



Próxima missão: adquirir uma língua adicional

Acacia Lima Santos
(UFS)

Resumo

Os *games on-line* promovem a reunião de indivíduos de todas as partes do mundo, o que possibilita a interação entre culturas e um contato linguístico recheado de criações, negociações e transferências que servem de aprendizagem. Nesse sentido, objetivamos descrever as possibilidades de aquisição de uma língua adicional a partir da interação entre participantes de um jogo *on-line*. Para tanto, nossa metodologia consistiu em analisarmos mostras de expressão escrita, principalmente, de um jogador argentino em sua tentativa de escrever em português. Assim, nosso *corpus* é formado de diálogos autênticos colhidos diretamente do *game* e do grupo de discussão criado no WhatsApp para membros do jogo. Nossa pesquisa foi embasada teoricamente, em especial, pelos estudos de Vygotsky (2007), Huizinga (2008) e Gee (2004). Após análise dos dados, concluímos que o informante, ao interagir com jogadores brasileiros através do ambiente virtual, passou a utilizar uma espécie de interlíngua entre português e espanhol que permite a sua comunicação sem maiores problemas naquele idioma. Embora nossos resultados não indiquem um domínio da língua padrão pelo informante, a aquisição de uma língua adicional através de um *game on-line* é possível, uma vez que a motivação em progredir no jogo está diretamente ligada à necessidade de comunicação.

Palavras-chave: jogos digitais, língua adicional, sociointeracionismo.

Resumen

Los juegos digitales en línea promueven el encuentro de personas de todo el mundo, lo que posibilita la interacción entre culturas y un contacto lingüístico relleno de creaciones, negociaciones y transferencias que sirven de aprendizaje. En ese sentido, objetivamos describir las posibilidades de adquisición de una lengua adicional a partir de la interacción entre participantes de un juego digital en línea. Para ello, como metodología, analizamos muestras de expresión escrita, en particular, de un jugador argentino en su intento de escribir en portugués. Así que, nuestro *corpus* es formado de diálogos autênticos cogidos directamente del videojuego y del grupo de discusión creado en WhatsApp para miembros del juego. Nuestra investigación se basó teóricamente, en especial, en los estudios de Vygotsky (2007), Huizinga (2008) y Gee (2004). Tras el análisis de los datos, concluimos que el informante, al interactuar con jugadores brasileños a través del ambiente virtual, pasó a utilizar una especie de interlengua entre portugués y español que permite su comunicación sin grandes problemas en aquel idioma. Aunque nuestros resultados no señalen un dominio de la



lengua formal por el informante, la adquisición de una lengua adicional a través de un videojuego en línea es posible, una vez que la motivación en progresar en el juego está directamente relacionada a la necesidad de comunicación.

Palabras-llave: juegos digitales, lengua adicional, sociointeraccionismo.

Introdução

Há alguns anos vivenciamos uma realidade da qual é difícil contestar. O mundo digital com seus milhares de ambientes virtuais proporciona uma infinidade de possibilidades de interação, de aquisição de novos conhecimentos e informações e, principalmente, de criação. Mas até onde pode chegar esse poder de criação? E mais, pode um ambiente digital criado para fins de entretenimento servir para aprendizagem de natureza mais didática? Acreditamos que sim.

Chegamos a essa hipótese ao percebermos que através de um jogo de *MMORPG*¹ – o Requiem, feito com a intenção original de entreter e de desenvolver o pensamento imaginativo dos jogadores, pode proporcionar certa e/ou significativa capacidade criativa e interação entre os participantes, ao ponto de compartilhar histórias, costumes e até mesmo a língua de distintas comunidades.

Partindo dessa premissa e ao observarmos um caso no *game* acima citado, resolvemos investigar e descrever a viabilidade da aquisição de uma língua adicional nesse específico mundo virtual. Para isso, analisamos mostras da expressão escrita de um jogador argentino, integrante do clã brasileiro GladiusDei² (doravante GD), que interage, na maioria das vezes, com os demais jogadores em português. Apesar de ser

¹ MMO (*Massively Multiplayer Online*) é um tipo de jogo que como o próprio nome diz é *on-line* e tem a participação de vários jogadores. Quando o jogo permite a criação de personagens, com habilidades pré-determinadas, ele é do tipo RPG (*Role-playing Game*).

² Em algumas passagens, nos referimos ao clã no feminino por subtender o uso do seu referente em inglês *guild*. É costume entre os jogadores brasileiros falar a *guild*.



analisada, neste artigo, essencialmente a expressão escrita por questões de espaço, não deixaremos de citar a língua falada quando assim julgarmos necessário.

