



Estratégias de Aprendizagem Através de Jogos Eletrônicos: Experimentando e Formulando Hipóteses em Videogames

Ritaciro Cavalcante da Silva

Universidade Federal de Alagoas

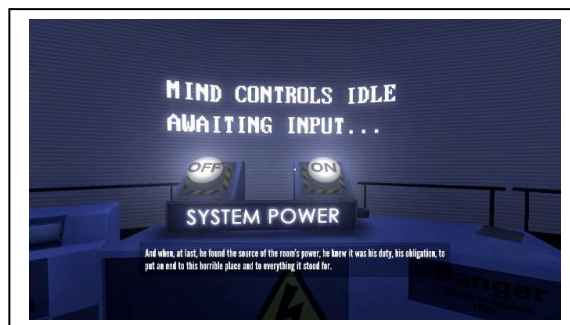


Figura 1: Escolhas em *The Stanley Parable* (Fonte: Pesquisa)

Resumo

Neste trabalho, interpreto, a partir de falas dos alunos-participantes, como acontece a experimentação dentro do videogame, como os alunos-participantes realizam esta experimentação, e quais são as implicações dela para a aprendizagem de língua inglesa. A metodologia usada foi a pesquisa narrativa, que valoriza a experiência pessoal dos participantes, que se refletem nas escolhas no jogo. Discuto também o papel do erro na aprendizagem do videogame e da língua inglesa.

Palavras-chave: games, educação, comunicação, narrativa

Contatos:
ritaciro.silva@fale.ufal.br

1. Sobre jogos e linguagem

1.1 Acepções de linguagem

Assim como os jogos, a linguagem é uma característica humana que esteve presente nos momentos primordiais da cultura humana, mas que apenas foi pensado como objeto de pesquisa científica no começo do século XX, a partir dos estudos de Ferdinand de Saussure [2006]. Uma das maiores contribuições de Saussure aos estudos da linguagem foi a compreensão da língua não como simples depósito de palavras e regras gramaticais ou instrumento de transmissão de ideias. Para Saussure, a língua é um sistema, com elementos, regras e relações próprias. Segundo ele, entender língua como

sistema seria o que finalmente daria à Linguística o status de ciência. Em determinados momentos de seu Curso, a imagem do jogo de xadrez é usada por ele para ilustrar algum aspecto de sua teoria.

A primeira comparação que Saussure faz ao jogo de xadrez diz respeito à estrutura interna de uma língua. Ele nos alerta que, em se tratando de língua, são os elementos internos que importam. Ou, nas palavras do mestre genebrino, a língua é “um sistema que conhece somente sua ordem própria” [Saussure 2006]. Para corroborar sua proposição, Saussure se volta ao xadrez: “Se eu substituir as peças de madeira por peças de marfim, a troca será indiferente ao sistema; mas se eu reduzir ou aumentar o número de peças, a mudança atingirá profundamente a “gramática” do jogo” [Saussure 2006].

Fazendo outra analogia com os jogos, a linguagem está menos relacionada ao xadrez e mais, como sugere Edwardes [2002], ao banco imobiliário (Monopoly), pois permite regras negociáveis entre os pares durante a partida, o que pode ser comparado ao contexto imediato da comunicação. Se houver divergências entre dois jogadores/falantes, ou o jogo/a comunicação é interrompido, ou negocia-se as regras para aquele momento em específico. A adição de novas regras e insumos não descaracteriza o jogo, assim como a mudança linguística não descaracteriza a língua. Há espaço até para transgressões ou “trapaças” na língua, que podemos comparar ao uso literário da linguagem.



1.2 Abordagens de aprendizagem de língua

Uma abordagem que é comumente associada aos videogames é o behaviorismo, que foi desenvolvido pelo psicólogo norte-americano B. F. Skinner, a abordagem postula que aprendemos através de estímulos, para os quais somos condicionados, positiva ou negativamente, e recompensados ou punidos, de acordo com o comportamento apresentado. Segundo Tews [2001], há nos videogames vários dos elementos presentes na teoria de Skinner, como reforços positivos (pontuação, powerups), reforços negativos (dificuldade, fracassos) e recompensas (passar de fase, terminar o jogo), além de momentos em que uma ação é repetida várias vezes. A autora até diz que os videogames são, provavelmente, a “caixa de Skinner suprema” [Tews 2001] De fato, um dos aforismos mais conhecidos no design de videogames, a “Lei de Bushnell”, descrita em Bogost [2011], diz que “todos os melhores jogos são fáceis de aprender e difíceis de dominar. Eles devem trazer recompensas tanto na primeira ficha quanto na centésima” [Bogost 2011]. Porém, Bogost argumenta que não é a repetição pura e simples que faz o videogame ser “fácil de aprender”. Por exemplo, para quem nunca jogou ou assistiu a uma partida de tênis de mesa, PONG não será nada fácil de se aprender, não importa quantas ações o jogador repita ou quantos reforços positivos existam. É na familiaridade com outros jogos de gêneros parecidos, Bogost defende, que os jogadores conseguem os recursos para “dominar” o jogo.

Apesar de reconhecer que há traços característicos da abordagem behaviorista na aprendizagem dos videogames, mesmo em uma forma primitiva de reforços, estímulos e recompensas, argumento que limitá-los a apenas a ela é detrimental ao entendimento da mídia, uma vez que entendo que a motivação para se jogar não vem principalmente de estímulos externos.

Portanto, apresento uma outra alternativa: a abordagem de aprendizagem situada (situated learning), proposta pelos pedagogos Jean Lave e Etienne Wenger e baseada nos trabalhos de autores como Lev Vygostky e John Dewey, defende que o conhecimento nunca é abstrato, apenas em forma de dados e ligações entre dados, mas está sempre relacionado a uma prática.

