

RPGs nos consoles: suas influências no aprendizado informal da Língua Inglesa no Brasil.

Patrick Dourado Ribeiro^{1,2}

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, Brasil¹

Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Brasil²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar o potencial dos Jogos eletrônicos do gênero RPG (*Role Playing Game*) desenvolvidos para consoles caseiros, no que diz respeito ao aprendizado informal da língua inglesa, voltado para os aspectos de leitura e aquisição de vocabulário do idioma. Tal gênero foi escolhido devido aos seus elementos de mecânicas e jogabilidade, necessitando do conhecimento do idioma em questão para compreensão da narrativa, além da navegação pela interface gráfica do jogo, requisitos necessários para terminar o mesmo. Para verificar tal hipótese, foi realizada uma pesquisa em duas comunidades brasileiras do Facebook, analisando resultados qualitativos e quantitativos em relação ao aprendizado dos jogadores. Os resultados mostraram os RPGs, especialmente nos consoles *Super Nintendo Entertainment System* e *Playstation* funcionaram como elementos para a aquisição de proficiência no idioma inglês.

Palavras-chave: *Role Playing Games*, Jogos Eletrônicos, Videogames, Aprendizado na Língua Inglesa.

1 INTRODUÇÃO

Pode-se afirmar que o humano enquanto ser social possui a necessidade de interagir com seus semelhantes em atividades que não fossem diretamente ligadas às necessidades primárias, permitindo-os simular outras realidades as quais não fazia parte. Talvez o termo que consiga definir esse contexto seja “jogar” ou “brincar”. Vale ressaltar que no inglês, o termo “play” serve para abranger ambos os conceitos, porém as diferenças entre brincar e jogar não serão abordadas neste trabalho. [1]

Huizinga afirma que jogar/brincar é parte integrante da vida humana, sendo um conceito que não possui uma definição exata, no que diz respeito aos termos lógicos, biológicos ou estéticos. O autor afirma que o conceito de jogo permanece distinto das outras formas de pensamento que visam expressar a estrutura da vida espiritual e social. [1]

Com o desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), o conceito de jogo sofreu modificações. Surgiram os jogos eletrônicos, também conhecidos como videogames, que permitiam ao indivíduo jogar, mediado por um aparelho eletrônico, chamado console, que simulava mundos em uma tela, através sons e imagens em movimento, como em um filme interativo. [3][4]

Primeiramente é necessário apontar as significâncias e conceitos do termo “videogame”; embora existam diversas definições exata na literatura, este trabalho considera que videogames são jogos eletrônicos produzidos, armazenados e reproduzidos em plataformas computacionais que utilizam recursos de processamento gráficos e sonoros, permitindo a interação com uma interface de usuário, gerando uma resposta visual em um dispositivo de saída de vídeo, como uma televisão, tela de computador ou dispositivos móveis. [3]

No Brasil, o termo também é utilizado para classificar os chamados “consoles”, plataformas eletrônicas com arquitetura própria e permitem a interação entre o usuário e os jogos. Tal interação é feita por meio de um acessório chamado Joystick, ou controle, que permite a execução de comandos manuais e a verificação da resposta de tais comandos em um determinado jogo.

Este trabalho visa analisar os jogos eletrônicos do gênero *Role-Playing Game* (RPGs) podem funcionar como instrumentos de aprimoramento na língua inglesa, com foco na leitura. O estudo se baseia no aprendizado informal, ou seja, não praticado nas escolas ou cursos especializados do idioma. Foi realizada uma discussão da utilização dos videogames no aprendizado do idioma, utilizado amplamente nos jogos publicados no ocidente. Ressalta-se também que os jogos abordados no trabalho não se inserem na categoria de jogos didáticos.

Para verificar tal hipótese, além da revisão de literatura, foi desenvolvido um questionário na plataforma Google, denominado *Google Forms*, e aplicado em duas comunidades da mídia social Facebook, sobre o gênero RPG e colecionadores de consoles e jogos antigos, conhecidos como *Retrogamers*. O estudo foi localizado no Brasil, partindo da premissa que durante anos iniciais dos consoles no país, o idioma majoritariamente utilizado era o inglês. Os resultados e a discussão dos dados, assim como as considerações, foram discutidos no final deste trabalho. [29][30]

Foram contemplados no estudo os consoles que na época não possuíam jogos traduzidos para o português, com raras exceções. A partir do momento que os jogos mais atuais começaram a serem traduzidos para o idioma nativo, os mesmos podem ser considerados como não representativos no aprimoramento do idioma inglês. O recorte temporal realizado abrange as gerações de consoles desde a época do *Nintendo Entertainment System* – NES [5], em 1985 até o *Playstation 2* [6], em 2000.

Também foi apresentada uma breve trajetória dos jogos do gênero RPG, tendo em vista que os mesmos se interligam ao período de desenvolvimento dos consoles, com suas versões eletrônicas necessitando de maior armazenamento das mídias para comportar narrativas maiores e mais complexas. Porém requisitos técnicos específicos não foram discutidos, não sendo considerados pelo autor como elementos intrinsecamente ligados ao aprendizado do idioma inglês, especialmente no que diz respeito à leitura e aquisição de vocabulário. [7]

Tal escolha ocorreu devido à necessidade do entendimento do idioma em questão para dar prosseguimento a história e consequente finalização do jogo. Embora existam outros estilos que possuam narrativas, notou-se que os RPGs apresentam tais características como elemento principal e parte integrante de sua mecânica. Os jogos para computadores, embora também importantes, não foram contemplados neste trabalho. A razões serão explicadas posteriormente no trabalho.

2 TRAJETÓRIA E CONCEITUAÇÃO DO GÊNERO RPG

Embora os RPGs eletrônicos sejam o foco deste estudo, é necessário destacar que a origem do termo não se origina nos consoles caseiros ou nos computadores. RPG significa *Role-Playing Game* (Jogos de Interpretação de Papel) e sua origem pode ser atribuída às brincadeiras de crianças, como por exemplo “Polícia e Ladrão” e “Faroeste” [1].

O Gênero se origina nos *Table Top Games* (Jogos de mesa), como “Banco Imobiliário” e “War”. O jogo *Dungeons and Dragons*, criado por Dave Arneson e Gary Gygax é considerado o precursor do estilo. Ambos eram fãs da mitologia do autor J.R.R Tolkien, o criador do universo mitológico da obra “O Senhor dos Anéis”, que os influenciou a criarem um mundo fictício com diversas regras, personagens, raças e lugares que se remetiam à obra de inspiração. Atualmente existem outros tipos de sistemas de RPGs, como por exemplo o *G.U.R.P.S.*, Vampiro: a Máscara, Lobisomem, cada um com sua mitologia, regras e estilo de jogo próprios [7].

Role-Playing Game pode ser definido como um jogo no qual um jogador controla um ou mais personagens para terminar uma determinada missão. Pode ser vencido através do término de uma aventura, que envolve quebra-cabeças, interações com *Non playable characters* (NPCs), ganhando pontos de experiência ao derrotar inimigos, nos combates em tempo real ou em combates através de turnos e utilizando esses pontos para aprimorar as estatísticas dos personagens (Força, Vitalidade, Agilidade, Inteligência, entre outros) [7].

