

GILSON CRUZ JUNIOR

gilsuo5@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC)

GAMING, CULTURA E CIBERESPAÇO: SOBRE O “MIMIMI” EM TORNO DE MASS EFFECT 3 E A COMPREENSÃO “CRÍTICA” DOS JOGOS DIGITAIS

RESUMO

Este trabalho tem como objeto as comunidades virtuais de jogadores – aqui entendidas como contextos de consumo, produção e circulação cultural –, refletindo a respeito dos limites e das oportunidades da socialização ensejada por esses contextos no que se refere ao desenvolvimento da criticidade na relação entre *videogames* e seus consumidores. Em termos metodológicos, opera na perspectiva da etnografia de prática arqueológica, constituindo-se como um estudo de caso sobre a comunidade *online* UOL Jogos. Por meio da polêmica envolvendo o jogo *Mass Effect 3*, observa que vários dos conteúdos presentes nestes domínios detêm o potencial de expandir a compreensão dos jogadores acerca dos *games*, fornecendo conceitos e informações importantes que lhes permitem transcender e (res)significar suas experiências de jogo. Não obstante, por serem vulneráveis aos interesses e às visões de mundo de seus produtores/criadores, tais conteúdos também sinalizam a necessidade de novas competências críticas, capazes de preparar os jogadores para lidar com a complexidade presente nos conteúdos culturais dispersos dentro e em torno dos jogos.

PALAVRAS-CHAVE

Gaming; crítica; *Mass Effect 3*; comunidades virtuais

INTRODUÇÃO¹

Quais os limites e as possibilidades das experiências culturais construídas no ciberespaço no tocante à formação crítica dos jogadores de *videogame*? De que modo a inserção neste domínio se mostra capaz de expandir

¹ O presente trabalho representa uma versão revisada e reduzida do artigo disponível: <https://seer.lcc.ufmg.br/index.php/licere/article/view/798>

a compreensão dos indivíduos acerca dos *games* que consomem e das experiências de lazer que estes proporcionam? Para enfrentar essas questões, recorreremos aos resultados decorrentes de uma pesquisa de mestrado (Cruz Junior, 2012), cujo objetivo principal consistiu em discutir o viés educativo das experiências construídas no âmbito das comunidades virtuais de *games*.

Mais do que atividades lúdicas e aparelhos tecnológicos, os *videogames* têm afirmado cada vez mais o seu *status* cultural². Isso tem acentuado a necessidade de abordá-los não apenas como máquinas estáticas ou eventos efêmeros e isolados, mas também (e sobretudo) como sistemas dinâmicos no interior dos quais ocorre a assimilação, produção e circulação de significados. Aliada a essa premissa, está a ideia de que os jogos digitais³ engendram contextos educacionais informais em que o ensino e a aprendizagem ocorrem não apenas enquanto se está jogando, mas também por intermédio das práticas socioculturais que extrapolam as sessões de jogo propriamente ditas, ganhando a vida cotidiana.

METODOLOGIA

Alinhado aos pressupostos da pesquisa qualitativa, o presente trabalho se constitui como uma investigação de inspiração etnográfica (Geertz, 2008), abordagem cuja proposta prevê, entre outras demandas, a imersão do pesquisador no cotidiano de grupos sociais específicos. Nesse sentido, a comunidade *online* UOL Jogos foi escolhida como o *locus* da presente investigação, em boa medida, devido à sua popularidade e representatividade em âmbito nacional. Para fins de observação e posterior análise, foram escolhidos três dos principais espaços que compõem esse território, a saber: a) a seção “Videogames” no site UOL Jogos⁴; b) a página oficial da comunidade no Facebook⁵; c) o fórum UOL Jogos⁶. O período reservado ao trabalho de campo durou aproximadamente sete meses: com início no mês de outubro de 2011 e término no mês de abril de 2012.

A coleta desses dados ocorreu mediante o acompanhamento das atualizações veiculadas nos três principais espaços da comunidade UOL

² Geertz (2008).

³ Partindo de Salen e Zimmerman (2012, p. 96), o jogo é aqui entendido como “um sistema no qual os jogadores se envolvem em conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável”.

