

OS GÊNEROS DO DISCURSO: uma relação de Bakhtin com os jogos eletrônicos

SPEECH GENRES: a relation between Bakhtin and digital games

MONFORT, Pedro; Mestrando; Universidade Anhembi Morumbi

pemonfort96@gmail.com

NESTERIUK, Sérgio; Doutor; Universidade Anhembi Morumbi

sergio.gallo@animaeducacao.com.br

Resumo

Este estudo analisa o ensaio de Bakhtin (2016) sobre os gêneros do discurso, com o intuito de reconhecer a importância do desenvolvimento de um modelo classificativo para aplicar o conceito de gênero, enquanto elemento taxonômico, no âmbito dos jogos eletrônicos. Propõe-se uma investigação que abarque a classificação dos gêneros nos enunciados discursivos, tendo em consideração seus três pilares fundamentais: temático, composicional e estilo. A partir de uma análise comparativa, busca-se evidenciar a importância de estabelecer categorias e subcategorias para categorizar os aspectos mecânicos, temáticos e estilísticos dos jogos atuais como facilitador de identificação em plataformas digitais. No final, ao compreender a necessidade de flexibilização proveniente de um escopo interacional, reconhece-se a importância de reavaliar a utilização do aparato aristotélico dentro desse meio de classificação e se adiciona uma instância avaliativa das mecânicas dos objetos avaliados.

Palavras-Chave: gêneros de games; gêneros do discurso; classificação de games.

Abstract

This study carries out an analysis of Bakhtin's (2016) essay on speech genres, with the aim of recognizing the importance in the development of a classificatory model to correlate the concept of genre as a taxonomic element within the scope of electronic games. An investigation is proposed that encompasses the classification of genres in discursive statements, considering its three fundamental pillars: thematic, compositional, and style. Through a comparative analysis, it is sought to highlight the importance to establish categories and subcategories to categorize the mechanical, thematic, and stylistic aspects of current games as identification facilitators in digital platforms. In the end, by understanding the need for flexibility to reach an interactional scope, the importance of re-evaluating the use of the Aristotelian apparatus within this classification medium is recognized, and an evaluative instance is added to the mechanics of the assessed objects.

Keywords: game genres; speech genres; game classification.

1 Introdução

Quando se pensa em gênero, é importante investigar os gêneros do discurso, que Bakhtin (2016) relaciona diretamente com a língua ao dizer que tomam a forma de enunciados, ou seja, são responsáveis por transmitir pensamentos proferidos em situações diversas e em diferentes campos da atividade humana. O gênero, em linguística, compreende o conteúdo temático, o estilo de linguagem e a construção composicional da comunicação investigada. Cada campo da utilização da língua configura, de maneira distinta, seus enunciados e isso dá origem, em seu cerne, ao gênero do seu discurso. Uma relação interessante pode ser feita com Frow (2015), que insere gênero como um modelo taxonômico para classificação de produtos culturais e discorre sobre a teoria do gênero literário, baseado em fundamentos elaborados por Fishlove (1993) e Brunetière (1890).

Para contextualizar a ideia de gênero na contemporaneidade e relacioná-la com jogos, Apperley (2006) e Wolf (2000) utilizam a interatividade como ponto de partida para sua classificação. Classificar o tipo de interatividade, aqui entendida como a maneira como o jogo responde ao usuário, é compreender o seu gênero mecânico Shell (2008). Já Arsenault (2009) reforça a ideia da maleabilidade dos gêneros em *games*, ainda em relação à capacidade de interação do usuário, que, com a reinvenção de certos aspectos mecânicos em reincidência, afirma a necessidade de desenvolver novas subcategorias de gêneros para englobar todas as possíveis inovações. Heintz e Law (2015) elaboram um mapa conceitual de gêneros para *games* que separa suas especificidades de maneira a tornar cada elemento de sua produção uma variável classificável. Eles partem da divisão geral de gênero, da estrutura e das regras de jogo para poder, em seguida, escrutinar elementos específicos – avaliam, em ordem, contexto do universo, perspectiva e flexibilidade de visão, entradas e saídas dos dispositivos extra-diegéticos, tipos de ação, desafios, objetivos e recompensas.

Este artigo busca demonstrar como o ensaio de Bakhtin (2016) e a pesquisa de Frow (2015) podem ajudar a suprir a necessidade de classificar jogos eletrônicos hoje em dia, tanto do ponto de vista mecânico, quanto temático. Diante de propostas classificatórias formalmente elaboradas, a própria comunidade de jogadores elabora divisões próprias, informais, que acabam por definir os tipos de jogos possíveis de serem encontrados no mercado.

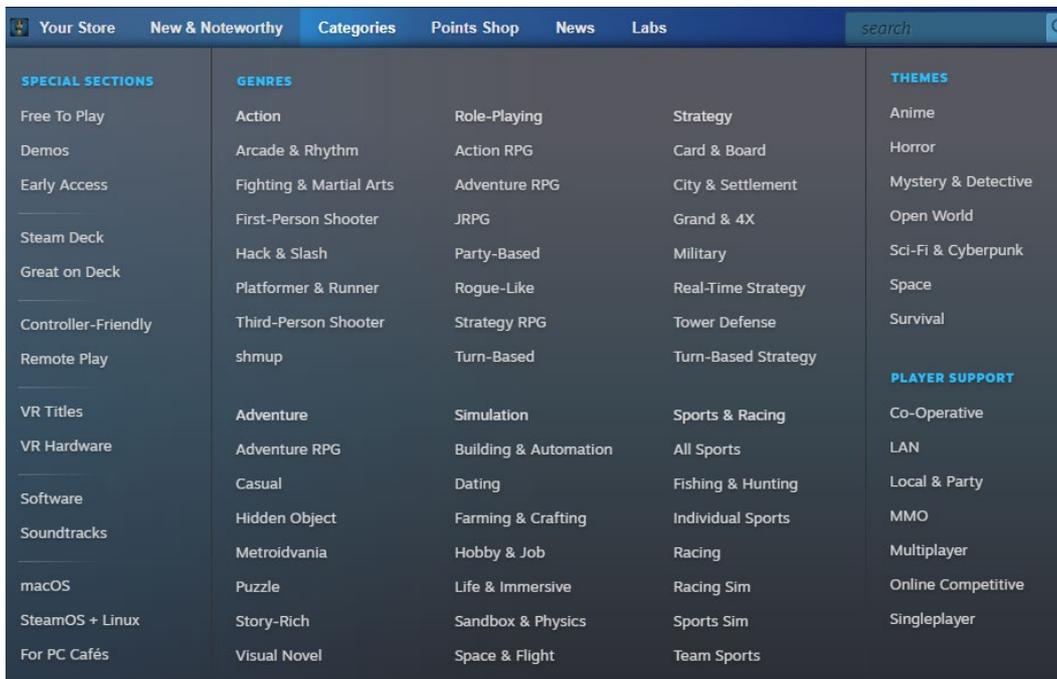
Esta é, portanto, uma pesquisa qualitativa de natureza teórica, que parte da análise bibliográfica e explora a classificação de gênero dentro da indústria de *games*. A revisão dessa literatura tem, como objetivo posterior, a elaboração de um modelo de análise para que seja possível classificar um gênero específico por meio de seus elementos temáticos, interativos e estilísticos. Utiliza-se o método comparativo como ponto de partida para relacionar o ensaio de Bakhtin (2016) sobre os gêneros do discurso com a pesquisa de gênero realizada por Frow (2015). Essa comparação é importante, pois a perspectiva linguística é a gênese para a utilização do gênero como elemento classificativo e, ao ser colocada em um contexto contemporâneo, evidencia a necessidade da categorização de novos produtos culturais.