Os RPGs possuem características próprias: 1) *Enredo e narrativa*, 2) *Controle da história*, 3) *Mudança da história*, 4) *Criação de personagens* e 5) *Evolução de personagem*. Na primeira, o jogador controla um grupo de personagens em uma narrativa, tendo como objetivo principal o término da história; é possível que o jogador decida a ação de cada personagem, variando de jogo para jogo, e, através dessas, pode mudar ou não o curso da narrativa, elementos que remetem à segunda e terceira característica, respectivamente [7].

A criação de personagens é característica nos RPGs de mesa como *Dungeons and Dragons*, porém pode apresentar variações. A grande maioria dos jogos da série *Final Fantasy* [8], já possuem arquétipos previamente construídos e história definida. Uma das características presentes na maioria dos RPGs é a evolução dos personagens, geralmente através de pontos de experiência (*eXperience Points* ou apenas XP), que podem ser adquiridos ao derrotar inimigos ou no cumprimento de missões variadas.

A indústria dos computadores domésticos (PCs) e dos consoles caseiros também buscou trazer tais experiências para o meio eletrônico, através do desenvolvimento de jogos que possuíssem mundos e personagens com variadas histórias, permitindo ao jogador assumir seu controle e interagir com mundos virtuais.

Foi apresentado um breve histórico dos jogos do gênero para os PCs e consoles. Vale ressaltar que embora computadores sejam considerados precursores no RPG em meio eletrônico, escolheu-se não abordar tais dispositivos no que diz respeito ao aprendizado e aquisição de vocabulário.

A principal razão para essa escolha diz respeito ao acesso a tais dispositivos no Brasil, já que durante grande parte do período abordado neste trabalho, os computadores pessoais eram acessíveis apenas por uma pequena parcela da população brasileira, devido à diversos fatores, como por exemplo o elevado preço.

Os consoles de mesa, especialmente por causa da “pirataria”, famosa pelos conhecidos “clones”, eram mais acessíveis e consequentemente mais jogados. Por isso optou-se por deixar os PCs fora do estudo inicial. Ressalta-se que em estudos futuros tais dispositivos serão incluídos e analisados como plataforma de aprendizado na língua inglesa [2].

2.1 RPGs de Computadores (PCs)

O jogo “*Adventure*” é geralmente considerado o primeiro RPG para computadores domésticos (CRPGs), mesmo não possuindo todos os elementos apresentados acima. Foi criado por William Crowther em 1972. O autor não era apenas um dos membros do desenvolvimento da ARPANET, mas também um jogador aficionado por *Dungeons and Dragons*. Após o divórcio, Crowther construiu o jogo como uma forma de se aproximar de suas filhas, que gostaram do jogo. O jogo começou a ser difundido na Internet, sofrendo alterações de outros desenvolvedores. Possuía apenas uma interface textual, na qual o jogador explorava um mundo e tinha que terminar sua jornada através de labirintos e armadilhas difíceis. Vale ressaltar que a falta de recursos gráficos era um elemento potencializador para a imaginação do jogador, podendo gerar uma experiência mais subjetiva e particular [9].

Outros jogos para computadores foram a versão eletrônica de “*Dungeon and Dragons*”, escrito por Peter Trefonas e publicado em 1980. Este jogo tinha apenas 16K de tamanho e incluía uma linha de comando de palavras limitadas, geração de personagens, uma loja para comprar equipamentos, combates, armadilhas para resolver e uma calabouço para explorar. Outros CRPGs da época foram “*Temple of Apshai*” (1979), “*Odyssey: The Compleat Adventure*” (1980) e “*Akalabeth: World of Doom*” (1980), precursor de “*Ultima*” (1981). Alguns jogos possuíam visão em primeira pessoa e vistas aéreas. *Akalabeth*, por exemplo, usava ambas as perspectivas [9].

Jogos com recursos gráficos começaram a serem desenvolvidos, como “*Wizardry*” e “*Ultima I*”, ambos lançados em 1981 para o computador Apple 2. Embora fossem inovadores para a época, devido aos gráficos e cores, a sua temática era a mesma das narrativas clássicas: jogadores atravessando calabouços e enfrentando diversos desafios. A maioria das principais características dos CRPGs foram desenvolvidas neste período inicial, antes do lançamento de “*Ultima III: Exodus*” (1983), uma das primeiras influências no desenvolvimento de RPG de computador e consoles. Por exemplo, “*Wizardry*” apresentou o combate controlado por menus, “*Tunnels of Doom*” (1982) apresentou combate tático em uma “tela de combate” especial, e “*Dungeons of Daggorath*” (1982) apresentou combate em tempo real que ocorria no mapa principal de calabouço [9].

Uma das principais características dos RPGs para computadores era a capacidade de conexão entre os jogadores através da Internet. Surgiam os *Multi User Dungeons* – MUDs. Nestes jogos, os jogadores controlavam personagens e lutavam contra monstros e completar missões ganhando experiência e tornando-se mais poderosos. Pode-se considerar que os MUDs foram os precursores dos *Massively multiplayer online role-playing games* (MMORPGs) [10].

Vários jogadores entravam em sessões simultaneamente e se aventuravam juntos. Esses jogos, embora às vezes criados por corporações, geralmente eram feitos por pessoas que gostavam de jogos e conheciam determinadas linguagens de programação, como C. Para customizá-los, uma pessoa só precisava saber programação suficiente ou ter os programas certos. Isso significa que existem centenas de milhares desses jogos, com temáticas que vão desde a era medieval até aventuras futuristas [10].

No ano de 1984, a empresa *Strategic Simulations Inc* – SSI [11] produziu “*Questron*” e “*50 Mission Crush*”. Seu jogo “*Phantasie*”, de 1985 é notável por disponibilizar pergaminhos dentro do próprio jogo, fornecendo dicas e informações de da história de fundo. Eles também lançaram em 1988 o jogo “*Pool of Radiance*”, o primeiro de vários jogos denominados “*CRPGs Gold Box*” baseados nas regras *Advanced Dungeons & Dragons*, um sistema atualizado do famoso *Dungeons and Dragons*. O jogador controlava um

personagem em primeira pessoa, utilizando um menu com opções de combate. Uma característica comum dos RPGs desta era, que Matt Barton [10] chama de "Era de Ouro" dos RPGs de computador, é o uso de "parágrafos" numerados impressos no manual ou folhetos anexos, contendo os textos mais longos do jogo; O jogador pode ser direcionado para ler um determinado parágrafo, em vez de ser mostrado o texto na tela.

O modelo exemplar desta abordagem foi a trilogia "Star Saga de Sir-Tech" (dos quais apenas dois jogos foram lançados); O primeiro jogo continha 888 "textlets" (geralmente muito mais longo do que um único parágrafo) espalhados por 13 folhetos, enquanto o segundo continha 50.000 parágrafos espalhados por 14 livretos. A maioria dos jogos desta era foram baseados em turnos, embora o "Dungeon Master" e suas versões alternativas tivessem um combate em tempo real. Outros títulos clássicos desta época incluem "The Bard's Tale" (1985), "Wasteland" (1988), o início da série "Might and Magic" (1986-2014) e a série "Ultima" (1981-1999) [10].

