IDENTIDADE E MMORPGS: UMA POSSÍVEL DEMOCRATIZAÇÃO DA LÍNGUA INGLESA

Flávio Soares Bezerra[1]

RESUMO
A identidade pode ser entendida como um processo, que por sua vez está sempre em constante construção, e que vem sendo moldada por fatores como a migração, globalização e o reforço de identidades locais (HALL, 2011). Consonante com essa visão há a assertiva de que conhecer faz com que o aprendiz torne-se algo que não era antes, assumindo uma nova identidade que é, consequentemente, momentânea (GEE, 2003). Atualmente, os jogos eletrônicos são capazes de oferecer espaços nos quais jogadores se comprometam com as identidades ali exercidas. Assim, os jogadores são capazes de transportar-se a outros espaços, onde assumem diferentes identidades. Fruto de pesquisa de mestrado, este trabalho discute questões de identidade frente à globalização e algumas consequências do jogo eletrônico online para o ensino-aprendizagem de língua inglesa.
PALAVRAS-CHAVE: língua inglesa; identidade; jogos online

ABSTRACT
Identity can be understood as a process, which is always in steadfast construction and it has been shaped by factors as migration, globalization and the reinforcement of local identities (HALL, 2011). Consonant with this view, there are claims that learning makes the learner become something which he was not before, assuming a new identity which is, consequently, momentary (GEE, 2003). Nowadays, electronic games are capable of offering spaces where players compromise with the identities exercised in that place. Therefore, game players are able to transport themselves into other spaces where they assume distinct identities. As results of previous research, this work discusses identity questions in front of globalization and some consequences of online electronic games to the English language teaching/learning.
KEY-WORDS: English language; identity; online games

1 Professor atuante na rede particular, Mestre em Letras (UFS). E-mail: flay.1@hotmail.com

Ao iniciar as primeiras pesquisas acerca dos jogos eletrônicos, me detive, primeiramente, às práticas leitoras. Abordei este tema por estar profundamente envolvido com um projeto que tinha como diretriz analisar as práticas existentes em sala de aula de língua inglesa (BEZERRA, 2013). Durante o percurso, as leituras que fiz me encaminharam aos letramentos, novos letramentos e multiletramentos. Novas formas de encarar a leitura e a escrita, com um enfoque em sua função social e que valorizavam práticas periféricas nos tempos de hoje, como as que circundam os jogos eletrônicos. Essas práticas vão além de jogar, ler sobre, escrever sobre, etc. Modificar o jogo, compor uma paródia, criar um site são exemplos de práticas que constituem o dia-a-dia dos jogadores. As atividades mencionadas não são consideradas importantes na escola, muito menos na aula de língua inglesa. Justamente pelo fato de aprender, os jogadores se transformam ao executar algumas dessas atividades. Apesar de não ser nenhuma novidade, pois, todo processo de aprendizagem acarreta em mudança, as mudanças que observo nos jogadores diferem das mudanças que se pode ver, por exemplo, em alunos de uma sala de aula tradicional[2]. No decorrer da pesquisa de mestrado, questões identitárias e de poderes tornaram-se o cerne das preocupações ao dirigir o olhar aos jogadores de WoW: *World of Warcraft*. Apesar de reter o foco nesse jogo e nas práticas que o encerram, deve-se lembrar de que jogadores raramente se reservam a um jogo apenas.

Neste artigo, o escopo é uma das questões que surgem em meio à observação das práticas dos jogadores, visível através da experiência online, dos relatos e postagens em fóruns da internet onde os jogadores debatem. A forma como os jogadores adquirem a língua inglesa, apesar de desafiar métodos tradicionais, acontece através da vivência dos jogadores em meio a uma comunidade com características

2 Por tradicional, quero dizer uma sala, um professor à frente, alunos sentados organizadamente, fardados. O fato de uma classe dispor de quadros eletrônicos ou computadores, muitas vezes, não altera de forma significante a experiência dos alunos.

globais. Abordado devido a sua pertinência em relação ao tema identidade, a língua inglesa é parte dos problemas previstos na pesquisa.