A aprendizagem acontece não pela assimilação de listas de conceitos e fatos, mas quando os entendemos como produto de uma atividade contextualizada no mundo real. Gee [2010] chama a fixação em conceitos descontextualizados no currículo escolar de “fetichismo do

conteúdo” (content fetish). Para exemplificá-lo, ele fornece um exemplo curioso: e se, no lugar de listas de fatos históricos, compostos químicos ou verbos irregulares, os estudantes tivessem que decorar os nomes e propriedades das cartas do jogo Yu-Gi-Oh!¹, além de suas regras, mas sem poder jogá-lo? Gee argumenta que é assim que muitos aprendizes se sentem quando estudam o “conteúdo”. Obviamente, seguir o caminho oposto e jogar as cartas na mesa, sem um mínimo de instruções, trará resultados igualmente desapontadores. O que deve ser feito, segundo Gee, é tratar as áreas do conhecimento como tratamos os jogos: como atividades realizadas no mundo, dotadas de um contexto que faz sentido aos aprendizes.

2. Metodologia

2.1 Pesquisa Narrativa (PN)

Trata-se de uma pesquisa qualitativa de abordagem narrativa fundamentada nas discussões teóricas de Clandinin & Connelly [2000]. A escolha da abordagem justifica-se devido ao fato de eu exergar a prática de jogar videogame como uma experiência da vida cotidiana que pode ser narrada.

De acordo com Clandinin & Connelly [2000], a pesquisa narrativa percebe seu espaço de realização em três dimensões: a temporal (temporality), a física (place) e a pessoal/social (the personal and the social), devendo considerar, portanto, as três partes do espaço na PN e, principalmente, a ligação entre elas, uma vez que elas são análogas às três noções presentes na teoria da experiência de Dewey: respectivamente, a continuidade, a situação e a interação. A experiência, então, seria um amálgama dos três, como presenciado por um indivíduo, ou mesmo, pelo pesquisador.

2.2 Local e participantes da pesquisa

A pesquisa foi realizada no Campus Maceió do Instituto Federal de Alagoas (IFAL), no período de março a agosto de 2014. Durante a adolescência estudei no Campus Maceió do IFAL, a mesma instituição que serviu como o espaço físico da pesquisa. Nela, completei o Ensino Médio e um curso técnico em nível médio de informática, com ênfase em análise de sistemas. Porém, sob orientação de professores de inglês da instituição, decidi que minha formação superior seria em letras, com habilitação em língua inglesa. Trabalhei como técnico de informática por quatro anos, antes de me estabelecer como professor. Lecionei em cursos livres e na rede estadual

¹ Jogo de cartas colecionáveis produzido pela desenvolvedora de jogos japonesa Konami.



de ensino antes de me estabelecer na rede federal. Em todo este percurso, os videogames estiveram presentes como um hobby e uma forma de ter contato com a língua inglesa. Sempre gostei de ler notícias e informações sobre videogames, mas havia tomado especial interesse pelos seus estudos acadêmicos quando li os trabalhos do teórico James Paul Gee e percebi que os videogames e as letras tinham um grande potencial de se entrecruzar. Decidi, assim, propor uma pesquisa envolvendo videogames e a aprendizagem de língua inglesa como requisito para me candidatar ao Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da UFAL. Portanto, enxergo três facetas de minha identidade que são pertinentes a este trabalho: o eu como professor, o eu como pesquisador e o eu como gamer.

A seguir, apresento os alunos-participantes da pesquisa, indicando a qual turma pertence, além de uma pequena descrição de como os observei durante o decorrer da pesquisa. Ela contou com a participação de onze estudantes, de duas turmas do IFAL, uma do 2º ano, que faz o curso técnico de química concomitantemente ao Ensino Médio e outra do 3º ano, que cursa informática na mesma modalidade. Escolhi trabalhar com duas turmas, em oposição a apenas uma, porque, além da maior quantidade de dados fornecidos, poderia observar como alunos-participantes de turmas diferentes reagiriam aos jogos escolhidos. As duas turmas me forneceram dados igualmente interessantes, que demonstraram visões significativas de aprendizagem da língua inglesa bastante interessantes. Apenas faço a divisão em duas turmas neste trabalho porque conduzi a pesquisa com eles separadamente, ou seja, os alunos de química nunca encontraram os de informática durante as entrevistas e as sessões.

Para fins de privacidade e ética, pedi aos alunos-participantes um pseudônimo pelo qual eles seriam identificados na pesquisa. Curiosamente, muitos dos pseudônimos dados são os mesmos que eles usam como apelidos (nicks) online, indicando talvez uma “segunda identidade” usada em ambientes como videogames online e salas de bate-papo.

Aluno	Turma	Videogame experimentado
KillWarrior10	2º ano – química	Tomb Raider
Dark Angels	2º ano – química	The Walking Dead
Kinayane	2º ano – química	The Stanley Parable (como espectadora)
Mew	2º ano – química	The Stanley Parable

Pinkybin	2º ano – química	The Stanley Parable
Mark Joe	2º ano – química	The Stanley Parable
Devilhunter	2º ano – química	The Stanley Parable (como espectadora)
Dedalice	3º ano - informática	The Walking Dead
Dasala	3º ano - informática	Prince of Persia: The Sands of Time