Dividimos o artigo nas seguintes seções: “Aquisição de línguas através de jogos digitais”, em que apresentaremos parte do embasamento teórico da pesquisa, desde a concepção de língua, passando pelo conceito de aquisição e pelos processos de transferência, em relação ao léxico, de língua materna (doravante LM) para segunda língua (doravante L2), finalizando com as características dos jogos e dos videogames na aquisição de conhecimentos; “Requiem: um jogo a serviço da interação”, em que explicaremos o contexto em que realizamos nossa investigação, tanto em relação ao espaço – o *game*, mais especificamente à Gladius – quanto ao participante, informante da pesquisa – um jogador argentino; na seção “Adquirindo português enquanto joga”, trataremos de expor mostras da pesquisa colhidas através de telas salvas do jogo, transcrições da sala de bate-papo do clã, via o aplicativo *WhatsApp* para celulares; e por fim, as “considerações finais” em relação ao tema em discussão – a aquisição de uma língua adicional a partir da interação entre participantes de um jogo digital *on-line*.

1. Aquisição de línguas através de jogos digitais

Antes de tratarmos da aquisição de línguas adicionais através de jogos, apresentamos o conceito de língua que embasou nossa pesquisa. Segundo Marcuschi (2007, p. 132):

Língua se manifesta como uma atividade social e histórica desenvolvida interativamente pelos indivíduos com alguma finalidade cognitiva, para dar a entender ou para construir algum sentido. Então, não é do ponto de vista do sistema que se deriva o sentido, mas das atividades no uso do sistema. Eu diria assim: língua é atividade sócio-interativa sempre voltada para alguma finalidade e



secundariamente serve para transmitir informações e representar o mundo, porque tanto as informações transmitidas quanto o mundo representado são sobretudo produtos ou frutos de um processo interativo em que a língua atua.

Acreditamos, pois, assim como Marcuschi, que a língua é antes de tudo interação, uma prática social, e como tal, não serve apenas para comunicar, mas também para informar, agredir, persuadir, elogiar, convidar, dominar, reclamar, discutir, entre outros (SILVEIRA, 1999).

Outro termo que merece destaque nessa pesquisa é *aquisição*. Preferimos essa palavra, em lugar de aprendizagem, uma vez que o informante não adquiriu a língua adicional³ (doravante LA) em um ambiente formal de aprendizagem e tampouco lhe foram apresentadas as regras da língua. Ao contrário, ele a adquiriu por estar imerso em um ambiente que lhe oferece o insumo necessário para que possa captar, muitas vezes de forma inconsciente, a nova língua (KRASHEN, 1981). Assim, tratemos agora da aquisição de línguas adicionais, por vezes chamada aqui de segunda língua, língua alvo ou nova língua.

Segundo Santos (2012), apesar de não podermos tratar a aquisição de línguas adicionais da mesma forma que a língua materna, as teorias de aquisição desta podem embasar e facilitar o entendimento daquelas. Uma das teorias de aquisição da LM que mais se adéqua a nossa pesquisa é a interacionista, que tem como base o sociointeracionismo, de Vigotsky (2007), segundo o qual uma criança adquire a língua por estar inserida no meio social.

³ Utilizamos aqui o termo *adicional* e não *estrangeira*, por entendermos que a partir do momento em que se usa uma nova língua como mediadora de suas práticas e da cultura de outrem, ocorre um processo de “desestrangeirização”. A nova língua passa a formar parte daquele indivíduo, complementando-o. O termo parece ter sido usado originalmente no Brasil por SCHLATTER, M; GARCEZ, P. M. *Línguas Adicionais (Espanhol e Inglês)*. Em: *Rio Grande do Sul, Secretaria de Estado da Educação, Departamento Pedagógico. (Orgs.). Referências curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: linguagem, códigos e suas tecnologias*. Porto Alegre: Secretaria de Estado da Educação, Departamento Pedagógico, 2009, v.1, p.127-172.



Com base nisso, Richard Young (2000, *apud* MORENO FERNÁNDEZ, 2002) cita a teoria da competência interativa que reafirma que o conhecimento de uma língua adicional se constrói com a interação e que seu modo de aquisição só poderá ser por meio da observação e atuação em práticas discursivas. Assim, “o ambiente linguístico é de fundamental importância para a aquisição e o desenvolvimento da linguagem humana. A interação entre o adquirente e os que já adquiriram promove naquele condições de aquisição mais satisfatórias e significativas” (SANTOS, 2012, p. 30).

Assim, partimos da hipótese que o participante/informante dessa pesquisa, estando em um ambiente repleto de insumo da segunda língua, viu a necessidade de comunicação nesse idioma e que, apesar de muitos erros, era interagindo o caminho para a aquisição.