Vale salientar que este artigo também se apoia na pesquisa de Wolf (2002) e utiliza de seu modelo de análise geral de taxonomia de gêneros em *games* para sustentar o argumento da necessidade de formalizar o processo classificativo dentro da indústria. O autor diz que o estudo do gênero em *games* difere do estudo do gênero em literatura, sobretudo devido à “participação ativa” do jogador, o que, conseqüentemente, acabaria por exigir uma análise interativa para sua classificação.

Desde os lançamentos dos primeiros *games*, existe um processo constante de mudanças nos produtos publicados, que se inspiram na estrutura e funcionamento de sucessos predecessores e

alteram outras instâncias do jogo. Isso se deve principalmente ao fato de que a mecânica, como constatado por Sirna (2018, p. 1) “não se caracteriza como obra intelectual passível de proteção de direitos autorais e deve ser tratada como o que realmente é diante da lei: uma ideia”. *Rogue* (Epyx, 1980) e *Wolfenstein 3D* (Apogee Software, 1992) são exemplos desse processo transformacional pois, posteriormente tiveram tantos sucessores responsáveis por adaptar e aprimorar suas mecânicas principais, que foram desenvolvidos pela comunidade os gêneros *roguelike* e *first person shooter*, com a intenção de enquadrar o grupo de jogos resultantes dessas transposições. Utiliza-se como referência para evidenciar a ideia de multiplicação de subgrupos em gêneros de jogos eletrônicos a *Steam* (Valve Corporation, 2003), que segundo a Sales (2024) é serviço de distribuição digital de jogos eletrônicos mais popular do mundo, com um recorde de 33.675 milhões de usuários simultâneos. Por mais que existam seis gêneros principais e quarenta e dois subgêneros no mecanismo de busca da plataforma, nota-se que essa divisão é arbitrária (uma simetria de sete subgêneros para cada gênero) e não compreende todos os subgêneros dos *games* reconhecidos pela comunidade de jogadores.

Figura 1 – Captura de tela da ferramenta de busca presente na *Steam*, que divide os jogos em gêneros e subgêneros.



Fonte: o autor.

Segundo Bycer (2024), os *soulslike* são uma variação dos *role-playing games* que têm uma repetição de padrões e um número de títulos publicados suficientes para formarem um gênero por si só. Além disso, Freeman (2013) também fala sobre *realtime poetry*, *kaiju* e *audio-only* – uma gama de gêneros que não são compreendidos pela maioria das ferramentas de busca em acervos digitais. Nesse sentido, observa-se uma crescente dificuldade na identificação e rotulagem dos gêneros emergentes da indústria contemporânea de *games*.

2 Os Gêneros do Discurso

Para que se possa entender melhor o conceito de gênero em produtos culturais, recorre-se a Bakhtin (2016) em seu ensaio sobre os gêneros do discurso. O autor parte da ideia da comunicação

como elemento linguístico para colocar o próprio emprego da língua, dividido em enunciados, como uma classificação de gênero. Como dito anteriormente, esses enunciados são compostos por três elementos principais: o conteúdo temático, a construção composicional e o estilo.

- **Conteúdo temático:** trata da mensagem principal que está sendo passada por meio do enunciado. Considera-se o locutor, o interlocutor e o contexto para entender qual o objetivo daquele discurso.
- **Construção composicional:** é, de uma perspectiva gramatical, a estrutura formal, morfossintática, que será utilizada para construir o enunciado.
- **Estilo:** diz respeito a como o discurso será feito. O modo de dizer que se pauta pela seleção dos recursos lexicais, fraseológicos da língua dos envolvidos pelo discurso.

Ao considerar essa estrutura de três elementos, Bakhtin (2016) afirma que a diversidade entre os gêneros discursivos é infinita, pois, dentro de cada campo dessa atividade, existe um repertório próprio, distinto, em constante transformação, a depender da sua utilização por seus interlocutores. Frow (2015), partindo da lógica bakhtiniana, diz:

Gênero, poderíamos dizer, é um conjunto de convenções e variáveis altamente organizadas na interpretação e produção de significado. Na utilização da palavra “variável”, não digo que gênero seja apenas uma restrição. Ao invés disso, digo que seus efeitos de estruturação são produtores de significado; eles moldam e guiam (...) Acho que a teoria dos gêneros é, ou deveria ser, sobre as formas como as diferentes estruturas de sentido e de verdade são produzidas e pelos diferentes tipos de escritas, falas, pinturas, filmagens e atuações em que se estrutura o universo do discurso. É por isso que gênero importa: é um elemento central para a construção de significado humano e para a luta social pelos significados. (...) Supondo que queremos fazer algo além de simplesmente listar os gêneros que existem (uma lista que é potencialmente infinita, até porque novos gêneros estão constantemente emergindo e antigos, mudando sua função (...)). (FROW, 2015, p. 10). (tradução nossa).¹

Ao dizer que gênero é um conjunto de convenções responsáveis pela produção de significado e que sua lista de elementos é infinita e emergente, Frow (2015) faz uma relação direta com o pensamento bakhtiniano e deixa clara a importância de gênero como elemento classificativo para a produção de significado. Essa lógica surge no ensaio original de Bakhtin (2016), derivada da percepção da heterogeneidade funcional dos gêneros do discurso, que atraía um pensamento analítico homogêneo, incapaz de definir a natureza geral do enunciado. Análise que, sem capacidade de diferenciação, tornava o objeto de estudo abstrato e vazio.

