

Drama do videogame em um drama policial: gêneros discursivos

Videogames' drama on a crime drama: Speech genres

João Paulo Zarelli Rocha

Resumo: A presente pesquisa procurou atingir um processo de análise sincrônica dos gêneros e tipos textuais presentes em um mundo virtual, o jogo eletrônico Max Payne 3. Com base bakhtiniana e discussões circundantes, foram delineados os possíveis gêneros e tipos presentes no jogo, tendo como enfoque os gêneros em objetos relevantes para a trama, que fazem parte da estrutura da jogabilidade e os objetos que a personagem principal pode interagir diretamente. Foram demarcados os objetos textuais presentes no jogo e estabelecidas relações de oposição entre as funções sociodiscursivas e entre as estruturas de cada objeto para delimitar e caracterizar o gênero ou tipo incorporado. Os principais tipos encontrados na fala das personagens foram o diálogo pessoal e o diálogo injuntivo, contando também com a presença de diálogo interno narrativo por parte da personagem principal. Já nos objetos do cenário, foram identificados inúmeros gêneros devido à complexidade do mundo virtual. Finalmente, na interface foram destacados os menus e textos flutuantes.

Palavras-chave: Gêneros textuais; Tipos textuais; Bakhtin; Videogame; Max Payne 3.

Abstract: The present research sought a synchronic analysis of text genres and text types in a virtual world, namely, in the game Max Payne 3. Through Bakhtin's concepts and similar discussions, the possible genres and types in the game were underlined, especially with respect to genres from specific objects that are relevant for the plot, for gameplay and the interactive objects. The text objects in the game were described, and for defining which genres they incorporated, opposition relations between their socio-discourse functions and structures were established. The main types found on the characters' lines were personal dialogue, injunctive dialogue, the latter being a product due to the game's thematic, and the main character's narrative internal dialogues. Regarding the scenery objects, numerous genres were identified because of the complexity of the virtual world. Finally, on the interface, menus and floating texts were outlined.

Keywords: Text genres; Text types; Bakhtin; Video game; Max Payne 3.

Em menos de 50 anos, os videogames¹ construíram um dos impérios mais lucrativos da indústria cultural. (GOLDBERG, 2011). Juntamente com o cinema, a indústria do *game* não ficou reclusa às classes mais altas, nem mesmo às maiores economias mundiais, e cada vez mais com iniciativas como a Steam, plataforma online que não sofre com as mesmas tributações impostas às lojas comerciais físicas, mais e

¹ Com milhões de sites em português retornados pelo Google e até entrada no Priberam e no Dicio: Dicionário Online de Português, optou-se por não colocar em itálico 'videogame', a despeito do termo ser um estrangeirismo.

mais alunos de ambos os níveis da educação têm acesso e tomam como *hobby* esses artifícios – junto também do Netflix, plataforma que, para alguns, vem substituindo a Sky TV e a Globo.

Debruçam-se sobre videogames principalmente narratólogos e ludólogos, enquanto pensadores sobre as repercussões dos aspectos narrativos, aspectos do entretenimento e repercussões provindas da Teoria do Jogo – tanto no sentido matemático quanto no sentido de ciência de estudos de jogos. Neurocientistas e psicólogos também enfocam no assunto, enquanto pesquisadores sobre as repercussões psíquicas e fisiológicas provindas do contato com o videogame. Além da participação inerente de analistas de sistemas, programadores, consumidores e todos os profissionais envolvidos na relação empresa desenvolvedora-mercado.²

Huizinga (2014), Gee (2003) e Bogost (2007) são três precursores das discussões sobre jogos – não somente os eletrônicos. Somente no Google Acadêmico, o primeiro apresenta um índice de citação de 12292, o segundo de 7565 e o terceiro de 1661. Evidência explícita do efervescente interesse sobre o tema. Uma revisão sistemática sobre o assunto apresentada na disciplina de Psicolinguística³ revelou, em todas as bases de dados indexadas no Portal de Periódicos da CAPES, 472 artigos e livros. Nenhum deles toma como objeto a relação entre videogames e os conceitos de *tipo textual* e *gênero textual* ou *gênero discursivo* (Conceitos distinguidos por MARCHUSCHI, 2011) – apesar de alguns citarem Bakhtin. Voltados os holofotes ao jogo, faz-se necessária essa relação, que é o objetivo do presente texto; além de buscar iniciar um diálogo em torno de uma “inteligibilidade analítica” (RODRIGUES; CERUTTI-RIZZATTI, 2006) para lidar com a linguagem do jogo. Além disso, busca-se dar início, mesmo que de passagem, ao casamento dessa relação com o Ensino, encarando o videogame não como metodologia, mas como uma ferramenta que o discente, especialmente o de Língua Portuguesa, não precisa ignorar. Isso por que alguns parâmetros atribuídos às aulas de Língua Portuguesa – nomeadamente, a formação de leitores (Cf. BRASIL, 1997) –, mesmo as menos tradicionais, aproximam-se a uma especificidade do mundo do videogame: ao modo de único jogador.

A pesquisa que constitui o presente artigo é exploratória e de metodologia qualitativa de cunho analítico-narratológico. Não significa que se busca legitimar a narratologia ou a linguística aplicada como melhores abordagens ao assunto; esses são apenas tomados como os meios escolhidos, dado o objetivo supracitado. Para Bakhtin (1986, p. 15), a realidade⁴ é tida como discurso imediato: “Each separate utterance is individual... each sphere in which language is used develops its own *relatively stable types* of these utterances.”⁵ Para ele, é impossível haver emissão isolada. Não há pura espontaneidade no discurso, todo enunciado faz parte de um gênero.

