



O APRENDIZADO DA LEITURA EM LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DE JOGOS ELETRÔNICOS ONLINE

Flávio Soares Bezerra¹

Eixo temático 8 - Tecnologia, Mídias e Educação

RESUMO

Na atualidade, é inegável a presença das tecnologias na vida das pessoas. No que se refere aos adolescentes em idade escolar, o uso de jogos *online* tem sido cada vez mais comum no seu cotidiano. Esses, por sua vez, estão disponíveis, em sua grande maioria, em língua inglesa, hoje idioma da comunicação internacional. É considerando essas questões que esse trabalho objetiva relacionar o aprendizado promovido pelos jogos de interpretação de personagem *online* e em massa para múltiplos jogadores (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game - MMORPG*) com o aprendizado de leitura em Língua Inglesa. Trata-se de uma pesquisa em andamento, realizada a partir de dados que colhidos para elaboração de trabalho monográfico, e de aprofundamento teórico, no que tange ao ensino-aprendizagem da leitura em língua inglesa, resultante de leituras ligadas ao Projeto de Iniciação à Docência (PIBID/Inglês).

Palavras-chave: Leitura em Língua inglesa; Jogos; MMORPG.

ABSTRACT

Nowadays, the presence of technologies on people's life is something undeniable. Regarding teenagers on school's age, online game practice has been common in their everyday lives. Those are available, in its majority, in the English language, today's lingua franca. By considering these questions, this piece of work aims to connect the apprenticeship promoted by Massive Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG, with the English language reading process. It embodies a proceeding research, based on data collected to the elaboration of monographic work, and theoretical study, concerning the teaching and learning of English language reading, a result of readings linked to the Teacher Initiation Project (PIBID/Inglês).

Keywords: English language reading; Games; MMORPG.

Introdução

É relevante o fato de que o aprendizado nos meios digitais se constrói de forma prazerosa, o indivíduo aprende pela necessidade de entender e interagir com as novas

tecnologias. Ele não aprende somente porque aquilo será necessário no seu futuro ou acarretará em linhas no seu currículo, mas sim porque necessita de tal conhecimento para imediata aplicação e para atingir determinado objetivo naquele momento.

Para entender os jogos on-line, no entanto é necessário seguir duas vias que levam igualmente a esse tema. O *Role Playing Game*, doravante RPG e os jogos eletrônicos, ambos em suas origens:

RPG é a definição para um gênero de jogo que surgiu na década de 1970. Quando foi gerado a partir de um jogo de guerra, *Dungeons & Dragons* (D&D, 1974) de Gary Gygax and Dave Anderson, requisitava do jogador a necessidade de interpretar cada um de seus personagens que eram três apenas, e que agiam estremados ao exército, numa determinada missão (COPIER, 2005). Desde então, outros jogos de RPG foram criados, e hoje em dia há uma gama de RPGs de tabuleiro (não-eletrônicos) que tratam dos mais variados temas em mundos totalmente fictícios ou inspirados no mundo real. É possível visualizar na sala de aula de língua estrangeira a aplicação do RPG, visto que é comum nessas aulas, quando essas se desenham enquanto práticas comunicativas, que os alunos simulem e interpretem personagens desenvolvendo atividades como o diálogo e/ou escrita. Existem para esse fim, vários livros utilizados no ensino de língua Inglesa para fins específicos que trazem atividades baseadas nesse sistema de interpretação lúdica, gerando inclusive, estudos sobre sua influência positiva na produção oral dos alunos e na interação com a língua inglesa (COMUNELLO, 2007).

A história dos jogos eletrônicos é conflituosa, porém sabe-se que o primeiro aparelho de vídeo game como o conhecemos, ou console a ser comercializado foi o *Magnavox Odyssey*², em 1972, desde então os jogos eletrônicos passaram a ser cada vez mais difundidos e se tornaram uma peça indispensável no lazer e no entretenimento familiar dos dias atuais. Dos gêneros criados a partir desse novo instrumento, como ação, aventura, esportes e etc., o RPG se encaixa apenas como mais um destes, e esta é sua modalidade eletrônica.