Para diferenciar os gêneros do discurso de modo que se pudesse aplicar uma lógica de interpretação adequada, Bakhtin (2016) separa os enunciados em dois grandes grupos, conforme seu uso interacional: primário e secundário. O gênero primário (informal) diz respeito às condições da comunicação discursiva imediata, ou seja, ele é um gênero informal, majoritariamente oral, que não requer elaboração ou embasamento prévio. Conversas cotidianas, bilhetes ou mensagens de texto, todos são parte desse grupo. Já o gênero secundário (formal), em oposição, “surge nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido e organizado”. É um gênero predominantemente escrito e que requer elaboração prévia, de modo

¹ Genre, we might say, is a set of conventional and highly organized constraints on the production and interpretation of meaning. In using the word 'constraint' I don 't mean to say that genre is simply a restriction. Rather, its structuring effects are productive of meaning; they shape and guide (...) I take it that genre theory is, or should be, about the ways in which different structures of meaning and truth are produced (...) which the universe of discourse is structured. That is why genre matters: it is central to human meaning-making and to the social struggle over meanings. (...) Assuming that we want to do something other than simply list the genres that there are (a list which is potentially endless, not least because new genres are constantly emerging and old ones changing their function (...))

que envolve romances, pesquisas científicas, dramas, jogos, entre outros da mesma lógica de produção.

Frow (2015) também classifica gênero como pertencente a dois grupos principais, mas, diferentemente da lógica bakhtiniana, categoriza os gêneros simples como “charadas”, e os complexos como sendo “multivocais” e altera as variáveis que distinguem um do outro. De acordo com o autor:

A charada, em certo sentido, é uma forma simples, mas também é um trabalho complexo de materiais crus. A lógica de sujeito e predicado, a organização cultural das categorias do ser, a dinâmica antagônica de pergunta e resposta e a força social do segredo. (...) independentemente do quão útil essa distinção seja heurísticamente, todas as formas simples, a longo prazo, são complexas. (FROW, 2015, p. 40) (tradução nossa).²

Ambos os autores, quando se referem a gênero dentro de seus grupos classificativos principais, pontuam a possibilidade de miscigenação entre os elementos de um e do outro. Isso é o que torna sua produção de significado emergente e infinita:

Até hoje a estilística da língua careceu de semelhante base. Daí a sua fraqueza. Não existe uma classificação que goze de reconhecimento geral. Os autores das classificações frequentemente deturpam a principal exigência lógica da classificação – a unidade do fundamento. As classificações são sumamente pobres e não diferenciadas. (...) Tudo isso é resultado direto da incompreensão da natureza de gênero dos estilos de linguagem e da ausência de uma classificação bem pensada dos gêneros discursivos por campo de atividade (...). (BAKHTIN, 2016, p. 19).

Em cada época da humanidade, a linguagem evolui conforme a aplicação dos gêneros do discurso primários e secundários em um contexto social, dentro de um procedimento sob influência de características globais e, cada vez mais, globalizadas também. A linguagem, estando em constante transformação por meio de sua interação com características particulares de sua época, estabelece novos gêneros. Essa linguagem também inclui os *games*.

Aqui é possível traçar um paralelo da afirmação do autor sobre a falta de classificações que não deturpem a unidade do fundamento, com os mecanismos de busca por gênero de plataformas digitais populares, a *Steam* (Valve Corporation, 2003) e a *Epic Games* (Epic Games, Inc., 1991), que são incapazes de compreender a variedade procedural de gêneros em *games*, em um processo constante de revitalização inspirado em mecânicas presentes em títulos predecessores. Portanto, justifica-se a necessidade de um modelo classificativo para que os gêneros possam ser avaliados dentro de variáveis reconhecidas.

A formação de novos gêneros ou variações estilísticas de gêneros conhecidos, podem ser um acontecimento tanto de uma perspectiva macro quanto micro. O primeiro caso refere-se ao tipo de produto cultural, por exemplo: por mais que, em 2023, saibamos que existem jogos de tabuleiro de terror, aventura, corrida, ficção científica, ou até mesmo abstratos, em 1935, durante o lançamento de *Scrabble* (James Brunot, 1948) e *Monopoly* (Parker Brothers, 1937), essa divisão de gênero, devido à baixa quantidade de produtos desenvolvidos nessa área, ainda não fazia sentido e, portanto, não existia da mesma maneira.

Já o segundo caso, através da lógica concebida na teoria de gêneros literários de Frow (2015), diz respeito ao tipo de variação de gênero dentro de uma área específica. Hoje sabemos o que

² The riddle is in one sense a 'simple' form but it is also a complex working of its raw materials: the logic of subject and predicate, the cultural organization of the categories of being, the agonistic dynamics of question and answer, and the social force of the secret. (...) however useful this distinction may be heuristically; all simple forms are in the long run complex.

esperar quando Hidetaka Miyazaki³ lança um jogo novo, uma vez que existe uma concepção pré-estabelecida através da assinatura do designer. Seus jogos, notáveis pela alta dificuldade, contêm narrativas encriptadas que revelam aos poucos uma história pregressa. O mesmo acontece na indústria cinematográfica quando, por exemplo, um filme novo do Wes Anderson é anunciado. A assinatura do diretor anuncia um gênero que está relacionado a ela, que pode ser traduzido tanto em imagem, como em conteúdo narrativo. Um exemplo que retrata muito bem essa identificação é a existência do *accidentallywesanderson* (AWA), um site com o propósito de juntar uma coleção de imagens aleatórias, com textos descritivos e historiográficos, que remetem imediatamente à estética do diretor.

Figura 2 – *Marfa central fire station*, fotografia que remete ao diretor Wes Anderson.



Fonte: accidentallywesanderson.com (2017)⁴.

Ao colocar essa lógica em uma aplicação específica, é possível afirmar que a evolução do segundo grupo (formal), originada do literário, publicístico e científico, inserido na contemporaneidade, envolve todos os produtos culturais presentes em sociedade. Nessa próxima seção será explorado, com maior profundidade, o conceito de gênero contemporâneo e sua função dentro dos produtos culturais, com o intuito de contextualizar e compreender o pensamento bakhtiniano, para posteriormente inserir a mesma lógica nas divisões classificativas em jogos digitais.

3 Gênero em Produtos Culturais

Segundo Da Luz (2010), a partir das década de 1950, o videogame passou a fazer parte,

³ Hidetaka Miyazaki é um designer japonês com onze títulos publicados, dos quais, em nove, foi responsável pela direção, e, em dois, pela supervisão. Dentre eles se destacam *Demon's Souls* (2009), *Dark Souls* (2011), *Bloodborne* (2015) e *Elden Ring* (2022).

⁴ Disponível em: <<https://accidentallywesanderson.com/places/central-fire-station-2>>. Acesso em: 15 mar. 2024

enquanto linguagem expressiva, da indústria cultural. Sendo assim, podemos classificá-lo como parte dos gêneros secundários de discurso. Nesse sentido, ele pode ser analisado a partir de sua composição em variáveis emergentes que se influenciam e geram novas características ao longo do tempo.

Na época do surgimento dos primeiros videogames, a maioria dos títulos tinha temática de simulação: *Spacewar!* e *Computer Space* (Nolan Bushnell, Atari, 1971) são dois jogos de simulação de guerra no espaço; *Pong* (Allan Alcorn, 1972) é um jogo de simulação de uma partida de tênis e *Lunar Lander* (Howard Delman, 1979) é um jogo de simulação de naves espaciais tentando aterrissar na superfície da Lua. Embora a temática variasse comumente entre jogos de esporte e viagens espaciais, eles ainda eram utilizados como máquinas de simulação que emulavam situações fictícias ou adaptações de supostos acontecimentos reais.