² Destacam-se as revistas *Simulation & Gaming*, já com um índice SJR de 0,675, e *Game Studies*, que têm como objeto o *videogaming*. Na UFSC, os grupos NUPDiscurso e G2E: Grupo de Educação & Entretenimento organizaram em 2014 o Games na UFSC, que teve um alto número de participantes.

³ Pelo autor do presente trabalho. No Semestre 2016.1, ministrada pela prof.^a dr.^a Elenice Maria Larroza Andersen. Trabalho intitulado “Videogames, *psyche* e língua: revisão bibliométrica”.

⁴ Por realidade aqui, implicitamente, entende-se aquela exposta pela concepção sócio-histórica do social, de Vygotsky (1986).

⁵ Cada enunciado é individual [...] cada esfera em que a língua é utilizada desenvolve, por conta própria, *tipos relativamente estáveis* de enunciados. As traduções das citações da referência em questão são nossas, uma vez que a obra ainda não foi traduzida ao português.

Como *corpus* de análise, tomou-se Max Payne 3, um drama policial lançado em 2012, pela Rockstar Games. Com um único objeto, o presente estudo poderia ser criticado como de caráter muito mais ensaístico do que de artigo científico, porém, essa visão a extremos binários racionalistas ou empiristas do universo científico reduziria grande parte da produção, especialmente nas Ciências Humanas, como “não científicas”. (GIL, 1994).⁶

Max Payne 3 é o terceiro jogo da série Max Payne, que foi inicialmente desenvolvido pela empresa finlandesa Remedy, com subsequente transferência para o desenvolvimento nos Estados Unidos pela Rockstar Games. Os dois primeiros jogos apresentam alto nível de violência e apologia superficial a drogas. Já no terceiro, a superficialidade é eliminada, o nível de violência é extremo, há drogas e nudez explícitas. Trata-se de um jogo voltado para o público adulto – +18 em muitos países, inclusive no Brasil.⁷

1. Heteroglossia, hibridismo, gêneros e tipos

Sobre os itens que compõem um jogo, imediatamente se pode verificar no caráter literário-cinematográfico de qualquer videogame a *heteroglossia* (разноречие, BAKHTIN, 1975), quer dizer, várias vozes – e imagens – compõem o complexo de um jogo: as soluções dos programadores, os traços dos designers, a composição dos roteiristas, as dublagens, a simulação dos atores virtuais, etc. Essa união do computacional com o artístico, porém, é de caráter muito único, não verificado, nesta disposição, em outras formas de arte. (GEE, 2006). Conclui-se o *game* como um *tipo textual*, dado que tipo são sequências linguísticas norteadoras de texto. (MARCHUSCHI, 2011). Se é radical ou ultrapassado, em termos de crítica de arte apontar quais formas são sequências linguísticas, as formas em si poderiam ser vistas como componentes de um dispositivo organizados, de qualquer maneira, sequencialmente; e ainda assim, o tema aqui é definido por análise de gênero, não de potências poéticas. Definido o objeto como *tipo*, vale ressaltar que isto é em razão de uma *práxis vital*. (OLIVEIRA, 2004). O próprio Bakhtin (1986) não distingue os três conceitos que foram inseridos na presente análise – tipo textual e gênero textual – somente postula o uso real da língua como indissociável de *gênero(s) do discurso*. Essa análise do texto vivo, isto é, no seu contexto real, também já aponta para outro conceito bakhtiniano: se encontrados subconjuntos no tipo jogo, será concluído esse último como gênero caracterizado, assim como o objeto literário, por *hibridismo*. Como na própria substância analisada foram encontrados os mencionados subconjuntos, essa caracterização se autolegitima.

A presente pesquisa alavanca o aprofundamento dos estudos de gênero principalmente no que diz respeito a como os jogos eletrônicos apresentam formais textuais complexas. Portanto, a pesquisa pode ser vista como a construção de um possível objeto de análise para a comunidade acadêmica ou àqueles que têm interesses linguísticos dentro dos mundos virtuais. Também estende o estudo teórico de Bakhtin a um objeto de estudo concreto.

⁶ A presente pesquisa poderia ainda ser enquadrada como de metodologia de triangulação de conceitos com base no método fenomenológico. Em sua produção, julgou-se desnecessário o alongamento neste quesito.

⁷ Mais adiante será abordada uma possível relação do ensino e do videogame. Max Payne 3 é utilizado somente como objeto de análise. De maneira alguma se propõe que um jogo com o cunho adulto como o dele seja trabalhado com menores de idade!

Bakhtin (1986) critica a situação dos estudos de gênero em sua época, os quais, para ele, estavam limitados aos Gêneros Literários, devido à demasiada valorização por parte de estudos linguísticos supervalorizando a língua escrita. Assim, o autor desenvolve análises de gêneros previamente apresentados no primeiro capítulo “Reponse to a Question from *Novy Mir* Editorial Staff”, e apresenta novas ideias de gênero em “The Problem of the Text in Linguistics, Philology, and the Human Sciences: An Experiment in Philosophical Analysis” partindo de seus estudos na área da Filosofia. De acordo com Bunzen (2004), grupos de pesquisadores nas universidades ao redor do globo, que formam “escolas dos estudos de gênero”, foram responsáveis pelo aprofundamento, pela continuidade de tais estudos e pelo desenvolvimento de metodologias aplicáveis aos estudos de línguas.