Tabela 1: Participantes da pesquisa

3. Resultados e Discussões

Para ilustrar meu ponto de vista, escolho uma captura de tela do jogo *The Stanley Parable* (fig. 1), retirado da sessão de jogos comunal. Ela simboliza o constante estado de tomada de decisões ao qual um jogador se sujeita quando se engaja com um jogo. O contexto da cena é o seguinte: em um ponto da narrativa do videogame, no qual Stanley, o avatar controlado pelo aluno Mark Joe, chega a uma sala de estética futurista, denominada Mind Control Facility (Sala de Controle da Mente). Stanley entra por uma passagem, e anda por um largo corredor até encontrar o painel mostrado na figura, o painel de energia do controle da mente. Por causa de seu caráter de exploração e ambiguidade, o enredo do jogo não esclarece se o painel realmente é uma máquina de controle mental, ou se é apenas uma ilusão criada pelo narrador onisciente. Cabe ao jogador fazer uma escolha: seguir com a história proposta pelo narrador e desligar a máquina, ou criar sua própria história, desafiando a do narrador, e ligando a máquina. Ambas as escolhas levam a finais diferentes: se Stanley desligar a máquina de controle da mente, o prédio no qual ele estava enclausurado abre uma porta e libera Stanley; se ele ligar a máquina, o narrador intervém na história e, efetivamente, a reescreve, dizendo que aquele botão ativava um sistema de autodestruição. Os dois finais da história são construídos porque ambos nascem das ações e decisões que o jogador faz durante sua interação com o videogame.

A escolha da imagem, apoiada no ponto da narrativa do jogo, deu-se porque a considero uma metáfora bastante interessante do ato de se fazer escolhas em um videogame. Se tomarmos o jogo como uma atividade intrinsecamente voluntária, como postulam vários autores [Huizinga 2007; McGonigal 2012], há pelo menos duas escolhas em cada jogo: continuar jogando ou parar de jogar.



Portanto, volto meu foco para as sessões de experimentação de jogos no qual *The Stanley Parable* foi o videogame selecionado pelos alunos. Por exemplo, a sessão comunal foi marcada pelos vários comentários, alguns deles jocosos, do resto dos alunos-participantes enquanto Mark Joe se embrenhava pelo cenário do jogo, tentando dominá-lo. No excerto abaixo, Mark Joe está controlando seu avatar até uma sala vazia:

DH: a sala do chefe, silêncio, silêncio

Mew: a sala do chefe, eu acho que tem zumbi, só eu que tô achando isso?

K: não, toda escura... aí já dá aquele (inaudível) coisa (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

É interessante ver como, durante a sessão, os colegas de Mark Joe o incentivavam. Em outro momento do jogo experimentado na sessão, Mark Joe faz Stanley, seu avatar dentro do videogame, operar um elevador, que o leva para um andar subterrâneo, que o leva para a Sala de Controle da Mente. Durante a descida, o narrador fala:

Descending deeper into the building, Stanley realized he felt a bit peculiar. It was a stirring of emotion in his chest, as though he felt more free to think for himself, to question the nature of his job. Why did he feel this now, when for years it had never occurred to him. This question would not be unanswered for long².

A reação dos alunos-participantes foi a seguinte:

K: olha, presta atenção

Mew: se questionar sobre a natureza de seu trabalho

K: ah, claro, porque ele tava trancado numa sala por muito tempo, ele não tinha se questionado porque ele não estava lá

[uma luz se acende em um corredor]

MJ: (surpreso) oh!

Mew: depois que aparecer zumbis e aliens, não fale outra coisa (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Percebo aqui, através das falas de Mew, uma maneira bastante jocosa de buscar hipóteses dentro do

ambiente do jogo. Nenhum dos alunos-participantes relataram conhecer *The Stanley Parable* antes. Então, durante a sessão de experimentação, eles começaram a especular sobre tudo que encontravam, desde o ambiente, até a forma de interação com os cenários. Ao dizer “não tem mira aqui”, Mark Joe estava tentando localizar a mira de uma potencial arma de fogo que não existia porque, como dito na seção anterior, *The Stanley Parable* não contém métodos violentos de interação com o mundo do jogo. Da mesma forma, no jogo não há, pelo menos de forma aparente, “zumbis, vampiros, alienígenas” ou qualquer forma de oponente para ser “morto” pelos jogadores. Porém, os alunos-participantes não deixaram de levantar hipóteses sobre o jogo à sua frente. *The Stanley Parable* recompensa a exploração de suas possibilidades, permitindo ao jogador diferentes caminhos, com diferentes resultados. Em uma escala menor, outros videogames estimulam e recompensam a curiosidade e a experimentação, uma vez que, ao contrário de jogos tradicionais, muitas vezes entramos no videogame sem saber como jogá-los, Tateando nosso caminho ou nos apoiando em conhecimento anterior, uma característica singular dos videogames. Como diz McGonigal:

Muitos, se não a maioria, dos jogos de computador e videogames hoje em dia são estruturados desta forma. Os jogadores começam cada jogo enfrentando o obstáculo de não saber o que fazer e não saber como jogar. Este tipo de jogar ambíguo é notadamente diferente do de jogos clássicos, anteriores à era digital. Tradicionalmente, precisávamos de instruções para poder jogar um jogo. Mas, agora, somos muitas vezes convidados a aprender durante a experiência [McGonigal 2012]

Vejo na fala de McGonigal um ponto que diferencia os videogames de outros jogos, como os de tabuleiro, por exemplo. Por causa de seu alto nível de dinamicidade e pelo sistema de feedback imediato, muitas vezes não é necessário o uso de instruções para se começar a jogar. De fato, o jogo ensina a se usar através da interface. Por exemplo, *Tomb Raider* usa ícones, destacando a tecla a ser usada para uma determinada situação através da instrução em tela “mash E to pull”. A prática de jogar videogame se torna, então, uma experiência que exige bastante dos sentidos, como bem salienta Leffa et al [2012], ao dizer que:

Para ler um livro ou ouvir uma música, usamos normalmente apenas um dos nossos sentidos, visão ou audição; para um filme, usamos os dois, mas, para um videogame, entramos com os olhos, ouvidos e gestos, tocando um painel ou mesmo movimentando o corpo

² Tradução minha: “Ao descer ainda mais pelo prédio, Stanley percebeu que se sentia um pouco estranho. Era uma mistura de emoções em seu peito, como se ele se sentisse mais livre para pensar por si mesmo, para questionar a natureza de seu trabalho. Por que ele se sentia desta forma agora, quando ele não pensava assim por anos. Esta pergunta logo teria uma resposta.”



na frente de uma câmera, acoplada ao sistema [Leffa et al 2012].

