

Players Bilíngues: Comunidades Gamers E Jogos Online como Espaços de Aquisição de Segunda Língua

Bilingual Players: Online Gaming Communities as Environments for Second Language Acquisition

Lauanda Vitória Paz de Almeida

Instituto de Linguagens – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)
Av. Fernando Corrêa da Costa, nº 2367, Boa Esperança – Cuiabá – MT – CEP:
78060-900

lauanda.almeida@sou.ufmt.br

Abstract. Introduction: This study addresses gamer communities and online commercial games as collaborators in the second language acquisition process. **Objective:** To investigate how different games on the Roblox platform influence L2 lexical acquisition by Brazilian players. **Methodology:** Exploratory research using netnographic methods, field diaries, and a semi-structured interview with a former professional League of Legends player. **Results:** Gamified environments offer unique conditions for L2 acquisition by combining comprehensible input, social mediation, and virtual identities. **Keywords:** communities, online games, second language acquisition, gamer lexicon.

Resumo. Introdução: O presente estudo aborda as comunidades gamers e os jogos comerciais online como colaboradores do processo de aquisição de línguas estrangeiras. **Objetivo:** Investigar como diferentes jogos encontrados na plataforma Roblox influenciam a aquisição de léxico em L2 por jogadores brasileiros. **Metodologia:** Pesquisa de cunho exploratório, utilizando métodos netnográficos, diários de campo e uma entrevista semiestruturada com um ex-jogador profissional de League of Legends. **Resultados:** Ambientes gamificados oferecem condições únicas para aquisição de L2, ao combinar input compreensível, mediação social e identidades virtuais. **Palavras-chave:** comunidades gamers, jogos online, aquisição de segunda língua, léxico gamer.

Introdução

O objetivo deste estudo é trazer luz às discussões ainda recentes sobre como comunidades gamers e jogos online podem contribuir para a aquisição subconsciente de línguas estrangeiras, utilizando como base para a articulação teórica os conceitos de Krashen (1982), Vygotsky (1978), Swain (1985) e Reinhardt (2019). De acordo com Paiva (2014) “a ASL é bem-sucedida quando ‘os aprendizes vão em busca de propiciamentos que os estimulem a agir, seja pela interação com outros falantes, seja pela emoção estética, seja pela ludicidade, ou pela busca de informação’”. O trabalho vincula estes conceitos a

ambientes informais de aquisição de L2, com ênfase em comunidades gamers e jogos comerciais online. De acordo com Reinhardt (2019):

Os jogadores podem aprender a partir das interações emergentes durante o jogo, bem como das práticas discursivas associadas ao gameplay por meio da interação com comunidades de jogadores e seus recursos. (Reinhardt, 2019, p. 9; tradução nossa).¹

Esta pesquisa é de cunho exploratório, utiliza métodos netnográficos e um desenho de estudo de caso qualitativo múltiplo para a análise de dados qualitativos adquiridos através de observação e interação com o grupo-alvo, os dados netnográficos foram registrados em diários de campo, com notas descritivas sobre horários, perfis dos jogadores e padrões linguísticos observados. Para responder à pergunta de pesquisa, foram observados três jogos da plataforma Roblox, Blox Fruits, Brookhaven RP e Dress to Impress, cujos gêneros distintos permitiram analisar como mecânicas diferentes influenciam a aquisição de léxico em L2. Além dos dados advindos de observação, a pesquisa trará uma entrevista semiestruturada com um ex-jogador profissional de League of Legends, Toucouille, do qual experiência com aquisição de L2 em jogos como Transformice e Minecraft oferece insights comparativos sobre práticas linguísticas em comunidades gamers. O relato corrobora teorias centrais (Krashen, 1982; Reinhardt, 2019) e destaca padrões também observados na Roblox.

Aquisição de Segunda Língua e a Relação com Jogos Online

Lev Vygotsky (1978) introduz três conceitos dentro da Teoria Sociocultural, são eles: mediação social, zona de desenvolvimento proximal e internalização. A plataforma Roblox serve como ferramenta de mediação social e facilita a aquisição de segunda língua. A convivência de players brasileiros com players nativos de outras regiões, em especial, players fluentes na língua meta, corrobora a teoria de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) de Vygotsky (1978), que afirma que a aprendizagem é facilitada quando o aprendiz está em contato com um parceiro mais experiente.

