



ANÁLISE DO DISCURSO E SEGUNDA LÍNGUA:
PORTAL 2 NO ENSINO DE VOCABULÁRIO

DISCOURSE ANALYSIS AND SECOND LANGUAGE:
PORTAL 2 IN VOCABULARY TEACHING

ANÁLISIS DEL DISCURSO Y SEGUNDO IDIOMA:
PORTAL 2 EN LA ENSEÑANZA DE VOCABULARIO

Fabielle Rocha Cruz¹

RESUMO

Nas aulas de segunda língua, é muito comum que o professor foque no vocabulário a ser aprendido e o aluno, muitas vezes, carece de contexto e de explicações sobre determinadas palavras ou expressões que têm um sentido muito único ou peculiar, que se conectam com a identidade do falante. Assim, utilizar meios que tragam a língua contextualizada, de modo que o aluno possa utilizar recursos da análise do discurso (AD), como o *ethos*, para melhor entender a escolha das palavras, é um atrativo. Através de uma revisão bibliográfica dos estudos de AD e de *ethos*, bem como uma pesquisa do tipo exploratória, o presente artigo propõe-se a analisar a possibilidade de utilizar os jogos digitais, mais especificamente o jogo *Portal 2*, para mostrar a importância das escolhas lexicais. Através de um quadro com frases do jogo escolhido, aponta-se a conexão entre entonação e identidade da personagem escolhida para adequar e contextualizar os recursos. Por fim, apresenta-se os resultados, observando-se a faixa etária e o conteúdo que faz parte do jogo, entendendo-se que o professor não perde seu papel para o jogo, mas torna-se mediador da aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Segunda Língua. Análise do Discurso. Ethos. Vocabulário. Jogos Digitais. Portal 2.

ABSTRACT

In second language classes, it is very common for the teacher to focus on the vocabulary to be learned and the student often lacks context and explanations about certain words or expressions that have a very unique or peculiar meaning, which are connected with the speaker's identity. Thus, using means that bring the language into context, so that the student can use resources of discourse analysis (DA), such as *ethos*, to better understand the choice of words, is an attraction. Through a bibliographic review of DA and *ethos* studies, as well as exploratory research, this article aims to analyze the possibility of using digital games, more specifically *Portal 2*, to show the importance of lexical choices. Through a table with phrases of the chosen game, the connection between intonation and identity of the chosen character is pointed out to adapt and contextualize the resources. Finally, the results are presented, observing the age group and the content that is part of the game, as it is understood that the teacher does not lose their role for the game, but becomes a learning mediator.

Submetido em: 24/07/2020 – **Aceito em:** 10/12/2020 – **Publicado em:** 24/12/2020

¹ Mestranda em educação na Universidade Federal do Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil. E-mail: fabielle.cruz@gmail.com



KEYWORDS: Second Language Teaching. Discourse Analysis. Ethos. Vocabulary. Digital Games. Portal 2.

RESUMEN

En las clases de segunda lengua, es muy común que el maestro se centre en el vocabulario que se va a aprender y el estudiante carece de contexto y explicaciones sobre ciertas palabras o expresiones que tienen un significado único o peculiar, que están conectadas con la identidad del hablante. Por lo tanto, el uso de medios que ponen el lenguaje en contexto, de modo que el estudiante pueda usar los recursos del análisis del discurso (AD), como el *ethos*, para comprender mejor la elección de las palabras, es una atracción. Mediante una revisión bibliográfica de estudios de AD y *ethos*, así como una investigación exploratoria, este artículo tiene como objetivo analizar la posibilidad de usar juegos digitales, más específicamente el juego *Portal 2*, para mostrar la importancia de las opciones de léxico. A través de una tabla con frases del juego elegido, se señala la conexión entre la entonación y la identidad del personaje elegido para adaptar y contextualizar los recursos. Finalmente, se presentan los resultados, observando el grupo de edad y el contenido que forma parte del juego, entendiendo que el maestro no pierde su papel en el juego, sino que se convierte en un mediador de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza de segundas lenguas. Análisis del discurso. Ethos. Vocabulario. Juegos digitales. Portal 2.

INTRODUÇÃO

Toda pessoa, ao falar, compartilha mais do que palavras simples. Há uma razão pela qual algumas palavras são mais eficazes em um discurso, escrito ou falado, e a escolha de usar uma palavra específica é uma maneira de expressar intenções, motivações e até identidade pessoal sem necessariamente dizer as palavras exatas que o público espera ouvir, se eles conhecem a pessoa que está falando. O vocabulário é relevante, independentemente do contexto, e é uma ótima ferramenta para entender e comunicar ideias em momentos em que o falante não necessariamente quer ou é capaz de fazê-lo.