Algum tempo depois, no meio da década de 1990, os RPGs isométricos e baseados em sprites tornaram-se comuns, através das desenvolvedoras Interplay Entertainment [12] e a Blizzard North [13] desempenhando um importante papel ao desenvolver títulos como "Baldur's Gate" (1998), "Icewind Dale" (2000) e a série ação-RPG "Diablo" (1996), assim como "Planescape: torment" (1999) e os clássicos "Fallout" (1997) e "Fallout 2" (1998). Também houve nesse período a utilização massiva dos gráficos em três dimensões (3D) aplicados aos jogos, como "Might e Magic VI: The Mandate of Heaven" (1998) e "The Elder Scrolls: Arena" (1994).

A empresa TSR [13] responsável pela franquia *Dungeons and Dragons*, estava insatisfeita com os produtos posteriores da SSI, como "Dark Sun: Wake of the Ravager" (1994) e "Menzoberranzan" (1994) e transferiu a licença de *Advanced Dungeons and Dragons* para vários desenvolvedores diferentes e, eventualmente, entregou à BioWare [15], que desenvolveu "Baldur's Gate" (1998) e vários jogos posteriores. Na década de 2000, os jogos em 3D se tornaram dominantes [16].

A seguir será apresentada um breve histórico dos RPGs para consoles domésticos, que mesmo se baseando em algumas regras clássicas e estabelecidas, possuíam mecânicas e jogabilidade diferentes, especialmente pela forma de como os comandos eram inseridos pelo jogador. Vale ressaltar que como mencionado anteriormente, os jogos desta categoria foram os principais objetos de análise deste estudo.

2.2 Histórico dos RPGs de Consoles

O desenvolvimento de RPGs para tais dispositivos está intimamente ligado à indústria japonesa, considerada a precursora no que diz respeito à revitalização dos consoles caseiros no mercado japonês e internacional. Pode-se exemplificar o *Family Computer* (1983), ou *Nintendo Entertainment System* (1985) nos Estados Unidos [4]. Outro console da época foi o Sega Master System (1985), desenvolvido pela SEGA. [17]

O game "Dragon Quest I" (1986), lançado para o NES pela Enix [18], é considerado o primeiro RPG para consoles. O jogador controlava um grupo de personagens, e através de um sistema de batalhas por turno os evoluía. Seu lançamento consolidou o gênero e levou ao desenvolvimento de outros jogos, como "Final Fantasy I" (1987), pela Squaresoft. Embora parecido com seu antecessor, o sistema de batalha e a escolha de classes se mostraram um diferencial, além de gráficos avançados para a época [19].

Em 1986, era lançado pela Nintendo tanto no Japão quanto nos Estados Unidos o jogo "The Legend of Zelda", no qual o jogador assumia o papel do herói Link em sua jornada para salvar a princesa

Zelda, raptada pelo vilão Ganon. Ao invés de utilizar combates por turno, a mecânica era em tempo real, baseada em jogos de ação. Até os dias atuais existem debates se o game se encaixa no gênero RPG ou se é um jogo de Ação/Aventura com elementos de RPG. Porém alguns críticos preferem o classificar como *Action-RPG* [19].

A empresa SEGA lançava "Phantasy Star" (1987) para o console Master System, jogo que possuía uma história futurística diferente das usuais, misturando magia e tecnologia. Ao invés de salvar um planeta, o jogador tinha como objetivo ajudar toda a galáxia, trama considerada ambiciosa para a época. Outro ponto de destaque era a personagem feminina Alys, fato inovador para a época, composta em sua maioria por heróis masculinos [19].

Um ponto interessante da época foi autenticidade dos jogos, que tinham mecânicas diferenciadas dos CRPGs, criando um senso estético característico, que se remetia aos desenhos japoneses, conhecidos como animes. Tornaram-se conhecidos como *Japanese Role-Playing Games* (JRPGs). Esse formato foi caracterizado como um estilo de RPG único e atualmente é considerado como um subgênero do RPG. Destaca-se o estilo visual, que utilizava gráficos pixelados em 2D e visão superior, proporcionando um campo de visão maior para o jogador, além dos personagens com corpos pequenos e cabeças grandes, conhecidos como *Super Deformed* (SD) [19].

Considera-se o período de ouro para os RPGs de consoles foi a geração 16 Bits. Diversos jogos foram lançados para *Super Famicom/Super Nintendo*. A Nintendo desenvolvia suas próprias franquias, como "The Legend of Zelda: a Link to the Past" (1991), que trazia a mesma mecânica do jogo do NES com gráficos totalmente remodelados para a nova geração.

Pode-se mencionar também os jogos da série *Final Fantasy*, com "Final Fantasy IV" (1992), que contava com uma história complexa e cheia de reviravoltas; Final Fantasy V (1993) e seu sistema de classes, considerado inovador para a época; e Final Fantasy VI (1994) considerado por muitos até os dias atuais como o jogo da franquia com a melhor história já criada pela empresa. Vale lembrar que nessa geração também surgiram franquias novas, como "Secret of Mana" (1993) e "Chrono Trigger" (1995) [19].

A Sega e seu console Genesis/Mega Drive lançava a continuação direta "Phantasy Star II" (1989), contando com uma história séria e madura, envolvendo dilemas que iam além da temática de salvar o mundo. Em 1993, saía "Landstalker", um Action-RPG que envolvia visão isométrica e diversos quebra-cabeças a serem resolvidos e também "Shining Force" que misturava estratégia com RPG [20].

O acessório/console complementar SEGA CD buscou inserir-se no mercado dos RPGs, com "Lunar: Silver Star Story" (1993) e "Lunar: The Eternal Blue" (1994), além dos desconhecidos, porém cultuados "VAY" (1994) e "Popful Mail" (1994), sendo o último uma mistura de aventura 2D com RPG. Todos os jogos dessa plataforma utilizavam trilhas sonoras digitais e vozes, já que a mídia utilizada era o CD-ROM [20].

Como apontado anteriormente, uma nova tecnologia gráfica começava a ser utilizada, consequentemente afetando o desenvolvimento dos consoles que estavam sendo produzidos como sucessores da geração atual. Com o lançamento do Playstation 1, em 1995, os gráficos 3D começaram a se consolidar. Um dos jogos do gênero que inovaram nesse quesito foi "Final Fantasy VII" (1997), contando com personagens em 3D mesclados a cenários pré-renderizados, além de cenas em computação gráfica consideradas revolucionárias para a época. O jogo é considerado como um dos principais responsáveis pela ascensão do console da Sony, além de possuir uma história que atingiu um nível de popularidade tão alta que acabou se expandindo para as telas de cinemas e diversos outros jogos *spin-offs* (Continuações não diretas) [19].

Outros destaques do período foram “*Dragon Quest VII*” (2000), “*Chrono Cross*” (1999), continuação de “*Chrono Trigger*” e também “*Final Fantasy VIII*” (1998), com um enredo futurista e mágico. “*Final Fantasy IX*” (2000), que, devido as críticas recebidas de seu antecessor, retornou às origens medievais e voltadas para a fantasia. Durante o período do console da Sony, algumas novas franquias surgiram, como “*Wild Arms*” (1996), que utilizava a mesma estética dos RPGs de 16 bits e “*Vagrant Story*” (2000), com visão isométrica e possuindo um complexo sistema de batalha e desenvolvimento de armas [20].

