



Propósito comunicativo do gênero gameplay: interações no chat online em evento sobre Blox Fruits

*Communicative purpose of the gameplay genre: online chat
interactions at a Blox Fruits event*

Lílian de Sousa Sena^(a); Francisco Alves Filho^(b)

a Universidade Federal do Piauí, Brasil – liliandisousa@hotmail.com

b Universidade Federal do Piauí, Brasil – chicofilho@ufpi.edu.br

Resumo: Este escrito tem como objetivo analisar o gênero *gameplay*, centrando-se no propósito comunicativo, com base nas teorias de Swales (1990), Bhatia (1997) e Bakhtin (1992). Utilizando as ferramentas da etnografia para a pesquisa no ecossistema digital, caracteriza-se como netnográfico o percurso metodológico utilizado. A netnografia, como método, permite uma exploração aprofundada das interações online, enriquecendo a compreensão do gênero *gameplay* no contexto específico do jogo mencionado. Como corpus de análise, o estudo concentra-se em *lives* relacionadas ao jogo *Blox Fruits* e suas interações no *chat*. A pesquisa mostrou que tanto o interlocutor presumido quanto o interlocutor empírico são importantes para a construção e manutenção do *gameplay*. Acredita-se que este trabalho investigativo possa contribuir para a compreensão do gênero *gameplay* e com pesquisas cujos objetos de estudo façam parte do ecossistema digital.

Palavras-chave: Análise de gênero. Ecossistema digital. Gameplay. Propósito comunicativo.

Abstract: This article aims to analyze the *gameplay* genre, focusing on its communicative purpose, based on the theories of Swales (1990), Bhatia (1997) and Bakhtin (1992). Using the tools of ethnography for research in the digital ecosystem, the methodological path used is characterized as netnographic. As a method, netnography allows for an in-depth exploration of online interactions, enriching the understanding of the *gameplay* genre in the specific context of the game mentioned. As a corpus of analysis, the study focuses on *lives* related to the game *Blox Fruits* and their interactions in *chat*. The research showed that both the presumed interlocutor and the empirical interlocutor are important for the construction and maintenance of the *gameplay*. It is believed that this investigative work can contribute to the understanding of the *gameplay* genre and to research whose objects of study are part of the digital ecosystem.

Keywords: Genre analysis. Digital ecosystem. Gameplay. Communicative purpose.

Introdução

No panorama contemporâneo, as transformações digitais e o advento das tecnologias de informação redefiniram as práticas comunicativas, destacando a importância de compreender e trabalhar com os gêneros textuais que emergem do ciberespaço, termo popularizado por Levy (1999), o qual, neste escrito, será substituído por outro de abrangência mais completa que é a noção de ecossistema digital (Di Felice, 2012). A escolha por esta denominação não é meramente terminológica, mas carregada de sentidos que se alinham ao pensamento de Bakhtin (1992) de que, nos estudos da linguagem, a interação verbal ocupa lugar de destaque. E o ciberespaço comporta agora humanos e não humanos que interagem e se complementam como em um ecossistema.

Nesse ecossistema, os eventos comunicativos assumem características que ainda carecem de mais investigação sobre sua estrutura, funcionalidade e impacto social. Pela ampla variedade de informação e ausência de fronteiras geográficas em rede, o habitante virtual tem mais acesso a diferentes culturas, jogos, artefatos e possibilidades de interação. Isso faz com que as paredes da casa se ampliem de tal modo que os hábitos particulares passem a ser publicizados, mudando as formas de agir e interagir no mundo (analógico e digital). Com essa vivência no digital, as relações que nele e dele se originam utilizam-se de diferentes linguagens, ampliando, as discussões sobre gêneros textuais.

Nessa esteira, observa-se o fenômeno *gameplay* como uma expressão cultural e social significativa que pode ser compreendida à luz da pesquisa netnográfica, que permite uma imersão na experiência online com o jogo *Blox Fruits*. A escolha pelo tema deu-se pela busca de compreender um

gênero mencionado na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, cuja habilidade de analisar, discutir, produzir e socializar deve ser desenvolvida (Brasil, 2018). Assim, este estudo objetiva analisar o gênero *gameplay*, centrando-se na compreensão do seu propósito comunicativo. Com vistas a atingir o objetivo geral, traçaram-se os seguintes objetivos específicos: a) identificar o propósito comunicativo dos jogadores, a partir do *chat*; b) verificar a semelhança no padrão de escrita nos diferentes *chats*. As análises do *corpus* composto por recortes do *chat online* de quatro *lives* (transmitidas ao vivo) sobre um episódio específico do jogo, também considerarão os interlocutores, além das semelhanças e diferenciações nos enunciados, pois no ecossistema digital, os habitantes são consumidores e produtores.

Este artigo foi estruturado em seis seções. Na primeira, apresenta-se a Introdução ao tema, o *corpus* e o objetivo do trabalho; na segunda, intitulada *Nas trilhas entre o real e o virtual*, tem-se o caminho metodológico percorrido na investigação; na terceira, denominada *Propósito comunicativo e interações digitais*, faz-se uma reflexão sobre propósito comunicativo, à luz de Bathia (1997), Swales (1990) e Askehave e Swales (2009); na quarta, *Gênero gameplay: noções conceituais*, busca-se compreender o conceito do gênero e suas características gerais; na quinta *Gameplay em ação*, faz-se uma análise do gênero a partir das enunciações do *streamer* e das interações no *chat*, considerando o propósito comunicativo, dentre outros aspectos; e na sexta, apresentam-se as *Considerações Finais* que podem inspirar investigações futuras.

Nas trilhas entre o real e o virtual

O caminho metodológico desta investigação, de caráter qualitativo, utiliza ferramentas da pesquisa netnográfica, cuja abordagem utiliza diversas formas comunicativas em ambiente digital como fontes de dados, rumo à

compreensão e à representação etnográfica das manifestações culturais e comunicacionais. Segundo Kozinets (2014, p. 339), a netnografia “é uma forma especializada de etnografia e utiliza comunicações mediadas por computador como fonte de dados para chegar à compreensão e à representação etnográfica de um fenômeno cultural na Internet”. Ela oferece a oportunidade de reduzir as distâncias temporais e espaciais devido à dinâmica intrínseca da Internet, onde os grupos sociais estão interconectados em uma rede que não é vista meramente como uma tecnologia, mas como o meio que está redefinindo as interações econômicas, políticas e sociais (Castells, 2013).

Esses grupos podem operar exclusivamente online ou coexistir tanto online quanto offline. O que se destaca na aplicação dos princípios da etnografia na netnografia é a persistência do caráter investigativo e observacional da realidade do outro. Para Montardo e Passerino (2006, p.4), “com o surgimento do ciberespaço tornou-se premente o uso e aplicação de metodologias de pesquisa que permitissem “capturar” a essência dos fenômenos presentes no mesmo”. Nessa perspectiva, entende-se que a etnografia, sendo, pois, uma metodologia abrangente de observação e interpretação aprofundada, não se limita apenas à compreensão de sociedades, hábitos e costumes distantes no tempo. Ela pode ser empregada para desvendar as diversas nuances da sociedade, indo além da superfície, inclusive no contexto digital, posto que se concentra na vida como ela é vivida, fundamentando-se nas experiências.