No aprendizado de uma língua, é importante ensinar os alunos a usar a palavra apropriada em um artigo ou texto estruturado, pois os ajuda a desenvolver sua expressividade e ideias em contextos simulados. Ao escrever um ensaio de comparação, por exemplo, os alunos geralmente devem usar formas verbais de terceira pessoa e excluir-se da escrita, mas usar a palavra apropriada para o texto pode ter significados que fazem parte da identidade. Como mencionado por Fiorindo (2012) e Khatri (2009), a linguagem nunca se restringe ao código verbal e sua estrutura; existem outros sinais que fazem parte desta comunicação.

Considerando o momento em que as tecnologias digitais estão por toda parte, incluindo os *videogames*, e fazem parte da vida cotidiana das pessoas, como sugerido por Gee (2006) e Humburg (2015), investigar e propor seu uso em sala de aula tem mais e mais espaço nos estudos de aprendizagem de segunda língua. Portanto, considerando a importância de ensinar escolhas de vocabulário e como essa decisão afeta a interpretação do texto pelo leitor, ensiná-



lo por meio de um jogo digital analisando o discurso do antagonista em um jogo é uma opção ao tentar criar um ambiente satisfatório e descontraído.

Este estudo é essencial para o campo de aquisição de segunda língua, principalmente do inglês como segunda língua, pois traz uma nova perspectiva para o uso de videogame em diferentes aspectos da linguagem.

Este artigo explorará como o jogo *Portal 2*, um jogo *single player* (para um único jogador) lançado em 2011 para computadores e outras plataformas, pode ser um grande recurso para o ensino de vocabulário, significados em contextos e outras compreensões, ao escolher com cuidado o que o falante ou escritor diz.

ETHOS, JOGOS DIGITAIS E VOCABULÁRIO

Para possibilitar esse estudo, houve uma decisão de investigar como a análise do discurso e as teorias da aprendizagem com jogos digitais são capazes de dar suporte à ideia de ter um jogo para um jogador como meio para ensinar a escolha de vocabulário e os significados relacionados a ele. Para fazer isso, os conceitos de *ethos* e identidade, que estão conectados, foram trazidos à atenção.

Ethos é um recurso pertencente ao estudo da retórica, mas muito presente nos estudos de análise do discurso, principalmente nas obras de autores como Maingueneau e Amossy. Para Galinari (2012), propõe que o conceito de *ethos* adapta-se conforme a época em que é utilizado, e hoje difere um pouco do que era na Grécia, mas continua a referir-se ao caráter sócio-histórico que existe por trás da fala.

Em outras palavras, é uma exposição dos valores morais próprios ou da sociedade, que pode se tratar da representação feita por uma pessoa ou através de uma personagem. Amossy (2006) sugere que o *ethos* também é uma figuração subjetiva, de forma que representam uma característica social ou histórica de forma dramática, caricata. É nesse ponto que o *ethos* se relaciona com os jogos digitais, sempre cheios de personagens.

É Maingueneau (2001) quem introduz o conceito de *ethos* nas preocupações da Análise do Discurso, já que todo texto, verbal ou não verbal, traz um tom, o qual não pode escapar ao estudo do analista. A grande preocupação a respeito do *ethos* é a forma com que mostra a amplitude da noção, que mesmo não sendo chamada por esse nome, está presente em estudos



das diferentes ciências humanas.

Outro conceito importante a que se recorre nesse trabalho para delinear a análise do corpus é a noção de memória discursiva. Diferentemente da memória biológica, a memória discursiva é algo que funciona antes, em outro lugar e independentemente do sujeito, mas cuja mobilização ocorre todas as vezes que o sentido é produzido.

Para Orlandi, em conjunto com o jogo da relação com o exterior (memória e interdiscurso) existem as condições de produção imediatas, que se dão a partir da circunstância de enunciação e do contexto sócio-histórico. Como o interdiscurso está, de fato, presente na textualização do discurso, na materialidade textual, nos vestígios deixados pela interpretação de seu autor, a escrita do analista “tem de lidar com isso, sem apagar.” (2001, p.51)

É possível dizer, como mencionado nos estudos de Fiorindo (2012), que a identidade assumida pelo falante geralmente está relacionada à sua cultura. Um bom exemplo disso é o que Shaw (2010) identifica em seu estudo sobre a cultura de *videogame*, onde as pessoas são capazes de se expressar usando sua própria voz e sua perspectiva do que estão falando. Considerando isso, Shaw (2010) compartilha sua perspectiva com Gee (2006) e Squire (2006), pois esses autores debatem que os jogos digitais geram momentos únicos de aprendizado, na maioria das vezes através de um processo que o aluno/jogador não percebe como um momento educacional ou de avaliação.

