



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO (CEDUC)
CURSO DE LETRAS - INGLÊS**

GENARO DORNELAS BELMONT NERI FILHO

A AQUISIÇÃO DA SEGUNDA LÍNGUA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

CAMPINA GRANDE

2018

GENARO DORNELAS BELMONT NERI FILHO

A AQUISIÇÃO DA SEGUNDA LÍNGUA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Letras - Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado em Letras - Inglês.
Área de concentração: Linguística Aplicada.

Orientadora: Prof. Me. Catarina de Senna de Almeida Borba.

CAMPINA GRANDE

2018

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

N445a Neri Filho, Genaro Domelas Belmont.

A aquisição da segunda língua através dos jogos eletrônicos [manuscrito] / Genaro Domelas Belmont Neri Filho. - 2018.

24 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.

"Orientação : Profa. Ma. Catarina de Senna de Almeida Borba, Departamento de Letras e Artes - CEDUC."

1. Linguagem. 2. Segunda língua. 3. Jogo eletrônico. I.

Título

21. ed. CDD 410

GENARO DORNELAS BELMONT NERI FILHO

A AQUISIÇÃO DA SEGUNDA LÍNGUA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Artigo, apresentada (o) ao Programa de Graduação em Letras - Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras - Inglês.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Aprovada em: 26/11/2018.

BANCA EXAMINADORA

Catarina de S. de A. Borba

Prof. Me. Catarina de Senna de Almeida Borba (Orientadora)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Tiago Rodrigo de Almeida Cunha

Prof. Me. Tiago Rodrigo de Almeida Cunha

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Lissandro Jonas Tavares de Farias 7,5

Prof. Lissandro Jonas Tavares de Farias

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

| | | |
|-------|---|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 07 |
| 2 | DESENVOLVIMENTO..... | 09 |
| 2.1 | A história dos jogos eletrônicos..... | 09 |
| 2.2 | Jogos comerciais e educativos..... | 11 |
| 2.2.2 | Os perigos dos jogos eletrônicos..... | 12 |
| 2.3 | O potencial dos jogos eletrônicos para o aprendizado e ensino de línguas..... | 13 |
| 2.3.1 | Resident Evil..... | 14 |
| 2.3.2 | Silent Hill..... | 18 |
| 2.4 | Teorias e práticas relacionadas a aquisição da segunda língua | 20 |
| 2.4.1 | Behaviorismo..... | 20 |
| 2.4.2 | Filtro Afetivo..... | 21 |
| 2.4.3 | Gamificação..... | 23 |
| 3 | CONCLUSÃO..... | 23 |
| 4 | REFERÊNCIAS | 25 |

A AQUISIÇÃO DA LINGUA INGLESA ATRAVÉS DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Genaro Dornelas Belmont Neri Filho

RESUMO

O presente trabalho discute e compara teorias da aquisição da linguagem como o Behaviorismo de Skinner (1953), Hipótese do filtro afetivo de Krashen (1982) e o processo de Gamificação desenvolvidos por Jane McGonigal (2010) junto a jogos eletrônicos de natureza comercial do subgênero *Survival Horror* e *Psychological Horror* como exemplo de jogo para aprendizes de faixa etária adulta na qual por meio disto, este trabalho visa analisar, aferir e confirmar por meio de uma pesquisa qualitativa bibliográfica, a possibilidade que tais jogos podem ser utilizados para aquisição da segunda língua.

Palavras-Chave: Aquisição da segunda língua. Filtro afetivo. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This present work discusses and compares theories of language acquisition such as Skinner's Behaviorism (1953), The Krashen's hypothesis of the affective filter (1982) and the process of Gamification developed by Jane McGonigal (2010) along with commercial electronic games of the subgenre Survival Horror and Psychological Horror as an example of a game for apprentices of adult age, in which, this work aims to analyze, determine and confirm, through a qualitative biographical research, the possibility of such said games being able to be used in the classroom.

Keywords: Second language acquisition. Affective filter. Electronic games.

1 INTRODUÇÃO

Desde a minha tenra infância, frequentava vários lugares conhecidos por locar um certo período de tempo de jogatina, nos quais durante ao longo de várias etapas da minha vida alimentaram a volição de compreender o que se passava durante a narrativa das estórias que me eram apresentadas. Nesse interim de desejo por conhecer mais das aventuras e fábulas digitais perante um monitor, eu percebi que poderia aprender a língua apresentada durante as falas dos personagens ou palavras que surgiam diante da tela. Ao longo da minha vida, encontrei várias pessoas que da mesma forma que este que vos discorre, conseguiram adquirir determinado grau de proficiência na língua inglesa, mas sempre que questionados como se deu a absorção do idioma eles nunca conseguiam responder, porque não estavam conscientes de como se deu a aquisição da língua durante a exposição a ela, devido a isto, curiosamente desenvolvi o interesse de entender melhor o porquê de simples horas de distração se tornavam momentos de aquisição subconsciente de um novo idioma.

Posto isto, viso por meio do uso destas teorias de aquisição, elucidar esta ocorrência singular da minha vida em adquirir uma segunda língua por meio de jogos eletrônicos, que de tal modo, motivaram o início deste estudo.

Ao longo da história humana muitas tendências e tecnologias foram mudando de forma e acoplando novas funções e utilidades, tendo como exemplo, os transportes que foram desenvolvidos com o intuito de servirem como meios de locomoção, mas no enquadramento contemporâneo, recebem novas atualizações de componentes lógicos e físicos por suas criadoras, servindo no contexto social também para mostrar *status* para este que compra o produto, assim, a fabricação acaba por se apresentar com tais funções adicionais como: ligar para outras pessoas, utilizar a internet, etc. (Considerando como por exemplo, o caso de um Carro) O mesmo fenômeno pode ser entendido sobre a contextura dos jogos eletrônicos, que se iniciaram com simples jogos digitais no ATARI, um aparelho de entretenimento interativo que se popularizou pelo mundo todo rapidamente, assim como as imitações de outras empresas ao criarem seus próprios jogos digitais; a tendência foi fortalecendo-se cada vez mais até ser atribuído e descoberto em relação a ela novas funcionalidades e propósitos.

Embora os jogos eletrônicos tenham surgido com o propósito de ser uma forma de entretenimento, ao longo do tempo, seus usos foram sendo ampliados para outros propósitos, como por exemplo, ser usado como meio de comunicação durante a jogatina, e entre outras funcionalidades extras, no qual, através desta forma de ocorrência de novas tendências, as empresas “copiam ou se inspiram” nos seus competidores, de modo que essa prática é tornada

natural devido a disputa pelo monopólio do produto em questão. Um dos novos propósitos que proponho é o uso de jogos para ser usado para absorção de um conhecimento adquirido, não necessariamente requerendo que sejam jogos com a função pedagógica, mas com elementos que possam proporcionar o indivíduo jogador uma aquisição da língua de forma que este esteja em um ambiente de baixa afetividade e absorver gradualmente tal conhecimento linguístico provido pelo jogo ao seu próprio ritmo, abarcando quaisquer línguas que o jogo compreenda dentro de sua execução.

