

WALKTHROUGH/DETONADO: UM GÊNERO TEXTUAL DA CULTURA DIGITAL GAMER

WALKTHROUGH/DETONADO: A TEXTUAL GENRE OF GAMER DIGITAL CULTURE

Michely Gomes Avelar¹
Luiz Carlos de Alencar Ribeiro²

RESUMO: As tecnologias têm impactado os meios de interação e reconfigurado as formas de expressão, comunicação e a difusão das informações. Os *games* fazem parte dessas tecnologias digitais e se constituem em um importante instrumento de atuação social, interação, entretenimento, conhecimento e aprendizagem. Ademais, eles oportunizam o surgimento de uma comunidade discursiva formada pelos jogadores, denominada comunidade *gamer*, que utiliza uma variedade de gêneros advindos do contexto digital, mais especificamente relacionados aos jogos digitais. Pensando nisso, este artigo propõe discutir o gênero textual *walkthrough/detonado*, que emerge a partir dessa comunidade discursiva, de modo a descrevê-lo e discutir a constituição da comunidade discursiva. Buscamos parâmetros para definir os gêneros textuais e a comunidade discursiva *gamer* nos estudos de Miller (1984; 2012), Marcuschi e Xavier (2010), Swales (1998; 2004), e Biasi-Rodrigues, Araujo e Sousa (2009). O corpúsculo desta pesquisa foi constituído de vídeos de *walkthrough/detonado* publicados no *Youtube*, e outras redes sociais, que foram selecionados aleatoriamente. Este estudo busca compreender como os *games* corroboram para o surgimento de novos gêneros e de uma nova comunidade discursiva. **PALAVRAS-CHAVE:** Comunidades discursivas. Gênero como ação social. Gênero textual. Walkthrough/detonado.

ABSTRACT: Technologies have had an impact on the means of interaction and have reconfigured forms of expression, communication and the dissemination of information. Games are part of these digital technologies and are an important tool for social action, interaction, entertainment, knowledge and learning. In addition, they give rise to a discursive community formed by players, called the gamer community, which uses a variety of genres from the digital context, more specifically related to digital games. With this in mind, this article proposes to discuss the textual genre *walkthrough/detonado*, which emerges from this discursive community, in order to describe it and discuss the constitution of the discursive community. We looked for parameters to define textual genres and the gamer discourse community in the studies of Miller (1984; 2012), Marcuschi and Xavier (2010), Swales (1998; 2004), and Biasi-Rodrigues, Araujo and Sousa (2009). The corpus of this research was made up of *walkthrough/detonado* videos published on YouTube and other social networks, which were selected at random. This study seeks to understand how games contribute to the emergence of new genres and a new discursive community.

KEYWORDS: Discourse communities. Genre as social action. Genres. Walkthrough.

¹ Doutoranda do Programa de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês (USP); professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Câmpus Cidade de Goiás (IFG)

² Mestre em Gestão, Educação e Tecnologias pela Universidade Estadual de Goiás

1 PARA INÍCIO DE CONVERSA

As tecnologias digitais de informação e comunicação permeiam o cotidiano da sociedade contemporânea oportunizando formas para que possam interagir, buscar conhecimento, trocar informações, aprender, ensinar, divertir e entreter. A diversidade de plataformas digitais existente, e que surgem a cada momento, abarcam essas necessidades e possibilidades sociais, e moldam as interações entre tecnologia e sociedade.

Os *games* constituem uma das formas de entretenimento amplamente utilizadas no Brasil que, em 2024, 73,9% de brasileiros afirmam jogá-los³. O mercado dos games, além de gerar uma receita em bilhões, tem impulsionado o surgimento de novas áreas de trabalho. Além das horas destinadas às partidas, esses jogadores e entusiastas utilizam outros meios digitais como fóruns, vídeos, blogs e redes sociais para interagir e aprender mais sobre os games.

Os *games* são suportes multimodais constituídos por elementos textuais, sonoros, culturais, visuais, gestuais, dentre

outros (Gee, 2003; Avelar, 2021). Esse meio tecnológico, ao qual o jogo se insere, propicia interconexão simultânea entre os sujeitos, diferentes modos de interação, diferentes possibilidades enunciativas e multiplicidade de linguagens. No espaço dos games há uma variedade de gêneros textuais/discursivos tais como notas, instruções, mensagens e chat, ademais, eles impactam e (re)configuram as formas de comunicação possibilitando o surgimento de uma nova comunidade discursiva e a transmutação dos gêneros textuais (Avelar, 2021; Avelar; Freitas, 2018).

Ancorados nos postulados de Miller (1984; 2012) sobre o gênero como ação social, Marchuschi e Xavier (2010) quanto às relações entre os gêneros e o contexto digital, Biasi-Rodrigues, Araujo e Sousa (2009) e Swales (1990) na caracterização das comunidades discursivas e do gênero textual, buscamos analisar como a comunidade *gamer* se constitui enquanto comunidade discursiva e como o *walkthrough*/detonado, que emerge das interações dessa comunidade, se configura enquanto gênero textual/discursivo.

³ Pesquisa realizada pela Newzoo, disponível em <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/>. Acesso em 18 dez. 2024.

Compreendendo que as comunidades discursivas validam suas atividades comunicativas por meio dos gêneros, propomo-nos analisar a comunidade discursiva *gamer*, bem como descrever e discutir o gênero *walkthrough/detonado* como emergente de suas práticas sociais.

