

OS MMORPG E O GÊNERO CHAT. UMA FERRAMENTA PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA*

Luciene Emerique UFMG/CNPq

RESUMO: Os jogos de RPG online ou MMORPG (Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game), podem ser considerados auxiliares no ensino e aprendizagem? Muitos jovens relatam que suas experiências com jogos muito os auxiliaram no aprendizado de inglês, por exemplo. Para tal é possível comprovar através de pesquisas realizadas nos anos recentes sobre a relação entre esses jogos e a interação proporcionada pelo gênero chat. Esse gênero pertencente aos chamados gêneros textuais emergentes ou digitais, promove discussões, acordos, negociações, e todo o tipo de interação social dentro do universo do jogo. No presente trabalho serão discutidas as relações entre os gêneros e a aprendizagem de língua adicional de Bronkhardt (2008) e sobre os jogos e aprendizagem elencados por Gee (2004), Kopfler, Osterweil e Salen 2008 e Papert (2008). O gênero chat é discutido através das elucidações de Marcuschi (2004), à luz de explicações esclarecedoras elencadas por Bakhtin (1979). Os MMORPG são discutidos com relevância a partir de esclarecimentos de Santos (2011), Steinkuehler (2007) e Haag et al (2005). Uma proposta didática que utilize o gênero chat no jogo League of Legends é proposta para observar as múltiplas possibilidades de trabalho para a assimilação e melhoria da aprendizagem da língua inglesa, relacionando-a com os conceitos prévios e com base no modelo de Dolz, Schneuwly & Noverraz (2004). Palavras Chave: jogos, gênero chat, interação, aprendizagem.

PALAVRAS CHAVE: Jogos, aprendizagem, chat, gêneros textuais.

1 INTRODUÇÃO

De acordo com Bakhtin (1979) as esferas/campos da atividade humana não funcionam de maneira estática, se transformam com as mudanças históricas, sociais e culturais. Essa afirmação leva-nos a pensar que diversos elementos que compõem o mundo que conhecemos já não são os mesmos. A tecnologia está presente no nosso dia a dia, a internet, as redes sociais, o e-mail e os aplicativos de comunicação em dispositivos móveis avançaram de forma espantosa. Os valores mudaram.

Por isso, os estudos que englobam as novas tecnologias (NTICs) e a educação/aprendizagem, nunca foram tão frutíferos. A inovação dos gêneros textuais digitais já é realidade há algumas décadas, e o estudo dos jogos relacionados com o aprendizado também são recorrentes. Então, há a necessidade de transpor as dificuldades das escolas e propôr novas ideias para que a possibilidade de interação entre as ferramentas digitais e o ensino e a aprendizagem sejam efetivamente colocadas em prática.

Um dos motivos que motivaram essa pesquisa é o reconhecimento de vários jovens que os jogos digitais melhoram suas performances em língua inglesa. No Brasil, cada vez mais se escuta, ou são relatados nas redes sociais, depoimentos de jovens que alegaram ter aprendido inglês, simplesmente jogando videogame durante um longo período de tempo. Além disso, estudantes do idioma também relatam maior facilidade após jogar (no computador ou em videogames) nessa língua.

O presente estudo procura determinar se o uso do gênero chat nos jogos digitais, mais precisamente os MMORPG, podem auxiliar no aprendizado de língua adicional, especificamente, o idioma inglês. Para iniciar a discussão, alguns conceitos e reflexões acerca dos gêneros textuais e discursivos são apresentados.

*XIII EVIDOSOL e X CILTEC-Online - junho/2016 - <http://evidosol.textolivre.org>

2 OS JOGOS DIGITAIS E A APRENDIZAGEM

O pioneiro nas pesquisas que envolvem jogos e aprendizagem foi James Paul Gee, professor da universidade da Califórnia a partir dos anos 2000. Uma pergunta inquietava o professor: Como os game designers conseguiram manter um jovem ou uma criança por horas a fio jogando, com dedicação para completar as missões, e ainda pagando por isso? Anteriormente a Gee, um estudioso sobre educação, Seymour Papert argumentou em uma publicação que “designers de games têm uma melhor compreensão sobre a natureza do aprendizado do que designers de currículos.” (PAPERT 1998).

O próprio Gee (2008) afirma que “toda experiência de aprendizagem tem algum conteúdo, ou seja, fatos, princípios, informações e habilidades que precisam ser dominados”. Dessa forma, segundo o autor, há apenas duas formas de ensinar: diretamente, como na escola, e indiretamente através de algum suporte como no caso, os jogos digitais.