A mídia em massa ainda relaciona os jogos eletrônicos a problemas sociais, principalmente ao desenvolvimento de comportamentos agressivos ou introspectivos nos jovens. Por outro lado, muito se tem estudado sobre os jogadores (CRAWFORD, 2011), sobre a experiência nesse ambiente categoricamente novo (ALBRECHTSLUND, 2008) e até mesmo sobre como estes podem preparar as pessoas para o atual mercado de trabalho (BEAVIS et al., 2009). Aliado a essa urgência, vários estudos propõem engajar o jogo eletrônico ao ensino considerando-o como a poderosa ferramenta de aprendizagem que é (GEE, 2009). As técnicas utilizadas pelos jogadores no meio digital vão além do *gaming*, do jogar; *blogging* (produção e veiculação de textos multimídia, nesse caso, sobre os jogos), *podcasting* (gravação de áudio publicado na internet, provido ou não de transcrição) e *machinima* (produção de vídeos com elementos ou gráficos do jogo e narrativas semelhantes), são algumas das práticas que atravessam o espaço do jogo tecendo uma complexa trama, em que se percebem reconhecimentos de semelhanças e diferenças, perfazendo espaços de construção de identidades (BICCA et al., 2013). Como conhecimentos indissociáveis do espaço do jogo, possivelmente reaproveitáveis para a sala de aula necessária hoje (LANKSHEAR; KNOBEL, 2006), tais práticas multimodais, inerentes à língua, condizem com o uso de novas tecnologias. Estas, por seu turno, são alvo das necessidades docentes e discentes, como afirmam as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, OCEM. Dentre os objetivos dessas orientações está "introduzir as teorias sobre a linguagem e as novas tecnologias (letramentos, multiletramentos, multimodalidade, hipertexto) e dar sugestões sobre a prática do ensino de Línguas Estrangeiras por meio dessas" (BRASIL, 2006, p. 87).

O problema surge diante dessa proposta das OCEM (BRASIL, 2006) que, ao sugerir a introdução das novas tecnologias no contexto da sala de aula, evidencia a ausência do debate sobre estas novas tecnologias ou uma inclusão tardia do tema na escola. Assim, pessoas consomem deliberadamente jogos eletrônicos em computadores, consoles e *smartphones*, sem tê-los acessado a partir de outro ponto de vista que não o de fonte de entretenimento. Para tanto, além da análise dos fóruns, faço uso da experiência como jogador para a pesquisa, permitindo a visualização de problemas intrínsecos bem como a participação em um processo que engloba milhões de outros jogadores no mundo, *gamers* com suas próprias experiências e contextos.

Ao discutir o jogo eletrônico como espaço para construção de sentidos, Magnani (2014) vê uma limitação da identidade em que os produtores do jogo, seriam, de certo modo, legisladores que ocupam posição privilegiada e, dessa forma, "as relações de poder permitem que o dominante recrie a identidade do subalterno, enquanto este não possui direito de narrar a respeito de sua própria condição e sobre como enxerga o mundo e as diferenças percebidas" (BHABHA, 2001 apud MAGNANI, 2014, p. 114). O ponto de vista exposto acima coloca o produtor do jogo como dominante e o jogador como subalterno. Compartilhando dessa premissa, o trabalho presente tem como objeto um jogo eletrônico, porém valorizando a experiência on-line. Assim, WoW, e os jogos que compartilham do seu gênero, dividem a alcunha de rico artefato da cultura contemporânea, apesar de diferirem em certos aspectos quando comparados aos jogos eletrônicos *off-line*. Esses jogos on-line são, também, espaços em potencial para a ação coletiva, encarados como comunidades em si e geradores de comunidades, que produzem, utilizam e fazem utilizar outras mídias, como o cinema e a música, participantes na criação de um grande mercado.

Como um produto de um mundo em globalização, o WoW pode ser visto como um sistema de representação que incorpora referências à realidade no que diz

respeito ao tempo e espaço. À parte do contexto medievo e de fantasia, o jogo permite comunicação em tempo real com pessoas em qualquer lugar do mundo, através da modalidade chat dentro do jogo, em canais de comércio, defesa, guilda, dentre outros. Fora do jogo, além do aplicativo *Battle.net* da própria produtora, que permite a conversação com quem está dentro e fora do jogo, os jogadores são estimulados por seus pares a obterem programas de comunicação *VoiP*, de voz por IP, como *Skype*, *TeamSpeak* e *Mumble*, alguns permitindo até mesmo a vídeo-conversação. O ambiente gerado a partir dessas conexões é a de imersão em um mundo onde é possível interagir com pessoas de diversos lugares em alguns poucos cliques, influenciando nas questões de identidade. Como argumenta Hall (2011, p. 71), "a moldagem e a remoldagem de relações espaço-tempo no interior de diferentes sistemas de representação têm efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas".

