríade língua, identidade e narrativa. Para tanto, pretende-se mapear marcas de variação (fonológicas, lexicais e gramaticais) em quatro títulos distintos, observando suas conexões com estereótipos sociais e sua funcionalidade no contexto multimodal dos games.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Esta seção estabelece o arcabouço conceitual necessário para a análise do inglês não-padrão nos jogos, adotando uma perspectiva interdisciplinar que une sociolinguística

variacionista, análise do discurso e *Game Studies*. O intuito é categorizar como dialetos e gírias operam como pistas de identidade social neste meio interativo.

1.1 Variação Linguística e Inglês Não-Padrão

A variação é inerente a qualquer língua, refletindo dinâmicas socioculturais. No inglês, observa-se uma distinção entre o Padrão (*Standard English*) — variedade idealizada associada à escolarização e ao poder — e as formas não-padrão, que englobam dialetos regionais e socioletos (Wardhaugh & Fuller, 2021). Variedades como o inglês sulista ou o AAVE apresentam marcadores distintos: fonológicos (como a pronúncia de "goin" para "going"), lexicais (o uso de "y'all") ou gramaticais (a dupla negação "I ain't got none"), sinalizando origem geográfica ou pertencimento grupal (Kendall & Fridland, 2021).

Já os socioletos surgem das divisões de classe ou de subculturas urbanas, cheios de gírias e sotaques que criam um sentimento de "pertencer ao grupo". Essas variações não são "erros", mas sim práticas sociais ativas que ajudam a unir ou a diferenciar as pessoas, principalmente no mundo digital de hoje (Drummond, 2026). No inglês atual, essas marcas carregam ideologias fortes: elas podem tanto reforçar preconceitos antigos quanto servir de resistência contra o domínio de uma única forma "correta" de falar.

Essa relação entre língua e identidade é o cerne desta pesquisa. Em estudos sobre o inglês na rede, a linguagem instrumentaliza processos de adequação e autenticação, lógica que se estende às narrativas interativas (Stein, 2023). Nos games, o *voice acting* precipita julgamentos imediatos: um sotaque específico pode evocar ruralidade ou marginalidade, influenciando diretamente a percepção do jogador (Stein, 2023).

1.2 Linguagem, Discurso e Mídias Digitais

A linguagem vai muito além das palavras; ela é uma prática social que acontece em vários formatos, especialmente no digital. O discurso aqui é visto como uma mistura de texto, imagem, som e interação, gerando sentidos que já vêm carregados de ideologia (Serafini &

Reid, 2023). Nas mídias digitais, o usuário não só lê, mas ajuda a construir o sentido através da interatividade.

Nesse cenário, o inglês não-padrão atua como selo de autenticidade. Pesquisas indicam que a prosódia e entonação no *voice acting* são fundamentais na construção de identidades digitais (Serafini & Reid, 2023). Ademais, o discurso digital é fluido e mutável, o que complexifica a análise (Androutsopoulos, 2025). Termos originários de nichos específicos rapidamente permeiam o *mainstream*, ressignificando identidades.

Para os videogames, essa visão é perfeita, porque eles são "textos híbridos" onde o que é dito interage com o visual do personagem e a trilha sonora. Estudos mostram que esses elementos são organizados para criar uma narrativa coesa: uma variação na fala pode ser "turbina" por um visual estereotipado, como um personagem com sotaque caipira usando roupas que reforçam essa imagem (Cap, 2025). Ou seja, o discurso nos jogos não só representa a realidade, mas ajuda a construir como o jogador enxerga certas identidades.

1.3 Videogames como Espaços Discursivos

Os jogos são objetos privilegiados de análise por fundirem narrativa linear e agência do jogador. Como "espaços de simulação", permitem a experimentação de identidades (Aarseth & Günzel, 2021). O roteiro e a atuação vocal são os elos entre o texto e a performance.