Com o advento do computador e da Internet, e a fácil proliferação dessas tecnologias, uma mistura de todos esses elementos aparece, o objeto desse estudo: MMORPGs - jogos de interpretação de personagem *online* e em massa para múltiplos jogadores. Jogar no computador enquanto se está *online* é uma atividade comum hoje em dia, a qual não requer muito poder aquisitivo, e mesmo para aqueles que não dispõem de serviços de Internet em suas casas ou até mesmo de um computador podem facilmente ter acesso pelo intermédio das *LAN Houses*³ ou *Cybercafés*⁴.

Contextualizando a prática dos jogos *online* e a língua inglesa

A sociedade atual encontra-se submersa na revolução da informação. Apesar de a internet ser apontada como a ferramenta que toma a frente quando se fala em evolução, a revolução é guiada pela inovação tecnológica que se dá todos os dias num processo ininterrupto, onde o criado ontem é ultrapassado hoje. Juntamente com essa evolução tecnológica, criou-se um espaço virtual que existe e inexistente ao mesmo tempo. Somente o fato de os vários Mundos Virtuais “residirem” no espaço cibernético, já ilustra essa suposta sensação de lugar e espacialidade. Conforme aponta Luke (2000, p.80, tradução nossa), “apesar de estarmos em ‘lugar nenhum’ na Internet, temos uma sensação do local, de comunidade, de simultaneidade, e de lugar quando nos conectamos aos nossos fóruns ou visitamos um site na Rede Mundial de Computadores”. Os MMORPGs constituem parte desse espaço virtual que existe hoje, os Mundos Virtuais são pontos de encontro para esses indivíduos que se relacionam socialmente em um “lugar fictício”.

No que diz respeito à língua inglesa, é válido ressaltar sua posição social nos dias de hoje, tendo em vista que,

nessa situação de hegemonia, o inglês se expande e se afirma como idioma de todo o mundo, tornando-se presente e predominante nos meios de comunicação (compreendendo aqui também as tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas), e nos livros e revistas (inclusive científicas, artísticas e filosóficas). O inglês adquire assim, características de língua mundial (NASCIMENTO, 2007, p.25).

No ambiente virtual, sendo esse apenas mais um dos meios onde a língua inglesa se faz presente, esta última se caracteriza mais apropriadamente como língua mundial. Mesmo os jogadores não sendo nativos da língua inglesa, o uso da mesma é ponto comum entre eles para conceitos e expressões nos mundos virtuais que, definidos pelos próprios usuários, não encontram adaptação significativa em sua língua, permanecendo assim em inglês.

Não obstante a fácil disseminação de conteúdos negativos pela internet, Machado (2009) levanta questões em relação a necessidade de colocar a tecnologia em questão e propor encaminhamentos. Torna-se proveitoso neste contexto apontar a prática de jogos online como positiva para fins educativos. Mesmo sendo um ambiente bastante procurado e aberto a internautas mediante um singelo registro de *e-mail*, boa parte dos MMORPGs, até mesmo os gratuitos, possuem ferramentas para garantir a segurança, tais como: controle de *Chat*, proibição a difusão de materiais impróprios e GMs⁵ (*Game Masters*), sendo estes os agentes controladores de abusos não somente no que diz respeito as regras do jogo, mas também nas violações de regras em relação a interação entre os jogadores.

Jogos online: o caso dos MMORPGs

Há um constante debate entre o que vem a ser benéfico e maléfico para os jovens quando o assunto é RPG, e a tensão aumenta quando partimos especificamente para o MMORPG. Sendo o *Chat* o método de comunicação utilizado de forma abrangente, senão padrão, nos Mundos Virtuais, implica-se que muitas das variantes linguísticas observadas hoje nos nativos digitais⁶ (PRENSKY, 2001) têm sua origem nesse modelo de conversação baseada na agilidade e que almeja primordialmente o entendimento da mensagem. Para Santos (2007, p.153) que apura esses problemas no seu trabalho sobre o *Chat*: “Apesar de se falar muito que o usuário das interações online está sendo influenciado negativamente pelos Chats, acredito que essa crítica é de quem pensa a língua como forma, não enxergando coerência, integração e eficiência pragmática.”.