Assim, o uso de um jogo para revisar ou ensinar os conceitos da análise de discurso a alunos do ensino fundamental ou médio pode trazer grandes vantagens. Gee (2006) argumenta que os *videogames* são capazes de descrever como a mente humana funciona e pensa, melhor do que os dispositivos tecnológicos disponíveis atualmente, e a razão é que os alunos são capazes de compreender melhor as coisas quando estão imersos (simulando ou imaginando) em uma determinada situação.

Na mesma linha de pensamento, Squire (2006) considera que os *games* se apresentam como uma ferramenta importante porque oferecem experiências projetadas, nas quais estudantes/jogadores interagem mais realizando as ações e sendo o personagem, em vez de ser um leitor passivo, como acontecesse frequentemente no processo de aprendizagem com um livro.

Apoiando essas ideias, Godwin-Jones (2005) implica em seu artigo que estudantes/jogadores passam tanto tempo com jogos que estes são uma ferramenta relevante para ensinar qualquer coisa, especialmente língua estrangeira e assuntos específicos. Além disso, revisitando Shaw



(2010) e seu estudo sobre cultura, os jogos têm uma maneira de favorecer diferentes aspectos culturais ao longo do processo de jogo/aprendizado, que influenciam a identidade que se reflete na maneira como uma pessoa fala ou escreve.

Como um texto supõe e oferece uma imagem de pessoas envolvidas no processo interativo de uma conversa, escrita ou falada, é importante dizer que é impossível ignorar os detalhes dessa ação e a atitude, os significados que induzem a construção de uma imagem. Portanto, usando o conceito de estudos retóricos, Fiorindo (2012) sugere que *ethos* é o autorretrato usado pelo falante ao interagir com seu público e esse *ethos* é uma nova identidade para expressão.

Estudos em análise de discurso, como o *ethos* proposto por Fiorindo (2012) e o estudo de estrutura de frases de Khatri (2009), mostram que o uso da linguagem nunca é restringido pelo código verbal e sua estrutura, mas o significado vem além da fonologia e da sintaxe, por exemplo, mas há um conjunto de fatores não verbais e não linguísticos que carregam esses significados. Além disso, como seu estudo compreende a aquisição de segunda língua (SLA), Khatri (2009) indica que a análise do discurso durante o processo de aprendizagem de uma nova língua serve como maneira de modelar e espelhar efetivamente as competências de uma língua para outra, e incluem os significados da linguagem corporal, entonação e outros fatores.

No que tange o vocabulário, há vários estudos que discutem a aprendizagem incidental de vocabulário, que é um processo que ocorre naturalmente quando o aluno tem contato com a língua em contexto e não há, necessariamente, a influência do professor nesse processo. Isso quer dizer que o aluno aprende novas palavras e expressões quando está assistindo filmes, lendo diferentes obras literárias, ouvindo música, e assim por diante.

Restrepo Ramos (2015) aponta que o ambiente ou contexto em que uma nova palavra é aprendida é relevante, pois diferentes contextos são mais propícios ou facilitam o processo pelo nível de atenção que é desprendida para a atividade. Desse modo, a aquisição de léxico através do processo de leitura que, por exemplo, demanda grandes níveis de atenção e foco por parte do aluno, facilitam a aprendizagem de expressões, ao contrário de músicas e seriados, em que o foco não é na língua, mas no conteúdo, no vídeo. Para o autor, o exemplo da leitura é ideal para entender como a aquisição de novas palavras acontece mais em um momento focado, pois depende de artifícios como descobrir o significado pelo contexto ou tentar entender o sentido a partir da ideia do texto.

Como a investigação nesta pesquisa visa trazer a escolha de vocabulário no ensino de segunda língua por meio de *videogames*, é possível consultar Wouters et al. (2011) e a proposição de como a análise do discurso do jogo pode ajudar a criar um momento eficaz e envolvente. Como



Gee (2006) também menciona, Wouters et al. (2011) defendem que a necessidade de motivar e envolver os alunos é um benefício inestimável dos videogames, principalmente porque o jogo, com seus personagens e explicações em texto, pode fornecer uma grande quantidade de exemplos contextualizados para crianças, neste caso como jogadores/alunos, para aprender melhor.