Outro recurso que ajuda na compreensão dos videogames é o tutorial. Ele está presente em vários jogos, seja de forma implícita ou explícita. Através dele, os jogadores podem internalizar as mecânicas do jogo, usando uma combinação de instruções em tela com dicas visuais. Por exemplo, pode aparecer uma instrução na tela dizendo “aperte o botão X para pular”, e o cenário do jogo mostrar um obstáculo que precisa ser pulado para se prosseguir. O tutorial de um videogame está presente, geralmente, nos primeiros momentos do jogo ou em uma área separada dela. Observe abaixo um excerto da sessão de experimentação do jogo Tomb Raider, por KillWarrior10. A fala foi gravada nos minutos iniciais da sessão de jogos. Percebi que KW10 sentia um pouco de dificuldades em atravessar o cenário do jogo e cumprir pequenos objetivos, como acender uma tocha para queimar uma passagem bloqueada. Enquanto ele jogava, passei a inquirir dele como ele se sentia:

RCS: Certo... dificuldades, até então?

KillWarrior10: Oi?

RCS: Dificuldades?

KW10: Bom, até agora não, porque é o início do jogo, normalmente o início não tem muitas dificuldades, é só, podemos dizer, um tutorial

RCS: Hum... certo (Sessão de Experimentação de Jogos 1)

Como ele já jogou outros jogos semelhantes, o início do jogo é fácil que outras partes, e reconhece que está aprendendo a lidar com o videogame. De fato, Tomb Raider, assim como vários outros jogos de seu tipo, transforma os primeiros momentos do jogo em um ambiente de aprendizagem formidável: O jogador aprende como atravessar o cenário, interagir com objetos, desviar de obstáculos e enfrentar inimigos. Gee [2007], fortunadamente ao analisar outro jogo da série Tomb Raider, desenvolve o conceito de Princípio da Amostra Concentrada (Concentrated Sample Principle), que postula:

O aprendiz vê, especialmente nos primeiros estágios, muito mais instâncias de signos e ações básicas do que em estágios posteriores. Estas ações e signos são concentrados nos primeiros estágios para que os aprendizes possam praticá-las frequentemente e aprendê-las bem. [Gee 2007]

O tutorial estabelece um local dentro do jogo para aclimatar os jogadores a ele. Nele, o jogador é

apresentado aos elementos essenciais e básicos do jogo, num ambiente com baixa probabilidade de falhas. O jogador-aprendiz pode fazer uso das ferramentas disponibilizadas e se situar e aprender o jogo de uma forma não-intrusiva. Gee [2007] faz, também, uma interessante comparação ao tutorial a uma sala de aula de língua estrangeira, na qual o aluno pratica, com maior frequência e intensidade, às unidades básicas da língua nas primeiras aulas antes de poder usá-las em situações reais.

Porém, a internalização de novos conceitos, tanto no aprendizado de videogames quanto no de língua estrangeira, não precisa estar limitado aos seus primeiros momentos. Pelo contrário, por mais que tenhamos aprendido, sempre há alguma coisa nova que podemos aprender, o que Gee [2007] chama de princípio de aprendizagem constante (ongoing learning principle), e defende que há um movimento cíclico na aprendizagem, da aquisição de habilidades à aplicação delas em novos problemas, que podem requerer novas habilidades:

A distinção entre aprendiz e mestre é vaga, uma vez que aprendizes, graças à operação do princípio de “regime de competência”, deve, a cada novo nível, desfazer sua maestria [do jogo] rotineirizada para se adaptar a condições novas ou modificadas. Há ciclos de nova aprendizagem, automatização, de desfazer a automatização e formar uma nova, reorganizada³. [Gee 2007]

Traço aqui um paralelo com a fala acima sobre “desfazer a maestria rotineirizada” com a aprendizagem de língua inglesa, uma vez que enxergo em Gee [2007] um reflexo de um processo de uma leitura cíclica, que integra habilidades e estratégias bottom-up (isto é, do jogo para o jogador) e top-down (do jogador para o jogo). Marzari et al [2013] identificam o tipo de leitura, denominada “leitura interativa”, como um processo contínuo de inferências e (re)construção de hipóteses. Se pensarmos na língua na mesma forma que pensamos em jogos, a língua estrangeira não seria muito diferente de um enigma, ou seja, algo que parece incompreensível à primeira vista, mas que, a cada interação, se torna mais claro. Para ilustrar, observe a fala do aluno KillWarrior10, feita após ele experimentar o jogo Tomb Raider:

³ No original: “The distinction between learner and master is vague, since learners, thanks to the operation of the “regime of competence” principle, must, at higher and higher levels, undo their routinized mastery to adapt to new or changed conditions. There are cycles of learning, automatization, undoing automatization, and new, reorganized automatization”



RCS: certo... e, diz uma coisa, isso é um pouquinho..., mas o que você aprendeu, a pesquisa é em inglês, né? O que você aprendeu, ou algum exemplo que você tinha aprendido com esse jogo, por exemplo, o Uncharted, por exemplo