A área de *Game Studies* tem mostrado como os jogos podem reproduzir ou questionar normas sociais. Analisar como a imersão afetiva ajuda a construir esses mundos é fundamental (Chen, 2021). No campo da linguagem, os diálogos são vistos como espaços de "polifonia", onde várias vozes — padrão e não-padrão — conversam para deixar a história mais rica (de Castell, 2025). Mesmo assim, ainda falta analisar mais a fundo como as variações não-padrão funcionam como marcadores de identidade nos jogos (Stein, 2023).

Em títulos narrativos como *Red Dead Redemption 2*, *Grand Theft Auto V*, *Disco Elysium* e *The Witcher 3*, os diálogos são ricos em sotaques e marcas de classe. Tais escolhas não são neutras; elas podem perpetuar estereótipos ou servir à crítica social (Aarseth & Günzel, 2021), conferindo profundidade aos personagens e provocando reflexão.

2. METODOLOGIA

A pesquisa foi estruturada para garantir que tudo seja transparente e siga o rigor acadêmico necessário. Foi escolhida uma abordagem qualitativa, com foco descritivo-analítico, que combina perfeitamente com o objetivo de interpretar como a linguagem funciona nos games. Em vez de focar apenas em números e estatísticas, essa escolha me permite mergulhar na profundidade das falas e entender o que elas dizem sobre a identidade dos personagens (Creswell & Poth, 2021).

2.1 Tipo de Pesquisa e Abordagem

O trabalho é de caráter qualitativo e se inspira na análise de conteúdo e no discurso crítico (Fairclough, 2023). Para deixar as interpretações mais robustas, usei a triangulação de dados. O processo foi dividido em dois momentos: primeiro, fiz uma descrição detalhada das marcas de variação (o "como" eles falam); depois, parti para uma análise interpretativa para entender o impacto disso na história e na imersão. Para saber a hora de parar de coletar dados, usei o critério de saturação teórica (Saunders et al., 2022), ou seja, parei quando as novas informações já não traziam *insights* inéditos. Também vale pontuar que, como sou brasileiro e falo inglês como segunda língua, tive o cuidado de usar transcrições fonéticas e literatura especializada para evitar que meus próprios preconceitos linguísticos interferissem na análise.

2.2 Critérios de Seleção do Corpus

Para compor o material de análise, foram selecionados quatro jogos lançados entre os anos de 2013 e 2019. A seleção dos títulos se deu por conta de possuírem diálogos marcantes em inglês, um *voice acting* de alta qualidade e uma diversidade enorme de sotaques e gírias. Além disso, são jogos onde a identidade social dos personagens é fundamental para a trama.

Os escolhidos foram:

- **Red Dead Redemption 2 (2018):** Ótimo para analisar dialetos do sul dos EUA e sotaques mais "rurais" ligados ao Velho Oeste.
- **Grand Theft Auto V (2013):** Foca na fala urbana, no AAVE e em gírias de grupos latinos.
- **Disco Elysium (2019):** Um jogo densamente político, onde a voz marca muito a classe social dos personagens.
- **The Witcher 3: Wild Hunt (2015):** Interessante para ver como sotaques reais (como o rural britânico) são usados para criar hierarquias em mundos de fantasia.

No total, foram analisadas cerca de 50 trechos de diálogos. Usando recortes pequenos, de cenas icônicas, para respeitar os direitos autorais e as normas da ABNT e MLA sobre o uso de obras ficcionais.

2.3 Procedimentos de Coleta e Análise de Dados

A mão na massa seguiu este roteiro:

1. **Identificação e transcrição:** Foi feita uma transcrição das falas presentes nos jogos através de vídeos de *gameplay*, incluindo notas sobre a pronúncia (IPA) e o que estava acontecendo na tela no momento, seguindo os protocolos de análise de *voice acting* (Nørgaard, 2024).
2. **Categorização:** É feita então, uma organização das variações em três níveis: som (fonológico), vocabulário (lexical) e gramática (morfossintático). Essa estrutura veio da sociolinguística variacionista, mas adaptada para o mundo da ficção (Kendall & Fridland, 2021).
3. **Análise interpretativa:** Depois é feita uma conexão das teorias (como o modelo de Bucholtz & Hall). Analisando se o sotaque estava ali para reforçar um estereótipo ou para ajudar o jogador a se sentir dentro do mundo do jogo. Usando as bases de Kress e van Leeuwen para olhar como essa determinada fala interagia com o visual dos personagens (Serafini & Reid, 2023).