Autores como Humburg (2015) enfatizam que o caráter motivacional dos *games* é indiscutível; afinal, existem recompensas, feedback e um fator emocional que o torna mais do que apenas lazer. Além disso, a autora acredita que, em uma sala de aula em que o inglês é uma língua estrangeira, os jogos digitais atuam em relações emocionais que ajudam no aprendizado e no desenvolvimento das práticas de escrita, oralidade, leitura e compreensão auditiva.

Gee (2008) também enfatiza que os modelos são representações da realidade, geralmente comuns, e são usados para o aprendizado imaginativo, especialmente quando o objeto real de estudo (como acontece quando os alunos aprendem como uma usina hidrelétrica) é muito grande ou até perigoso demais para usar. A escolha de palavras, por exemplo, pode ser difícil de explicar sem exemplos da vida real, e um modelo de um *videogame* se torna um modelo contextualizado e adaptado da realidade.

Da mesma forma, Lima (2008) escreveu sua tese de mestrado sobre a importância de se ter uma análise crítica dos jogos para o ensino, e afirma que professores e pais, por exemplo, devem considerar que sempre haverá atividades lúdicas, portanto influenciarão e serão influenciados consistentemente pelos valores e práticas sociais de todos os diferentes grupos que fazem parte das identidades. Sua teoria combina com Fiorindo (2012) em seu estudo sobre a identidade e o *ethos*, em que os representantes de cada grupo têm uma maneira de se comportar e transmitir suas ideias. Ambos os pesquisadores concordam que identidade e discursos se relacionam entre si e com aspectos culturais que definem ou destacam características particulares de uma comunidade.

Em relação às identidades, Gee (2006) implica que bons jogos oferecem, aos jogadores, identidades que estabelecerão uma conexão profunda com eles. Portanto, quando jogadores/estudantes estão interpretando personagens com uma identidade grande e forte, eles podem se sentir intrigados com um personagem com quem se conectam e refletem seus próprios traços de personalidade, além de agir e refletir sobre sua própria personalidade analisando o personagem.

Ademais, Amossy (2006) aponta que as identidades são construídas a partir de visões coletivas ou individuais de uma sociedade. Dessa forma, há a construção de um imaginário acerca dos



personagens de fala, seja uma pessoa real ou fictícia, e essa fala está relacionada com a identidade real ou projetada.

Nesse ponto, vale retomar a ideia da escolha das palavras e como novas palavras tendem a surgir com o seu uso ou com novos sentidos. A questão levantada por Restrepo Ramos (2015) com a aprendizagem incidental e a ideia de Amossy (2006) de que há mudanças na fala que mudam o *ethos* do falante, ambas apontam para a flexibilidade da língua, afinal, o aluno iniciante aprende palavras básicas e simples, mas ao ter contato com uma determinada expressão em outro contexto, passa a utilizá-la como um falante nativo faria, e assim dá um novo sentido ao *ethos*, pois usa vocabulário sofisticado, inovador, ou até com uma maior carga social ou política.

A identidade de um aluno aprendendo língua estrangeira ou segunda língua é sempre aquela associada ao sotaque, a dificuldade de se expressar, a falta de competência ou até de laços afetivos com a língua. É aí que seu *ethos* aparece como um aprendiz de nível básico ou um falante com sotaque característico de um local. Ao passo que a língua é contextualizada e o aluno estabelece uma maior relação com o que ouviu ou leu, ele é capaz de reproduzir e aumentar seu léxico, valendo-se disso para ser (re)visto como falante da língua.

Considerando que existem muitas expressões que não são ensinadas em sala por serem muito coloquiais ou gírias, marcas características da língua falada, é possível ver o potencial dos jogos digitais para acrescentar no léxico, sobretudo contextualizado, a fim de que o aluno possa conhecer a língua em uso. Em poucas horas de jogo, alunos aprendem nomes de ferramentas, doenças, aspectos ambientais, e tudo isso é acessível dentro dos jogos digitais, e ainda temo o fator que Restrepo Ramos (2015) coloca como a necessidade do foco e da imersão.

Por fim, ao escolher o jogo para análise, *Portal 2* foi uma ótima opção, pois nunca havia sido usado ou proposto como um jogo para fins de aprendizado nas literaturas, embora tenha sido mencionado por seu *feedback* e sistema motivacional. A escolha reflete as possibilidades de aprendizado que existem no jogo, que são vastas, apesar de ser um jogo para um jogador com um personagem principal mudo, especialmente porque os comandos de ouvir e prestar atenção do antagonista são a única coisa que faz o jogador continuar. *Portal 2* pode oferecer um momento de análise de comunicação imersiva sem necessariamente o aluno/jogador ter a necessidade de produzir parte dessa conversa, mas pensando criticamente em como entonação, emoções e identidade estão conectadas aos significados de determinado vocabulário.