KW10: ah, por exemplo, no Uncharted, é... muitas vezes, ele pede pra você fazer algum comando, alguma coisa, que no começo eu tava tendo dificuldade pra perceber quando eu errava alguma coisa, aí quando você começa a analisar e aí você começa a aprender, você tem que procurar, atrás de entender, entendeu, e aí, por exemplo, quando eu comecei a jogar, não sabia o que era “jump”, entendeu, aí com aquilo você começa, aí pesquisa no dicionário, e vai... assim você começa a entender... ah, não sou nenhum expert em inglês, mas consigo finalmente entender alguma coisa (Sessão de Experimentação de Jogos 1)

Interpreto, pelas falas de KillWarrior10, que para obter êxito no jogo, é necessário uma renovação constante do aprendizado, passando pelas tentativas e dificuldades no manejo (“no começo eu tava tendo dificuldade pra perceber quando eu errava alguma coisa”) até a resolução de um determinado problema e a dominação do ambiente do jogo (“quando você começa a analisar e aí você começa a aprender”), num ciclo de desafio e maestria que se retroalimentam com cada ação da pessoa que joga. Bons jogos conseguem manter o ciclo de dominação e maestria do ambiente do jogo, sem abalar a motivação do jogador, o que torna o videogame um ambiente de aprendizado eficiente, no qual a motivação para aprender a habilidade necessária ao bom desempenho no jogo está interligada à aprendizagem do jogo em si, alimentando e reforçando uma a outra. Quanto à aprendizagem da língua inglesa, pode-se pensar que o insumo citado na fala de KillWarrior10 é muito pouco, resumindo-se apenas à palavra “jump”, mas concordo com Storto [2013] quando ele argumenta que mesmo a pequena aquisição de uma palavra é uma parte importante da aprendizagem, uma vez que a palavra se torna indissociável ao contexto do videogame, que o jogador precisa absorver para obter êxito no jogo:

[...] estes objetos e ações adquirem um sentido real para o jogador na medida em que são úteis na realização das tarefas as quais ele se propôs realizar. Esta é uma situação paradigmática de como a aprendizagem se realiza efetivamente através de práticas significativas e de como os sentidos partem de experiências corporificadas. Dificilmente um jogador

de Minecraft⁴ se esquecerá do nome em Inglês para a picareta (pickaxe) mais adequada para partir um bloco de granito e mesmo que isto aconteça, os outros objetos e ações utilizados na tarefa, bem como o contexto, acabarão por ajudá-lo a recuperar o nome temporariamente esquecido [Storto 2013]

Voltando à fala de KillWarrior10, sua afirmação de que “ah, não sou nenhum expert em inglês, mas consigo finalmente entender alguma coisa” mostra que a inserção da palavra no contexto do videogame, somado à motivação e à busca pela compreensão do jogo, demonstra a pequena vitória dele.

É importante destacar que um bom jogo lhe dá, paulatinamente, as peças para a construção de sua leitura, mas não todas de uma vez. Por causa da ergodicidade, proposta por Aarseth [1997], ou seja, do esforço que o jogador precisa dispendir para concretizar o ato de jogar videogame, há lacunas que precisam ser preenchidas pelos atos do jogador, algo compreensível quando pensamos que, se pensarmos no videogame como um enigma, é responsabilidade do jogador encontrar a solução.

Alguns elementos são propositadamente destacados na tela (que porta abrir, que caixa quebrar, que local queimar), enquanto outros fornecem apenas dicas de como proceder. O nível de ajuda oferecido pelo videogame varia de jogo a jogo. Considero outro videogame analisado, The Stanley Parable, contrário ao de Tomb Raider, uma vez que não é dado nenhum tipo de instrução explícita pela interface do videogame. Por causa de seu propósito, exponenciar a exploração e a descoberta, ele deixa a cargo do jogador toda a responsabilidade pela descoberta, uma vez que é exatamente uma das premissas do jogo: causar dúvidas e questionamentos no jogador, mas de uma forma que seja agradável, divertida e instigante, nunca frustrante ao ponto de o jogador desistir e continuar jogando.

O estado do jogo como um enigma a ser desvendado até as dicas que ele dá para a solução dos enigmas, influenciam o processo de leitura de um videogame, em um ciclo constante da estratégia à prática. Como diz Salen [2007]:

Gamers são nada se não reflexivos na ação e [...] operam como pesquisadores no contexto da prática. Nenhuma jogada é feita sem uma consideração do que ela significa – tanto como habilidade para realizar

⁴ Nas palavras de Storto: “video game cujo principal objetivo é a construção colaborativa de edificações – pontes, castelos, casas, etc. – em um mundo virtual”.



novas jogadas como para o estado atual do jogo. Desta forma, a experimentação constante das teorias levantadas durante o jogo define o modus operandi dos gamers⁵ [Salen 2007].

Possivelmente, “reflexão na ação” é o que melhor descreve o processo de leitura num videogame. O vai-e-vem de experimentação e modificação que acontece no jogo se realiza a todo o momento nos videogames, às vezes em fração de segundos, dependendo do gênero.

Voltando o foco à aprendizagem de língua inglesa, vejo aqui que Kinayane faz um interessante percurso pela sua própria aprendizagem, especialmente no que tange ao feedback que o videogame permite. Kinayane não entrou em detalhes de como ela treina sua pronúncia com a ajuda dos videogames, mas pela sua fala ela parece usar os enunciados falados que são emitidos pelo software, como falas de personagens, e pratica sua própria pronúncia, ajudada pelo seu namorado, que a corrige. Dependendo de como o texto transcorre no videogame, é possível repeti-lo para uma prática aprimorada, o que é que Kinayane parece fazer:

DH: Quando você vê aquele jogo, você fica jogando direto, direto, direto, (risos)

DH: Você fica (inaudível) mesmo

RCS: Certo.

DH: (inaudível) as palavras que você vê ali, principalmente quando o personagem pronuncia assim.