A internalização, descrita por Vygotsky (1978) como processo de transformação de conhecimentos sociais para conhecimentos individuais, atua junto a zona de desenvolvimento proximal na função de enraizar os novos conhecimentos na mente do aprendiz quando em contato com parceiros mais experientes e rodeado por um ambiente que media este processo. Neste contexto, podemos traçar uma relação direta entre os estudos de Vygotsky (1978) e a teoria de Aquisição de Segunda Língua (ASL) de Stephen Krashen (1982), enquanto Vygotsky explica o aspecto social, Krashen detalha o processo cognitivo dessa aquisição, sendo Roblox o espaço em que ambos ocorrem simultaneamente.

A teoria de Aquisição de Segunda Língua de Krashen (1982), está dividida em cinco hipóteses, com ênfase em três delas: Hipótese da Aquisição-Aprendizagem, Hipótese do Input Compreensível e Hipótese do Filtro Afetivo. A aquisição de conhecimento se difere da aprendizagem por ser um processo subconsciente, enquanto a aprendizagem é um processo consciente e ativo. As comunidades gamers são, então, fonte

¹ Original: "Players can learn from the emergent interactions during gameplay, as well as from the attendant discourse practices around gameplay through interaction with gamer communities and their resources." (REINHARDT, 2019, p. 9, cap. 1).

rica de aquisição de linguagem, e os players, expostos a interações multiculturais nessas comunidades, adquirem a L2 subconscientemente (Krashen, 1982), enquanto a mediação de parceiros fluentes (Vygotsky, 1978) facilita a internalização.

A relação entre as teorias de Krashen (1982) e Vygotsky (1978) fica mais clara quando se entende a Hipótese do Input Compreensível de Krashen, em que o autor afirma que o aprendiz precisa receber experiências ligeiramente acima do seu nível de conhecimento. Nos ambientes gamers que mediam as trocas linguísticas, o contato constante com interfaces em outro idioma, players estrangeiros e códigos gamers, o player é colocado em posição de aprendiz com um nível de conhecimento abaixo, enquanto o ambiente que o rodeia está um nível acima. Desta forma, a convivência destes players com parceiros mais experientes e um ambiente quase inteiramente um nível acima do seu conhecimento contribuem significativamente para a aquisição de L2 (Krashen, 1982).

Em sua Hipótese do Filtro Afetivo, Krashen (1982) discute como fatores emocionais e psicológicos podem bloquear ou facilitar a aquisição, como a ansiedade ou motivação. Nos parágrafos anteriores, as comunidades gamers foram apresentadas como mediadores sociais da comunicação, enquanto o contato com players mais experientes foi apresentado como input – recepção linguística – e como zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1978).

Nos jogos, como na maioria dos ambientes digitais, há uma permissão implícita para o não uso da gramática e ortografia, enquanto gírias, abreviações e jargões predominam. A informalidade linguística reduz a ansiedade do aprendiz, permitindo que use a L2 intuitivamente antes de dominar regras gramaticais, e as comunidades gamers como ambientes familiares permitem que o aprendiz se desenvolva com o filtro afetivo reduzido, corroborando novamente o que Krashen diz em sua teoria. De acordo com o autor:

[...] Para adquirir [a língua], duas condições são necessárias. A primeira é input compreensível (ou ainda melhor, compreendido) contendo estruturas $i + 1$, um pouco além do nível atual do aprendiz, e a segunda, um filtro afetivo baixo ou fraco para permitir que o input entre. (Krashen, 1982, p. 39; tradução nossa).²

Ou seja, um ambiente informal, livre de regras gramaticais, facilita a aquisição de L2 por diminuir o filtro afetivo, neste caso, a ansiedade que aprendizes podem sentir no processo de aprendizagem consciente. Enquanto o input passivo reduz o filtro afetivo (Krashen, 1982), a mediação ativa exemplifica a zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1978).

