

Crítica de games e critérios de qualidade: Uma análise de *reviews* no youtube

Marco Aurélio BITTENCOURT¹
Universidade Federal Fluminense, RJ

Resumo

Este trabalho discute critérios de qualidade na crítica de jogos. O objeto de estudo são três vídeos de crítica sobre o jogo *The Last of Us Part II* no youtube, nos portais IGN Brasil, The Enemy e Voxel. O objetivo é mapear critérios de qualidade usados pelos jornalistas nos vídeos. Os critérios centrais encontrados foram estimulação, direção e caracterização e avaliaram os jogos, principalmente, de forma geral, sua narrativa e mecânicas. A partir de Bourdieu (2007) e Zagal (2009) discute-se noções de qualidade nos jogos e mecanismos de legitimação e autoridade.

Palavras-chave

Crítica; Reviews; Games; Jogos; Qualidade

INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende discutir critérios de qualidade na crítica de jogos jornalística e brasileira no youtube. Gray (2010) entende os textos de análise crítica como paratextos, produções que cercam textos e preenchem o espaço entre indústria e audiência. E não poderia ser diferente com os videogames. Críticas são umas das formas mais prevalentes de discurso sobre jogos e tem uma influência na forma como as pessoas vêm e falam sobre jogos (ZAGAL, 2009). Críticos frequentemente recebem cópias dos produtos antes do público regular e tem um papel na legitimação de produtos culturais (GRAY, 2010). Esse processo de conferência de legitimidade é refém de condições sociais (BOURDIEU, 2007). A partir do autor, entende-se que os sistemas de classificação e os critérios de qualidade da arte permanecem quase sempre de maneira implícita, mas escondem negociações sociais e jogos de dominação. Nenhum produto de mídia faz seu trabalho cultural de forma isolada de outras forças midiáticas, sociais e econômicas (BOLTER, GRUSIN, 1999). Neste trabalho, busca-se elaborar essas discussões sobre crítica jornalísticas de jogos e qualidade através de críticas veiculadas no youtube, onde o jornalismo (e, conseqüentemente, as críticas), se tornam compatíveis com o novo cenário midiático pela plataforma (ALBERTINI, PEREIRA, 2020). Para explorar o assunto, foi realizada uma análise de conteúdo com 3 vídeos de review em

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

três grandes canais brasileiros de jornalismo de jogos: The Enemy, Voxel e IGN Brasil. Optou-se por estudar as reviews de cada um dos portais sobre o jogo The Last of Us Part II. Lançado em 19 de junho de 2020 e desenvolvido pela empresa Naughty Dog, o game foi vencedor em diversas premiações, como jogo do ano e melhor narrativa no The Game Awards e melhor performance e melhor animação no British Academy Game Awards. O interesse aqui é entender quais são as características que conferem qualidade a um jogo, quais são os elementos e critérios que tornam um jogo digno de celebração pela crítica. Contendo spoilers a seguir, The Last of Us Part II conta a história de sequência do primeiro título da franquia. Neste segundo jogo, a protagonista Ellie presencia o assassinato de Joel, o querido protagonista do game anterior e uma figura paterna para ela, e decide sair em uma jornada de retaliação contra os responsáveis. Em entrevista, o diretor dos jogos, Neil Druckmann, diz que o jogo busca discutir temas de vingança e transtorno de estresse pós-traumático (INDIEWIRE, 2020). The Last of Us Part II foi um grande sucesso com a crítica, tendo 93 de 100 no site de avaliações Metacritic. Mas, ao mesmo tempo, no site, as notas de usuários de 6.8 de 10 é bastante contrastante, marcando seu caráter controverso. Além disso, a franquia recentemente voltou à discussão do público e da mídia com o lançamento de um remake do primeiro jogo e uma adaptação para série do mesmo. Portanto, The Last of Us Part II foi uma escolha interessante devido a sua complexidade de acionamentos sobre crítica e qualidade. A partir dessas reflexões, este trabalho é desenhado pela seguinte problemática: “Quais são os critérios de qualidade usados para avaliar The Last of Us Part II em críticas jornalísticas brasileiras no youtube?”. Busca-se investigar noções de qualidade na crítica de games para esses canais e jogo, acionando reflexões acerca dos estudos de crítica, televisualidade, produção cultural, gosto e qualidade no universo cultural dos videogames. Uma pré-análise permitiu a elaboração de hipóteses iniciais. Acredita-se que as categorias do jogo comumente valorizadas nas críticas sejam em torno dos elementos da narrativa e tecnologia. Além disso, de forma orientada também pelas hipóteses, imagina-se que os critérios utilizados nessas categorias para definir a qualidade de um jogo são inovação e complexidade. Nessa identificação inicial, também elaborou-se a hipótese de que os críticos evitariam se colocar nas análises, deixando as opiniões como fatos objetivos. Almeja-se testar essas hipóteses e confirmá-las ou

refutá-las para, através das conclusões, colaborar com as discussões existentes de qualidade no jornalismo de games e abrir caminhos para o auxílio de trabalhos futuros.

