



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

FACULDADE DE LETRAS

**JOGO, TECNOLOGIA E ENSINO: *SIMULATION GLOBALE* E *GTA ROLEPLAY* NA
APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS**

Ramon Fernando da Silva Rosa

RIO DE JANEIRO

2020

RAMON FERNANDO DA SILVA ROSA

JOGO, TECNOLOGIA E ENSINO: *SIMULATION GLOBALE* E *GTA ROLEPLAY* NA
APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras na habilitação Português/Francês.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Carlos Balga Rodrigues

RIO DE JANEIRO

2020

CIP - Catalogação na Publicação

SS586j Silva Rosa, Ramon Fernando da
JOGO, TECNOLOGIA E ENSINO: SIMULATION GLOBALE E
GTA ROLEPLAY NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS
ESTRANGEIRAS / Ramon Fernando da Silva Rosa. -- Rio
de Janeiro, 2020.
34 f.

Orientador: Luiz Carlos Balga Rodrigues.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Letras, Licenciado em Letras: Português -
Francês, 2020.

1. Simulation Globale. 2. GTA Roleplay. 3. TICs.
4. Ensino de Línguas Estrangeiras. 5. Jogo. I.
Rodrigues, Luiz Carlos Balga, orient. II. Título.

RESUMO

A presente pesquisa se propõe a averiguar as transformações que a Simulação Global sofreu com o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e os benefícios que sua possível correspondente digital pode trazer para a aprendizagem de línguas estrangeiras. Para isso, iremos nos basear em especialistas em jogos, em idealizadores da Simulação Global e em experiências vividas em um jogo digital chamado *GTA Roleplay*.

Palavras-chave: Simulação Global – GTA Roleplay – TICs – Ensino de Línguas Estrangeiras – Jogo.

RÉSUMÉ

Cette recherche vise à étudier les transformations que la Simulation Globale a subies avec le développement des technologies de l'information et de la communication (TICs) et les avantages que son possible correspondant numérique peut apporter à l'apprentissage de langues étrangères. Pour cela, on va se baser sur des spécialistes des jeux, sur les créateurs de la Simulation Globale et sur des expériences vécues dans un jeu numérique appelé *GTA Roleplay*.

Mots-clé : Simulation Globale – GTA Roleplay – TICs – Enseignement de Langues Étrangères – Jeu.

ABSTRACT

This research aims to investigate the transformations that Global Simulation has undergone with the development of information and communications technology (ICT) and the benefits that its possible digital correspondent can bring to foreign language learning. For this, we will base our studies on game specialists, on the Global Simulation creators and on experiences lived in a digital game called *GTA Roleplay*.

Key Words : Global Simulation – GTA Roleplay – ICT – Foreign Language Learning – Game.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. JOGO E ENSINO.....	7
2.1. Estatuto do jogo ao longo do tempo.....	7
2.2. Jogo em aula de língua estrangeira.....	9
2.3. Como conceber um jogo para aula de língua estrangeira.....	10
3. SIMULAÇÃO GLOBAL.....	14
3.1. Origem da Simulação Global.....	14
3.2. Etapas da Simulação Global.....	16
4. GTA ROLEPLAY.....	19
4.1 <i>Grand Theft Auto V (GTA V)</i>	19
4.2 <i>FiveM</i>	20
4.3 <i>Discord</i>	21
5. RELATO DE EXPERIÊNCIA NA CIDADE VIRTUAL <i>FLASHLAND</i>.....	22
6. CONCLUSÃO.....	32
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

1. INTRODUÇÃO

Devido à situação de pandemia e distanciamento social provocada pelo COVID-19 em 2020, muitas práticas pedagógicas tiveram de ser repensadas ou transformadas através das tecnologias da informação e comunicação para que se adequassem ao ensino a distância. O ensino a distância se tornou uma realidade muito mais presente no cotidiano.

O distanciamento social também foi um fator que impulsionou em 2020 um contínuo crescimento no mercado dos jogos digitais. Antes elaborados para crianças e adolescentes, hoje os jogos digitais atraem um público de todas as idades.

Ao falarmos de jogo, muito se questionou se um jogo teria realmente um poder educativo. Ele seria apenas uma distração/ uma forma de lazer, ou seria realmente importante para o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos diversos?

Pesquisadores apresentaram entre 1974 e 1980 um jogo que traria muitos benefícios para o ensino de línguas estrangeiras e resolveria algumas questões da época. Trata-se da Simulação Global. Devido à evolução exponencial da tecnologia, suspeita-se que esse jogo também possa se apresentar num formato totalmente digital.

O objetivo desse estudo é mostrar a possível manifestação da Simulação Global em um suporte totalmente digital, dentro de um jogo para computador chamado *GTA Roleplay* e a sua pertinência para a aprendizagem de línguas estrangeiras. Em seguida, pretende-se analisar se essa possível forma digital da Simulação Global seria viável em um contexto de ensino a distância.

Para o cumprimento dos objetivos apresentados, utilizou-se a pesquisa exploratória, uma das três naturezas possíveis de pesquisa classificadas por Gil (2002). Os capítulos 2 e 3 consistem em um levantamento bibliográfico sobre a relação entre jogo e ensino e sobre a Simulação Global. O capítulo 4 diz respeito ao *GTA Roleplay* e seus requisitos. Por fim, no capítulo 5 temos o meu relato de experiência na cidade virtual francesa *FlashLand*.

2. JOGO E ENSINO

2.1. Estatuto do jogo ao longo do tempo

De acordo com Yaiche, o jogo sempre fez parte das interrogações sobre o homem, “Le philosophe Huizinga démontre dans un brillant essai que l’*homo est ludens* avant d’être *sapiens* et que toutes les activités humaines sont fondamentalement structurées par le jeu”. (1996, p.71 *apud* SILVA, 2003, p. 49).

O jogo está presente há muito tempo na nossa sociedade e visto através de diferentes lentes no curso da história. Segundo Kishimoto (1997, *apud* LIMA, 2017) os jogos eram sagrados para a sociedade românica: ela não podia prescindir deles.

A Idade Média também era permeada de jogos. De um lado havia os jogos populares cheios de elementos pagãos que tinham perdido seu significado para se tornarem apenas humor e, do outro lado, os jogos de cavalaria, do amor cortês, entre outros. (HUIZINGA, 2010, *apud* LIMA, 2017). Todavia, devido aos jogos de azar que eram bastante divulgados na época, os jogos sofreram uma generalização em relação à sua falta de seriedade.

No Renascimento, o estatuto do jogo mudou. Lima (2017, p. 32) tomando como base Kishimoto (1997) afirma que nesta época “o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo. Nesse período, via-se a brincadeira como conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência e facilitava o jogo”.

Caillois divide os jogos existentes em quatro categorias:

On joue au football ou aux billes ou aux échecs (*agôn*), on joue à la roulette ou à la loterie (*alea*), on joue au pirate ou on joue Néron ou Hamlet (*mimicry*), on joue à provoquer en soi, par un mouvement rapide de rotation ou de chute, un état organique de confusion et de désarroi (*ilinx*). (1958, p. 27).

A primeira categoria (*agôn*) constitui os jogos que envolvem competição: corrida, voleibol, xadrez, etc. A segunda categoria (*alea*) é constituída pelos jogos de

azar, jogos que dependem da sorte: roleta, loteria, etc. Os famosos *gachas* japoneses estão inclusos nessa categoria, inclusive são uma grande fonte de lucro para empresas no setor de jogos digitais. A terceira categoria (*mimicry*) diz respeito aos jogos teatrais e de imitação, a brincadeira de “como se”. Por fim, estão na última categoria (*ilinx*) os jogos que envolvem movimento e vertigem como o balanço, montanha-russa, etc.

Sobre a presença dos jogos em aula de língua estrangeira e sobre as categorias elaboradas por Caillois, Sérgio Baptista (2003) alega que nas aulas de língua estrangeira as três primeiras categorias de jogos são utilizadas e estão presentes (*agôn*, *alea* e *mimicry*), com um uso predominante da *mimicry* (dramatizações, jogos teatrais, simulações, etc.).