PB: é

RCS: Pronúncia, é, vocês pegam, assim, pronúncia?

DH: No videogame eu pego muita pronúncia. Primeiramente, eu erro muito.

K: A gente erra bastante, mas depois a gente consegue.

DH: Aí depois, com o tempo

RCS: A gente erra, como? Como assim, Kinayane, a gente erra?

K: Primeiro, você, eu, às vezes vai pronunciar, eu vou pronunciar algumas coisas, pronuncia errado. Aí, no meu caso, meu namorado sempre me corrige.[...] Se for no meu inglês, eu tô aprendendo ainda (risos) mas depois de alguns dias eu começo a acertar. (Entrevista Inicial com turma de Química)

Outro aspecto de aprendizagem que parece transparecer nas falas de Kinayane acima é a forma como ela lida com os erros. Apesar dos comentários leigos sobre “pronúncia certa e pronúncia errada”, Kinayane parece reconhecer que, no começo da aprendizagem de alguma habilidade, ela vai cometer enganos. Kinayane se enxerga como aprendiz e compreende que a aprendizagem não é imediata.

Os videogames parecem servir, então, como um lugar onde errar não é apenas permitido, mas necessário para a obtenção do êxito. A fala do participante Dasala durante sua sessão de experimentação de jogos, no momento em que estava controlando seu avatar dentro do jogo, o protagonista de *The Prince of Persia: The Sands of Time*, evidencia que seu engano é uma parte do cumprimento de seus objetivos e, por consequência, da aprendizagem do jogo:

DS: não é pra cá? Ah, não, é, pra cá... agora sim... demorei dez anos...

[O avatar de Dasala pula para fora do prédio, morrendo instantaneamente]

DS: não, ah meu deus, eu tô tapado demais! Eu pensei que era pra outro canto, mas foi pra onde eu morri (risos)

DS: sou meio tapado assim, mas depois eu pego a prática, e tudo é prática, você erra demais, erra, erra, mas uma vez você tem que acertar... (Sessão de Experimentação de Jogos 8)

A fala de Dasala, mais do que qualquer outra, mostra, para mim, o quanto ele se vê capaz, uma vez que, naquele momento, ele não estava conseguindo cumprir seu objetivo a curto prazo (escalar as colunas para chegar ao alto do prédio), mas tinha a consciência de que, cedo ou tarde, conseguiria cumpri-lo, uma vez que ele faz parte do objetivo final, o de completar o jogo.

Dark Angels, ao comentar sobre o papel do erro no videogame e na sala de aula, diz:

RCS: Mas o legal é isso, você falha, falha, falha, mas uma hora você consegue? Compare isso com o contexto de escola de vocês. Se você falha alguma questão, como vocês se sentem em relação ao game?

PB: decepcionado

RCS: decepcionado?

PB: sim, meio triste, mas aí eu tento de novo

DH: muitas vezes se a questão for fácil e você sabia, naquele momento você não conseguiu entender a questão e errou, aí você fica com mais raiva ainda, raiva profunda, eu mesmo tenho

⁵ No original: “Gamers are nothing if not reflective in action and [...] operate as researchers in the practice context. No move is made without consideration of what the move means – both to an ability to make future moves and to the current state of the game. As a result, constant experimentation with the theories one builds through play defines the modus operandi of gamers.”



[...]

RCS: mas a ponto de você largar o jogo?

PB: nem que eu vá jogar depois, mas na hora eu desligo o videogame, respiro fundo e volto

RCS: respira fundo e volta.. o ponto que eu tô querendo chegar, acho que tô rodando demais, é a questão da falha no game, a falha no contexto escolar, é muita decepção, nota, não sei o quê, no jogo não, não é o fim do mundo, quando você falha dentro do jogo

DA: porque no colégio você tem a cobrança de passar logo, no jogo você pode voltar, fazer de novo quantas vezes forem necessárias, mas no colégio, por exemplo, você tem quatro chances, dessas quatro chances se você não passar tem a recuperação, se tiver recuperação e não conseguir passar tem outra, mas alguma hora vai chegar que não vai ter outra chance no colégio, e no jogo não é assim, você tem infinitas chances

RCS: infinitas chances... (Entrevista Final com turma de Química)

A comparação que Dark Angels faz das demandas necessárias para a prática de jogar videogame e as demandas do ambiente escolar é deveras interessante, uma vez que enxergo o contexto de um videogame como bastante diferente do de uma sala de aula. Nela, se não houver o devido cuidado por parte do professor, erros podem ser exacerbados, a ponto de poder constranger o aprendiz e isolá-lo do ambiente. Cometer erros nos jogos, por outro lado, é um ato corriqueiro, até mesmo esperado. Por se tratar de um ambiente simulado, nos videogames os erros podem ser facilmente corrigidos. Enxergo aqui a conclusão a qual Vidal [2011] chegou em sua tese quando diz que:

O ambiente de baixo risco dos games (por exemplo: eles não são punidos com notas baixas) instiga o gamer a assumir riscos; a entender que as respostas erradas fazem parte do processo de obter as respostas certas [Vidal 2011].

Pelo que interpreto de sua fala, Dark Angels parece enxergar os videogames como o ambiente de baixo risco proposto por Vidal, sem as punições da escola. Em sua entrevista, Dark Angels provavelmente estava se referindo a atividades avaliativas, como provas (“você tem quatro chances, dessas quatro chances se você não passar tem a recuperação”), mas talvez a atividade escolar que mais se aproxima da prática de jogar videogame sejam exercícios de fixação ou atividades em sala, que também são espaços com risco reduzido e livres à experimentação.