Apesar de ainda serem poucos os estudos no âmbito sócio-educativo relacionados aos MMORPGs, é possível relacionar na Instância Projetiva explanada por Gee (2007) um ponto de partida para um estudo que ganha amplitude no domínio virtual. O Avatar, como é denominado o representante do utilizador em meio virtual, não é somente uma identidade previamente definida advinda do jogo onde a personagem dispõe de um caminho a ser seguido já designado anteriormente pelos desenvolvedores do jogo. A personagem fixa criada e inserida em uma realidade fictícia pré-estabelecida em um jogo não-*online*, recebe de forma oportuna a projeção do jogador, o que muda algumas de suas ações, mas não sua identidade como um todo. O Avatar dessa forma passa a ser algo maior que a Instância Projetiva, pois ostenta necessariamente as próprias informações do jogador real ou informações criadas por ele, como nome, sexo, características físicas e pessoais. O Avatar armazenará conquistas e falhas, além de boas e más reputações, consequências dos atos desse determinado jogador no mundo virtual.

Além do diálogo construído entre dois ou mais avatares controlados por pessoas reais, é bastante comum nos jogos on-line a interação entre jogador e NPC (Non-player character – Personagem sem jogador), sendo estes criados e previamente designados pelos desenvolvedores destes jogos como intermediando entre o jogador e o mundo virtual. Os NPCs abrangem uma área considerável nesse espaço, e são de vital importância para os jogadores, no comércio, na relação entre os desenvolvedores dos jogos e jogadores, e na introdução do jogador ao mundo virtual que em grande maioria dos jogos está presente na forma de um guia interativo representado pelo NPC, qual apresenta o mundo e suas regras.

Esse diálogo, diferente da conversação entre dois jogadores que não acontece de maneira formal, é livre de erros gramaticais e de variantes linguísticas por ser um texto previamente revisado.

Os MMORPGs e o aprendizado de leitura em Língua Inglesa

Kato (2007) explana sobre o processamento descendente e ascendente da leitura, sendo importante relacionar nesse trabalho o processo de leitura nos MMORPGs privilegiadamente como descendente, visto que o leitor “aprende facilmente as idéias gerais e principais do texto, é fluente e veloz, mas por outro lado faz excesso de adivinhações, sem procurar confirma-las com os dados do texto.” (p.50-1).

A despeito do leitor maduro e consciente que segundo o autor supracitado utiliza ambos os modelos descendentes e ascendentes, os nativos digitais têm seu primeiro contato com a leitura e a escrita nesse meio digital, e utilizam boa parte de seu tempo em frente à TV e ao computador. Nesse aspecto, eles se formam primeiramente como leitores descendentes, desprovidos de conhecimentos ou até parcialmente incapazes de compreender e/ou produzir estruturas gramaticais complexas. Desta maneira não existe perda, mas sim uma troca, quando é notória a influência dos gêneros digitais, tais como *e-mail* ou *chat*, na escrita de um desses leitores, mais especificamente na sala de aula. Ocorre por parte do receptor de determinados textos, especialmente do professor, uma aparente percepção de erro, devido ao não-reconhecimento de estruturas gramaticais corretas. No entanto, o que ocorre é o emprego por parte deste aluno, em específico, de conhecimentos prévios adquiridos durante suas leituras em língua inglesa, não de um Inglês gramaticalmente correto, mas sim do Inglês que visa a comunicação e o entendimento, tal qual o praticado nos MMORPGs.

Os diálogos traçados durante o jogar desenvolvem um padrão de escrita e conseqüentemente de leitura que prioriza a instantaneidade, pois a mensagem precisa ser recebida no menor tempo possível. As adivinhações recebem foco, já que grande parte do enunciado é composta por abreviações e/ou acrônimos, induzindo o leitor a utilizar de seu conhecimento prévio, para construir significado. A capacidade de inferir sentido para predizer o decorrer do texto firma-se aí como prática padrão desse leitor específico. Nesse sentido, a leitura mesmo que num diálogo em outra língua que não a inglesa é carregada de expressões, abreviações e acrônimos que se originam dela e que não sofrem adaptações. A língua inglesa se mistura dessa forma a outras, por ser reconhecida não como língua estrangeira, mas como língua internacional (JENKINS, 2000 apud NASCIMENTO, 2007, p.28-9).