Infere-se, portanto, que uma transição metodológica, envolvendo a consideração do contexto online como um terreno etnográfico, desempenhou um papel crucial na consolidação do estatuto das comunicações na internet como fenômeno cultural, visto que as interações em rede denotam um tipo de vida que mescla experiências analógicas e digitais. Tendo como ambiente de pesquisa o suporte digital

chat online em transmissões ao vivo e como sujeitos quatro *streamers* do jogo digital *Blox Fruits* no website *Youtube*, este é o caminho metodológico que possibilita cumprir os objetivos da pesquisa.

Os dados para análise foram observados/coletados no período de outubro a dezembro de 2023 e constituem-se de recortes de transmissões ao vivo disponibilizadas gratuitamente na internet. O aporte teórico para a análise documental se insere no campo da Análise de Gênero, a partir da definição de propósito comunicativo (Swales, 1990). Para o autor, na definição das características que podem identificar um gênero como uma classe de eventos comunicativos, devem ser considerados os participantes, o discurso, a função discursiva e o ambiente onde o discurso é produzido e recebido.

Como critério de seleção dos participantes, optou-se por escolher os *streamers* que possuem mais de quinhentos seguidores na plataforma *Youtube* e que produzem *lives* sobre o jogo *Blox Fruits* com frequência semanal. Na observação, o evento comunicativo escolhido foi a *live* sobre imersão na ilha da Kitsune, realizada em momentos distintos pelos *streamers*. O elevado número de participantes ativos durante as *lives*, em torno de 400 pessoas, foi determinante para a escolha deste recorte como objeto para a análise de gênero.

Propósito comunicativo e interações digitais

O propósito comunicativo, no estudo de gêneros textuais, refere-se à intenção subjacente à criação e utilização de um determinado tipo de texto, vinculado a um processo de construção social desse propósito ou propósitos. Cada gênero textual tem um propósito específico (ou vários propósitos), direcionado para um público-alvo particular, e é moldado pelas normas e convenções comunicativas associadas a esse tipo de discurso. Ao examinar um gênero textual, posto que este envolve uma classe de texto de certo contexto, é importante considerar questões

como: Qual mensagem os autores pretendem comumente transmitir? Para quem são destinados os textos de um gênero x? Como os autores adaptam a linguagem e a estrutura para atender ao propósito comunicativo do gênero? Essas reflexões ajudam a revelar como os gêneros textuais são utilizados como ferramentas comunicativas em contextos variados, desde a escrita acadêmica até os diversos tipos de comunicação digital. Esse entendimento nos aproxima do que afirma Bhatia sobre gêneros, pois:

Os gêneros são essencialmente definidos em termos do uso da linguagem em ambientes comunicativos convencionalizados, que dão origem a conjuntos específicos de objetivos comunicativos para grupos disciplinares e sociais especializados, que, por sua vez estabelecem formas estruturais relativamente estáveis e, até certo ponto, restringem o uso de recursos léxico-gramaticais (Bhatia, 1997, p.630)¹.

Assim ao considerar que os gêneros estão inseridos em práticas sociais convencionalizadas, compreende-se que não são produzidos de maneira neutra e sem uma intencionalidade, a qual pode se revelar nas escolhas lexicais e extratextuais, tais como a intencionalidade daquele que produz e a aceitabilidade do interlocutor. Ou seja, em virtude de suas especificidades, o propósito comunicativo abrange uma ampla gama de variações entre gêneros relacionados, ao mesmo tempo em que aborda as variações mais específicas nas diferentes formas de execução de um gênero em particular. Infere-se, portanto, que os gêneros emergem como resultado das práticas discursivas de uma sociedade e refletem as convenções, expectativas e normas compartilhadas em relação à comunicação.

¹ Tradução nossa do trecho "Genres are essentially defined in terms of the use of language in conventionalized communicative settings, which give rise to specific sets of communicative goals for specialized disciplinary and social groups, which in turn establish relatively stable structural forms and, to some extent, even constrain the use of lexico-grammatical resources. (Bhatia, 1997, p.630).

Em se tratando de comunicação na cultura digital, ao incorporar princípios de participação ativa dos usuários, colaboração e produção de conhecimento, tem-se o universo dos jogos digitais, que não apenas entretêm, mas também capacitam e transformam os jogadores de acordo com sua relação com a linguagem. Assim, a compreensão e o reconhecimento de gêneros vão além das características formais da linguagem, pois envolvem também considerações sobre o contexto, o propósito comunicativo, das normas sociais e das convenções em ambientes digitais, pois estes são propriedades das comunidades discursivas (Swales, 1990).

Para o autor (1990), sendo o gênero definido como uma categoria de eventos comunicativos que serve a uma série específica de propósitos comunicativos, seus objetivos são reconhecidos pelos participantes da comunidade discursiva virtual. Isso modela a estrutura esquemática do discurso, influenciando e limitando as escolhas de conteúdo e estilo. O propósito comunicativo é simultaneamente um critério privilegiado e um instrumento para alcançar o escopo de um gênero, conforme concebido aqui, centrado estritamente em ações retóricas comparáveis. Além do propósito, os exemplares de um gênero apresentam diversos padrões de semelhança em termos de estrutura, estilo, conteúdo e audiência pretendida (Askehave; Swales, 2009). Pode-se afirmar, portanto, que os gêneros comunicativos não apenas têm propósitos específicos, mas também influenciam a forma como a comunicação é estruturada e apresentada.

Gênero *gameplay*: noções conceituais

No contexto dos jogos digitais, o gênero *gameplay* refere-se ao vídeo ou transmissão ao vivo que exhibe o jogador interagindo com o jogo. É válido ressaltar que o *gameplay* vai além da simples interação com o jogo, pois percebe-se que a habilidade de decifrar códigos visuais, compreender

narrativas não lineares e participar ativamente das interações virtuais são aspectos essenciais para a existência do gênero.

Nessa linha, Prado e Vanucci (2009, p. 138) assumem que “o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar”. Ou seja, os jogadores não apenas consomem conteúdo, mas também o cocriam, influenciando a trama e o ambiente do jogo. Essa participação ativa promove um engajamento mais profundo e um entendimento mais complexo do meio. Isso pode ser observado na troca de experiências que ocorre no *chat*, onde um usuário repete falas do *youtuber* para outro e, às vezes, dá orientações de como proceder em uma etapa do jogo.

Na *Wikipédia*, o conceito de *gameplay* é jogabilidade, definido como todas as experiências do jogador durante sua interação com os sistemas de um jogo, especificamente em jogos formais, incluindo o nível de facilidade com que o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que pode ser completado e sua duração. Essa definição contempla as experiências no universo do jogo e as percepções do jogador (individual) sobre as etapas e características do ambiente em que está imerso, não se estendendo, porém, aos eventos de interação com outros usuários e as percepções destes.