⁴ <http://jogos.uol.com.br/>

⁵ <https://www.facebook.com/UOLJogos?fref=ts>

⁶ <http://forum.jogos.uol.com.br/>

Jogos (seção “Videogames”, página do Facebook e fórum). Não obstante, diante das demandas e “pistas” fornecidas pela comunidade investigada, também se mostrou estratégica a visita de contextos outros do ciberespaço, tendo em vista a obtenção de maiores informações acerca de acontecimentos e fenômenos observados no território inicialmente delimitado.

NOTAS SOBRE O “MIMIMI” EM TORNO DE *MASS EFFECT 3*

Assim como em outras comunidades de jogadores, a importância das informações veiculadas na UOL Jogos parece não se resumir apenas ao propósito de subsidiar as decisões de cunho mercadológico relativas aos *games*, tais como: quais jogos e consoles comprar ou não? Para se pensar a respeito das prováveis inserções da crítica no âmbito das experiências de *gaming*, é oportuno utilizar um caso sui generis acompanhado durante o período de investigação e que abarca um conjunto de eventos deflagrado por um game que, naquele momento, havia sido recém lançado: *Mass Effect 3* (2012)⁸. Trata-se de um jogo de ação e RPG (*roleplaying game*) em terceira pessoa, desenvolvido pela empresa Bioware e publicado pela Electronic Arts. Nele é contada a história do (ou da⁹) comandante Shepard, primeiro oficial da tripulação da nave Estelar Normandia e integrante da Aliança Terrestre, organização responsável por representar o planeta Terra em assuntos interplanetários. De modo bastante resumido, na série *Mass Effect*, Shepard está incumbido de “salvar o universo” da ameaça de seres cibernéticos chamados Reapers. Para isso, ele deve viajar através de galáxias e planetas distantes, na tentativa de desvendar os mistérios por trás dos planos de conquista desses invasores.

Desde a sua primeira edição, o *game* tem ocupado o topo das listas de títulos mais vendidos, acumulando inúmeros prêmios e avaliações positivas, tanto no âmbito da indústria, quanto nas comunidades de jogadores. Dentre os fatores que concorreram para esse sucesso, destacam-se sua alta qualidade gráfica e direção de arte, o dinamismo de suas mecânicas

⁷ Mesmo sendo razoavelmente popular na Internet, o termo “mimimi” ainda não dispõe de definições oficiais passíveis de consulta em dicionários e enciclopédias na língua portuguesa. Nem mesmo a Wikipedia, uma das fontes mais consultadas da rede, acusou a existência de verbetes ou explicações a respeito. Diante disso, optamos por definir o “mimimi” do seguinte modo: o burburinho insistente e lamurioso que frequentemente se apresenta em discussões de temas e assuntos polêmicos veiculados na Internet, principalmente nas redes sociais.

⁸ <http://masseffect.com/>

⁹ Em *Mass Effect 3*, o jogador tem a opção de escolher o sexo do protagonista, podendo atribuir a ele uma identidade feminina ou masculina. Para assegurar a fluidez do texto, a figura de Shepard será aludida apenas no gênero masculino.

de jogo e, em especial, a alta complexidade de suas estruturas narrativas. A série *Mass Effect* possui, por exemplo, um sistema de conversação que permite ao jogador imputar inclinações morais variadas aos comportamentos de Shepard, tais como a calma, a agressividade, o medo e a insegurança. Essas iniciativas são demandadas em diversos momentos do jogo, sobretudo nas situações mais cruciais para o desenrolar da estória.

As decisões tomadas pelo jogador ecoam numa extensa rede de eventos, gerando inúmeras respostas que alteram acontecimentos subsequentes, bem como os itinerários de jogo ao alcance do jogador. São escolhas que produzem modos distintos de trilhar a narrativa e que elevam o grau de personalização e variabilidade dos desafios oferecidos pelo *game*, os quais passam a ser moldados em função do perfil e das decisões de cada indivíduo. De fato, isso não é o que se pode chamar de um “feito inédito” na história dos *videogames*, posto que várias outras franquias já se valeram de princípios concernidos na multiformidade narrativa (Murray, 2003) – tais como *The Sims 3* (2009), *Fallout 3* (2008) e *Dragon Age* (2009). Não obstante, mesmo que não tenha sido pioneiro na utilização desse tipo de conceito, *Mass Effect* parece se destacar pela quantidade de escolhas significativas e arranjos presentes em sua trama.

