

O GÊNERO DISCURSIVO CRÍTICA DE *GAMES*: CARACTERIZAÇÃO

Maria Aparecida Garcia Lopes-Rossi¹

Ana Paula Quarantani²

RESUMO: O tema deste artigo é o gênero discursivo crítica de *games*. Esse gênero ainda não foi objeto de estudo detalhado, embora desperte muita atenção de alunos do Ensino Fundamental. O professor que queira trabalhar com leitura e produção desse gênero ainda não dispõe de material de apoio para esse trabalho. Portanto, estabeleceu-se como objetivo geral deste artigo contribuir com a leitura e produção escrita de crítica de *games*. Especificamente, visou-se a caracterizar esse gênero. A pesquisa fundamentou-se no conceito bakhtiniano de gêneros discursivos. Metodologicamente, foram realizadas pesquisas bibliográficas e análise qualitativa de um *corpus* de 20 críticas. Como resultado, apresentaram-se as características do gênero crítica de *games*. Pode-se concluir que este artigo oferece uma contribuição para o trabalho com leitura e produção de escrita, bem como para estudos linguísticos sobre gêneros discursivos, refletindo sobre a dimensão e complexidade da relação indissociável entre práticas sociais e práticas linguístico-discursivas.

PALAVRAS-CHAVE: Crítica de *games*. Gêneros Discursivos. Caracterização.

ABSTRACT: The theme of this article is the criticism discourse genre of *games*. This genre has not been studied minutely, although it arouse much attention to elementary school students. The teacher who wants to work with reading and production of this kind of genre, has not had support material for this work yet. Therefore, it was established as a general objective of this article to contribute to reading and written production of *games* criticism. Specifically, the aim is to characterize this genre of discourse. This article is based on Bakhtin's concept of genres. Methodologically, it was carried out bibliographic research and qualitative analysis of a corpus of 20 reviews. As a result, we present the characteristics of the game genre criticism. It can be concluded that this research offers a contribution to the work with reading and writing production, as well as linguistic studies of genres and reflecting on the size and complexity of the inseparable relationship between social practices and linguistic-discursive practices.

KEYWORDS: Critical *games*. Discourse genres. Description.

¹ Doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas. Professora Assistente-Doutor da Universidade de Taubaté. UNITAU. Taubaté/SP.

² Graduada em Jornalismo pela Universidade Metodista de São Paulo. Mestranda em Linguística Aplicada na Universidade de Taubaté. UNITAU. Taubaté/SP. Brasil.

Introdução

O tema deste artigo é o gênero discursivo crítica de *games*. A indústria de *games* é um dos mercados que mais crescem a cada ano. Segundo dados da empresa Newzoo, as receitas de *games* no Brasil chegaram a U\$ 1,28 bilhão em 2014. No entanto, a crítica dos jogos eletrônicos não tem recebido a devida atenção dos meios de comunicação de massa em comparação com a crítica de música ou a de cinema (ASSIS, 2007). Além disso, de acordo com levantamentos bibliográficos, o gênero discursivo crítica de *games* ainda não foi objeto de estudo detalhado na área de Letras e Linguística.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – doravante PCN – (BRASIL, 1998) estabelecem que o professor de Língua Portuguesa deve promover o trabalho com diferentes gêneros discursivos em sala de aula. De acordo com os PCN, o ensino de Língua Portuguesa - necessita desenvolver situações didáticas para o estudante perceber que a produção de discursos não acontece no vazio e todo texto é organizado dentro de gêneros, ou seja, situações comunicativas com características relativamente estáveis, interconectadas com a vida social. Também a Proposta Curricular do Estado de São Paulo (SÃO PAULO, 2008) recomenda o desenvolvimento da competência leitora e escritora dos alunos, por meio de gêneros discursivos diversos e da articulação de saberes os mais variados. Em situações de ensino e aprendizagem em que os alunos se envolvam com temas com os quais se identifiquem, a mobilização de saberes será melhor sucedida.

Os jogos eletrônicos fazem parte do dia a dia do estudante. Recentemente a Associação Brasileira de *Games* (ABRAGAMES) divulgou pesquisa que traça o perfil do *gamer* brasileiro. A idade predominante de 66,3% dos entrevistados está entre 16 e 34 anos. Portanto, ao levar para a sala de aula o gênero crítica de *games*, o professor poderá motivar os alunos pela curiosidade sobre um tema que já faz parte do convívio social deles. Além do aspecto motivacional, o trabalho com leitura e produção escrita desse gênero tem o potencial de mobilizar uma gama de conhecimentos gerais, linguísticos, textuais e discursivos necessários para a competência leitora e escritora dos estudantes.

No entanto, o professor que queira trabalhar com seus alunos a leitura e a produção escrita de críticas de *games* pode ter dificuldades de encontrar materiais sobre o assunto ou, diante das escassas informações sobre o gênero, não dispor de material de apoio suficiente para caracterizá-lo para os alunos.

O artigo pretende, então, responder à seguinte pergunta: Quais as características do gênero discursivo crítica de *games*? A partir do exposto, estabeleceu-se como objetivo geral deste artigo contribuir para o trabalho didático com leitura e produção escrita de crítica de *games*. Especificamente, visa-se a caracterizar o gênero discursivo crítica de *games*.

Metodologicamente, o artigo consiste na caracterização do gênero crítica de *games* por meio da realização de pesquisa e coleta de um *corpus* de 20 críticas de *games* dos sites *Uol Entretê* (<https://entretenimento.uol.com.br/>), *Omelete* (<https://omelete.uol.com.br/games/>), *IGNBR* (<http://br.ign.com/>) e *Plano Crítico* (<http://www.planocritico.com>), entre os meses de fevereiro e abril de 2016. A análise desse *corpus* foi realizada de modo qualitativo, a partir da fundamentação teórica sobre: a concepção de linguagem do Círculo de Bakhtin, com ênfase no conceito de gênero discursivo (BAKHTIN, 2011; BRAIT, 2009; DIONISIO, 2001; FIORIN, 2006; BIASI-RODRIGUES; ARAÚJO; SOUSA, 2009); a caracterização de gêneros discursivos (LOPES-ROSSI, 2006; SOBRAL, 2009) e o conceito de movimentos retóricos de Swales (2009).