Para realizar esta pesquisa, buscamos como *cópus* vídeos elaborados por *gamers* cujo conteúdo estivesse relacionado às características conceituais do gênero *walkthrough/detonado* publicados na *internet*. Paralelamente, analisamos recortes de práticas comunicativas, objetivando identificar a comunidade discursiva *gamer*.

Os dados foram investigados norteados pelas bases teórico-metodológicas propostas por Swales (1990) e Miller (1984; 2012), quanto à análise e definição do gênero e comunidade discursiva. Assim, este artigo está dividido em duas partes seguidas por algumas considerações. Na primeira parte, discorremos sobre a constituição da comunidade discursiva *gamer*, as características emergentes do jogo digital e o seu impacto nas relações sociorretóricas. Na segunda parte, apontaremos os parâmetros utilizados para definir o

walkthrough/detonado como um gênero textual emergente da tecnologia digital.

2 A COMUNIDADE E PRÁTICAS DISCURSIVAS GAMER

Comunidades discursivas são redes sociorretóricas atreladas a um conjunto de indivíduos com propósitos comunicativos em comum. Seus interagentes partilham de práticas convencionais de uso da linguagem no intuito de validar as atividades da comunidade, dispondo de mecanismos de interação e léxico próprio. Essa seleção lexical constitui uma forma de identificação do grupo e construção de uma identidade, uma vez que incorporá-las ao discurso colabora para a inserção na comunidade e viabiliza a participação nas atividades e práticas sociais específicas.

Swales (1988, *apud* Biasi-Rodrigues; Hemais; Araújo, 2009) sugere as seguintes características das comunidades discursivas: a) são comunidades de interesse comum; b) possuem mecanismos eficientes de interação entre os membros; c) desenvolvem elementos discursivos (gêneros e léxico próprio) que articulam com as expectativas e atividades da comunidade; d) compartilham uma

terminologia especializada e particular; d) possuem membros mais experientes, entretanto, é essencial para a sobrevivência da comunidade a participação de membros novatos. Considerando essas seis, constatamos que os jogadores constituem a comunidade discursiva *gamer* cujas relações são possibilitadas a partir do contexto digital.

O termo *gamer* é utilizado para diferenciar o indivíduo que joga videogame de um jogador casual. O fato de jogar videogame não o torna um *gamer*, o termo implica hierarquia e poder. Intitular-se *gamer* significa fazer parte de uma comunidade que se destaca em relação às habilidades com as jogatinas, conhecer os termos e gírias do mundo digital, saber avaliar a jogabilidade de um *game*, estudar e se dedica aos jogos, buscar aperfeiçoar. Um jogador inexperiente e sem tais habilidades seria considerado um *noob*. Essa comunidade compartilha o objetivo comum de vencer fases, zerar e explorar todas as possibilidades que um jogo puder oferecer, como, por exemplo, encontrar *Easter Eggs*⁵. Os jogadores casuais são aqueles que jogam esporadicamente, de

forma mais leve, sem o compromisso de se dedicar ou dominar jogos complexos ou de vencer todas as fases ou solucionar todos os *puzzles*⁶.

As interações entre os *gamers* acontecem por meio de fóruns, *chats*, comentários em redes sociais, vídeos, dentre outros, no intuito de trocar experiências sobre os jogos digitais. Essas experiências e informações são organizadas e elaboradas considerando as diferentes práticas de linguagem disponibilizadas pelo meio digital – sons, imagens, movimentos, textos – influenciado, assim, a (re)elaboração de diferentes gêneros.

O repertório linguístico da comunidade *gamer* emerge do contexto digital, fortemente marcado por termos em língua inglesa. Assim, neologismos e analogias são aplicados ao discurso *gamer* em situações em que o *gamer* não encontra em língua materna vocábulo satisfatório que atenda às suas necessidades comunicativas. Desse contexto surgem novos itens lexicogramaticais como *bugar*, *nerfar*, *uppar*, *lagar*, *dropar*, dentre outros, motivados pelo universo do jogo digital (Avelar; Barros, 2019). É essencial que o

⁵ São segredos, informações ou objetos escondidos nos jogos, pode ser, por exemplo, aparição de um personagem que faz referência a outro jogo ou filme.

⁶ Puzzle no contexto do game é um desafio ou quebra cabeça que exige um raciocínio ou percepção especial.

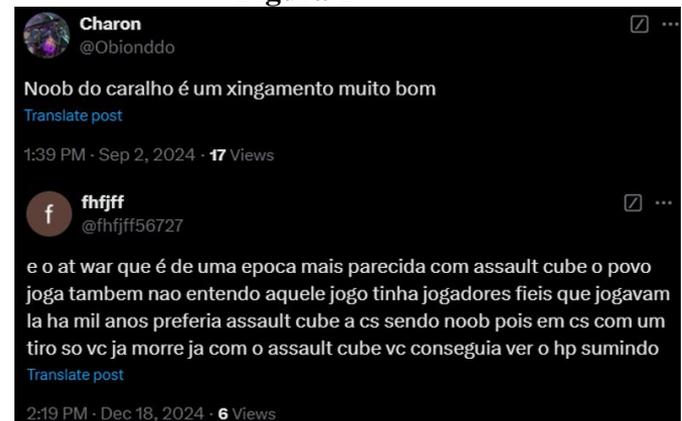
interagente reconheça o repertório discursivo *gamer* para que ele possa participar significativamente das interações. Essas ações linguísticas recorrentes se manifestam nos diferentes gêneros textuais que emergem das relações digitais dos jogos. Avelar e Barros (2019) evidenciam três gêneros multimodais que se esquematizam e se estruturam para atender as necessidades comunicativas da comunidade *gamer*, são eles *Gameplay*, *Walkthrough/detonado* e *Let's play*, e ressaltam que estes e outros que fazem parte da cultura digital são encontrados em documentos norteadores de ensino, tais como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Miller (1984) entende o gênero como ação social e explica que eles são a base para entender como o sujeito participa das ações de determinada comunidade. Assim, essas novas práticas sociais que emergem da relação entre os *gamers* e os jogos digitais corroboram para manifestação de novos gêneros que agrupam múltiplas semiose.