A série não se constitui apenas como um conjunto desconexo de jogos, e sim como uma trilogia que, como tal, com o perdão da obviedade, possui uma narrativa distribuída entre três episódios distintos, mas intimamente interligados. Os eventos da estória principal não estão estruturados de acordo com um roteiro inteiramente fixo, rígido e linear de ações: sua configuração está a reboque das escolhas feitas pelo jogador nas várias situações problemáticas surgidas no decorrer do jogo. Tais decisões, por sua vez, não repercutem apenas nos episódios em que tomadas, ecoando nos demais jogos da série. Isso significa que uma resposta dada pelo jogador no primeiro episódio de *Mass Effect* pode encadear-se a uma outra teia de eventos em *Mass Effect 2*, que, por sua vez, também se “acopla” ao *game* seguinte. No final, a soma de trajetórias possíveis distribuídas ao longo da trilogia traduz-se em inúmeras árvores de jogo, elevando a plasticidade das experiências lúdicas do *game*, além de acentuar o seu valor de *replay*.

Diante disso, parece plausível que a chegada do último episódio de *Mass Effect* tenha gerado ansiedade em seu público. O fato de todas as escolhas feitas pelos jogadores no decorrer da série desaguarem justamente no terceiro *game* da franquia, momento derradeiro no qual os jogadores enfim poderiam “colher os frutos” de seus esforços, pode ser considerado como um dos principais responsáveis pelas altas expectativas.

Em março de 2012, o game enfim foi lançado, pondo fim ao período de espera de seus fãs. Sem entrar no mérito de todas as notícias e previews que antecederam a chegada oficial do jogo, percebemos uma situação curiosa durante a leitura de um *review*¹⁰ escrito por um dos colunistas da UOL Jogos. Publicada pouco mais de uma semana após o lançamento do jogo, a análise de *Mass Effect 3* não continha nada que saltasse aos olhos, pelo menos não de início. O jogo recebeu a nota 9, que, mesmo sendo inferior a de seu antecessor, agraciado com a nota máxima (10), ainda corresponde à pontuação média obtida pelos títulos mais “badalados”. Entre os aspectos apontados como positivos, foram listados: a) a melhoria nos sistemas de batalha; b) a retirada do caráter obrigatório de algumas missões e explorações secundárias; c) a criação do modo de jogo cooperativo. A estória também figurou entre os pontos fortes do *game*, ainda que, paradoxalmente, a única fragilidade apontada na referida análise tenha a ver exatamente com as “perguntas que ficaram sem resposta” – aspecto que remete diretamente à narrativa.

O que foi encarado como um deslize menor pelo colunista da UOL Jogos, para boa parte dos frequentadores do site parece ter soado como uma falha grave no desenvolvimento do *game*. A julgar pelos comentários feitos na página da análise, os usuários estavam divididos em relação a este ponto: de um lado, aqueles que não pouparam elogios ao jogo, e indagaram sobre as razões do mesmo não ter alcançado a nota máxima; do outro, os que não se conformaram com o modo como o desfecho da estória foi estruturado, e por isso questionaram a suposta “generosidade” do veredito emitido pelo site. Para ilustrar a discussão gerada por esta análise, vejamos das respostas dadas pelos usuários insatisfeitos:

“[O autor do review] devia ter terminado o jogo antes de fazer essa análise tão superficial e cheia de informações triviais. Afinal, se for por tudo que você citou o jogo é nota 10, mas graças ao final ele só ganha um 9. Apesar de ter achado o jogo espetacular, a maneira como eles impõem o final pra você, sem se importar com as escolhas que você fez durante o jogo chega a ser incômoda, principalmente quando a proposta do jogo é fazer a diferença na narrativa com as ações e decisões do jogador”. (Usuário 1)

“É sério isso? O analista dá nota 9 e os comentários perguntam se não seria um 10? Sou fã da série *Mass Effect*,

¹⁰ Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/mass-effect-3.htm#comentarios>

jogo desde o primeiro com expansões li todos os livros e os quadrinhos. Mas realmente fiquei decepcionado com ME3, não que o jogo seja ruim, seria um esforço tamanho considerando que o [*Mass Effect*] 2 era excelente, mas vários aspectos do jogo perderam bastante, ao ponto de eu considerar o ME2 o melhor jogo da série (...). Claro, para coroar minha decepção com o jogo, o final mais terrível da história em que todas suas decisões até ali pouco influenciam, acabando com a graça do jogo! [A] Nota [do] jogo seria um 8 com esforço, mas eu daria um 7,5”. (Usuário 2)