O console Sega Saturn também desenvolvia RPGs, porém a maioria não foi traduzida para o ocidente. Podemos destacar “*Grandia*” (1997) e o relançamento aprimorado (*remake*) dos jogos “*Lunar: Silver Star Story*” (1995) e “*Lunar: Eternal Blue*” (1996).

Em 1998, a franquia *Zelda* estreava com Gráficos remodelados em 3D no console Nintendo 64 (1996) com “*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*”, apresentando um mundo aberto e viagens temporais de Link em sua fase criança e adulta, essenciais para a mecânica do jogo. Alguns anos depois foi lançado “*The Legend of Zelda: Majora’s Mask*” (2000), uma continuação direta, porém com uma narrativa mais adulta e sombria. Estes dois jogos são considerados até hoje ícones do gênero *Action-RPG* para o console da Nintendo [19], tendo sido relançados para outros consoles da empresa, como o Gamecube e o Nintendo 3DS, por exemplo.

A nova geração de consoles: Gamecube (2001), Playstation 2 (2000) e Xbox [21] (2001), vieram com melhorias gráficas significativas, especialmente no aspecto 3D. Porém o gênero RPG estava passando por reformulações diversas. As mecânicas e elementos de jogabilidade utilizados anteriormente não eram mais atrativos aos jogadores, especialmente por causa de elementos considerados obsoletos, como por exemplo o “*grinding*” (repetição em atividades como matar monstros para conseguir itens e XP). Considera-se que essa geração foi a última a utilizar o modelo clássico de RPG como principal, tendo como um dos exemplos mais famosos “*Final Fantasy X*” (2001). O Xbox seguiu uma nova linha, lançando os jogos “*Star Wars: Knight of the Old Republic*” (2003), produzido pela Bioware e contando com mecânicas e jogabilidade diferenciadas. Esse molde passou a vigorar como um padrão na geração seguinte, porém esse novo formato não será discutido nesse estudo, tendo em vista o recorte temporal [20].

A partir do histórico apresentado, percebeu-se a importância do gênero RPG para os consoles, sendo responsável por colocar o jogador no papel de diversos personagens, participando de narrativas complexas e estimulando sua imaginação e leitura. A seguir será realizada uma análise de como os jogos se inserem na sociedade contemporânea e seu potencial de ensino na língua inglesa de forma não didática, ou seja, não realizada em salas de aula ou em cursos do idioma.

3 RPGs E SEU POTENCIAL EDUCATIVO NA LÍNGUA INGLESA

Afirma-se que antes do desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), o humano enquanto ser social participava de atividades que promoviam o entretenimento e a competitividade. Os chamados “jogos” permitiam ao indivíduo transpor a sua realidade, envolvendo-se em atividades que simulavam outras realidades e também o aliviavam de suas mazelas sociais [1].

Autores como Huizinga afirmam que o jogo é parte integrante da vida humana, sendo um conceito que não possui uma definição exata, no que diz respeito aos termos lógicos, biológicos ou estéticos. É afirmado que o conceito de jogo permanece distinto das outras formas de pensamento que visam expressar a estrutura da vida espiritual e social. Porém, são definidas características que estão presentes em todas as atividades lúdicas. O autor elenca oito principais características presentes em qualquer tipo de jogo:

Participação voluntária, Distração, Exterior à “realidade”, Limites espaciais e temporais, Metas, Regras, Resultados e Término [1].

A história dos videogames está ligada intrinsecamente ao desenvolvimento das TICs, em especial o aparelho televisivo. Embora não tenha sido o primeiro, pode-se afirmar que a televisão foi um dos marcos iniciais na forma de transmissão multimídia da informação na sociedade, utilizando os recursos de som e imagem em movimento [3].

Utilizada inicialmente de forma passiva, permitindo aos espectadores assimilarem as informações transmitidas, os aparelhos televisivos passaram a desempenhar um papel essencial na indústria dos videogames. A televisão funcionava como uma interface de saída para o usuário, e conectada ao Console (videogame), promovia a mediação entre o usuário e os games, através da inserção de comandos em um dispositivo chamado Joystick [4].

O campo informacional se desenvolveu gradativamente na indústria dos videogames, permitindo que determinados jogos funcionassem como mecanismos de transmissão de informação e aquisição de conhecimento, através de jogos didáticos e também não didáticos, os últimos objetos deste trabalho. O avanço tecnológico gerava recursos gráficos cada vez mais foto realistas, tornando alguns jogos experiências interativas e com narrativas complexas.

Vale ressaltar que os games em sua maioria possuem as oito características apresentadas acima, porém de forma a se adaptarem ao ambiente digital. Uma das principais questões a serem estudadas nesse trabalho é justamente o rompimento paradigmático de uma dessas características, já que uma das hipóteses discutidas nesse projeto diz respeito a capacidade de um jogo eletrônico ir além do entretenimento e adquirir um novo papel, que seria o de aprendizado na língua inglesa [4].

Criados inicialmente com a proposta de entretenimento, os videogames eram geralmente voltados para um público infantil/adolescente, especialmente pela tecnologia da época não permitir recursos avançados e também pela indústria do período, que os vendiam como um brinquedo. Ao longo dos anos, com o sucesso econômico e desenvolvimento tecnológico, foi possível criar jogos que além da capacidade de entreter, também possuíam outras aplicações dos mais diversos tipos [22].

É percebido que os videogames atualmente ocupam um papel significativo na indústria, tanto do entretenimento como também em outras áreas, como a educação e também a economia, já que é considerada uma das indústrias de diversão mais lucrativas na sociedade. Atualmente é possível observar cada vez mais a utilização de jogos em diversas esferas sociais e áreas de conhecimento. Pode-se mencionar a aplicação no campo da educação, utilizando-se dos jogos eletrônicos para promover o aprendizado que atenda às necessidades de uma geração nascida em pleno contexto tecnológico. [23]

Navarro afirma que apesar do jogo depender de uma brecha da rotina para existir na realidade, a sua importância no desenvolvimento sensorial, psicomotor e cognitivo do indivíduo faz com que seu papel exclusivo de distração seja repensado. Com o avanço tecnológico e a aquisição de maior representatividade social e econômica, os videogames foram os responsáveis pela experimentação desse novo paradigma em uma escala global [22].

Johnson aponta que a cultura popular não literária, incluindo os jogos eletrônicos, é responsável por aprimorar as diferentes capacidades mentais dos indivíduos, como atenção, memória, acompanhamento do assunto e organização do pensamento. A utilização dos videogames ajuda a melhorar a inteligência visual e a destreza manual, além de auxiliar a mente em funções caóticas de um jogo, ao experimentar a desordem como uma experiência estática, utilizando padrões de pensamento para tomar decisões que ajudem a criar uma ordem [23].