Entretanto, nem sempre jogo e ensino andaram lado-a-lado. Brougère alega que, antes do jogo possuir um destaque na educação, o jogo seria “(...) o momento do tempo escolar que não é consagrado à educação, mas ao repouso necessário antes da retomada do trabalho.” (1998, p. 54, *apud* MUNIZ, 2010, p. 80). Ele continua:

Dentro dessa visão de jogo, utiliza-se apenas sua motivação, seu interesse para a criança. Não é o caso de confiar no jogo enquanto tal, pois não tem um valor educativo, mas o estudo deve assumir o aspecto do jogo para interessar a criança, mantendo sua finalidade, suas virtudes educativas que não são questionadas (1998, p. 55, *apud* MUNIZ, 2010, p. 80)

Por outro lado, essa visão de jogo como algo esvaziado de valor educativo e que serve apenas como pretexto para se chegar até a “verdadeira” atividade pedagógica é contra-argumentada com os estudos de pesquisadores como Piaget e Vygotsky. Dentro desses estudos, o jogo tem um caráter pedagógico em si próprio além de possuir também o seu valor educativo, oferecendo assim um espaço privilegiado onde a inteligência humana é exercida.

O poder dos jogos fez surgir o termo “gamificação” que consiste em utilizar recursos de jogos em outros contextos, como a educação. Há, por exemplo, a obra “Gamificação na educação” publicada pela editora acadêmica Pimenta Cultural, que

reúne professores de instituições federais e especialistas para falar sobre essa nova era.

2.2. Jogo em aula de língua estrangeira

Sobre o uso de jogos em sala de aula, Sérgio Baptista alega:

Na história das metodologias do Ensino de LE percebe-se, sobretudo a partir do enfoque comunicativo, uma tendência de introdução do jogo na sala de aula, pelo seu aspecto interacionista, estimulante e provocador, capaz de levar o aluno à construção do conhecimento. Entretanto, nota-se também que um grande contingente de professores se esquia desse tipo de atividade por julgá-la não adequada em razão de fugir do programa tradicional estabelecido pela escola e/ou órgãos competentes. Trata-se, na realidade, de um grande equívoco, uma vez que o lúdico propicia um desbloqueio que favorece a aprendizagem. (2003, p. 26)

Haydée Silva (2008), especialista em jogos em aula de língua estrangeira, retém cinco funções que jogos realmente “bem sucedidos” exercem em contexto escolar:

Socialização: o jogo é uma prática social que convida os alunos a agir e viver em ação e relação com todos os participantes da atividade pedagógica. Ele permite o aumento do tempo de fala individual, reflexão e trabalho em autonomia dos alunos. Para mais, “un bon jeu favorise le respect d’une certaine discipline grâce au besoin d’observer les règles ludiques et souligne le rôle essentiel de la transmission culturelle et interculturelle” (2008, p. 25).

Interação autêntica: o jogo pode promover uma interação autêntica através da sua pedagogia da tarefa. Segundo essa pedagogia, “(...) les participants sont en principe invités à s’exprimer dans la langue étrangère avec une finalité précise, explicite et négociable, à l’intérieur d’un cadre souple mais aussi fortement structuré.” (2008, p. 25). A monotonia das aulas que parecem sempre ser idênticas é substituída por experiências únicas e mais ricas em sentido, fornecendo mais fixação na memória.

Aplicação de estratégias: o jogo exige tanto a aplicação de estratégias para o jogo quanto a aplicação de estratégias para aprendizagem. Cada aluno vai aplicar

estratégias da forma que achar melhor e de acordo com a ocasião. É uma oportunidade tanto para o aluno quanto para o professor de observar em ação as estratégias do outro, cada uma diferente da outra. “Introduire le jeu en classe équivaut à accepter et à valoriser aussi bien le hasard que des aptitudes très diverses et parfois autres de celles qui sont habituellement sollicitées dans le contexte scolaire.” (p. 25). Graças a isso, os alunos podem mostrar os seus talentos “ocultos”, desfazendo o estereótipo de “bom aluno” e “mau aluno” e favorecendo uma autoconfiança.

Desenvolvimento cognitivo e múltiplas inteligências: a autora afirma que o jogo não favorece apenas o desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele também pode levar alunos de todas as idades a desenvolver e mobilizar as suas inteligências múltiplas, a capacidade de observação, a visão crítica, as faculdades de análise e síntese, o conhecimento próprio, dos outros e do mundo ao redor. “Un « bon » jeu induit un comportement communicatif global, auquel participent aussi bien l’intellect que le corps et la sensibilité, dans un cadre sécurisant au sein duquel réussite et échec sont circonscrits à la sphère ludique.” (2008, p. 26).

Motivação: todas as funções apresentadas anteriormente formam juntas a motivação. A autora resume:

Voilà pourquoi le jeu peut constituer un puissant vecteur de motivation : en brisant la rigidité de la relation pédagogique traditionnelle par des nouvelles formes de socialisation : en promouvant des situations d’interaction authentique : en déplaçant le centre d’attention du contenu linguistique vers la tâche ludique à accomplir : en encourageant une détente émotionnelle, intellectuelle et physique : en dédramatisant l’erreur. (2008, p. 26).

2.3. Como conceber um jogo para aula de língua estrangeira

Para conceber um jogo bem sucedido e que todas as funções sejam exercidas em contexto escolar, Haydée Silva (2008) também propõe um passo a passo em quatro etapas: iniciar, harmonizar objetivos e contexto, elaboração da *matrice* e *maquette* e utilizar o jogo.

Para a primeira etapa, ao decidir fazer uso do jogo, a autora diz que no início sempre temos uma ideia inspirada por um material ou regras já existentes ou há uma

necessidade específica para a qual gostaríamos de trazer uma resposta lúdica, fazer uma gamificação. Nesse primeiro caso, somos tentados a introduzir suportes que remetem a ideia do lúdico, como por exemplo, dados gigantes, percurso de casas ilustradas ou então retomar regras de um jogo cujo potencial pedagógico parece ser bastante enriquecedor. Todavia, não se pode parar apenas na tentação, é preciso dar um passo seguinte, baseado na livre imaginação “(...) pour découvrir diverses pistes possibles d’exploitation pédagogique avant d’arrêter son choix sur les plus prometteuses d’entre elles et passer à la deuxième étape”. (2008, p. 26). A autora também atenta para o segundo caso onde se recorre ao jogo para preencher a lacuna de um objetivo específico e declara:

Dans ce cas, il est sans doute utile de réfléchir sur la pertinence de choisir un outil ludique, dans la mesure où il existe probablement déjà des outils – ludiques ou non – susceptibles de répondre à ce besoin. Si l’option « jeu » semble appropriée, on passera alors à l’étape suivante. (2008, p. 26).

A harmonização de conteúdo e objetivos corresponde à segunda etapa. A autora diz que um jogo em sala de aula só poderá ser bem sucedido se ele responde aos objetivos precisos que o professor almeja que os alunos atinjam, e se a aula se adapta à situação de ensino onde o jogo será aplicado. “C’est pourquoi il convient de formuler dès que possible et de manière aussi rigoureuse que faire se peut des objectifs d’apprentissage”. (2008, p. 26). Ademais, é preciso levar em conta três elementos: as características do público alvo (idade, nível, necessidades, interesses, características socioculturais, etc.), a situação de uso concreto do jogo (espaço físico ou virtual onde a atividade/jogo vai acontecer, tempo disponível para explicação da atividade, número de alunos) e as condições materiais reais (orçamento disponível, técnicas de realização disponível, tempo disponível pra elaboração...). Haydée conclui essa etapa alegando:

Ces différents éléments permettront de choisir le support à utiliser (corpus, matériel, degré de complexité...) et d’ajuster éventuellement les objectifs visés. Par ailleurs, tout au long du processus, il faudra vérifier la bonne adéquation entre le ou les objectifs de départ et le produit en cours. (2008, p. 26)