De posse desses depoimentos, a controvérsia pode ser resumida da seguinte maneira: mesmo que a qualidade do jogo como um todo tenha sido reconhecida, a suposta indiferença da empresa desenvolvedora em relação às trajetórias construídas pelos jogadores ao longo da série em relação ao seu desfecho causou em muitos um indisfarçável desagrado. A insatisfação com o final de *Mass Effect 3* foi tanta, que deu início uma série de protestos e manifestações comandados pelos fãs da série. Embora o deflagrar desse movimento seja digno de pormenores, parece oportuno fazer a seguinte observação: se é fato o que dizem os comentários desses jogadores e o *game* realmente impõe um final dissociado das escolhas feitas ao longo da história, isso significa a quebra, mesmo que parcial, da promessa feita pela Bioware. Nesse caso, tal problema não deveria ter recebido maior destaque no *review* do jogo, uma vez que os sites especializados, mais do que qualquer usuário/jogador, têm o compromisso de aferir um julgamento criterioso a respeito dele?

Acentuando mais essa dúvida, outras respostas dadas à referida análise insinuavam a recorrência de avaliações dessa natureza:

“É claro que, pra variar, é feita mais uma review de *Mass Effect 3* que nem ao menos menciona o fato de o fim do jogo ser simplesmente horrível, indo contra toda a essência da série de que as suas escolhas fazem diferença. Que engraçado, considerando que eu mandei um email sobre o *Retake Mass Effect* pra cá ainda ontem”. (Usuário 3)

Ao consultar alguns dos sites especializados em *gaming* de maior popularidade mundial, notou-se que, em termos de notas, os juízos emitidos por esses veículos se mostraram consonantes entre si e, por consequência, com a análise publicada no site UOL Jogos. A título de esclarecimento, as notas dadas a *Mass Effect 3* pelos sites consultados foram: Gamespot (nota

9.0)¹¹; Eurogamer (nota 9.0)¹²; Gamespy (Nota 9.3)¹³; IGN (nota 9,5)¹⁴. Tais indícios parecem reforçar a hipótese de que existe uma forte sintonia entre os setores da mídia responsáveis pelo universo dos *games*, especialmente no que se refere aos critérios empregados na análise dos lançamentos. Em todo caso, se as análises feitas pelos referidos sites não destoam entre si, o mesmo não se pode dizer da opinião dos jogadores: visivelmente dividida. No IGN, por exemplo, muitos usuários não pouparam farpas, questionando incisivamente a qualidade do *review*, colocando em xeque até mesmo a lisura dos colunistas responsáveis por essa seção: “claro, vamos ignorar todas as falhas, deixar a Bioware impune, e dar-lhe a pontuação tendenciosa de 9.5! Eu odeio jornalismo vendido” (Usuário 4). Na época, este foi, com larga vantagem, o comentário que obteve o maior índice de aprovação (positivações) entre os usuários que tiveram acesso à análise de *Mass Effect 3*, somando um total de 435 positivamente – enquanto o segundo o “colocado” acumulou 95 e o terceiro 48.

Um dos pontos altos dessa controvérsia foi observado no Metacritic¹⁵, site conhecido por agregar críticas e resenhas oriundas de diferentes fontes e que não tratam apenas de *videogames*, abrangendo também programas e séries de TV, álbuns musicais, filmes e livros. É importante esclarecer que ele é um dos sites-referência no que se refere a produtos ligados ao entretenimento. Suas notas servem de parâmetro para outros sites especializados em conteúdos culturais específicos: o próprio IGN compara as pontuações de suas *reviews* com a média das notas publicadas no Metacritic. Nesse caso, o interesse no site não se direciona apenas às análises elaboradas pelos “críticos profissionais”, mas principalmente aos posicionamentos nele expressos pelos usuários. Embora os juízos de profissionais e amadores pareçam ter pesos qualitativamente distintos, as médias extraídas de ambos possuem a mesma visibilidade, ficando estampadas lado a lado nas páginas pertencentes a cada produto. Em relação a *Mass Effect 3*, observamos que a diferença numérica entre essas avaliações é razoavelmente alta: o jogo teve média 8,9 entre os críticos profissionais e 3,8 entre público¹⁶.