O domínio do repertório linguístico *gamer* em conjunto com as habilidades

demonstradas nas partidas dos jogos diferenciam o jogador iniciante do experiente e indica também se o jogador faz parte daquela comunidade. Ao jogador iniciante ou àquele que comete erros básicos e/ou não tem estratégia de jogo é atribuído o status de *noob*. Ser considerado um *noob* pode ser pejorativo ou pode ter um sentido mais neutro. A figura 1 traz o exemplo das duas situações de sentido.

Figura 1



Fonte: X⁷

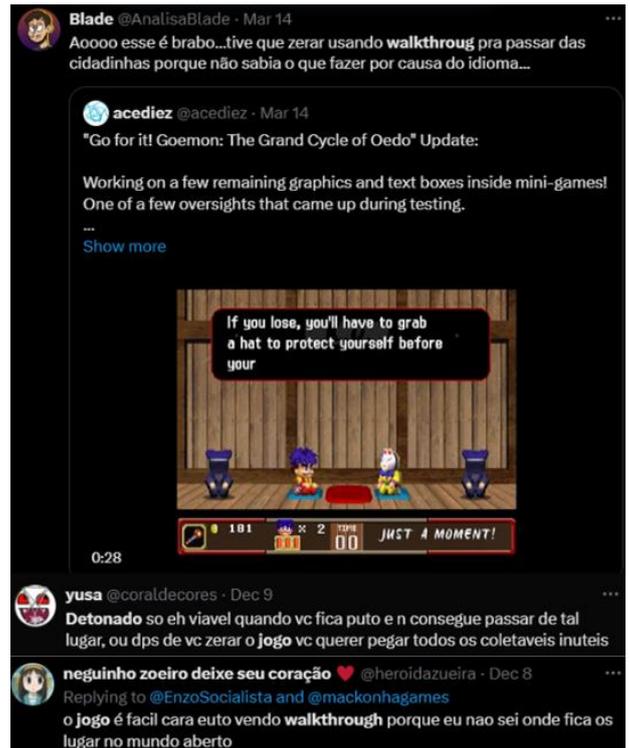
A frase “*Noob do caralho é um xingamento muito bom*”, na figura 1, é um comentário que indica o termo como um xingamento, algo depreciativo. Já no trecho “*preferia Assault Cube a CS sendo noob pois em CS com um tiro só vc já morre, com o Assault Cube vc conseguia ver o hp*”

⁷ Os prints da figura 1 estão disponíveis em: <https://x.com/Obionddo/status/1830646694104518829> e

<https://x.com/fhjfff56727/status/1869432340801544484> acesso em 18 dez. 2024.

sumindo”, aparece aqui como um termo mais neutro, como uma descrição de nível de habilidade do jogador, e sugere que o jogo *Assault Cube* oferece uma experiência mais compreensível do que *CS (Counter Strike)* para jogadores iniciantes.

Os jogadores iniciantes recorrem ao *walkthrough*/detonado para orientá-los quanto ao domínio das habilidades necessárias para o pertencimento à comunidade, como exemplificado na figura 2.



Fonte: X⁸

Figura 2

Nos três exemplos de uso da palavra *walkthrough* ou *detonado*, identificamos as características do gênero digital que é trazer informações sobre como passar de fase ou descobrir como conquistar pontos ou coletar itens para aumentar suas experiências de jogo. Na primeira frase, o jogador explica que o *walkthrough* foi importante pois lhe faltava conhecimentos em relação ao idioma utilizado no game. No segundo exemplo, a importância foi para ampliar a experiência no jogo e conquistar outros e novos itens, enquanto na última

⁸ Prints disponíveis em <https://x.com/AnalisaBlade/status/1768305695592493321>; <https://x.com/coraldecores/status/18661219562586>

[36107](https://x.com/AnalisaBlade/status/1768305695592493321); <https://x.com/heroidazueira/status/1865927788273787203> e acesso em 18 dez. 2024

fase colaborou para que o jogador pudesse se orientar geograficamente no mundo do *game*.

Nas relações digitais, os sujeitos são impelidos a adequar o discurso às exigências do grupo e do meio digital para produzir sentido e, para isso, recorrem a um gênero que atenda ao propósito comunicativo. As práticas linguísticas da comunidade *gamer* extrapolam o texto, agregando assim, imagens, sons, gestos, movimentos, etc. Textos multimodais, em sua maioria, são produzidos e compartilhados por membros mais experientes, organizados por meio de um gênero que emprega os recursos necessários para a construção de sentidos. Swales (1990) aponta que as comunidades discursivas utilizam e dominam um ou mais gêneros para atender a certos objetivos.

O processo de interação virtual acontece por meio dos *chats* no jogo *online*, fóruns, grupos criados em redes sociais, vídeos no *Youtube*, dentre outras. Essas situações de interação verbal advindas dos jogos digitais requerem novas formas de produção de sentido, assim, para atender suas necessidades comunicativas, a comunidade discursiva *gamer* cria ou ressignifica os gêneros textuais, como é o caso do gênero *walkthrough/detonado*.