Prior (2009) aponta a ambiguidades nas definições trazidas por Bakhtin (1986). Para o primeiro, os gêneros podem ser lidos não somente como fenômenos puramente textuais, eles podem ser também “pré-fabricados, improvisados e readaptados”. Portanto, a hibridização dos gêneros não é somente produto da inter-relação textual entre eles, mas também da relação contextual.⁸ O autor reforça essa ideia ao afirmar que o processo de produção, recepção, distribuição e representação dos gêneros devem ser vistos como “[...] dimensões do discurso com múltiplas e cambiantes configurações.” (PRIOR, 2009, p. 22).

Consonantemente, Rojo e Schneuwly (2006, p. 463) relacionam os gêneros orais formais com a escrita. Os autores afirmam que “Não existe ‘o oral’, mas ‘os orais’ sob múltiplas formas, que, por outro lado, entram em relação com os escritos, de maneiras muito diversas: podem se aproximar da escrita e mesmo dela depender.” Já Bathia (2009), afirma que a análise de gêneros na atualidade é o estudo do comportamento linguístico em tipologias de ações retóricas, em regularidades de processos sociais de vários níveis ou em consistência de propósitos comunicativos.

As sínteses de todos esses estudos podem ser englobadas na ideia da presença da fala em obras fictícias, de Thomasson (2005), que as considera como “artefato cultural existente”. Isso dentro de um mundo virtual, que, de acordo com Biocca e Levy (1995), trata-se de um mundo computadorizado que resulta em “telepresença” (sensação de que a pessoa está dentro daquele mundo). Considerando a língua na ficção como artefato cultural, é possível identificar e realizar uma análise dos gêneros presentes no mundo virtual do ambiente [virtual] estudado.

Marcuschi (2002) aponta a inutilidade de apontar gênero por gênero como independentes. A ideia não seria dissecar um objeto e dizer quais as funções correspondentes de cada mínima peça – não obstante, isto ocorrerá em algumas seções da análise do *game*, uma vez que uma análise deste tipo, sociossemiótica, também abarca elementos de signo –, mas de como o conjunto de peças gera sentidos, é dotado de função [social]; de como *tipos* são sequências de enunciados e *gêneros* são textos concretos/ empíricos.

Dois elementos-chave que acompanham o desenrolar dos fatos no jogo foram: o diálogo pessoal e o diálogo injuntivo. Ambos podem ser definidos como sequências, e, portanto, tipos. (COUTINHO; MIRANDA, 2009; MARCHUSCHI, 2011). Porém, devido ao seu conteúdo, que apresenta muitos aspectos do trabalho policial, o jogo também

⁸ Por contexto, aqui, não se trata de co-texto. Isto é, não se trata de uma abordagem da Linguística Textual que busca culminar em generalizações de relações intralinguísticas, mas de como a disposição do intralinguístico, do contínuo tipológico (MARCHUSCHI, 2011) é dotado de caráter narrativo, elemento que deve ser trabalhado em sala de aula.

apresenta situações do cotidiano do trabalho policial – ou pelo menos os recorrentes na ficcionalização dele –, com maior frequência da situação de refém e o cerco.

1.1 Complexidade

De acordo com Prior (2009, p. 17), “[...] genres are not solely textual phenomena, [...] genres should be understood not as templates but as always partly prefabricated, partly improvised or repurposed.”⁹ Essa definição complementa a ideia de Marcuschi (2002), pois apresenta uma infinidade de finalidades presentes nos discursos realizados no espectro do social.

Essa complexidade de impossível mensuração é ainda multiplicada a complexidade do avanço tecnológico que produz um mundo virtual¹⁰, o que torna a análise de absolutamente todos os gêneros textuais de um mundo virtual tão abrangente e interminável como a identificação de todos os gêneros presentes na vida não virtual. Prova disso é a tentativa de Adamzik (1997 apud MARCUSCHI, 2002), que chega a mais de quatro mil gêneros.

O nível de realismo no mundo virtual, que é reflexo da realidade a partir da percepção humana, é, para Biocca e Levy (1995), o que leva a sensação de telepresença. O controle da personagem através de comandos, os sons, mais a imagem, constroem a realidade virtual. É desse complexo que o sentido é construído multimodalmente (ou de múltiplas e simultâneas *práticas de letramento*) e não se permite concluir que a leitura de imagens é realizada independentemente da leitura de texto escrito. (KRESS; VAN LEEUWEN, 1996).



Figura 1 – Possíveis gêneros textuais
Fonte: Adaptado de Max Payne 3 (2012).

⁹ “[...] gêneros não são somente fenômenos textuais, [...] gêneros deveriam ser compreendidos não como molduras prontas, mas sim como sempre parcialmente pré-fabricadas, parcialmente improvisadas ou redefinidas.

¹⁰ Em termos de Teoria dos Conjuntos, isso produziria um \square distinto.

É de possível análise cada mínimo aspecto da realidade virtual, o que garante a infinidade de possíveis gêneros em um ambiente. Com novas tecnologias, a realidade virtual cada vez mais se aproxima de outra realidade, a “nossa própria realidade”.