¹¹ <http://www.gamespot.com/mass-effect-3/reviews/mass-effect-3-review-6363906/>

¹² <http://www.eurogamer.pt/articles/2012-03-07-mass-effect-3-analise?page=2>

¹³ <http://pc.gamespy.com/pc/mass-effect-3/1220075p1.html>

¹⁴ <http://www.ign.com/articles/2012/03/01/mass-effect-3-review>

¹⁵ <http://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect-3>

¹⁶ A análise de *Mass Effect 3* tomada como exemplo corresponde à versão de PC.

Após diversos atritos, a Bioware cedeu parcialmente às pressões do público, decidindo reparar parte do suposto erro cometido. Pouco mais de duas semanas após a publicação da análise de *Mass Effect 3*, o site UOL Jogos divulgou uma notícia na qual foi anunciada a chegada de um novo conteúdo extra para o *game*¹⁷. Tratava-se de um DLC (*Downloadable Content*) cujo objetivo era fornecer novos detalhes a respeito do desfecho do jogo, ou seja, “explicar melhor” o polêmico final. Estaria finalmente o embate próximo a um “final feliz” – tanto para a desenvolvedora, quanto para os jogadores? Devido ao encerramento do período reservado à pesquisa de campo, não foi possível fornecer uma resposta definitiva a esse respeito. Não obstante, ao que tudo indica, o problema em questão não foi plenamente resolvido pelo complemento anunciado, uma vez que a insatisfação demonstrada por parte do público, como vimos, não decorreu apenas de uma “incompreensão” envolvendo a conclusão da narrativa.

“Não queremos explicação, queremos é que nossas escolhas tenham efeito no decorrer do game. É que nem *Visual Novel* que tu escolhe um caminho e vai dar para um determinado final, e não escolher qualquer um e dar o mesmo final”. (Usuário 5)

Embora ainda tenham restado discordâncias entre jogadores e desenvolvedora acerca do tipo de “incremento” necessário a *Mass Effect 3*, o anúncio do lançamento de novos DLC parece ter surtido efeito, atenuado ou pelo menos estabilizando parte do descontentamento que alimentou a controvérsia em questão. Mesmo com a persistência das notas baixas e das avaliações depreciativas em sites especializados como o Metacritic, não foi observado nenhum tipo de acontecimento significativo ou de reviravolta na comunidade UOL Jogos até o término do período reservado à pesquisa de campo.

DA HISTERIA AOS APRENDIZADOS: RASTROS DA “CRITICIDADE” NA RELAÇÃO COM OS GAMES

Após essa breve exposição, que “lições” podemos extrair do caso *Mass Effect 3*, no tocante à faceta crítica das experiências de lazer do *gaming*?

Em primeiro lugar, notou-se que é relativamente elevado o grau de complexidade presente nos usos e nas apropriações da Internet por parte

¹⁷ <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/04/05/mass-effect-3-recebera-extra-gratuito-para-explicar-final-do-jogo.htm>

dos membros das comunidades *online* de jogadores. As informações obtidas no ciberespaço, sobretudo aquelas que são veiculadas em fóruns e sites especializados, não são movidas apenas pela vontade de identificar novas alternativas proíficas de diversão mediante o consumo de notícias acerca de novos *games* disponíveis no mercado. Na verdade, ao fazer isso, os jogadores também se dispõem a adquirir conhecimentos passíveis de mobilização no processo de apreciação dos *games* jogados. Quando uma notícia acerca de um determinado jogo é lida, aos jogadores não interessam apenas as informações triviais (data de lançamento, produtora, desenvolvedora e etc.), mas principalmente os aspectos intrínsecos à sua composição técnico-operacional (jogabilidade, gênero, plataforma à qual pertence) e artística (gráficos, sons, estória) do *game*. Trata-se de um conjunto variável de conhecimentos que servem de parâmetro para os processos de interpretação e análise das experiências de jogo, cuja mobilização costuma ocorrer durante e através do próprio *gameplay*, quer dizer, do jogar propriamente dito.