Sobre os eventos de interação, entende-se que são importantes na construção do gênero pois, no contexto de produção, presume-se a quem o material interessará. Muitos vídeos de *gameplay* têm como objetivo principal entreter os espectadores. Os comentários dos criadores de conteúdo (*streamer*) frequentemente incorporam mensagens engraçadas, emoções e outras formas de entretenimento para manter o interesse do público. Alguns *streamers* demonstram estratégias avançadas, técnicas para fornecer dicas, truques e orientações sobre como jogar de forma

eficiente ou superar desafios específicos. Outros têm o propósito de avaliar e revisar jogos, compartilhando suas opiniões sobre a jogabilidade, gráficos, história e outros aspectos do jogo, ajudando os espectadores a decidir se querem ou não experimentar o jogo. O *gameplay*, então, assume as características textuais do contexto de produção, pois os gêneros correspondem a situações típicas da comunicação discursiva, a temas típicos, em circunstâncias reais (Bakhtin, 1992).

Na visão de Assis (2007, p.11), “*Gameplay* é o conceito que separa a linguagem do videogame, que o distingue de todos os outros meios de expressão”. Destaca-se que a linguagem do videogame à qual a autora se refere é a dinâmica, bem como os elementos contidos em jogo, que também são meios de expressão. As possibilidades de interação e as experiências advindas do uso real da língua no gênero *gameplay* é que determinam o desenvolvimento do estilo de cada jogador e a relação entre jogo, língua e implicações na vida real.

***Gameplay* em ação**

O material em análise está disponível de forma aberta e gratuita na plataforma *Youtube* e constitui-se de quatro *lives* com duração média entre duas e três horas. O conteúdo das transmissões consiste em vídeos que mostram o *streamer* em ação durante o jogo, imerso no ambiente virtual escolhido, no caso a ilha da Kitsune e as mensagens que ocorrem no *chat* online. A presença de uma ferramenta de gravação incorporada ao menu, acessível por meio de um ícone de câmera permite que todo o percurso do *avatar* e sua performance seja narrada e exibida aos participantes da *live*.

A maioria dos vídeos produzidos e disponibilizados na internet é passível de edição que pode privilegiar as melhores nuances, conferindo um *status* de autoridade no assunto, manipulando a opinião dos seguidores. Entretanto, isso não é possível de se fazer durante uma transmissão ao

vivo. E é este o ponto que permite analisar mais precisamente o gênero em ação, em interações “tela a tela”, por assim dizer. A tabela seguinte apresenta a quantidade de seguidores de cada *streamer*.

Tabela 1 – Quantos somos?

STREAMER	SEGUIDORES	CURTIDAS
Vimgzera	852 mil	386
Ziper OFC	66,3 mil	412
DinhoWars Gamer	38 mil	123
Majin YT	859	95

Fonte: dados gerados a partir de informações disponíveis no *Youtube*, 2023.

Até a finalização deste escrito, o número de participantes das comunidades virtuais pode ter se modificado para mais ou para menos, além do número de *feedbacks* positivos (curtidas) ser maior, pois o quadro apresenta dados do momento ao vivo e não da gravação disponibilizada atualmente. A participação em *gameplay* envolve principalmente jogadores de videogame, independentemente de idade, gênero ou localização geográfica. Sobre a localização, é válido ressaltar que todos estão imersos em uma nova realidade espaço-temporal moldada pelas tecnologias digitais-telemáticas, na qual o tempo real parece desfazer, de maneira contrária à modernidade, as fronteiras do espaço local, dando origem a espaços de fluxo e redes planetárias que pulsam no presente contínuo (Lemos, 2003). Desse modo, este ecossistema possibilita a desmaterialização dos espaços locais específicos, aumentando os fluxos interativos. No quadro seguinte, tem-se trechos das enunciações dos *streamers* em análise, com o fito de compreender o propósito comunicativo, logo no início *live*.

Quadro 1 – Abertura da live

ENUNCIADOS INICIAIS

Salve, salve, tropinha! E aí, tropa, como é que vocês estão? Cês estão bem? Eu estou bem, graças a Deus, com muito calor, mas estou bem. E aí, tropa, como é que vocês estão? Bora pegar esse novo, essa nova espada, tropa nossa, né? Tem que pegar essa nova espada, tropa a gente. Eu já achei a ilha junto com o Ed, só que agora falta o quê? Falta a gente pegar a espada, porque eu só consegui pegar o título, fragmentos e o negocinho lá, que é o lacinho que fica atrás, tropa só isso. (https://www.youtube.com/watch?v=y-_dvijgMBY).

Salve, família! Boa noite! Bem com vocês? Aqui quem fala é DinhoWars. Mais uma live no canal. Como é que está aí, galera? Tá tudo bem com vocês, Mano? Boa noite! Vamos jogar, se divertir. Hoje eu quero ver se eu consigo, mano, pegar a nossa é... pelo menos aí pegar a ilha, né, Mano? Hoje não. Ontem não consegui nada, mano. Ontem não consegui nada, nada, nada, nada, mas hoje vamos tentar. (<https://www.youtube.com/watch?v=d27HlpQFj5o>).

- Olá, boa noite! Preciso botar que estava em live, inteligência! Quem que entrou?
 - Fui eu. Acabei de ver ela, estava vendo a live. Está vendo sua live no YouTube? Daí decidi.
 - Oh beleza, então bora farmar? Bora pvp? De fruta. Que você tem de fruta para gente? Para 4, para 3.
 - Eu tenho uma mamuth, tenho douhg e o buddha eu tenho blizzard. (<https://www.youtube.com/watch?v=XbR2RHPpoMQ>).

Salve, salve, galera que tá começando a entrar na live! Tamo junto. É nós em *chat*. Tamo junto, tamo junto. Como é que vocês estão? Vocês estão bem? Vocês tão mal, vocês tão sensacional! Como que é que vocês estão hoje em Mano? Fala pra mim aí, *Chat*. Lembrando, ó, quem chegou aí não deixou like, deixa o like aí e se inscreve no canal aqui. Quem for novo aí, *chat*, tamo junto aí. (<https://www.youtube.com/watch?v=DsWCOXOj6wk>).

Fonte: dados gerados a partir de informações disponíveis no *Youtube*, 2023.

A partir dos trechos transcritos, entende-se como Alves Filho (2007) que toda forma de comunicação, seja oral ou escrita, implica a presença de um leitor ou interlocutor presumido, pois todo emissor, ao se comunicar, está constantemente realizando algum tipo de cálculo comunicativo em relação ao seu interlocutor. E, ao se utilizar de expressões como “tropinha”, “família” e “galera”, busca-se evocar o sentimento de pertencimento àquela comunidade discursiva no ambiente de jogo. Observa-se também que um

dos objetivos dos *streamers* é conseguir o maior número de inscritos no canal, tanto que isso fica evidente no enunciado “Lembrando, ó, quem chegou aí não deixou like, deixa o like aí e se inscreve no canal aqui”. Apesar, de fazerem saudações semelhantes, há outra característica comum entre os enunciados que é a imersão no ambiente de jogo.