PORTAL 2 COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE VOCABULÁRIO

Portal é um jogo de ação e *puzzle* em primeira pessoa lançado em 2007 e, inicialmente, não era um jogo independente, pois fazia parte da coleção "*The Orange Box*" que trouxe outros jogos da produtora, *Valve*. O jogo consiste em controlar Chell, a protagonista, através de câmaras de teste com o *Aperture Science Handheld Portal Device*, uma arma que cria portais nas superfícies. Durante o jogo, o jogador deve assumir o controle da arma de portal e resolver desafios lógicos, seguindo as instruções fornecidas pelo jogo. A *Valve* lançou *Portal 2* em 2011, com uma jogabilidade estendida e recursos exclusivos, que ajudaram a contar a história das personagens do primeiro jogo.

A personagem analisado neste estudo é GLaDOS (*Genetic Lifeform and Disk Operating System*), que é uma forma de vida artificial de *Portal* e *Portal 2*, e a principal antagonista (talvez também o personagem principal, já que ela é quem faz o jogador continuar). Ela é responsável pela manutenção e testes na *Aperture Science*, uma fábrica de armas do portal. Inicialmente, ela não aparece em lugar algum até o final dos dois jogos, e apenas sua voz guia a protagonista Chell através dos testes e, durante muitos deles, abusa do sarcasmo.

Através das lentes de Fiorindo (2012), é possível dizer que o contexto é a moldura de um texto, ou seja, envolve elementos tanto da realidade do autor quanto do receptor da mensagem, e a análise desses elementos ajuda a determinar o significado. Por esse motivo, ao interpretar um texto, é necessário considerar o autor, que possui identidade social e histórica, e o utiliza para colocar o discurso como parte dessa identidade. O *ethos* é baseado em uma projeção que alguém faz sobre sua identidade e como ele ou ela deseja ser visto, por exemplo, como compassivo, solidário ou até humilde. Assim, analisar o *ethos* é assimilar a noção de comunicação quando posta em prática, mostrando que não é o elogio que o falante pode fazer de si mesmo (dizendo "sou honesto" ou "sou humilde") que importa.

A Inteligência Artificial (IA), enquanto comanda as câmaras de teste, usa sarcasmo e ironia para falar sobre como a protagonista se comporta e como ela é uma pessoa má. No entanto, da mesma forma, GLaDOS faz bons comentários, a fim de motivar o jogador a seguir em frente, superando os riscos e muitas vezes ignorando os comentários ruins. O comportamento da IA é explicado ao longo do jogo, quando a AI redescobre suas origens, provavelmente esquecida por causa de traumas em relação a ela. Na verdade, é provável que a antagonista tenha sido humana, assistente do diretor da fábrica, que exigiu que ela fosse armazenada em um disco e administrasse a fábrica.



As conexões entre GLaDOS e Caroline, a então assistente, estabelecem uma relação de afeto e um maior desenvolvimento da maneira como GLaDOS vê Chell. A afeição e compaixão da antagonista pela protagonista chegam ao fato de que, mesmo após esse trauma de ser colocado em um computador contra sua própria vontade, ela se lembra de como era ser humana e passa a entender melhor a tenacidade de Chell, como o próprio jogo menciona.

Para esta análise, foi considerado um corpus contendo dez linhas do GLaDOS do início, meio e fim do jogo, bem como sua entonação e o *ethos* que provavelmente representará, como mostra o Quadro 1. Como os jogos digitais são textos multimodais e a análise do discurso se propõe a analisar qualquer gênero discursivo, desde que haja um receptor para o conteúdo produzido, é importante mostrar que esses jogos também podem ser objeto de estudo para o uso de elementos de comunicação e discurso.