3 WALKTHROUGH/DETONADO: UM GÊNERO DIGITAL DA COMUNIDADE GAMER

A noção de gêneros proposta por Swales (1990) está alicerçada à quatro perspectivas teóricas sobre o gênero textual: folclorista, literário, linguística e retórica. Portanto, o autor define o gênero como uma classe de eventos comunicativos em que os membros compartilham alguns propósitos comunicativos, que, por sua vez, são reconhecidos pelos membros mais experientes da comunidade discursiva ao qual estão inseridos, constituindo a lógica subjacente. O gênero é concebido considerando um padrão de similaridade em termos de estrutura, estilo, conteúdo e audiência, o exemplar é visto como um prototípico para a comunidade discursiva. A terminologia utilizada é moldada pelo discurso da comunidade discursiva, são provenientes das ações retóricas dos membros desta comunidade (SWALES, 1990).

Neste sentido, compreende-se que os eventos comunicativos se constituem do discurso dos interagentes, da função do discurso e do ambiente discursivo. Esses eventos, por sua vez, têm como função

atender um propósito comunicativo de uma comunidade de membros que compartilham certas convenções discursivas viabilizando a estruturação dos eventos por meio de traços definidos, lógica própria e terminologia específica.

No intuito de analisar a organização sociorretórica dos gêneros, Swales (1990) propôs o modelo CARS (Creat a Research Space), por meio da observação de um padrão organizacional dividido em *moves* e *steps*, sendo os *moves* unidades retóricas com função comunicativa coerente que se realizam por diferentes *steps* (estratégias retóricas) (SWALES, 1990, apud BEZERRA; BIASI-RODRIGUES, 2012).

Os membros das comunidades discursivas valem-se dos gêneros textuais para validar suas atividades, assim, a comunidade procura gêneros particulares, ou elabora gêneros autênticos para atender seus propósitos comunicativos. No entendimento de Bezerra (2017), para que os gêneros sejam bem compreendidos é preciso considerá-los como se manifestam no mundo real: complexos, dinâmicos e interrelacionados de diversas formas.

Os gêneros são construções psicossociais compartilhadas por uma comunidade sociodiscursiva, caracterizados por suas funções comunicativas, cognitivas

e institucionais (Marcuschi, 2010). São considerados relativamente estáveis, uma vez que apresentam regularidades de estruturação, por outro lado, a dinamicidade propicia adequá-los de acordo com as condições e necessidades de uso. Conforme Bhatia (2001, p. 105-106), “se atribui aos gêneros uma tendência natural à inovação e à mudança, que frequentemente é explorada pelos membros experientes da comunidade especializada na criação de novas formas para responder a contextos retóricos familiares ou nem tão familiares assim”.

Marcuschi e Xavier (2010) explicam que muitas vezes as características próprias dos gêneros que emergem das mídias virtuais não têm uma contraparte muito clara, mas apresentam um caráter inovador ao inserir recursos semiológicos no contexto entre fala e escrita.

O suporte digital contribui com o surgimento de novos gêneros textuais com o propósito de atender às diversas realidades e situações comunicacionais do dia-a-dia no ambiente digital. “Os gêneros se originam não apenas em mudanças de situação, contexto e cultura, mas também em outros gêneros, num processo evolucionário, e ocasionalmente do esforço

consciente de indivíduos para preencher uma necessidade não previamente satisfeita” (Miller, 2012, p. 89).

Com desenvolvimento acelerado das novas tecnologias e a rapidez da circulação de informações emergem do contexto digital gêneros que se constroem e/ou transmutam para atender às peculiaridades multimodais, às possibilidades de interação não presencial, à velocidade exigida para comunicar-se, à interconexão entre sujeitos de diferentes localizações. Citamos como exemplo desses gêneros o *e-mail*, o *chat*, o fórum, a videoaula, o *walkthrough*/detonado, dentre outros.

O *Walkthrough* ou detonado é um gênero utilizado para indicar um guia ou passo-a-passo para ensinar ou explicar como desbloquear fases de um jogo, resolver problemas e diferentes formas de jogá-lo. Acrescenta-se que,

Walkthrough são guias detalhados de como um jogador pode jogar um jogo sequencialmente para encontrar todos os bônus e surpresas escondidos, como evitar uma morte certa e como ultrapassar difíceis enigmas ou

situações problemáticas a fim de jogar melhor e vencer o jogo” (Consalvo, 2012, p. 327)

Consalvo (2012) explica que as desenvolvedoras de jogos elaboravam **Guias Estratégicos** para os jogos recém-lançados no intuito de ajudar os jogadores, disponibilizando informações e comandos extraoficiais, colaborando para que não ficassem presos em determinadas fases do jogo e assim aproveitarem melhor as experiências do jogo, como aponta a figura 3. Esses guias foram intitulados *walkthrough*/detonado. “Quando um tipo de discurso ou ação comunicativa adquire um nome comum dentro de um dado contexto ou comunidade, isso é um bom sinal de que está funcionando como ação social” (Miller, 2012, p. 60).

Figura 3



E eu que tô gastando meu pacote de dados vendo walkthrough do jogo do stranger things pq não consigo passar de uma fase

Fonte: X⁹

O início do surgimento dos *walkthrough*/detonados se deu pelo fato de

⁹ Disponível em <
<https://x.com/imnotbloodymary/status/920070126476627969>> acesso em 18 dez. 2024.

que alguns jogos eram difíceis de passar, então algumas editoras passaram a incluir seções e, posteriormente, criar revistas especializadas, em *games*, como na figura 4, com estratégias para vencer desafios e dicas para alcançar o objetivo final. Com o passar do tempo, eles passaram a ser elaborados pelos próprios *gamers* e se configuram como espaço para compartilhar

suas experiências colaborando para aprendizagem de outros jogadores menos experientes e também como um recurso rentável, uma vez que o mercado de jogos está em expansão. Ademais, passaram a se manifestar, também, no ambiente audiovisual.