WoW é produzido, e constantemente atualizado, pela Blizzard Entertainment, por sua vez sediada nos Estados Unidos, o que remete a uma versão original do jogo em língua inglesa. O jogo insere seus usuários em um mundo fantástico aberto; possibilita a recriação de identidades, a reavaliação de valores. Isso se dá, principalmente, quando o jogo permite (por vezes insiste) que seus jogadores façam escolhas quanto às identidades que eles assumem no jogo. Em sua página da internet destinada a orientar novos jogadores em relação ao básico do jogo, a produtora informa sobre a escolha de classe e raça:

> Quando você cria seu personagem, você deve tomar duas decisões que afetarão profundamente seu modo de jogar World of Warcraft. Uma é a escolha da raça e a outra é a da classe.
> A raça de um personagem determina seu visual e facção (Aliança ou Horda). É importante escolher bem sua facção, pois só é possível interagir e cooperar com jogadores do mesmo lado. Você não pode se comunicar ou cooperar com membros da facção rival. A raça é, predominantemente, uma escolha social.

> Sua classe, por outro lado, determina o que seu personagem pode ou não fazer. Cada classe oferece um estilo totalmente diferente de jogo, portanto a melhor maneira de descobrir qual é a melhor para você é criar alguns personagens diferentes e testá-los um pouco. Claro que, para ajudar, temos um guia de classes no site. Classe é uma escolha de jogabilidade.
> (...)
> Depois de escolher sua raça e classe, é hora de ajustar a aparência de seu personagem. Sinta-se livre para trocar entre homem ou mulher; não há distinção de habilidades ou proezas em World of Warcraft, portanto tal escolha é meramente cosmética. (BLIZZARD, 2016, online)

As questões de classe, raça e sexo são abordadas também na pesquisa. Entende-se que, diferente daquilo que é proposto pela produtora, a escolha entre raças, classes e sexo pode culminar não somente em destinos sociais, de jogabilidade e cosméticos, mas sim reflexos de questões identitárias que atravessam esses mundos. A simples possibilidade de manter diversos personagens que variam em raça e facção, classe e especialização, além do sexo, permite a visualização do que se afirma nas teorias atuais em relação à identidade. As identidades não são fixas, nem permanentes, elas mudam de acordo com a forma como somos representados, perfazendo um jogador que encontra no jogo um meio de representação pelo qual dá vazão às identidades incoerentes dentro de si (HALL, 1986; 2011).

A questão da identidade discutida se relaciona intimamente com o aprendizado ou aquisição de língua. Mais do que simples obtenção de código, o aprendizado de outras línguas tem sido visto pelo relacionamento que incube ao aprendiz de língua e o mundo ao seu redor. Dessa forma, questões sociológicas e antropológicas são trazidas ao ensino-aprendizagem de línguas e à sua prática. Assim, nota-se que características identitárias como etnias, classes ou gêneros, sedimentadas e fluídas, passam a ser "posições identitárias", adotadas por indivíduos nesse ou em

outro momento, "que podem limitar oportunidades de falar, ler ou escrever para os aprendizes, enquanto outras posições podem oferecer um aprimorado conjunto de possibilidades de interação social e agência humana" (NORTON, 2011, p. 320). As identidades assumidas pelos aprendizes podem, dessa maneira, receber a culpabilidade pelo ganho ou pela perda do acesso ao aprendizado de determinada língua, visto que atuam na inibição ou no incentivo de construções de sentidos.

Para tratar dessas identidades, valho-me do conceito desenvolvido por James Paul Gee (2000), através do qual a identidade é vista como o reconhecimento de algo percebido em determinado momento através das práticas dos indivíduos nos espaços e que auxiliam na definição, por mais efêmera e momentânea que seja, do que eles sejam ou venham a ser.

> Quando qualquer ser humano age ou interage em certo contexto, outros reconhecem aquela pessoa como agindo e interagindo num determinado "tipo de pessoa" ou até mesmo vários diferentes "tipos" de uma só vez. (...) O "tipo de pessoa" em que o indivíduo é reconhecido "sendo", em um dado tempo e espaço, pode mudar de momento a momento na interação, pode mudar de um contexto para outro e, com certeza, pode ser ambíguo ou instável (GEE, 2000 p. 99, grifos do autor).