Embora a teoria de Krashen (1982) priorize a aquisição passiva, a Hipótese do Output de Merrill Swain (1985), é apresentada como contraponto, enquanto o autor defende a importância do input nas fases iniciais da aquisição de linguagem, Swain (1985) defende que o output – produção linguística – tem igual importância neste processo, pois é através da produção, seja oral ou escrita, que a aquisição será consolidada, porque força

² Original: In order to acquire, two conditions are necessary. The first is comprehensible (or even better, comprehended) input containing $i + 1$, structures a bit beyond the acquirer's current level, and second, a low or weak affective filter to allow the input "in". (Krashen, 1982, p. 39)

o aprendiz a expressar a língua, a pôr em prática o que adquiriu através do input. As duas hipóteses se relacionam em diversos aspectos, mas, em especial, quando Krashen (1982) introduz o conceito do Monitor, um sistema interno de aprendizagem que atua como um corretor na mente do aprendiz, mas só funciona sob três condições: tempo para pensar, foco na forma correta e conhecimento da regra. Sem estes três pontos, o aprendiz não consegue rever seus erros e avançar ainda mais no processo de aquisição. A hipótese de Swain (1985) é utilizada para complementar a de Krashen (1982), pois somente através da produção, o aprendiz consegue perceber as lacunas em seu conhecimento ao tentar se expressar.

Estes padrões de aquisição linguística através de interações mediadas por jogos online, não são exclusivos da Roblox. Em entrevista com o ex-jogador profissional de League of Legends Loïc Dubois, conhecido profissionalmente como Toucouille, que aprendeu inglês durante a infância por meio dos jogos Transformice e Minecraft, a consistência desse fenômeno foi reforçada: 'Eu conversava com as pessoas em inglês online quando tinha uns 10 anos', respondeu o ex-jogador, quando perguntado sobre seu contato com línguas estrangeiras antes de se tornar profissional. Embora em contextos distintos, ambos os casos demonstram como jogos online naturalizam o uso de L2, corroborando a Hipótese do Input Compreensível (Krashen, 1982).

Roblox como Ecossistema de Aquisição de L2

Roblox é uma plataforma com servidores globais que hospeda uma infinidade de jogos online de títulos, gêneros e mecânicas diferentes, jogos originais, licenciados e *fangame* (jogos não licenciados feitos por fãs). Por esta razão, a plataforma se torna ambiente propício para aquisição e aprendizagem de L2, bem como, de diversas outras competências. Para o presente estudo, foi necessário observar e interagir com players dentro desta plataforma durante um determinado período, em diferentes horários.

Dentro da própria plataforma é possível encontrar a aba Mais Populares, em que se encontram os jogos mais bem avaliados pelos players, os jogos escolhidos estão entre os mais jogados da plataforma de forma consolidada. Durante um período de quase um mês, durante as tardes, foi-se observado como os players interagiam entre si em diferentes jogos hospedados na Roblox, os principais foram Blox Fruits, um RPG de Ação-Aventura, Brookhaven RP, um RPG Life Simulation e, por último, Dress to Impress, jogo de Simulação de Vestir.

A análise observou os jogos sob uma ótica de ecologia, introduzida por Reinhardt (2019) que oferecem diversos mecanismos de aquisição de L2, sendo o principal deles, a interação entre os players. De acordo com Reinhardt (2019), um jogo

[...] pode ser uma ecologia se o *gaming* for conceituado como uma prática de letramento que envolve uma variedade de atores, como jogadores e NPCs, ações como *gameplay* e participação em comunidades de jogo, recursos como discursos associados e paratextos, e ambientes como o mundo do jogo e o contexto da prática de jogo. (Reinhardt, 2019, p. 183, tradução nossa).³

³ Original: It can be an ecology if gaming is conceptualized as a literacy practice involving a variety of actors like players and NPCs, actions like *gameplay* and participation in game communities, resources like attendant discourses and paratexts, and environments like the game world and the context of play.” (Reinhardt, 2019, p. 183).

A plataforma, famosa por seus avatares cilíndricos que remetem a brinquedos montáveis, permite que os players modifiquem seus personagens como desejarem, com ilimitadas opções de caracterização, os players costumam caracterizar seus personagens de acordo com o gênero. Apesar de ser possível identificar maior número de avatares femininos em jogos como Dress to Impress e Brookhaven, enquanto em Blox Fruits avatares masculinos são mais comuns, ainda é difícil identificar o gênero de cada jogador por trás do avatar. Sendo assim, o presente estudo não abrange gênero como marcador social.