Figura 4



Fonte: GameStation especial¹⁰

Com base na percepção do termo, o consideramos como “transmutação” de outros de cunho instrucional, tais como manual de instruções e o tutorial. Newman (2011, p. 118) explica que os detonados vão além das instruções, “são espaços discursivos nos quais os jogos são refeitos à

medida que novas facetas e novas complexidades são reveladas” (nossa tradução)¹¹.

Para compreendermos a construção do gênero textual *walkthrough*/detonado é necessário analisar as práticas sociais dos *gamers*, uma vez que, suas escolhas

¹⁰ Disponível em: <https://www.retroavengers.com.br/2024/11/28/gamestation-especial-no-03/#more-10700> Acesso em: 19 dez. 2024.

¹¹ (...) are discursive spaces in which games are remade as new facets and new complexities are revealed.

linguísticas são realizadas com base no contexto sociocomunicativo no qual se inserem. Swales (1990, *apud* Askehave; Nielsen, 2005, p. 121) aponta que,

O gênero compreende uma classe de eventos comunicativos, cujos membros compartilham um conjunto de propósitos comunicativos. Esses propósitos são reconhecidos pelos membros mais experientes da comunidade e, portanto, constituem a razão para o gênero. Este raciocínio molda a estrutura esquemática do discurso, influencia e restringe a escolha de conteúdo e estilo (nossa tradução)¹².

O título do detonado, prototipicamente, traz o nome do jogo associado a vocábulos que indiquem uma ação de instrução ou orientação. Na descrição do vídeo acrescenta-se ainda a recomendação de outros, redes sociais do autor e outras informações, e dados sobre a configuração dos equipamentos eletrônicos usados para produzir o vídeo.

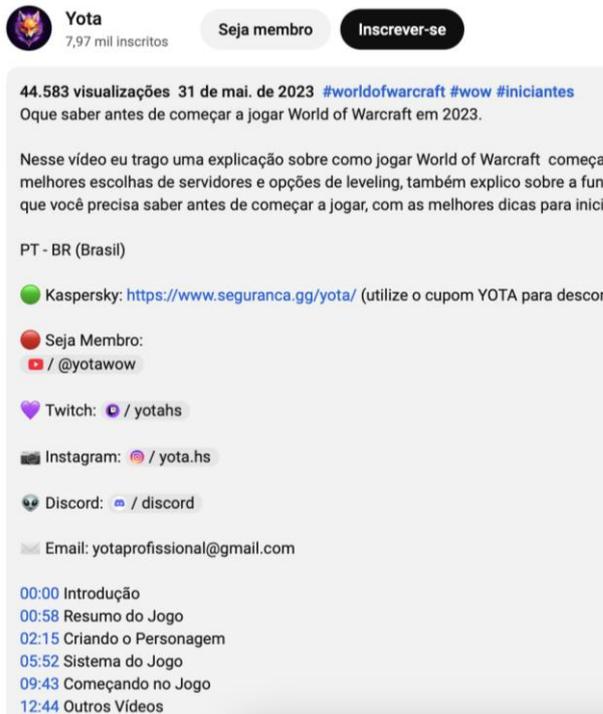
As figuras 5 e 6, mostram que os vídeos de detonado disponibilizados no *Youtube* apresentam título e uma breve descrição escrita do conteúdo do vídeo. As

figuras também exemplificam a formação do título dado ao gênero, é constituído pelo nome do jogo, indicação de nível/categoria do *gamer* e tema do detonado, seguido de um breve resumo/descrição do conteúdo. Na figura 5 eles ainda criam uma espécie de sumário do vídeo, descrevendo os minutos em que cada sessão do vídeo (Introdução, resumo do jogo, criando o personagem, sistema do jogo, começando no jogo, outros vídeos) começa.

Figura 5

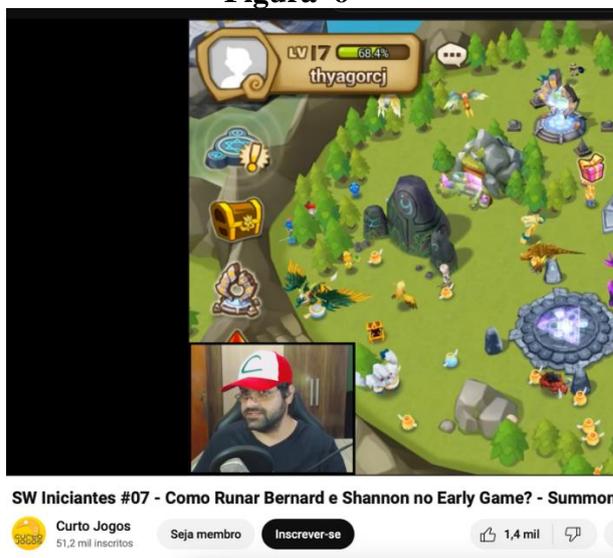
¹² A genre comprises a class of communicative events, the members of which share some set of communicative purposes. These purposes are recognized by the expert members of the parent discourse community and thereby constitute the

rationale for the genre. This rationale shapes the schematic structure of the discourse and influences and constrains choice of content and style (Swales, 1990, p. 58).