Na mesma linha de pensamento Kopfler, Osterweil e Salen (2008), salientam que “aqueles que acreditam no uso de games em educação, geralmente partem de algumas concepções gerais. Eles observam que os jogadores exibem, regularmente, elementos como persistência, assumem riscos, atenção a detalhes, assim como a habilidade de se resolver problemas”. Essas habilidades são o que comumente se espera dos alunos nas escolas.

Como a finalidade desse trabalho é analisar como o gênero textual chat em jogos de RPG digitais é um auxiliar no processo de aprendizagem em L2, é necessário entender o que são os gêneros textuais e discursivos, em especial o gênero textual digital chat.

3 OS GÊNEROS TEXTUAIS E DISCURSIVOS

Para Marcuschi (2002) “Usamos a expressão gênero textual em uma noção propositalmente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”. Rojo e Barbosa (2015) afirmam que essa noção propositalmente vaga não esclarece em definitivo o conceito de gêneros textuais. Para as autoras se trata de uma entidade da vida, definida pelo modo como funciona social e comunicativamente. Como há várias situações na vida, os gêneros também são muitos.

Os gêneros textuais são, então, a materialização textual de uma situação cotidiana, a interação realizada através da linguagem entre os indivíduos. Possui ênfase no texto (composição e estilo), na forma e estrutura. Utiliza-se dos recursos gramaticais para se materializar (morfologia, sintaxe, vocabulário). Para a realização do gênero textual deve portanto existir uma situação em que o discurso é realizado.

Nesse pensamento, os gêneros do discurso são as teorias comunicativas geradas em torno de uma determinada prática social. Portanto, os gêneros discursivos integram práticas sociais situadas, em propósitos diversos, dependem da esfera social (íntima ou oficial), do destinatário, da ideologia, da finalidade do discurso. A interação é realizada através da materialização de um texto (através do gênero textual) em uma determinada prática social (gênero discursivo). Na sociedade contemporânea, observa-se a inovação dos gêneros textuais através da tecnologia que geram novas perspectivas discursivas. Um desses gêneros, é o gênero textual chat, que é relatado a seguir.

4 O GÊNERO CHAT

Com o advento da era da internet, novos gêneros textuais foram incorporados aos suportes computacionais e digitais, chamados também de gêneros emergentes (MARCUSCHI 2004) O

gênero chat é uma dessas inovações. Sabe-se que o mundo mudou, e também as formas de se comunicar, inclusive pela escrita. Na atualidade é raro utilizar-se da escrita cursiva. “O gênero chat é o que chama-se hoje de comunicação mediada por computador, ou CMC, e desenvolve uma espécie de discurso eletrônico” Marcuschi (2004 pág 5).

Nesse sentido, “é um rico gênero para discutir que adaptações de escrita são necessárias no ambiente virtual, em virtude do tempo quase síncrono, tais como o uso de abreviações e corruptelas, sem que isso signifique, necessariamente, um erro”. (DIEB & AVELINO, 2009 pág 264). Portanto os usuários dos chats presentes nos jogos de MMORPG utilizam-se de uma linguagem mais informal.

Além disso o gênero é conhecido por proporcionar a oportunidade de conhecer e interagir. Permite a troca de experiências, o conhecimento, e favorece a socialização virtual dos participantes. Isso faz do chat, o gênero ideal para a troca de informações nos jogos digitais, principalmente os MMORPG (Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game ou jogo on-line de interpretação em massa para múltiplos jogadores). Para explicar tal interação, primeiramente vamos entender o que são e como são esses jogos.

5. OS MMORPG (Massive Multiplayer On-line Role-Playing Game)

Os jogos digitais MMORPG, são RPGs virtuais, jogados através de um suporte eletrônico. Segundo Santos (2011 pág 16) “O MMORPG é um gênero de jogo de computador e/ou videogame que permite que seus jogadores criem e interpretem personagens em um mundo virtual dinâmico e persistente compartilhado por centenas ou até milhares de jogadores simultaneamente”. Para Steinkuehler (2007) “os Jogos online multiplayer (MMOGs) são videogames jogados on-line, com alta qualidade gráfica, 2D ou 3D e permite que os indivíduos, através de seus personagens digitais autocriados ou avatares”, interajam não só com o jogo ou software (o ambiente projetado do jogo e os personagens controlados pelo computador dentro dela), mas com outros avatares. Eles são conhecidos pela sua combinação peculiar de uma “fantasia escapista” do ainda emergente “realismo social”.