Quadro 1. Análise das linhas da personagem de acordo com o *ethos*

Frase	Jogo	Entonação	<i>Ethos</i>
I've been really busy being dead.	Começo	Ironia	Ironia, rancor
We both said a lot of things that you're going to regret.	Começo	Compassiva	Vingança, rancor
For science. You monster.	Começo	Voz baixa, ironia	Vingança
The point is, yesterday was your birthday.	Meio	Normal, levemente divertida	Empático
I have a surprise waiting for you after this next test.	Meio	Normal, levemente divertida	Empático
It involves meeting two people you haven't seen in a long time.	Meio	Provocativa	Ironia
They abandoned you at birth	Meio	Ironia	Divertido, provocativo
I thought you were my greatest enemy. When all along you were my best friend.	Fim	Voz baixa, compassiva, honesta	Empático
You dangerous, mute lunatic.	Fim	Voz baixa, compassiva, honesta	Empático
It's been fun. Don't come back.	Fim	Voz baixa, compassiva, honesta	Empático, desafiador

Fonte: a autora

A maneira como GLaDOS se relaciona com Chell geralmente faz com que o jogador reflita sobre suas decisões em relação ao jogo, mas de alguma forma o personagem e seu discurso são



tão imersivos que é possível esquecer sua maldade comportamento. Por exemplo, na seção abaixo, retirada de *Portal 2*, a antagonista é reativada após o final do jogo anterior e expressa, em tom de intenções cruéis, seu contentamento por ter sido destruída:

Oh... It's you. It's been a long time. How have you been? I've been really busy being dead. You know, after you MURDERED ME. Okay. Look. We both said a lot of things that you're going to regret. But I think we can put our differences behind us. For science. You monster.

Depois de ser "assassinada" pela protagonista (como ela sugere), GLaDOS demonstra suas emoções abertamente desde o início. Através de suas palavras e entonação, o jogador pode sentir a raiva intensa que demonstra por Chell, descrevendo-a ao longo dos testes com palavras intensas e provocativas, muitas vezes ofendendo-a com implicações de que o protagonista seria "pouco atraente", "egoísta" e "mal amada por amigos e familiares". Assim, usando o conceito de *ethos*, a antagonista tem um discurso rancoroso e malicioso, e isso a faz usar alguns elementos da fala (não verbal e não linguística) para suavizar sua fala.

Além disso, também é possível entender como o GLaDOS trabalha com a questão da família e como Chell foi supostamente abandonada por sua família:

The point is, yesterday was your birthday. I thought you'd want to know. I have a surprise waiting for you after this next test. Telling you would spoil the surprise, so I'll just give you a hint: It involves meeting two people you haven't seen in a long time. After all these years. I'm getting choked up just thinking about it. Oh come on... If it makes you feel any better, they abandoned you at birth, so I very seriously doubt they'd even want to see you. I feel awful about that surprise. Tell you what, let's give your parents a call right now. [phone ringing] The birth parents you are trying to reach do not love you. Please hang up.

É por meio de uma qualificação desqualificada que a antagonista exerce seu poder sobre a protagonista e, embora pareça desafiar Chell e seu progresso com o uso de frases de desânimo, ela consegue manter o jogador atento e ansioso para encontrá-la e combatê-la novamente, mesmo sabendo que a IA usa esses recursos para manter Chell executando testes.

You know, being Caroline taught me a valuable lesson. I thought you were my greatest enemy. When all along you were my best friend. You know what my days used to be like? I just tested. Nobody murdered me. Or put me in a potato. Or fed me to birds. I had a pretty good life. And then you showed up. You dangerous, mute lunatic. So you know what? Just go. It's been fun. Don't come back.

Considerando a perspectiva de Gee (2008) ao se referir à construção do discurso de um personagem para que o jogador possa se identificar com ele, também é possível recordar personagens de séries e filmes, quadrinhos e jogos, que têm caráter ou personalidade iguais. Este é um fator que contribui para o bom desenvolvimento do jogo, afinal, reconhecer-se



(mesmo que ligeiramente) em um personagem, faz com que os alunos / jogadores tenham ainda mais interesse.

A progressão que GLaDOS mostra durante o percurso do jogo é apontada por Galinari (2012) como parte do *ethos* presente, sendo que a expressão, as escolhas de palavras e a forma de articulação da fala são capazes de atualizar, desconstruir e até modificar a forma com que o falante é visto. Assim, fatores externos ao falante também influenciam, como simbolismos, gestos e até vestimenta. No caso do jogo, é o ambiente e a iluminação nos entornos da antagonista, juntamente com sua entonação e sua expressividade, que transformam a forma de analisá-la.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Um dos resultados mais importantes da análise do jogo é como GLaDOS aborda alguns temas delicados, como relações familiares e autoestima da personagem principal, que é um aspecto a ser considerado antes de aplicar ou usar o jogo, conforme proposto. Como este jogo é *PG-13* (para crianças acima de 13 anos com acompanhamentos dos pais), é necessário analisar o quanto isso pode afetar os alunos e sua opinião pessoal sobre esses tópicos. Esse é um desafio que exige que os professores ou instrutores estejam preparados para garantir que sua turma seja capaz de lidar com o jogo e com a perspectiva necessária ao trazer tópicos tão delicados.