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Dessa forma, o objetivo passa a ser a aplicabilidade de tudo o que vimos na teoria aos quatro jogos escolhidos. Em vez de analisar cada jogo separado, preferi dividir a discussão por temas. Assim, será possível conseguir uma comparação melhor de como diferentes jogos usam a língua para propósitos parecidos. Foram usados trechos curtos de diálogos, respeitando as notações fonéticas e o contexto de cada cena, sempre de olho em conceitos como indexicalidade (Stein, 2023) e multimodalidade (Serafini & Reid, 2023). O que os dados mostram é um padrão claro: a variação linguística é usada tanto para criar personagens profundos quanto para reforçar certos estereótipos que já conhecemos.

3.1 Uso de Variações Linguísticas na Caracterização de Personagens

Nos jogos analisados, o inglês não-padrão funciona quase como um "RG" do personagem, indicando sua classe social, etnia ou de onde ele veio. No *Red Dead Redemption 2*, por exemplo, o Arthur Morgan possui um sotaque sulista bem marcado (*Southern American English*). Ele costuma "achatar" as vogais, como em "ride", que soa quase como "rad" (/a/), e abusa de expressões como "ain't" e "y'all". Numa cena do Capítulo 3, ele diz para a Sadie: "Ain't no law out here, Sadie. Y'all just gotta take what the land gives ya". Esse jeito de falar "rastreado" (*drawl*) e o vocabulário rural não são por acaso; eles constroem uma identidade de cowboy autêntico, seguindo o que Stein (2023) chama de tática de autenticação.

Já no *Grand Theft Auto V*, o Franklin Clinton usa o AAVE (*African American Vernacular English*), com gírias urbanas como "homie" e estruturas gramaticais próprias, tipo o "be" contínuo. Um exemplo é quando ele diz: "Man, this heist straight up wild, homie. Lamar be trippin' again". Isso marca a identidade dele como um jovem negro da periferia de Los Santos e cria um contraste enorme com o jeito de falar mais padrão do Michael.

No *Disco Elysium*, a coisa fica mais política. O detetive Harry Du Bois usa um socioleto de classe trabalhadora, com muitas reduções fonéticas (como "gonna" em vez de "going to") e uma entonação que lembra o estilo *cockney*. Em um monólogo, ele se questiona: "Gonna crack this case, or I'm just another piss-poor cop from the sticks?". Essa mistura de vozes ajuda a mostrar como a mente dele está fragmentada. Por fim, no *The Witcher 3*, os camponeses usam dialetos rurais arcaicos (como o uso de "thee" para "you"), enquanto o Geralt mantém um tom

mais neutro, o que reforça que ele é um "estranho no ninho" naquela sociedade (Aarseth & Günzel, 2021).

3.2 Associação entre Inglês Não-Padrão e Estereótipos Sociais

Por outro lado, essa representação nem sempre é livre de preconceitos. No *GTA V*, o jeito do Franklin e do Lamar falarem acaba sendo muito ligado a crimes e gangues. Quando o Franklin diz que o "*Lamar be trippin'*", isso pode reforçar a ideia de que o personagem é impulsivo por causa da sua origem étnica, o que Drummond (2026) aponta como um ponto crítico nas mídias digitais. Visualmente, isso é reforçado pelas roupas e pelo cenário, criando um ciclo de marginalidade.