Roblox hospeda milhares de servidores para cada jogo, cada servidor hospeda em média 15 jogadores, variando de acordo com os títulos, como exemplo, Brookhaven RP hospeda até 22 players por servidor, enquanto Dress to Impress pode hospedar até 13 players por servidor. Apesar de terem a opção de escolherem servidores específicos, é comum, no entanto, que os players somente acessem o primeiro servidor que o jogo indicar, de forma aleatória, sem que seja levado em consideração a quantidade de players online neste servidor e qual o país de origem destes players.

As observações dos jogos Blox Fruits foram feitas, majoritariamente, no período vespertino, entre as 14h e 17h, considerando o fuso horário do Brasil, enquanto as observações de Brookhaven RP e Dress to Impress foram feitas entre o período vespertino e noturno, entre as 16h e as 22h. As observações indicaram uma presença maior do público infantil no período vespertino, em especial de players brasileiros, enquanto no período noturno, notou-se maior número de adolescentes online.

Como uma plataforma de jogos utilizada por players de todo o mundo, a Roblox oferece a opção de seleção de idioma da interface. A função de tradução da interface dos jogos, porém, é de responsabilidade de cada desenvolvedor, tendo, em sua maioria a opção de seleção. Apesar de ser possível selecionar o idioma de origem, os players ainda precisam desenvolver domínio de outro idioma, em especial inglês e espanhol, para jogar a maioria dos jogos presentes na plataforma, pois a interação multiplayer acontece sem que haja um filtro ou ferramenta de tradução disponível *ingame*.

Identidade Virtual em Brookhaven RP

Durante uma sessão noturna de investigação no jogo Brookhaven RP, foi possível observar como players criam *personas*, identidades virtuais desvinculadas de suas identidades reais, como explica Reinhardt (2019):

[...] o anonimato funciona como um tipo de abrigo, oferecendo proteção e permitindo assumir riscos durante a construção identitária. Ao fornecer máscaras virtuais, figurinos e adereços para a experimentação identitária, os designs de jogos entrelaçam os processos de jogos de identidade e narrativização. (Reinhardt, 2019, p. 205, tradução nossa).⁴

As *personas* destes players facilitam a imersão na gameplay e experimentação linguística, diminuindo o filtro afetivo da ansiedade (Krashen, 1982), de forma a permitir que os players possam cometer erros lexicais e gramaticais sem medo, porém, com

⁴ Original: “[...] anonymization is a form of shelter, providing protection and affording risk-taking when doing identity work. By providing the virtual masks, costumes, and props for identity play, game designs intertwine identity play and narrativization processes.” (Reinhardt, 2019, p. 205).

maiores chances de autocorreção e a utilização do Monitor (Krashen, 1982). Um player brasileiro pode, por exemplo, adotar um *nickname* em inglês e interagir somente na língua meta, enquanto em contato com players nativos desta língua, que mediam estas produções linguísticas e atuam como agentes mais experientes nas ZDPs (Vygotsky, 1978).

Para além disso, estes players se apropriam de gírias, abreviações e jargões em inglês, como também neologismos em diálogos com outros players brasileiros, criando uma linguagem gamer universal que aproxima players nativos e não nativos. Nos *chatlogs* observados, nota-se uma incidência maior de erros lexicais do que gramaticais, enquanto os primeiros evidenciam a apropriação criativa da L2 em comunidades gamers e a criação de uma identidade gamer (Reinhardt, 2019), os últimos refletem os estágios iniciais de aquisição (Krashen, 1982). A linguagem observada nestes servidores, os neologismos e abreviações fomentam a formação de léxico específico focado em socialização, rotinas e simulação, que é compartilhado por todos os jogadores de Brookhaven RP.

Hibridismo Linguístico em Blox Fruits

Em observações feitas no jogo Blox Fruits no período da tarde, foi possível perceber uma presença maior de players brasileiros e falantes de espanhol no servidor, suas interações alternavam entre português, espanhol e palavras avulsas em inglês, como “trade” e “OP” (Overpowered; superpoderoso/desbalanceado). Notou-se também pouca ou nenhuma preocupação com regras gramaticais e, novamente, utilização de abreviações e neologismos, a exemplo do termo “tradar” que foi utilizado diversas vezes entre players não nativos da língua inglesa para negociar *blox fruits*, relíquias inspiradas em Frutas do Diabo Lendárias do anime One Piece.