A descrição mais detalhada do gênero discursivo crítica de *games* busca contribuir para o trabalho do professor em sala de aula, para profissionais de comunicação que se interessarem pelo assunto e para o conjunto de conhecimentos teóricos sobre gêneros discursivos, refletindo sobre a dimensão e complexidade da relação indissociável entre práticas sociais e práticas linguístico-discursivas.

O conceito bakhtiniano de gênero discursivo

Para conceituar o pensamento bakhtiniano, é necessário compreender o momento histórico-social-cultural em que viviam os estudiosos do chamado “Círculo de Bakhtin”, entre as décadas de 1920 e 1930, e como eles dialogaram em diferentes espaços políticos, sociais e culturais. Bakhtin, o filósofo mais conhecido do grupo, viveu em uma colônia governada por russos, Vilnius, e cresceu rodeado pelo pluralismo linguístico e cultural – temas que se tornariam muito importantes em sua pesquisa, como “polifonia, heteroglossia, plurilinguismo e dialogismo” (BRAIT, 2009, p. 19).

Nos idos de 1917/18, a Revolução Russa, por meio dos bolcheviques, trouxe à tona pensadores como Marx e Engels e é nesse ambiente com grande variedade cultural e linguística

que nasce o Círculo de Bakhtin. De acordo com Brait (2009), os estudiosos do Círculo procuravam enfrentar os formalistas/estruturalistas da época e construir uma nova filosofia da linguagem.

Bakhtin (2011) explica que o estruturalismo linguístico (teoria sobre a língua predominante no início do século XX, advinda principalmente do curso de linguística geral de Saussure) concebia o falante como o indivíduo que participava do processo de produção de linguagem de forma ativa e o ouvinte (receptor) como alguém com uma atitude passiva perante o discurso, sem interação. Essa teoria se ocupava das unidades da língua, desconsiderando o papel ativo dos sujeitos do discurso. Já para o filósofo russo, o enunciado como unidade real da comunicação discursiva é o objeto de estudo, de forma que o ouvinte tem um papel responsivo diante da fala do outro:

[...] ocupa simultaneamente em relação a ele uma ativa posição responsiva: concorda ou discorda dele (total ou parcialmente), completa-o, aplica-o, prepara-se para usá-lo, etc; essa posição responsiva do ouvinte se forma ao longo de todo o processo de audição e compreensão desde o seu início, às vezes literalmente a partir da primeira palavra do falante. (BAKHTIN, 2011, p. 271)

Toda a atividade discursiva é efetuada por meio de enunciados orais ou escritos, concretos e únicos. Ainda segundo o autor, os enunciados, apesar de individuais e únicos, caracterizam-se por relativas estabilidades que os identificam como exemplares de determinados gêneros do discurso (gêneros discursivos), produzidos em todos os campos da atividade humana, de forma que:

O emprego da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos) concretos e únicos, proferidos pelos integrantes desse ou daquele campo da atividade humana. Esses enunciados refletem as condições específicas e as finalidades de cada referido campo não só por seu conteúdo (temático) e pelo estilo da linguagem, ou seja, pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos e gramaticais mas, acima de tudo, por sua construção composicional. [...] Evidentemente, cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis, os quais denominamos gêneros dos discursos. (BAKHTIN, 2011, p. 261-262)

Historicamente, portanto, o homem molda seu discurso de acordo com o gênero escolhido, em função da situação social e de relações interpessoais de reciprocidade entre os participantes da comunicação. Essa dinamicidade social se desenvolve e torna-se cada vez mais complexa, determinando a criação ou extinção dos gêneros: alguns aparecem num determinado momento, como as atuais mensagens de texto na *web*; outros passam a ter um uso muito restrito, ou praticamente são extintos, como os telegramas e as fotonovelas. Dessa maneira, cada novo gênero pode ampliar os gêneros já existentes ou extingui-los, conforme as situações comunicativas.

Bakhtin (2011) classifica os gêneros em primários e secundários. Os gêneros primários estão ligados às atividades imediatas, cotidianas, como um bate-papo, um bilhete, um rápido diálogo em um elevador ou uma carta familiar. Os gêneros secundários abarcam as esferas jornalística, jurídica, acadêmica, religiosa, entre outras, surgindo nas “condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado” (BAKHTIN, 2011, p. 263). Podem-se citar alguns exemplos de gêneros discursivos secundários: as reportagens, os sermões e os romances. É interessante notar, também, que os gêneros secundários absorvem os primários e os transformam. Uma comunicação cotidiana – gênero primário – pode se tornar complexa – gênero secundário – ao discutir questões filosóficas. Nesse caso é possível citar uma troca de cartas entre amigos que, organizadas em uma obra, se transformaram em um livro de romance.