As informações obtidas e consumidas nas comunidades *online* agem como interfaces conceituais críticas: elas habilitam os jogadores a (re)conhecer, mediante a sua interação com o jogo, as lógicas de funcionamento, os sistemas e as especificidades técnicas, estéticas e normativas do *design* de cada *game*. No caso de *Mass Effect 3*, muitos desses elementos ajudaram os jogadores a identificar as incoerências existentes entre os princípios aplicados nos dois primeiros episódios da trilogia, o que havia sido prometido para o último *game* e por fim aquilo que foi efetivamente “entregue” pela Bioware. Com isso, parte dos jogadores teve condições de inferir que a premissa fundamental mediante a qual a série adquiriu fama – as escolhas do jogador fazem a diferença – havia sido supostamente ignorada justo na etapa em que era mais aguardada: o desfecho da história. Não obstante, a julgar pelas notas estampadas nos *reviews* supracitados, este problema parece não ter sido digno de alarde para muitos dos profissionais responsáveis por emitir os juízos acerca dos títulos recém-lançados. Isso também não impediu que *Mass Effect 3* atingisse pontuações elevadas, as quais não devem em nada às suas versões anteriores, que, por sua vez, parecem livres de quaisquer contendas envolvendo a existência de promessas não cumpridas.

A frustração de fãs descontentes não deve ser encarada como mera incompatibilidade entre preferências individuais, já que essa insatisfação também pode ser fruto da percepção de uma postura de desrespeito por parte da produtora e desenvolvedora do jogo em relação aos direitos do jogador enquanto consumidor. Além de formas culturais e de expressão, os

videogames são produtos vendidos com base em funções e recursos muito específicos. Enquanto alguns jogadores avaliam a sua qualidade ancorados em compreensões mais abrangentes, por exemplo, se um jogo diverte ou não, outros ultrapassam critérios elementares como o prazer, conferindo se a composição de uma experiência “divertida” agrega ou não todos os componentes prescritos para ela por seus fabricantes. Nesse caso, tornam-se problemáticas quaisquer dissonâncias entre o que é propagandeado por produtoras/desenvolvedoras e aquilo que o jogo de fato oferece em termos de interação. Ao compararem as informações presentes nos anúncios do jogo com as experiências por ele oferecidas, membros-representantes de entidades de defesa do consumidor chegaram à conclusão de que a situação envolvendo *Mass Effect 3* se configurou como um caso de propaganda enganosa¹⁸. Desse modo, o impulso de promover uma leitura crítica acerca das experiências de jogo parece ser um esforço frequentemente motivado pela intercambialidade existente entre as posições de jogador e cliente/comprador.

Apesar de possuírem um caráter essencialmente valorativo e por isso ancorado nas opiniões de quem os elabora, não se deve perder de vista que os *reviews* também são conteúdos dotados de relativa sistematicidade. Diferentemente das notícias, formatos notadamente descritivos e apegados à objetividade dos fatos, as análises possuem uma abertura maior à subjetividade, estando mais suscetíveis aos gostos, perspectivas e arcabouços de seus respectivos autores. Discutindo a respeito da crítica de jogos, Scolari e Fraticelli (2013) afirmam que são raros os *reviews* cuja substância básica consiste em conhecimentos especializados advindos de campos como a Sociologia, Antropologia, Psicologia e Filosofia. Na verdade, explicam os autores, o que dá o tom dessas análises são as próprias experiências de jogo de seus autores: cada elemento de um *game* é tratado, classificado e avaliado de acordo com a sua relação de proximidade e/ou distância com outros *games* e gêneros previamente vivenciados – aqui vale lembrar o jogador que reivindicou para *Mass Effect 3* a retomada das características de *visual novel* que fizeram famosos os seus episódios anteriores. Portanto, um mesmo jogo pode gerar diferentes impressões de acordo com a “bagagem” daquele que o joga, isto é, com o capital cultural adquirido mediante o consumo de *games*.

Ainda assim, para que tenha credibilidade diante do público, muitas vezes é necessário que tais leituras estejam revestidas de algum rigor

¹⁸ Mais detalhes em <http://www.kotaku.com.br/bioware-fez-propaganda-enganosa-em-mass-effect-3-dizem-que-sim/>

analítico, habitualmente obtido através da aplicação de procedimentos, fórmulas e métodos especiais. Para verificar a qualidade de um *game*, estes profissionais se valem de repertórios argumentativos que lhes permitem decompor a experiência de jogo, de modo a examiná-la em todas as suas frentes, e assim alinhá-la aos parâmetros e critérios de sua preferência. Ainda que detalhadas em raríssimas ocasiões nas *reviews*, tais referências habitualmente se baseiam em conceitos e categorias provenientes do design de jogos, fornecendo uma compreensão alicerçada nos princípios que governam a concepção de um *game*. Após examinar minuciosamente *reviews* publicados nos sites de *games* mais acessados no planeta, Zagal, Ladd e Johnson (2009) apresentam a seguinte anatomia básica das análises de jogos realizadas pelos “críticos” profissionais:

Assunto	Descrição
Descrição	O que o jogo precisa para ser jogado, além de suas qualidades, modos e características.
Experiência pessoal	Emoções desencadeadas (durante e depois do jogo). Também inclui os problemas técnicos vivenciados.
Conselho ao leitor	Recomendações, estratégias para o êxito e maior apreciação do jogo, além da sugestão de técnicas ou habilidades necessárias para jogar.
Sugestões de design	Discussão sobre os recursos ausentes ou escassos, assim como indicações de melhoria para games futuros.
Contexto midiático	Contextualização do jogo em relação a outras mídias como filmes, programas de TV, revistas em quadrinhos, entre outros.
Contexto do jogo	Contextualização do jogo em relação a outros jogos, gêneros e suas convenções, juntamente com a história dos games em geral.
Tecnologia	Qualidades e funções do hardware em que o game é reproduzido.
Hipóteses de Design	Metas de design que os desenvolvedores tinham estipulado para o game.
Indústria	Discussão sobre o estado, as preocupações e as tendências da indústria de jogos como um todo.

Tabela 1: Principais assuntos encontrados em reviews (Zagal et al, 2009)

A despeito do seu potencial heurístico, não é seguro assimilar esquemas como esse de uma forma engessada, posto que estes não constituem um modelo universal seguido em todos os *reviews* de jogos. Além disso, tais conteúdos não são sinônimos de crítica de jogos. Conforme esclarece José Zagal¹⁹, ainda não foram inteiramente reconhecidos e estudados os papéis cumpridos pelos *reviews* na ampliação e/ou conformação da compreensão acerca de games específicos. Para além de “guias de compras”, sua função precisa ser investigada tanto internamente, em sua multiplicidade de objetivos, estruturas e discursos, quanto externamente, revelando as conexões estabelecidas com os demais modos de crítica existentes, mas ainda anônimos ou pouco discutidos.

Por hora, mesmo em face da escassez de grandes consensos em relação às melhores maneiras de conduzir a crítica de *games*, presume-se que, sob o ponto de vista formativo, vários tipos de conhecimento mobilizados em *reviews* poderiam desenvolver os níveis de sensibilidade e consciência dos jogadores em relação à natureza de suas experiências de lazer nos *games*. Afinal, é comum que boa parte dos juízos formulados pelos jogadores se origine de compreensões notadamente intuitivas, ou seja, carentes de sistematicidade. Isso dá margem para que tais iniciativas sejam desqualificadas publicamente, tanto por “críticos” profissionais, quanto por outros jogadores. Não raro são classificadas como implicância de “*fanboys*”, indivíduos conhecidos por incitar conflitos e rivalidades que, em geral, partem do anseio de provar quem é mais (ou menos) fã de um jogo, uma série ou console. É bastante provável que a polêmica envolvendo *Mass Effect 3* tenha sido alimentada, ainda que parcialmente, por atitudes vindas desse grupo. Em todo caso, problemas dessa ordem afetam negativamente os posicionamentos manifestos pelos jogadores no âmbito das comunidades *online*, fazendo com que adquiram o status de lamúria vazia, caindo em descrédito por conta de sua (suposta ou efetiva) superficialidade e inconsistência, o que finda por lhes render a alcunha de “mimimi”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cruz Junior, G. (2012). *Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço*. 2012. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil.

Geertz, C. (2008). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.

¹⁹ Thomas, D.; Zagal, J. P.; Robertson, M.; Bogost, I. & Huber, W. (2009).

- Murray, J. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2012). *Regras do jogo*. São Paulo: Blucher.
- Scolari, C. A. & Fraticelli, D. Enunciar La interacción: lãs reseñas y anticipos de videojuegos. In C. A. Scolari (Org.). (2013). *Homo Videoludens 2.0: de pacman a la gamification* (pp. 205-222). Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Thomas, D.; Zagal, J. P.; Robertson, M.; Bogost, I. & Huber, W. (2009). You played that? Game Studies Meets Game Criticism. Symposium conducted at DiGRA 2009, West London.
- Zagal, J.; Ladd, A. & Johnson, T. (2009). Characterizing and understanding game reviews. Paper presented at *International Academic Mindtrek Conference, 14*, Tampere.