Isso fica evidente quando um *streamer* esquece de mencionar que está na *live* e já parte para ação com outro jogador, no ambiente de jogo. Pode-se, então, compreender que embora haja diferenças de estilo, recursos lexicais e conteúdo, o gênero *gameplay* permanece centrado devido a seu propósito comunicativo. Além do jogador principal, no caso o *streamer* que promove a *live*, há um público variado de espectadores *online* interessados em assistir às sessões de jogo, como uma experiência que irá orientar suas ações posteriormente e solucionar possíveis dúvidas, ou seja, o propósito também é a imersão no jogo, além de buscar melhorar o desempenho.

Para que a ação do *streamer* seja possível, há um interlocutor presumido, pois, segundo Bakhtin e Volochínov (2012, p.16), “há sempre um interlocutor, ao menos potencial. O locutor pensa e se exprime para um auditório social bem definido”, no caso, os interlocutores são os usuários do *Blox Fruits* que veem no evento comunicativo uma oportunidade de reflexão sobre suas próprias ações no jogo, enriquecendo, facilitando ou até mesmo complicando a jogabilidade individual. Interlocutor presumido é observado no trecho da fala do *streamer* transcrita a seguir.

Hello, my friends! Tamo junto, tamo juto. E aí, chat, com esses dois dias sem live aí, como é que vocês estão? Mas vocês estão bem, vocês tão mal. Vocês tão Sensacional? O que é que vocês estão hoje aí, Mano? Fala pra mim aí, chat. (...) Manda a palavra ADD e vê como ser adicionado. Aí meus parça. Deixa eu adicionar aqui o “Fã do John” que ela é membro do canal, sabe como é... tá pagando, deixa, deixa o cara aí na mão, né? Na mão, na mão, na mão. Deixar na mão? Não vou deixar na mão. E aí, Kobe? Kobe, coxinha ou Kobe? Zumbi você precisa me aceitar, nos amigos agora. Gente, ó

vou mandar o link do servidor pra vocês aí ó, então em 5-4-3-2-1 go! (www.youtube.com/@ziperofc, 2023).

No excerto, vê-se que os membros do canal são espectadores frequentes das *lives* e que há até uma certa familiaridade entre o jogador principal e aqueles que o assistem. Ao mencionar que já está há dois dias sem fazer *live* e quer saber como seus interlocutores estão, vê-se que ele conhece seu público e, portanto, compreende o interesse em estarem neste evento comunicativo. Assim, entende-se que se trata de uma situação em que a linguagem verbal desempenha um papel fundamental e essencial, incorporando o discurso, os participantes, a função do discurso e o ambiente de produção e recepção (Biasi-Rodrigues, 2007). Isso valida a interconexão entre a linguagem e as práticas sociais que abrangem os elementos da situação retórica, pois a partilha comum dos objetivos ou interesses pelos participantes do evento caracterizam a comunidade discursiva (Swales, 1990). No excerto seguinte, evidencia-se o interesse comum, pois são adicionados ao ambiente de jogo os seguidores que sempre se fazem presentes na *live*.

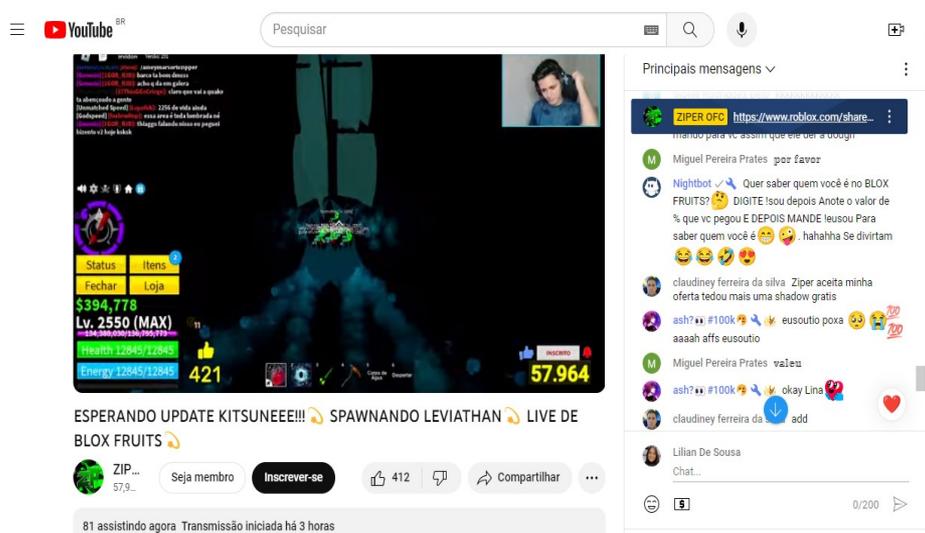
É porque assim, galera, estou colocando aqui tudo isso de conhecidos, o nome de vocês também, eu coloquei. (...) Então não vou colocar eu. Mas pode colocar alguém conhecido, da gente, mano. Nós podemos colocar a tia Gabi, né? Pelo menos tia Gabi e a tia... Jogos da flor. Podia ter colocado elas pelo menos aí. É faltou. E a Jéssica também tinha, mas agora já era, mas colocou um monte de gente aqui. Mas. Ficaria legal, até porque são pessoas que a gente conhece, né? Seria legal a gente para próximo, né? (<https://www.youtube.com/watch?v=d27HlpQFj5o>, 2023).

Esse trecho da fala do *streamer* vai ao encontro do que preconiza Swales (1990, p.58) ao afirmar que os propósitos comunicativos de um gênero “são reconhecidos pelos membros experientes da comunidade discursiva e dessa forma constituem o fundamento lógico do gênero”. O que se entende é que por já se conhecerem do ambiente de jogo e do próprio canal que é suporte para o gênero *gameplay*, a construção dos textos oralizados pelo *streamer* e escritos no *chat* compartilham do mesmo propósito.

Nessa perspectiva, considera-se a importância do interlocutor na caracterização do *gameplay* por este ser fundamental na recepção do material e ter liberdade para manifestar seus conhecimentos ao vivo, no *chat*. Isso é possível, como observado neste escrito, quando o suporte do gênero é o *chat* em uma *live*, por exemplo. Para Marcuschi (2003, p.10), “como o suporte tem um formato específico e é convencionalizado, ele pode ter contribuições ao gênero”. Nessa mesma linha, Biasi-Rodrigues e Bezerra (2012, p. 236) afirmam que “fatores contextuais e até o suporte dos gêneros podem interferir na apropriação dos propósitos comunicativos “intencionados””. E é o que se percebe nas interações online, pois por mais que haja mudanças repentinas e rápidas de tema nas mensagens, o propósito é mantido.