Para garantir uma validade e produtividades nos resultados, é necessário dedicar um tempo especial para a terceira etapa. Dita como central (não excluindo as

etapas anteriores), ela corresponde à elaboração de *matrice* e *maquette*. Segundo a autora, é o momento de esboçar a *matrice* do jogo. Para isso, é preciso determinar as regras e o objetivo do jogo, os mecanismos utilizados (memória, observação, etc.) e tudo aquilo que vai esculpir o formato do jogo. Não se pode esquecer de imaginar o andamento do jogo para que perguntas como “Quem começa?”, “O que fazer em caso de X acontecer” sejam solucionadas. É também o momento de fabricar a *maquette* de baixo custo, o modelo concreto do jogo para decidir aspectos concretos do design. Acompanhado a esse processo, há a produção de dois elementos: o manual (destinado aos alunos, ensinando como jogar e qual o objetivo do jogo, uma orientação do que fazer) e a ficha pedagógica (destinada aos professores, indicando o nível alvo, a aprendizagem a ser adquirida, as competências requeridas, o papel do professor antes, durante e depois do jogo). Haydée alerta sobre o objetivo do jogo e o objetivo pedagógico que não devem ser confundidos: “le premier est exprimé en termes de jeu (« accumuler le plus grand nombre de points...être le premier à... se débarrasser de... »), le deuxième en termes d’apprentissage”. (2008, p. 26). Em seguida, essa *maquette* será submetida a vários testes com professores, especialistas, alunos, e discutida com eles para que as modificações necessárias sejam feitas e finalmente seja realizada a produção de uma *maquette* mais robusta. Todo o percurso e processo de produção devem ser guardados para que as modificações e as reproduções em diversos exemplares sejam possíveis futuramente.

A parte final é a utilização do jogo que poderá ser reutilizado e reinventado infinitamente. A autora alega:

Certes, la plupart des jeux « nouveaux » sont bâtis sur des principes communs, issus d’une culture ludique partagée ; mais la connaissance approfondie du jeu que fournit la participation au processus de conception ludo-pédagogique permet de se l’approprier pleinement. Finalement, si le jeu est plébiscité par son public, il conviendra de le faire connaître au-delà du cercle réduit des collègues les plus proches, en envoyant par exemple une contribution sous forme d’article ou de fiche pédagogique à une revue spécialisée ! (2008, p. 27)

A imagem a seguir mostra de forma sucinta as etapas descritas:

Figura 1 – Conceber um jogo passo a passo

Le démarrage du projet ludique	
Naissance d'une idée à partir d'un matériel ou d'une règle → Recherche d'idées d'application pédagogique.	Demande à partir d'un besoin spécifique → Réflexion sur la pertinence de choisir un outil ludique.
L'adéquation aux objectifs visés et à la situation d'enseignement	
Première définition des objectifs pédagogiques.	
Analyse et définition du public.	
Analyse et définition de la situation d'utilisation.	
Analyse des conditions matérielles.	
Choix du support.	
Éventuellement, ajustement des objectifs.	
L'élaboration de la matrice et de la maquette	
Réalisation de la matrice, de la maquette et des documents d'accompagnement.	
Avis d'experts, premiers tests.	
Ajustements éventuels.	
Réalisation d'une maquette définitive.	
L'utilisation du jeu	
Utilisation et adaptations.	
Diffusion.	

Fonte: revista *Le Français dans le monde*. n. 358, p. 26, jul. 2008.

A *Simulation Globale* (que veremos no próximo capítulo) passou e passa continuamente por todas essas etapas, além de contemplar todas as funções apresentadas por Haydée. Quanto ao estatuto de jogo da Simulação Global, Yaiche declara:

En réalité la simulation globale est un jeu qui dans son principe est a play et dans son déroulement a game [...] la distinction entre game et play permet surtout d'opposer – comme fait Winnicott – les jeux rassurants parce que réglés, organisés, expliqués, prévisibles (games) et les jeux inquiétants, imprévisibles, effrayants même, ordre et désordre. (1996, p. 71 *apud* SILVA, 2003, p. 50).

3. A SIMULAÇÃO GLOBAL

3.1. Origem da Simulação Global

Como é dito no *Mémoire du BELC*¹, as primeiras experiências de Simulação Global (*L'immeuble, Iles, Le Village*) foram iniciadas nos estágios de verão do BELC (*Bureau d'Études pour les Langues et Cultures*) com apoio do CIEP (*Centre International d'Études Pédagogiques*) de Sèvres em Paris, entre 1974 e 1980.

Essas simulações vieram como uma alternativa pedagógica totalmente diferente dos manuais didáticos da época que consistiam simplesmente em memorização de regras e estruturas. É como nos diz Debyser:

A l'époque, elles étaient présentées comme une pédagogie alternative aux manuels que les éditeurs s'efforçaient, parfois avec un certain succès, de rajeunir, en les présentant comme des méthodes dites communicatives, c'est-à-dire destinées à permettre aux élèves de communiquer de façon autonome, en langue étrangère et non pas seulement à leur faire apprendre par cœur des règles, des structures, ou même la phraséologie permettant de réaliser des « actes de parole ». (1995, p. 5).

Jean-Marc Caré (1995) mostra que até essa metodologia tomar forma, foram realizadas numerosas tentativas. Partiu-se da reflexão de que uma criança, por exemplo, obtém grande parte de sua experiência do mundo adquirindo a sua língua materna. Através desse pensamento, professores começaram a procurar por técnicas de simulação para tentar imitar a realidade. Através dos diálogos dos manuais didáticos, esses professores tentavam simular com seus alunos situações do cotidiano. Porém, essa realidade simulada se mostrou irreal a partir do momento em que essas imitações da vida cotidiana não faziam sentido postas lado-a-lado. Jean-Marc Caré afirma:

C'était l'époque où, pour des raisons souvent grammaticales, l'on passait allègrement d'un anniversaire à un accident de voiture. Ces imitations partielles et incomplètes d'une réalité au service de la langue prirent le nom de jeu de rôles, en référence à l'anglais *role playing* plutôt qu'au jeu de rôle morénien qui, par le biais du psychodrame,

¹ Disponível em < <https://www.france-education-international.fr/memoires-belc>>. Acesso em: 27 nov. 2020.

affichait des objectifs plus analytiques et thérapeutiques que pédagogiques. (1995, p. 7).

Um outro problema aparecia com os *jeux de rôles*. Da forma como eles eram praticados, eles se tornavam uma expressão dramática e não uma simulação da realidade dada. Em situações como “Você é Julien e você é Mathieu, você precisa convidar Mathieu para sair, ele vai recusar e em seguida vai aceitar, vamos lá!” os alunos interagem em um ambiente pré-construído, desenvolvendo comportamentos esperados para que assim possam ser avaliados pelo professor. Há somente reutilizações de formas linguísticas memorizadas já adquiridas para obter uma resposta já esperada, resultando em um distanciamento da improvisação e da invenção. Afinal, na maioria dos casos, a realidade não é feita de comportamentos esperados.

Diante disso, Jean-Marc Caré caminha para a resolução dessa ilusão do real evocando o conceito de globalidade:

La solution passait par le concept de globalité. Simuler la réalité ne pouvait manifestement plus se faire par bribes, par juxtaposition de séquences courtes et autonomes. Il fallait, semble-t-il, que l'apprentissage de la langue seconde ou étrangère se fasse, à l'image de celui de la langue maternelle, par référence à l'expérience du monde et à sa construction progressive. Il fallait donc réinventer, en quelque sorte, le monde. La centration sur l'apprenant restait illusoire, tant que nous étions condamnés à lui imposer, sous prétexte de logique et de progression linguistique, l'apprentissage en langue étrangère d'un monde qu'il connaissait déjà en langue maternelle. La véritable centration consistait alors à faire de l'apprenant un créateur, un inventeur de mondes. Simuler, ce n'était plus seulement faire comme si, imiter, reproduire à l'identique, c'était aussi inventer. (1995, p. 8).