De acordo com Bakhtin (2011), a necessidade, a vontade discursiva dos falantes, sua intenção, individualidade e subjetividade começam a partir da escolha de um gênero de discurso, incluindo as múltiplas formas orais de comunicação humana mais familiares e mais íntimas. Segundo o autor, aprendemos gêneros a partir do momento que começamos a falar, já que “aprender a falar significa aprender a construir enunciados” (BAKHTIN, 2011, p. 283). Para o autor, o domínio da língua inclui não apenas o domínio do vocabulário e das estruturas linguísticas, mas a capacidade de se comunicar nas diferentes esferas sociais, nas várias situações comunicativas:

Quanto melhor dominamos os gêneros tantos mais livremente os empregamos, tanto mais plena e nitidamente descobrimos neles a nossa individualidade (onde isso é possível e necessário), refletimos de modo mais flexível e sutil a situação singular da comunicação; em suma, realizamos de modo mais acabado o nosso livre projeto de discurso (BAKHTIN, 2011, p. 285)

Nesse contexto, isso significa que também constituem os enunciados as concepções sociais, históricas, culturais e ideológicas dos participantes na construção da “cadeia da comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2011, p. 289). Sobral (2009) reforça essa ideia da “arquitetônica” individual e subjetiva do gênero em que o “locutor realiza seu papel de mediador entre os sentidos socialmente possíveis e os sentidos que efetivamente realiza, sempre relacionalmente e, portanto, em termos valorativos” (p. 89). Desse modo, ao utilizar a língua, adequa o discurso, dialogicamente, de acordo com o conteúdo semântico e o objeto, em suas características estilísticas-composicionais, esferas sociais e valores ideológicos.

À vista disso, segundo Bakhtin (2011), o locutor se utiliza dos recursos da língua para produzir enunciados marcados por visões de mundo, juízos de valor, emoções. Esses

enunciados representam atitudes responsivas de concordância, rejeição, complementação em relação a outros enunciados; enfim, expressam posicionamentos que nunca são neutros.

O contexto do espaço e tempo e a atitude responsiva do locutor determinam seus enunciados, caracterizados por conteúdo temático, estilo e construção composicional. Esses elementos são determinados por condições específicas interconectadas com a vida social, e as escolhas semânticas atendem a uma finalidade, uma intenção discursiva ou propósito comunicativo. Compreende-se que:

[...] o propósito comunicativo tem a ver exatamente com aquilo que os gêneros realizam na sociedade, admitindo-se, porém, que o propósito de um gênero não é necessariamente único e predeterminado. No conjunto de propósitos comunicativos realizados por um gênero, haverá propósitos específicos ou “intenções particulares” de certos atores sociais, sejam eles os produtores do gênero ou os controladores de sua produção e circulação [...] (BEZERRA, 2009, p. 466).

O conteúdo temático é o tema central do enunciado: seu objetivo, finalidade e o “domínio de sentido de que se ocupa o gênero” (FIORIN, 2006, p. 62). Pode-se citar como exemplo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), que é formada por diversos artigos dentro do mesmo tema, legislação.

A construção composicional é a organização e a estrutura do texto, e está ligada diretamente ao tempo e espaço. É possível citar o gênero ofício administrativo oriundo de uma repartição pública, em que estão indicados a data, local, quem escreve e qual o destinatário.

Nessa perspectiva de estrutura composicional, é interessante pensar, também, em uma abordagem sociorretórica do estudo dos gêneros. Swales (2009) propõe observar os movimentos retóricos de desenvolvimento dos gêneros que se caracterizam por uma estrutura mais estável. Cada movimento demonstra a forma organizacional esperada para o gênero e como ele pode ser desenvolvido. Por exemplo, em uma carta para entrevista de emprego. O candidato à vaga pode começar o texto falando de seus objetivos e, em seguida, explanar sobre sua formação e suas experiências anteriores. Um modelo de construção composicional, por conseguinte, para Swales (2009), deve levar os leitores a “certo senso de revelação”, possibilitando uma “visão do todo” do texto.

Além dos componentes verbais, é necessário também analisar o gênero por seus componentes não verbais, como imagens, ilustrações, diagramação, cores. O verbal e o não verbal compõem a multimodalidade do gênero. Ao analisar textos da *internet*, por exemplo, o aspecto visual chama muito mais a atenção do leitor. De acordo com Dionisio (2011, p. 138):

Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. Com o advento das novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos layouts, em como se divulgam tais criações para uma ampla audiência. Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem função retórica na construção de sentidos dos textos. Cada vez mais se observa a combinação material visual com a escrita; vivemos, sem dúvida, numa sociedade cada vez mais visual.

O estilo de um gênero discursivo é composto pelas escolhas lexicais e gramaticais do enunciador que “definem a especificidade de um enunciado e, por isso, criam um efeito de sentido de individualidade” (FIORIN, 2006, p. 46). Para Bakhtin (2011), é no estilo que se encontra a posição valorativa e ideológica do falante em função do contexto em que está dialogando. Segundo o autor, “um enunciado neutro é absolutamente impossível” (BAKHTIN, 2011, p. 289). A escolha gramatical, postula Bakhtin (2011), é um ato estilístico. Os membros de uma comunidade reconhecem-se concretamente em um gênero devido ao conjunto das escolhas estilístico-composicionais. Pode-se citar o exemplo de uma conversa descontraída entre amigos em um bar em que a linguagem informal é bem comum. Seria estranho pensar em uma construção semântica-lexical em que pronomes de tratamento formais, como Senhor ou Senhora, fizessem parte da situação demonstrada. Ao mesmo tempo, em uma reunião comercial, o comportamento enunciativo muda de posição e o uso de gírias seria, por vezes, ofensivo.

Sobral (2009) também descreve a relação do estilo individual entre o autor e o enunciador a quem se dirige o discurso. Para o autor, o discurso é dirigido a alguém e possui juízos de valor, por conseguinte, o estilo envolve a “simpatia, concordância com os ouvintes ou a discordância com relação a eles e remete igualmente à avaliação que o autor faz do herói e julga que o ouvinte faz” (SOBRAL, 2009, p. 64).

Assim, todo enunciado é dialogicamente construído a partir do enunciado do outro. Os sujeitos bakhtinianos, completa Fiorin (2006, p. 58), são “constitutivamente ideológicos [...], nunca são expressão de uma consciência individual, descolada da realidade social [...]”. Desse modo, cada enunciado é “um elo na cadeia da comunicação discursiva” (BAKHTIN, 2011, p. 299), pois reflete um enunciado dentro do outro formando uma relação dialógica e gerando uma atitude responsiva ativa.