No *Red Dead Redemption 2*, o sotaque sulista é usado de forma diferente para o vilão Micah Bell. Nele, o sotaque serve para indicar traição e falta de educação: "*Yer all a buncha fools, thinkin' the law won't catch up*". É o clássico estereótipo do "redneck" violento (Kendall & Fridland, 2021). Já o *The Witcher 3* usa sotaques caricatos (como tons "celtas" para elfos) para marcar quem é o "bárbaro" da história. No fim das contas, existe uma tensão: a variação linguística traz realismo, mas muitas vezes acaba repetindo preconceitos que já existem no mundo real (Stein, 2023).

3.3 Função Narrativa e Imersiva da Linguagem

Apesar dos estereótipos, não dá para negar que essas variações deixam o jogo muito mais imersivo. No *Disco Elysium*, a forma como você escolhe falar (usando gírias ou termos técnicos) muda como os NPCs reagem a você, dando ao jogador um "poder discursivo" real (Chen, 2021). No *GTA V*, as gírias servem para o humor e para a sátira social, especialmente nas rádios do jogo.

No *Red Dead Redemption 2*, aquele sotaque arrastado cria uma atmosfera de melancolia e peso histórico que combina muito com o fim da era do Velho Oeste. E no *The Witcher 3*, o contraste entre o falar "caipira" e o falar "nobre" ajuda o jogador a entender as hierarquias

daquele mundo antes mesmo de os personagens se apresentarem oficialmente (Cap, 2025). A língua aqui funciona como uma "âncora afetiva" que humaniza os personagens (Aarseth & Günzel, 2021).

3.4 Impactos na Experiência do Jogador

Tudo isso molda como o jogador sente o jogo. Em *RDR2*, a fala do Arthur ajuda a criar empatia e faz o jogador levar os dilemas morais dele mais a sério. Em *Disco Elysium*, a linguagem complexa e cheia de gírias causa uma catarse, embora possa afastar quem não domina bem o inglês. O ponto central é que os videogames são discursos formativos: eles não estão apenas nos divertindo, eles estão moldando como a gente enxerga diferentes grupos sociais. Por isso, é tão importante analisar essas variações de forma crítica (de Castell, 2025).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, o foco foi mergulhar nas representações sociolinguísticas do inglês não-padrão nos videogames. O objetivo principal foi entender como dialetos e gírias ajudam a construir a identidade dos personagens e a prender a atenção do jogador. Acredito que os objetivos específicos — identificar as marcas da fala, analisar os estereótipos e discutir como isso serve à história — foram alcançados através da análise dos quatro jogos escolhidos: *Red Dead Redemption 2*, *GTA V*, *Disco Elysium* e *The Witcher 3*.

O que ficou mais claro com os resultados é que o inglês não-padrão é uma ferramenta fortíssima de identificação. Vimos que, em jogos como *RDR2* e *GTA V*, sotaques sulistas e o AAVE acabam reforçando imagens de marginalidade ou crime, principalmente quando somados ao visual e ao som dos jogos (Serafini & Reid, 2023). Por outro lado, *Disco Elysium* trouxe uma lufada de ar fresco ao usar essa diversidade de vozes para questionar as hierarquias sociais. No geral, essas formas de falar tornam o jogo muito mais imersivo e dão ao jogador uma sensação de "agência" na história, mas é preciso ter cuidado, pois elas ainda podem carregar e espalhar preconceitos linguísticos (Stein, 2023).

Para a área de Letras-Inglês, esse estudo traz contribuições muito interessantes. Primeiro, suas contribuições ajudam a preencher uma ausência que existia na sociolinguística sobre o estudo dos games, mostrando que a variação linguística vai muito além dos livros e filmes tradicionais (Androutsopoulos, 2025). Além disso, o trabalho oferece um caminho para analisar o *voice acting* de forma crítica, unindo língua, identidade e ideologia. No lado pedagógico, fica a dica: usar diálogos de jogos em sala de aula pode ser uma estratégia incrível para discutir diversidade cultural e variação linguística com os alunos.