Afinal, em que consiste a Simulação Global? Segundo Debyser (1995), o objetivo é propor um projeto de criação coletiva na língua estrangeira para um grupo de alunos. A criação tem como base um lugar-tema, assim como personagens-tema de onde partirão trabalhos individuais e em grupos (redigir biografia, anúncio de venda, descrição de paisagem e personagens, etc.). A realização desse projeto além de promover o desenvolvimento das quatro competências, promove também aquisições linguísticas, uso de documentos autênticos, entre outros. É um lugar aberto ao improviso onde os alunos são preparados para enfrentar situações diversificadas

da vida real que nem sempre são previstas. O nome da metodologia surge através desse processo: “C’est en raison de cette visée d’apprentissage utilisant toutes les fonctions du langage, y compris la fonction « plaisir », que l’on a qualifié cette méthodologie de « simulation globale ». (Debyser, 1995, p. 5).

3.2. Etapas da Simulação Global

Para que não caiamos novamente nas simulações parciais citadas por Jean-Marc Caré (1995), o autor nos atenta ao fato de que inventar é apreender uma realidade dada na sua totalidade. Na noção de globalidade, além de ter algo de totalizador, também há algo de inseparável e indivisível. A Simulação Global deverá “afficher dès le départ un continuum spatiotemporel minimal” Jean-Marc Caré (1995, p. 8). Para isso, três etapas deverão ser contempladas: inventar um ambiente/lugar-tema, inventar os personagens e suscitar acontecimentos/eventos. Falaremos dessas etapas uma a uma.

A criação do lugar, antes de tudo, deve ser coletiva e pertencer ao grupo de alunos. Ela pode ser uma ilha, um prédio, uma cidade, um circo, entre outros. Isso requer uma habilidade de descrição da parte dos alunos, que será exigida desde cedo. As formas aparecem à medida que os alunos descrevem, nomeiam, quantificam e qualificam. Vale ressaltar que na lógica tradicional, a língua é ensinada para “escravizar” a realidade. Por exemplo, um conjunto de léxico sobre natureza é ensinado ao aluno e é pedido para que ele descreva um ambiente. Ele só conseguirá descrever dentro daquilo que foi ensinado. Na *Simulation Globale*, segundo Jean-Marc Caré (1995), o indeterminado precede o determinado, as formas linguísticas serão convocadas naturalmente conforme o lugar é criado/descoberto. Podemos tomar como exemplo a situação real que o professor Sergio Luiz Baptista da Silva descreve em sua dissertação do mestrado:

Professor: “Vous êtes en France maintenant et vous voyez un village au sud de la France? Vous voyez la mer?” / Alunos : “oui” / Professor : “Comment est la plage ?” / Aluno: “Comment dit-on areia?” / Professor: “Le sable” / Aluno: “E escuro?” / Professor: “Foncé...” / Aluno : “Le sable est foncé”. (2003, p. 64).

Sergio Baptista afirma:

Nesse pequeno exemplo pode-se observar como se dá a aquisição do vocabulário; o aluno é solicitado pela própria atmosfera do jogo a pensar em determinadas palavras, o que é bastante rico, pois o contexto cria o vocabulário básico a ser considerado, diferentemente de memorizações fora do contexto. (2003, p. 64)

E completa:

(...) Os alunos conseguiram empregar de forma mais espontânea os elementos contidos nas lições estudadas, conseguiram ser mais autônomos na descrição dos ambientes, dos estabelecimentos comerciais escolhidos, e na caracterização dos habitantes da cidade. (2003, p. 65)

Passamos agora para a criação dos personagens. Segundo Jean-Marc Caré, a identificação dos personagens se faz em três etapas: “l'identification administrative, l'identification biographique et le portrait, permettant d'introduire ainsi une deuxième grande opération discursive : le récit, ici le récit de vie.” (1995, p.10). É necessário escolher uma idade, nacionalidade, aparência, profissão, entre outras coisas. Yaiche alega, conforme citado por Sérgio Baptista:

Une simulation globale a pour deuxième caractéristique de proposer à l'élève de jouer dans l'espace et dans le temps précontraints par l'enseignant en transitant par une identité fictive. Il s'agit pour lui d'abandonner dans la mesure du possible son identité réelle pour entrer dans la peau d'un personnage (ou rôle) de la simulation qu'il va incarner et « animer » (au sens étymologique du terme : « donner une âme »). (1994, p. 44 *apud* 2003, p. 48)

Sérgio também afirma que a simulação global “permite ao sujeito ressignificar as representações que tem do mundo à sua volta. Trata-se de sair de si para dar lugar ao outro, ao estranho, ao estrangeiro, ao desconhecido” (2003, p. 51). Os personagens também precisam possuir um passado. Os alunos precisam contar a história do personagem passando pelas grandes etapas da sua vida, seja em qualquer âmbito, exigindo assim uma capacidade narrativa que é desenvolvida pelos alunos. Jean-Marc Caré (1995) afirma que isso permite dar uma dimensão romanesca à ficção que está sendo construída, permitindo também o início das interações. Numa cidade, por exemplo, as pessoas se encontram, se conhecem, fazem mexericos, gostam de saber da vida da outra pessoa, entre outras coisas.

Fechando o eixo do *continuum spatiotemporel minimal*, há a necessidade de provocar as interações entre os alunos, sejam elas de forma oral ou escrita. São numerosas as maneiras pelas quais interações podem ser iniciadas: rumores sobre alguma pessoa, sequestros, criação de associações, manifestações, reclamações da goteira do vizinho de cima, votação para síndico de condomínio, anúncio de venda de veículo, etc. A língua se torna uma ferramenta e não mais um objeto de saber. É importante salientar aqui que nos manuais didáticos o lugar serve apenas de plano de fundo para os diálogos impostos. Entretanto, na *Simulation Globale*, o cenário pode tanto agir sobre os personagens quanto ser modificado por eles. Temos como exemplo a instalação de um elevador no prédio, a inauguração de uma nova padaria ou até mesmo o medo provocado por um desastre natural que está por vir e como se preparar para esse acontecimento. Jean-Marc Caré (1995) conclui afirmando que essa etapa de desencadeamento de eventos marca o início de um projeto com múltiplos desenvolvimentos, mostrando a magnitude da *Simulation Globale*.

Essas três etapas do projeto vão garantir a globalidade, onde o foco não é mais obter do aluno uma resposta esperada, mas sim obter interações entre o aluno e o meio. Algo que é explorado até mesmo com o surgimento das novas tecnologias. Sergio Baptista afirma:

Os jogos eletrônicos concebidos para crianças e adolescentes buscam igualmente criar situações que os preparem para enfrentar situações não habituais. Todos esses recursos são utilizados para projetar situações e experiências ainda não ocorridas, mas que poderão surgir. (2003, p. 47)

No que concerne ao surgimento das novas tecnologias, Jean-Marc Caré já refletia em sua época sobre as novas possibilidades e os benefícios que a tecnologia poderia trazer para a Simulação Global. Ele afirma:

Grâce à la réflexion et aux travaux engagés dès 1990 par Michel Jannot, nous sommes aujourd'hui en mesure d'associer plus étroitement l'informatique à la gestion d'une SG. L'ordinateur, qu'il soit dans la classe ou dans une salle spécialisée, peut rendre de précieux services. Il gère soigneusement les productions et les contrôles. A l'avenir il pourrait même, en pilotant un système multimedia, dispenser, sous forme de banques de données, les informations dont se nourrit l'invention. (1995, p. 22)

4. GTA ROLEPLAY

A evolução exponencial da informática proporcionou o avanço da comunicação e da informação, trazendo com ela também a cultura dos jogos digitais, nos quais a simulação está presente. Essa nova era trouxe rápidas mudanças e novidades. Antes, a tecnologia já fazia parte do cotidiano de todos. Dadas as situações de pandemia e distanciamento social provocadas pelo COVID-19, a tecnologia se faz ainda mais presente em todas as idades. O *GTA Roleplay* consiste basicamente na Simulação Global apresentada nos capítulos anteriores, só que agora num suporte digital (computador) graças às tecnologias da informação e comunicação (TICs). Essa modalidade será melhor explorada no capítulo 5 deste trabalho ao falarmos da experiência na cidade virtual francesa *FlashLand*. Todavia, é preciso dizer que o *GTA Roleplay* é formado a partir de três elementos: *GTA V*, *FiveM* e *Discord*.