Jenkins [24] faz uma breve abordagem sobre a história dos videogames em seu artigo “Art form for the Digital Age”:

“Durante os 25 anos que se passaram, os jogos progrediram do primitivo Pong, com dois bastões e uma bola para a sofisticação de “Final Fantasy”, com uma história e gráficos cinematográficos que se desdobram em quase 100 horas de jogo. O jogo de computador foi uma aplicação importante para o computador doméstico, aumentando a demanda por gráficos vividos, rápido processamento, maior memória e melhor som. [24]”.

Gee [25] contesta o *status quo* de um videogame ser apenas um elemento de entretenimento, afirmando que ao jogá-lo, o indivíduo é colocado em contato com diversas áreas, conhecidos como domínios semióticos. Pode-se exemplificar um game de basquete, no qual se faz necessário o conhecimento das regras do jogo “real”. Porém no meio acadêmico alguns campos de conhecimento são vistos como “menores” em relação aos outros, especialmente no que diz respeito a possuírem um propósito educacional [25].

Oliveira e Campos [26] reforçam sua argumentação: “Gee discorda desse ponto de vista, afirmando que um domínio semiótico está sempre ligado a um ou mais domínios diferentes e, portanto, seu caráter educacional não deve estar limitado ao domínio central, mas sim relacionado à cadeia de ligações entre eles e os subdomínios que o completam” [26].

A partir das afirmações acima, é possível abordar e apontar relações dos videogames ao aprendizado da Língua Inglesa (LI) como segunda língua. No caso do gênero de RPG, o processo pode acontecer devido à necessidade de atenção aos diálogos que acontecem durante a narrativa do jogo. Vale ressaltar que a abordagem do trabalho é o método não didático, no qual os jogadores aprendem o idioma de forma espontânea, em detrimento do entendimento da história.

Vidal [27] reforça o aprendizado e aquisição de vocabulário, porém atenta para o fato de que nem todos os gêneros podem ser utilizados para essa tarefa. É afirmado que “o design do game pode encorajar ou desencorajar a leitura dos elementos linguísticos. Se a informação necessária para o prosseguimento do game for exibida claramente de forma visual, é provável que o *gamer* não vai lê-la [27].

Pode-se também destacar os estudos de Deehan [28], apontando o fato de que embora as tecnologias sejam inseridas em ambientes formais de ensino, existem poucas pesquisas sobre jogos não didáticos voltados para o aprendizado em determinado idioma. O autor realizou uma pesquisa na Universidade de Shizuoka, no Japão. Foi utilizado o jogo “*Parappa the Rapper*” (1996) para verificar a aquisição de vocabulário em LI; porém os resultados foram considerados negativos, pois percebeu-se pouca consolidação de vocabulário adquirido [28].

Oliveira e Campos [26] argumentam que:

“Assim, acredita-se que o game selecionado para a pesquisa seja o grande responsável pelos resultados negativos. Jogos de ritmos musicais, embora possibilitem o contato com a LI, não incluem em seu objetivo tarefas que exijam diretamente o conhecimento da língua. Uma vez que a língua não é um dos fatores responsáveis pela progressão no jogo, e sim sua mecânica, que consiste em apertar um determinado botão no momento correto, esse tipo de jogo certamente não é ideal para ser usado

como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem de uma Língua Estrangeira [26]”.

Foi percebido que os jogos de RPG possuem características únicas, e através da análise de alguns conceitos e autores, podem ser considerados objetos de estudo para entender o aprendizado informal da língua inglesa. Para validar tal hipótese, foi realizado um estudo empírico, utilizando-se um questionário aplicado em comunidades específicas de videogames do gênero RPG e também de jogos antigos, ou comumente conhecidos como *Retrogamers* [29] [30].

4 RESULTADOS OBTIDOS

Como mencionando anteriormente, este trabalho parte da hipótese dos jogos de RPG como elemento para o aprendizado e aquisição de linguagem inglesa, especialmente no quesito leitura, tendo em vista as características já discutidas. Para verificar tal afirmação, foi realizada uma pesquisa empírica utilizando um questionário quanti e qualitativo para coleta de dados. O estudo foi aplicado em comunidades de games, em especial as que possuíam a temática de serem jogos de RPG ou jogadores chamados *Retrogamers*, que se interessam por videogames antigos, que corrobora com a afirmação inicial desse estudo, tendo em vista que os consoles atuais possuem em sua maioria jogos no idioma Português.

A plataforma utilizada foram os formulários da Google, também conhecidos como *Google Forms*, devido a sua facilidade e simplicidade de uso, além da análise percentual dos resultados. No total foram elaboradas 8 questões sobre a temática, sendo 7 obrigatórias e 2 opcionais. As perguntas realizadas foram: 1) qual sua faixa etária? 2) quais consoles você possuiu/possui? 3) quais dessas franquias de RPG você já jogou?; 4) qual era seu nível de entendimento na língua inglesa quando começou a jogar RPGs de console?; 5) quais métodos ou instrumentos foram utilizados traduzir as palavras desconhecidas?; 6) após o contato com os games citados, você notou aprimoramento no seu conhecimento do idioma?; 7) como considera o seu nível no inglês após o contato com jogos de RPG?; 8) com quais jogos você acredita ter se aprimorado no idioma?; 9) deixe um comentário contando sua experiência. Algumas serão selecionadas e utilizadas no artigo. Algumas perguntas possibilitavam múltiplas escolhas.

No que diz respeito aos locais de estudo, foram contempladas duas comunidades brasileiras na mídia social Facebook: “Phantasy Star Brasil” [29] e “Retrogamers Brasil” [30]. O período de aplicação do questionário abrangeu as datas de 27/11/2016 a 07/12/2016, obtendo 195 respostas no total. Como explicitado anteriormente, foram escolhidos grupos brasileiros em razão de verificar se houve ou não aprendizado na língua inglesa como segundo idioma. A seguir serão apresentadas discussões sobre as questões e também a análise dos resultados obtidos.

A primeira questão verificou a faixa etária, abrangendo dos 20 aos 40 anos; tal seleção foi feita baseando-se na provável época do aparecimento de consoles da geração 8 bits no território brasileiro até o momento considerado como final da geração de 128 bits, com o Playstation 2. Verificou-se que a maioria dos usuários possuem entre 26 a 30 anos (31,3%), sendo seguidos pelas faixas etária de 20-25 e de 31-35 (ambas com 23,6%).

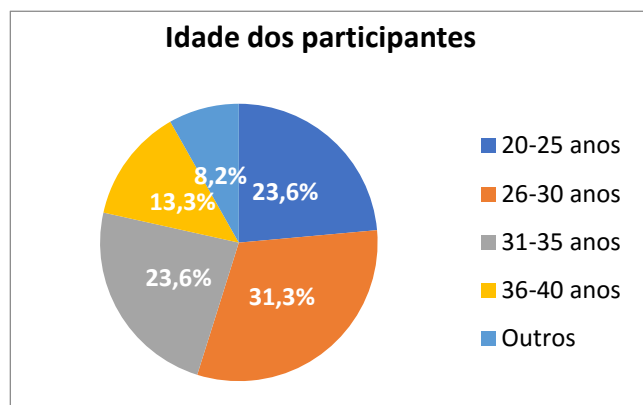


Figura 1: idade dos participantes

Em seguida verificou-se quais foram/são os consoles que os usuários possuem, sendo apresentados os principais videogames de cada geração, fazendo uma correlação com sua utilização no cenário nacional. No que diz respeito aos portáteis e menos conhecidos, foi apresentada a opção “Outro”. Percebeu-se que a plataforma Playstation 1 foi a de maior utilização (142 respostas, 72,8%), e após ela, o *Super Nintendo Entertainment System* (102 respostas, 52,3%) e outros consoles (100 respostas, 51,3%), como o *Gameboy* e o *Gameboy Advanced*, por exemplo. Atenta-se ao fato de que era permitido ao usuário marcar mais de um console e, portanto, o mesmo pode ter tido um ou mais sistemas.