JORNALISMO DE JOGOS, CRÍTICA E YOUTUBE

Para se iniciar essa discussão, é de extremo valor refletir acerca das condições de conteúdos de games no youtube e jornalismo de games. Dentro do meio jornalístico, são comuns visões de que o jornalismo de jogos é uma forma menos válida ou inferior da área (PERRAULT, VOS, 2019). Apesar de ter presença tímida em pesquisas acadêmicas (ASSIS, 2007), o jornalismo de jogos é um relevante agente na movimentação de percepções sociais sobre jogos (PEREIRA, 2020). A partir de Pereira (2020), entende-se que, no Brasil, o campo teve seu início através de revistas de caráter amador com foco em guias e dicas para um público infantojuvenil, mas, hoje em dia, falar de jornalismo de games é essencialmente falar de jornalismo online. E, com o crescimento da presença de conteúdo gamer brasileiro no youtube (TECHTUDO, 2022), é natural que parte desses canais seja jornalístico, visto que jornais tradicionais já encontraram caminhos pelo youtube e a plataforma pode ser vista como um meio válido para atuação profissional de jornalismo (ALBERTINI, PEREIRA, 2020). A atuação jornalística especificamente gamer no youtube já foi estudada por Marques (2021). O autor analisou o portal de jornalismo de games Nautilus e, entre suas conclusões, entende-se que através do audiovisual no youtube, os jornalistas do canal puderam usar suportes de áudio e imagem para auxiliar na transmissão de suas percepções sobre os jogos discutidos.

Busca-se aqui então contribuir com os estudos de jornalismo de games no youtube ao estudar uma relevante faceta dessa produção: as críticas. Dentro do jornalismo de games, pode-se notar, a partir da literatura acadêmica e artigos jornalísticos, que a crítica de jogos tem um forte papel. Em um guia jornalístico com a tentativa de normatizar processos da área, Orlando, Thomas e Steinberg (2007) inferem que as *reviews* tendem a ofuscar outras formas de jornalismo de jogos e, em manifesto sobre o campo, Gillen (2004) explica que *reviews* fazem parte do do corpo central do jornalismo de jogos. Já no cenário acadêmico, Zagal (2020) aponta *reviews* como uma das formas primárias de jornalismo de jogos. Tibúrcio (2003) estuda diversos portais de jornalismo de jogos e nota que as *reviews* são um dos quatro principais tipos de

conteúdos da área. Elas teriam, de acordo com o autor, o papel de analisar e atribuir valor a jogos. Tal característica marca de forma clara as *reviews* como agentes de legitimação, conceito construído socialmente em relação a produção artística (BOURDIEU, 2007).

JOGOS, CRITICA E QUALIDADE

Zagal (2009) realizou um trabalho muito pertinente onde estudou mais de 120 reviews online de jogos escritas pela crítica especializada buscando caracterizá-las e entender os elementos que as definem. Um de seus argumentos mais centrais é defesa de que reviews de jogos não são simplesmente textos avaliativos para ajudar um jogador decidir se deve ou não comprar um jogos, elas podem ser vistas até como documentos históricos. As *reviews* tem trechos descrevendo os jogos, dicas de como eles podem ser mais bem aproveitados, relatos da experiência em termos de emoções, reflexões sobre como os jogos poderiam ser melhores, sobre as intenções das decisões de game design, comparações intertextuais ou transmidiáticas e comentários sobre a indústria (ZAGAL, 2009). É importante então ressaltar que, para este trabalho, os trechos de julgamento e avaliações das críticas são os de interesse, mas críticas de jogos fazem muito além disso. O autor ainda aponta como é incomum que reviews apontem o processo metodológico que guiou as análises. Isso é um dado interessante para se relacionar com a hipótese deste texto de que os autores das reviews no youtube tendem a se portar como avaliadores objetivos e impessoais.