Relaciono as falas de Dark Angels e Kinayane nos excertos interpretados com o que McGonigal [2012]

chama de fun failure (“fracasso divertido”), a propriedade da prática de jogar videogames que causa o efeito, à primeira vista paradoxal, do aumento do envolvimento do jogador com sua prática, apesar dos repetidos fracassos. Como diz a autora:

O fracasso divertido é uma forma de prolongar a experiência de um jogo e esticar o processo de aprendizagem. Enquanto podemos apreciar nossas próprias falhas, podemos passar mais tempo imerso em um estado de otimismo urgente, o momento de esperança que vem um pouco antes da concretização do sucesso, quando nos sentimos inspirados a nos esforçar e fazer nosso melhor⁶ [McGonigal 2012].

Em outras palavras, para o entusiasta de videogames, obter êxito em uma tarefa é algo tangível, uma vez que o ambiente, graças ao seu sistema de feedback imediato, cria um “círculo virtuoso” de repetição de ações e motivação intrínseca. Quanto mais se joga, mais o jogador se envolve com o videogame, que o faz jogar mais. Destaco a expressão “otimismo urgente”, pois acredito que ela encapsula a sensação de sucesso iminente que os jogos fornecem. Para os jogadores, a vitória está sempre ao alcance, apesar de todos os percalços.

Fazendo uma referência aos modos de jogo descritos por Caillois [1990] comparo o fun failure com o âgon, ou seja, com o espírito de competição que acomete a jogadora. Em se tratando dos videogames, no entanto, a competição não precisa acontecer exclusivamente entre duas pessoas, mas também pode ocorrer entre uma pessoa e o próprio jogo. Como podemos verificar na fala de Dedalice e Dasala, alunos-participantes da turma de informática,

RCS: certo... acho que foi a mesma coisa com você, Dasala, a maior parte do seu tempo foi a aclimatação com os controles, né.. eu ouvi, não sei se vocês concordam com isso, eu vi na outra turma a questão da paciência, da perseverança, da insistência, vocês têm alguma história sobre paciência ou falta de paciência (risos)?

D: até no jogo que eu joguei, quando a gente fica tentando (inaudível) no jogo, a gente quer zerar, terminar o jogo todo, e o jogo é interessante, a gente tem mais paciência, persevera mais, aí tem jogos que às vezes, parece que sua paciência nem merece para

⁶ No original: “Fun failure is a way to prolong the game experience and stretch out the learning process. Meanwhile, when we can enjoy our own failure, we can spend more time suspended in a state of urgent optimism—the moment of hope just before our success is real, when we feel inspired to try our hardest and do our best.”



aquele jogo, aí você acaba desistindo, mas a maioria dos jogos, a gente, eu acho que todo mundo quer terminar o jogo

DS: e o jogo se torna um exemplo de paciência porque tudo da vida vai cobrar da gente, e se a gente não ter paciência, ter calma, tudo vai acabar caindo, e o jogo nos ensina isso, a ter calma, que aos pouquinhos a gente vai conseguir no final, a gente tem que tentar, com os erros, aprendendo, pra no final a gente conseguir (Entrevista Final com turma de Informática)

Percebo aqui o fun failure [McGonigal 2012] especialmente nas frases em negrito (“a gente quer zerar, terminar o jogo todo”, “aos pouquinhos a gente vai conseguir no final”). Na fala de Dedalice, vejo como ela se sente determinada a vencer, ou “zerar” o jogo, e na fala de Dasala, enxergo o otimismo urgente de alcançar o objetivo “aos pouquinhos”. De fato, ao ler as falas dos alunos-participantes, percebo a repetição de certas palavras, como “paciência”, “persistência”, “persevera”, entre outras de sentido similar, o que parece reforçar uma ideia de que, para obter êxito em um jogo, é necessário que haja um esforço cognitivo considerável por parte do jogador.

Para exemplificar esta visão da paciência por parte dos alunos-participantes, destaco uma fala que ocorreu durante a sessão de jogos comunal, onde os alunos da turma de química assistiam um de seus colegas jogar The Stanley Parable. Para prosseguir em um certo momento do jogo, era necessário descer um elevador. Mark Joe, o aluno que controlava o avatar naquele momento, passou alguns minutos explorando o cenário, procurando por algo que o levasse ao próximo estágio do videogame. Quando ele finalmente consegue achar o botão para descer ao elevador, seus colegas o aplaudem. Veja a reação deles no excerto abaixo:

[MJ ativa o botão]

Todos:(gritos de alegria, palmas)

K: é isso aí!

MJ: estamos descendo, alguma coisa a gente vai encontrar

Mew: depois que achar vampiros, zumbis e alienígenas e vacas voadoras não tem

PB: três anos depois...

MJ: (ri alto)

K: porque videogame é... paciência, paciência e paciência (outros alunos-participantes recitam também) (Sessão de Experimentação de Jogos Comunal)

Na entrevista em grupo com a turma, enquanto eu questionava sobre o episódio acima, as alunas Devilhunter e Pinkybin me revelaram:

RCS: certo... continuando um pouquinho paciência, você tenta, tenta, tenta, mas

DH: acho que muita gente desliga e tenta fazer amanhã, hoje não dá certo, não consigo passar, e no outro dia acaba, eu sabendo, vendo uma coisa que não tinha notado, algum detalhe, alguma placa que tem no jogo, muitas vezes você nem presta atenção, aí você vê que a placa tava indicando alguma coisa, algum lugar, e aí você vai

RCS: vocês já tiveram essa sensação, não com jogos, mas com assunto mesmo de escola?