Nessa pesquisa, optamos por não dar ênfase à análise de erros, mas sim explicar o processo de aquisição do léxico da L2 a partir das possibilidades de transferência como positiva ou negativa, segundo Appel (1996, *apud* MORANTE, 2005).

Quando falamos do léxico em relação a sua forma e a seu significado, Appel acredita que são quatro as possibilidades de transferência de uma LM para uma L2. A primeira é a **transferência positiva da forma da palavra**, quando uma palavra da LM é fisicamente parecida a outra da L2, inclusive no significado. Um exemplo seriam os vocábulos *caminar* (espanhol) e “caminhar” (português).

A segunda é a **transferência negativa da forma da palavra**, ou seja, quando as palavras da LM e da L2 são fisicamente parecidas, mas de significados distintos, os conhecidos falsos amigos. Exemplo disso é o aprendiz de L2 usar *embarazada* (espanhol), que significa “grávida”, e do português, “embaraçada”.

A terceira possibilidade é a **transferência positiva de significado**, quando o aprendiz transfere um significado da LM a uma palavra da L2, ou seja, o aprendiz aprende a dizer de outra forma algo que ele já conhece. Um exemplo é aprender que *olvidar*, em espanhol, significa “esquecer”, em português.



E por fim, a **transferência negativa de significado**, quando o aprendiz não transfere corretamente o significado de uma palavra da LM para a L2. A exemplo disso, podemos dizer que o aprendiz brasileiro de espanhol realiza uma transferência negativa de significado ao usar *adiós* (espanhol) como “adeus” de português, quando na verdade, *adiós* pode significar um simples “tchau” ou “até logo”.

Evidentemente, podemos perceber que essa tipologia usada por Appel (*idem*) é simplista e muito delimitada, uma vez que não trata de fenômenos mais específicos como o uso de uma letra em função de outra ou a formação de palavras, por exemplo. No entanto, como não caberia aqui e nem tampouco pretendemos partir para uma análise de erros, preferimos não nos ater em especificidades.

1.1. O homem, os jogos e os videogames

As novas tecnologias invadiram todos os setores da nossa vida: laboral, escolar, familiar, social, cultural, entre outros. E, com elas, a capacidade de autonomia das pessoas em relação à construção de seu próprio conhecimento.

Com tantos meios e facilidades de acesso à informação, as pessoas que convivem com as novas tecnologias podem ser autores de sua própria aprendizagem. Nem que para isso reinvente e readapte ambientes que não foram criados originalmente para fins de ensino e aprendizagem – como é o caso dos jogos digitais.

Segundo Huizinga (2008), o jogo é uma atividade inerente ao homem, ou seja, o ser humano é por natureza movido pelo lúdico, *ludens*. E se o jogo é uma ação humana, devemos lembrar que jogar pode atuar como um dos maiores motivadores quando alguém engendra uma missão. Afinal, sempre jogamos para conquistarmos algo.

Conforme Gee (2004), os videogames podem e devem ser usados como estratégias de aprendizagem. Neles o aprendiz não terá medo de errar, poderá atuar de forma interativa, identificando-se com os outros participantes do jogo e com a



história deste, terá uma prática contínua e perceberá mais claramente o sentido da conquista.

No caso da nossa pesquisa, conseguir novos itens e avançar no jogo eram as necessidades do nosso participante/informante. O jogador é levado, assim, a buscar alternativas para conquistar seus objetivos, um deles pode ser adquirir uma língua adicional. E o faz de forma interativa, sem medo de errar, motivado pela diversão.

Parece então que o principal papel da diversão no processo de aprendizagem é *relaxar* e *motivar*. Relaxar permite que o aprendiz assimile tudo mais facilmente, enquanto a motivação permite que se empenhe sem arrependimento. (PRENSKY, 2012, p. 162)

Todas as características acima descritas podem ser atribuídas aos jogos do estilo *MMORPG* e que, por seu aspecto de interação social *on-line*, permite uma grande diversidade e significativa aproximação de pessoas de todos os lugares. Essa inevitável interação proporcionada pelos *games MMORPG* faz com que a aquisição de línguas seja onipresente e, por diversas vezes, essenciais.

A seguir, falaremos dos jogos do estilo *MMORPG*, através do jogo usado no nosso estudo.

2. Requem: um jogo a serviço da interação

O Requem foi distribuído originalmente em 2007, pela Gravity Requem Development Studio, servidor coreano, e em 2008, pela Gravity Interactive, servidor americano. Em 2013, houve uma fusão dos dois servidores, o que ocasionou a vinda de jogadores coreanos para o servidor americano. O Requem é um jogo totalmente *on-line* de *MMORPG* e encontra-se atualmente em sua terceira temporada – *Rise of the Reaver*.