Portanto, os MMORPG são jogos de RPG, para sistemas eletrônicos. Esses jogos permitem a criação de personagens e a interação e comunicação sincrônica entre os outros personagens também inseridos no jogo. O interessante desses jogos é que não há personagens controlados pela máquina (computador, videogame), todos os personagens são jogadores que compõem o mundo real, que estão em algum lugar do planeta. Estes comunicam-se através do gênero chat durante as sessões de jogo e estabelecem alianças, dão dicas aos novatos, fazem inimigos e uma infinidade de outras ações. Essa comunicação é comumente realizada em inglês. Isso faz com que os jogadores procurem conhecer mais a língua, para terem melhor desempenho em suas aventuras.

6 ABORDAGEM PARA O ENSINO DE GÊNEROS TEXTUAIS E DISCURSIVOS ATRAVÉS DO GÊNERO CHAT EM MMORPG

No gênero chat na maioria dos jogos de RPG online, a língua usada para interação entre os jogadores é o inglês. Os jogos podem ser utilizados pelo professor para motivar e desenvolver a escrita e leitura na língua inglesa. A seguir propõe-se uma atividade didática que utiliza esse aporte tecnológico em consonância com o gênero chat para uma aula de inglês para o ensino médio (segundos e terceiros anos).

6.1 Proposta didática para o uso dos MMORPG em sala de aula

Estabelece-se que, para essa proposta, o professor já introduziu conceitos e exemplos sobre os gêneros debate e chat. Neste trabalho, aborda-se a interface chat e RPG online, com base no

modelo proposto por Dolz, Schneuwly & Noverraz (2004), qual seja: (a) apresentação da situação
□ (b) produção inicial (c) módulos (d) produção final.

6.1.2 Apresentação da situação

- qual o gênero será abordado?
- a quem se dirige a produção?
- que forma assumirá a produção?
- quem participará da produção?

Gênero inicial abordado: debate

Produção dirigida ao fórum do jogo League of Legends.

A forma será textual

Todos os alunos participarão da produção

6.1.3 Primeira produção

O debate é um gênero textual muito empregado em situações de discordância de determinado tema. O professor deve na apresentação da situação criar um enfoque nesse gênero em relação ao jogo escolhido. Para exemplificar, coloca-se aqui em pauta o jogo League of Legends como sugestão, por ser um jogo de fácil acesso, download gratuito e muito popular entre os jovens.

A proposta pode partir através da escolha de um dos tópicos efetuados no fórum do game e pedir os alunos que iniciem uma discussão a respeito de um determinado assunto vinculado ao jogo. Isso traz a pauta o funcionamento discursivo de uma partida de RPG, e explicar a questão das comunidades de prática no sentido de associar aliados para as ideias propostas pelos alunos.

6.2 Módulos

6.2.1 Módulo 1

No módulo 1 o aluno deve produzir sua ficha de personagem. O professor pode dar exemplos de personagens por ele e por outros jogadores criados. No jogo League of Legends os personagens são criados a partir de categorias (mago, guerreiro, monge, paladino, assassino, ladrão, etc). Somente na escolha do personagem, o aluno já imerge em uma narrativa que julga a índole de seu personagem, (se é ladrão ou assassino é mal/cruel, se é paladino ou monge é bom), porém há as categorias que podem ser neutras ou guardar o mistério para que os outros descubram depois (é o caso de categorias como guerreiro ou mago).

Essas características já implicam discussões diferentes. Há uma sociedade criada dentro do jogo, com as simulações aplicadas à sua interface e mundo que geram discursos aplicados a esses elementos. Os personagens de índole má podem se reunir para derrotar um inimigo em comum de índole boa e vice e versa. Os personagens de índole neutra podem trair os amigos, ou serem atraídos para o bem ou para o mal. Para uma abordagem sobre o jogo o professor deve apresentar a estrutura macrotextual de uma partida de RPG online como define Peixoto (2011, pág 38).

Estrutura macrotextual de uma partida de RPG online:

- Apresentação das concepções teóricas
- Apresentação do narrador e dos jogadores
- Apresentação das regras Apresentação do histórico
- Apresentação do formato da ficha dos personagens
- Apresentação dos dados (a serem usados para apontar a potência dos atributos) denominados pelos jogadores de XP (pontos de experiência por partida).