Desta forma, esse trabalho objetiva elucidar como se dá a situação do uso de jogos eletrônicos possibilitar aquisição de uma segunda língua. Tal pesquisa foi feita através da análise de teorias de aquisição que visam corroborar que há a ocorrência da aquisição de uma segunda língua utilizando jogos que não necessariamente foram desenvolvidos visando educar o jogador, mas que devido a influência mercadológica do produto, visam prover uma experiência acessível a estes que nunca tiveram contato com uma segunda língua antes, na qual, deseja-se que tal compreensão possa possibilitar para professores de línguas como também aprendizes, considerarem a utilização de jogos eletrônicos como mais uma opção entre outras na aquisição de uma segunda língua. Essa análise ocorreu visando como objeto da pesquisa qualitativa bibliográfica, os jogos comerciais elencados posteriormente.

Como material escolhido para comparar com as teorias da aquisição da língua inglesa, utilizei os jogos eletrônicos *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999) do gênero *Survival horror* (horror de sobrevivência) e *Psychological Horror*. Para exemplificar a comparação existente deste tipo de jogo com as teorias apresentadas a frente, que conseqüentemente, por ser um subgênero de jogo para um público maduro (maiores de idade), este trabalho se reduzirá a que somente seja utilizado jogos de tal subgênero a aprendizes da faixa etária dos dezoito anos para cima. Do mesmo modo, foi escolhido esse subgênero, devido a estes possuem características que de acordo com teorias que serão apresentadas posteriormente, se encaixam no quesito de jogo com individualidades para a aquisição de uma língua em um ambiente de menor filtro de afetividade que jogos de outros gêneros ou subgêneros, mesmo devido ao nervosismo e medo que possa ocorrer dentro do jogo, o que joga, encara tais momentos como desafio, onde, os jogos desta forma, apesar que não tenham a intenção de possibilitar uma aquisição da língua ao serem jogados, acabam causando esse efeito.

Por meio deste trabalho utilizei as teorias de Behaviorismo à luz de Skinner (1953) no qual o a importância teoria Estímulo-Resposta em que faz uso da ideia de reforços positivos que incentivam o indivíduo buscar repetir o processo que causou tal estímulo ou reforços negativos para evitar tal estímulo, assim, gerando um hábito; A teoria da aquisição da

segunda língua de Stephen Krashen (1987) que engloba e adiciona a teoria anterior, focando principalmente na hipótese do filtro de afetividade, que consiste em que o *Input* (ou insumo) da língua a ser adquirida, passa por um “filtro” de sentimentos que pode facilitar ou dificultar ou facilitar processo de aquisição da segunda língua para o aprendiz. Além de teorias, foram comparados os jogos educativos com os comerciais como forma de comprovar que jogos comerciais acabam por ser popular que os educativos. Da mesma forma, elenquei os prós e contras desta prática de jogatina para apontar que jogos eletrônicos tem potencial tanto para um bom condicionamento como adquirir uma segunda língua, como também para um mal condicionamento ao fazer o jogador ficar dependente deste. Subsequentemente, foram utilizados livros e artigos que contém informações que corroboram com a análise sobre como tais jogos possuem elementos que potencializam estímulos, e consequentemente, a aquisição da língua através dos jogos eletrônicos.

Juntamente ao trabalho, foi empregue a teoria de Gamificação desenvolvida por Jane McGonigal (2010) que consiste em utilizar características pertinente aos jogos digitais para trazer ao aluno uma sensação de progresso e consequentemente, motivá-lo a um maior engajamento nas atividades de aula.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 A história dos jogos eletrônicos

Por volta de 1958, em um laboratório norte-americano de pesquisas nucleares, o físico William Higinbotham por meio de uma adaptação no *software* de um osciloscópio criou algo que mostrava a trajetória de uma bola e os participantes poderiam interagir com a máquina no qual ele nomeou de “¹*Tennis for Two*”, não se registrou oficialmente que este invento tenha sido a primeira o primeiro jogo eletrônico, pois Higinbotham acreditava que o conceito era algo tão trivial que não sequer se pensou em patentear o jogo.

Por volta de 1961, Steve Russell, utilizando o último modelo de computador que o ²MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) havia recebido, o ³PDP-1 (*Programable Data Processor-1*) criou um dos primeiros jogos de computador nomeado de ⁴*Spacewar*. Logo

¹ Tennis para dois

² Instituto de Tecnologia de Massachusets

³ Processador de informação programável-1

⁴ Guerra espacial

depois, em 1970 com o surgimento dos microchips e em 1972, a estreia do primeiro aparelho de videogame de mesa da história a ser comercializado, o *Odyssey*, no mesmo ano, surgiu o *ATARI* com seu jogo que virou uma febre chamado “*Pong*” que consistia em dois traços verticais serviam para rebater uma bola do lado para o outro. Com o sucesso do *Pong*, logo após vieram as concorrentes e iniciou-se a disputa pelo monopólio da venda de aparelhos e jogos.

Por volta de 1979, Toru Iwatani criou um dos jogos mais conhecidos até hoje o “*Pac-Man*”. O jogo foi criado com o intuito de fazer um jogo que não tivesse violência e apelasse para jogadoras do sexo feminino, no qual ele concebeu o jogo através da ideia da palavra japonesa *taberu* que quer dizer “comer”. Em 1981 surge o jogo *Donkey Kong* criado por Shigeru Myiamoto com intenção de entrar no embate do mercado americano de jogos, sendo um sucesso enquanto a *Nintendo* (empresa que Myiamoto participava) fazia testes para vender o aparelho de mesa chamado NES (*Nintendo Entertainment System*) ou *Nintendo Famicom* como ficou conhecido no Japão. Em 1986, a *Sega* lança o seu console no mercado americano *Master System* para disputar com a *Nintendo* e seu NES.

Em 1990 surgiram os três aparelhos mais importantes da época, O *Sega Saturn* em 1994, o *Playstation* da nova concorrente *Sony* em 1995, o *Nintendo 64* em 1996 e em 1998 o *Dreamcast* da *Sega*. No ano 2000 o surgimento do *Playstation 2* que conseguiu apoio dos desenvolvedores de jogos e superou os lançamentos da *Sega* e da *Nintendo*. Em 2001 devido a poucas vendas, a distribuição e fabricação do *Sega Dreamcast* foram encerradas, com a empresa mudando seu foco para o desenvolvimento de jogos e saindo da batalha de aparelhos de videogame. Logo após o lançamento do *Playstation 2*, a *Microsoft* comandada por Bill Gates entrou na disputa criando o aparelho chamado de *Xbox* e concorrendo com o *Playstation 2* em número de vendas. A *Sony*, *Microsoft* e *Nintendo* disputam o lugar de maior número de vendas e detentora do monopólio dos videogames até o presente momento.