Os neologismos observados em Blox Fruits como “tradar” refletem um padrão também descrito por Toucouille. Ao ser questionado sobre a influência do vocabulário gamer no aprendizado de L2, Toucouille destacou: ‘O vocabulário dos games é bem específico, com muitas gírias. Acho que não é o mais usado na vida real, mas me ajudou a me comunicar dentro do jogo’. Estes usos evidenciam as interações multilíngues entre os players, exemplificando como gírias de jogos se tornam parte de um léxico compartilhado e corroboram o conceito de Gameful Learning (Reinhardt, 2019), onde a linguagem emerge de mecânicas do jogo e, ao se tratar de Blox Fruits, este léxico é focado em negociações e comandos rápidos. Em contraponto, os usos destes termos refletem também a possível limitação no repertório lexical dos usuários, como aponta Swain (1985) na Hipótese do Output e, como o próprio jogador afirma, estes termos distanciam o vocabulário gamer daquele utilizado em situações cotidianas offline.

Porém, o que é limitante aos usuários também pode ser utilizado para expandir este repertório e consolidar a aprendizagem por meio da produção linguística ativa e constante, como evidenciado por Toucouille em outro trecho da entrevista, quando questionado sobre a influência do cenário de E-Sports em seu aprendizado. O jogador afirmou ‘Estar no ambiente competitivo do LoL acelerou meu aprendizado. Fazer entrevistas me forçou a falar e praticar. O mais importante é praticar, não ter vergonha e

ter uma razão para conversar no idioma’, o que reflete a importância do output (Swain, 1985) durante a aquisição e aprendizado de L2.

Tentativa de Comunicação em L2 entre Brasileiros

No entanto, quando observados servidores do jogo Dress to Impress, em uma sessão noturna com players majoritariamente brasileiros, notou-se, por diversas vezes, insistências em utilizar inglês para comunicação, observação que demonstrou o desejo de praticarem a L2 mesmo entre falantes da mesma língua. Elogios, adjetivos descritivos e estéticos em inglês foram repetidos em diálogos entre brasileiros, mesmo sem a presença de falantes nativos do inglês, evidência que corrobora, mais uma vez, a Hipótese do Filtro Afetivo de Krashen (1982), ao exemplificar como players continuam a praticar o uso da língua a fim de desenvolver melhor a competência comunicativa, mesmo sem input nativo e com a possibilidade de cometerem eventuais erros gramaticais e lexicais cometidos, pois o ambiente em que se encontram propicia a imersão e a disposição comunicativa. A observação demonstra também como os players adotaram a L2 como língua oficial do jogo e como parte da formação de suas identidades gamers, de acordo com Reinhardt (2019) "jogadores que apreciam o aspecto social dos jogos aproveitam suas possibilidades de expressão identitária e construção de relacionamentos, colocando-as em prática."

Em resposta a uma pergunta sobre quais outras línguas Toucouille fala, além da L1, e com quais línguas o player têm mais facilidade, ele respondeu: ‘Eu falo inglês, espanhol e português. [...] Acho que o inglês foi fácil porque eu jogava muito em casa e tive contato bem cedo com a língua’. Este trecho da entrevista pode ser relacionado a maneira como players com filtro afetivo baixo (Krashen, 1982), estão propensos a desenvolverem a L2 mais rápido, o ambiente em que o player se encontrava e o input constante recebido por meio dos jogos acelerou e facilitou a aquisição da L2 (Krashen, 1982).

Limitações e Diferenças

As observações feitas durante as sessões diurnas de Blox Fruits, trouxeram luz à forma como os players infantis adquirem a L2 e quais as maiores diferenças em comparação a players mais velhos encontrados em servidores do Brookhaven RP e Dress to Impress. A primeira e maior diferença encontrada, é a adesão a L2, enquanto players juvenis utilizam a língua meta com mais frequência e insistência, o público infantil costuma misturar a língua nativa e a L2 e, se cabível, a L3. Além disso, os players mais jovens ainda não têm domínio do Monitor, então estão mais propensos a cometer erros subconscientes e com menos chances de autocorreção, em contrapartida, os público juvenil tende a cometer menos erros gramaticais e mais erros lexicais, utilizando neologismos e gírias como forma de aproximação da língua meta, porém, já com domínio maior do Monitor, estes players têm maiores chances de corrigirem os próprios erros e desenvolverem mais conhecimento das regras gramaticais, pragmáticas e lexicais, sem necessidade de correção de agentes externos.