Em se tratando do propósito comunicativo, observa-se que tanto o locutor principal (*streamer*) quanto seus espectadores, aproximam-se pelo objetivo comum, que é a *performance* em um episódio do jogo. Esse alinhamento quanto ao propósito pode ser observado na figura 1.

Figura 1 – o *chat* não para



Fonte: www.youtube.com/@ziperofc, 2023.

No recorte apresentado, é possível perceber que, enquanto o *streamer* direciona quanto à jogabilidade, alguns dos espectadores adicionam comentários ao vivo, compartilham estratégias, reagem a eventos no jogo e interagem com os espectadores por meio de *chats online*. No trecho, retirado do *chat*, observa-se essa interação, considerando não apenas o que está escrito, mas também os *emojis* utilizados.

(...)

1 - Quer saber quem você é no BLOX FRUITS? 🤔 DIGITE
!sou depois Anote o valor de % que vc pegou EDEPOIS
MANDE !eusou Para saber quem você é 😄😄 hahaha
Se divirtam 😂😂😂😂
2 - Ziper aceita minha oferta tedou mais uma shadow grátis
3 - eusoutio poxa 😞😞
700
700
aaaah affs eusoutio
(...) (www.youtube.com/@ziperofc, 2023).

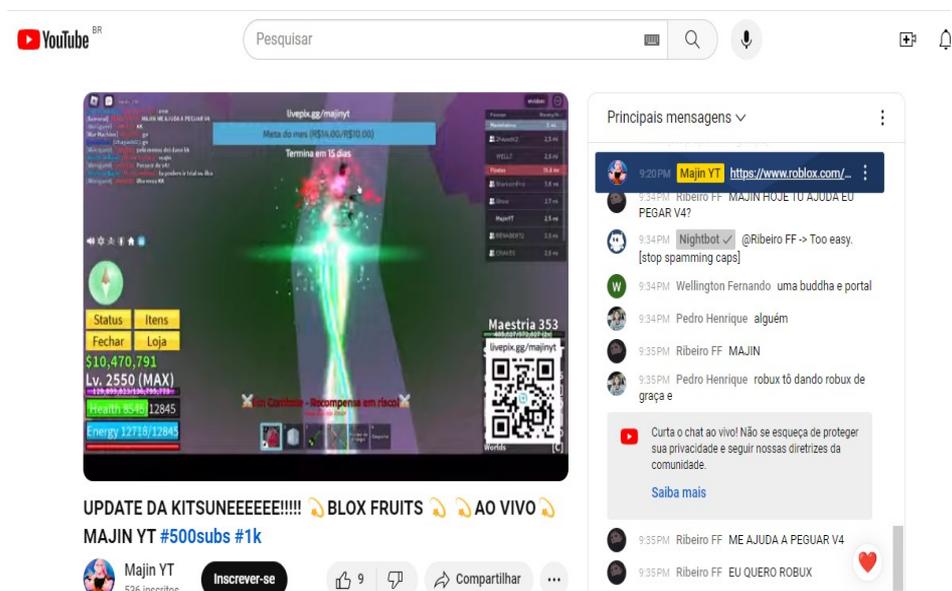
A partir do exemplo transcrito, pode-se compreender a dinâmica do gênero que, a partir do *streamer* vai assumido um caráter axiológico nas interações paralelas. Ao tempo em que o locutor principal narra sua incursão, no *chat*, o interlocutor 1 digita uma orientação que, no jogo, não agrega e se mostra como uma estratégia para desviar a atenção do jogador iniciante. No comentário seguinte, vê-se que o interlocutor 2 direciona seu comentário ao *streamer* com uma proposta de bônus (*shadow*) que é uma fruta de alto valor no jogo. Em seguida, o interlocutor 3 responde ao usuário 1, em tom de ironia, demonstrando mais experiência no jogo e, de certa forma, desaprovando o que está posto.

Além das manifestações escritas, os *emojis* utilizados também corroboram com o evento comunicativo por expressarem visualmente o que os jogadores estão sentindo, como um complemento da palavra escrita. No contexto em que são utilizados, os *emojis* apresentam função ideacional e interacional (Halliday, 1978), pois assumem tanto os significados sobre o relacionamento social dos envolvidos no evento comunicativo quanto a capacidade de formar

textos com mensagens internamente coesas e coerentes. Isso é observado no *emoji* de pensamento, utilizado logo após a pergunta feita na primeira fala; no *emoji* de sorriso logo após a expressão “Se divirtam”, bem como nos outros escolhidos na comunicação. Há, pois um alinhamento entre os recursos textuais e semióticos nas interações entre os usuários do *chat*.

As interações mostram que o tema no gênero *gameplay* vincula-se mais diretamente aos propósitos comunicativos do grupo social, ratificando a afirmação de Alves Filho (2013, p. 82) de que “A existência de gênero depende de um grupo social que compartilha não apenas a linguagem, mas uma série de atividades do dia a dia, mediadas pelos gêneros”. Isso remete a outro ponto observado que são as marcas de oralidade presentes na escrita. Não há, praticamente, sinais de pontuação e as palavras são truncadas, dado o intenso fluxo comunicativo. Mesmo com tais características, não há prejuízo para a compreensão do que é dito, como se observa também na figura 2.

Figura 2 – Ajuda com V4



Fonte: www.youtube.com/@MajinYT, 2023.

No trecho, retirado do *chat*, observa-se um maior direcionamento das mensagens dos interlocutores ao *streamer*. Isso demonstra que o propósito destes está alinhado, não havendo espaço para distrações ou “escamações”, que no jogo significa trapacear ou se apropriar das frutas dos oponentes. Algumas frases foram transcritas a seguir para um melhor entendimento.

```

4 - MAJIN HOJE TU AJUDA EU PEGAR V4?
5 - @Ribeiro FF Too easy.[stop spamming caps]
6 -      uma      buddha      e      portal
7              -              alguém
4              -              MAJIN
7 - robux tô dando robux de graça e
4 -      ME      AJUDA      A      PEGAR      V4
4 - EU QUERO ROBUX. (www.youtube.com/@MajinnYT,
2023).
```

As proposições dos interlocutores na *live* do *streamer* Majin YT assemelham-se às da *live* anterior pelo padrão de escrita, sem sinais de pontuação e desvios, por outro lado apontam um maior engajamento em relação ao conteúdo da *live* dada a recorrência da evocação do *streamer* e de elementos importantes para os jogadores como V4, buddha, robux e portal (respectivamente, poder supremo da raça, fruta que dá força, moedas virtuais, poder de se transportar para diferentes cenários). Isso pode levar ao entendimento de que os membros de uma comunidade discursiva reconhecem os propósitos, constituindo, pois, a razão do gênero (Swales, 1990).