Com isso, pode-se entender que o jogo eletrônico surgiu de uma adaptação de um programa que utiliza gráficos em duas dimensões chamado de osciloscópio, logo depois, foi crescendo a tal ponto que no entrecho presente, tornou-se não só uma forma de entretenimento, mas ganhou uma significância muito grande para ser considerado como algo trivial para a indústria mercadológica. Como resultado, a indústria continua a investir, movimentar e amplificar as tecnologias que utilizam de jogos eletrônicos de forma que se destaca pela acessibilidade apelando para mecânicas de jogos cada vez mais populares e fáceis com a intenção de disseminar tais narrativas para maiores públicos. Devido a que, de

acordo com um livro publicado em 2014 chamado, Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais por Afonso Fleury, Davi Nakano e José Henrique Dell’Osso Cordeiro, diz que:

Segundo a consultoria PricewaterhouseCoopers (PWC,2014), o mercado de Jogos Digitais movimentou US\$ 65,7 bilhões em 2013, e deve chegar a US\$ 89 bilhões em 2018, projetando uma taxa de crescimento de 6,3% ao ano. Como comparação, o movimento da indústria de filmes de entretenimento foi de US\$ 88,2 bilhões em 2013 (US\$ 38,7 bilhões de cinema e US\$ 49,5 bilhões de vídeo doméstico) e a projeção para 2018 é US\$ 110 bilhões (Pág. 33)

Desta forma, é possível ver o quão relevante os jogos eletrônicos são para o comércio e quanto o mercado tem se empenhado desde o início da elaboração de aparelhos para entretenimento para englobar novos consumidores através de jogos cada vez mais bem planejados para vários públicos.

2.2 Jogos comerciais e educativos

Os jogos que tem a alcunha de serem chamados comerciais são aqueles que não visam outra razão a não serem vendidas e reter lucro desses produtos. Desta forma, esses tipos de jogos são aqueles que se proliferam mais rapidamente dentro da esfera dos jogadores. Com o surgimento de várias plataformas ou estantes digitais como a ⁵Steam, ⁶GOG (Good Old Games), (para computadores) ⁷PSN e Xbox Live (para aparelhos de videogames de mesa) entre muitas outras que diferente destas supracitadas, apenas vendem as ⁸game keys das plataformas referentes sem guardar em seus respectivos sites o download dos jogos, toda essa dinamicidade e acessibilidade possibilitou o nascimento de um novo mercado de jogos onde não há mais a necessidade de comprar mídia física (apesar de que algumas empresas ainda disponibilizem esse tipo de compra). Assim o chamado estilo de vida ⁹gamer movimenta uma enorme gama lucro para indústrias de entretenimento digital.

O jogo educativo como já diz o nome, são jogos onde o principal foco é ensinar ao jogador alguma coisa, o que muitas vezes, acaba por ser um jogo sem narrativa alguma o que

⁵ Site oficial: <https://store.steampowered.com>

⁶ Site oficial: <https://www.gog.com>

⁷ PSN e Xbox Live são ambas acessadas são preferencialmente por aplicativos

⁸ Código que é inserido em respectiva plataforma de jogo que possibilita o jogador baixar o jogo.

⁹ Como se chama o indivíduo adepto dos jogos digitais.

acaba por afastar muito dos jogadores. Apesar de não ter tanta visibilidade dentro do mundo dos jogos ele tem o seu lugar da mesma forma com outros jogos comerciais junto dessas plataformas onde o jogador pode ter acesso a ambos os tipos de jogos comerciais e educativos, no qual se torna uma vantagem para os *gamers*, mas, uma desvantagem para as empresas que tem que disputar com outros jogos de renome.

2.2.1 Os perigos dos jogos eletrônicos

Os jogos eletrônicos apesar de serem uma fonte de diversão, podem acarretar em certos problemas devido ao uso prolongado de certos jogos. De acordo com um artigo do site THE GUARDIAN por Dana Smith (2014), ela menciona alguns fatos que corroboram para o perigo das práticas psicológicas que podem ser inseridas dentro de um jogo dando exemplo do jogo casual *Candy Crush*.

Steve Sharman um estudante com Phd na Universidade de Cambridge que pesquisa sobre o vício em apostas, é explicado que devido a nós termos a impressão de estarmos em controle do jogo é principal para que fiquemos viciados ao jogar uma máquina de caça níqueis e que jogos como Candy Crush entre outros, utilizam de práticas que fazem o jogador se sentir no controle fazendo eles pensarem que ao comprar algo (muitas vezes por ficarem privados de jogarem devido ao jogo forçar isto no jogador) sentem que estão mudando o resultado do jogo ao seu favor.
¹⁰(Tradução minha)

Desta forma os jogos eletrônicos sem devido controle pode levar o jogador a tendências negativas como alienação, vício e depressão devido à falta de contato com as outras pessoas no mundo real e problemas de saúde devido a longas horas de jogo continuamente. Por isso, recomenda-se sempre que ao jogar, o indivíduo tome pausas entre jogatinas, doravante a que, tal vício não se resume a jogos de prática de caça níqueis, mas também a qualquer jogo, pois este estimula e engaja o jogador numa ação empolgante que pode ser levada por horas a fio.

¹⁰ Steve Sharman, a PhD student in psychology at the University of Cambridge researching gambling addiction, explains that the impression that we are in control of a game is key to its addictive nature and is vital when playing a slot machine, for example. "The illusion of control is a crucial element in the maintenance of gambling addiction ... [as it] instills a feeling of skill or control," he says. "There are a number of in-game features [such as the boosters in Candy Crush] that allow players to believe they are affecting the outcome of the game, and in some cases they are, but those instances are rare."

2.3 O potencial de jogos eletrônicos para o ensino e aprendizado de línguas

No dia a dia, a prática de estudo da língua inglesa (LI) através dos jogos ocorre no nosso contexto social; de fato, quem não tem aquele familiar que sabe pelo menos alguma palavra ou nome do jogo que está em inglês? Por certo pode acontecer que a pronúncia não seja produzida de forma adequada, mas definitivamente este tal indivíduo (seja um familiar ou um conhecido) já passou por um processo de aquisição da língua mesmo que de forma “parcial”, ou seja, ele irá progredir cada vez mais ao longo do tempo.

Assim, no processo de aquisição da LI, quando jogos digitais entram em cena, o fator de conhecer da língua passa a ser não mais um empecilho, mas sim, nesse contexto apresentado, mais um dos desafios que o jogo pode apresentar para que o indivíduo complete o jogo, seja intencionalmente ou não, esse obstáculo acaba se misturando em meio às múltiplas tarefas exercidas pelo jogador dentro do jogo e que fica, desta forma, em segundo plano, tornando o resultado de adquirir uma segunda língua, uma consequência pela frequente repetição do jogador ao jogar.