O conceito de dialogismo, sendo assim, é a espinha dorsal do pensamento bakhtiniano e pode ser estudado por meio de três conceitos de dialogismo, como explica Fiorin (2006). O primeiro conceito de dialogismo refere-se a todo enunciado constituir-se a partir de outro e, por

consequente, expressar a relação entre sujeitos, a inter-relação entre os enunciados de um eu e um tu. O segundo conceito de dialogismo refere-se ao fato de o enunciador incorporar as vozes do outro em seu enunciado. O terceiro conceito de dialogismo refere-se ao fato de o indivíduo se constituir na sociedade, apreendendo as vozes sociais.

Na concepção dialógica bakhtiniana, o indivíduo se constitui a partir do outro e suas posições ideológicas são construídas no contexto sócio-histórico-cultural em que está imerso. O sujeito bakhtiniano elabora seu enunciado a partir dos valores sociais em que está inserido, e sua “consciência é formada pelo conjunto dos discursos interiorizados pelo indivíduo ao longo de sua vida” (FIORIN, 2007, p. 35). Nesse sentido, a escolha do enunciado, do gênero do discurso, vai ao encontro da réplica do outro dentro das relações coletivas em que está inserido.

Conclui-se, portanto, que os gêneros discursivos são partes integrantes das atividades humanas. São constituídos por dimensão sociocomunicativa, temática, estilo e se organizam por sua composição verbal e não verbal.

Dessa forma, o gênero discursivo crítica de *games* pode ser discutido em sala de aula de acordo com a perspectiva bakhtiniana de gêneros, no que se refere a suas características discursivas (sociocomunicativas), composicionais, de temática e estilo. O trabalho de leitura e produção do gênero deve possibilitar também a percepção dos alunos de que as críticas de *games* retratam o contexto sócio-histórico-social de uma determinada época e permitem uma atitude responsiva-ativa, dialógica, de seus leitores.

Procedimentos para caracterização do gênero discursivo crítica de *games*

Lopes-Rossi (2006) propõe uma série de procedimentos necessários para a caracterização de um gênero discursivo. O primeiro é verificar os aspectos sociocomunicativos do gênero, como as condições de produção e de circulação, o propósito comunicativo, a temática possível de ser abordada no gênero, o estilo típico. Na sequência, propõe a observação dos elementos verbais e não-verbais típicos, identificando os que são fixos, obrigatórios e os que são opcionais. Para completar a descrição dos elementos composicionais de um gênero, a autora propõe a observação da organização retórica do texto verbal, ou seja, nos termos de Swales (2009), dos passos ou movimentos pelos quais o texto se inicia, se desenvolve e se conclui. Por fim, devem ser observadas e descritas as características linguísticas típicas do gênero, que contribuem para seu estilo, e as relações dialógicas mais evidentes.

Na análise desses aspectos de um gênero, é interessante observar que gêneros e comunidades discursivas estão intimamente relacionadas, isto é, a produção de textos revela a intenção dos membros do grupo. Assim, as comunidades podem desenvolver um léxico próprio que vá ao encontro de suas metas discursivas “na realização de determinadas funções retóricas” (SWALES, 1990, apud BIASI-RODRIGUES, HEMAIS, ARAÚJO, 2009, p. 24).

Para tais procedimentos, de acordo com Lopes-Rossi (2006), deve-se fazer uma seleção de um *corpus* para análise, ou seja, de uma série de textos produzidos por autores diferentes que possam retratar o gênero. É necessário consultar estudos sobre o gênero, se houver, e profissionais que o produzem e que possam descrevê-lo da perspectiva da comunidade discursiva em que ele surge.

Nessa mesma linha de proposta de procedimentos para caracterização de um gênero, encontra-se Sobral (2009). O autor afirma que é necessário considerar os princípios macrogenéricos (esfera de produção e circulação do gênero, elementos de discursividade e textualidade) e microgenéricos (elementos específicos de interações locutor-interlocutor) para análise dos gêneros, ou seja, o que o texto apresenta de características que podem ser analisadas.

Para este artigo, optou-se pelos procedimentos de caracterização de um gênero propostos por Lopes-Rossi (2006) pelo fato de apresentarem categorias mais específicas e práticas para a transposição didática. Assim, o *corpus* descrito a seguir será analisado com relação a: condições de produção e circulação do gênero; temática; propósito comunicativo; estilo; organização composicional verbal; organização composicional não verbal; características linguísticas típicas; relações dialógicas mais evidentes.

A caracterização do gênero discursivo crítica de *games*

O *corpus* utilizado nesta pesquisa constitui-se de 20 críticas de *games* coletadas em quatro *sites* diferentes: *UOL Entretê*, *Omelete*, *IGNBR* e *Plano Crítico*, com cinco exemplares de cada local. As críticas foram publicadas entre os meses de fevereiro e abril de 2016.

Sobre condições de produção e circulação do gênero, temática, propósito comunicativo e estilo do gênero, pode-se dizer que o contexto enunciativo do gênero crítica de *games* é a *internet*. Essas críticas são escritas por colaboradores e jornalistas dos *sites* e as informações são obtidas por meio de releases das desenvolvedoras dos jogos. O gênero é lido por pessoas

que querem conhecer o *game* e buscam informações sobre o jogo. Dependendo da avaliação, o leitor pode adquirir ou não o jogo.

Com relação à organização composicional verbal, organização composicional não verbal, características linguísticas típicas, relações dialógicas mais evidentes no *corpus* das 20 críticas analisadas para esta pesquisa, observou-se o que segue.