Além disso, ainda relacionado à classificação etária deste jogo, pensando nos contextos da sala de aula, isso o torna adequado para alunos que estão no anos finais do fundamental II e ensino médio, e não para pequenos. Como esse jogo tem alguma ação e o uso de linguagem que pode ser considerada ofensiva (mas não possui gírias ou palavras inapropriadas, por exemplo), é adequado para crianças mais velhas.

Outro fator pode ser que o jogo tem seu próprio ritmo. Por exemplo, os jogadores podem ter o sentimento de ansiedade, esperando que se torne empolgante para os eventos que se seguem. Nesse conceito, o jogo possui ótimos gráficos, mas as cores cinza e branco dos estágios iniciais do jogo não são atraentes. Elementos de narrativa e jogabilidade não começam até que um personagem apareça para interagir com o jogador, e tudo o que ele ouve é a voz robótica do narrador, antes do despertar de GLaDOS, anunciando os testes. Assim, as pessoas são capazes de ter uma primeira noção do sistema de feedback, de receber instruções posteriores de regras (que mudam de acordo com cada câmara do jogo e dependem da IA) e sentem vontade de prosseguir.



O grande desafio desta pesquisa é usar videogame no letramento digital, análise de discurso e noções linguísticas aplicadas de aquisição de segunda língua, a fim de facilitar e fornecer exemplos acessíveis para esse conteúdo. Se os alunos jogassem o jogo, sem nenhuma orientação, seriam capazes de identificar o *ethos*, os significados reais escondidos em cada linha da antagonista? Como alternativa, eles apenas entenderiam o significado real de suas frases no final? Eles notariam que a motivação dela muda ao longo do jogo e seu discurso reflete essa mudança? Portanto, ter um professor como guia ou alguém que faça com que os alunos se lembrem do que aprenderam até agora é essencial para o progresso do aprendizado.

Considerando que este é um jogo para um jogador e, como proposto por autores como Gee (2006) e Squire (2006), os jogos *multiplayer*, com vários jogadores, oferecem uma ótima prática de linguagem em seu contexto real, e *Portal 2* é uma grande oportunidade para a prática individual. Como este estudo teve como objetivo investigar o uso deste jogo, é possível afirmar que *Portal 2* possui um vocabulário muito rico e, embora a personagem principal seja muda e não exista produção de linguagem pelos jogadores (habilidades ativas, como falar e escrever), a acessibilidade de ler e ouvir a antagonista ajuda a inferir sobre as escolhas de vocabulário.

Em um jogo *multiplayer*, há a chance de comunicação estabelecida com base na tradução mecânica (como o *Google Translate*) ou no uso extremo de gírias, palavras específicas e não necessariamente uma linguagem formal, útil em contextos de sala de aula. Além disso, em contextos *multiplayer* com jogadores internacionais, o uso da língua materna pode superar as necessidades de falar em inglês, por exemplo, ou o idioma ensinado neste caso.

Por fim, ainda com relação à questão para um jogador, já que muitas das respostas para os desafios são difíceis de encontrar, os jogadores se reuniram em comunidades para trocar ideias e reflexões sobre esta ou aquela fase, pois a solução não é necessariamente óbvia. Portanto, a troca de reflexões é extremamente importante para o jogo, e os jogadores precisarão, em algum momento ou outro, encontrar outros jogadores para fazer essa troca, essa distribuição de conhecimentos ou conceitos. Assim, também haverá produção de língua fora do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como *Portal 2* nunca foi usado por nenhum autor para analisar o discurso e o vocabulário, parece um trabalho de pesquisa desafiador, mas possível, com o objetivo maior de mostrar como os *videogames* podem ser usados como uma ferramenta para práticas de linguagem, que



são geralmente restritas à fala ou ao livro didático. Os professores devem abordar a escolha do vocabulário corretamente, e um aspecto tão relevante no idioma precisa de mais do que alguns descontos mínimos em textos e apresentações orais.

Como Gee (2008) sugere, certas atividades criam uma situação de entretenimento sem se envolver diretamente com os objetivos de aprendizagem que são usados, e é nessa categoria que as pessoas frequentemente colocam jogos como *Portal 2*. No entanto, é relevante dizer que sempre há algo a aprender. Assim, em caso de dúvida, se algo faz parte de um aprendizado valioso e relevante, é bom observar a notoriedade do jogo, se apenas oferece o entendimento de algo ou pode fazer com que alguém produza novos conhecimentos.