Visto que o jogador irá enfrentar qualquer adversidade provida pelo jogo, ao conseguir superar tal problema ele será recompensado com algum objeto de valor dentro do jogo, tal recompensa esta que pode tomar várias formas, seja um instrumento que possibilita o jogador avançar mais dentro do jogo ou até mesmo algo mais simples, como por exemplo, algo mais simbólico como uma notificação em forma de mensagem de texto ou som congratulando o jogador por tal feito.

Com isto, no contexto da utilização de mecânicas de jogos a serem implementadas dentro de algum lugar físico ou qualquer ambiente virtual, tal situação tem o intuito de exercer o aprendizado e o ensino a um aluno, considerando as atividades recorrentes e normativas da sala de aula como análogas a um jogo eletrônico mesclando as características destas duas, essa prática se chama *Gamification*. De acordo com o site *edtools.com* em um artigo escrito por Rafaela Espíndola (2016) questiona o leitor e esclarece que:

Você sabia que gamificação (ou *gamification*, no termo inglês) tem marcado presença em praticamente tudo o que fazemos em nossas vidas? É isso mesmo, tudo está sendo “gamificado”. Gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto dos jogos. A gamificação é, basicamente, usar ideias e mecanismos de jogos para incentivar alguém a fazer algo. E o papel do professor é ter uma atuação semelhante à de um designer de jogos, buscando maneiras para que o aluno sempre queira jogar mais, ficando engajado e afim de descobrir novas maneiras de interagir com o conhecimento e mundo ao seu redor.

Visto que o processo de “gamificar” uma aula normativa ou digital pode ocorrer, remeto a questão tomar o exemplo dessa teoria e utilizar o próprio jogo comercial de forma intuitiva como motivador para a aquisição da língua. Vale-se de que, não se tem em vista que se deva fazê-la de forma aleatória, mas considerando que o jogo tenha elementos que faça o jogador reter conhecimentos e informações sobre a segunda língua que este deseja aprender, torna-se cabível levar em conta que, ao jogar um jogo em inglês, o indivíduo está se instruindo no conhecimento de sua língua alvo.

Refletindo na ocorrência dos jogos escolhidos, se levarmos em conta os ensinamentos de Skinner (1953) no contexto dentro dos jogos eletrônicos, a aquisição de uma segunda língua advém através de estímulos que podem ser definidos como momentos de interatividade, posto que jogos de ¹¹*Survival horror* se particulariza pelo personagem jogável necessitar de sobreviver em meio a uma ocasião assombrosa (estímulo de atenção e medo) onde o jogador usa as mecânicas ¹²*in-game* de gerenciamento de recursos e solução de enigmas e assim motivar-se a si mesmo a prosseguir e finalizar o jogo mesmo em meio a todas estes obstáculos constantes (esforço-recompensa).

Para maior clarificação para o leitor, será elencado e descrito mais a frente duas situações dos determinados dois jogos *Resident Evil* (Jogo 1) e *Silent Hill* (Jogo 2) e como estes tornam a inferência de informação, algo simples ao expor vocábulos elementares e grifadas junto com a investigação de objetos *in-game* que usa de apresentar imagens (ou seja, todos estes já ditos, sendo formas de *inputs*) que podem ser entendidas sem um processamento cognitivo descomedido por parte do que joga:

2.3.1- Resident Evil

O jogo *Resident Evil* apresenta o elemento de subgênero de *Survival Horror*, ou seja, a mecânica¹³ do funcionamento do jogo baseia se em gerar medo e desconforto no jogador devido a passar a ideia de vulnerabilidade do personagem que o jogador controla ser muito grande em meio aos obstáculos e inimigos a serem enfrentados. A sensação de opressão é constante, mas o medo surge em momentos de confronto com esses obstáculos ou

¹¹ *Survival horror* é um sub-gênero de jogo eletrônico popularizado por *Resident Evil* no qual o tema principal é o medo/terror e a sobrevivência, seja por gerenciamento de itens ou por quebra cabeças ou obstáculos. Outros jogos focaram em induzir o medo no jogador através próprios dos pensamentos deste e assim surgiu o outro gênero de “terror psicológico” popularizado pelo jogo *Silent Hill*.

¹² Dentro do Jogo.

¹³ De acordo com Alessandro Vieira dos Reis (2016) do site Fábrica de Jogos, a mecânica de um jogo se define por uma junção dos objetivos e regras que compõem o determinado jogo.

problemáticas encontradas durante o jogo, no caso da franquia do jogo supracitado, temos os inimigos ¹⁴zumbis que variam desde pessoas ou animais como cachorros, pássaros, etc. Principalmente na terceira entrada da franquia, o elemento de opressão é elevado quando o jogador se põe contra o principal antagonista do jogo, chamado ¹⁵*Nemesis*, de tal maneira que este persegue o jogador durante grande parte da jogatina, criando uma sensação no jogador de que este inimigo é muito perigoso de ser enfrentado (podendo ser derrotado com os devidos números recursos *in-game* e destreza do jogador) no qual é recomendado que se fuja deste e despiste-o.



Figura 1. Personagem principal fugindo do antagonista do jogo “nemesis”.

De acordo com Bruna Mattos (2015) do site REVIL, no seu artigo “O cachorro na janela: a ciência do Survival horror” é enunciado que:

“O **medo** é um dos sentimentos mais primitivos do ser humano e, evolutivamente, permite a sobrevivência em situações de risco: é um sinal de alerta de que algo perigoso, que tem o potencial de colocar a vida em risco, pode estar no ambiente [...]. O medo nem sempre é desencadeado por uma ameaça *real*. Um comportamento clássico associado ao medo é o **susto**. O susto é uma resposta do organismo a algum estímulo potencialmente perigoso, mas não necessariamente perigoso de *verdade*. Essas reações surgem de estímulos intensos e inesperados, como uma porta batendo, vidros quebrando, ou objetos caindo no chão, alguém/algo que surge do nada no seu campo visual ou toca alguma parte do seu corpo [...]. Sendo um sentimento que pode ser desencadeado em praticamente todo mundo de forma muito simples em situações artificiais, o medo é usado pela indústria do entretenimento para fazer muito dinheiro. Os videogames, por produzirem uma experiência muito mais

¹⁴ Vide figura 2 – Disponível em: < <https://www.mobygames.com/game/gamecube/resident-evil-3-nemesis/promo/promoImageId,242294/>> acesso em nov. 2018.

¹⁵ Vide figura 1 – Disponível em: < <http://residentevilsac.com.br/artigos-re/a-beta-de-resident-evil-3/>> acesso em nov. 2018.

imersiva do que outras mídias, acabam fazendo grande uso das nossas emoções, do medo em especial como uma ferramenta para ¹⁶gameplay e narrativa.