4.1 *Grand Theft Auto V (GTA V)*

*Grand Theft Auto V*² é um jogo eletrônico desenvolvido pela empresa *Rockstar North* e publicado pela empresa *Rockstar Games*. Possui a classificação indicativa para maiores de 18 anos. É o título mais recente e principal de uma série de sete títulos. Foi lançado originalmente em 17 de setembro de 2013 e relançado diversas vezes com remasterizações para acompanhar as evoluções dos consoles e computadores. Realismo sempre foi uma das características marcantes da identidade da franquia do jogo. Isso se dá pelo fato de o jogo disponibilizar um cenário em mundo aberto, ou seja, há a simulação de um grande espaço para ser explorado como o jogador desejar. No caso do *GTA*, o lugar que pode ser explorado da maneira como preferir é uma cidade. Nessa exploração do mundo, várias coisas podem ser feitas: frequentar festas e restaurantes, andar de bicicleta, malhar, jogar videogame, saltar de paraquedas e muitas outras coisas. Segundo Oliveira, os elementos realistas do *GTA* têm duas funções iniciais: “Primeiro, possibilitar que a experiência do jogar seja mais crível aos jogadores. Segundo, permitir que os elementos realistas sirvam de referência para uma experimentação fantástica do mundo virtual.” (2014, p. 73). Para

² Disponível em <<https://www.rockstargames.com/V/>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

que o jogo funcione corretamente, o computador precisa apresentar as recomendações mínimas³:

- Sistema Operacional: Windows 8.1 64 Bit, Windows 8 64 Bit, Windows 7 64 Bit Service Pack 1;
- Processador: Intel Core 2 Quad CPU Q6600 @ 2.40 GHz (4 CPUs) / AMD Phenom 9850 Quad-Core Processor (4 CPUs) @ 2.5 GHz;
- Memória: 4 GB;
- Placa de vídeo: NVIDIA 9800 GT 1 GB / AMD HD 4870 1 GB (DX 10, 10.1, 11);
- Placa de som: 100% compatível com DirectX 10;
- Espaço em disco: 65 GB.

4.2 *FiveM*

Conforme está descrito na página inicial do site⁴ do programa, “FiveM is a modification for Grand Theft Auto V enabling you to play multiplayer on customized dedicated servers, powered by Cfx.re.”. Esse programa viabiliza a conexão simultânea de jogadores no mesmo servidor. Para não entrarmos em questões profundas, trataremos cada “servidor” como uma “cidade” diferente. Graças a esse programa, o número de jogadores jogando na mesma cidade e conectados simultaneamente pode ultrapassar o número de 1 000. *FiveM* também permite a modificação do jogo base, como por exemplo, criação de novos prédios, veículos e *outdoors*. Acaba sendo uma ferramenta muito importante, pois como já foi dito, numa simulação global o cenário transforma os personagens e também é transformado por eles. As recomendações mínimas⁵ para que o programa funcione corretamente são as mesmas do jogo *Grand Theft Auto V* além de fones de ouvido e microfone para se comunicar.

³ Disponível em <<https://support.rockstargames.com/br/articles/203428177/Requisitos-de-Sistema-do-Grand-Theft-Auto-para-PC>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

⁴ Disponível em <<https://fivem.net/>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

⁵ Disponível em <<https://docs.fivem.net/docs/client-manual/system-requirements/>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

4.3 *Discord*

O *Discord*⁶ é um programa focado em chat de voz e texto que foi inicialmente projetado para comunidade de jogos. Para o GTA Roleplay, ele vai servir como uma espécie de fórum onde cada aba é destinada a uma finalidade específica. Por exemplo, a aba informações é destinada às regras da cidade, a aba Instagram e Twitter são destinadas a simular as redes sociais com fotos tiradas de dentro do jogo, a aba entrevista é destinada para os interessados em se tornarem futuros moradores, a aba *Pôle emploi* é destinada àqueles que procuram emprego, e assim por diante. O *Discord* possui também a função principal de ser um veículo de comunicação onde o jornal da cidade é postado e onde o governo da cidade faz oficialmente os seus comunicados. O *Discord* é a substituição do lápis e papel no qual documentos tomados como autênticos são veiculados. Para que o programa funcione corretamente no computador, as únicas exigências pedidas no site⁷ é possuir um sistema operacional igual ou superior ao *Windows 7*.

⁶ Disponível em <<https://discord.com/>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

⁷ Disponível em <<https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/213491697-Quais-s%C3%A3o-os-SO-sistemas-requeridos-para-o-Discord>>. Acesso em 17 de dez. 2020.

5. Relato de experiência na cidade virtual *FlashLand*

FlashLand é uma das inúmeras cidades existentes de *GTA Roleplay* e de onde este relato de experiência é tirado. As experiências citadas foram vividas ao longo de 2020. Por ser um servidor francês, a língua utilizada é o francês e os jogadores (cidadãos) moram em diferentes países francófonos, não somente na França.

Em relação ao cenário de *FlashLand*, os personagens agem e interagem no ambiente base provindo do jogo *Grand Theft Auto V*, porém totalmente customizado graças aos recursos do *FiveM*. Dentro da cidade, podemos a todo momento acessar a um mapa de bolso onde todos os comércios, empresas, serviços, entre outros, estão marcados. Esses lugares não são fixos no mapa, podem aparecer e desaparecer de acordo com os acontecimentos da cidade. Esse ambiente que se transforma corresponde ao cenário descrito por Jean-Marc Caré (1995) que transforma os personagens e também é transformado por eles. A imagem abaixo corresponde ao mapa; nela é possível ver alguns exemplos de empresas, estabelecimentos, comércios, etc. Cada um desses lugares possui uma história envolvida, sendo criado por uma ou mais pessoas em um momento preciso da história da cidade. Por exemplo, se eu quiser criar uma escola de línguas, o prédio da escola seria facilmente criado e também seria marcado tanto no mapa, quanto no GPS. Para isso, bastaria enviar a proposta para o governo da cidade.

Figura 2 – Mapa da cidade *FlashLand*



Fonte: *printscreens* tirado dentro do servidor *FlashLand*

Apresentada a ambientação de *FlashLand*, é preciso passar pela *douane* (termo utilizado pelos próprios jogadores) /imigração para se tornar um habitante da cidade. A *douane* é uma entrevista oral no *Discord* com os administradores da cidade. Ela consiste em explicar em francês para o entrevistador o *background* do seu personagem, ou seja, nome, história de vida, planos para a cidade, e tudo aquilo que despertar a atenção do entrevistador. É o momento para falar sobre o seu personagem. Somente nessa etapa já temos a identificação do personagem estabelecida por Jean-Marc Caré (1995) exposta nos capítulos anteriores e a introdução de uma grande operação discursiva, a narração da vida. No meu caso, para ter um respaldo plausível do meu sotaque brasileiro, o meu personagem também é brasileiro. Isso facilitaria caso eu não soubesse algo em francês e perguntasse para alguém “*Comment on dit ... en français ?*”. O nome do meu personagem é João Souza, um brasileiro nascido e criado na favela no Rio de Janeiro. João Souza aprendeu francês na universidade pública e na primeira oportunidade partiu em direção a França para dar aulas de português e para fugir da violência do Rio de Janeiro. Além de perguntar a história de vida do personagem, o entrevistador me perguntou também o motivo de eu estar jogando em uma cidade francesa e não brasileira. Expliquei que queria aperfeiçoar meu francês; que na cidade francesa eu possuiria uma maior imersão falando com nativos e descobrindo expressões novas. A todo o momento ele fazia perguntas sobre o meu personagem, anotando as narrações que eu falava para que a história do personagem fosse armazenada. Em seguida, o entrevistador, integrante da moderação, enviou um arquivo⁸ contendo as regras e frisou oralmente as mais importantes que estão presentes na maioria dos servidores (cidades). São algumas delas:

- É estritamente proibido deixar de interpretar o seu personagem;
- Manter sempre o respeito com outros jogadores e administradores;
- Resolver sempre todos os problemas dentro do RP (*roleplaying*);
- Não praticar discriminação: bullying, homofobia, racismo e humilhação;
- Não se deve levar problemas pessoais ou interpessoais para dentro do RP e nem levar uma desavença de dentro do RP para fora;

⁸ Disponível em <https://docs.google.com/document/d/1Fti3BfDBgrAa55XEYpw5x9toOtT0QLhcN1JebrK17Jc/edit>. Acesso em 17 de dez. 2020.