Um outro aspecto observado é o uso de letras em caixa alta. Isso pode significar que o interlocutor 4 seja iniciante no jogo e queira chamar a atenção do locutor principal. A escolha e uso dos recursos léxico-gramaticais são orientadas pelos propósitos comunicativos dos grupos, implicando na definição do gênero (Bathia, 1997). Recursos léxico-gramaticais referem-se aos elementos da linguagem que combinam tanto aspectos lexicais (relativos ao vocabulário) quanto gramaticais (relativos à

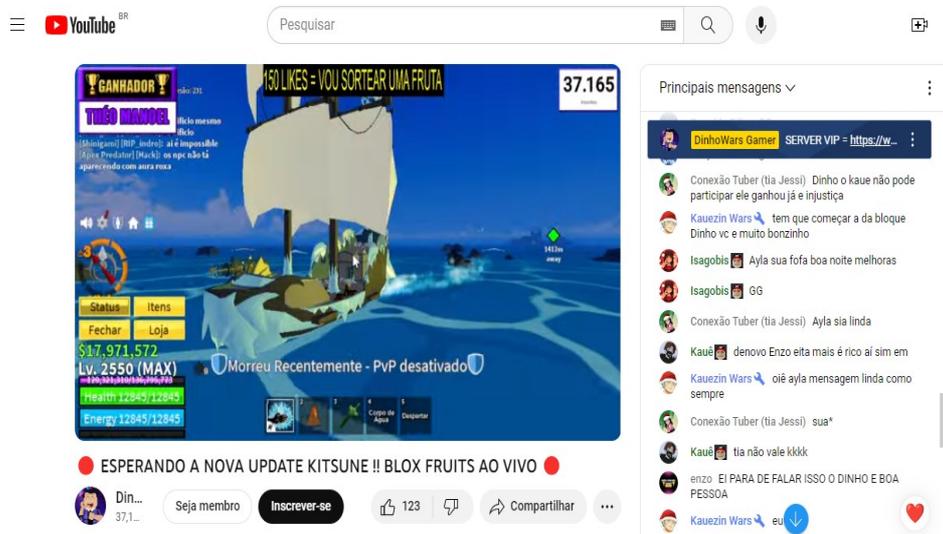
estrutura da frase). No trecho seguinte, tem-se um recorte da fala do *streamer* em que os recursos utilizados são importantes no processo interativo e na estrutura do gênero.

Nossa, você não gosta que chame de Luquinhas? Mano, ele não gosta de chamar de Luquinhas porque ele é um grande homem, né? Cê é um grande homem? Eu não posso te chamar de luquinhas. Galera, deixa eu ver, chama de Lucas, tá? Ele não gostou de Luquinhas. (<https://www.youtube.com/watch?v=d27HlpQFj5o>).

Nessa linha, o *streamer* além do tema de interesse de seu público, deve utilizar uma linguagem acessível e maleável por inferir que o seu interlocutor empírico no evento comunicativo pode variar em faixa etária e níveis de compreensão. E, sobretudo, manter o bom diálogo para que os jogadores permaneçam engajados coletivamente na *live*. Sobre essa questão, Lévy (2003, p. 28), afirma que o ecossistema digital possibilita uma inteligência coletiva que é “[...] distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. Nesse sentido, o gênero *gameplay* contribui para o reconhecimento das habilidades que se distribuem nos indivíduos, a fim de coordená-las para serem usadas em prol da coletividade, a partir do ambiente de jogo e das interações dele decorrentes.

De acordo Alves Filho (2013, p. 80), ao sentir necessidade de comunicar algo, um sujeito falante, “não recorre unicamente ao sistema linguístico, mas a outras enunciações, adequando seu discurso a seus objetivos comunicativos, e a seus interlocutores”. Observam-se isso nas interações ocorridas na Figura 3.

Figura 3 – Interações paralelas



Fonte: www.youtube.com/@dinhowarsgamer, 2023.

A partir das interações ocorridas no *chat*, fica evidente a assertiva de Bakhtin e Volochínov (2012, p.97) de que “A língua, no seu uso prático, é inseparável de seu conteúdo ideológico ou relativo à vida”. A ocorrência do *gameplay* não impede que a língua se manifeste para comunicar situações que interferem na prática viva da comunicação. Os trechos foram destacados para melhor compreensão.

15 – Dinho o kaue não pode participar ele ganhou já e injustiça
 16 – tem que começar a dar bloque Dinho vc e muito bonzinho
 17 – Ayla sua fofa boa noite melhoras
 17 – GG
 15 – Ayla sia linda
 18 – denovo Enzo eita mais é rico aí sim em
 16 – oiê ayla mensagem linda como sempre
 15 – sua*
 18 – tia não vale kkkk
 19 – EI PARA DE FALAR ISSO O DINHO E BOA PESSOA
 (...) (www.youtube.com/@dinhowarsgamer, 2023).

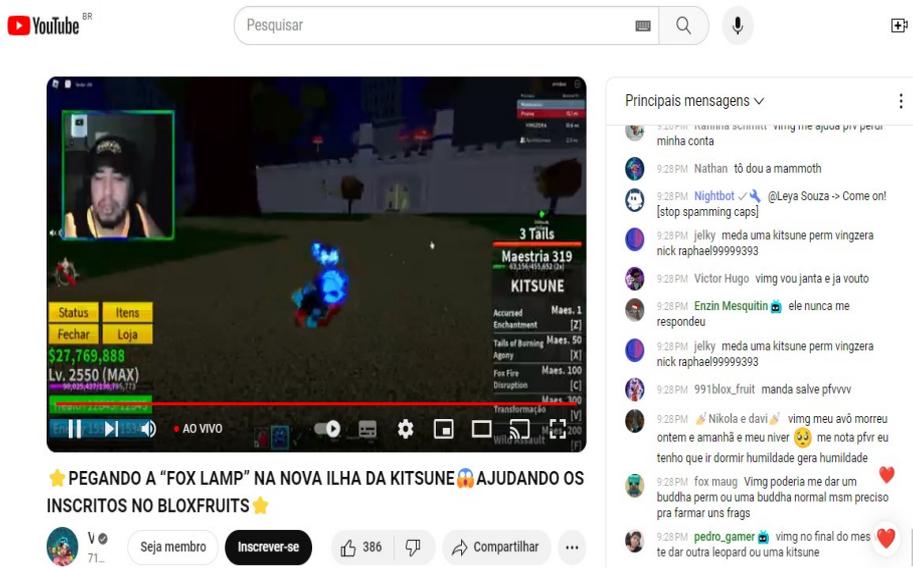
Nos trechos transcritos acima, não há menção aos elementos do jogo. Vê-se que há uma maior interação entre os espectadores da *live*, embora haja

também enunciações dirigidas ao *streamer* Dinho, posto que ele iniciou um sorteio durante o evento comunicativo e dividiu opiniões quanto à participação de um interlocutor. No contexto do ecossistema digital, as interações e comunicações online não são apenas processos mecânicos ou estéreos, mas têm uma influência social significativa, que vai além da neutralidade (Lemos, 1999). As manifestações, em tom afetivo e divertido, demonstram que os interlocutores presentes no *chat* possuem uma certa intimidade, que não se pode presumir se esta foi desenvolvida durante a *live* ou no ambiente do jogo.