No entanto, uma experiência de ensino contextualizado faz com que os alunos reflitam sobre outros aspectos dos personagens, como bons ou ruins, maus ou amigáveis, e fazem parte dos aspectos da escolha de palavras que não estão presentes quando são meramente lidos no livro. Assim, pode também executar um desafio para os alunos, pois eles mergulham em uma realidade diferente, uma fábrica de portais, em que a protagonista, que é muda, enfrenta uma antagonista cuja fala é capaz de intrigar, mesmo quando parece que ela está tentando ofender a personagem principal.

O trabalho com *Portal 2* foi muito importante para a efetividade desta pesquisa, afinal, não seria possível entender certos pontos da teoria, uma vez que este possibilitou uma análise focada em cada recurso. Quando é possível perceber que uma teoria é compatível e definir configurações com o jogo real, como as pessoas podem observar o quanto é importante elaborar uma pesquisa, uma vez que as teorias necessárias sejam colocadas em prática e na escolha de um jogo sobre o qual existe. Como não existem muitos estudos e apresentações, é possível adicionar muitos aspectos novos.

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth. **L'argumentation dans le discours**. Paris: Armand Colin, 2006.

FIORINDO, Priscila Peixinho. Ethos: um percurso da retórica à análise do discurso. **Revista Pandora Brasil**, Brasil, n. 47, 2012. Disponível em: <http://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/ethos/priscila.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2020.

GALINARI, Melliandro Mendes. Sobre ethos e AD: tour teórico, críticas, terminologias **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**, São Paulo, v. 28, n. 1,



2012. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/delta/v28n1/v28n1a03.pdf>>. Acesso em: 24 jun. 2020.

GEE, James Paul. Are Video Games Good for Learning? **Nordic Journal of Digital Literacy**, Noruega, v. 1, n. 3, 2006. Disponível em: < https://www.idunn.no/dk/2006/03/are_video_games_good_for_learning>. Acesso em: 24 jun. 2020.

GODWIN-JONES, Bob. Messaging, Gaming, Peer-to-Peer Sharing: Language Learning Strategies & Tools for the Millennial Generation **Language Learning & Technology**, Estados Unidos, v. 9, n. 1, 2005. Disponível em: < <https://www.lltjournal.org/>>. Acesso em: 24 jun. 2020.

HUMBURG, Isabelle. **Multiliteracies in the Foreign Language Classroom**: Using Video Games in the FLC. United States: Justus-Liebig-University Giessen, 2014.

KHATRI, Javed. Discourse Analysis and Language Teaching. **The Journal Of English Language Teaching**, India, v. 47, n. 6, 2009. Disponível em: <https://www.academia.edu/37683675/Discourse_Analysis_and_Language_Teaching>. Acesso em: 26 jun. 2020.

LIMA, Luiz Henrique Magnani Xavier de. **Virando o jogo: uma análise de videogames através de um olhar discursivo crítico**. Dissertação (Dissertação em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, p. 165. 2008.

MAINGUENEAU, Dominique. **O contexto da obra literária**: enunciação, escritor, sociedade. São Paulo: Martin Fontes, 2001.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **Discurso e texto**: formulação e circulação de sentidos. São Paulo: Pontes, 2001.

PECHÊUX, Michel. **Automatic Discourse Analysis**. Netherlands: Rodopi, 1995.

RESTREPO RAMOS, Falcon Dario. Incidental Vocabulary Learning in Second Language Acquisition: A Literature Review **Profile**, Colombia, v. 17, n. 1, 2015. Disponível em: < <http://www.scielo.org.co/pdf/prf/v17n1/v17n1a10.pdf> >. Acesso em: 24 jun. 2020.

SHAW, Adrienne. What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies. **Games And Culture**, United States, v. 5, n. 4, 2010. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412009360414?journalCode=gaca>>. Acesso em: 27 jun. 2020.



SQUIRE, Kurt. From Content to Context: Videogames as Designed Experience. **Educational Researcher**, United States, v. 35, n. 8, 2006. Disponível em: < <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0013189X035008019> >. Acesso em: 27 jun. 2020.

WOUTERS, Pieter. VAN OOSTENDORP, Herre. BOONEKAMP, Rudy. VAN DER SPEK, Erik. The role of Game Discourse Analysis and curiosity in creating engaging and effective serious games by implementing a back story and foreshadowing. **Interacting with computers**, United States, v. 23, n. 4, 2006. Disponível em: < <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0953543811000415#!> >. Acesso em: 02 jul. 2020.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.