O maior desafio ao observar os grupos de players de diferentes idades, é a distinção entre players nativos e não nativos da L2, enquanto grupos mais jovens são mais identificáveis pela maior incidência de erros gramaticais e mistura de línguas, os players mais velhos se mesclam facilmente aos grupos de falantes nativos, sendo quase

imperceptível aos olhos não atentos de outros participantes, o que põe em evidência mais uma vez a aquisição subconsciente de L2 destes players.

Considerações Finais

Este estudo buscou responder ao problema de pesquisa "Como diferentes jogos encontrados na plataforma Roblox influenciam a aquisição de léxico em L2 por jogadores brasileiros?" demonstrando de forma consistente como os jogos da plataforma Roblox, constituem ecossistemas eficazes para a aquisição de L2, corroborando as teorias de Krashen, Vygotsky e Reinhardt.

A análise dos jogos Blox Fruits, Brookhaven RP e Dress to Impress revelou padrões distintos de aquisição linguística vinculados a suas mecânicas específicas: termos de negociação como "*tradar*" emergiram em Blox Fruits, enquanto Brookhaven RP favoreceu interações sociais e Dress to Impress promoveu vocabulário estético. Estas observações corroboram o relato de Toucouille sobre a apropriação de "vocabulário específico com muitas gírias" em jogos, o que traz luz a maneira como a linguagem gamificada, embora distante do uso cotidiano, facilita a comunicação e aquisição de L2.

A construção de identidades virtuais em Brookhaven RP confirmou a função do anonimato como facilitador da experimentação linguística, reduzindo o filtro afetivo, fenômeno observado também na tentativa de players brasileiros de utilizar inglês entre si em Dress to Impress, mesmo sem falantes nativos da língua inglesa presentes.

As diferenças etárias também se mostraram relevantes: jogadores juvenis demonstraram maior uso do dispositivo Monitor para autocorreção, enquanto crianças estavam mais propensas a misturar L1 e L2 de forma orgânica. A entrevista com Toucouille trouxe perspectiva comparativa valiosa, mostrando que os padrões observados no Roblox se repetem em outros jogos, o que sinaliza a abrangência deste fenômeno em múltiplos ecossistemas gamers.

Embora o estudo tenha se limitado a jogos específicos da plataforma Roblox, os dados sugerem que ambientes gamificados oferecem condições únicas para aquisição de L2, ao combinar input compreensível, mediação social e identidades virtuais. Esses achados não apenas validam o potencial pedagógico dos jogos digitais, mas também sugerem a necessidade de repensá-los como espaços autônomos de aprendizagem, onde a língua emerge naturalmente das interações e mecânicas de jogo.

Referências

- Krashen, S. D. (1982). "Principles and practice in second language acquisition." Oxford: Pergamon Press.
- KRASHEN, S. D.; TERRELL, T. D. (1983) "The natural approach: language acquisition in the classroom." Hayward, CA: Alemany Press.

- LANTOLF, J. P. (1994). "Sociocultural theory and second language acquisition." IN: Annual Review of Applied Linguistics, v. 14, p. 108-124.
- MENEZES DE OLIVEIRA E PAIVA, V. L. (2014). "Aquisição de segunda língua." 1. ed. São Paulo: Parábola.
- FRANCO, M. M. S.; ALMEIDA FILHO, J. C. P. de. (2015). "O conceito de competência comunicativa em retrospectiva e perspectiva." IN: Revista Desempenho, [S. l.], v. 1, n. 11. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/rd/article/view/9360>. Acesso em: 18 abril. 2025.
- OLIVEIRA, M. K. (2010) "Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação." 25. ed. Petrópolis: Vozes.
- REINHARDT, J. (2019). "Gameful second and foreign language teaching and learning: theory, research, and practice." Cham: Palgrave Macmillan,. DOI: 10.1007/978-3-030-04729-0.
- SWAIN, M.; LAPKIN, S. (2002). "Reformulation: the cognitive conflict and L2 learning it generates." Language Awareness, v. 15,. DOI: 10.1111/j.1473-4192.2005.00078.
- TAFAREL, G. (2018). "As teorias de aquisição de segunda língua." Revista Científica Semana Acadêmica, Fortaleza. IN: <https://semanaacademica.org.br/artigo/teorias-de-aquisicao-de-segunda-lingua>. Acessado em: 21/05/2025.
- TOUCOUILLE. Entrevista concedida a Lauanda Vitória Paz de Almeida. Cuiabá, 12 de abril de 2025.