Fonte: Youtube Canal Yota¹³

Figura 6



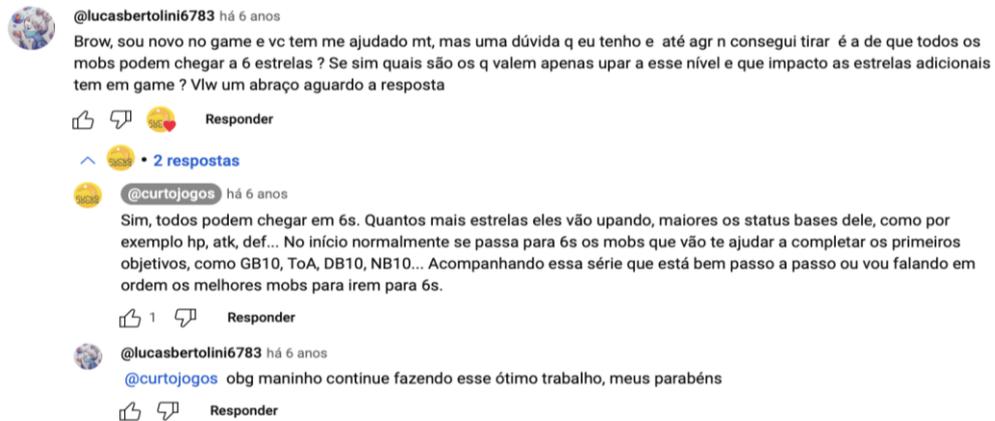
Fonte: Youtube Canal Curto Jogos¹⁴

O detonado é um gênero produzido para instruir. Dado seu contexto virtual, ele possibilita que os participantes interajam sincrônica ou assincronicamente para tirar dúvidas e trocar experiências permitindo a inserção de comentários e *chats*, como exemplificado na figura 7. As palavras *mob* (monstro hostil), *upar* (subir de nível, evoluir um personagem), *hp* (*health point*), ToA (torre de ascensão), dentre outras, fazem parte da terminologia *gamer*, tanto pelo jogador mais experiente, quanto pelo iniciante. Dada a importância de se dominar a terminologia para interagir eficazmente e compreender o jogo, os jogadores recorrem aos blogs, fóruns, canais de vídeos, dentre outros recursos, em busca de um dicionário *gamer*.

Figura 7

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yXbM6LZJVN>. Acesso em: 18 dez. 2024.

¹⁴ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a0_h8ipVmDM. Acesso em: 18 dez. 2024.



Fonte: Youtube Canal Curto Jogos¹⁵

Constatamos como marcas de transmutação os *hiperlinks*, recursos sonoros, uso da escrita, imagens, interação síncrona (*live*)¹⁶ e assíncrona, interação entre participantes (*likes*, comentários), gestos. A exigência e ação social do detonado é instruir e entreter os jogadores e *gamers* em determinados aspectos do jogo digital e, por questões evolutivas do gênero, alcançar visibilidade e audiência pela rentabilidade propiciada pelo meio digital.

Swales (1990, *apud* Biasi-Rodrigues; Hemais, 2005) compreende a prototipicidade como critério para a classificação de um texto como gênero, ou seja, padrões de similaridade entre os exemplares. Alguns movimentos prototípicos são identificados no que diz

respeito aos *walkthroughs/detonados*. Geralmente, na introdução do detonado, o *gamer* se apresenta e/ou introduz seu canal de vídeos e em seguida apresenta o jogo. São utilizados elementos audiovisuais, textos, *jingles*, memes e vocabulário particular para fortalecer a comunicação entre os interagentes. Há um apelo para o receptor interagir por meio de *likes* no vídeo, seguir o canal e deixar comentários. Além do passo a passo, há dicas e conselhos acerca do jogo.

O detonado é uma produção *gamer* de abrangência mundial e, com base no *corpus* analisado, listamos, no quadro 1, algumas regularidades retóricas identificadas com base no modelo CARS:

¹⁵ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a0_h8ipVmDM. Acesso em: 18 dez. 2024.

¹⁶ Ao vivo, transmissão de conteúdo em tempo real

Quadro 1

MOVE 1: ESTABELEECER O TERRITÓRIO	
Step 1 - Saudação e apresentação	e/ou
Step 2 - Contextualizar o jogo	e/ou
Step 3 - Especificar o tópico	e/ou
Step 4 - Promover o canal de comunicação	
MOVE 2: ESTABELEECER O NICHOS	
Step 1 - Falar sobre a gameplay	e
Step 2 - Instruir o modo de fazer	e/ou
Step 3 - Comentários e definições	
MOVE 3: OCUPAR O NICHOS	
Step 1 - Informações finais	e/ou
Step 2 - Despedir e promover a próxima produção	

Fonte: Elaborado pelos autores

No quadro abaixo, apontamos alguns trechos das produções analisadas¹⁷ que suscitaram a identificação da organização retórica do gênero detonado:

Quadro 2

MOVE 1: ESTABELEECER O TERRITÓRIO
[Step 1] “Olá pessoas do <i>Youtube</i> , tudo bem? Aqui é o Chequer, este é mais um vídeo de Warcraft Legion pra vocês [Step 3] e hoje nos vamos falar sobre o que fazer quando chegar no level 110. Muitas

¹⁷ O detonado denominado Jazz está disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=D20LtUhAYdg>