Quarantani e Lopes-Rossi (2017) entendem a crítica de games como um gênero textual e identificam características típicas de sua composição. Entre elas, ressalta-se, para esse trabalho, a presença de marcadores avaliativos e da linguagem coloquial como uma possível forma de se aproximar do público jovem. Outra percepção curiosa é a presença da primeira pessoa marcando a experiência do autor como alguém que jogou o jogo, mas, ao mesmo tempo, nos trechos de emissão de opinião é comum a omissão da primeira pessoa (QUARANTANI, LOPES-ROSSI, 2017). A partir das percepções das autoras, pode-se observar, nas críticas, uma tentativa de deixar os trechos efetivamente críticos da análise menos pessoais, marcando objetividade. Essa problemática é tensionada pela forma como, em campos artísticos, entendendo que jogos podem ser

vistos como arte (SMUTS, 2005), é difícil avaliar a qualidade de obras de forma objetiva, sempre havendo alguma subjetividade (BAUMANN, 2007). Críticos são rotuladores ideológicos, geradores de gosto e mediadores entre artista/s e audiência, de forma que, muitas vezes, críticas podem ser mais consumidas que a própria produção cultural analisada por elas (SHRUM, 1991). Entender o discurso da crítica é essencial para entender as dinâmicas de hierarquia cultural (BAUMANN, 2007).

O embate sobre legitimidade e qualidade na cultura é historicamente uma discussão sobre alta cultura x baixa cultura e dominação (BOURDIEU, 2007). Esse caráter é especialmente curioso dentro dos videogames, que foram muito frequentemente estigmatizados como brinquedos para criança, um grupo dos quais os conteúdos não costumam ter grande legitimidade socialmente. Ao mesmo tempo, foram muito associados ao masculino, grupo que frequentemente marcou uma elite legitimadora em relação a arte e diminuiu produções femininas e voltas para mulheres (FERREIRINHO, 2022). É importante, portanto, entender como as discussões de qualidade foram realizadas em outras mídias, visto que, como argumentado na introdução, as mídias funcionam de forma consoante com outras formas midiáticas vigentes (BOLTER, GRUSIN, 1999). Alves (2011) entrevistou a crítica especializada nacional buscando entender justamente critérios de qualidade valorizados pelo grupo sobre televisão. Seus principais achados incluíram valorização, nessa ordem de prioridade, da atuação dos atores, da direção, produção (movimentos de câmera, cenografia, iluminação, fotografia), figurino, inovação da trama, trilha sonora e narrativa dinâmica. Já nos jogos, Zagal (2009) apresenta o achado de que os autores de *reviews* parecem não ser capazes de discutir um texto sem comentar o caráter da inovação. Este dado marca um critério de qualidade aparentemente comum nas críticas de jogos e que orientará a metodologia proposta aqui posteriormente: a inovação. Ao lado das reflexões sobre televisão, finaliza-se este trecho, remetendo-se aos argumentos iniciais de Bourdieu em *A Distinção* (2007): os critérios de qualidade estão longe de serem avaliações objetivas, são manifestações de opinião e gosto e produtos da educação e da origem social. Cabe-nos, de acordo com o autor, identificar as lógicas específicas dos bens culturais e estabelecer as condições da produção do gosto.

METODOLOGIA

A metodologia escolhida para abordar o problema foi a análise de conteúdo. Há trabalhos que fizeram o uso da análise de conteúdo para investigar materiais jornalísticos, como em Oliveira (2004) e De Paiva Jacobini (2008). Vídeos no youtube também já foram objetos de interesse da análise de conteúdo como em Mendes, Gonzaga e Moura (2019) e Dornelles (2014). A análise de conteúdo se constitui de métodos de análise das comunicações com uso de procedimentos sistemáticos de descrição do conteúdo textual (BARDIN, 1977). Vídeos são mensagens textuais audiovisuais e a análise de conteúdo é apropriada para estudá-los (SILVA; FOSSÁ, 2015). Krippendorf (2018) elenca áreas onde a análise de conteúdo é mais provável de ser bem sucedida: estudos buscando as compreensões de crenças, intenções, valores e visões de mundos são algumas das categorias onde o uso da análise de conteúdo tende a ser frutífero (KRIPPENDORF, 2018). Tudo isso revela a análise de conteúdo como um método apropriado para estudar noções de qualidade na crítica jornalística de jogos no youtube.