Quais desses consoles você possuiu/possui?		
Consoles	Quantidade de respostas	Porcentagem (%)
Playstation 1 e/ou 2	142	72,8%
Super Nes/ Super Famicom	102	52,3%
Outros	100	51,3%
Sega Genesis	97	49,7%
Sega Master System	90	46,2%
Nintendo 64	68	34,9%
Nintendo 8 bits	67	34,4%
Sega Dreamcast	36	18,5%
Nintendo Gamecube	31	15,9%
Sega Saturn	31	15,9%
Xbox	20	10,3%

Figura 2: consoles adquiridos

A terceira questão procurou indagar quais franquias de RPG os usuários jogaram. O critério de escolha partiu da premissa da popularidade de determinados jogos, ou seja, mais conhecidos pelos jogadores. A série *Final Fantasy* (153 respostas, 78,5%) e *The Legend of Zelda* (152 respostas, 77,9%) ficaram praticamente empatadas como as mais conhecidas e/ou jogadas, acompanhadas de *Chrono Trigger* (140 respostas, 71,8%). Destas três, duas foram criadas pela *SquareSoft*.

Quais dessas franquias de RPG você já jogou?
--

Franquias	Quantidade de respostas	Porcentagem (%)
Final Fantasy	153	78,5%
Legend of Zelda	152	77,9%
Chrono Trigger/Cross	140	71,8%
Pokemon	129	66,2%
Breath of Fire	92	47,2%
Phantasy Star	86	44,1%
Tales of...	77	39,5%
Dragon Quest	71	36,4%
Fire Emblem	55	28,2%
Outros	50	25,6%
Wild Arms	48	24,6%

Figura 3: franquias jogadas

Após o levantamento relacionado aos consoles e jogos, as questões seguintes voltaram-se para a temática de aprendizado da língua inglesa (LI), nas quais os usuários foram perguntados sobre seu nível de entendimento antes de terem tido contato com jogos de RPG eletrônicos. Tal questão seguiu a escala de 1- Pouco, 2- Médio, 3 – Bom e 4- Fluente. A maioria das respostas (130, 66,7%) afirmou possuir pouco ou nenhum conhecimento do idioma quando começaram a jogar RPGs. Apenas 8 respostas (4,1%) afirmaram serem fluentes antes do contato com os RPGs.

Qual era seu nível de entendimento na língua inglesa quando começou a jogar RPGs?		
Nível	Quantidade de respostas	Porcentagem (%)
Pouco	130	66,7%
Médio	38	19,5%
Bom	19	9,7%
Fluente	8	4,1%

Figura 4: nível de inglês prévio

Outro fator considerado relevante foram os instrumentos utilizados para auxiliar no aprendizado. Pode ser observado que durante algumas gerações de consoles, a Internet não era acessível para grande parte do público brasileiro e, portanto, outras ferramentas e instrumentos para a tradução se faziam necessários. Perante as opções apresentadas, o dicionário de inglês/português (147 respostas, 75,4%) foi considerado o instrumento de maior consulta, seguido pela Internet (80 respostas, 41%) e amigos e parentes que possuíam domínio do idioma (68 respostas, 34,9%).

Quais os métodos ou instrumentos foram utilizados para traduzir as palavras desconhecidas?		
Instrumentos	Quantidade de respondentes	Porcentagem (%)
Dicionário	147	75,4%
Internet	80	41,0%
Amigos/Parentes	68	34,9%
Revistas	54	27,7%
Sala de Aula	29	14,9%
Outro	11	5,6%

Figura 5: instrumentos utilizados no aprendizado

A sexta pergunta verificou se os questionados consideraram o contato com jogos de RPG como elemento influenciador de aprendizado em LI, contando com duas opções. Caso selecionassem a opção “SIM”, continuariam o processo. Em resposta negativa, o questionário era encerrado. Constatou-se que a maioria dos usuários considerou que tais jogos influenciaram no aprimoramento de seu aprendizado na Língua Inglesa, com 185 respostas positivas (94,9%). Apenas 10 respondentes afirmaram não terem aprimorado seus conhecimentos no idioma.

Após o contato com os jogos de RPG, você notou aprimoramento no seu conhecimento do idioma?		
Resposta	Quantidade de respostas	Porcentagem (%)
Sim	185	66,7%
Não	10	19,5%

Figura 6: aprendizado após contato com RPGs

A sétima questão buscou avaliar qual foi o grau de aprimoramento após o contato com os jogos de RPG. Foi utilizada a mesma escala linear da quarta questão, que ia de “1- Pouco”, “2- Médio”, “3- Bom” e “4- Fluente”. Os usuários afirmaram que após o contato com o RPG, a maioria (112 respostas, 60,5%) passou a ter um Bom entendimento da linguagem. Um número considerado razoável (48 respostas, 25,9%) constataram terem se tornado fluentes, pelo menos no que diz respeito ao critério de leitura.

Como considera o seu nível no inglês após o contato com jogos de RPG?		
Nível	Quantidade de respostas	Porcentagem (%)
Pouco	4	2,1%
Médio	21	10,8%
Bom	112	57,4%
Fluente	48	24,6%

Figura 7: nível do idioma após contato com RPGs

A penúltima questão buscou avaliar quais jogos mais impactaram no aprendizado da LI. Para isso foi apresentada a mesma lista de franquias de RPGs utilizados na questão três. A principal série considerada pelo aprimoramento da LI foi “Final Fantasy” (122 respostas, 62,6%), sendo acompanhada por Chrono Trigger (87 respostas, 44,6%) e “The Legend of Zelda” (77 respostas, 39,5%). Percebe-se uma diferença em relação a terceira questão, na qual a série Zelda se encontra em segundo lugar de jogos conhecidos. Tal fato pode ser ponto de partida para discussões que analisem seu status de ser um jogo do gênero RPG, que foi apontado de forma breve no início deste trabalho.

Com quais franquias você acredita ter se aprimorado no idioma?		
Franquias	Quantidade de respondentes	Porcentagem (%)
Final Fantasy	122	62,6%
Chrono Trigger/Cross	87	44,6%
Legend of Zelda	77	39,5%
Pokemon	66	33,8%
Breath of Fire	49	25,1%

Phantasy Star	46	23,6%
Outros	46	23,6%
Tales of...	35	17,9%
Dragon Quest	22	11,3%
Wild Arms	18	9,2%
Fire Emblem	14	7,2%

Figura 8: franquias responsáveis no aprendizado

No final do questionário, foi disponibilizado um espaço para que os participantes pudessem narrar sua experiência. No total foram obtidos 79 depoimentos e algumas conclusões puderam ser tiradas através dos mesmos, sendo apresentadas logo a seguir.