APÊNDICE A – Transcrição da entrevista com Loïc Dubois, ex-jogador profissional de League of Legends

Entrevista concedida por Loïc Dubois, conhecido profissionalmente como Toucouille, ex-jogador profissional de League of Legends, em 12 de abril de 2025, sobre aquisição de línguas estrangeiras em jogos online. A entrevista foi realizada por Lauanda Vitória Paz, por meio de áudios no Instagram.

1. Com que idade você começou a jogar?

Toucouille: Eu comecei a jogar no PC com 6 anos. Foi isso. Eu jogava jogos online, depois joguei Minecraft com uns 10 anos e depois LoL com 13.

2. Com qual idade e de que forma você começou a ter contato com línguas estrangeiras?

Toucouille: Meu primeiro contato com uma língua estrangeira foi com o inglês, na escola, na França. A gente começou a aprender inglês com uns 10, 11 anos, algo assim.

3. Antes de se tornar profissional, você já tinha algum nível de fluência em outras línguas além da materna?

Toucaille: Antes de me tornar profissional, eu aprendi inglês com dois jogos: Transformice, um jogo online, e Minecraft. Eu conversava com as pessoas em inglês online quando tinha uns 10 anos.

4. Quais idiomas você fala além do francês? Com qual você sente que teve mais facilidade?

Toucaille: Eu falo inglês, espanhol e português. Meu espanhol não é tão bom porque aprendi na escola, mas agora faz muito tempo e esqueci a maioria. Acho que o inglês foi fácil porque eu jogava muito em casa e tive contato bem cedo com a língua. O português também foi fácil, eu já falava francês e espanhol, o que ajudou bastante.

5. Como a comunicação dentro do LoL ajudou você a desenvolver habilidades em outra língua?

Toucaille: No LoL, eu conversava com o público do Brasil, o que me ajudou a aprender português. Não foi tanto jogando, mas sim conversando com as pessoas.

6. Como sua carreira no cenário profissional influenciou seu contato com outros idiomas?

Toucaille: Estar no ambiente competitivo do LoL acelerou meu aprendizado. Fazer entrevistas me forçou a falar e praticar. O mais importante é não ter vergonha e ter uma razão para conversar no idioma.

7. Você acha que o vocabulário usado no mundo dos games facilitou sua imersão em outros idiomas?

Toucaille: O vocabulário dos games é bem específico, com muitas gírias. Acho que não é o mais usado na vida real, mas me ajudou a me comunicar dentro do jogo.

8. Como a convivência com outros jogadores brasileiros e internacionais moldou sua pronúncia/sotaque no português?

Toucaille: Meu sotaque mudou bastante. Quando convivia com cariocas, meu sotaque ficava mais carioca; com paulistas, mais paulista. Era como uma criança aprendendo, imitando o jeito de falar das pessoas ao meu redor.

9. Você já enfrentou dificuldades ou barreiras linguísticas em partidas ou eventos? Como lidou com isso?

Toucaille: Nunca tive muitas dificuldades porque hoje temos tradutores. Se não entendo uma palavra, tento explicar com outras palavras ou uso o Google Tradutor. As pessoas no Brasil são muito legais e ajudam.

10. Você notou diferenças na forma como os jogadores brasileiros se comunicam (gírias, humor, expressões) comparado a outros países?

Toucaille: Brasileiros da minha idade usam muitas gírias. Meu português é bem influenciado pelos jogos, com muitos memes e expressões do LoL. Acho que os jogadores me entendem melhor do que as pessoas de fora do cenário.

11. Hoje, você consome conteúdo gamer (vídeos, lives, podcasts) em quais línguas?

Toucaille: Consumo conteúdo em francês, inglês e português. A maioria é em inglês, porque é onde tem mais coisas. Em português, consumo mais para ver meus amigos. Sou fã de muitos streamers ingleses.

Entrevistado: Loïc Dubois, Toucaille, ex-jogador profissional de League of Legends