Da Luz (2010) discorre sobre a década de 1970 nos games e diz que, após o lançamento de *Pong*, nota-se um crescente desenvolvimento na indústria de arcades (flipperamas), que passou por uma revolução com a difusão do microprocessador nas empresas, por volta de 1975. Essa nova tecnologia permitiu uma melhora na resolução dos gráficos e, graças à maior capacidade de processamento, maior complexidade da jogabilidade e, ainda, uma crescente produção de novos títulos para o mercado.

Varella (2020) afirma que o desenvolvimento massificado de jogos arcade no final da década de 1970 era pautado por releituras de títulos já desenvolvidos, junto da invenção de novos modelos de interação. Não obstante, essa época ainda possibilitou o desenvolvimento de títulos que suscitaram a indústria de jogos com diferenciais mecânicos. Diferenciais mecânicos esses que consequentemente tornaram a classificação de gênero mais variada desse momento em diante: *Breakout* (Atari, 1976) pode ser considerado um jogo pertencente ao gênero de ação; *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978) *shoot 'em up*; *Battlezone* (Atari, 1980) “tiro em primeira pessoa”; *Pac-Man* (Namco, 1980) entrou na categoria “labirinto” e posteriormente foi reclassificado como “puzzle”; *Frogger* (Konami, 1981) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), “platformers” (Minkkinen, 2016).

Conforme a indústria se desenvolveu nas décadas seguintes, esses primeiros gêneros foram se ramificando em subgêneros e foi construída uma rede interconectada de categorias para videogames que, a cada novo lançamento, expande-se mais. Consequentemente, quanto mais variáveis se tem para avaliar, menos precisa tende a ser a taxonomia, pois se entra em uma limitação de opções arbitrária e, como foi dito anteriormente, no caso dos *soulslike*, mencionados por Bycer (2024) e não reconhecidos pela *Steam* (Valve Corporation, 2003) ou pela *Epic Games* (Epic Games, Inc., 1991) como um gênero formal, torna-se incapaz de se compreender as suas características emergentes que estabelecem novos gêneros. Para Arsenault (2009), a dificuldade classificativa de gêneros não é restrita aos videogames, mas é um efeito do próprio gênero em si. O autor cunha o termo “Grande Ilusão do Gênero”, que diz respeito à ideia de que, muitas vezes, a palavra gênero é tomada como uma espécie de guarda-chuva, que abarca uma mistura de conceitos díspares sobre um mesmo nome e produz uma falsa impressão de unidade.

É sobre esse paradigma que se identifica a problemática da indústria presente, com dificuldade de formar termos capazes de determinar onde um jogo se insere ou pode se inserir – acresce-se a isso a possibilidade, relativamente comum, de um jogo poder ser inserido em mais de um lugar. Apperley (2006) realça que parte dos gêneros de jogos foi herdada das terminologias responsáveis por classificar gêneros do cinema, o que exigiu que fossem complexificadas em mais uma camada devido à sua interatividade ergódica.

A classificação, para que funcione com melhor precisão, deve levar em consideração variáveis distintas ao avaliar um jogo, não necessariamente iguais às de um filme. Nesse sentido, Wolf (2002) leva em consideração a participação do jogador como um dos elementos taxonômicos e realiza uma avaliação intrínseca à interatividade.

Heintz e Law (2015) propõem um conceito mais técnico, ao levarem em consideração um modelo de análise pautado pelo funcionamento de cada parte do jogo individualmente, para poder atribuir um gênero sobre o produto. Essa separação permite uma avaliação distinta de cada elemento de *game design* e complexifica o resultado. Leva-se em consideração o jogador, as ações, os desafios, os objetivos, a ambientação do mundo, a estrutura, as recompensas e alguns outros atributos, com mais de uma pergunta avaliadora para cada um deles, para os classificar com a maior precisão possível.

Para abordar gênero como elemento classificativo em uma estrutura complexa, recorre-se a Frow (2015), que desenvolve sua teoria de gêneros literários através da abordagem de um modelo de análise e busca elaborar uma metodologia classificativa que compreenda a consistência da unidade do fundamento mencionada por Bakhtin (2016). Para isso, o autor utiliza outros modelos de análise e examina tradições centrais da teoria de gêneros literários ocidentais. Teoria essa responsável por influenciar nossos sistemas de classificação cultural contemporâneos. É importante ter em mente que:

Ao lidar com questões de gênero, nossa preocupação não deveria ser com questões de substância taxonômica (“Que classes e subclasses existem? A que classe pertence este texto?”), para as quais nunca há respostas “corretas”, mas sim com questões de utilização: “Que modelos de classificação existem e como é que as pessoas os utilizaram em circunstâncias específicas?”. (FROW, 2015, p. 68) (tradução nossa).⁵

Um elemento recorrente entre os modelos analisados por Frow (2015) é a metáfora que relaciona gênero com outros sistemas de regras. O primeiro, desenvolvido por Fishelov (1993), segue uma lógica de quatro analogias principais que permearam as ideias dos críticos do século XX ao falarem sobre gêneros literários: a relação com espécies biológicas; com genética familiar; com instituições sociais e suas convenções, normas e contratos; e com o ato discursivo. O segundo, é explorado por Beebe (1994) e separa a crítica do gênero em quatro estágios que são reconhecidos desde a renascença: regras; espécies em desenvolvimento; padrões de características textuais; e convenções de leitura. O terceiro, estabelecido por Altman (1999), concerne ao gênero dentro da teoria cinematográfica e separa as características do modelo em: planta (a fórmula que orienta a produção); estrutura (organização do filme em si); rótulo (na distribuição); e contrato (relação com o público).

Independente do modelo de análise utilizado, Frow (2015) desenvolve, a partir da sua revisão, a ideia de que a construção do gênero se inspira em outros ambientes pautados por regras, muitas vezes provenientes do cientificismo, para suas metáforas. Ou seja, gênero pode ser lido como um fator da linguagem, um fator sociológico, uma questão de etiqueta social ou como um organismo natural. Em cada um dos casos, as metáforas possibilitam uma maneira sistêmica de pensar e organizar elementos concretos, fugindo da abstração recorrente em pautas da classificação de gêneros, como observado no ensaio sobre os gêneros do discurso de Bakhtin (2016).

