

Jornalismo e análises de jogos: um estudo acerca das *reviews* de *Starfield*¹

Giovanni Pasquali Piovesan²

André Fagundes Pase³

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

O jornalismo de jogos conta com diversos formatos textuais, como notícias, reportagens e análises de lançamentos. Para esta pesquisa, buscamos compreender quais são as principais características presentes em análises publicadas em portais brasileiros. Para isso, selecionamos três análises do jogo *Starfield* (2023). Utilizando a metodologia de análise de conteúdo de Bardin (1977), comparamos temas e características comuns nas análises com os resultados da pesquisa realizada por Zagal, Ladd e Johnson (2009), constatando que as análises de *Starfield* compartilham elementos comuns, sendo textos descritivos que contam com relatos das experiências pessoais dos jornalistas.

PALAVRAS-CHAVE

Jornalismo de Jogos; Análises de Jogos; Jornalismo Especializado; Jornalismo Digital.

CORPO DO TEXTO

O jornalismo de jogos pode ser compreendido como o ramo jornalístico especializado na cobertura da indústria de jogos digitais, relatando os fatos e acontecimentos relacionados a ela. Entre os diversos formatos e gêneros textuais presentes no jornalismo de jogos, estão as análises, textos informativos no estilo de resenhas, que abordam, em sua maioria, jogos recém lançados. Em veículos de comunicação de língua inglesa, essas análises são chamadas de “*reviews*”, ou “revisões”, termo que se popularizou também no Brasil e passou a ser utilizado por jogadores, jornalistas e pelos profissionais da indústria de jogos. Atualmente, em veículos de comunicação brasileiros, os termos “análise” e “*review*” são usados de forma similar pelos jornalistas.

¹ Trabalho apresentado no GP de Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Jornalista, Mestre em Comunicação Social, email: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br.

³ Pós-Doutor em Jogos Eletrônicos, Doutor em Comunicação, Professor e Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social (PPGCom) da PUCRS, email:afpase@pucrs.br

Em sua pesquisa sobre os métodos utilizados em análises feitas por jogadores publicadas em fóruns de discussão, Zagal e Tomuro (2013) afirmam que por várias vezes os jogadores, que não possuem formação jornalística, tentam replicar e modelar suas resenhas de forma similar a dos jornalistas. Este fenômeno não se restringe apenas às opiniões subjetivas, mas também no estilo de escrita, método de pesquisa e nas convenções gerais do texto que são utilizadas. Nesse contexto, também é possível observar a ideia de que os jornalistas cumprem a função de intermediários culturais, conforme indicado por Bourdieu (1984), que são capazes de influenciar a percepção do público acerca dos produtos culturais; nesse caso, os jogos que são tema de seus materiais. Entre os diversos conteúdos jornalísticos publicados sobre os jogos, é possível observar que as análises e *reviews* são vistas, por parte dos membros da indústria, como as principais fontes de intermediação realizada pelos jornalistas.

Isso acontece devido à natureza das análises, que apresentam as opiniões do jornalista sobre o jogo, com o objetivo de determinar seu valor como produto e como artefato cultural. Além disso, em grande parte das análises, o valor simbólico, atribuído pelo intermediário cultural, acaba adquirindo um sentido literal; sendo retratado de forma direta quando os jornalistas atribuem uma nota ou pontuação para o jogo. Assim, a nota e o valor cultural atribuídos ao jogo pelos jornalistas são vistos como algo extremamente importante, o que pode ser observado nos discursos presentes na comunidade de fãs e nos materiais jornalísticos.

Jogos, assim como a maioria de outros produtos de entretenimento, baseiam grande parte de seu valor, para um determinado indivíduo, na experiência que o mesmo tem enquanto os consome. Partindo desse pressuposto, Debenedetti (2006) afirma que as análises são um dos métodos mais eficazes que um consumidor pode utilizar para se certificar de que apreciará o produto que pretende comprar, já que são capazes de reduzir dúvidas e incertezas sobre a natureza desse produto.

O que constitui uma análise?