; e o detonado denominado Chequer, no link <https://www.youtube.com/watch?v=8zipbdYXtM4>

pessoas em minhas *lives* diárias lá na *twitch* perguntam: Chequer eu tô meio confuso, meio perdido, eu não sei pra onde ir depois que eu chegar no level 110, que tipo de conteúdo eu faço? Ou o que eu tenho que fazer pra me equipar?” (Trecho do detonado Chequer)

[Step 2] “O *Nether*... a primeira dimensão a ser acionada aqui no *Minecraft*... nesse inferno vocês vão encontrar *blazes*, fortalezas do *nether*, *wither*, *skeleton*, *zombie pigmas*, basicamente os monstros mais bizarros do jogo e assustadores. Lava pra todo lado, *netherhack* e areias de alma.” (Trecho do detonado Jazz)

[Step 3] “E se eu te disser pra você que esse lugar macabro tem como ficar mais macabro ainda? Que sempre existiu um *nether* secreto no meio desse mundo chamado *Minecraft*? Pois é, hoje eu vou mostrar pra vocês como acessar o *nether* da *deep web*, o *nether* onde tudo fica completamente esquisito e bugado...” (Trecho do detonado Jazz)

[Step 4] “Já vai deixando o seu *like* se você gosta dessas curiosidades malucas em relação ao *Minecraft* que se vocês curtirem eu posso continuar pesquisando e trazendo mais para vocês, beleza?” (Trecho do detonado Jazz)

[Step 4] “Então... mas antes de ir para o vídeo, dê aquele seguir gostoso... se inscreva no canal, véi. Se increva no canal e curta também este vídeo. Compartilhe pros amigos, se você tiver um amigo novato no jogo que tá upando ou coisa do tipo...” (Trecho do detonado Chequer)

MOVE 2: ESTABELEECER O NICHU

[Step 1] “... O *Nether* não foi feito pra ser acessado pelo *the end*, só pelo mundo normal. O certo é mundonormal.nether e não theendportalnether. Mas tem como a gente pular isso de uma forma muito simples que é através de comandos, ok?! [Step 2] O *ender drago*, basicamente a gente faz o seguinte, pessoal, a gente põe o comando *setblock*, ai a gente coloca ‘~ ~ ~ portal’. A gente vai girar só um bloquinho do portal e nós vamos conseguir teleportar para *Nether*. E aí começam as bizzarices, pessoal...” (Trecho do detonado JG)

[Step 3] “A areia é um bloco famoso do *Minecraft* porque ele é um dos poucos blocos que tem uma ação diferente e marcante. É um dos poucos que sofre a ação da gravidade, ou seja, se você colocar um bloco de areia e depois colocar um bloco em baixo ele vai cair, não vai ficar flutuando como a maioria dos outros blocos.” (Trecho do detonado JG)

MOVE 3: OCUPAR O NICHU

[Step 1] “Então esse é o vídeo de hoje, galera. Eu convido demais vocês a testarem isso ai, testar o *Nether* pra ver se você descobre mais alguma coisa maluca que tá rolando e... lá... continua caindo areia. Lembrando pessoal que esse bug aqui foi descoberto na versão 1.11.2 do *Minecraft*. Então... eu sugiro que vocês também testem nessa versão porque pode ser que eles tenham corrigido esse problema,

beleza?! Então, 1.11.2 ... Espero que vocês tenham gostado dessa curiosidade muito legal. [Step 2] Se vocês curtiu eu peço demais pra vocês deixarem o joinha de vocês. Fico por aqui. Falou e fui” (Trecho do detonado JG)

[Step 2] “Então fiquem ligados aqui no canal, se inscrevam e curtam o vídeo, obviamente. Então galera esse foi o vídeo de hoje, espero que vocês tenham gostado e muito aqui sobre este tutorial do que fazer no level 110... (...) se você quiser tirar uma dúvida comigo, se você quiser jogar comigo, estamos diariamente no twitch”(Trecho do detonado Chequer)

Fonte: Elaborado pelos autores

Os excertos descritos acima demonstram a prototipicidade do gênero detonado e exemplificam a organização textual que norteia sua construção.

Para realização do *step 2, move 3*, os autores de detonados algumas vezes utilizam recursos visuais com *links* direcionadores para incentivar a visualização de outros conteúdos disponibilizados, como mostra a figura abaixo.

Figura 8



¹⁹ Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=D20LtUhAYdg&t=3s>. Acesso em: 18 dez. 2024.

Fonte: Youtube - Canal Jazzghost¹⁹

As características linguístico-textuais do detonado são peculiares, os *gamers* utilizam vocabulário específico, neologismos e analogias, gírias e outras referências do universo digital. Compreender tal terminologia requer conhecimento lexical apropriado, assim, é possível encontrar na *internet blogs*, vídeos e fóruns com o propósito de auxiliar os *gamers*, evitando assim, que sejam taxados como *noob*. O gênero é produzido utilizando uma linguagem direcionada à comunidade discursiva *gamer*, empregando verbos no imperativo, ensinando como fazer e o que fazer no jogo, servindo-se de imagens, sons, movimentos, textos orais e escritos.

4 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Os jogos digitais fazem parte do cotidiano de grande parte da população brasileira. Os jogos articulam múltiplas linguagens, possibilitam diversão e entretenimento, simulam experiências, permeiam o ensino e a aprendizagem, propiciam interação entre jogadores de diferentes idades, localidades, gênero e classe econômica. Toda essa multiplicidade de linguagem e diversidade influenciam novas práticas de linguagem.