Todas as críticas apresentam data (dia, mês e ano) disposta antes ou depois do título, junto com o nome do autor do texto. Já com relação às características verbais e não verbais dos textos, percebeu-se um box informativo à parte, com dados (ficha técnica) sobre a Desenvolvedora do *Game*, a Distribuidora, Data do Lançamento, o Gênero e Plataformas disponíveis, como exemplifica a figura 1 a seguir.

Figura 1: Exemplo de ficha técnica de um jogo



Fonte: <<http://jogos.uol.com.br/playstation4/analises/tom-clancys-the-division.htm>>

Com relação aos recursos gráficos, todas as críticas apresentam imagens de partes do *game* para ilustrar as informações descritas, como novos personagens ou cenários de ação, conforme mostra a figura a seguir.

Figura 2: Exemplo de imagens ilustrativas



Fonte: <<http://www.planocritico.com/critica-far-cry-primal/>>

Outro ponto em comum nas críticas analisadas é que o título é o nome do jogo, acompanhado da palavra “análise”. Os títulos são destacados no *site Plano Crítico* com uma fonte de tamanho maior e diferente do texto. Já no *Uol Entretê*, a fonte utilizada é a mesma em toda o texto, apenas o tamanho da fonte do título é ligeiramente maior.

Todas as críticas são assinadas. O nome do responsável pelo texto está logo abaixo do título. O *site Plano Crítico*, ao final, disponibiliza um resumo estilo “quem é” o escritor da crítica.

As críticas possuem marcadores de avaliação. Os *sites* Uol Entretê e IGN BR, concedem nota em forma de números e escala – ruim, bom ou ótimo; o Plano Crítico em forma de “estrelas” – de 1 a 5, sendo de ruim a ótimo, gradativamente; o Omelete, em forma de “ovinhos estalados” – de 1 a 5, da mesma forma citada. A figura 3 exemplifica os marcadores de avaliação.

Figura 3: Exemplo de avaliação



Fonte: <<http://jogos.uol.com.br/playstation4/analises/plants-vs-zombies-garden-warfare-2.htm>>

Com relação às características linguísticas dos textos, pode-se notar a linguagem informal, o uso de gírias e vocabulários específicos de *games*. Um exemplo, com destaques acrescentados por esta pesquisadora, é:

Tirando esse *escancarado* inacabamento do *game*, também é uma *palhaçada* não haver uma campanha arcade clássica. <<http://www.planocritico.com/critica-street-fighter-v/>>

A palavra *game* é sempre utilizada para designar jogo; *gameplay*, para falar da experiência ao jogar, da jogabilidade; *platformer*, para falar da plataforma; *multiplayer*, para mais de um jogador; *singleplayer*, para jogador solitário. Vocábulos em inglês, como *reset*,

tornam-se verbos em português, *resetar*, para informar ao jogador que ele precisa recomeçar o *game*.

Nas primeiras publicações sobre videogame, a utilização do pronome “você” era, basicamente, para instruir os jogadores sobre os *games*. Atualmente, percebe-se que o pronome é utilizado por sua função retórica, isto é, como uma forma de estabelecer uma interlocução informal com o leitor. Pelo fato de a crítica de *games* tratar de um tema descontraído e ser direcionada a um público jovem, menos convencional e mais despojado, os autores buscam a linguagem coloquial – sem deixar de indicar a seriedade do assunto no que diz respeito aos comentários técnicos dos jogos.

Você pode até mesmo importar os personagens do jogo anterior, já com os itens cosméticos e nível de evolução adquiridos em dezenas (centenas?)
<<http://jogos.uol.com.br/playstation4/analises/plants-vs-zombies-garden-warfare-2.htm>>

Percebeu-se também o uso do verbo na primeira pessoa do singular, “eu”, ou do plural, “nós”, quando o crítico faz referência a sua experiência com o jogo, como mostra o destaque no excerto abaixo. O autor do texto, necessariamente, vivencia o game, pois precisa analisar e descrever os comentários a respeito do jogo.

É aqui que *separamos* os diversos tipos jogadores de "Street Fighter V": os que querem jogar com os amigos e os que querem ter uma experiência mais completa e diversificada. <<http://jogos.uol.com.br/playstation4/analises/street-fighter-v.htm>>

Outra característica marcante é o uso de substantivos abstratos, adjetivos e advérbios para manifestação da opinião do autor sobre o game. O escritor evita a explicitação do “eu acho” ou “eu penso” e insere sutilmente seu ponto de vista, como no exemplo a seguir, que poderia ter como sinônimo. “**Eu acho** que tem espaço para personalizar o avatar.”:

A personalização do seu avatar tem espaço para crescer bastante [...] <<http://omelete.uol.com.br/games/the-division-1/criticas/?key=106854>>.

É interessante notar que, nas críticas de *games*, é possível encontrar ocorrências de intertextualidade e interdiscursividade que trazem referências enciclopédicas ao jogador (leitor da crítica). A compreensão dessas referências depende de o leitor ter conhecimentos prévios sobre os textos ou discursos com os quais a crítica dialoga. De acordo com Fiorin (2006), os textos e seus enunciados estão conectados; portanto, há relações dialógicas materializadas e que podem ser intertextuais. Logo para Fiorin (2006, p. 52):

[...] assim, devem-se chamar intertextualidade apenas as relações dialógicas materializadas em textos. Isso pressupõe que toda intertextualidade implica a existência de uma interdiscursividade (relações entre enunciados), mas nem toda interdiscursividade implica uma intertextualidade. Por exemplo, quando um texto não mostra, no seu fio, o discurso do outro, não há intertextualidade, mas há interdiscursividade.