As etapas de realização da análise de conteúdo foram seguidas conforme propostas por Sampaio e Lycarião (2021): conceituação, desenho e análise. Na conceituação, formularam-se questões e hipóteses, já discutidas previamente na introdução do texto. Na segunda etapa, o desenho, foi escolhido o corpus de pesquisa e as categorias de análise, que serão testadas e codificadas. As categorias elencadas foram Elemento, Critério e Avaliação. A categoria Elemento diz respeito a qual componente do jogo foi criticado. Foram decididos a partir da categorização de Schell (2008) em manual de game design. Os componentes da categoria “Elemento” são mecânica, narrativa, estética (som e imagem), tecnologia e o código geral surgiu ao lado para quando um comentário for feito de maneira não específica para um jogo como um todo. Já a categoria “Critério” diz respeito ao critério de qualidade evidenciado na crítica. São eles Inovação, Estimulação, Direção, Caracterização, Emoção, Variedade, Complexidade e Outros. “Inovação” diz respeito a quão diferente um jogo é de outros na indústria. “Estimulação” inclui comentários sobre quão imersivo um jogo é, compreendendo também a forma como um jogo te desafia e prende nele, seja mecanicamente com desafios de gameplay ou intelectualmente com um debate cativante. “Direção” diz respeito à coesão, coerência e visão de um jogo. “Caracterização” compreende os detalhamentos do mundo e personagens. “Emoção”

diz respeito à forma como um jogo é capaz de despertar sentimentos fortes. “Variedade” fala sobre a característica de um jogo de trazer muito conteúdo e não ser monótono ou repetitivo. “Complexidade” é um código que indica o quão bem um jogo desenvolve elementos minuciosos detalhes de sua composição e profundidade. “Outros” inclui critérios de qualidade não mencionados nas categorias anteriores. Por fim, há a categoria “Avaliação”, que é dividida em positiva e negativa.

Os vídeos de crítica analisados foram recortados a partir da escolha do jogo *The Last of Us Part II*, já justificada na introdução. Dentro do universo de possíveis vídeos de críticas no youtube, afunilaram-se as reviews para portais jornalísticos que dialogassem com a literatura acadêmica prévia. Dias (2019) aponta *The Enemy*, *Voxel* e *IGN Brasil* como os maiores portais jornalísticos de games do Brasil. Em artigo investigando a cobertura da Gamescom⁴ 2021, De Souza (2021) encontrou, pelo twitter, que *The Enemy* e *IGN Brasil* foram o portal jornalístico de maior relevância na cobertura do evento. Enquanto isso, Pereira (2020) aponta ambos *IGN Brasil* e *Voxel* como os maiores portais jornalísticos do Brasil. Os três canais também são, não coincidentemente, os canais brasileiros de jornalismo de jogos com mais inscritos e visualizações dentro dos vídeos encontrados. Portanto, o corpus foi definido para vídeos de review no youtube do jogo escolhidos nos portais *IGN Brasil*, *The Enemy* e *Voxel*. A filtragem resultou em 3 vídeos para análise: “REVIEW THE LAST OF US PART II (SEM SPOILERS)” de *IGN Brasil*, REVIEW: THE LAST OF US: PARTE II (★★★★★), de *The Enemy* e Análise/Review (Sem Spoilers) - *The Last of Us Parte II*, de *Voxel*.