Essa definição leva em consideração a forma pela qual a identidade pode ser fixada neste ou naquele jogador; como algo delicado e instável. Ao discutir identidade em *Arcanum*, um jogo eletrônico, Gee (2003) discorre sobre a identidade adotando três vieses que emergem durante sua própria experiência de jogo, quais sejam; real, virtual e projetada. Esses três juízos englobam, obviamente, outros conflitos de identidade já existentes. A identidade real seria o jogador, o indivíduo que, através do computador, comanda a personagem. Essa personagem constitui o que o autor implica como a identidade virtual, ou como o jogador será reconhecido naquele mundo. A interseção

entre o que o jogador quer para sua personagem (o que ele projeta) e o que a sua personagem vem a ser (como projeto) constitui, em um processo contínuo e aberto, a noção de identidade projetiva. Neste artigo, trato da relação entre a comunidade de jogadores e a língua inglesa, que acontece e interfere no mundo real, apesar de nutrir-se do espaço virtual, onde através das identidades dos avatares, jogadores se posicionam em relação à língua, aprendendo enquanto a utilizam e combatendo imperialismos linguísticos enquanto atuam de maneira a democratizá-la (CANAGARAJAH, 1999).

A forma pela qual os jogadores se posicionam, acontecendo dentro do jogo ou não, se revelam fora do WoW. Propus analisar as características que os jogadores trazem às suas identidades como indivíduos em um mundo globalizado, pós-moderno onde a informação navega de maneira intricada, livre de um só ponto central ou de um controle como se observa nas comunicações em massa. Longe de ser um paraíso de liberdade virtual, a comunicação digital "é constituída simultaneamente por um sistema oligopolista de negócios multimédia, que controlam um cada vez mais inclusivo hipertexto" (CASTELLS, 2000, p. 24). Se expressa, assim, uma permanência do controle da informação por corporações capitalistas que concentram um fluxo vertical de informação tal qual o rádio e a televisão, do qual também fazem parte uma "explosão de redes horizontais de comunicação local/global". Assim, esse sistema engloba todas as possibilidades de comunicação descentralizadas do mundo virtual, representando também as comunidades de jogadores tratadas aqui e a estrutura que suporta a língua.

A distância física atalhada pela comunicação horizontal e em tempo real não é a única linha divisória entre os jogadores e tornou-se clara quando o jogo em questão atingiu dimensões globais. Há um desmembramento que se aplica aos jogadores antes mesmo da seleção dos reinos, inferidas por fatores continentais e de fuso horário,

sendo as regiões; Estados Unidos, Oceania, Américas, Europa, Rússia, China, Taiwan e Coréia. Sob as regiões, classificam-se as sub-regiões, que encerram países ou áreas de países maiores de acordo com seus fusos, como o Brasil, sub-região das Américas. Além do fator tempo, essa delimitação assegura uma interação possível, porém menor entre jogadores de países e culturas muito distantes. Os servidores da Ásia são isolados, sendo impraticável a conexão com algum desses, sem o conhecimento das línguas lá utilizadas. Os reinos dos Estados Unidos não recebem definição através do continente, sendo colocados lado a lado com as Américas. A existência dessas regiões, Estados Unidos e Américas, apesar de questões como número de jogadores e língua, cria um eixo em que se observa a predominância do inglês. Há também uma associação dos Estados Unidos a sua dimensão continental perceptível nessa divisão regional, na qual se delimita reinos sempre nomeados de acordo com seu continente, exceto os norte-americanos. Assim, jogadores, falantes de espanhol ou português, são caracterizados como pertencentes à América Latina. Através do aplicativo *Battle.net*, pode-se escolher entre 11 línguas para a versão cliente do WoW, observando a divisão continental mencionada.

Essa divisão feita devido à língua não é definitiva, ou seja, jogadores podem encontrar falantes de outras línguas no jogo, com as maiores chances reservadas a jogadores falantes de língua inglesa ou espanhola. Isso acontece devido a demanda de jogadores para formação de grupos quando não existe disponibilidade em suas proximidades. O termo *Looking for Group* ou *LFG*, utilizado em *chats*, significa que o jogador está em busca de outros jogadores que possam compor um grupo. Sua necessidade mostrou-se tão clara que a ideia foi implementada no jogo como ferramenta e, posteriormente, nomeada de *Raid Finder*, uma fila de jogadores com o mesmo objetivo que une entre cinco e quarenta personagens em masmorras, raides e campos de batalha (modos de jogo). Essa ferramenta ignora, quando necessário, o reino de origem do jogador, e força um encontro entre jogadores de países diferentes.

A falha ao buscar informações por parte de jogadores que acreditam que determinados reinos são, em sua totalidade, falantes de língua inglesa, culmina em fervorosas discussões nos fóruns do jogo[3]. Nota-se, entre as diversas opiniões e postagens, rejeição a outras línguas e, consequentemente, a esses jogadores sul-americanos pelos jogadores de reinos que detêm, em sua maioria, jogadores falantes de língua inglesa.