Para citar um exemplo de intertextualidade presente em uma crítica, o título do texto sobre o *game* Plants, do site IGNBR, é “O Inimigo agora é outro” (<<http://br.ign.com/plants-vs-zombies-garden-warfare-2/17555/review/review-plants-vs-zombies-garden-warfare-2>>), em uma referência ao filme brasileiro “Tropa de Elite 2”. Esse exemplo de intertextualidade é parte da interdiscursividade inerente às críticas. Outros traços de interdiscursividade são possíveis sem intertextualidade, de forma menos explícita. É o que se pode verificar no texto sobre o *game* Tom Clancy, do site IGNBR. A seguinte oração: “O crime, muitas vezes, não compensa” (<<http://br.ign.com/tom-clancys-the-division/19015/review/review-tom-clancys-the-division>>) pode ser entendida como uma possível referência ao ditado popularmente pronunciado em outras vozes discursivas.

Os textos das críticas, em geral, são longos, com no mínimo sete parágrafos. As críticas dos jogos com maior repercussão podem passar de 20 parágrafos.

Por fim, o *corpus* desta pesquisa foi analisado também com relação aos movimentos retóricos do texto verbal, ou seja, com relação à ordem de apresentação e à natureza das informações. Esse conceito de “movimentos retóricos”, desenvolvido por Swales (1990, apud BIASI-RODRIGUES, HEMAIS, ARAÚJO, 2009), especifica com mais detalhes que tipo de informação é requerida em cada parte do gênero. De acordo com o autor, no caso de gêneros com uma organização relativamente estável, essa especificação é muito útil para guiar a produção de um exemplar do gênero, de acordo com as expectativas da comunidade onde o gênero circula.

Foi interessante notar que os 20 textos que compõem o *corpus* apresentam basicamente os mesmos movimentos retóricos, mas não necessariamente na mesma ordem. Cada movimento retórico apresenta características relativamente estáveis quanto à informação que veicula, como mostra o quadro 1, a seguir.

Quadro 1: Movimentos retóricos da crítica de *games*:

Movimentos retóricos da crítica de <i>games</i>	Informações esperadas
Resumo do enredo	O que é o jogo e sua narrativa.

Informação se o jogo pode ser compartilhado com mais jogadores	Os termos <i>singleplayer</i> , para um único jogador e <i>multiplayer</i> , para dois ou mais.
Experiência pessoal do crítico ao testar o jogo, <i>gameplay</i>	Se ficou ansioso, surpreso, decepcionado, se o jogo chamou a atenção, enfim, o que foi observado na <i>gameplay</i> .
Tempo de jogo	O tempo de cada fase ou quanto tempo leva para finalizar o game.
Dicas do jogo (como passar de fase)	Instruções sobre o que fazer para ultrapassar os obstáculos impostos pelo jogo.
Comparação com outros jogos (da franquia ou concorrentes)	A diferença entre os <i>games</i> da franquia e os aspectos positivos e relativos em comparação a outros jogos.
Cenários (os chamados “gráficos”)	Se os gráficos são coloridos; apresentam maior semelhança com a realidade; mudam de acordo com o personagem.
Sons e trilha sonora	Se jogo possui música e qual tipo.
Dublagem	Se há dublagem para a o português.
Características dos personagens	Características físicas dos personagens e o que fazem.
Informações sobre a Desenvolvedora e/ou Produtora	Quantidade de <i>games</i> que a produtora lançou nos últimos anos e comparação entre os produtos.
Plataforma (Xbox, PC, PS4)	As plataformas em que é possível jogar.
Avaliação geral do jogo	Pontos fortes e fracos do game.

Uma das críticas analisada é reproduzida a seguir, a título de exemplo, com indicações de alguns de seus elementos.

Figura 4: Exemplo de corpus analisado

<<http://br.ign.com/tom-clancys-the-division/19015/review/review-tom-clancys-the-division>>

TOM CLANCY'S THE DIVISION REVIEW

A CIDADE QUE NUNCA DORME

POR MARCUS OLIVEIRA → 15 DE MARÇO DE 2016 Um vírus extremamente letal foi espalhado por Nova York através de notas de dólar contaminadas, em um ato terrorista executado durante a Black Friday -- maior feriado consumista do país mais consumista do mundo. Logo, o vírus se alastrou pela cidade, devastando a população e gerando uma situação de calamidade pública e caos social. Apesar das iniciativas do governo e exército norte-americanos para conter a epidemia e manter a ordem, Manhattan se torna um cenário de guerra repleta de criminosos oportunistas, gangues organizadas e facções fanáticas tentando resolver a situação de maneira drástica e violenta.

Assinatura e Data

Resumo do enredo

Tom Clancy's The Division - Abertura do game 02:36

resolver a situação de maneira drástica e violenta.



Poderia ser a manchete de um plantão da Rede Globo, mas é a sinopse de The Division, um jogo que coloca você na pele de um agente especial infiltrado em Manhattan no meio dessa confusão toda, tentando -- com a ajuda de muitos outros agentes -- salvar Nova York e, quem sabe, o mundo. E apesar da desconfiança e olhos tortos que estavam sendo lançados para o primeiro MMORPG da Ubisoft, a empresa francesa provou que consegue aproveitar de sua experiência em criar mundos abertos vivos e interessantes para formar uma ótima experiência multiplayer em massa.

Resumo do enredo

,5

New York, New York

A grande estrela de The Division é sua ambientação. Não apenas por ela ser uma das melhores já feitas para qualquer shooter ou MMORPG já lançado, mas também porque é muito bem aproveitada para justificar a trama e a estrutura da experiência de multiplayer para muitos jogadores que o game proporciona. A Nova York de The Division é um dos mapas mais ricos em detalhes, interessantes e realistas que já encontrei em um

Cenários

Tipo de jogo: single ou multi

game, e o contexto oferecido para o estado decadente em que a cidade se encontra faz tanto sentido, que justifica até mesmo a presença das centenas de jogadores que caminham por suas avenidas, becos e túneis de metrô.