Figura 2. Personagem defendendo-se de um zumbi (um dos constantes empecilhos encontrados para criar dificuldade para o jogador finalizar o jogo).

Assim, remeto a soma de momentos de empolgação e nervosismo durante o jogo que servem como um estímulo que aguça percepção do jogador, fazendo este que joga ter momentos mais memoráveis devido ao alto nível de atenção que o jogo causa, estes momentos ocorrem repetidamente, onde, junto aos simples vocábulos e raciocínio rápido propiciam ao jogador um condicionamento a saber lidar com a situação e lembrar com facilidade das palavras e compreender as mecânicas que compõem o jogo. Como por exemplo, vê-se a situação *in-game* que, ao ser perseguida, a personagem encontra uma porta, sendo que esta, entre várias outras dentro do jogo estão trancadas, onde a personagem, ao interagir com a porta faz surgir uma mensagem que diz ¹⁷“*This door is locked*”, entre várias

¹⁶ Jogabilidade.

¹⁷ Tradução: “Essa porta está Trancada. ”

outras ¹⁸variações simples de frases que remetem à mesma ocorrência. Deste modo, o jogador buscou realizar interagir com a porta e mesmo que ele não tenha conhecimento da estrutura linguística ou do vocábulo do inglês, por meio da compreensão do contexto em que ele se encontra, conseguirá entender que tudo que ele conseguiu naquele momento no qual este necessita pensar rápido, que todas as portas que ele interagir e não abrirem e que registrarem na tela alguma frase com a palavra inglesa “*locked*” significaria que dentro do jogo todas as portas que repetirem esse padrão de ocorrência estão trancadas, assim o jogador adquire o conhecimento de um padrão por meio do estímulo repetitivo amplificado por uma sensação de urgência que a palavra “*locked*” significa “trancado”.

Ao longo do jogo, o indivíduo continuará a adquirir novos conhecimentos de vocábulos por meio dessas ocorrências repetidas multiplicadas por estímulos proporcionados pelo subgênero do jogo.

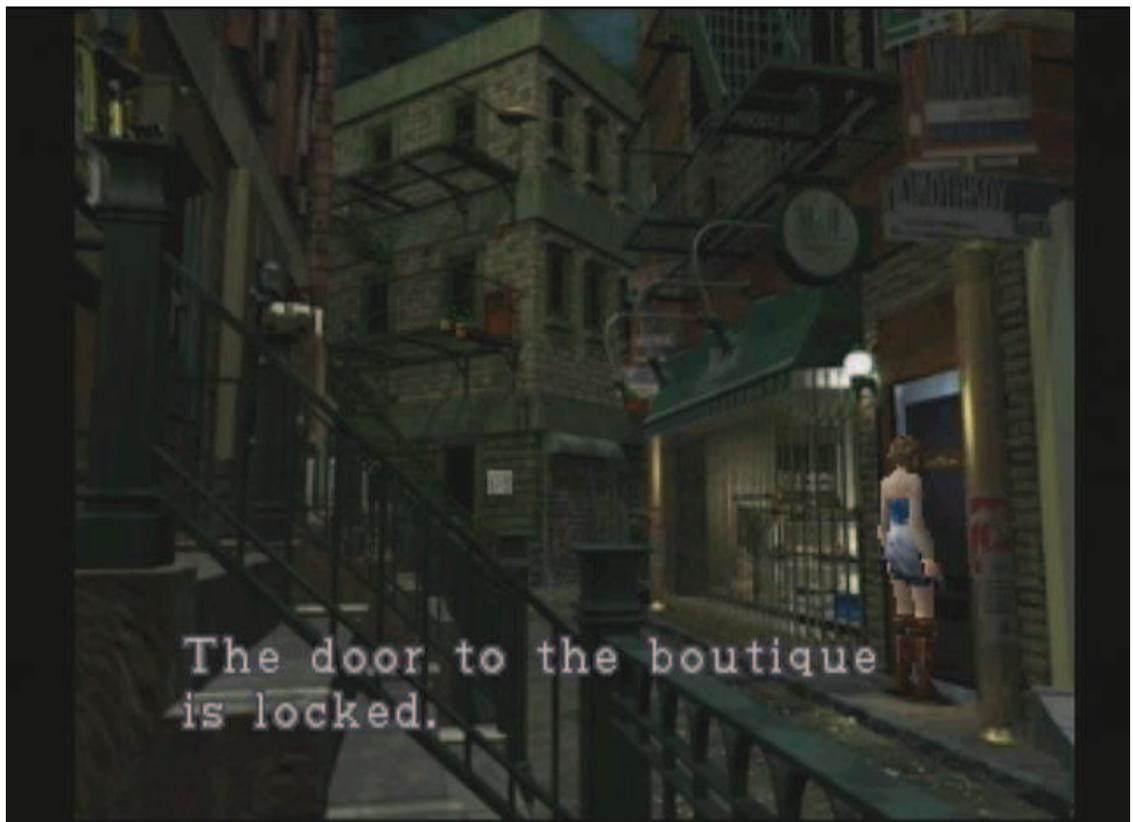


Figura 3. Personagem principal examina a porta da boutique e mensagem explica que está trancada.

¹⁸ Vide figura 3 – Disponível em: <<http://residentevilsac.com.br/artigos-re/locais-raccoon-city/>> acesso em nov. 2018.

2.3.2 *Silent Hill*

Similarmente ocorre com exemplo do jogo *Silent Hill*, mas que diferente do jogo citado anteriormente, surgiu como uma variação deste onde o foco não é um obstáculo desafiador e conhecido, mas um obstáculo que o jogador não conhece ou não consegue definir como algo previsível. Trazendo uma definição do jogo onde esses elementos que evocam o desafio estão mais presentes na mente do jogador por imaginar vários possíveis perigos devido que o inimigo nesse subgênero de jogo é constantemente desconhecido. Por estes elementos se classifica o subgênero ¹⁹*Psychological Horror*.

Para exemplificar da mesma forma, devido a que o *Psychological Horror* é um subgênero que surgiu do *Survival Horror*, ele retém certas características como o gerenciamento de recursos, utilização solução de quebra cabeças e problemáticas, além de interação com o ambiente que resulta em aparecimento de sentenças na tela descrevendo a ação do personagem ou o pensamento deste sobre o ²⁰objeto interagido (Proporcional ao *Resident Evil* e seu subgênero).