A situação exposta acima não gera discussões apenas nos fóruns do jogo, mas também na academia. Como escreve Pennycook (1994), frente às diversas concepções do papel do inglês no mundo globalizado, uma maneira de utilizar o inglês seria de forma contrária à absorção da língua e dessa cultura alheia às cegas, em que segundo o autor, residem interesses neo-colonialistas que promovem ideais de modernidade. Ou seja, aprendê-lo para então apropriar-se da língua, utilizando-a para produzir contra-discursos que, uma vez posicionados a partir da língua dominante, poderiam surtir efeito maior do que em línguas outras. Visto como um local propício ao debate e monitorado pela produtora, o fórum do jogo encerra ocorrências de argumentos consistentes dos jogadores frente a discursos que beiram ou mascaram a xenofobia.

A queixa entre jogadores falantes nativos de inglês é a de contrariedade, uma problemática desmedida causada pela invasão de jogadores que não conseguem se comunicar "claramente" em língua inglesa. Com efeito, a solução que parece ser comum aos jogadores norte-americanos e que aparece em alguns dos tópicos de fóruns citados anteriormente é a de remoção dos jogadores de outros reinos das filas compartilhadas, a retirada dos jogadores que não dominam o inglês. Em outras palavras, um pedido aberto de segregação que visualiza o estrangeiro como fonte de todos os problemas ou mau funcionamento desencadeado durante qualquer atividade ou interação (MIALL, 1993). De outro modo, mesmo os que tentam a comunicação

em inglês são importunados caso cometam falhas no uso "correto" da língua inglesa, mesmo estando em ambiente on-line repleto de acrônimos e propício a permissões e concessões gerais, no que diz respeito à grafia das palavras. Nessas mesmas discussões, não é difícil encontrar relatos escritos em língua inglesa em defesa de estrangeiros, que atuam como contrapeso à imposição do inglês feita pelos norte-americanos.

Pode-se relacionar a atual situação da América Latina e, principalmente, a América do Sul, grandes regiões de jogadores de WoW, a uma grande escola de idiomas, mais precisamente o inglês. Assim, desenvolve-se, nos momentos de junção entre os jogadores de diferentes reinos das Américas, certo desequilíbrio. Não raramente jogadores falantes de inglês defendem que a experiência de jogo continuou a mesma depois da junção dos reinos, mostrando inclusive proveitos e benefícios em relação à situação, a partir da qual se pode aprender algo sobre os outros jogadores, sua língua ou até mesmo construir amizades. Não obstante à resistência, o perceptível esforço dos sul-americanos em aprender outras línguas já era notável antes de emergir no jogo, somando a correlação entre língua e identidade:

> A fé depositada no inglês internacional não é prerrogativa do Brasil. Outros países no mundo, ou para ficar na América do Sul, priorizam o inglês como 'a' língua a ser ensinada sob a pressão do 'ter' o melhor emprego e a sonhada ascensão social e do 'entrar' e 'ganhar' visibilidade no mercado global. No Chile, o caso mais lembrado da América do Sul, há um plano para que o país se torne bilíngüe em espanhol-inglês no prazo de 15 anos. Na Argentina, só em Buenos Aires, existem mais de 40 escolas bilíngües em espanhol-inglês. Também o Uruguai e a Colômbia entraram na era das escolas bilíngues em espanhol-inglês (ASSIS-PETERSON; COX, 2007 p. 13).

Essa barreira, muitas vezes enfraquecida pelos sul-americanos, quando se trata de comunicação, impõe ainda outro ruído através da versão cliente do WoW, na

linguagem em que é disponibilizado o *software*. Assim, a narrativa, escrita ou falada, incorpora aspectos da cultura brasileira e permite uma familiarização com o jogo na sua versão em português. A identidade do jogador também é posta em xeque, a partir da escolha do idioma, que também é conflitante, seja pela crítica de alguns à adaptação ou pelos julgamentos de outros, em relação aos que optam pelo cliente em português. As referências feitas a programas de TV, filmes, literatura, além dos sotaques incorporados às dublagens, permitem a criação de uma ligação íntima entre real e virtual. Além disso, a localização, atividade que corresponde ao conceito de tradução, levando-se em conta os traços culturais do país ao qual se destina determinada obra (ESSELINK, 2000), faz com que uma miríade de novos sentidos possam surgir no WoW. Em trabalho recente sobre a versão brasileira do jogo, Costa e Silva expõe questões sobre como a localização influencia na recepção do jogo, quando afirma que "os jogadores terem identificado os dialetos e os associado a estereótipos de seu imaginário (...) é prova de que a cultura local foi reconhecida pelo público-alvo da localização do WoW" (2014, p. 111).