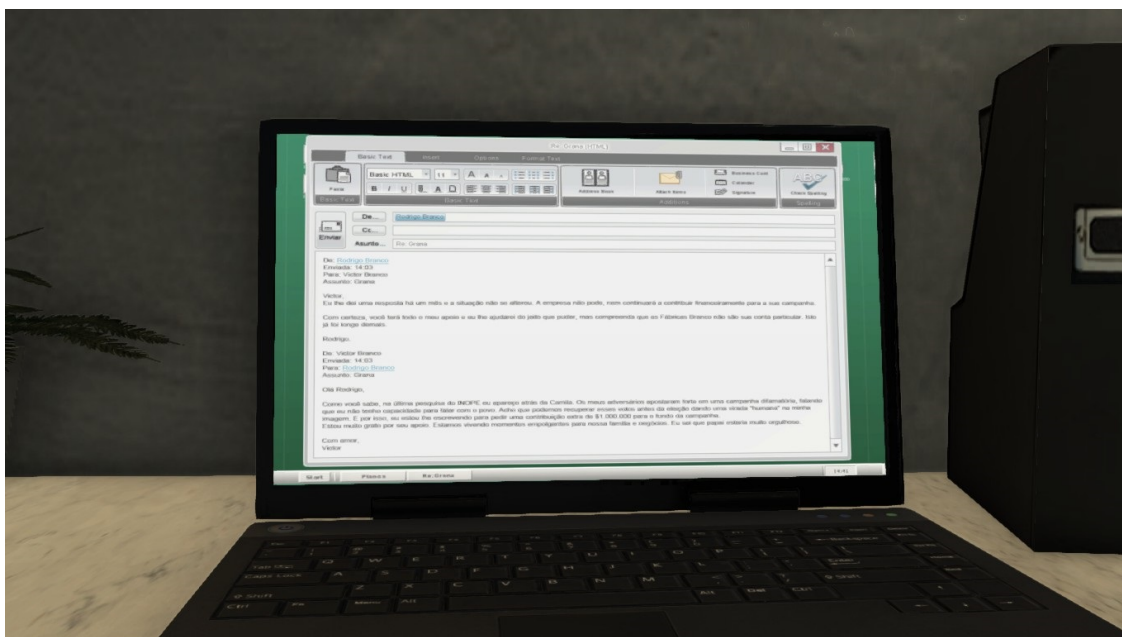


Figura 2 – Detalhamento gráfico.
Fonte: Max Payne 3 (2012).

Seguindo a explicitação da questão da complexidade, o foco da pesquisa não é apontar todos os gêneros textuais principais no *software* como um todo, mas sim, especificadamente, apontar os gêneros textuais dos objetos do cenário que a personagem controlada pode interagir e que sejam relevantes para a trama, que são categorizados como bônus/extra, e a estrutura do *software* em que o jogador interage (menus), mas não os que fazem parte do ambiente, pois “O problema do conhecimento é um desafio porque só podemos conhecer, como dizia Pascal, as partes se conhecermos o todo em que se situam, e só podemos conhecer o todo se conhecermos as partes que o compõem.” (MORIN, 2003).

1.2 Gêneros e tipos analisados

Nesta seção são explicitados os principais gêneros presentes dentro dos quatorze capítulos que compõem o enredo do jogo. Para Bakhtin (1986), com base em concepção da Teoria da Enunciação, todas as formas de comunicação são compostas por um emissor, pelo o que está sendo dito e a quem está sendo dirigido o discurso. O objeto de estudo da pesquisa condiz com o segundo pressuposto, *o que está sendo dito*, e em qual(is) gênero(s) ou tipo(s) o conteúdo desse objeto se encaixa.

Por mais que os objetos analisados apresentem o *hibridismo*, para Bakhtin (1986), isso ocorre devido à impossibilidade de exclusiva especialização de um gênero. Bathia (2009) corrobora com a ideia ao afirmar que isso se dá por conta das combinações de processos retóricos do texto. Ou seja, a estrutura básica para que o objeto (discursivo, material ou simplesmente ilustrativo) esteja incorporado em um gênero. Para tanto, Costa (2008) foi utilizado como base.

Costa (2008, p. 5) identifica os gêneros através de um *corpus* que é composto por “elementos típicos de estrutura composicional”, as funções sociais e as funções textuais. Para indicar em qual gênero o texto se incorpora, o caminho utilizado na presente pesquisa foi de ordem inversa à metodologia adotada por Costa (2008). Isto é, foram analisados primeiramente as funções textuais, depois as funções sociodiscursivas, por fim, a estrutura.

1.2.1 Menus

O próprio menu em *softwares* pode ser considerado um gênero, no qual a função, em termos da computação, serve para o servidor trabalhar com as funções que o programa apresenta. Já em termos sociais, o menu serve, de certa forma, para situar quem está utilizando o programa, o usuário, nas funções do programa. Os menus são puramente escritos, mas podem ser acompanhados por sons, ou imagens interativas.

Em *Max Payne 3*, o jogador se encontra com cinco possíveis menus: i) Campanha; ii) Arcade; iii) Multijogador; iv) Opções; v) Mercado; vi) Sair, que são, respectivamente, jogar a modo de seguir o enredo do jogo linearmente, somente uma pessoa joga; jogar em “modo livre”, na qual não há desenrolar da trama; jogar com mais de uma pessoa; as opções gráficas, de som, imagem, etc. do *software*; um mercado online para que o jogador troque dados e ganhos no jogo; e encerrar o processo do programa. Esses cinco menus fazem parte do Menu Principal do jogo, interface que se encontra em praticamente todos os jogos eletrônicos. Pode ser considerada uma forma de gênero próprio do jogo eletrônico, diferencia-se do menu do DVD por suas escolhas lexicais e tendência a maior variedade de opções. Há ainda dentro do jogo vários outros menus e submenus, mas esses são os primordiais, os quais todo jogador passa para iniciar o jogo.