Outro aspecto importante a ser observado refere-se a *Quest*, nos MMORPGs elas variam desde simples feitos até a missões importantes com grandes repercussões, que podem causar mudanças relevantes no Mundo Virtual e no próprio personagem. Apesar da variação no conteúdo, seu objetivo é sempre o mesmo: fazer com que o jogador adquira experiência e evolua, literalmente, completando algum feito e sendo recompensado. No seu trabalho sobre percursos de leitura, Pietraróia (1997, p.309-10) propõe o uso de “textos que trouxessem problemas para o leitor, que não comprovassem suas expectativas, que o surpreendessem mesmo.”. É notável uma íntima relação entre essa proposta e as *Quests*, uma vez que o texto o qual o leitor enfrenta por pré-definição do jogo é geralmente inesperado e problemático, e requer do mesmo uma interpretação no mínimo precisa, para que ocorra em seguida uma resolução pelo jogador. A autora conclui que “esse tipo de texto o estaria forçando a desautomatizar certos procedimentos (resolução e inferência com o auxílio dos conhecimentos de mundo, por exemplo) e privilegiar um trabalho mais construtivo fundamentado no próprio texto e em suas marcas formais.”.

Considerações Finais

Parte da formação de não-leitores de hoje advêm de diversos fatores, imbuído nesses fatores está a falta de prazer na leitura. As leituras obrigatórias para as provas vestibulares, por exemplo, são vistas geralmente como algo que deve ser aprendido, utilizado e que pode ser esquecido depois. Não há uma motivação maior para a leitura de determinadas obras, e poucas são as iniciativas neste âmbito que priorizam a obtenção de prazer na leitura destas ou no ato de ler, em geral. Em estudos recentes (KLEIMAN 2004; CORACINI 2002), É possível verificar alguns equívocos no tocante ao desenvolvimento de práticas leitoras em sala de aula. Sem fazer oposição ao texto como ferramenta de obtenção de conhecimentos fragmentados e/ou descontextualizados com fins meramente ilustrativos de estruturas gramaticais, que é hoje lugar comum na prática docente da rede pública de ensino, esses teóricos alertam para a contribuição desses docentes praticantes de métodos semelhantes na formação de não-leitores.

O lúdico sempre é utilizado na sala de aula como fórmula para trazer o conhecimento de forma prazerosa, e nas aulas de língua inglesa especificamente o Role Play tem seu lugar instituído como prática que ensina de forma descontraída. A união de práticas leitoras que estimulem a interação com o texto, da construção de sentido e posterior obtenção de prazer, do problema-motivo que leve o leitor ao texto e dos questionamentos entre relações sociais e de poder são vislumbradas nessa prática da leitura no ambiente dos MMORPGs. Práticas

comuns aos Nativos Digitais, porém distantes da realidade da sala de aula. Distância essa aumentada por uma visão já ultrapassada do texto como recipiente de informações, qual o autor do texto preenche, e o aluno-leitor é instruído a observar e absorver unicamente.

Conclui-se que se faz necessária uma maior abertura no espaço escolar para as experiências de vida extra-muros dos alunos. A leitura deve ter o prazer como elemento constituinte de sua prática. O aluno se faz leitor obrigatório na escola e conseqüentemente, não-leitor fora da mesma. Práticas leitoras que visem uma construção de sentidos ampla por parte do aluno, que despertem a vontade pelo prazer de ler, não são observadas nas atividades atualmente desenvolvidas nas salas de aula de língua inglesa da rede pública de ensino, como mostra os registros do subprojeto de língua inglesa do PIBID. Inovações nas lições de língua inglesa, norteadas pelas noções de letramento crítico (OCEM, 2006), principalmente no que diz respeito à leitura, são soluções para esse afastamento entre aprendizado de língua inglesa e realidade local. A leitura nos MMORPGs aproxima, de forma envolvente, a realidade fictícia do mundo virtual com a realidade do indivíduo, pois ao se referir a seu avatar, o considera como a si mesmo, apenas em um local diferente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. *Orientações curriculares para o ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras*. Brasília: MEC/SEB, 2006, p. 85-124.