Embora não haja, no trecho, enunciações diretamente relacionadas ao jogo, com exceção da expressão “GG” (que significa que é algo fácil), utilizada pelo interlocutor 17, vê-se que a mudança temática foi motivada por um dado evento do *gameplay*. E para Marcuschi (2003, p.6), “o evento caracteriza-se como uma grandeza sócio interativa vista sob seu aspecto de realização contemplando os atores e toda a organização”. Então, na amplitude das interações reais e síncronas, em diferentes momentos admite-se mudarem-se direcionamentos, pois os textos do mesmo gênero, embora tenham uma tendência a abordar temas semelhantes, também podem apresentar variações e diferenciações temáticas em relação a um conjunto de textos desse mesmo gênero (Alves Filho, 2013). Isso é evidenciado pela padronização da escrita dos usuários, como já visto nos outros trechos: ausência de sinais de pontuação, palavras truncadas e com desvios.

Como a interação é síncrona, o interlocutor empírico, embora próximo do interlocutor presumido, assume uma postura ativa junto ao *streamer*. Ou seja, há uma manutenção do tema, não permitindo o distanciamento do propósito comunicativo, mesmo que haja intervenções, como já mencionado, que garantem o dinamismo na comunicação, fato que diferencia o *gameplay* de um tutorial. Para melhor entendimento, tem-se as interações na figura seguinte.

Figura 4 – Foco no game



Fonte: www.youtube.com/@vingzera, 2023.

A partir das interações observadas no *chat*, entende-se que os gêneros textuais são as manifestações textuais presentes em nosso cotidiano, caracterizadas por padrões sociocomunicativos específicos definidos por sua composição, objetivos enunciativos e estilo, os quais são concretamente moldados por influências de natureza histórica, social, institucional e tecnológica. (Marcuschi, 2003). Tendo o gênero *gameplay* como suporte, o *chat* online em tempo real, é nítido que em alguns momentos situações pessoais do interlocutor, alheias ao jogo, poderão aparecer na transmissão. Para melhor observação, tem-se o destaque das mensagens:

- 8 - vimg me ajuda pfv perdi minha conta
- 8 - Nathan tô dou a mammoth
- 5 - @Ribeiro FF Too easy.[stop spamming caps]
- 9 - jelky meda uma kitsune perm vingzera nick raphael99999393
- 10 - vimg vou janta e já vouto
- 11 - ele nunca me respondeu
- 9 - jelky meda uma kitsune perm vingzera nick raphael9999939312 - manda salve pfvvvv

13 - vimg meu avô morreu ontem e amanhã e meu niver me nota pfvr eu tenho que ir dormir humildade gera humildade
14 - Vimg poderiaa me dar um buddha perm ou uma buddha normal mesm preciso pra farmar uns frags (...)
(www.youtube.com/@vimgzera, 2023).

No trecho acima, além de elementos do jogo *mammoth*, *kitsune perm*, *buddha*, *farmar* e *frags*² que são termos conhecidos na comunidade dos jogadores de *Blox Fruits*, percebe-se que o padrão comunicativo é o mesmo dos excertos anteriores, tais como palavras truncadas, ausência de pontuação e desvios ortográficos. Mas para além dos elementos textuais, observa-se também que o interlocutor número 5 aparece na *live* com a mesma frase utilizada anteriormente. Por sinal, a frase em língua inglesa é um pedido para que o interlocutor pare de usar letras maiúsculas. Embora o enunciado seja praticamente o mesmo, acredita-se como Morson e Emerson (2008, p. 142), pois “cada um deles é único e cada qual, portanto, significa e é entendido como significando algo diferente, mesmo quando são verbalmente os mesmos”.

Assim, vê-se que todo discurso é permeado por outros discursos, por vozes sociais, que dão sentido à interlocução (Bakhtin, 1992). E a partir das interações no *chat* e da presença do jogador em mais de um evento comunicativo com o mesmo tema, pode-se considerar a relevância do sujeito empírico como interlocutor nas interações e na caracterização do gênero *gameplay*, pois sua presença desempenha um papel como interlocutor nas proposições, na escolha das palavras, na linguagem do *streamer* e dos próprios interlocutores. Isso garante o caráter dialógico e a manutenção da comunicação. As interações entre indivíduos socialmente organizados no ambiente de jogo e no *chat* geram uma enunciação como produto, sendo o meio social o seu centro organizador.

² Respectivamente, estes elementos do jogo significam fruta lendária, fruta poderosa que pode ser resgatada outras vezes (perm), fruta que dá mais vida ao jogador, realizar missão e fragmentos.

Considerações Finais

Ao longo desta investigação, mergulhou-se nas intrincadas camadas do gênero *gameplay*, buscando compreender suas nuances e dinâmicas comunicativas, focando primordialmente no propósito subjacente a essas interações digitais ocorridas no *chat online* e a relação com o *streamer*, durante as *lives*. As contribuições teóricas que guiaram a análise, forneceram lentes interpretativas que possibilitaram uma melhor compreensão desse gênero.

A utilização da metodologia netnográfica revelou-se essencial para alcançar os objetivos propostos. A imersão nas quatro transmissões ao vivo (*lives*) sobre o jogo *Blox Fruits* permitiu uma observação sobre o propósito comunicativo e importância dos interlocutores para a existência do gênero, a partir das interações entre jogadores. A netnografia, ao capturar a essência das experiências online, proporcionou uma perspectiva holística e autêntica do propósito comunicativo presente no gênero *gameplay*.

Os resultados obtidos indicam que o propósito comunicativo no contexto do *Blox Fruits* é multifacetado, englobando aspectos de entretenimento, instrução e construção de comunidade. A interação dialógica, moldada pela natureza do jogo e pelas características específicas da comunidade de jogadores, destaca a riqueza e diversidade desse gênero. O propósito comunicativo está diretamente relacionado com as funções desempenhadas pelos gêneros na sociedade, embora se admita que o propósito de um gênero não seja necessariamente singular e predefinido (Biasi-Rodrigues; Bezerra, 2012).

Assim, entende-se que a abordagem teórico-metodológica adotada possibilitou não apenas atingir nossos objetivos, mas também lançar luz sobre as dinâmicas complexas e as potenciais implicações culturais do

gênero *gameplay*. Espera-se que este estudo possa contribuir para o entendimento mais amplo da comunicação digital contemporânea, evidenciando a importância crescente do *gameplay* como uma forma distinta e influente de expressão comunicativa na era digital.

REFERÊNCIAS

ALVES FILHO, Francisco. O leitor presumido na imprensa escrita piauiense. In: Maria Auxiliadora Ferreira Lima; Maria do Socorro Fernandes de Carvalho; Francisco Alves Filho. (Org.). *EnMEL Linguagem & Discurso: estudos linguísticos e literários*. Teresina: Editora da UFPI, 2007.

ALVES FILHO, F.; SANTOS, E. P dos. O tema da enunciação e o tema do gênero no comentário online. *Fórum Linguístico*, v. 10, nº 2, p. 78-90, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1984-8412.2013v10n2p78>.