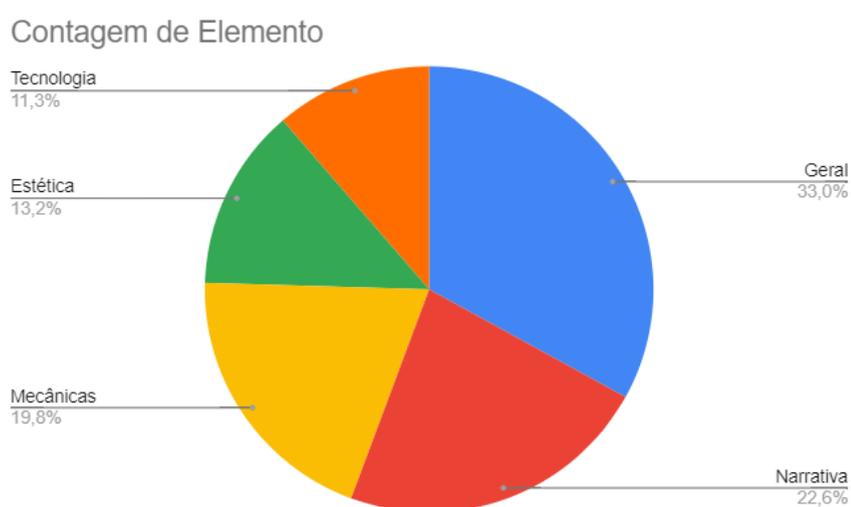
A última etapa da metodologia foi a análise propriamente dita. Visto que as reviews não necessariamente servem apenas para avaliar jogos e há também a presença de discussões e análises não avaliativas (ZAGAL, 2009), recortaram-se os momentos específicos dos vídeos onde há avaliações e julgamentos. Eles foram classificados em códigos dentro das três categorias apresentadas, Elemento, Critério e Avaliação em uma planilha. A partir dela, foram gerados gráficos e, dessa forma, será possível propor inferências, o propósito da análise de conteúdo (FRANCO, 2021), sobre a forma como a crítica brasileira jornalística de games no youtube desenvolveu seus critérios de qualidade sobre *The Last of Us Part II*.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Antes de entrar em uma discussão propriamente dita sobre os critérios de qualidade, cabe notar algumas outras percepções que podem despertar reflexões interessantes. Primeiramente, indo de acordo com as percepções de Zagal (2009), os vídeos analisados não fizeram análises apenas criticando ou julgando o jogo. Foram comuns outros tipos de comentários, como descrições do jogo, explicações sobre os significados da narrativa, dados sobre a empresa por trás, sobre a indústria e dicas de como se jogar o jogo da melhor forma. De fato, as críticas não pareceram buscar apenas guiar se você deveria ou não comprar um jogo, mas apresentá-lo e discuti-lo de formas que frequentemente seriam muito bem aproveitadas por alguém que já o jogou. Na verdade, os três vídeos analisados totalizaram 48 minutos e 27 segundos ao total, mas apenas 14 minutos e 34 segundos foram trechos de avaliação positiva ou negativa. Pode-se concluir que a intenção maior dos três vídeos analisados não era de julgamentos, mas sim de crítica em uma perspectiva mais ampla.

Apesar disso, os trechos críticos ainda estavam lá e trouxeram diversas revelações. Abaixo, apresenta-se o gráfico compilando os dados sobre a categoria “Elemento”:

Figura 1 - Gráfico Elementos

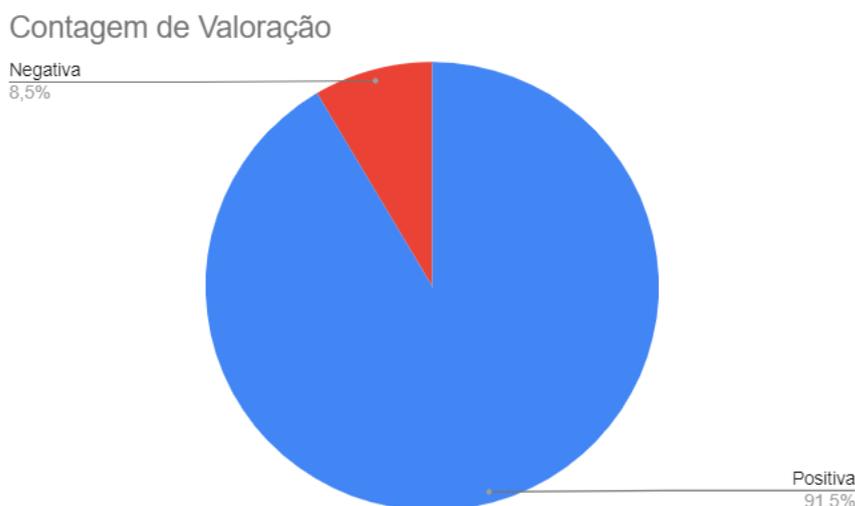


Fonte: Marco Bittencourt

Como pode-se ver, a maioria dos comentários realizados foram feitos para os jogos de forma geral, sem incluir um detalhamento de algum componente específico. Nessa