Todorov (1975) se aproxima da teoria gêneros literários a partir de uma análise verbal,

⁵ In dealing with questions of genre, our concern should not be with matters of taxonomic substance (‘What Classes and sub-classes are there? To which class does this text belong?’), to which there are never any ‘correct’ answers, but rather with questions of use: ‘What models of classification are there, and how have people made use of them in particular circumstances?’

sintática e semântica de cada objeto, pautando-se por elementos observáveis da escrita como manifestação de uma estrutura para configurar a distinção entre os gêneros. Para além disso, o autor reforça que o conceito de gênero *per se* deve ser qualificado e atribuí duas categorias meta-classificativas: gênero histórico e gênero teórico. A primeira categoria se refere ao resultado de uma observação de fenômenos literários, ou seja, é o acúmulo de referências que existem nos meios observados; a segunda é o que se deduz a partir da teoria literária. Para o autor, o estudo do gênero deve satisfazer constantemente requisitos de duas ordens: prática e teórica; empírica e abstrata. Os gêneros que são deduzidos da teoria devem ser verificados por referência prática e, se as deduções falharem em corresponder a qualquer obra, suas existências não conseguem ser comprovadas. Por outro lado, os gêneros que são encontrados na história literária devem estar sujeitos à explicação de uma teoria coerente; caso contrário, mantém-se uma estrutura inflexível e se torna difícil inserir elementos modernos nos modelos de análise. É um balanço entre a descrição de fenômenos observáveis e a teoria abstrata.

É possível relacionar essa ideia meta-classificativa de gênero de Todorov (1975) com a proposta de Frow (2015) sobre a consideração das questões utilitárias nos modelos de classificação. Ambas as lógicas consideram a interpretação de variáveis classificativas e de características individuais dos elementos analisados, mas priorizam a primeira à segunda. Isso justifica, mais uma vez, a importância do desenvolvimento de um modelo de análise para a construção de uma classificação entre gêneros de produtos culturais, mais especificamente o que se propõe com este artigo, em jogos digitais.

Portanto, a proposta de Frow (2015), que interpreta a ideia da classificação de gênero parte, em primeiro lugar, do descarte do aparato aristotélico – uma vez que o essencialismo é uma característica que não funciona quando se está classificando elementos infinitos e em mudança constante. Em segundo lugar, da manutenção da distinção entre modos diferentes de apresentação. Importante frisar que “apresentação” vem do conceito de “radicais de apresentação” de Frye (2014), e diz respeito às maneiras como o discurso literário é apresentado. É uma dimensão próxima ao que é proposto por Bakhtin (2016), quando se refere ao estilo da língua nos elementos principais presentes em enunciados. Todavia, mais especificamente relacionado ao modo do discurso: se é um discurso literário apresentado de maneira escrita, performática (atuação) ou cantada, por exemplo. Nesse sentido, é um conceito que se aproxima bastante da visão da semiótica de Eco (1978), quando diz que a teoria da produção de significado é a relação entre gênero e destinatário, que constitui uma base para a consideração entre diferentes atos de discurso. Em terceiro lugar, da rejeição da ideia de que gênero se resume à sua dimensão temática, ou seja, a argumentação de que o conceito deve ser definido por uma unificação entre conceitos temáticos, retóricos e características formais.

Em suma, o modelo de classificação proposto por Frow (2015) divide os seus conteúdos analisáveis entre cinco maneiras organizacionais. Desconsiderando a relação entre gênero e subgênero, Frow (2015) afirma que essas formas de organização, embora interligadas, não devem ser relacionadas de maneira hierárquica e não são derivativas uma da outra em alguma ordem específica:

- Moderador da Semiótica – a maneira que o objeto é inscrito e apresentado (discurso verbal ou escrito, cores e linhas, textura, tridimensionalidade, tom de voz, projeção, enquadramento, gravação).
- Radical de Apresentação – como o objeto é apresentado para seu ouvinte (narração em primeira ou terceira pessoa, narração dramática, sem narração, música, interface).

- Modo – entendido como extensão de certos gêneros para além de estruturas formais. Qualificações ou modificações de gêneros pré-concebidos.
- Gênero – organização específica de textos com temática, retórica e dimensões formais.
- Subgênero – especificação mais extrínseca de gênero, normalmente pautada por alguma temática em particular.

Ao colocar os diferentes modelos classificativos em comparação e entender melhor a maneira como se constroem as variáveis para determinar elementos específicos como parte de gêneros literários, é possível criar uma ponte para desenvolver classificações dentro de produtos culturais de outros universos, mais especificamente, o que se propõe neste artigo, em *games*.

Como discorrido por Frow (2015), os gêneros emergentes são oriundos de gêneros antecedentes e provenientes de um processo transformativo que, a depender de ocasiões sociais, pode se tornar transmidiático. Essa variabilidade, agora acelerada com o desenvolvimento da internet como mecanismo de globalização, demanda uma adaptação genuína de processos classificativos com plataformas distintas.

4 Gênero em Games

Wolf (2002) afirma que o estudo do gênero dos jogos de videogame é diferente do estudo dos gêneros literários ou cinematográficos pela participação direta e ativa da audiência na figura do jogador, que age dentro da diegese⁶ e toma parte do conflito narrativo, assumindo o papel de uma ou mais personagens durante a *gameplay*.

Um ponto a ser ressaltado é a aplicação da caracterização de gênero dentro dos jogos abstratos. Wolf (2002) divide a lógica classificativa baseado no que foi dito por Buscombe (1970) a partir de uma análise de gêneros cinematográficos e ressalta três variáveis categorizadoras: iconografia, estrutura e tema. Quando existe um desenvolvimento narrativo, a iconografia e o tema são capazes de classificar o gênero do jogo, da mesma maneira que são utilizados para classificar gêneros de filmes. Porém, quando não há um, é importante avaliar sua estrutura mecânica e seu funcionamento isolado como jogo, pois:

Embora as ideias de iconografia e tema possam ser ferramentas apropriadas para analisar tanto filmes de Hollywood, como muitos videogames, outra área, a interatividade, é uma parte essencial de toda a estrutura dos jogos e é uma forma mais apropriada de examinar e definir gêneros de videogame. (WOLF, 2002, p. 2) (tradução nossa).⁷

⁶ Diegese, segundo Naro (2018), é um conceito elaborado nos teatros da Grécia, modernizado e utilizado como ferramenta para imersão do público em produtos culturais. Diegese em games significa tudo que existe no universo do jogo; o que não faz parte é referido como extra-diegético. O que faz parte, mas não se comunica com o jogador, é denominado como transdiegético interno ou externo.

⁷ While the ideas of iconography and theme may be appropriate tools for analyzing Hollywood films as well as many video games, another area, interactivity, is an essential part of every game's structure and a more appropriate way of examining and defining video game genres

Figura 3 – À esquerda, *Silent Hill* (2006), à direita *Silent Hill* (1999). Embora o primeiro seja baseado no segundo, por ser um filme, não demanda a participação ativa do jogador, o que os enquadra em classificações de gênero distintas.



Fonte: gamerant.com (2021)⁸.