Esse processo descrito antes não ocorreu em mesma medida para os jogadores que já conheciam os nomes defendidos por alguns como originais, o que causa ataques e defesas à tradução do jogo[4]. A recusa, por aqueles que se opõem a utilizar a versão localizada, emerge como uma resistência ao reconhecimento das culturas e línguas locais, visto que, dentre os argumentos, é comum dizer que o jogo soa estranho em português. A tradução localizou, ou seja, transformou algo que anteriormente era assumido como padrão global pelo inglês em algo próximo às

4 Podem-se acessar exemplos de opiniões em relação à tradução nos seguintes fóruns:
http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3558816822
http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3870837771
http://us.battle.net/wow/pt/forum/topic/3657611641

referências locais do Brasil e em português. Ao mesmo tempo, tratando de identidade e língua inglesa frente à globalização, Zacchi discorre sobre o

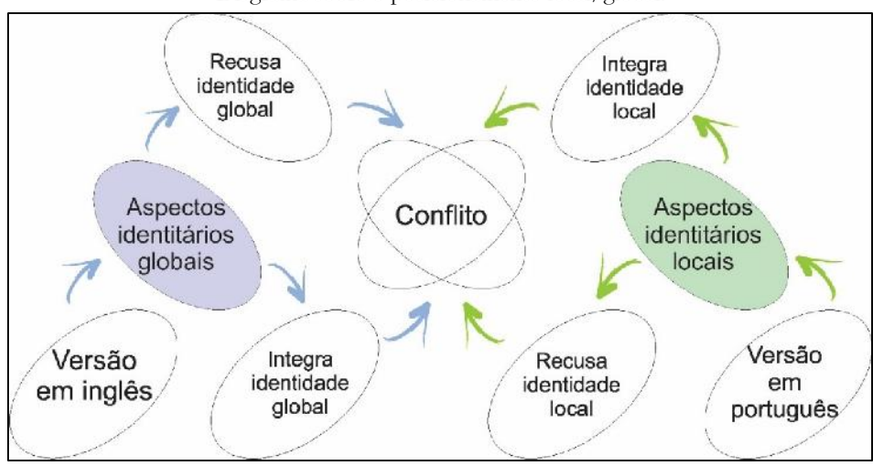
> surgimento de fluxos transculturais e transnacionais que não têm um centro de difusão específico. Fluxos que são então reterritorializados em diferentes localidades, de modo que as práticas culturais tomam novas formas ao se relacionarem com diferentes expressões culturais em novos contextos. (...) a relação entre o local e o global é decisivamente influenciada pelos fluxos transnacionais de elementos culturais e linguísticos (ZACCHI, 2014 p. 150-151).

Ao jogar on-line e referir-se a determinado espaço, como, por exemplo, Ventobravo, acontece uma recontextualização, ainda que o lugar seja o mesmo. Em outras palavras, novos sentidos surgem para as mesmas práticas de antes, nessa relação entre o global e o local, de perda e de ganho. Fazendo uso proveitoso dos termos supracitados, os reinos podem ser vistos como dutos, por onde fluxos desses elementos culturais e linguísticos sejam reterritorializados pelos jogadores em seus contatos com a comunidade e com o jogo. Frutos dessas relações nesses novos contextos surgem a todo o momento enquanto se joga e detém importância para o jogador como construtor de sentidos. O confronto entre os padrões locais e globais, que acontece junto a essa construção de sentidos, que é, por sua vez, possibilitada pelas diferentes línguas sob as quais o jogo é distribuído, é de grande importância para a discussão exposta aqui.

Acontecendo no jogo e encontrando caminhos para fora dele, tanto nos fóruns oficiais quanto em outros meios, o embate entre esses padrões, visualizado através do exemplo da língua encontra respaldo nos dizeres de Gee (2003). O jogador projeta para o espaço do jogo a língua, seja inglesa, espanhola ou portuguesa, junto a toda a miríade de aspectos relacionados a esta língua, elementos constitutivos de sua

identidade. A personagem encontrará expressão principalmente na língua, tornando esse veículo não só de comunicação, mas de aspectos culturais e identitários, ligados à língua daquele jogador. A confirmação da projeção de identidade pode ser feita quando, mesmo na tentativa do uso de outra língua por falantes não-nativos do inglês, características culturais que perpassam esse jogador são percebidas no jogo, anunciando sua diferença, traços marcantes de uma identidade que não é comum à norte-americana.

Diagrama sobre o posicionamento local/global.