Abordando a evolução histórica das análises de jogos, Kirkpatrick (2013) define que desde os anos 80 as análises de jogos apresentavam quatro grandes temas em comum. Esses seriam: os primeiros passos, que tratam de como um novo jogador pode se ambientar e quão rápido ele é capaz de compreender o jogo; os gráficos, que abordam a direção de arte do jogo e como os seus desenvolvedores criam efeitos realistas; a jogabilidade, onde os jornalistas abordam as mecânicas do jogo, notando se ele é capaz

de reter a atenção do jogador; e, por fim, o valor, que trata da apresentação, da capa e da embalagem em que o jogo é comercializado.

Em um contexto moderno, Schreier (2017) destaca que as análises de jogos passaram a abordar temas gerais e em grande parte subjetivos, que tratam da experiência do jogador, não necessariamente abordando os aspectos técnicos do desenvolvimento de jogos. No entanto, para esta pesquisa, utilizaremos como base a pesquisa conduzida por Zagal, Ladd e Johnson (2009), que definiu nove características essenciais das análises de jogos publicadas nos sites Gamespot e IGN, que na época do estudo figuravam entre os 50 sites mais acessados nos Estados Unidos. Essas características são: a descrição do jogo, o relato da experiência, as dicas, as sugestões, a contextualização midiática, a contextualização em relação a outros jogos, a discussão acerca da tecnologia, as hipóteses de design e a discussão acerca da indústria de jogos.

Além destas, os autores identificam, em sua pesquisa, uma última característica, denominada de o “tema perdido”, pois raramente aparece nas análises de jogos: a discussão acerca dos métodos e meios pelos quais as análises são produzidas. Essa característica aponta para uma falta de transparência presente nos portais especializados, os quais, em poucas ocasiões, tratam da metodologia utilizada pelos jornalistas para analisarem um jogo. Segundo os autores, em poucas análises são mencionadas quais plataformas o jornalista utilizou para jogar o jogo. E, de forma ainda mais grave, em poucas análises são discutidos quais critérios haviam sido aplicados, em quais modos o jogo foi completado, ou, até mesmo, se o jogo foi de fato completado. Como resultado, a percepção do público quanto à integridade das análises acaba se deteriorando, devido à falta de transparência por parte dos jornalistas.

Análise das *Reviews*

Para esta pesquisa, selecionamos três análises do jogo *Starfield* (2023), publicadas em portais brasileiros especializados na cobertura da indústria de jogos digitais, sendo eles: IGN Brasil, Tecmundo e The Enemy. Utilizaremos a metodologia de análise de conteúdo, seguindo a linha de Bardin (1977), para destacar temas e características comuns entre as análises, comparando-as com os resultados elencados pela pesquisa de Zagal, Ladd e Johnson (2009). Lançado para computadores e consoles da linha *Xbox* em 6 de setembro de 2023, *Starfield* é um jogo *RPG* de ficção científica que foi desenvolvido e publicado pela *Bethesda Softworks*. Todos os textos selecionados para esta pesquisa foram publicados no dia 31 de agosto de 2023.

Inicialmente, observamos que todos os textos que analisavam o jogo *Starfield* (2023) contavam com trechos descritivos, que relatavam as mecânicas, os gráficos e a narrativa do jogo. Como exemplo, observamos que o texto de Luciana Anselmo (2023), publicado no portal Tecmundo, é dividido em diferentes seções que contam com descrições minuciosas das diversas mecânicas presentes no jogo. Matheus Oliveira (2023), escrevendo para o The Enemy, utiliza das descrições para fazer algumas críticas, relatando a diferença entre as mecânicas presentes em *Starfield* e os materiais publicitários veiculados antes de seu lançamento.

Em todos os textos que analisamos também observamos instâncias em que os jornalistas relataram suas experiências pessoais ao jogar o jogo. Ao descrever uma das mecânicas de *Starfield* que trata de batalhas entre naves espaciais, o jornalista João Paes (2023), escrevendo para o IGN Brasil, afirma: “Conseguir vencer uma batalha contra naves mais poderosas me fez gritar de felicidade” (Paes, 2023). Já Anselmo (2023), escrevendo para o Tecmundo, utiliza seus relatos pessoais para complementar as descrições dos ambientes do jogo. Em diversos trechos de seu texto é possível observar relatos de mecânicas do jogo que são iniciados com frases como: “Para ser bem sincera (...)” ou “Na minha experiência (...)”, por exemplo. Ao abordar os locais que o jogador pode explorar, a jornalista utiliza inclusive uma linguagem coloquial para descrever: “Não sei contar pra vocês o número de vezes que só fiquei olhando esses cenários e procurando por objetos bonitos para usar de decoração na minha nave, o que vale especialmente para todos os bichinhos de pelúcia que *Starfield* possui” (Anselmo, 2023).