Este artigo sugere que os jogos digitais têm alcançado, socioculturalmente, destaque entre os usuários no ambiente digital. Deste modo, analisamos o impacto dos jogos digitais nas relações

sociorretóricas e na produção de gêneros textuais, a partir da análise do gênero *walkthrough/detonado* que emerge das interações da comunidade discursiva *gamer*.

A partir das definições apontadas por Miller (1984, 2012), Marchuschi e Xavier (2010), Biasi-Rodrigues, Araujo e Sousa (2009) e Swales (1990), pudemos evidenciar que a comunidade *gamer* compartilha atividades e propósitos comunicativos comuns e que o *walkthrough/detonado* apresenta similaridades em sua estrutura textual e retórica que permitem sua categorização enquanto gênero.

REFERÊNCIAS

ASKEHAVE, Inger; NIELSEN, Anne Ellerup. *Digital genres: a challenge to traditional genre theory*. Information, technology & people, jun 2005, p.120-141. Disponível em: <https://www.emeraldinsight.com/doi/full/10.1108/09593840510601504>. Acesso em: 19 out. 2024.

ASHTON, Daniel; NEWMAN, James. FCJ-110 *Relations of Control: Walkthroughs and the Structuring of Player Agency*. In: The fibre culture journal. 2010. Disponível em: <http://sixteen.fibrejournal.org/relations-of-control-walkthroughs-and-the-structuring-of-player-agency/>. Acesso em: 19 out. 2024.

AVELAR, Michely Gomes. Games na formação de professores de língua inglesa. Goiânia: Scotti, 2021. 140p.

AVELAR, Michely Gomes; BARROS, Déborah Magalhães de. O ensino de línguas pelo viés funcional: os usos de bug, buff, lag e nerf nos jogos digitais. *Caderno Seminal Digital*. n.33. v. 33. jul.dez. 2019. e-ISSN 1806-9142. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/cadernoseminal/article/view/42390>. Acesso em: 19 nov. 2024.

BAZERMAN, Charles. *Gênero textuais, tipificação e interação*. 4ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

BEZERRA, Benedito Gomes. *Gêneros no contexto brasileiro: questões [meta]teóricas e conceituais*. São Paulo: Parábola Editorial, 2017.

BEZERRA, Benedito Gomes; BIASI-RODRIGUES, Bernardete. *Propósito comunicativo em análise de gêneros*. Linguagem em (dis)curso, Tubarão, Santa Catarina, v.12, n.1, p.231-249, jan./abr. 2012.

BHATIA, Vijay K.(2001). Análise de gêneros hoje. Traduzido por BEZERRA, Benedito Gomes. *Revista de Letras*. nº.23. vol 1/2. jan/dez 2018, p.102-115

COMO BUGAR no nether assustadoramente no Minecraft (você precisa ver isso). Publicizado pelo canal Jazzghost. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D20LtUhAYdg>. Acesso em: 04 dez. 2024.

COMO CONSEGUIR energia de graça. Publicizado pelo canal Larih Mage. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VH8ke785XJ0> Acesso em: 03 dez. 2024.

CONSALVO, Mia. Zelda64 and video game fans: a walkthrough of games, intertextuality, and narrative. *Television and New Media*, 4, 321-334. 2003 doi:10.1177/1527476403253993

GUIA - o que fazer ao chegar no level 110 e como se equipar em WOW Legion Patch 7.3.5 tutorial. Publicizado pelo canal JV Chequer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8zipbdYXtM4>. Acesso em: 03 nov. 2024.

GTA online - 100% walkthrough part 1 [PS4] – introduction. Publicizado pelo canal All The Shinies. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=48tlMzke140>. Acesso em: 04 nov 2024.

HEMAIS, B; BIASI-RODRIGUES, B. *A proposta sociorretórica de John M. Swales para o estudo de gêneros textuais*. In.: MEURER, BONINI & MOTTA-ROTH (Orgs.). *Gêneros: teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

HOGWARTS mystery: como ganhar energia de graça!!! Publicizado pelo canal Delicada feito coice de mula. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t0W0QMTZsYw>. Acesso em: 01 nov. 2024.

HOW TO get Bulbasaur, Charmander and Squirtle in Pokémon let's go Pikachu & Eevee! Kanto starters. Publicizado pelo canal PDWinnall. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wd42lrxHWFI>. Acesso em: 03 nov. 2024.

MILLER, Carolyn R. *Genre as social action*. Quarterly Journal of Speech. May 1984.

MILLER, Carolyn R. *Gênero textual, agência e tecnologia*. Tradução de Judith Chambliss Hoffnagel. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

NEWMAN, James. (Not) playing games: player-produced walkthroughs as archival documents of digital gameplay. *International Journal of Digital Curation*. Bath Spa University, issue 2, v.6, 2011.

QUAL classe você deve escolher? Guia prático para iniciantes. Publicizado pelo canal Hulig4ns. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=FcQRZA8eH98>. Acesso em: 01 nov. 2024.

SWALES, John. *Genre Analysis: English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

SW Iniciantes #06 - Como Evoluir após Faimon? - Summoners War. Publicizado pelo canal: Curto Jogos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DtkYEvzXIQ4>. Acesso em: 03 nov. 2024.

SW Iniciantes #07 - como runar Bernard e Shannon no Early Game? - Summoners War. Publicizado pelo canal Curto Jogos. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=a0_h8ipVmDM&t=992s. Acesso em: 03 nov. 2024.

WELCOME to Pallet Town | Pokémon let's go Pikachu! & let's go Eevee! Walkthrough - part 1. Publicizado pelo canal PDWinnal. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=AC8bRVavY90>. Acesso em: 03 nov. 2024.