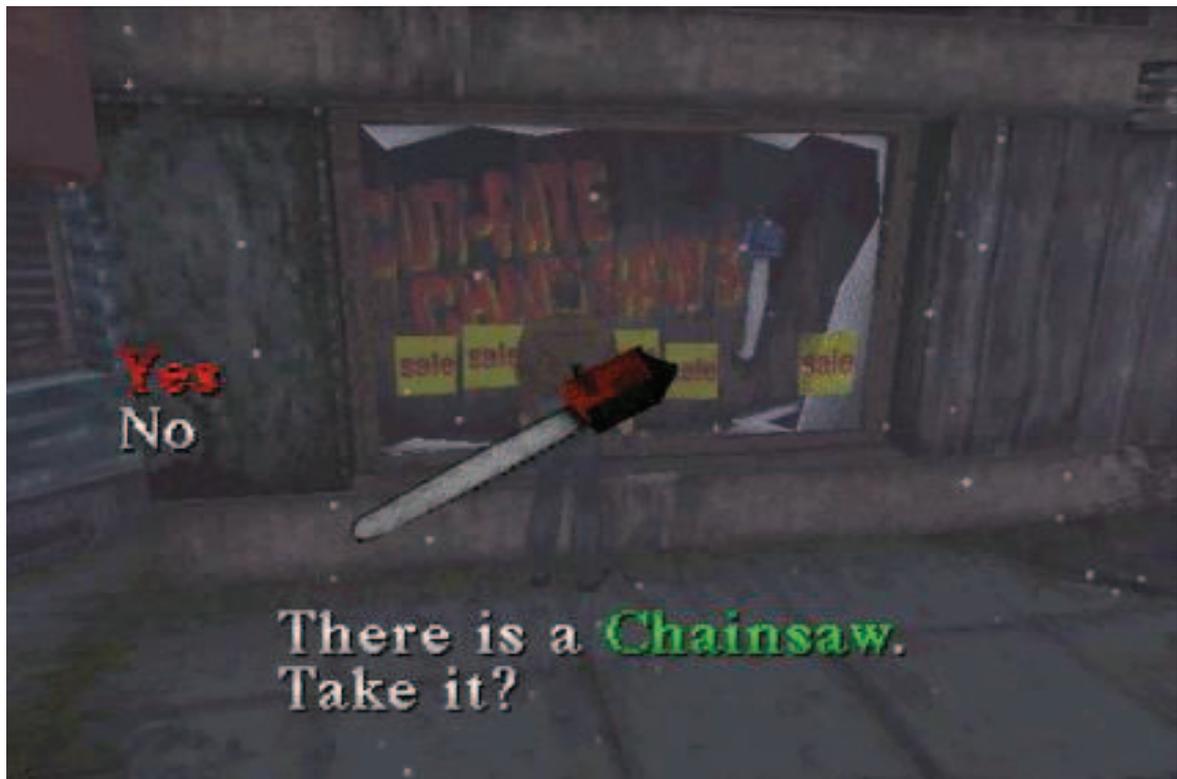


Figura 4. Personagem interage com a serra-elétrica e o jogo pergunta: “Há uma serra elétrica. Pegar? Sim ou Não? ”

¹⁹ Vide nota de rodapé número 11 para definição da mesma.

²⁰ Vide figura 4 – Disponível em: <<http://rebloggy.com/post/sh-silent-hill-harry-mason/123399585382>> acesso em nov. 2018.

Mas o que se destaca nesta desta forma de jogo a ponto de criar um novo subgênero é que ele faz o jogador tirar o foco do próprio jogo desafiando a mente dele a ponto de duvidar de si, diferente do *Survival Horror* que foca em possibilitar sustos e causar insegurança ao jogador, o *Psychological Horror* foca em ²¹imagens ou situações que perturbam psicologicamente o jogador.

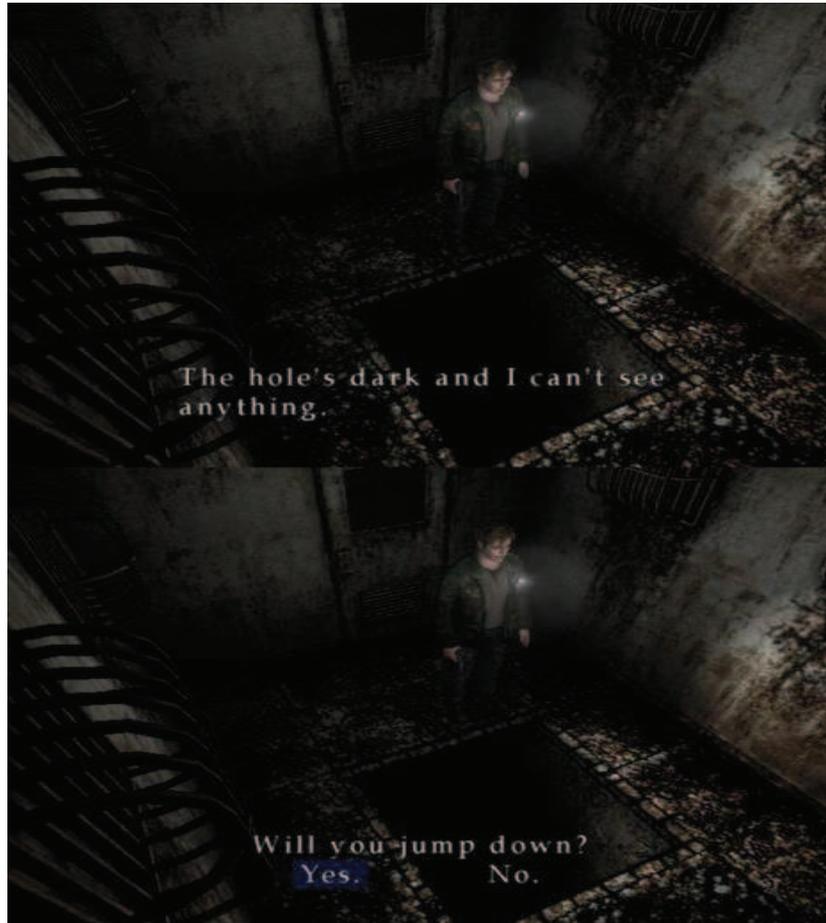


Figura 5. Personagem examinando o buraco e o jogo deixando a escolha para o jogador se ele vai pular ou não, sob a penalidade da morte dentro do jogo e do desconhecido, ao perguntar “ Há um buraco escuro e eu não consigo ver nada, você irá pular, sim ou não? ”

Assim nesta situação contextual desse subgênero de jogo os obstáculos não são devido a monstros aterradores que permeiam o ambiente do jogo, mas também, o próprio jogador, ou seja, os ²²“gimmicks” que o game apresenta causa o medo deste em prosseguir com o jogo, perguntando se a decisão do jogo deve ser feita ou não, colocando a responsabilidade nas “mãos” daquele que joga. Por conseguinte, todas as tensões geradas por estes tipos de jogos

²¹ Vide figura 5 – Disponível em: <<http://anunrisur.gq/1415204-silent-hill-quotes-video-game.html>> acesso em nov. 2018.

²² Truques

acabam por gerar no indivíduo memórias mais fortes por terem enfrentado e superado desafios tão únicos. Memórias estas em que englobam os vocábulos que aparecem na tela.