A interatividade pode então, ser um fator de classificação presente em todos os jogos, isso proporciona mais de uma esfera de gênero ao categorizar *games* dentro de um modelo de análise. Ao pensar na classificação de outros produtos culturais, mais especificamente os que são provenientes do cinema, excluindo pouquíssimas exceções experimentais, não existe uma medida que se pautar por esse tipo de interação com o público. A esfera de gênero dos produtos cinematográficos ou literários explora, em sua maior extensão, o campo narrativo, temático, visual ou linguístico. Ou seja, para critérios de análise classificatória, é possível afirmar que os jogos digitais funcionam como filmes com interação.

Para falar de jogo, é importante entender sua estrutura como produto cultural. Jull (2010), após sintetizar a definição de oito pesquisadores, define jogo como:

(...) um sistema formal, pautado por regras, com um resultado variável e quantificável, no qual às suas variações são atribuídos diferentes valores e exigem participação ativa de um jogador para influenciar no resultado. O jogador se sente responsável pelo resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JUUL, 2010, p. 35) (tradução nossa).⁹

A participação ativa de uma pessoa, intermediando um meio de comunicação através a participação ativa no exercício da forma de linguagem é uma definição que se aproxima, em parte, do que Bakhtin (2016) propõe com o seu ensaio dos gêneros do discurso. Nesse sentido, ao levar em consideração a análise de Todorov (1975), a interação é um elemento observável na escrita e, portanto, uma manifestação de uma estrutura que configura a distinção entre os gêneros.

A interação é um elemento chave aqui, ao que se segue da lógica de Wolf (2002), para formular uma variável classificativa distinta das outras presentes em boa parte dos produtos culturais analisados até agora. Salen e Zimmerman (2012) entendem a interação como um trato do jogador com o espaço lúdico, experimentando, através da ação, as regras propostas. Esse espaço lúdico, também chamado de “círculo mágico” por Huizinga (2000), é classificado como o espaço “(...) em cujo interior se respeitam determinadas regras”. Nesse sentido, é possível fazer uma

⁸ Disponível em: <2024gamerant.com/silent-hill-movie-inspire-games >. Acesso em: 18 mar.

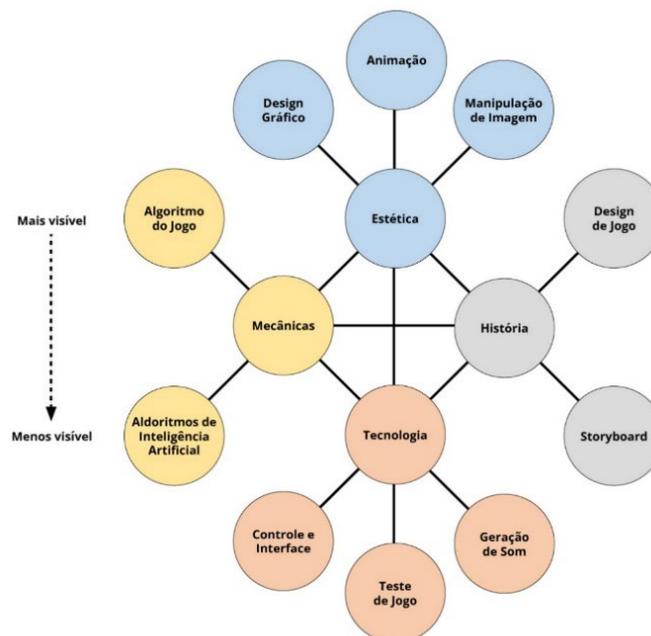
⁹ (...) a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.

relação direta da interação do jogador com as regras do jogo e, a partir disso, propor que a classificação da interação como uma variável taxonômica seja feita a partir das regras e do funcionamento mecânico do jogo.

Para Schell (2019) o funcionamento mecânico do jogo diz respeito aos procedimentos e regras que o permeiam. Mecânica é o objetivo do jogo, como os jogadores podem ou não podem atingir esse objetivo e o que acontece quando eles tentam. As mecânicas são um sistema formal de respostas que são postas em exercício quando o jogador interage com o jogo. A grande diferença entre jogar um jogo ou experienciar qualquer outro produto cultural (livros ou filmes) está, na opinião do autor, na existência das mecânicas. Na tentativa de classificar os diversos elementos que formam um jogo, Schell (2019) também elabora um modelo classificativo denominado “Tétrade Elementar”. O autor elabora quatro conceitos principais, diretamente conectados, que permeiam a estrutura física e funcional dos jogos: mecânica, história (narrativa), estética e tecnologia.

História (narrativa) é a série de acontecimentos que se desdobram no jogo, podendo ser algo linear e pré-concebido ou algo ramificado e emergente. Existe uma relação direta com as mecânicas do jogo, que são responsáveis por potencializar a maneira como a história é contada e como ela se desdobra. Estética, no contexto específico do livro, é entendida como a maneira pela qual o jogo é percebido, tanto em uma esfera de sentidos (visual, auditivo, olfativo, palatável, tátil), como em seus valores empregados. De um modo geral, a estética está relacionada à experiência do jogador e conversa com as mecânicas no sentido de que as mecânicas fazem os jogadores se sentirem parte do mundo que a estética criou. Também dialoga com a história por ser viabilizada com maior impacto sempre alinhada com o desenvolvimento narrativo. A tecnologia corresponde à escolha dos componentes que compõem o jogo. Os materiais (madeira, plástico, papel, tela pequena, tela grande, realidade aumentada, realidade virtual) são fatores que definem especificidades técnicas, delimitam quais são os comportamentos internos do funcionamento do jogo e materializam onde a estética é empregada, onde as mecânicas se desenvolvem e onde a narrativa acontece.

Figura 4 – Adaptação da Tétrade Elementar para classificação ludológica.