A história no *game* tem início desde a Era Antiga, em um mundo pós-apocalíptico chamado Ethergia e marcado por guerras entre as raças, envolvendo lutas pelo poder através, principalmente da religião, magia, tecnologia e ciência. Era comum aliança entre algumas raças contra os inimigos, ao mesmo tempo em que facilmente era desfeita por causa de traições. Durante a chamada Idade das Trevas, o mundo estava dividido com a guerra entre os Xenos contra os aliados Bartuks, Turans e Kruxenas, estes com menos frequência. Essas são as quatro raças que, atualmente, dominam o mundo de Ethergia⁴.

Como a maioria dos jogos do estilo MMORPG, no Requiem os jogadores se unem em clãs para tornar mais fácil a evolução no jogo, uma vez que necessitam subir de nível, conquistar, comprar e vender itens, cumprir missões e combater criaturas, entre outras coisas.

Essa interação, quando fora dos clãs, é normalmente feita em inglês (língua oficial do jogo no servidor americano, no qual se encontra o clã GladiusDei, a partir do qual realizamos a investigação). Isso significa que para um brasileiro entender algumas informações de como cumprir as missões e para interagir com os demais jogadores, de nacionalidades diferentes, é necessário um pouco de conhecimento da língua inglesa, ou no mínimo, predisposição para compreendê-la e usá-la.

No entanto, como há jogadores do mundo inteiro, não é difícil vermos dentro do jogo interações em outras línguas, principalmente em português, espanhol e coreano. No caso dessa pesquisa, o GD é composto em sua maioria de brasileiros, o que torna o português a língua oficial e mais utilizada nos diálogos, seguida pelo espanhol e por último, inglês.

⁴ Disponível em <<http://www.playrequiem.com>>. Acesso em 18 de dezembro de 2014.



2.1. GladiusDei e sua formação

Um dos clãs mais famosos do Requem é o GladiusDei (Espada de Deus, em latim), criado em dezembro de 2008 por alguns brasileiros, entre eles Rodrigo Gallacci, cujo personagem chamava-se Carmina, atualmente fora do jogo. Quando se decidiu retirar, Rodrigo passou o papel de líder para Jeferson Freitas, codinome Zepiqueno, que exerce a função até os dias atuais.

Como foi dito anteriormente, Gladius é um clã essencialmente composto por brasileiros. No entanto, estrangeiros sempre estiveram presentes, como norte-americanos, mexicanos, argentinos, peruanos, russos, coreanos, portugueses, entre outros. Essa mescla de diferentes nacionalidades e, por conseguinte, de línguas, exigia, por convenção, que se escolhesse um idioma principal para a comunicação, embora não fossem proibidos os demais. Sendo brasileiros a maioria, o português foi naturalmente o escolhido, fazendo com que os jogadores de outras nacionalidades convivessem e até aprendessem a se comunicar na língua portuguesa.

Essa interação entre os jogadores é feita por quatro principais caminhos: primeiro, os espaços para bate-papo dentro do próprio jogo, os “chats”⁵; segundo, um programa de áudio em que os jogadores se comunicam tanto oralmente como por escrito, embora a frequência desta habilidade seja muito menor; e por fim, os grupos no *Facebook* e no *Whatsapp*, em que os jogadores compartilham informações, dúvidas e opiniões sobre o jogo, principalmente.

Apesar de jogarmos Requem desde início de 2010 e interagirmos com alguns jogadores do GD, só nos tornamos integrantes desse clã no início de 2012, quando conhecemos Fernando Vento, informante dessa pesquisa.

⁵ A interação nesses espaços é apenas a partir da escrita.



2.2. Vento, o jogador por trás do personagem

Um dos personagens mais conhecidos do clã é Vento, um *protector*⁶, nível 90, cujas maiores destrezas são segurar a agressividade de monstros-chefes em *raids*⁷ e manter-se vivo por conta de seu alto HP (*health point*)⁸. Este é também o motivo pelo qual é bastante conhecido nas batalhas de personagem contra personagem, uma vez que seu alto HP aumenta a dificuldade que outros jogadores sentem em derrotá-lo. Além disso, sua *possession beast*⁹ é capaz de exterminar muitos inimigos ao mesmo tempo.