Fonte: Elaboração do Autor

O diagrama exposto ajuda a visualizar de maneira simplificada esse conflito que ocorre entre os jogadores que optam pelas versões em língua inglesa e portuguesa do jogo, em que aspectos globais e locais são respectivamente utilizados como referências para a construção de sentidos. Além do status da língua inglesa, vinculada às novas tecnologias, agregam-se referências globais junto às norte-americanas, na

primeira versão do jogo produzida em inglês. Outras versões, como a versão em português, acabam por refletir aspectos da cultura local, em detrimento das referências estrangeiras. Observa-se que as interações a partir da escolha do idioma passam a ser indissociáveis das reflexões do jogador enquanto sujeito globalizado, pois a aceitação ou não dos referenciais culminará numa escolha entre aspectos globais ou locais, responsáveis também pelo processo de formação de identidades. Nota-se que as forças daqueles que integram o que é global e recusam o local partem de pontos semelhantes, assim como também há semelhança no posicionamento daqueles que integram o local e recusam o global.

Ao tratar de questões sobre a identidade do professor de língua inglesa no Brasil, Jordão retrata crenças referentes ao aprendizado de inglês como língua estrangeira e sintetiza como resultado "uma sociedade (...) que está muito distante de falar inglês ou proporcionar aos menos privilegiados a tão desejada mobilidade social e/ou econômica" (2011, p. 430). Imprime-se como motivação para a aquisição da língua a suposição de que o conhecimento do inglês colocaria um indivíduo em um patamar social elevado. A recusa ou defesa veemente dos termos em inglês pode estar fortemente aliada a essa alegação de uma hierarquia que coloca aqueles que "sabem inglês" acima daqueles que não o sabem. Assim, os ditos privilegiados falantes não nativos do inglês podem debater a favor do jogo em língua inglesa tão somente para pleitear posições nesse patamar, revelando uma reprodução cultural da língua (MACEDO; DENDRINOS; GOUNARI, 2003). Essa reprodução cultural, como observado por alguns autores, pode se originar, ou ocorrer através de invasivas neocolonialistas que atuariam a favor de uma eliminação da diferença, quando há imposição da língua inglesa (SOUSA, 2007).

Igualmente, não seria correto assumir que possibilidades de fuga não possam existir frente à cobiça de uma cultura global através da língua franca. Essas

dificuldades na aceitação da identidade cultural local ou, em mesmo peso, as facilidades na assimilação de uma cultura global podem ser encontradas dentro e fora do jogo. Dominar a língua inglesa não faz com que seja obrigatória a experiência do jogo naquela língua, a temática da escolha entre línguas debatida nos fóruns mostra diferentes pontos de vista, conflitantes e muitas vezes incompatíveis, acabando por desenhar a crise de identidades da atualidade como um processo interminável.

Dessa maneira, a língua aparece como um fator de identificação cultural, pois línguas podem atravessar diferentes culturas. A dificuldade na tradução revelaria apreensões divergentes da realidade, pois,

> a língua materna de cada indivíduo contribui poderosamente para se reconhecer a si próprio e para ser reconhecido pelo outro. É na realidade um fator de **identificação cultural**, mas no uso, e pelo uso, que dela faz o indivíduo no contexto em que está inserido e não apenas por pertencer a uma das várias comunidades que utilizam a mesma língua (MATEUS, 2003, p. 88, grifos da autora).

O que abre espaço para uma possível democratização da língua através do seu uso virtual. Talvez seja possível dirigir outro olhar sobre a comunidade de jogadores, como um grupo multilíngue em um ambiente virtual onde não existam verdadeiros falantes nativos. Longe de trazer um fim aos conflitos gerados pela profusão de línguas, é possível vislumbrar como o espaço do jogo pode funcionar de maneira a empoderar os jogadores, tornando inoperantes preceitos que ainda são vistos como uma influência negativa no aprendizado da língua inglesa. Canagarajah (1999) chama a atenção para os aspectos positivos desses desvios no uso da língua:

> Não devemos deixar de notar que o Inglês está sendo pluralizado pelas mãos dos estudantes. As gramáticas modelos e os discursos

> estabelecidos estão sendo infundidos com diversas gramáticas e convenções alternativas advindas de linguagens periféricas (CANAGARAJAH, 1999, p. 175).

Ciente da impossibilidade de resolução desse conflito em relação à língua e identidade resta apenas reconhecer as práticas nesse espaço virtual como elo, comum entre os jogadores, e mais que mantenedoras dos traços culturais trazidos de suas "identidades reais"; as práticas transculturais são capazes de pluralizar a língua. Assim, através da língua, os jogadores tem a chance de se reconhecer ao conhecer o outro. Como define Orozco (2004), as diferenças culturais devem tomar lugar central no ensino, e os jogos eletrônicos encerram uma das maneiras de "formular uma identidade que permita confortável movimento entre mundos", uma vez que isso "estará no cerne de conseguir uma verdadeira 'alma global'" (IYER apud OROZCO, 2004, p. 1).