PB: uma vez eu tava com dor de cabeça, não tava com vontade de estudar, não conseguia, aí no outro dia acordei mais cedo, fui estudar e achei mais fácil o assunto

RCS: mas isso se deve ao que? A persistência

PB: é porque quando se tá mais descansada alguma coisa assim, quando você fica persistindo numa coisa várias vezes, você acaba perdendo a paciência, aí quando você tá mais calmo, tá mais descansado, tenta de novo, aí fica mais fácil (Entrevista Final com turma de Química)

Os enunciados que destaco (“quando você fica persistindo várias vezes”), combinada com outras que são analisadas na subseção (“videogame é paciência, paciência, paciência”, “você pode voltar, fazer de novo quantas vezes foi necessárias”), parecem fazer surgir uma crença de que a prática de jogar videogame exige paciência, e pouco mais. Elas parecem mostrar uma certa crença em uma abordagem estritamente behaviorista de aprendizagem: repita uma ação por um número determinado de vezes e você será recompensado. Porém, como a fala de Pinkybin (“quando você fica persistindo numa coisa várias vezes, você acaba perdendo a paciência”) me lembrou, o esforço repetitivo não pode ser a atividade-fim da aprendizagem. Da mesma forma que acontece nos jogos, ou mesmo em qualquer habilidade aprendida, um esforço repetido, sem contexto, motivo ou objetivo claros, pode levar à frustração, em consequência, à desistência de aprender. Pior, pode levar o aprendiz a acreditar que não é capaz de aprender de forma alguma, já que sua opinião está marcada pelas experiências que teve.

A repetição faz parte da aprendizagem, mas é na percepção do que é diferente (“vendo uma coisa que não tinha notado, algum detalhe, alguma placa que tem no jogo”) que acontece o desenvolvimento. Observe o trecho abaixo, da aluna Dedalice:

D: acho que esse negócio mais direto até dificulta, por exemplo, quando eu estudava inglês mais



direto, o professor chegava lá com os verbos, virava até uma decoreba, aí não conseguia captar os verbos, o inglês você não entendia muito bem, você acabava esquecendo as palavras, mas quando você tá ali, direto, naquele cotidiano, tendo contato, pelo jogo, pela alguma coisa de que significa essa palavra, a palavra já fica na sua memória, você aprende melhor, e depois aí quando você vai, a aula já seria pra clarear as ideias, do que você já viu, seria como o PedrexKiller tava falando, quando você tá jogando, seria uma base pra quando estiver mesmo no curso clarear mais as ideias, seria mais fácil pra você aprender... só aquela coisa direta, direta, direta, sem uma prática (Entrevista Final de Informática)

Enxergo na fala de Dedalice (“quando você tá ali, direto, naquele cotidiano, tendo contato, pelo jogo, pela alguma coisa de que significa essa palavra, a palavra já fica na sua memória”), como na pequena aquisição de KillWarrior10 da palavra “jump”, o que Storto [2013] fala sobre a importância da materialidade linguística num contexto que faz sentido ao jogador/aprendiz.

4. Conclusão

Ao mesmo tempo em que um jogador age no mundo do videogame, ele precisa coletar informações que o jogo dá, seja linguísticas ou visuais, e agir sobre ele baseado em decisões tomadas. Portanto, entendo que o papel da repetição, tanto na prática de jogar videogames quanto na aprendizagem de língua inglesa, não deve ser vista como um fim em si mesma, mas como uma pequena parte do processo, combinado às formulações e experimentações que realizamos quando jogamos.

Referências

- AARSETH, E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, EUA: Johns Hopkins University Press, 1997.
- BOGOST, I. *How to do Things With Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.
- CAILLOIS, R. *Os Jogos e os Homens: A Máscara e a Vertigem*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia Ltda., [1958]1990.
- CLANDININ, J. & CONNELLY, M. *Narrative Inquiry: Experience and Story in Qualitative Research*. San Francisco: Jossey-Bass, 2000.
- EDWARDES, M. *Playing Other Games With Language*. Martin Edwardes, June through August 2002. Disponível em: http://martinedwardes.webplus.net/dox/playing_language_games.pdf. Acesso em 30 jan 2015.

GEE, J. P. *Science, Literacy, and Video Games: Situated Learning. Science Education as a Pathway to Teaching Language Literacy*, 2010, pp.1-13. http://edweb.sdsu.edu/i2techscie/pdf_3/GeeSituating_Science.rev.pdf. Acesso em 30 jan 2015.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, [1938]2007.

LEFFA, V. et al. *Quando jogar é aprender: o videogame na sala de aula*. In: Rev. Est. Ling., Belo Horizonte, v. 20, n. 1, p. 209-230, jan./jun. 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/relin/article/view/2579/2531>. Acesso em 30 nov 2014.

MARZARI, G. et al. Ensino de Leitura em Inglês como Língua Estrangeira: Algumas Reflexões. E-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU. Nilópolis, v.4, Número 2, Especial, pp. 188-203, 2013. Disponível em: http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/view/838/pdf_382. Acesso em 11 jan 2015.

MCGONIGAL, J. *Reality is Broken: Why Video Games Make Us Better and How They can Change the World*. London: Vintage Books, 2012.

SALEN, K. Gaming Literacies: A Game Design Study in Action. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, Vol. 3, nº 16, pp. 301-322, 2007.

SAUSSURE, F. *Curso de Linguística Geral*. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes, Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, [1913] 2006.

STORTO, A. “Mas Eu Não Aprendi Inglês Assim!” (Des)venturas de um Gamer em Língua Estrangeira. *Revista Soletras*, nº 26, UERJ, 2013, pp. 138-151.

TEWS, R. Overview of the Psychological Theories Related to Gameplay. In: WOLF, Mark (ed.) *The Medium of the Video Game* (pp. 173-181) Austin, EUA: University of Texas Press, 2001.

VIDAL, C. *Multimodalidade e Traduções Funcionais para Investigar a Aquisição de Segunda Língua em Gamers*. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2011.