categoria também foram encontrados comentários sobre a equipe. A predominância do grupo “Geral” é bastante lógica visto que as reviews analisadas mostraram o interesse de analisar e críticas o jogo de forma dissecada, passando por todos seus elementos. Todos os canais apresentaram avaliações sobre cada um dos quatro componentes codificados nesta análise. A narrativa foi o elemento específico mais comentado. Não só grande parte dos 33:53 minutos que não focavam em efetivamente avaliar o jogo buscavam explicar e discutir os tópicos da história, grande parte dos trechos analisados se debruçaram sobre a história do jogo, o enredo, seus personagens, sua trama, significados e mensagens. Talvez fosse de se esperar que a narrativa e história, elementos em comum com mídias talvez mais legitimadas socialmente como o cinema e a literatura, fossem conferir um maior destaque disparado a elementos dessa área no game, mas as mecânicas, característica específica dos jogos, ficou logo em seguida e muito próxima. Com comentários sobre agência, jogabilidade, desafios e dificuldade do jogo, elas tiveram grande destaque. “Estética” e “Tecnologia” não tiveram tantos comentários quanto o restante. Apesar disso, o grupo “Estética” compreendeu uma grande gama de assuntos, como som, música, atuação, dublagem e gráficos, enquanto “Tecnologia” focou principalmente em assuntos de inteligência artificial e, eventualmente, acessibilidade. A baixa ocorrência do grupo “Tecnologia” refuta as hipóteses iniciais. Segue-se então a discussão sobre o critério “Avaliação”:

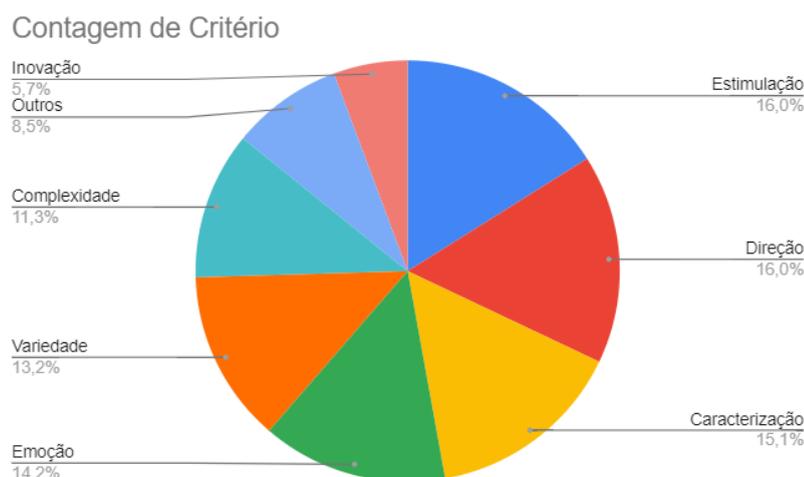
Figura 2 - Gráfico Avaliação



Fonte: Marco Bittencourt

Os valores dados ao jogo foram esmagadoramente positivos. Ele parece atender aos critérios do que a crítica espera de um jogo “de qualidade”. Pelo seu extenso sucesso em premiações, é de se esperar. Mas essa qualidade precisa ser detalhada. Entrando finalmente nos critérios de qualidade, destaca-se como os grupos tiveram uma ocorrência aproximada, com a exceção de “Inovação” e “Outros”:

Figura 3 - Gráfico Critério



Fonte: Marco Bittencourt

O grupo da “Estimulação” teve grande foco, abordando elementos do jogo que o tornaram mais imersivos e fizeram com que os críticos ficassem grande parte do gameplay fígados pelos desafios propostos e, ao fim do jogo, fígados pelos assuntos e temas que os jogos trouxeram. Aparentemente, o potencial de um jogo fazer com que o jogo reverbere e mantenha o jogador “preso” e estimulado é um ponto importante para a crítica jornalística de jogos nacional. Logo ao seu lado, está o grupo “Direção”. Foram bastante frequentes comentários sobre como o jogo aproveita bem seus elementos e não desperdiça tempo com irrelevância. A capacidade do jogo de amarrar bem seus elementos e fazê-los fluir bem com a intenção e visão maior. Comentários sobre ritmo e diretos sobre a direção também entraram aqui. A “caracterização” foi outro destaque. Os críticos pareceram admirados com a construção da protagonista e a forma como o jogo aparentemente expandiu sua dimensão psicológica em relação ao primeiro título da franquia. Nesse grupo estão comentários sobre o quão vivo os personagens e cenários