4.1 Depoimentos de jogadores

Essa parte do trabalho buscou reunir e analisar depoimentos dos jogadores. Alguns comprovaram a importância do gênero RPG para o aprendizado na língua inglesa. No total, foram escritos 79 depoimentos, porém foram selecionados apenas 15, considerados mais relevantes pelo autor e também devido ao espaço disponibilizado para o desenvolvimento do artigo.

Depoimento 1: “Os jogos de RPG foram muito importantes para eu conhecer melhor a língua inglesa, não só os de RPGs mas todos no geral, pois para saber o comando do jogo -em inglês- era necessário um pouco de entendimento da língua”.

Depoimento 2: “Os antigos jogos adventures text (do antigo MsDos) também ajudaram na imersão em textos em inglês”.

Depoimento 3: “Comecei a jogar RPG com os Final Fantasy de NES, só depois na época em que tive um PS1 eu realmente passei a jogar RPGs por horas e horas todos os dias. Após um tempo o interesse pelo gênero foi diminuindo pois passei a jogar games de outros estilos. Nos dias de hoje eu costumo jogar os “Action” RPGs como Dragon Age e Dark Souls. E também MMOs como por exemplo World of Warcraft, Tera online e Star Wars the old republic”

Depoimento 4: “Acho que estes RPGs da infância tiveram pouca interferência no meu aprendizado do inglês. Ou melhor, acredito que eles foram somente mais um (e longe de estar entre os mais relevantes) dos vários elementos que ajudaram a evoluir com meu inglês. Pegando o gancho dos games, acredito que os MMORPGs (por me obrigar a conversar com players de outros países) tiveram muito mais importância no meu aprendizado”.

Depoimento 5: “Nunca fiz curso de inglês, porém, hoje não tenho problema nenhum para me comunicar tanto textualmente quanto verbalmente. Já fiz diversas viagens em países de língua inglesa e sempre me comuniquei perfeitamente. Já recebi até elogios pelo conhecimento da língua. Sem dúvidas, jogos de RPG são uma ótima ferramenta para desenvolver o uso da língua inglesa”.

Depoimento 6: “Os jogos da franquia Final Fantasy, principalmente estes, junto com outros grandes (grandes no que diz respeito as horas de jogo necessárias para concluí-lo) jogos, como: Chrono Cross, Xenogears, Legend of the Dragoon e os jogos da série Persona, fizeram com que eu tivesse vontade de saber o que estava ocorrendo. O desenrolar das tramas, o destino dos personagens a moral da história contada. Isso tudo em um tempo

onde não havia localização de jogos e a língua inglesa era a única opção. Um antigo dicionário de inglês/português foi o meu tradutor por muitos jogos e facilitou imensamente a absorção do idioma”.

Depoimento 7: “Eu tinha dez anos quando comecei a jogar um jogo chamado *Phantasy Star II* ao qual não sabia nem o que eu estava fazendo, mas quando eu descobria o que as pessoas encontradas nas cidades falavam era tudo muito mágico! Eu não tinha acesso à Internet na época e, portanto, a tradução do Inglês ficava por conta do dicionário! Eu recorria a ajuda de revistas especializadas em games na época em ascensão. Conforme o tempo foi passando comecei a ter acesso à Internet, o que facilitou muito a minha vida e ao mesmo tempo acabou com as empresas de revistas especializadas em games! Hoje com cada descoberta das traduções e de tanto jogar RPGs desenvolvi meu Inglês ao ponto de entender tudo, mas ficou a dificuldade na pronúncia! Ainda assim sinto que a minha progressão no Inglês se deve aos games que jogo até hoje no gênero de RPG”.

Depoimento 8: “Acredito que os MMORPGs tenham contribuído mais para meu aprendizado da língua que RPGs de console, por causa da interação com os estrangeiros”.

Depoimento 9: “Acredito que os MMORPGs tenham contribuído mais para meu aprendizado da língua que RPGs de console, por causa da interação com os estrangeiros”.

Depoimento 10: “Na primeira metade dos anos 90 só havia os dicionários e os professores para ajudar. Os RPGs ajudavam a sair do ensino moroso de inglês na escola pública onde todo ano era apenas o verbo to be. Eles faziam a gente ir um pouco mais além e também ajudavam a não cabular as aulas de inglês”.

Depoimento 11: “Destaco especialmente os “RPGs de mesa”. As primeiras caixas de D&D representaram a maior parte do meu desenvolvimento na leitura/compreensão língua inglesa”.

Depoimento 12: “Os extensos textos contidos em vários jogos de RPG fizeram o meu entendimento da língua inglesa aumentar com a repetição de termos e o olhar da história como um todo não só tentando traduzir palavras separadas”.

Depoimento 13: “É engraçado e válido notar como a limitação da facilidade do acesso a recursos que tínhamos na época auxiliou no aprendizado: não havia internet para te ajudar caso você “empacasse” no meio do jogo, e entender os diálogos dos personagens era crucial para prosseguir. As consultas (bem recorrentes) ao dicionário acabavam te ensinando mais do que na escola!”.

Depoimento 14: “Estudei em escolas públicas. Sempre fui fascinado com RPGs, desde a minha infância/adolescência. Devido à precariedade da qualidade do ensino, pouco aprendi na escola. Hoje sou professor universitário e devo parte do conhecimento que hoje tenho (sou fluente em inglês) à introdução da língua via RPG - aprendia brincando. Houve, também, um engrandecimento no número de palavras que eu compreendia”.

Depoimento 15: “Eu descobri o que era inglês aos 7 anos, quando um primo traduziu uma frase de *Alex Kidd in the Miracle World* para mim. Na época, saía na banca aquele dicionário *Michaelis*, e pedi para meus pais comprarem para mim. Fui até os 14 jogando com o controle de um lado e o dicionário do outro, onde

entrei para um curso de inglês para aprender a falar o vocabulário imenso que já tinha. Hoje sou funcionário público e grande parte das provas que prestei que tinham inglês, eu gabaritei”.

5 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES

Através da discussão teórica e do método empírico utilizado, algumas considerações puderam ser feitas em relação ao objeto do estudo. Foi percebido que os jogos do gênero de RPG têm o funcionamento como um elemento potencializador no aprendizado da Língua Inglesa, em especial na área de leitura, pois necessitam do entendimento do idioma para dar prosseguimento à história. Atenta-se ao fato de que os games de RPG não substituem o ensino formal, utilizado em escolas e em cursos particulares, mas sim complementam o aprendizado, funcionando como uma aplicação do conhecimento obtido.

Em relação à aspectos técnicos, pode-se notar que as plataformas *Playstation 1* e *Super Nintendo Entertainment System* foram os que mais influenciaram no aprendizado e aquisição de vocabulário, especialmente pelo fato de que em suas épocas de lançamento, a Internet não era amplamente acessível, limitando assim as ferramentas de tradução e sites de FAQs (*Frequent Asked Questions*), em fase inicial de desenvolvimento. Em relação aos jogos, pode-se destacar a *Squaresoft* como uma das principais criadoras de franquias que influenciaram os jogadores brasileiros a desenvolverem maior conhecimento do inglês, em especial com a série *Final Fantasy* e também *Chrono Trigger/Cross*. A Nintendo com seus jogos da série *The Legend of Zelda* também foi responsável por uma parcela significativa de introdução da língua inglesa no Brasil.