- É extremamente importante que você tenha amor à sua vida dentro do jogo, assim como você teria na vida real;
- Caso o seu personagem desmaie e entre em coma, você deve esquecer os últimos 15 minutos independentemente da situação;
- Não utilizar informações obtidas fora do jogo dentro dele (*metagaming*);
- É proibido fazer algo que não seria possível na vida real ou abusar da mecânica do jogo.

Carimbado o “passaporte”, é hora de “viajar” para a cidade. O primeiro elemento que aparece diante dos nossos olhos ao acessar a cidade é a tela de criação de personagem. Nela você pode alterar as características físicas do seu personagem como: rosto, proporções do corpo, cabelo, cor do cabelo, cor dos olhos, e etc.

Após passar por esse processo técnico de criação do personagem, você aparece no aeroporto e recebe um auxílio em dinheiro do governo para ajudar a se estabelecer na cidade.

Figura 3 – João Souza no aeroporto da cidade *FlashLand*



Fonte: *printscreen* tirado dentro do servidor *FlashLand*

Os passos em diante variam para cada jogador, já que cada um pensa de uma forma diferente. Com o auxílio fornecido pelo governo, foquei em três objetivos no início.

O primeiro objetivo foi comprar uma roupa para o personagem. Direcionei-me à loja, provei roupas e comprei as que mais me agradavam. Isso me permitiu um aprofundamento maior do vocabulário de vestimenta, já que as lojas possuem uma infinidade de roupas, sapatos e acessórios.

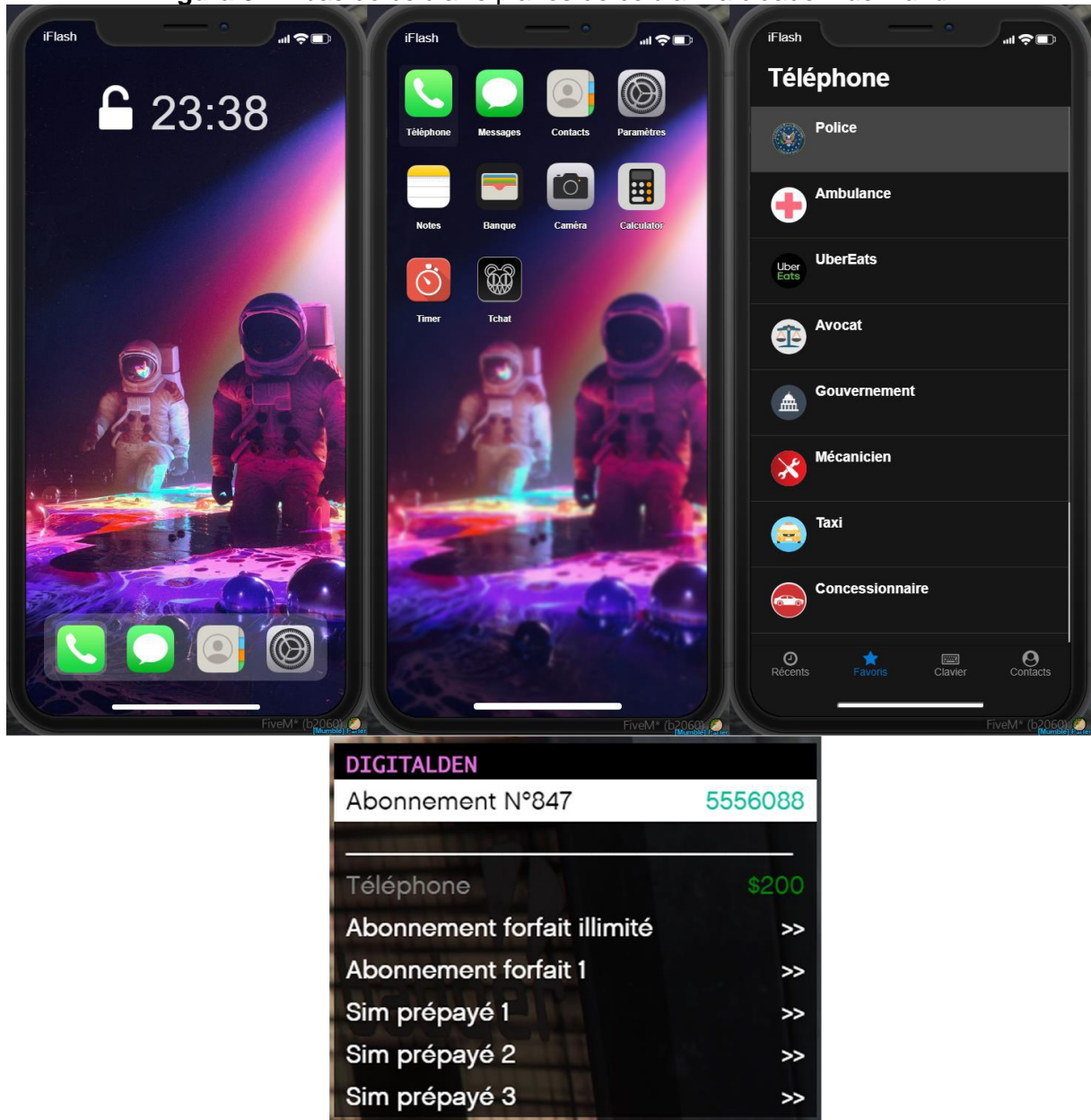
Figura 4 – Exemplo de uma das lojas de roupas



Fonte: *printscreen* tirado dentro do servidor *FlashLand*

Uma das coisas mais importantes foi adquirir um celular na loja de eletrônicos e comprar um chip. Há opções para comprar um chip pré-pago, descartável ou até pagar um plano. Essa etapa foi importante porque quando eu conhecia alguém, nós trocávamos os números de celular e conseguíamos manter contato e nos reencontrar. Além disso, alguns serviços só podem ser solicitados através do celular.

Figura 5 – Abas do celular e planos de celular na cidade *FlashLand*



Fonte: *printscreen* tirado dentro do servidor *FlashLand*

Não tão importante, já que é possível ligar para um táxi, meu terceiro objetivo foi alugar uma moto. Assim, eu consegui me locomover melhor pela cidade sem gastar muito dinheiro com táxi. Entretanto, antes de alugar, direcionei-me à concessionária e falei com os vendedores para que eles pudessem me ajudar a escolher a melhor opção.

Como na vida real, o dinheiro acaba. Logo, precisamos encontrar um emprego. No fórum da cidade (*Discord*), há uma aba de *Pôle emploi* onde as vagas de empregos são colocadas pelos donos de estabelecimentos e pelo governo.

Figura 6 – Alguns exemplos de empregos da aba *Pôle emploi* do fórum de *FlashLand*

Skadi Tayler | Nymeya 27/11/2020
Chers citoyennes et citoyens ,

Nous avons des postes à combler au sein du gouvernement. Les postes à promouvoir sont : **Charger d'évènement (1), Secrétaire (1) et gardes du corps (2)**

Pour ces postes, nous demandons des qualifications et des obligations :

- être âgée de plus de 21 ans
- Aucun casier judiciaire
- Être actif, investit et motivés
- Réussir l'examen d'entrée
- Respecter des règles strictes, agir avec honnêteté et rigueur

Primes et salaire intéressant!!

Afin qu'on puisse juger de votre candidature, merci de nous faire parvenir votre C.V. à l'adresse suivante : [@Skadi Tayler | Nymeya](#) ou contacter par telephone: 555-7291

Merci et bonne journée à vous!