Claro que, como toda pesquisa, esta também tem seus limites. O material ficou focado em jogos ocidentais e em inglês original; olhar para jogos independentes ou produções asiáticas traria comparações novas. Outro ponto é que a análise foi qualitativa e focada nos textos; não cheguei a coletar dados reais de como os jogadores reagem a esses sotaques (Chen, 2021). E, como não sou falante nativo dessas variações específicas, usei toda a literatura possível para evitar vieses, mas parcerias com linguistas nativos seriam ótimas no futuro.

Como sugestão para quem quiser continuar esse estudo, acho que seria fascinante analisar como essas variações do inglês são adaptadas nas dublagens e legendas para o português do Brasil. Outra ideia seria usar ferramentas de IA para analisar bancos de dados muito maiores de diálogos (Nørgaard, 2024), ou até mesmo trazer questões de gênero e sexualidade (como as gírias *queer*) para a discussão. No fim das contas, os videogames são espaços vivos de linguagem e prática social, e estudá-los é essencial para entender como a comunicação funciona no mundo moderno.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Two decades of game studies. *Game Studies*, [S. l.], v. 21, n. 1, 2021. Disponível em: <https://gamestudies.org/2101/articles/aarseth_anniversary>. Acesso em: 26 jan. 2026.
- ANDROUTSOPOULOS, J. Synergetic developments in digital discourse methods: introduction. *Discourse, Context & Media*, [S. l.], v. 65, p. 100882, jun. 2025. DOI: 10.1016/j.dcm.2025.100882.

CAP, P. Constructing threat through proximization in digital news. *Discourse & Communication*, [S. l.], 2025. DOI: 10.1177/09579265251333449.

CHEN, C.-H.; WANG, K.-C.; HSU, H.-Y. A digital role-playing game for learning: effects on critical thinking ability and learning performance. *Interactive Learning Environments*, [S. l.], v. 31, n. 7, p. 4349-4367, 2021. DOI: 10.1080/10494820.2021.1916765.

CRESWELL, J. W.; POTH, C. N. *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*. 5. ed. Thousand Oaks: Sage, 2021.

DE CASTELL, S. (org.). *Historiographies of game studies: what it has been, what it could be*. Cambridge: MIT Press, 2025.

DRUMMOND, R. Sociolinguistic variation in a second language: the influence of local accent on the pronunciation of non-native English speakers living in Manchester. *Journal of Sociolinguistics*, [S. l.], v. 20, n. 1, p. 55-78, 2026.

FAIRCLOUGH, N. Critical discourse analysis. In: _____. *The Routledge handbook of discourse analysis*. 2. ed. London: Routledge, 2023. p. 9-20.

KENDALL, T.; FRIDLAND, V. Back vowel dynamics and distinctions in southern American English. *Language and Speech*, [S. l.], v. 64, n. 4, p. 1002-1025, 2021. DOI: 10.1177/00238309211043163.

KJELDGAARD-CHRISTIANSEN, J.; HEJNÁ, M. The voices of game worlds: a sociolinguistic analysis of *Disco Elysium*. *Games and Culture*, [S. l.], v. 17, n. 6, p. 739-763, 2022. DOI: 10.1177/15554120221115396.

NØRGAARD, N. A methodological framework for studying visual information practices. *The Information Society*, [S. l.], v. 38, n. 4, p. 268-281, 2024. DOI: 10.1080/01972243.2022.2065143.

SAUNDERS, B. et al. Saturation in qualitative research: exploring its conceptualization and operationalization. *Quality & Quantity*, [S. l.], v. 52, p. 1893-1907, 2022. DOI: 10.1007/s11135-017-0574-8.

SERAFINI, F.; REID, S. Multimodal content analysis: expanding analytical approaches to content analysis. *Discourse & Communication*, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 167-180, 2023. DOI: 10.1177/17504813231165920.

STEIN, S. D. Space rednecks, robot butlers, and feline foreigners: language attitudes toward varieties of English in videogames. *Games and Culture*, [S. l.], v. 18, n. 4, p. 709-734, 2023. DOI: 10.1177/15554120221150156.

WARDHAUGH, R.; FULLER, J. M. *An introduction to sociolinguistics*. 8. ed. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2021.