ASKEHAVE, Inger; SWALES, John. Malcolm. Identificação de gênero e propósito comunicativo: um problema e uma possível solução. In: BIASE-RODRIGUES, B.; BEZERRA, B. G.; CAVALCANTE, M. M. (Orgs). *Gêneros e sequências textuais*. Recife: Edupe, 2009.

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do Videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. Trad. P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BAKHTIN, Mikhail; VOLOCHÍNOV, Valentin Nikoláievitch. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do Método Sociológico na Ciência da Linguagem*. 9. ed. Trad. M. Lahud e Y. F. Vieira. São Paulo: Hucitec, 1999.

BHATIA, Vijay Kumar. Genre analysis today. *Revue Belge de Philologie et d'Histoire*, v. 75, n. 3, p. 629-652, 1997. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/270179143_Genre_analysis_today#fullTextFileContent Acesso em: 16 abr. 2024.

BIASI-RODRIGUES, Bernadete. O papel do propósito comunicativo na análise de gêneros: diferentes versões. In: 4º *Simpósio Internacional de Estudos de Gêneros Textuais*, 2007, Tubarão SC. Anais Tubarão: Unisul, 2007. v. 1. p. 729-742.

BIASI-RODRIGUES, Bernadete; BEZERRA, Benedito Gomes. Propósito comunicativo em análise de gêneros. *Revista Linguagem em (Dis)curso*, Tubarão, v. 12, n. 1, p. 231-249, 2012. Disponível em: https://portaldeperiodicos.animaeducacao.com.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/868/796 Acesso em: 16 abr. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DI FELICE, Massimo. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. *Revista USP*, [S. l.], n. 92, p. 6-19, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/34877/37613> Acesso em: 16 abr. 2024.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. *Language as a Social Semiotic*. London: Edward Arnold, 1978.

KOZINETS, Robert Victor. *Netnografia: Realizando pesquisa etnográfica online*. Porto Alegre: Penso, 2014.

LEMONS, André; CUNHA, Paulo. (orgs). *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 34 ed. São Paulo. 1999.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. A questão do suporte dos gêneros textuais. *DLCV: língua, linguística e literatura*, João Pessoa, v. 1, n. 1, p. 9-40, 2003.

Disponível em:

<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/dclv/article/view/7434>

Acesso em: 16 abr. 2024.

MONTARDO, Sandra Portella; PASSERINO, Liliana Maria. Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 4, n. 2, 2006. Disponível em:

<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14173/8102>

Acesso em: 16 abr. 2024.

MORSON, Gary Saul; EMERSON Caryl. *Mikhail Bakhtin: criação de uma prosaística*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: EDUSP, 2008.

PRADO, Gilberto; VANUCCHI, Hélia. Discutindo o Conceito de *Gameplay*. *Revista Texto Digital*, v. 2, n. 5, p. 130-140. 2009. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2009v5n2p130/13190> Acesso em: 16 abr. 2024.

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

SWALES, John Malcolm. Repensando gêneros: nova abordagem ao conceito de comunidade discursiva. In: BIASE-RODRIGUES, B.; BEZERRA, B. G.; CAVALCANTE, M. M. (Orgs). *Gêneros e sequências textuais*. Recife: Edupe, 2009.

NOTAS DE AUTORIA

Lílian de Sousa Sena (liliandisousa@hotmail.com): Doutoranda em Linguística pela Universidade Federal do Piauí - UFPI/ Linha de Pesquisa: Variação/Diversidade Linguística, Oralidade e Letramentos; Mestre em Educação Inclusiva pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA / Linha de Pesquisa: Inovação Tecnológica e Tecnologia Assistiva ; Graduada em Letras - Português pela Universidade Estadual do Piauí; Especialista em Língua Brasileira de Sinais - Libras e Docência do Ensino Superior pela Faculdade Evangélica do Meio Norte - FAEME; Especialista em Linguística Aplicada ao Ensino de Língua Portuguesa pela Faculdade Santo Agostinho - FSA. Professora efetiva - Secretaria Estadual de Educação do Maranhão. Tem concentrado pesquisas em Educação Inclusiva e Tecnologias Digitais na Educação, Multiletramentos e Gêneros Hipermediáticos.

Francisco Alves Filho (chicofilho@ufpi.edu.br): Possui graduação em Letras pela Universidade Federal do Piauí - UFPI (1990), mestrado em Letras pela Universidade Federal de Pernambuco - UFPE (2000); e doutorado em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP (2005). Desenvolveu projeto de pós-doutorado na UNICAMP (2009-2010). Atualmente, é professor Titular da Universidade Federal do Piauí. Coordena o Núcleo de Pesquisa CATAPHORA - através do qual orienta pesquisas sobre letramento acadêmico com foco na escrita de projetos de pesquisa. Atualmente, está desenvolvendo também pesquisas sobre Pareceres de Periódicos. Foi membro do Comitê de Assessoramento Técnico-Científico do PIBIC/UFPI e do Comitê de Pós-Graduação (UFPI). Foi subcoordenador do GT/ANPOLL de Linguística de Texto e Análise da Conversação (2010-2012). Atualmente, é membro efetivo do GT/ANPOLL Gêneros Textuais e Discursivos. Publicou o livro *Gêneros Jornalísticos: Notícias e Carta de Leitor no Ensino Fundamental*, pela Editora Cortez e coautorou a coleção de livros didáticos *Projeto Carnaúba*, voltada para ensino de leitura e produção de textos no Ensino Fundamental. Tem experiência na área de Linguística, com ênfase em Teorias de Texto, Análise de Gêneros, Gêneros Acadêmicos e Escrita Científica. Foi coordenador do Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGEL) durante 4 anos (2013-2015 e 2018-2020).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

SENA, Lílian de Sousa; ALVES FILHO, Francisco. Propósito comunicativo do gênero *gameplay*: interações no chat online em evento sobre *Blox Fruits*. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 20, n. 1, p. 151-178, 2024.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Figura 1 – www.youtube.com/@ziperofc. Esperando Update Kitsunee!!! Spawnando Leviathan Live de Blox Fruits. Youtube. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DsWCOXOj6wk>. Acesso em: 04 dez. 2023.

Figura 2 – www.youtube.com/@MajinnYT. Update da Kitsuneeeeeeee!!!!!! Blox Fruits Ao Vivo. Youtube. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XbR2RHPpoMQ>. Acesso em: 04 dez. 2023.

Figura 3 – www.youtube.com/@dinhowarsgamer. Esperando a Nova Update Kitsunee!!! Blox Fruits ao Vivo. Youtube. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d27HlpQFj5o>. Acesso em: 22 dez. 2023.

Figura 4 – www.youtube.com/@vimgzera. Pegando a “Fox Lamp” na Nova Ilha da Kitsune Ajudando os inscritos no Blox Fruits. Youtube. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=y-dvijgMBY>. Acesso em: 15 dez. 2023.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 17 abr. 2024

Aprovado em: 14 mai. 2024