Cody Ferguson | YungSheik_ 13/12/2020
Bonjour à tous!

Le **Weazel News** est à la recherche de nouveaux employés!

- ▶ Journalistes papier (rédaction d'article, mise en page)
- ▶ Journalistes vidéo (cadrage, montage vidéo)

Nous cherchons des personnes flexibles, indépendantes, et passionnées.
L'expérience est un plus, mais nous cherchons surtout à employer des personnes motivées et actives!

Premier contact par mail ou texto, puis entretien en face à face. Il y aura bien sûr une phase d'essai d'une semaine en tant que stagiaire, avant de signer en CDI.

Contact par mail: [@Cody Ferguson | YungSheik_](#) / [@Dybala Cortez](#) ou au 555.3717 (editado)

Fonte: *printscreen* tirado do *Discord* do servidor *FlashLand*

Nota-se que em um desses exemplos extraídos do fórum da cidade, pede-se o envio de um *curriculum vitae*. Ou seja, caso eu quisesse essa vaga de emprego, eu teria que escrever um *curriculum vitae* em francês com todas as experiências do meu personagem. Ou se eu quisesse ser jornalista, eu teria de passar por uma entrevista. São tarefas que parecem ser bobas por serem direcionadas a um jogo virtual, mas que desenvolvem competências que serão utilizadas na vida real. No meu caso, não utilizei a aba *Pôle emploi*, pois como eu era professor particular de português, eu fazia minha propaganda nas redes sociais presentes no fórum e também dentro da cidade. As pessoas anotavam meu número e me ligavam. Consegui dar até algumas aulas de português dentro da cidade.

Apesar do servidor possuir uma moderação, não é ela a responsável por ditar o que acontece ou deixa de acontecer na cidade. Ela é responsável por questões técnicas da cidade como: programação, criação de regras para boa convivência, monitoramento de novos habitantes e armazenamento da história da cidade (seja em forma de imagem, vídeo, áudio ou texto). A história da cidade só anda e se desenvolve com o andar e desenvolvimento da história dos moradores. É graças aos jogadores (cidadãos) que os acontecimentos e interações são desencadeados. Como cada um pensa diferente e age diferente, não há *script*, os eventos são imprevisíveis.

Tomar-me-ei como exemplo para mostrar concretamente esse desencadeamento de ações. Cada cidadão possui uma barra de fome e de sede, que decaem com o tempo, mostradas no canto inferior esquerdo da tela. Caso ele não coma, nem beba, o personagem desmaia e só levanta até uma ambulância (que também é conduzida por um médico/ jogador) vir ao resgate e fazer o encaminhamento para o hospital.

Figura 7 – Barras de fome e sede do personagem localizadas no canto inferior esquerdo



Fonte: *printscreen* tirado dentro do servidor *FlashLand*

No meu caso, meu personagem estava com fome e sede. Usando o meu celular, chamei um táxi para me locomover. Pedi que me levasse até o local onde é possível alugar uma moto. Dentro do taxi havia outras duas pessoas e ficamos conversando até chegarmos ao destino do trajeto. Aluguei uma moto e me direcionei até uma lanchonete chamada *Uber Eats*. Chegando no local, fui atendido por um funcionário e opções de comidas e bebidas me foram explicadas e mostradas. Formas como “*Je voudrais...*”, “*Combien ça coûte?*”, “*Je vous dois combien?*” iam aparecendo de acordo com a necessidade. Após comer, com o intuito de provocar mais interações, fui ao hospital alegando que estava com dor no estômago. O médico perguntou o que eu havia comido e eu disse que tinha frequentado o *Uber Eats*. Enquanto um médico diagnosticava o meu personagem, o outro convocou o proprietário da lanchonete no

hospital para que ele prestasse esclarecimentos. A conclusão dessa história só o hospital e a lanchonete sabem, já que foram para uma sala privada em seguida. Meu personagem foi tratado e liberado.

Figura 8 – Sequência de ações em que João Souza estava envolvido



Fonte: *printscreen* tirado dentro do servidor *FlashLand*

As ações podem ser desencadeadas de diferentes formas e possuir origens diferentes. As situações que são trazidas à luz pelos jornalistas são uma das origens de desencadeamento de ações. Os jornalistas possuem uma aba no fórum da cidade onde podem postar o jornal e as reportagens. A fuga de um criminoso perigoso gera um clima de medo na cidade, escândalos de corrupção geram manifestações em frente ao prédio do governo, avisos de procurado deixam a população mais atenta.

Outras formas que geram interações e ações são convites para inauguração de estabelecimentos, obrigatoriedade na declaração de imposto de renda, convites para festas, anúncios de vendas de carro e casa, além de gravações para diversos

tipos de programas, como entrevistas, programas de culinária, programas de entretenimento e até mesmo filmes. Enfim, uma infinidade de possibilidades que não caberiam em um só trabalho.

No que concerne aos documentos postados no fórum (jornais, convites, avisos de procurado, etc.), apesar de não serem documentos “verdadeiramente autênticos” por serem criados para uma vida fictícia, eles são tratados como autênticos. Jean-Marc Caré declara:

En SG, le document authentique a toujours cette double fonction : base de données, il délivre de l'information ; modèle linguistique, il fournit des formes lexicales et des schémas discursifs. Les productions langagières, écrites ou orales sont donc toujours présentées et vécues comme authentiques. (1995, p. 14).

Figura 9 – Alguns documentos postados no fórum da cidade

Santos Island
REALITY TV

CASTING 20/05
MAZE BANK ARENA A 22H

Emission rémunérée

LES PARTICIPANTS SE RETROUVERONS TOUT LES JOURS
POUR UN MAXIMUM DE 2H/J PENDANT 1 SEMAINE

L'émission sera tournée et diffusée en Episodes

Toute personne venant passer le casting se disent donc volontaires pour que leurs images soient diffusées aux yeux de tous. L'équipe de tournage ne se porte pas responsable de toutes blessures, pertes d'objets qui auront lieu sur l'île. Toute personne faisant l'émission comprend et accepte les règles et conditions de l'enseigne Santos Island. L'équipe de Santos Island se réserve le droit de disqualifier tout participants donnant une mauvaise image à l'émission.

GoPro JOHNSON AGENCY

FLASH NEWS

Manifstation pacifique contre le gouvernement

Des élections truqué ? Les civils se révoltent !

Une centaine de citoyens se manifestent contre le gouvernement, des élections truquées ?

Ils se révoltent, la présidente prend 2 individus comme représentant et un de nos journalistes !

Triathlon

- Une course a Jet Ski
- Une Course a vélo
- Une Course a la Nage

-Rdv 22h45 Devant Le Parking Central départ en Bus !

-Début de La Course 23h00!

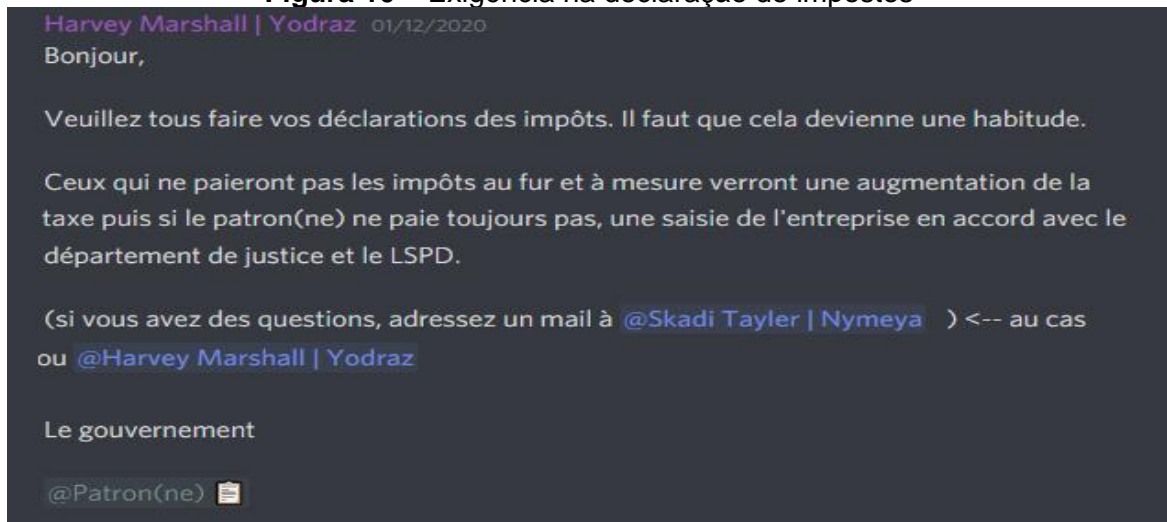
-Le 17/12/2020!