1.2.2 Textos flutuantes

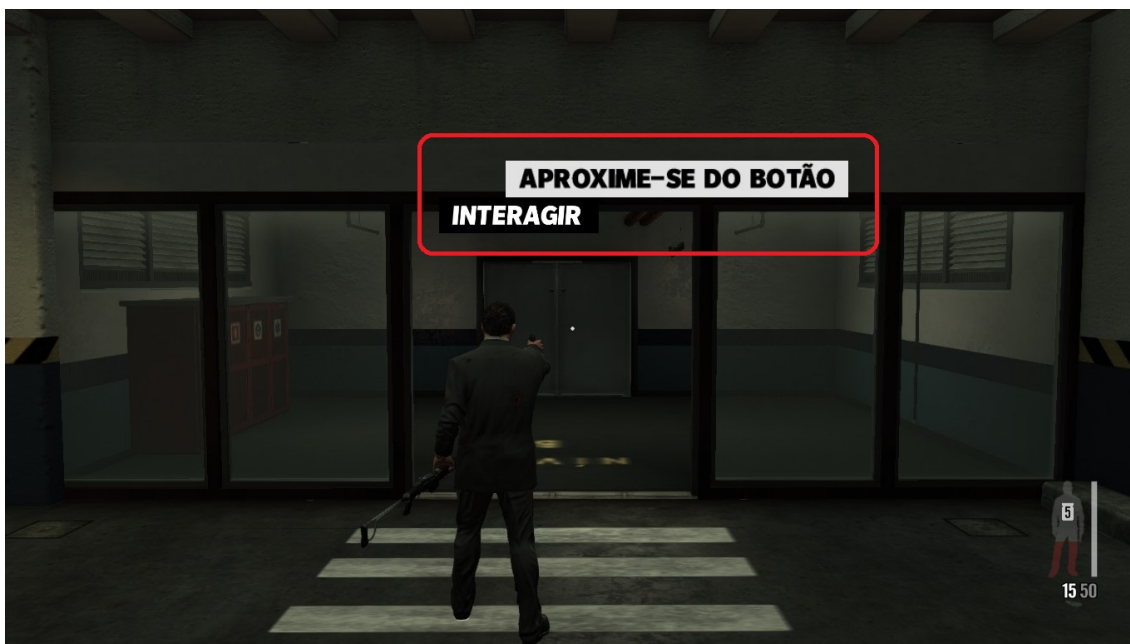


Figura 3 – Texto flutuante I
Fonte: Adaptado de *Max Payne 3* (2012).

Assim como os menus, os textos flutuantes se encontram em muitos jogos, com maior tendência e frequência nos desenvolvidos a partir de 2005, principalmente nas etapas em que o jogo introduz o jogador nos comandos específicos.

São sempre textos escritos, podem ser animados no caso de necessidade de repetição ou combinação de botões/teclas, e podem ser considerados gêneros próprios de programas interativos. Denominam-se de tal maneira por “flutuarem” na tela.

Os seguintes tipos de textos flutuantes são encontrados em Max Payne 3: sequência/repetição de teclas/botões (como exposto na Figura 3); créditos aos criadores do jogo no primeiro capítulo; textos flutuantes “que situam a cronologia narrativa” (e.g. Ao final de um capítulo, surge um texto flutuante escrito “Chapter II – Nothing but the second best”, seguido de “The next day” e “11:55 pm”); textos flutuantes da trama (palavras chave de um diálogo aparecem na forma de texto flutuante a modo de ressaltar aquela palavra); e o menu de seleção armas disponíveis.



Figura 4 – Texto flutuante II
Fonte: Adaptado de Max Payne 3 (2012).

Vale constar que o jogo também disponibiliza a transcrição da fala das personagens em forma de texto, e que isso não pode ser considerado texto flutuante. Mas pode ser considerado um gênero, a legenda, principalmente devido ao jogo apresentar cores distintas para a fala da mente da personagem e a fala “materializada”.

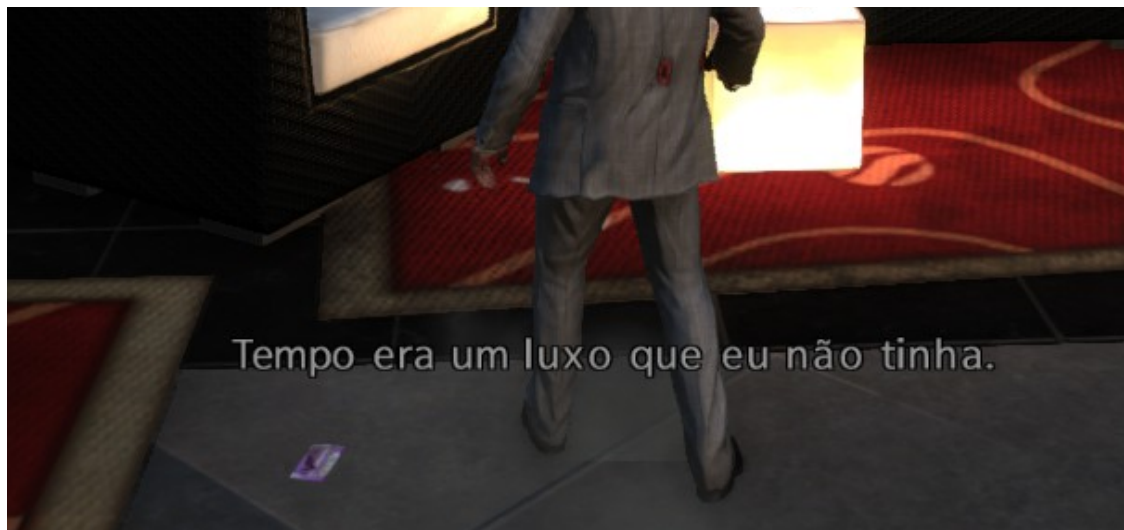


Figura 5 – Legenda do diálogo interno
Fonte: Adaptado de Max Payne 3 (2012).