conseguem ser e o realismo tanto visual quanto narrativo. Em seguida, a “Emoção” apresentou comentários acerca da capacidade do jogo de despertar emoções. Termos como “brutal” ou “visceral” marcaram esse grupo. *The Last of Us Part II* foi conhecido por ser uma história que desperta sentimentos fortes naqueles que jogam e, pelas análises, isso foi um critério positivo para a crítica. “Variedade” e “Complexidade” dividiram números de ocorrências próximas. Em “variedade”, vê-se a crítica aclamando o potencial do jogo de ter muitas atividades interessantes espalhadas, a quantidade de opções e coisas para fazer e até mesmo a diversidade racial e sexual dos personagens enquanto em “complexidade”, ovacionou-se, principalmente, a profundidade dos seus detalhes, seja de personagens, mecânicas ou mensagens. Inicialmente, acreditava-se aqui que complexidade seria um dos grupos mais recorrentemente comentados. Contrariando os achados de Zagal (2009) e as hipóteses iniciais, os aplausos da crítica menos recorrentes nos vídeos analisados foram sobre inovação. Eles ocorreram, comentando principalmente a imprevisibilidade do jogo, sua criatividade e relevância para indústria, mas menos. “Outros” englobou comentários sobre acessibilidade e desempenho principalmente, assim como avaliações genéricas que não especificaram critérios.

Por fim, ressalta-se outro ponto muito pertinente. Em todos os vídeos, os jornalistas responsáveis pela crítica se apresentaram e se mostraram. Eles relatam em diversos trechos suas experiências de formas muito pessoais com o uso da primeira pessoa. Ao assistir o vídeo, é possível saber que há um indivíduo por trás e que o vídeo contém opiniões. Essas opiniões, no entanto, não são marcadas de formas subjetivas. Indo de encontro com os achados de Quarantani e Lopes-Rossi (2017), os críticos usaram de primeira pessoa para falar de suas experiências com o jogo, mas, na hora de efetivamente avaliar o jogo, evitam usar “eu achei”, “eu penso” ou expressões do tipo. Ainda existem, é claro. E é interessante que apareçam e nos vídeos e se marquem enquanto críticos-jogadores-autores. Mas foi mais frequente usarem “*The Last of Us Part II*” como um sujeito e dizer o que ele “é”, “faz” ou “tem”. São eles os críticos responsáveis pelos predicados atribuídos ao jogo em frases como: “sobretudo detalhes de narrativa contextual que ajudam a dar muito mais vida às pessoas que cruzam o caminho de Ellie” ou “a inteligência artificial realmente está mais aprimorada do que no jogo anterior”. E, assim como Zagal (2009) aponta, não há explicações metodológicas

ou de onde os critérios para avaliação vem. Os momentos de subjetividade parecem mais interessados em marcar os jornalistas como indivíduos que jogaram o jogo, curiosamente antes de todos devido a seu status, e podem realizar inferências de autoridade sobre o produto. Afinal, são eles, os críticos, responsáveis por mediar e compreender as intricações da arte e da mídia para o público, se colocando em uma posição de autoridade intelectual no processo (BOURDIEU, 2009).

CONCLUSÃO

O presente trabalho buscou elucidar os critérios que a crítica jornalística brasileira usa no youtube para conferir qualidade e legitimidade aos jogos, usando *The Last of Us II* como exemplo. O caráter premiado do jogo trouxe percepções interessantes para os critérios de qualidade encontrados. Apresentar uma narrativa que detalhe bem os personagens, discute temas importantes e causa uma sensação de imersão em seus desafios e mensagens são critérios de qualidade que os críticos buscaram elucidar para o público. Esta pesquisa contou com uma clara limitação de ter sido realizada por apenas uma pessoa e focar em apenas um jogo. Apontam-se caminhos para o futuro que podem elaborar os estudos das noções de qualidade em jogos com outros portais, outros ou mais jogos e também com equipes maiores.

REFERÊNCIAS

- ALBERTINI, Caroline; PEREIRA, Ariane. **Jornalismo no Youtube: uma nova prática profissional**. Portal Intercom, 2018.
- ASSIS, Diego O. de. **Perspectivas para o jornalismo crítico de games**. 2007.
- BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977.
- BAUMANN, Shyon. **Hollywood highbrow: From entertainment to art**. Princeton University Press, 2007.
- BOLTER, J. D. and R. GRUSIN. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press (1999)
- BOURDIEU, Pierre. **A distinção**. São Paulo: Edusp, 2007.

DE PAIVA JACOBINI, Maria Lucia. **O jornalismo econômico e a concepção de mercado:** Uma análise de conteúdo dos cadernos de economia da Folha de S. Paulo e O Estado de S. Paulo. *Brazilian journalism research*, v. 4, n. 2, p. 190-209, 2008.

DE SOUZA, Tadeu Antonio Mattos. **Jornalismo de games e influenciadores digitais:** uma disputa de espaço com a cultura participativa em redes sociais.

DIAS, Guilherme de Souza Barbosa. **Análise de práticas do jornalismo brasileiro de games.** 2019.