Notou-se, porém, que embora o trabalho fosse voltado apenas para RPGs de consoles, alguns participantes apontaram os jogos de Computadores como elemento essencial ao seu aprendizado, especialmente os MMORPGs, como por exemplo “*World of Warcraft*”. Esse tipo de jogo requer interações entre pessoas de várias partes do mundo, em um universo fictício no qual o idioma majoritário era a língua inglesa. Por isso, podem também serem considerados como elementos significativos na aquisição de uma segunda língua. Portanto, em estudos futuros, os jogos desenvolvidos para PCs também deverão ser incluídos, tendo em vista a significância dos mesmos em relação à temática proposta.

Foi percebida também a necessidade de abordar futuramente outras categorias no aprendizado, não contempladas no estudo. Através da revisão de literatura, notou-se que a aquisição de linguagem pode ser dividida em categorias como escrita, leitura, compreensão oral e desenvolvimento fonético [27].

Pode-se afirmar que o presente trabalho se focou na leitura e entendimento do vocabulário, especialmente pela maioria dos jogos da época, que não possuíam diálogos falados. Porém como afirmado acima, os MMORPGs possivelmente desenvolveram o aprendizado na escrita, devido ao processo comunicacional; além disso, jogos contemporâneos possuem recursos de voz avançados, permitindo também aprendizado no que diz respeito à compreensão oral.

Outro ponto a ser abordado futuramente é a possibilidade de utilizar instrumentos de coleta de dados e análise de linguística aplicada nas mesmas comunidades em que o estudo foi realizado, para mensurar com mais precisão como os jogos de RPG podem ser responsáveis no desenvolvimento da proficiência do idioma inglês.

Concluiu-se neste trabalho que os jogos de RPG para consoles podem vir a ser um elemento significativo no aprendizado e aquisição de vocabulário da língua inglesa, mesmo que não estejam categorizados como jogos didáticos. Na maioria das vezes, por possuírem uma narrativa envolvente e criativa, além de personagens cativantes, tais jogos fazem com que o jogador

participe ativamente da história e procure entender os eventos que acontecem, buscando instrumentos para auxiliar o entendimento de forma divertida, e consequentemente adquirindo conhecimento e proficiência no idioma em discussão.

REFERÊNCIAS

- [1] J. Huizinga. *Homo Ludens*. São Paulo, editora Perspectiva, 2014.
- [2] YouTube. Documentário 1983: O Ano dos Videogames no Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PGVVokqFN5g>. Acesso em 06 de Setembro de 2017.
- [3] J. De Mul. *Homo Ludens 2.0 Playful Identities*, Amsterdam University Press, 2015.
- [4] R. Lopes. A Arquivologia e os Videogames: primeiras aproximações. Informação em. Pauta v. 1 n. 2, julho - dezembro, 2016.
- [5] Nintendo. Nintendo. Disponível em: <https://www.nintendo.com/>, 1894. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [6] Sony. Sony Entertainment Computer. Disponível em: <https://www.sony.com/>, 1960. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [7] RPG Evolution: what is an RPG. Disponível em: <http://iml.jou.ufl.edu/projects/Spring05/Hill/rpg.html>, 2014. Acesso em 16 de julho de 2017.
- [8] Squaresoft. Square Company Limited. Disponível em: https://web.archive.org/web/*/http://www.square.co.jp, 1986. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [9] M. Barton. The History of Computer Role-Playing Games Part 1: The Early Years (1980-1983). Disponível em: http://www.gamasutra.com/features/20070223a/barton_pfv.htm, 2007. Acesso em 17 de julho de 2017.
- [10] M. Barton. The History of Computer Role-Playing Games Part 2: The Golden Age (1985-1993). Disponível em: http://www.gamasutra.com/features/20070223b/barton_pfv.htm, 2007. Acesso em 17 de julho de 2017.
- [11] Strategic Simulations Inc. SSI. Disponível em: <http://www.mobygames.com/company/strategic-simulations-inc>, 1979. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [12] Interplay. Interplay Entertainment Corp. Disponível em: <http://www.interplay.com/>, 1982. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [13] Blizzard. Blizzard North. Disponível em: <http://www.blizzard.com/>, 1993. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [14] TSR. Tactical Studies Rules. Disponível em: <http://pc.gamespy.com/articles/538/538817p1.html>, 1973. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [15] Bioware. Bioware. Disponível em: <http://www.bioware.com/>, 1995. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [16] M. Barton. The History of Computer Role-Playing Games Part III: The Platinum and Modern Ages (1994-2004). Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/feature/1571/the_history_of_computer_.php, 2007. Acesso em 17 de julho de 2017.
- [17] Sega. Sega Games Corporation, 1960. Disponível em: <http://www.sega.com/>. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [18] Enix. Enix Corporation. Disponível em: https://web.archive.org/web/*/http://www.enix.com/, 1975. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [19] IGN Entertainment. A history of Consoles RPGS. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2011/10/25/a-history-of-console-rpgs>, 2011. Acesso em 16 de julho de 2017.
- [20] Gamespot. The History of Console RPGs. Disponível em: https://web.archive.org/web/20100329135843/http://www.gamespot.com/features/vgs/universal/rpg_hs/first.html, 2007. Acesso em 17 de julho de 2017.
- [21] Microsoft. Microsoft Corporation, 1975. Disponível em: <https://www.microsoft.com/>. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [22] G. Navarro. Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade. Universidade de São Paulo, p. 12, 2013.
- [23] S. Johnson. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro, editora Campus Elsevier, p.24, 2005.
- [24] H. Jenkins. *Art Form for the Digital Age*. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/409b/3babe512f6f0d6b928d462d44f5188a154.pdf>, 2000. Acesso em 17 de julho de 2017.
- [25] J. P. Gee. What video games have to teach us about learning and literacy? New York, editora Palgrave Macmillan, p.24, 2003.
- [26] K. S. Oliveira; M. S. F. Campos. O ensino-aprendizagem de língua inglesa como LE através de videogames não didáticos, 2013. Trabalho de conclusão de curso de Graduação em Letras/Português. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013.
- [27] C. D. Vidal. Multimodalidade e traduções funcionais para investigar a aquisição de segunda língua em gamers. Tese do Programa de Pós-Graduação de Estudos da Tradução. Universidade Federal de Santa Catarina, p. 258, 2011.
- [28] J. deHaan. The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. Disponível em <http://ilt.msu.edu/vol14num2/dehaanreedkuwada.pdf>. *Language learning and technology*, v. 14, n. 2, p. 74-94, 2010. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [29] Facebook. Phantasy Star Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/phanbrasil/>. Acesso em 19 de julho de 2017.
- [30] Facebook. Retrogamers Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.facebook.com/retrogamersbrasil/>. Acesso em 19 de julho de 2017.