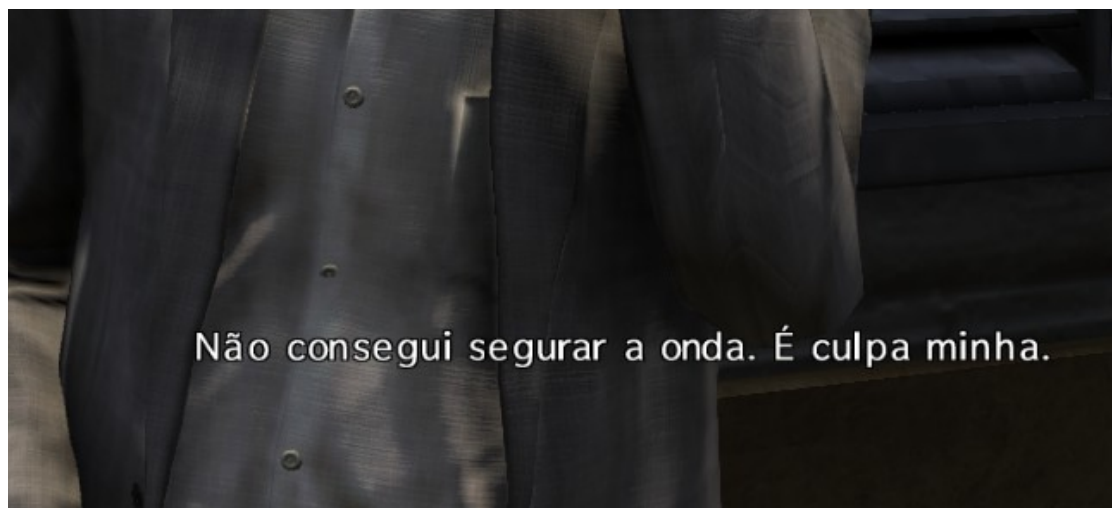


Figura 6 – Legenda do diálogo pessoal
Fonte: Adaptado de Max Payne 3 (2012).

1.2.3 Diálogos

Como explicitado anteriormente, o mundo virtual se aproxima do “nosso mundo”, e a fala das personagens, assim como um livro, ou um filme, ou uma peça, são formas de emissão através da atuação programada. Ou seja, trata-se da fala como discurso.

No presente caso, há claramente a predominância do diálogo pessoal, no qual a trama se desenvolve através do enredo e as personagens dialogam, trocam informações, narram fatos; e predominância do diálogo injuntivo, onde os atores, principalmente os inimigos da personagem principal, dão ordens, realizam ameaças, etc. Há certa frequência de referências, e o ambiente do enredo são referências de locais: Brasil, Panamá, New Jersey, São Paulo, Hoboken, etc.

Como o jogo é um drama policial, há também presença de três situações que podem fazer parte do trabalho policial: a situação de refém; o cerco; a tortura; e a troca de reféns por bens.¹¹ Podem ser classificados como gêneros distintos do diálogo comum, pois há presença de léxico único e gesticulação técnica por parte dos policiais. Uma situação de refém poderia ser considerada um diálogo, por exemplo, mas o aspecto profissional e a abordagem alteram a situação em relação ao diálogo pessoal, assim como a tortura poderia ser considerada uma entrevista, mas o torturado, geralmente, não busca passar as informações, pois é esse o intuito da tortura.

1.2.4 Narração

Capítulo exclusivo para este recurso, pois se trata de uma peculiaridade. A narração presente no jogo ocorre como uma forma de diálogo da personagem principal com a própria mente. Max, o protagonista, interrompe ou acompanha a ação do jogador enquanto a voz ecoa como uma forma de narrador dos fatos, que conta a história de forma semelhante a relembrar o que a personagem passou. Essa abordagem com o enredo é extremamente rara em jogos eletrônicos, e acarreta grande carga literária no jogo. Em outras palavras, ela é composta por sequências narrativas, ou seja, caracteriza um tipo textual. (MARCHUSCHI, 2002).

1.2.5 Pistas

Fotos e grupos de fotos; revistas; cartazes; memoriais; e-mails; diários; jornais; agendas; grafites; túmulos de cemitério; um RG e até bilhetes constituem o que no jogo são apresentados como pistas. São inúmeros gêneros que servem de aspecto opcional para o jogador, não é determinante para o desenrolar da trama, mas acrescenta conteúdos a ela. Por exemplo, Max está procurando seu amigo e encontra seu RG no chão, o que pode significar que o ele está por perto. O jogador não necessariamente precisa interromper o enredo para buscar as pistas, eles são complemento bônus para o jogo e para a trama.

1.2.6 Outros Gêneros

A este ponto do artigo fica claro a natureza complexa do mundo virtual e todos os aspectos que podem ser analisados nele. Há ainda o logotipo da Rockstar Games apresentado ao iniciar do jogo, os créditos finais, que rolam de baixo para cima como nos filmes; as imagens que aparecem na tela enquanto o jogo carrega¹², que expõem pontos principais da ação – e da violência – ou da trama; televisores que o jogador pode assistir, e neles são apresentados noticiários, seriados, paródias das novelas brasileiras, etc.; há no capítulo XIII um show de *slides* que expõe planos dos policiais, dentre muitos outros que podem ser analisados mais profundamente.