DORNELLES, Juliano Paz. **O fenômeno Vlog no Youtube:** análise de conteúdo de Vloggers brasileiros de sucesso. 2015. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

FERREIRINHO, Gabriel. **Entre gênero e a definição de qualidade:** as estratégias de controle dos homens sobre as legitimidades artísticas. *Eikon*, v. 1, n. 11, 2022.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo.** Autores Associados, 2020.
KRIPPENDORFF, Klaus. *Content analysis: An introduction to its methodology.* Sage publications, 2018.

GRAY, Jonathan. **Show sold separately:** Promos, spoilers, and other media paratexts. NYU press, 2010.

ALVES, Clarice Greco. **Qualidade na ficção televisiva brasileira:** as críticas especializada e popular. 2011. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

GILLEN, Kieron. **THE NEW GAMES JOURNALISM.** Disponível em:
<<http://gillen.blogspot.com/2004/03/new-games-journalism-this-may-turn.html>>. Acesso em: 15 jul. 2023.

INDIEWIRE. **Neil Druckmann and Halley Gross Open Up About the Biggest Twists of 'The Last of Us Part II'** Disponível em:
<<https://www.indiewire.com/features/commentary/the-last-of-us-part-ii-interview-neil-druckmann-halley-gross-spoilers-1234568597/>>. Acesso em: 16 ago. 2023.

MARQUES, Marcos Henrique Martins. **O NEW GAMES JOURNALISM NO YOUTUBE:** A ATUALIZAÇÃO DE UMA MANEIRA DE FAZER JORNALISMO DE GAMES NO CANAL NAUTILUS. *Aturá-Revista Pan-Amazônica de Comunicação*, v. 5, n. 1, p. 105-123, 2021.

MENDES, Luis Henrique Rocha; GONZAGA, Edson Pereira; MOURA, Sayllor Vinicius Oliveira. **Análise do canal Nerdologia:** um modelo de edutenimento no YouTube. 2019.

OLIVEIRA, Fabiana Luci de. **O Supremo Tribunal Federal no processo de transição democrática:** uma análise de conteúdo dos jornais Folha de S. Paulo e O Estado de S. Paulo. *Revista de Sociologia e Política*, p. 101-118, 2004.

ORLAND, Kyle; THOMAS, Dave; STEINBERG, Scott. **The videogame style guide and reference manual.** Lulu. com, 2007.

PEREIRA, Bruno Nogueira Galvão. **O jornalismo de games como mediador: um conflito entre função social e mercado.** Anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Industry Track, Recife, 2020.

PERREAULT, Gregory; VOS, Tim. **Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism.** *New Media & Society*, v. 22, n. 1, p. 159-176, 2020.

QUARANTANI, Ana Paula; LOPES-ROSSI, Maria Aparecida Garcia. **O GÊNERO DISCURSIVO CRÍTICA DE GAMES: CARACTERIZAÇÃO.** *PERcursos Linguísticos*, v. 7, n. 14, p. 542-562, 2017.

SAMPAIO, Rafael Cardoso; LYCARIÃO, Diógenes. **Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação.** 2021.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A book of lenses.** CRC press, 2008.

SHRUM, Wesley. **Critics and publics: Cultural mediation in highbrow and popular performing arts.** *American Journal of Sociology*, v. 97, n. 2, p. 347-375, 1991.

SILVA, Andressa Hennig; FOSSÁ, Maria Ivete Trevisan. **Análise de conteúdo: exemplo de aplicação da técnica para análise de dados qualitativos.** *Qualitas revista eletrônica*, v. 16, n. 1, 2015.

SMUTS, Aaron. **Are video games art?.** *Contemporary Aesthetics (Journal Archive)*, v. 3, n. 1, p. 6, 2005.

TECHTUDO. **Gamescom | Eventos.** Disponível em:
<<https://www.techtudo.com.br/eventos/gamescom/>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

TECHTUDO. **Canais de games no YouTube crescem mais de 50% nos últimos dois anos.** Disponível em:
<<https://www.techtudo.com.br/noticias/2022/08/canais-de-games-no-youtube-crescem-mais-de-50percent-nos-ultimos-dois-anos-esports.ghml>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

TIBÚRCIO, Matheus Rodrigues. **O jornalismo de games na internet brasileira.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação-Habilitação em Jornalismo)-Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

ZAGAL, José P.; LADD, Amanda; JOHNSON, Terris. **Characterizing and understanding game reviews.** In: *Proceedings of the 4th international Conference on Foundations of Digital Games.* 2009. p. 215-222.