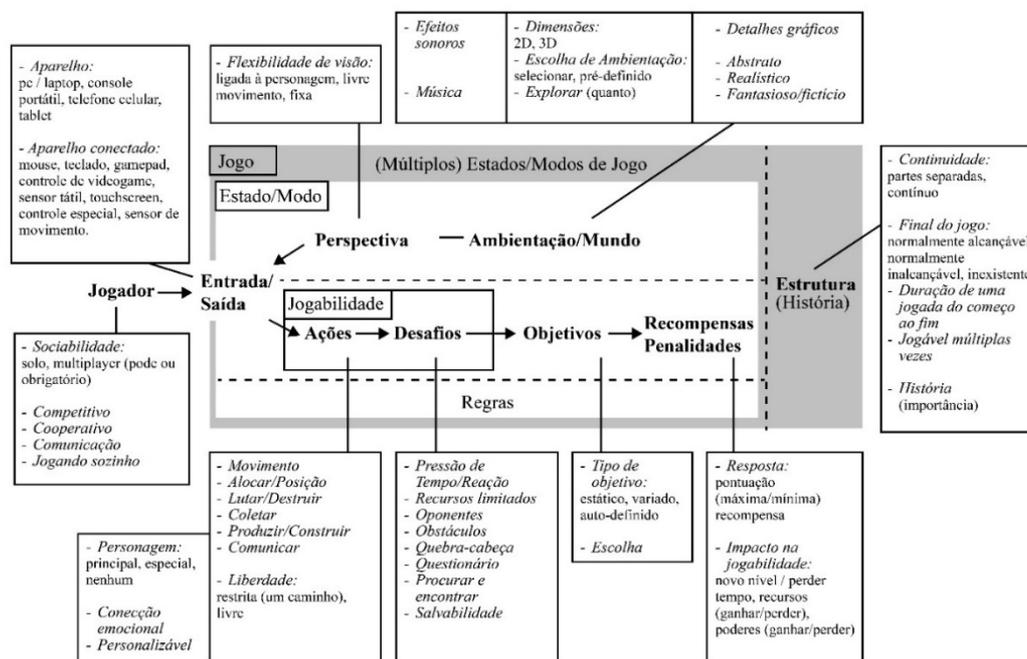


Fonte: VILLACÍS, et al., 2016, p. 427, tradução nossa.

Wolf (2002) desenvolve a ideia de “gêneros interativos” e classifica jogos digitais a partir das características dominantes da experiência interativa, dos objetivos, da natureza do personagem-jogador e dos controles. Levando em consideração sua lista de 43 divisões classificativas, nota-se que algumas delas despertam atenção para o que se deseja explorar nesta seção. O autor separa um gênero inteiro para “Jogos de Tabuleiro”, mas dentro da classificação específica que esse gênero, na verdade, comporta apenas adaptações digitais de jogos de tabuleiro. É relevante ressaltar que, por mais que na lista conste apenas gêneros de jogos digitais, há muitas categorias que se sobrepõem ao tratar das características de jogos de tabuleiro, uma vez que também podem ser observadas no acervo do site *boardgamegeek* (2024): abstratos (10.607 resultados), cartas (39.259 resultados), corrida (5.011 resultados), educacional (9.311 resultados) e aventura (7.372 resultados).

Com uma abordagem mais gráfica, Heintz e Law (2022) desenvolvem um modelo de análise em forma de um mapa conceitual intitulado GEAM (*Game Elements-Attributes Model*). Nessa proposta, os tipos de jogos são determinados a partir dos mesmos atributos e são classificados de maneira concomitante. O GEAM agrupa atributos de jogos diferentes, mas que fazem parte dos mesmos gêneros em determinada escala, e permite, a partir da utilização de métodos de escalas multidimensionais, entender sua relação tanto em funcionamento mecânico como no campo visual. Ademais, comparando como os tipos de jogos se relacionam com a concepção social de um gênero que é atribuída pelo público jogador.

Figura 5 – Modelo GEAM de classificação de jogos digitais.



Fonte: HEINTZ e LAW, 2022, p. 177, tradução nossa.

Com base na metodologia desenvolvida, Heintz e Law (2022) identificam quatro pré-requisitos para uma classificação que sustente o design de seu modelo de análise:

- Elencar atributos compreensivos, associados com elementos individuais de tipos de jogos digitais e que representem a sua arquitetura básica.

- Compilar definições consistentes de tipos de jogos, permitindo reconhecer suas relações e comparar com outros jogos através da construção de seus atributos gerais.
- Examinar como os gêneros de jogos podem ser mapeados em novos gêneros.
- Levar em consideração o fator interpretativo, responsável por tornar variável a leitura de cada jogo por cada jogador.

É importante notar que, por mais que o desenvolvimento e o funcionamento do GEAM gire em torno de uma listagem escrutinizada de atributos individuais, como medida classificativa responsável por gerar resultados taxonômicos de elementos inseridos no modelo, essas quatro concepções não dizem respeito ao composicional das variáveis classificativas em questão, e sim à consideração das questões utilitárias dentro do desenvolvimento de um modelo de classificação. Isso é algo que se aproxima da meta-classificação de gênero de Todorov (1975) e da proposta avaliativa de Frow (2015). Tanto a GEAM quanto os quatro pré-requisitos são questões de importância equivalente, mas discernidas para que um procedimento micro e macro classificativo seja realizado.

5 Considerações Finais

Através da relação que Bakhtin (2016) faz ao reconhecer a importância do desenvolvimento de um modelo classificativo nos gêneros do discurso, como maneira de tornar concisa a unidade estilística da língua e, sob um olhar de Frow (2015), que traduz a abstração bakhtiniana e atribui gênero como sendo um elemento de taxonomia, através de múltiplas lentes em produtos culturais – evidencia-se a importância da utilização de diferentes processos analíticos de taxonomia dentro da indústria atual de *games*, para determinar com maior propriedade as variações entre a crescente quantidade de títulos nas plataformas de venda digital. Plataformas essas que, a partir de uma arbitrariedade em seu processo metodológico de separação de categorias, deixam de fora gêneros que são considerados pela mídia, pela comunidade e por pesquisadores da área, parte da literatura.

Os objetos analisados, ao serem interpretados com a ajuda da lógica bakhtiniana, contextualizam-se como pertencentes ao grupo formal; em outros termos, fazem parte daquilo a que o autor se refere ao mencionar a necessidade da manutenção da consistência presente na unidade do fundamento. Todavia, a partir de modelos propostos por diferentes autores, é possível visualizar a dificuldade em enxergar utilidade para tal classificação em jogos com apenas um critério de avaliação. Para que seja possível determinar com mais precisão onde cada título se insere, é importante pensar especificações e novas classificações das subcategorias, de modo a se tornarem mais particulares, compostas pela maior quantidade possível de critérios taxonômicos e, a exemplo do que ocorre em outros produtos culturais, para que possam contribuir no desenvolvimento em profundidade dos estudos da área e da análise de jogos.

Frow (2015) afirma que, ao se categorizar gêneros, classifica-se elementos infinitos e em mudanças constantes. Nesse sentido, é possível entender uma necessidade de flexibilização, ao se desenvolver uma interpretação de gênero em *games*, que é mencionada por Arsenault (2009), como “um elemento básico do próprio conceito de gênero” e – mesmo com a crítica de Apperley (2006), que diz do problema da existência de múltiplas categorias de classificação de gênero em um modelo de análise – Arsenault (2009) responde reconhecendo esse obstáculo e o nomeando como “Grande Ilusão de Gênero”, mas reitera ser algo impossível de se resolver, mesmo repensando o

próprio conceito de gênero na semiótica¹⁰. Como mencionado anteriormente, uma das principais soluções encontradas pelo autor para lidar com esse movimento é o descarte do aparato aristotélico, em outros termos, em um pensamento destoante da proposta de Apperley (2006), exercer uma múltipla divisão de conceitos e categorias atributivas para abranger a maior quantidade de elementos individuais possíveis.