-Le Gagnant Remporte 20 000 \$ De La part du Gouvernement

-Neil Kaya: 555-5450

Fonte: imagens tiradas do Discord da cidade FlashLand

Figura 10 – Exigência na declaração de impostos



Fonte: *printscreen* tirado do *Discord* do servidor *FlashLand*

Além disso, podemos observar que existem várias profissões que podem ser exercidas: vendedor, médico, corretor de imóveis, mecânico, artista, cantor, cinegrafista, taxista, entre muitas outras. Essas profissões, na grande maioria dos casos, não correspondem às profissões exercidas na “vida real” pelos jogadores, mas requerem um mínimo de conhecimento para que possam ser simuladas. Tomando o hospital por exemplo, caso alguém queira ser médico em *FlashLand*, a pessoa interessada passa por um treinamento no hospital da cidade juntamente com a equipe responsável pelo hospital. Sérgio Baptista, apoiando-se em Yaiche (1994) alega que “As técnicas de simulação são praticadas em inúmeros cursos de treinamento em diversas áreas, entre as quais as de ciências e tecnologia”. (2003, p. 48). Jean-Marc Caré fala um pouco desse caráter pluridisciplinar da Simulação Global:

Tous les utilisateurs s'accordent à reconnaître que la SG intègre, presque naturellement, un travail pluridisciplinaire très varié, non seulement au plan des contenus et des programmes mais également des démarches et techniques de travail. La plupart des SG sont ainsi des tremplins naturels à l'essentiel des activités et des domaines disciplinaires, qu'il s'agisse de sciences humaines, de la nature, ou de sciences exactes. La langue dévoile alors d'autres spécificités que ses fonctions pragmatiques et communicatives ; outil de la pensée, elle devient moyen d'accès à la connaissance. (1995, p. 18).

Essas foram apenas algumas das experiências na cidade *FlashLand*. Como o objetivo é simular a vida, todas as situações possíveis que poderiam ocorrer não caberiam nesse trabalho. Sempre é possível se surpreender.

6. CONCLUSÃO

É notório o poder educativo da Simulação Global. Partimos de como o jogo foi visto ao longo do tempo. Em seguida, verificamos os benefícios que os jogos podem trazer para a educação e as etapas de criação de um jogo “bem sucedido” para a sala de aula. Logo após, apresentamos a Simulação Global, um jogo considerado como “bem sucedido” e criado para o ensino de línguas estrangeiras. Por fim, apresentamos uma experiência numa nova Simulação Global que se encontra totalmente num suporte digital. A partir desse percurso, podemos chegar às seguintes conclusões:

O jogo é uma poderosa ferramenta educacional. Ele não é algo esvaziado de valor pedagógico, que só serve de pretexto ou distração para preparar os alunos ao verdadeiro conhecimento, mas possui em si próprio o seu valor educacional. Além de trazer numerosos benefícios para a sala de aula.

O *GTA Roleplay* é uma Simulação Global num suporte digital. As três etapas descritas por Jean-Marc Caré (1995), que são necessárias para simular globalmente e não parcialmente e que foram expostas no capítulo 3 desse trabalho, aparecem na experiência na cidade *FlashLand*. Nós temos a criação do personagem, um cenário que se transforma e é transformado (não podendo ser criado totalmente do zero, apenas modificado devido às limitações impostas pelo jogo base), além de acontecimentos desencadeados pelos próprios jogadores, dando espaço para o imprevisível.

A Simulação Global é pluridisciplinar. Baseada nas experiências na cidade *FlashLand*, a língua não é um fim, mas uma ferramenta para concluir determinadas tarefas. Criar um currículo, participar de uma entrevista de emprego, chamar um táxi, convidar um amigo para uma festa, descrever a cidade, entre outros, são exemplos de como a língua é tratada como ferramenta. Dentro da cidade, a língua é um dos meios de acesso a conhecimentos como medicina, geografia, marketing e muitos outros. Um exemplo prático é: você pode nunca ter sido jornalista na vida, mas dentro da cidade você pode simular a vida de um jornalista. Porém, para simular um jornalista e trabalhar como jornalista, você precisa ir atrás de conhecimentos desse meio, sendo até treinado por uma equipe dentro da cidade.

Apesar do suporte digital proporcionar uma grande infinidade de possibilidades, o *GTA Roleplay* não seria ideal para ser praticado dentro de um contexto de aulas presenciais. Isso porque a sala de aula necessitaria de um computador com as recomendações mínimas exigidas pelo Grand Theft Auto V para cada aluno, além de microfones e fones de ouvido. Não há motivação para que isso ocorra já que todos estarão face a face, havendo gestos, expressões faciais, tato, entre outros elementos que não estão disponíveis digitalmente.

Em contextos de distanciamento social, onde a Simulação Global não pode ser feita presencialmente, é possível criar uma cidade virtual como *FlashLand*, só que direcionada apenas para alunos. Entretanto, é necessário um grande investimento de tempo (que normalmente já é requerido na preparação de simulações) e dinheiro. Há custos envolvendo a contratação de programadores para programar o servidor e também há custos de hospedagem do servidor. Portanto, não seria ideal somente um professor arcar com esse projeto para um pequeno grupo de alunos. Nesses casos, o ideal seria o *GTA Roleplay* ser uma atividade à parte, onde os alunos jogam em cidades francesas já existentes para manter o contato com a língua e adquirir novos conhecimentos.

Apesar da criação de uma cidade de *GTA Roleplay* não ser ideal para ser elaborada e pensada por um único professor, não significa que ela é inviável. Grandes escolas de idiomas, como a Aliança Francesa, poderiam investir na criação de uma cidade virtual francesa direcionada somente para alunos do idioma, onde alunos de todos os níveis pudessem interagir virtualmente na língua alvo. Poderia ser tanto utilizada como uma atividade numa aula virtual síncrona quanto uma opção disponível para manter o contato com o idioma e para adquirir novos conhecimentos ao longo da semana. Os alunos interessados precisariam adquirir o jogo e possuir um computador que cumpra as exigências mínimas do jogo *Grand Theft Auto V*, o que não seria difícil já que o jogo foi lançado em 2013.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAILLOIS, Roger. **Les jeux et les hommes – le masque et le vertige**. Paris : Édition Gallimard, 1958.

CARE, Jean-Marc ; DEBYSER Francis. **Simulations globales**, Sèvres: CIEP, 1995.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LIMA, Andeilma Fernandes de. **Jogos digitais: uma vivência na sala de aula de biologia**. Dissertação (Mestrado Profissional em Formação de Professores) – Centro de Educação, Universidade Estadual da Paraíba, Paraíba, 2017.

MUNIZ, Igor Barbarioli. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social**. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo, Espírito Santo, 2010.

OLIVEIRA, N., Jair Rocha de. **Fúria assassina e carnificina : a experiência lúdica da violência no Grand Theft Auto**. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

SILVA, Haydée. Concevoir des jeux pour la classe. **Le Français dans le monde**. n. 358, p. 25-27, jul. 2008.

SILVA, Sergio Luiz Baptista da. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira: uma visão psicopedagógica do desejo de aprender**. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2003.

VALENTIM, Amarílis. **A vivência lúdico-improvisacional compartilhada: uma experiência em nível inicial de aprendizagem do francês - língua estrangeira (FLE)**. Dissertação (Mestrado em Língua e Literatura Francesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.