COMUNELLO, Caroline; *et al.* Tarefas de Role Play propostas por três Livros Didáticos de Inglês como Língua Estrangeira, *Cadernos do IL*, Vol.1, No. 34, 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cadernosdoil/article/download/17558/10293>>. Acesso em: 29 Maio 2011.

COPIER, Marinka. *Connecting Worlds*. Fantasy Role-Playing Games, Ritual Acts and the Magic Circle, Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views -Worlds in Play. Digital Games Research Association (DiGRA), 2005. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/06278.50594.pdf> >. Acesso em: 29 Maio 2011.

CORACINI, Maria José. *O jogo discursivo na aula de leitura: língua materna e língua estrangeira*. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 2002.

GEE, James Paul. Pleasure, Learning, Video Games, and Life: The Projective Stance. In: KNOBEL, M; LANKSHEAR, C. *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang Publishing Inc., 2007.

KATO, Mary Aizawa. *O aprendizado da leitura*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

KLEIMAN, Angela. *Oficina de leitura: teoria e prática*. 10. ed. Campinas: Pontes, 2004.

LUKE, Carmen. Cyber-schooling and technological change: multiliteracies for new times. In: COPE, B; KALANTZIS, M. *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. Londres: Routledge, 2000.

MACHADO, José Couri Machado. Educação, internet, inclusão e cibercidadania. In: MACHADO, J; SOBRAL, M. *Conexões: Educação, Comunicação, Inclusão e Interculturalidade*. Porto Alegre: Redes Editora, 2009.

NASCIMENTO, Ana Karina Oliveira. *Formação de Professores para o uso das tecnologias: o caso dos professores de inglês do ensino fundamental das escolas da rede municipal de ensino de Aracaju*, 2007. 118f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Núcleo de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2007.

PIETRARÓIA, Cristina Moebeck Casadei. *Percursos de leitura: léxico e construção do sentido na leitura em língua estrangeira*. São Paulo: Annalume, 1997.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, Vol.9, No. 5. MCB University Press, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20>

%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>. Acesso em: 8 mai. 2011.

SANTOS, Else Martins dos. Chat: E agora? Novas regras - Nova escrita. In: COSCARELLI, Carla. *Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas*. 2.ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007.

NOTAS

¹ Graduando em Letras (habilitação Inglês) da Universidade Federal de Sergipe. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID Inglês) da CAPES/UFS. E-mail: flay.1@hotmail.com

² O Magnavox Odyssey foi o primeiro aparelho de vídeo game doméstico a ser comercializado, antedatando o Atari PONG em três anos. Fonte: <<http://www.thegameconsole.com>>. Acesso em: 29 de maio de 2011.

³ LAN house é um estabelecimento comercial onde, à semelhança de um cyber café, as pessoas podem pagar para utilizar um computador com acesso à Internet e a uma rede local, com o principal fim de acesso à informação rápida pela rede e entretenimento através dos jogos em rede ou online. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Lan_house>. Acesso em: 29 de maio de 2011.

⁴ Cyber café ou Cibercafé é um local que, podendo funcionar também como bar ou lanchonete, oferece a seus clientes acesso à Internet, mediante o pagamento de uma taxa, usualmente cobrada por hora. Neste local as pessoas podem também se reunir com a finalidade de realizar pesquisas escolares e utilizar do ambiente para estudar. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cyber_caf%C3%A9>. Acesso em: 29 de maio de 2011.

⁵ *Game Master*, ou Mestre de jogo é um termo utilizado na maioria dos RPGs. Teve origem com a publicação e venda do primeiro RPG: Dungeons&Dragons, onde um dos jogadores era intitulado Dungeon Master (Mestre dos calabouços). Este jogador é responsável por conduzir o jogo, narrando as situações que acontecem com os personagens de outros jogadores. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mestre_de_jogo>. Acesso em: 29 de maio de 2011.

⁶ Um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em sua vivência. Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nativo_digital>. Acesso em: 29 de maio de 2011.

⁷ Na Mitologia e na Literatura, uma *quest*, é uma jornada em direção a um objetivo que adquire geralmente a função de roteiro ou símbolo. Fonte: <<http://www.tibiawiki.com.br/Quests>>. Acesso em: 29 de maio de 2011.