REFERÊNCIAS

ALBRECHTSLUND, Anne-Mette. *Gamers Telling Stories*: understanding game experience through narratives. In *Digital Content Creation*: Creativity, Competence, Critique, Second International DREAM Conference. 2008, University of Southern Denmark, Odense, Dinamarca.

ASSIS-PETERSON, Ana Antônia; COX, Maria Inês P.. Inglês em tempos de globalização: para além de bem e mal. *Calidoscópio*, v. 5, n. 1, p. 5-14, 2007.

BEAVIS, Catherin. et alii. *Literacy in the Digital Age*: Learning from Computer Games. English in Education, Malden, v. 43, n. 2, p. 161-175. 2009.

BEZERRA, Flávio S. O Aprendizado da leitura em Língua inglesa através de Jogos Eletrônicos online. In*: Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade*, 5. 2011. São Cristóvão. Disponível em:

http://www.educonufs.com.br/vcoloquio/cdcoloquio/cdroom/eixo%208/conteudo.htm Acesso em: 03/01/2016

BICCA, Angela D. N. et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis//Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture. In *Conjectura*: filosofia e educação, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *World of Warcraft* [Jogo Eletrônico]. Irvine, CA, EUA. 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. *Orientações curriculares para o ensino médio*: linguagens, códigos e suas tecnologias – conhecimentos de línguas estrangeiras. Brasília: MEC/SEB, 2006, p. 85-124.

CANAGARAJAH, A. Suresh. *Resisting linguistic imperialism in English teaching*. New York: Oxford University Press, 1999.

CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. v. 2 Tradução Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: paz e terra, 1999.

CRAWFORD, Garry. *Video Gamers*. Nova York: Routledge, 2011.

ESSELINK, Bert. *A practical guide to localization*. Philadelphia/Amsterdam: John Benjamins, 2000.

GEE, James Paul. *Deep learning properties of good digital games*. How far can they go? Nova York: Routledge, 2009.

_____. Identity as an analytic lens for research in education. In: *Review of research in education,* V. 25, p. 99-125, 2000. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/1167322 Acesso em: 09/12/2015

_____. *What Video Games have to teach us about learning and literacy*. Macmillan, 2003.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

_____. Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity. In: *Journal of Communication Inquiry,* vol. 10, no. 2, p. 5–27, 1986.

JORDÃO, Clarissa M. A posição de professor de inglês no Brasil: hibridismo, identidade e agência. *Letras & Letras,* v. 26, n. 2, 2011.

LANKSHEAR, Colin; KNOBEL, Michele. *New literacies*: Everyday practices & classroom learning, 2. ed. Nova York: Open University Press e McGraw Hill, 2006.

MACEDO, Donaldo P; DENDRINOS, Bessie; GOUNARI, Panayota. *The hegemony of English*. Paradigm Pub, 2003.

MAGNANI, Luiz Henrique. *Isto não é só um jogo*: videogames e construção de sentidos [tese]. São Paulo: Universidade de São Paulo, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2014. 314 f.

MATEUS, Maria Helena Mira. Se a língua é um factor de identificação cultural, como se compreende que a mesma língua identifique culturas diferentes? *Revista de Letras*, v. 1, n. 25, 2003.

MIALL, A. *The Xenophobe's Guide to The English*. London: Ravette Books, 1993.

NORTON, Bonny. Identity. In: SIMPSON, James. *The Routledge handbook of applied linguistics. Taylor & Francis, 2011.*

OROZCO, Carola Suárez. Formulating identity in a globalized world. *Globalization*: Culture and education in the new millennium, p. 173-202, 2003.

PENNYCOOK, Alastair. *The cultural politics of English as an international language*. London: Longman, 1994.

SOUSA, Greice de Nobrega. *Entre línguas de negócios e de cultura*. Sentidos que permeiam a relação do brasileiro com a língua inglesa e a espanhola. Universidade de São Paulo, 2007.

ZACCHI, Vanderlei J. Novos letramentos e cosmopolitismo na formação de professores de línguas estrangeiras In ZACCHI, Vanderlei J. STELLA, Paulo R. (Orgs.). *Novos letramentos, formação de professores e ensino de língua inglesa*. Maceió: Edufal, 2014.

Recebido: 29.02.2015 – **Aprovado:** 11.03.2015