A pessoa por trás do personagem é Fernando Javier Vento, 33 anos, nascido em Eldorado, nordeste da Argentina. Colhemos as informações seguintes a partir de uma entrevista semi- estruturada, realizada em janeiro de 2015, via o programa de áudio¹⁰ utilizado pelos jogadores do clã. O objetivo dessa entrevista foi conhecer o contato do informante com a língua portuguesa em uma comparação do antes e depois do jogo. Além disso, queríamos conhecer melhor as condições de aprendizagem em que o informante estava inserido.

Assim, perguntamos primeiramente sobre seu contato com o português antes do jogo, ele respondeu que quando criança assistia a programas veiculados pelas redes de TV brasileiras Globo e SBT¹¹, que gostava de ouvir em português, então assistia aos programas infantis, aos filmes do “Cinema em casa”, inclusive à série “Chaves”, que originalmente é em castelhano. Além disso, brincava com jogos infantis comprados no Brasil em viagens de férias feitas ao país.

⁶ *Protector*, também conhecido como *tanker*, é classe da raça Turan (humanóide) que tem como principal função resistir às investidas de monstros, enquanto outros personagens aniquilam esses seres.

⁷ *Raid* é uma espécie de missão em que para aniquilar o monstro, denominado chefe (*boss*), é necessário mais de um jogador em aliança.

⁸ HP é a quantidade de vida de cada personagem no jogo.

⁹ Todo personagem do jogo pode, por alguns minutos em um determinado espaço de tempo, transformar-se em um monstro forte dotado de grandes habilidades. Essa transformação é a *possession beast*.

¹⁰ O programa de áudio utilizado atualmente pelos jogadores do clã é o Dolby Axon.

¹¹ Viver próximo à fronteira com o Brasil facilitava o acesso aos canais abertos da televisão brasileira.



Sobre essas viagens, mais de três e normalmente feitas ao litoral de Paraná e Santa Catarina, Fernando contou que passava de 15 a 20 dias e que quase sempre havia tentativas de interações com nativos. Hoje, ele vai esporadicamente a Foz do Iguaçu e segue escutando a língua portuguesa fora do jogo principalmente através de músicas.

Sobre estudos da língua em ambientes formais de aprendizagem como escolas e cursinhos, Vento respondeu que nunca teve, nem tampouco buscava ler ou escrever no idioma, nem de forma autônoma.

Em relação ao contato com a língua portuguesa a partir do Requem, tudo começou em 2008, quando um amigo de seu irmão o apresentou ao jogo. Nunca havia participado de um *game on-line* antes, mas como já estava habituado ao mundo dos jogos de estratégia digitais, não foi difícil reconhecer o ambiente do Requem.

Ingressou na GD no ano seguinte, mas antes disso ainda participou de uma *guild* que tinha como líder um brasileiro, mas a interação com a língua portuguesa durou pouco nesse clã, apenas dois meses. Após desavenças com alguns jogadores, Vento se retirou do clã e permaneceu um tempo jogando sozinho.

Ao entrar na GD, Vento conheceu jogadores que tanto falavam em português, como tentavam falar em espanhol, principalmente pelos *chats*. Nesse sentido não houve grandes dificuldades. Uma ou outra palavra necessitava tradução e para isso usava-se um tradutor *on-line*. Porém, ao ingressar pela primeira vez na sala do clã através do programa de áudio¹², a comunicação foi tímida. Fernando não quis falar muito, mas disse que achou lindo ouvir as vozes.

¹² Naquela época, a GD usava o *Skype* para a interação oral entre seus jogadores, logo em seguida, mudou-se para o *Team Speaker*, popularmente conhecido pelos *gamers* como TS. Atualmente usa o *Dolby Axon* porque houve um período em que o TS não reconhecia e por isso não permitia o IP de computadores argentinos, logo, para não deixar Vento de fora da sala, foi necessário buscar outro programa que conseguisse abarcar todos os jogadores.



Levando em consideração que Vento passava bastante tempo *on-line*, em média 10h, principalmente nos períodos de férias, e que não havia brasileiros e portugueses somente na GD, no que concerne à interação, esse foi sem dúvida o maior e mais significativo contato que ele teve com a língua portuguesa.

Apesar da proximidade de onde vive com a fronteira do Brasil, Vento explica que é pouco o contato com brasileiros fora do jogo e que, inclusive, seus vizinhos e amigos não dominam nenhuma habilidade da língua portuguesa, ou seja, não é por viverem tão próximos do território brasileiro que os habitantes de Eldorado sabem se comunicar em português.

Está claro que o gosto pela língua portuguesa e a predisposição de Vento em comunicar-se com os brasileiros tornou seu processo de aquisição mais independente, levando em consideração que era um ambiente informal e ninguém o ensinava, mais significativo, pois ele aprendia a partir de diálogos autênticos, e mais motivado, uma vez que sentia a necessidade de comunicação.