¹¹ Evidentemente que o jogo ficcionaliza as situações cotidianas. Ressaltando aspectos que são interessantes à narrativa. Isso também faz parte do *catch* do jogo em relação ao jogador, isto é, da apreensão da atenção do último, da sedução narrativa. (BARTHES, 2003).

¹² *Carregar*, no contexto do jogo eletrônico, é um verbo inacusativo – nomenclatura de Geoffrey Pullum, já bem utilizada em estudos de sintaxe – que significa que os elementos que compõem um dado momento, um cenário, um elemento do jogo está sendo processado para ser executado pela máquina em ação. Portanto, *O jogo tá carregando* significa que a máquina está processando os elementos do jogo.

2. Discussão

Através da análise estrutural de um mundo virtual pode-se chegar à conclusão de que ele se trata de uma realidade complexa, e que tende a se desenvolver ainda mais com a inovação tecnológica. Porém, assim como o caráter de *continuum* do texto empírico em relação aos gêneros discursivos que o acompanha, os gêneros acontecem, eles funcionam. (COUTINHO; MIRANDA, 2009). O caráter não exaustivo, portanto, é implícito ao trabalho descritivo.

Max Payne 3 apresenta gêneros recorrentes nos videogames, como os menus de interação, os textos flutuantes com botões de repetição ou padrões, o logotipo da empresa desenvolvedora, o menu principal, os créditos finais. E também gêneros inovadores como a narração/diálogo consigo mesmo da personagem principal. Trata-se de um meio que constituiu uma quantidade imensa de gêneros nos aspectos bônus, que transcendem a trama. Apontar essa composição estrutural, portanto, serve de complemento para as unidades de operação [narrativa] de Bogost (2008), caracterizam gêneros através de uma análise reflexiva como visa Apperley (2006), e podem servir de interesse a semioticistas, desenvolvedores de *games*, demonstrando superficialmente uma rica fonte de dados, assim como o jornal (BONINI, 2010), tanto textuais em imagem, quanto de língua escrita, quanto de fala monitorada.

Apontadas a riqueza de elementos de narrativa, e dado que os videogames têm um impacto positivo em termos de atenção, reflexo, memorização, no ensino de língua estrangeira e inclusive podem auxiliar no tratamento de dislexia (GREENFIELD, 2014; FRANCESCHINI et al., 2013; LIM; HOLT, 2011) e que a imersão ao literário – considerado implícito, em Max Payne, ao modo de único jogador – tem potência à reflexão ou à humanização (DIAS; MENEZES, 2014; ZILBERMAN, 1988), construir os primeiros diálogos sobre essa [multi]mídia se mostra essencial. Finalmente, esse tipo de diálogo pode indiciar combate à noção da Tecnologia de Informação e Comunicação como praga à atenção humana, ao *preconceito tecnológico* (GOLDBERG, 2001), especialmente no contexto do ensino como uma ferramenta. (BRINCHER; SILVA, 2012).

Em relação ao uso do videogame no ensino, porém, deve-se levar em consideração um ponto basilar em relação à tecnologia: o acesso. Mesmo com a diminuição da tributação sobre os jogos eletrônicos (OLHAR DIGITAL, 2011), eles continuam sendo privilégio. Principalmente os que enfocam no modo de único jogador. Um professor do ensino básico, por exemplo, não poderia, portanto, requisitar que seus alunos fossem atrás de um jogo para trabalhar algum assunto em questão sem levar em consideração que alguns de seus alunos simplesmente não teriam acesso a essa ferramenta. Supondo que o trabalho fosse uma resenha, esse mesmo professor, porém, não precisaria recusar uma resenha sobre a narrativa de um videogame, pois, como delineado no presente artigo, essa narrativa pode ser extremamente complexa, rica e vir a resultar em ótimos trabalhos. Resta, enfim, pensar a respeito do modo de vários jogadores, cujo aspecto focado não é o narrativo, mas o lúdico.

Para futuras pesquisas recomenda-se a análise mais aprofundada e explicativa dos gêneros inclusos nos aspectos fora da trama principal, análise dos subgêneros presentes no ambiente do jogo, ou análise quantitativa dos principais gêneros do jogo. O resultado também é passível de ser recurso para pesquisas na área da Psicologia e/ou Neurociência, em como ocorrem reações dos jogadores com os gêneros apontados, assim como é passível de ser recurso para crítica literária do jogo como um todo.