De acordo com o artigo de Eduardo V. Junqueira e Oscar Nestarez (2017), no site da Revista Galileu, estes discorrem que a psicanálise de Sigmund Freud (1856-1939) vista através das lentes do Horror Psicológico descreve que o fascínio por esse tipo de subgênero se ocorre por que:

O medo é a forma que encontramos para ensaiar o que fazer diante de situações angustiantes reais. Por meio da vivência do imaginário, treinamos reações para sabermos exatamente o que fazer na vida prática. Sobretudo em relação ao “eu”: para Freud, quando nos deparamos com o monstro/escondido/estranho que há em nós, podemos lidar com nossa agressividade e a nossa sexualidade, familiarizando-nos com esse outro obscuro de nós mesmos (até então desfamiliar).

2.4 Teorias e práticas relacionadas a aquisição da segunda língua

Apresentados o contexto histórico dos jogos, seu funcionamento no contexto do *Survival Horror e Psychological Horror*, as teorias utilizadas aqui serão comparadas com as teorias da aquisição e seus atores junto com as obras elencadas.

2.4.1 Teoria do Behaviorismo

Seguindo os passos de Skinner (1953) sobre a aquisição da linguagem, a sua teoria é delineada por Márcio Ferrari (2008) no artigo “B.F Skinner, o cientista do comportamento e do aprendizado”:

O conceito-chave do pensamento de Skinner é o de condicionamento operante, que ele acrescentou à noção de reflexo condicionado, formulada pelo cientista russo Ivan Pavlov. Os dois conceitos estão essencialmente ligados a fisiologia do organismo, seja animal ou humano. O reflexo condicionado é uma reação a um estímulo casual. O condicionamento operante é um mecanismo que premia uma determinada resposta de um indivíduo até ele ficar condicionado a associar a necessidade à ação.

Além disto no mesmo artigo informa que esse condicionamento operante é nada mais que um dispositivo que possibilita um indivíduo adquirir um novo comportamento no qual Skinner nomeou esse fenômeno de modelagem. No qual o principal meio para ocorrer a modelagem pode ocorrer um reforço que seja positivo, (uma ocorrência que busque encorajar

a repetição de um determinado comportamento) ou negativo (uma ocorrência que busque evitar uma reincidência de um determinado comportamento).

Trazendo a memória o que foi elucidado sobre as mecânicas dos jogos elencados anteriormente, o fator ²³medo-recompensa/risco-recompensa dentro do jogo modela o jogador a enfrentar seus medos e ser motivado a avançar cada vez mais, seja pela visível progressão do jogo e narrativa ou por conseguir ferramentas *in-game* que o deixe mais forte e conseqüentemente, com menos medo dos inimigos, aumentando em si a confiança deste, esse sentimento de medo e confiança faz este se lembrar melhor de palavras que estão relacionados a sua conquista ou dificuldade dentro do jogo.



Figura 6. Ao jogador completar o jogo e superar o medo e dificuldade, recebe a chave da boutique que antes estava trancada, agora como recompensa, dentro dela tem 2 trajes novos.

2.4.2 Teoria da Aquisição da Segunda Língua (Hipótese do Filtro Afetivo)

Utilizando um artigo por Simone Francescon Cittolin (2003) chamado de “A afetividade e a aquisição de uma segunda língua: a teoria de Krashen e a hipótese do filtro afetivo” esta esclarece que:

Krashen (1987) formula sua teoria de aquisição composta por cinco hipóteses: a distinção entre aquisição e aprendizagem, a ordem natural, o monitor, o ²⁴insumo e o filtro afetivo, sendo as duas últimas hipóteses consideradas por ele como causativas

²³ Vide figura 6 – Disponível em: <https://www.taringa.net/+juegos/resident-evil-easter-eggs-parte-3_132ijb>

²⁴ São fundamentalmente, as amostras da segunda língua que os indivíduos são expostos, sendo este um fator de natureza externa. Também é conhecido como *Input*.

para que a aquisição ocorra. [...] Para Krashen, o filtro afetivo é o primeiro obstáculo com que o insumo se depara antes de ser processado e internalizado. [...] A hipótese do filtro afetivo, portanto, incorpora a visão de Krashen de que um número de variáveis afetivas tem um papel facilitador na aquisição de uma segunda língua. Estas variáveis incluem: motivação, autoconfiança e ansiedade. (Pág.3)

Em comparação com o objeto jogo desta pesquisa, quando se tratando de elementos que facilitam a aquisição, se compreende que mesmo que por ser um jogo com elementos de *Horror*, e haja o temor dos medonhos inimigos ou desconhecido tétrico, o jogador não sente de forma algum medo ou ansiedade de ler ou pronunciar a língua, sendo que não há alguém para julgar a performance da sua pronúncia. Dentro do jogo não há amarras ou comprometimentos com a língua, senão tentar novamente e recomeçar se der errado para alcançar o fim do jogo.

O mesmo artigo esclarece que:

A motivação é uma das mais importantes dentre as variáveis afetivas, pois ela é a chave para a aprendizagem. Brown (1997) a encara de uma maneira geral, como um impulso, uma emoção ou um desejo interno que direciona uma pessoa para uma determinada ação e, portanto, se percebemos um objetivo, e este objetivo é suficientemente atraente, ficaremos fortemente motivados a fazer o que for necessário para alcançá-lo. (Pág.3-4)

Podemos dizer assim que ao indivíduo buscar esse conhecimento por meio de jogos digitais ele está se motivando a adquirir uma segunda língua, sendo isto reforço positivo para a prática de “Edutenimento” que ele exerce sobre si:

A palavra edutenimento é um neologismo criado de duas palavras, educação e entretenimento que serve para expressar a ideia de passar o conhecimento por um aparelho eletrônico e usar elementos de entretenimento ao mesmo tempo, no qual este método ajuda a aumentar a motivação, aprendizado e memorização, conseqüentemente aumentando a eficácia da aquisição da língua. [...] Aprender através de jogos digitais talvez seja parte da aquisição da língua como segunda (L2). O jogador não está focando conscientemente em aprender a língua, ele está buscando aproveitar seu tempo de lazer, mas ao mesmo tempo ele está adquirindo um novo vocabulário, estruturas e ficando mais familiar com a pronúncia das palavras no jogo (Aghlara, & Tamjid, 2011, p. 555) apud SERAFIN, Małgorzata. (Pág.80)²⁵(Tradução minha)

²⁵ The word edutainment is a neologism, created from two words, education and entertainment, which is used interchangeably with the word entertainment-education and it expresses the concept of passing down the knowledge by electronic equipment and at the same time using some elements of entertainment. Undoubtedly, it raises the motivation for learning and memorizing, it improves the efficacy of those processes and makes it possible, to acquire the language faster [...] Learning through computer games may be a part of second language acquisition; the player isn't consciously focusing on learning a language. He is enjoying his leisure time, at the same time, he is acquiring some new vocabulary structures and he is becoming familiar with the pronunciation (Aghlara, & Tamjid, 2011, p. 555).