3. Adquirindo português enquanto joga

Esse estudo se enquadra na pesquisa de campo, pois tem como objetivo analisar e descrever dados coletados (mostras de escrita de um jogador argentino) em condições naturais de ocorrência (tela de um jogo digital e de um aplicativo de celular), diretamente percebidos e sem que tenha havido a intervenção do pesquisador (SEVERINO, 2007).

As mostras para essa pesquisa foram colhidas de novembro de 2012 a junho de 2014, através de telas salvas do jogo, em que aparecia a caixa de mensagens do clã, e de janeiro de 2014 a janeiro de 2015, do *WhatsApp*. São todas mostras escritas, no entanto, como já dissemos na introdução, levaremos em conta mostras de língua falada para justificar e/ou explicar os resultados da análise. Além disso, o foco deste



trabalho reside em verificar a aquisição de uma língua adicional a partir de um determinado recurso – o ambiente virtual de um jogo digital.

Com o intuito de tornar a exposição dos resultados mais organizada e direta, dividimos as mostras em três principais partes: **progressão**, nesse tópico mostraremos a evolução do informante ao usar a língua portuguesa tanto nos aspectos gramaticais quanto semânticos e pragmáticos; **falsos cognatos**, parte em que verificaremos o uso de falsos amigos; e **influência oral**, aqui apresentaremos a influência da habilidade oral na escrita.

O processo de aquisição de uma nova língua é gradual. Nele o aprendiz passa por diversas etapas, desde as mais básicas, em que começa a conhecer, por exemplo, os fonemas da nova língua, às mais avançadas, como a construção de períodos corretamente escritos e empregados, até conseguir manter uma boa comunicação no idioma meta. Essas etapas costumam ser recheadas de interferências da LM para a LA. Nesse caso, explicaremos os resultados a partir das hipóteses de transferência descritas por Appel (1996, *apud* MORANTE, 2005).

Em relação à **progressão**, vejamos as seguintes mostras retiradas do jogo por meio de *screenshots* e do aplicativo *whatsapp*:

- A – (1) vou **facer** ks en la **namorada de ele** – 11/2012¹³;
(2) que **fazen** – 12/2012;
(3) e um **deles** – 02/2014;
- B – (4) mientras vou **cenar** – 11/2012;
(5) vou **jantar**, cuando regrese quiero una pt js o habra **mortes** – 12/2012;
- D – (6) **agora** si vamos **arreglar** – 11/2012;
(7) y **arruma** el drop – 12/2012;
- E – (8) no voy ser muy **apressado** – 12/2012.

¹³ Essa numeração refere-se ao mês e ano, respectivamente, em que a mostra foi coletada.



Como podemos observar, o informante começou em sua aquisição da língua adicional primeiramente incluindo palavras desta no seu vocabulário, algumas vezes de forma correta, segundo a língua padrão, como as palavras *namorada* (1), *mortes* (5), *agora* (6) e *apressado* (8). Dentro das mostras da pesquisa, a primeira vez que aparecem essas palavras já estão corretamente escritas e inseridas no contexto. Houve, assim, uma transferência positiva da forma da palavra, segundo Appel (*idem*).

Já as mostras B e D nos colocam diante de outro tipo de progressão, aquela em que a palavra usada não contém erros e substituiu corretamente a da LM, mas que necessitou muito tempo para ser substituída pela da LA. Vejamos: *cenar* (4) por *jantar* (5) e *arreglar* (6) por *arruma* (7).

Há também as palavras em que o informante escreveu incorretamente na LA, mas as corrigiu em diálogos posteriores. Notamos essa correção em *facer* (1) – *fazen* (2), em que, apesar de persistir um erro, a letra *n* em lugar de *m*, podemos perceber que Vento substituiu o *c*, originário do verbo *hacer* de sua LM, por *z* da língua adicional. Nesse caso, há possibilidades de duas estratégias no uso da primeira palavra *facer* (1): primeiro, Fernando pode ter lido no *chat* da *guild* a palavra *fazer* e entendeu da maneira que escreveu no exemplo, uma vez que a letra *z* e *c* (quando escrita diante de *e*) possuem o mesmo fonema /s/, em espanhol; ou ainda pode ter ouvido através do programa de áudio e ter ocorrido o mesmo processo da estratégia anterior.

No exemplo 1, o informante demonstra conhecimento do pronome pessoal da terceira pessoa do singular *ele* da língua adicional, no entanto não consegue fazer a contração da preposição *de* mais o pronome *ele*. Provavelmente, achou que deveria ser como em sua LM, em que não é possível essa contração. Já no terceiro exemplo, coletado um ano e três meses depois, já verificamos que ele faz corretamente a contração em questão – *deles* (3).