O que se pode perceber com os dados apresentados neste artigo, é que esses modelos, ao serem atribuídos aos jogos, demandam uma mudança estrutural em função de seus aspectos interacionais, para não somente avaliar sua temática num aspecto cinematográfico, como também sua estrutura mecânica sob uma perspectiva de *game design*.

6 Referências

ALTMAN, R. **Film / Genre**. 2ª Ed. Londres: British Film Institute, 1999.

APPERLEY, T. **Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres**. In: Sage Publications, Parkville: Melbourne University, v. 37, n. 1, p. 5-23, 2006.

ARSENAULT, D. **Video Game Genre, Evolution and Innovation**. In: Eludamos: Journal for Computer Game Culture, v. 2, n. 2, p. 149-176, 2009. Disponível em: <<https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-3/5894>> Acesso em: 2 mai. 2022.

BAKHTIN, M. **Os Gêneros do Discurso**. 1ª Ed. São Paulo, SP: Editora 34, 2016.

BATTLEZONE. 1ª ed. Sunnyvale: Atari, 1980.

BEEBEE, T, O. **The Ideology of Genre: A Comparative Study of Generic Instability**. 1ª Ed. University Park, PA: Penn State University Press, 1994.

BELLI, S; RAVENTÓS, C. L. **A brief history of videogame**. In: Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigacion Social, n. 14, p. 159-179, 2008.

BREAKOUT. 1ª ed. Sunnyvale: Atari, 1976.

BRUNETIÈRE, F. **L'Évolution des genres dans l'histoire de la littérature**. 2ª Ed. Paris: Hachette, 1890.

BUSCOMBE, E. **The Idea of Genre in the American Cinema**. In: Screen, v. 11, n. 2, p. 33 – 45, 1970.

BYCER, J. **Game Design Deep Dive: Soulslike**. 1ª Ed. Boca Raton, FL: CRC Press, mai, 2024.

DA LUZ, A. **Vídeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica**. 1ª Ed. São Paulo, SP: Blucher, 2010.

DONKEY KONG. 1ª ed. Quioto: Nintendo, 1981.

ECO, U. **A Theory of Semiotics**. 1ª Ed. Bloomington, IN: Indiana University Press, nov, 1978.

ERNKVIST, Mirko. **Down Many Times, but Still Playing the Game Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986**. In: XIV International Economic History Congress, Helsinki, Jan. 2008. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/237434904_Down_Many_Times_but_Still_Playing_th

¹⁰ O moderador da semiótica de Eco (1978) é colocado por Frow (2015) sobre a construção da análise de gênero como a maneira que o objeto é inscrito e apresentado (discurso verbal ou escrito, cores e linhas, textura, tridimensionalidade, tom de voz, projeção, enquadramento, gravação).

e_Game_Creative_Destruction_and_Industry_Crashes_in_the_Early_Video_Game_Industry_1971-19861>. Acesso em 6 jun. 2022

FISHELOV, D. **Metaphors of Genre: The Role of Analogies in Genre Theory**. 1ª Ed. University Park, PA: The Pennsylvania State University Press, 1993.

FREEMAN, W. **Six of the best unusual games genres**. In: The Guardian, 7 nov 2013. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2013/nov/07/six-of-the-best-unusual-genres>. Acesso em: 7 jul. 2024.

FROGGER. 1ª ed. Tóquio: Konami, 1981.

FROW, J. **Genre**. 2ª Ed. New York, NY: Routledge, 2015.

FRYE, N. **Anatomia da Crítica**. 1ª Ed. São Paulo, SP: É Realizações, abr, 2014.

HEINTZ, S; LAW, L. E. **The Game Genre Map: A Revised Game Classification**. In: Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play. Out. 2015. Disponível em: < <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2793107.2793123>>. Acesso em: 2 mai. 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª Ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva S.A, 2000

JULL, J. **The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness**. In: Plurais Revista Multidisciplinar, v. 1, n. 2, p 248-270, 2010.

MINKKINEN, T. **Basics of Platform Games**. 2016. 42 f. Dissertação (Bacharelado) – Bachelor of Business Administration, Business Information Technology, University of Applied Sciences, Kajaanin Ammattikorkeakoulu, Kajaani, 2016

MONOPOLY. 1ª ed. Pawtucket: Parker Brothers, 1978.

NARO, G. **Diegesis and designing for immersion**. In: Game Developer, Ago. 2018. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/diegesis-and-designing-for-immersion#close-modal/>. Acesso em 8 mai. 2024.

NEWMAN, J. **Videogames**. 2ª Ed. Londres: Routledge, 2012

PAC-MAN. 1ª ed. Ota: Namco, 1980.

ROGERS, S. **Level UP: um Guia Para o Design de Grandes Jogos**. 1ª ed. [s.l.] Blucher, 2013.

ROGUE. 1ª ed. San Francisco: Epyx, Inc., 1980.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: Fundamentos do Design de Jogos: Volume 3**. 1ª Ed. São Paulo, SP: Editora Blucher, 2012.

SALES, G. **Novo recorde! Steam atinge número inacreditável de jogadores simultâneos na plataforma**. In: IGN Brasil, 8 jan 2024. Disponível em: <https://br.ign.com/steam/118284/news/novo-recorde-steam-atinge-numero-inacreditavel-de-jogadores-simultaneos-na-plataforma>.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition**. 3ª ed. Boca Raton: A K PETERS, 2019.

SCRABBLE. 1ª ed. Newtown: James Brunot, 1948.

SIRNA, P. **A mecânica do jogo eletrônico e a Lei de Direitos Autorais: Breves considerações sobre a viabilidade da proteção da mecânica do jogo eletrônico pelo direito autoral**. In: Jusbrasil, 2018. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/artigos/a-mecanica-do-jogo-eletronico-e-a-lei-de>

direitos-

autorais/577980590#:~:text=A%20mec%C3%A2nica%20do%20jogo%2C%20portanto,diante%20da%20lei%3A%20uma%20ideia. Acesso em: 7 jul. 2024.

SPACE INVADERS. 1ª ed. Minato: Taito, 1978.

TODOROV, T. **The Fantastic: Piracy, Banditry, and Holy War in the Sixteenth-Century Adriatic: A Structural Approach to a Literary Genre**. 1ª Ed. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1975.

VARELLA, J. **Videogame, a evolução da arte**. 1ª Ed. São Paulo, SP: Lote 42, 2020.

VILLACÍS, C; FUERTES, W; SANTILLÁN, M; AULES, H; TACURI, A; ZAMBRANO, M; SALGUERO, E. **On the Development of Strategic Games based on a Semiotic Analysis: A Case Study of an Optimized Tic-Tac-Toe**. In: Proceedings of the 18th International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS 2016), v. 1, n. 1, p. 425 – 432, 2016.

WOLF, J. P. M. **The Medium of the Video Game**. 1ª Ed. Austin, Texas: University of Texas Press, 2002.

WOLFENSTEIN 3D. 1ª ed. Garland: Apogee Software, 1992.