Dicas de jogo

Você começa sua aventura no Brooklyn, explorando um pequeno tutorial, mas logo é enviado para se aventurar pela Ilha de Manhattan, maior foco da contaminação pelo vírus terrorista. Assim como em todo bom MMORPG, o mapa é dividido em várias áreas (no caso, os bairros de Nova York) com inimigos de níveis e dificuldades distintas. Explorar cada um desses bairros revela marcos históricos e arquitetônicos, muitas vezes depredados ou vandalizados por conta do estado de calamidade em que a cidade se encontra. Montanhas de lixo hospitalar alcançam o primeiro andar de alguns dos prédios. Corpos de pessoas mortas, seja pela infecção ou pela violência urbana, apodrecem a céu aberto. A neve cinza e suja do inverno americano forma montes sobre os carros e ruas abandonadas.

Experiência do jogo



Seja através das missões principais ou das centenas de celulares

abandonados, registros de câmeras de segurança e transmissões militares espalhadas por toda a Manhattan para alegrar a vida dos colecionistas de plantão, o que mais encontramos em The Division são cenas enervantes, até mesmo perturbadoras. Não porque elas são explicitamente violentas, mas porque conseguimos nos relacionar com elas de maneira muito mais visceral do que seríamos capazes em qualquer outra experiência de multiplayer online em massa. Sentimos, como um chiado constante no fundo da nossa cabeça, que aquele cenário nos cativa por ter um potencial imenso de se tornar realidade. E isso acaba formando em nós uma motivação muito poderosa para resolver toda aquela bagunça, muito mais poderosa do que sentiríamos em uma experiência fantástica e desprendida da realidade.

Pistolinha +1



Mas toda a qualidade de ambientação seria em vão se o combate, esse recheio cremoso que sustenta toda a experiência de The Division, não fosse excelente. Por sorte, podemos usar esse adjetivo sem medo. Aliando elementos de RPG com mecânicas de shooter em terceira pessoa, o game consegue criar uma fórmula viciante, divertida e

bastante exigente, mesmo quando comparado com outros games que têm a vantagem de se aproveitar de armas laser, habilidades mágicas ou ambos ao mesmo tempo.

Os elementos de RPG são complexos o bastante para garantir que seu personagem seja único, mas não tão complexo a ponto de afetar jogadores mais interessados em apenas meter bala na cabeça de uns bandidos. Essa, na verdade, talvez seja a maior esperteza do sistema de combate de The Division: qualquer jogador, seja o fã do combate intenso e direto de Gears of Wars e Call of Duty, seja o estrategista minucioso que avalla as melhores maneiras de eliminar seus adversários, pode se divertir por aqui.

E o constante ciclo de recompensa por seus esforços, na forma de uma arma mais poderosa que cai de um inimigo morto ou de uma nova habilidade que pode mudar o rumo de futuras batalhas ao subir de nível, faz a brincadeira toda se manter divertida por muito tempo.

MMORPG à lá Ubisoft



Há algumas coisas que a Ubisoft sabe fazer muito bem. Ela deve saber

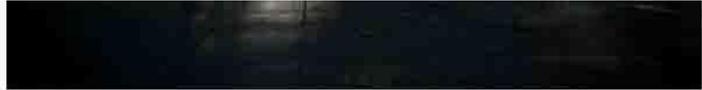
Informações sobre cenários

Experiência de jogo

Dicas de como passar no jogo

Comparações

Imagem do jogo



Há algumas coisas que a Ubisoft sabe fazer muito bem. Ela deve saber disso, porque se aproveitou bastante de todas elas para criar The Division. Seu mundo aberto inteligente e coeso, repleto de coisas para se fazer e ver, traz o espírito de games como Watch Dogs e Far Cry. O colecionismo quase doentio de objetos (que nos ajudam a entender melhor o mundo que nos cerca) é uma cria notável de Assassin's Creed. Isso tudo é aliado à estética techno-thriller de Tom Clancy para formar um game que podemos identificar como sendo da Ubisoft desde os primeiros minutos da experiência. E apesar de ser um game obrigatoriamente online e incentivar o jogador a formar grupos através de um excelente sistema de matchmaking, nada o impede de desbravar toda a campanha sozinho, o que garante que mesmo os lobos solitários acostumados com jogos single player vão apreciar a experiência.

Desenvolvedor

É uma pena que a Ubi não tenha conseguido superar os problemas recorrentes de suas outras franquias em The Division. Missões repetitivas e pouca diversidade de inimigos são problemas bastante comuns em Assassin's Creed e Far Cry, e eles se tornam ainda mais notáveis enquanto nos aventuramos por essa Nova York pós-apocalíptica. Os encontros e missões secundárias que você irá encarar em The Division seguem alguns poucos e repetitivos modelos, e valem a pena serem feitas apenas porque nos oferecem recursos essenciais para melhorar os personagens e descobrir mais sobre toda a tragédia. O fato de o game ser pautado no realismo acaba limitando ainda mais as escolhas da Ubisoft, uma questão que outros MMORPGs de caráter fantasioso conseguem evitar. Por sorte, temos a Zona Cega para não deixar o tédio dominar a experiência.

Experiência e
Dicas de como
passar no jogo
Comparações

Atirando às cegas

Atirando às cegas



Dicas do jogo

Se a ambientação é o que vai motivar os jogadores mais casuais a completar a campanha de The Division até o fim, a Zona Cega (ou Dark Zone, em inglês) é o que vai estimular aqueles interessados em evoluir constantemente. A região central de Manhattan, principal foco de contaminação pelo vírus terrorista, foi isolada do resto da ilha e se tornou uma terra de ninguém. É lá onde os jogadores vão para encontrar os melhores equipamentos e armas ou desbravar o traiçoeiro e intenso modo PvP do game.

Personagens

Na Dark Zone, não há regras. Os agentes, que são seus companheiros e parceiros de aventura nas outras regiões de Nova York, aqui podem apunhalar você pelas costas a qualquer momento -- literalmente. Além de se preocupar com os inimigos mais perigosos e inteligentes de todo o game, você precisa estar sempre atento para o constante risco de ser traído por outro agente. O clima é de tensão e desconfiança, e é exatamente isso que torna a Zona Cega tão interessante.