Além disso, percebemos ao longo das mostras evoluções do tipo *tiene – tenhe – tein – tem*, com êxito, pois conseguiu escrever corretamente na LA e do tipo *mejor – melior – melhor*, em que o erro persiste, mas conseguimos ver uma progressão aceitável.

Como podemos observar, os exemplos dos três parágrafos anteriores foram erros gramaticais, corrigidos a partir da observação e repetição. Essa informação nos foi passada pelo próprio informante durante a entrevista. Ele afirmou que foi corrigindo os erros na LA, observando e reproduzindo.

Em relação aos falsos cognatos, apresentaremos as mostras em que deixam clara a habilidade do informante em utilizar falsos amigos na LA.

- F – (9) vamos ver quien **pega** el agro – 11/2012;
- (10) tamos **brincando** – 11/2012;
- (11) mientras vou cenar una **salada** – 11/2012;
- (12) **Aceite** kkk – 01/2014;
- (13) E **engraçado** d+ no principio galera animada bora farmar cartinhas – 01/2014.

Em português, o verbo em espanhol *pegar* significa “bater” ou “colar”, ou seja, bem diferente do seu cognato português que significa “segurar”, “tomar”, “contrair”. Na mostra 9, verificamos que o informante utilizou corretamente a palavra na língua adicional, tanto no nível ortográfico, quanto no semântico e sintático. Podemos dizer, então que houve uma transferência positiva de significado, segundo Appel (1996, *apud* MORANTE, 2005).

O mesmo acontece com os demais exemplos *brincando* (10), *salada* (11), *Aceite* (12) e *engraçado* (13), todos falsos cognatos. Se tais palavras estivessem escritas em espanhol, elas significariam em português “pulando”, “salgada”, “por azeite” e “engraxado”, respectivamente. No entanto, o informante as escreveu em português corretamente.



Quanto à influência oral, notamos que muitas palavras escritas por Fernando possuem erros de nível ortográfico em decorrência dos diálogos entre os brasileiros que ele ouviu através do programa de áudio. Sabemos que em espanhol não há alguns fonemas presentes na língua portuguesa, como o que representa a letra *j*, /³/, por exemplo. À vista disso, constatamos algumas tentativas de escrever em português e que resultaram em novas palavras.

- G – (14) **beishos** – 11/2012;
- (15) pare de **fuchir** – 11/2012;
- (16) to de **olho** – 06/2014;

Nas mostras acima, constatamos que Vento ouviu a palavra “beijo” e tentou reproduzir na escrita, porém, ao não entender o fonema da letra *j*, /³/, ele substituiu por um fonema da língua portuguesa que mais se aproximava, o do dígrafo *ch*, /¹/ . O mesmo aconteceu no exemplo 16, o informante ouviu “olho” e não conseguiu reconhecer o fonema do dígrafo *lh*, / λ /, inexistente na sua LM, e tentou compensar acrescentando a letra *i*. Outros exemplos podem ser vistos nesse sentido, *melior* – *melhor*, *escolier*, *filiote*, ou seja, esse é um equívoco recorrente na aquisição do português pelo informante.

Além desses três principais tópicos, diversas características podem ser notadas nas mostras de expressão escrita de Vento, mas para não ficar muito extenso, resolvemos apenas chamar atenção para alguns que podem demonstrar as possibilidades de aquisição através da interação no *game*.

Vemos, por exemplo, que ele não utiliza a preposição *a* entre verbos que indicam futuro imediato (*voy a cantar*), obrigatória na língua espanhola e não utilizada em português dessa forma. Assim, ele usa *vou facer* (1), *vou jantar* (5), *vamos ver* (9), todos sem a preposição *a*.



Usa formas características da escrita de brasileiros em ambientes digitais como a risada *kkk* (12), em vez da usada em espanhol, *jajaja*. Usa o *ç* corretamente diversas vezes – *engraçado*, *caçador*, *formação*, *feitiço*, *almorço* – ainda que a cedilha esteja quase extinta na língua espanhola e a palavra não esteja totalmente correta em português. No caso de *almorço*, parece ter havido uma transferência da LM, já que em espanhol se escreve *almuerzo*, com *r*.