2.4.3 Gamificação

Assim fazendo uso da prática de gamificação (ou *gamification*) é possível com que os alunos se sintam mais motivados por utilizar características referente aos jogos eletrônicos na sala de aula ou fora desta. Devido a que, acordo com Diego Ribeiro Marins (2013) *apud* Jane McGonigal (2010) no seu trabalho chamado “Um processo de gamificação baseado na teoria da autodeterminação” é explicitado:

Enquanto jogam, as pessoas são capazes de responder melhor ao fracasso, algo que não ocorre sempre nos problemas reais, onde o fracasso constantemente gera o pessimismo. Essa e outras ocasiões onde o comportamento é melhor no ambiente virtual do que no real justificam a ideia de que inserir características de jogos em ambientes diferentes de jogos auxilia a motivar as pessoas a cumprirem seus objetivos com um engajamento maior. (Pág.1)

Através disso, pode ser conferido a importância de utilizar elementos de jogos eletrônicos na sala de aula ou os próprios jogos eletrônicos também fora desta, qual, abre uma possibilidade para que o aluno se prenda e imersa a si mesmo nas narrativas dos jogos e motive-se a adquirir o conhecimento para superar a tal problemática proposta pelo *game*²⁶. Assim, por meio da Gamificação pode ser observado o potencial que os jogos eletrônicos têm para motivar as pessoas.

3 CONCLUSÃO

Pela descrição e observação das teorias analisadas, comparando os objetos jogos de *Survival horror* e *Psychological horror* como exemplos de jogos comerciais a serem utilizados de uma forma efetiva para aquisição de uma segunda língua, não desconsiderando a possibilidade que possam haver outros gêneros de jogos ou subgêneros que possibilitem uma melhor experiência, no qual deve-se levar em conta a idade do aprendiz, com as teorias dispostas durante a criação dessa pesquisa qualitativa-bibliográfica.

Compreendo que os jogos comerciais de subgênero *Survival horror* e *Psychological horror*, pela necessidade de apelar para um público mais maduro, incluiu em sua mecânica desafios que estimulam a mente mas possibilitam uma compreensão simples do que se está escrito na tela, e por isso conseguem engajar o jogador a adquirir partes das palavras da segunda língua por meio de inferências do contexto *in-game*, quais, por meio de estímulos,

²⁶ Jogo.

considerando as teorias comportamentalistas de Skinner (1953), são amplificados pela sensação de urgência e desafio que o jogo provém a o jogador, no qual, seguindo a hipótese do filtro afetivo de Krashen (1987), no contexto de jogo, o indivíduo se encontra num ambiente de baixo filtro de afetividade onde não teme praticar para adquirir a língua, pois o jogador torna-se disposto a errar quantas vezes forem necessárias, usando a própria língua como mais uma ferramenta dentro do jogo para poder pensar no seu ritmo para compreender a segunda língua e assim solucionar as problemáticas que o jogo entrega a quem joga.

Desse modo, pode-se aferir que os jogos podem possibilitar a quem os joga a aquisição de uma segunda língua, devido a que, os jogos, ao longo do tempo construíram uma relevância que não pode ser ignorada, cativando pessoas de várias idades e culturas. E que os jogos possibilitam aos que os jogam desfrutarem das vantagens da sua evolução histórica, onde, pelos elementos do processo de gamificação elaborado por McGonial (2010), vê-se o grande potencial que se tem para a aquisição de línguas, mas também, é algo que necessita de cautela devido a possibilidade de que os que usufrui dos jogos podem se perder no descontrole, considerando somente a possibilidade se entreter e não aprender, sendo necessário equilibrar esses dois aspectos para que haja uma aquisição da segunda língua de forma saudável.

Assim, distingue-se a eficácia e que os jogos têm para a aquisição de uma segunda língua, que tomam forma devido aos elementos de estímulos e a simplicidade com que as mecânicas usadas no sub-gênero observado do *Survival e Psychological Horror* possibilitam ao jogador o acesso ao jogo de descomplicada, sendo estas desenvolvidos e aperfeiçoadas ao longo do tempo pelo mercado do entretenimento que busca usar do fenômeno de engajamento do jogador por motivação própria ou de forma indutiva para agregar novos consumidores.

4 REFERÊNCIAS

BLOG PLAYER ID. **Conheça a história dos videogames.** Disponível em: <<http://blog.playerid.com.br/conheca-a-historia-dos-videogames/>> Acesso em: 15 de setembro de 2018.

CITTOLIN, Simone Francescon. **A afetividade e a aquisição de uma segunda língua: a teoria de Krashen e a Hipótese do filtro afetivo.** Disponível em:<<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/view/2254/1415>> Acesso em: 04 de novembro de 2018.

ESPÍNDOLA, Rafaela. **O que é gamificação e como funciona?** Disponível em: <<https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>> Acesso em: 20 de setembro de 2018.

FERRARI, Márcio. **B. F. Skinner, o cientista do comportamento e do aprendizado.** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1917/b-f-skinner-o-cientista-do-comportamento-e-do-aprendizado>> Acesso em: 21 de setembro de 2018.

FLEURY, Afonso; NAKANO, Davi; CORDEIRO, José H. D. **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais.** Disponível em: <http://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/mapeamento_da_industria_brasileira_e_global_de_jogos_digitais.pdf> Acesso em: 22 de setembro de 2018.

JUNQUEIRA Eduardo V.; NESTAREZ Oscar. **Horror psicológico: a psicanálise explica nosso fascínio pelo medo.** Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2017/06/horror-psicologico-psicanalise-explica-nosso-fascinio-pelo-medo.html>> Acesso em: 08 de novembro de 2018.

LEITE, Leonardo Cardarelli. **Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design.** Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8600/8600_3.PDF> Acesso em: 28 de setembro de 2018.

MATTOS, Bruna. **O cachorro na janela: a ciência do survival horror.** Disponível em: <<https://residentevil.com.br/artigos/a-ciencia-do-survival-horror/>> Acesso em: 02 de novembro de 2018.

MARINS, Diego Ribeiro. **Um processo de gamificação baseado na teoria da autodeterminação**. Disponível em: < <https://www.cos.ufrj.br/uploadfile/1387465246.pdf>> Acesso em: 15 de novembro de 2018.

SERAFIN, Malgorzata. **The influence of computer games on second language acquisition**. Disponível em: <<https://e-methodology.eu/index.php/EDUT/article/download/10.15503.edut.2016.1.79.86/pdf>> Acesso em: 18 de setembro de 2018.

SMITH, Dana. **This is what Candy Crush Saga does to your brain**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/science/blog/2014/apr/01/candy-crush-saga-app-brain>> Acesso em: 07 de novembro de 2018.