A partir do momento que o aluno/jogador se insere dentro do jogo com seu personagem, já pode haver interação através do gênero chat. O professor deve ensinar como se dá a interação através desse ambiente. A partir daí pode-se avaliar vários aspectos importantes dentro de teorias do discurso propostas na análise teórica desse trabalho.

6.2.2 Módulo 2

No módulo 2 professor e alunos irão:

- a. Observar marcas interacionais através do diálogo mediado pelo chat entre os jogadores participantes.
- b. Observar a linguagem utilizada (formal/informal) se há abreviações, ausência ou presença de pontuação, para verificar o estilo evidenciado por cada um dos alunos ao utilizar o gênero. Qual o estilo composicional e o vocabulário.
- c. Em relação ao discurso: Qual (is) tema (s) mais recorrentes? Quais as ideologias, crenças e valores estão explícitos e implícitos nesses diálogos?

6.2.3 Produção final

Estabelecer aos alunos que façam considerações sobre os debates condicionados nos diálogos realizados através dos chats durante a partida do jogo. Associar os resultados obtidos através do módulo 2, de modo a incitar uma discussão em sala de aula que englobe as diversas percepções de linguagem, estilo, composição e discutir as diversas formas de interação e de valores nos temas recorrentes nos diálogos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta é uma proposta didática que possa estabelecer a prova de que os alunos em língua inglesa melhoram suas performances na aprendizagem de língua inglesa mediada pelos jogos MMORPG através do gênero chat. Isso permite considerar que a utilização dos gêneros textuais digitais para o ensino é uma possibilidade. O gênero debate também pode ser trabalhado nos ambientes diferenciados o que permite ao aluno diferenciar os ambientes.

No jogo de RPG também podem ser trabalhados diversos gêneros (a ficha do personagem, a história do jogo, o prelúdio, a ambientação musical, o cenário) que podem ser explorados. Outra vantagem do uso do RPG online aliado aos gêneros discursivos é a abordagem temática e a análise e discussão das ideologias e valores utilizados no cenário e na construção social do game, o que promove a imaginação e as várias possibilidades de prática sociais estabelecidas dentro do jogo (diálogo entre os jogadores, auxílio, alianças, guerras, entre outros).

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, M. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo. Martin Fontes. 2011.
- BRONCHART, J-P. Un retour nécessaire sur la question du développement. In BROSSARD, M; FIJALKOW, J. *Vygotski et les recherches en éducation et en didactiques*. Bourdeaux. Presses Universitaires de Bordeaux, 2008.
- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. (Orgs.). *Gêneros Oraís e Escritos na Escola*. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2004.

- DIEB, M.; AVELINO, F. C. B. “Escrevo abreviado porque é muito mais rápido”: o adolescente, o internetês e o letramento digital. In: ARAÚJO, J. C.; DIAB, M. (Org.). *Letramentos na Web: gêneros interação e ensino*. Fortaleza: Edições UFC, 2009. p. 264-282.
- GEE, James Paul. Video Games, Learning, and “Content”. In: Miller, Christopher Thomas (org.). *Purpose and Potential in Education*. Nova York: Springer, 2008.
- HAAG, C. R. et al. *O jogo digital como hipergênero*. Revista Letra Magna. Revista Eletrônica de Divulgação Científica em Língua Portuguesa, Lingüística e Literatura - Ano 02n.03 - 2º Semestre de 2005.
- KOPFLER, E; OSTERWEIL, S; SALEN, K. *Moving learning games forward*. 2008. Disponível em: <http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf> Acesso em: nov 2015.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. (org.) *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- PRENSKY, Marc. *Nativos digitais, Imigrantes digitais*. On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Tradução de Roberta de Moraes Jesus de Souza. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 10/11/2015.
- ROJO, R; BARBOSA, J.P. *Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos*. São Paulo. Parábola Editorial. 2015.
- SANTOS, Vinícius Rodrigues Figueredo. *Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aprendizagem de língua inglesa*. Dissertação. Faculdade de Letras da UFMG. Belo Horizonte. 2011.
- STEINKUEHLER, C. A. *Massively multiplayer online gaming as a constellation of literacy practices*. *E-Learning*. v. 4, n. 3, p. 297-318, 2007. Disponível em: <<http://www.wwwords.co.uk/ELEA/>>. Acesso em: 10 nov 2015.