João Paulo Zarelli Rocha
jpzarelli@gmail.com
Universidade Federal de Santa Catarina

Referências

- APPERLEY, T. H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*, v. 37, n. 1, 2006, p. 6-23.
- BAKHTIN, M. M. Слово в романе. *Вопросы литературы и эстетики*, 1975, p. 72-233.
- _____. *Speech Genres and Other Late Essays*. Austin: University Of Texas Press, 1986. (Slavic series). Tradução de Vern W. Mcgee.
- BARTHES, R. *Mitologias*. Tradução de Rita Buongiorno, Pedro de Souza e Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.
- BHATIA, V. K. Análise de gêneros hoje. In: BEZERRA, B. G.; BIASI- RODRIGUES, B.; CAVALCANTE, M. M. (Orgs.). *Gêneros e sequências textuais*. Recife, PE: Edupe, 2009.
- BIOCCA, F.; LEVY, M. R. *Communication in the age of virtual reality*. Hillsdale: L. Erlbaum Associates, 1995. 401 p.
- BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa*. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.
- BRINCHER, S.; SILVA, F. Jogos digitais como ferramenta de ensino: reflexões iniciais. *Outra travessia*, Dossiê Especial v. 1, n. 2, 2012, p. 42-69.
- BOGOST, I. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- _____. *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- BONINI, A. Os gêneros do jornal: o que aponta a literatura da área de comunicação no Brasil? *Linguagem em (Dis)curso*, v. 4, n. 1, p. 205-231, 2010.
- BUNZEN, C. O ensino de “gêneros” em três tradições: implicações para o ensino-aprendizagem de língua materna. In: COVRE, A. et al. (Org.). *Quimera e a peculiar atividade de formalizar a mistura do nosso café com o revigorante chá de Bakhtin*. 1. ed. São Carlos: GECE, 2004, p. 221-258.
- COSTA, A. C. *Tradições discursivas em A Província de São Paulo (1875): gêneros textuais e sua constituição*. In: Simpósio Mundial de Estudos de Língua Portuguesa, São Paulo, 2008
- COUTINHO, M. A.; MIRANDA, F. To Describe Genres: Problems and Strategies. In: BAZERMAN, C.; BONINI, A.; FIGUEIREDO, D. (Ed.). *Genre in a Changing World*. Fort Collins/West Lafayette: Parlor Press, 2009. p. 35-55.

- DIAS, J. A. F. R.; MENEZES, T. S. A. R. Reflexões sobre o ensino de literatura na sala de aula: entraves e possibilidades. *Cadernos do CNFL*, v. 18, n. 6, p. 115-134, 2014.
- FRANCESCHINI, S.; GORI, S.; RUFFINO, M.; VIOLA, S.; MOLTENI, M.; FACOETTI, Andrea. Action video games make dyslexic children read better. *Current Biology*, v. 23, n. 6, 2013, p. 462-466.
- GEE, J. P. What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, v. 1, n. 1, 2003, p. 20-20.
- _____. Why game studies now? Video games: A new art form. *Games and culture*, v. 1, n. 1, 2006, p. 58-61.
- GIL, A. C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1994.
- GOLDBERG, H. *All your base are belong to us: How fifty years of videogames conquered pop culture*. Danvers: Crown Archetype, 2011.
- GOLDBERG, J. Reabilitação como processo: o centro de atenção psicossocial. In: PITTA, A. (Org.). *Reabilitação Psicossocial no Brasil*. São Paulo: HUCITEC, 2001, p. 33-47.
- GREENFIELD, P. M. *Mind and media: The effects of television, video games, and computers*. Hove: Psychology Press, 2014.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. New York/London: Routledge, 2014.
- KRESS, G. R.; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: The grammar of visual design*. Hove: Psychology Press, 1996.
- LIM, S.; HOLT, L. L. Learning Foreign Sounds in an Alien World: Videogame Training Improves Non-Native Speech Categorization. *Cognitive Science*, v. 35, n. 7, p. 1390-1405, 2011.
- MAX Payne 3*. New York: Rockstar Games, 2012.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Org.). *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2002. p. 19-36.
- _____. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. 1 ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.
- MORIN, E. A necessidade de um pensamento complexo. In: MENDES, C. (Org.); LARRETA, E. (Ed.). *Representação e complexidade*. Rio de Janeiro: Garamond, 2003, p. 69-77.
- OLIVEIRA, M. A. *Dialética hoje: Lógica, metafísica e historicidade*. São Paulo: Edições Loyola, 2004.
- OLHAR DIGITAL. *Câmara aprova redução de impostos para jogos*. 2011. Disponível em: <<http://olhardigital.uol.com.br/games-e-consoles/noticia/camara-aprova-reducao-de-impostos-para-jogos/22615>>. Acesso em: 11 jul. 2016.
- PRIOR, P. From Speech Genres to Mediated Multimodal Genre Systems: Bakhtin, Voloshinov, and the Question of Writing. In: BAZERMAN, C.; BONINI, A.; FIGUEIREDO, D. (Org.). *Genre in a Changing World*. Fort Collins: The Wac Clearinghouse and Parlor Press, 2009. p. 17-34.
- RECKLESSCON. *Max Payne 3 – All clue locations (Chapters 1 – 14)*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=bqNOTDNJ5dk>>. Acesso em: 02 dez. 2013.
- RODRIGUES, R. G.; CERUTTI-RIZZATTI, M. E. C. *Linguística aplicada: ensino de língua materna*. Florianópolis: LLV/ CCE/UFSC, 2011.
- ROJO, R.; SCHNEUWLY, B. As relações oral/escrita nos gêneros formais e públicos: o caso da conferência acadêmica. *Linguagem em (dis)curso: LemD*, Tubarão, v. 6, n. 3, p.463-493, set./dez. 2006.

- THOMASSON, A. L. Speaking of Fictional Characters. In: WEBER, M.; BLUM, P. (Ed.). *Dialectica*. 2. ed. Genebra: Editorial Board Of Dialectica, 2003. p. 205-223. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1746-8361.2003.tb00266.x/abstract>>. Acesso em: 18 nov. 2013.
- VYGOTSKY, L. S. *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge: MIT Press, 1986.
- ZILBERMAN, R. *A leitura e o ensino da literatura*. São Paulo: Contexto, 1988.