E não vá pensando que é fácil ser um agente traidor, porque não é. A vantagem de trair outros agentes e matá-los é que você pega para você todos os (excelentes) itens que ele coletou durante aquela incursão pela Zona Cega. Mas isso também o deixa permanentemente marcado como um traidor do movimento, e ninguém mais vai ter dó ou receio de meter bala em você. O crime, muitas vezes, não compensa.

Quem deve jogar este game



Imagens do jogo

O tipo de jogador que a Ubisoft quer trazer para The Division é um híbrido estranho, e está na interseção entre os fãs de shooters, RPGs e de experiências online. Destiny já provou que isso é possível e viável em um ambiente fantástico de ficção científica, mas The Division aposta ainda mais, focando sua experiência em uma ambientação bastante realista. Isso pode afastar pessoas interessadas em poderes brilhantes e armaduras chamativas, mas pode conquistar todo um novo público para o gênero MMORPG.

Avaliação Geral

O VEREDICTO

The Division é uma iniciativa ousada da Ubisoft: um MMORPG pautado pelo realismo que se apoia puramente na qualidade de suas mecânicas para conquistar os jogadores. Aqui não há armaduras brilhantes, habilidades fantásticas ou armas chamativas. Mas nada disso é um problema quando a qualidade da trama e da ambientação conseguem nos cativar por conta própria -- algo raro para o gênero -- e o combate continua desafiador e divertido mesmo após dezenas de horas de jogatina.

Avaliação geral



8.5

Tom Clancy's The Division

ÓTIMO

Um MMORPG moderno e pautado pelo realismo que se apoia puramente na qualidade de suas mecânicas para conquistar os jogadores. 39/41

ABRILHOLIVIERA 15 DE MARÇO DE 2016

- + Combate divertido
- + Ambientação incrível
- + Matchmaking funcional
- + A "Zona Cega" é emocionante
- Pouca variedade de inimigos
- Missões repetitivas

Pontos positivos e negativos e nota

Considerações finais

Pode-se concluir que o *corpus* selecionado permitiu estabelecer as principais características do gênero crítica de *games*, uma vez que se mostraram bastante regulares e recorrentes. Uma pesquisa mais aprofundada sobre o tema poderá acrescentar mais detalhes à análise, para efeito de uma discussão teórica no campo dos estudos sobre gêneros discursivos. Visando à prática pedagógica, o que se constatou nesta pesquisa já pode contribuir significativamente para o trabalho com leitura e produção escrita do gênero discursivo crítica de *games*, nas aulas de Língua Portuguesa.

Professores e alunos podem considerar fatores sócio-histórico-culturais para situar o gênero, além de observar e avaliar o conteúdo, o enfoque e a organização composicional dos exemplares de críticas selecionadas para leitura. Em práticas de leitura que destaquem todos esses elementos, os alunos podem se apropriar das características do gênero. No caso da produção escrita de críticas de *games* pelos alunos, as características observadas deverão ser retomadas nas etapas de planejamento e redação das críticas pelos alunos. Destaca-se o conhecimento dos movimentos retóricos do gênero, conforme o quadro 1, para o planejamento da produção escrita. Por fim, acredita-se que esta pesquisa tenha contribuído para estudos linguísticos contemporâneos sobre gêneros do discurso.

Referências

- ABRAGAMES. *Pesquisa Game Brasil 2016*. Disponível em: <<http://www.pesquisagamebrasil.com.br/#!pesquisa-2016/i7cep>> Acesso em 23/04/2016.
- ASSIS, D. O. *Perspectivas para o jornalismo crítico de games*. 2007. 76 p. *Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica)*- Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2007.
- BAKHTIN, M. M. *Estética da criação verbal*. Prefácio à edição francesa Tzvetan Todorov. Introdução e tradução do russo Paulo Bezerra. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BRAIT, B. (Org.). *Bakhtin e o círculo*. São Paulo: Contexto 2009.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BEZERRA, B. G. Gêneros introdutórios em ambiente virtual: uma (re)análise dos Propósitos comunicativos. *Linguagem em (Dis)curso*, Palhoça, SC, v. 9, n. 3, p. 463-487, set./dez. 2009.
- BIASI-RODRIGUES, B.; ARAÚJO, J. C.; SOUSA, S. C. T (Org.). *Gêneros textuais e comunidades discursivas: um diálogo com John Swales*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

DIONISIO, A. P. Gêneros textuais e multimodalidade. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Org.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. 4.ed. São Paulo: Parábola, 2011. p. 159-177.

FIORIN, J. L. *Introdução ao pensamento de Bakhtin*. São Paulo: Ática, 2006.

LOPES-ROSSI, M. A. G. Procedimentos para estudos de gêneros discursivos da escrita. *Intercâmbio*, São Paulo, v.15, 2006.

SOBRAL, A. Ver o texto com os olhos do gênero: uma proposta de análise. *Bakhtiniana*, São Paulo, v.1, n.1, p. 85-103, 2009.

SWALES, J. M. Sobre modelos de análise do discurso. In: BIASI-RODRIGUES, B.; ARAÚJO, J. C.; SOUSA, S. C. T. (Org.). *Gêneros textuais e comunidades discursivas: um diálogo com John Swales*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. p. 33-46.

Sites fontes do corpus

Uol Entretê. <<https://entretenimento.uol.com.br/>>. Acesso em 19/04/2017.

Omelete. <<https://omelete.uol.com.br/games/>>. Acesso em 19/04/2017.

IGNBR.<<http://br.ign.com/>>. Acesso em 19/04/2017.

Plano Crítico. <<http://www.planocritico.com/>>. Acesso em 19/04/2017.