Apesar de se mostrar bem evidente a evolução significativa do informante no que diz respeito à aquisição da LA, alguns erros parecem fossilizados, como é o caso da palavra “tudo” que o informante nunca consegue acertar, talvez porque em espanhol, se diz *todo*, e normalmente Fernando a confunde com “todo (a), todos (as)” de português. Vejamos alguns exemplos:

- H – (17) son **tudos** iguales – 02/2014;
- (18) rolo por **tudos** – 06/2014;
- (19) alguiem ta on o **tudos** fican na tela de personagens – 12/2014;

Percebemos que ele tenta usar “tudo” de português, mas nunca encontra o caminho correto. Se transferisse da LM, nos casos acima (...) estariam corretos, pois dizemos *todos* tanto em português, quanto em espanhol. Não podemos então dizer que houve uma transferência positiva da forma da palavra, (APPEL, 1996, *apud* MORANTE, 2005), já que o participante não usa a palavra da LM corretamente, embora no contexto semântico e sintático adequados.

E por fim, nos impressiona a maneira como Vento emprega gírias, palavras e expressões populares, de uma maneira tão variada e muito bem empregada no seu uso, como constatamos nas mostras abaixo:

- I – (20) **cade** papai – 11/2012;
- (21) para mi difícil es llegar a numaren depois es **beleza** – 12/2012;
- (22) porque ahi seria **massa** mesmo – 12/2014;



(23) acho mejor que pegue el avenger **neh** – 12/2012;

(24) e f*** **viu** – 01/2014;

(25) **Eita** nao consigo ouvir o feitiço – 01/2015;

Esse é sem dúvidas um dos pontos mais positivos quando se adquire uma língua adicional através da interação. Algumas formas de uso, não se aprendem em escolas ou cursinhos de idiomas. Não defendemos aqui a linguagem popular em detrimento da padrão, mas reconhecemos que, atualmente, aquela se faz necessária em situações reais de comunicação.

Considerações finais

Para finalizar esse artigo, voltamos às nossas perguntas iniciais: até onde pode chegar o poder de criação de participantes de jogos digitais? E mais, pode um ambiente digital criado para fins de entretenimento, como é o caso dos jogos digitais, servir para aprendizagem de natureza mais didática, como a aquisição de uma língua adicional? Como podemos perceber nesse artigo, é possível um jogador ser tão criativo a ponto de transformar um jogo digital em um ambiente de aquisição de uma língua adicional.

A partir das mostras de língua escrita de Fernando Vento, sua história e a maneira como foi aprendendo a falar português, verificamos que ao longo de incansáveis dois anos, o jogador é capaz de se comunicar em português sem maiores problemas. Apesar de aqui só termos tratado da escrita, sabemos que o jogador também tem fluência oral na língua adicional, por presenciarmos várias interações orais entre ele e outros jogadores brasileiros através do programa de áudio *Team Speaker*, assim como mensagens de voz gravadas no *WhatsApp*.



Sendo assim, comprovamos que, desde que motivado e exposto a mostras do que quer aprender, a partir da interação social e capacidade de criação em um jogo digital, há a possibilidade de não só aprender uma língua adicional, como qualquer outra especificidade cujo processo de aprendizagem tenha alguma relação com o tema, características ou participantes do jogo.

Referências

- GEE, James Paul. **Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo**. Trad. J.M.Pomares. Málaga: Ediciones Aljibe, 2004.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KRASHEN, S. Krashen, S. **Second language acquisition and second language learning**. Oxford: Pergamon Press, 1981.
- MARCUSCHI, Luiz Antonio. Luiz Antonio Marcuschi. Em: XAVIER, A.C. e CORTEZ, S. **Conversas com lingüistas: virtudes e controvérsias da lingüística**. São Paulo: Parábola Editorial, 2007.
- MORANTE V., Roser. **El desarrollo del conocimiento léxico en segundas lenguas**. Madrid: Arco Libros, 2005.
- MORENO FERNÁNDEZ, Francisco. **Producción, expresión e interacción oral**. Madrid: Arco Libros, 2002.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- SANTOS, Acacia Lima. **Expressão oral em língua espanhola na Universidade Federal de Sergipe: um estudo sobre os fatores positivos, negativos e (des)motivacionais que implicam sua aprendizagem**. Dissertação de mestrado. São Cristóvão, 2012.
- SCHNEIDER. Henrique Nou. **Um ambiente ergonômico de ensino-aprendizagem informatizado**. Tese de Doutorado. UFSC, 2002.
- SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23ª. edição. São Paulo: Cortez, 2007.
- SILVEIRA, Maria Inez Matoso. **Línguas estrangeiras: uma visão histórica das abordagens, métodos e técnicas de ensino**. Maceió: Edições Catavento, 1999.
- VIGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7ª. ed. Trad. José Cipolla Neto [et al.] São Paulo: Martins Fontes, 20017.