Entre as características das análises, elencadas por Zagal, Ladd e Johnson (2009), estão as dicas que os jornalistas dão aos seus leitores. Em nossa análise dos textos, observamos duas *reviews* que continham dicas e sugestões aos leitores. O texto escrito por Anselmo (2023), para o Tecmundo, conta com dicas que abordam as melhores estratégias que podem ser utilizadas pelos jogadores ao longo do jogo. Ao falar sobre a mecânica de aprimoramento e atualização de naves espaciais, a jornalista aconselha aos leitores: “A nossa dica é que não tente mexer nisso até ter juntado uma boa quantia de créditos e até ter um tempo sobrando para realmente entender como montar as naves apropriadamente” (Anselmo, 2023).

Já se tratando das sugestões aos desenvolvedores, em que jornalistas elencam possíveis melhorias para o jogo, as observamos apenas no texto de Anselmo, para o portal Tecmundo. Ao abordar os elementos de exploração de *Starfield*, em que o jogador pode

visitar diferentes cidades nos planetas que descobre, a jornalista destaca que não existem mapas de tais cidades, o que dificulta a exploração das mesmas.

Também observamos diferentes instâncias em que os jornalistas contextualizaram *Starfield* em relação a outros jogos: o texto de Paes (2023) para o IGN Brasil compara o jogo aos outros jogos publicados pela *Bethesda Softworks* e outros jogos de ficção científica que pertencem ao gênero dos *RPGs*, referenciando principalmente os jogos *Skyrim* (2011), *Mass Effect* (2007) e *The Outer Worlds* (2019). O texto de Anselmo (2023) para o Tecmundo também menciona jogos publicados pela *Bethesda Softworks*, afirmando que jogadores familiarizados com as outras obras da empresa não terão dificuldades em compreender *Starfield*.

Tratando-se da contextualização do jogo em relação a outros produtos culturais, a análise publicada no portal IGN Brasil compara *Starfield* (2023) a obras de ficção científica “*Starfield* busca muito mais inspirações em clássicos do cinema, com 2001: Uma Odisséia no Espaço e Interestelar sendo as mais evidentes” (Paes, 2023). A análise escrita por Oliveira (2023), para o portal The Enemy, faz comparações entre o jogo e filmes de ficção científica, citando alguns personagens da franquia *Star Wars*.

O texto de Paes (2023) também conta com algumas hipóteses de design. No entanto, ao contrário do que foi elencado por Zagal, Ladd e Johnson (2009), as hipóteses não são feitas a partir do período de desenvolvimento do jogo antes do lançamento, mas sim sobre o desenvolvimento de conteúdos adicionais. O jornalista cita que, no futuro, poderiam ser lançados novos conteúdos que contam com melhorias técnicas, novos modos de jogo e expansões em relação a narrativa de *Starfield* (2023).

A característica que se refere às discussões acerca da indústria de jogos esteve presente apenas no texto produzido por Anselmo (2023), publicado pelo Tecmundo. Ao abordar as configurações de acessibilidade do jogo, a jornalista destaca que a inclusão de modos de jogo e controle mais acessíveis tem sido uma tendência recente entre diversas empresas desenvolvedoras e publicadoras de jogos.

Tratando-se das descrições acerca dos procedimentos e metodologias utilizadas para a realização da análise, o texto escrito por Paes (2023), para o IGN Brasil, mencionou qual sistema de console foi utilizado para jogar *Starfield* (2023), porém não mencionou por quanto tempo ele foi jogado ou quais modos foram jogados. Já a análise publicada pelo portal The Enemy, produzida por Oliveira (2023), não mencionou qual plataforma ou quais modos foram utilizados para jogar o jogo. No entanto, o jornalista esclarece que

o texto foi produzido a partir de suas primeiras impressões com *Starfield*, e, por esse motivo, uma análise mais minuciosa seria publicada posteriormente: “O review completo do jogo virá em breve, quando completarmos as tais ‘mais de 80 horas’ e tivermos visto o jogo por completo” (Oliveira, 2023). Durante o decorrer desta pesquisa, a análise completa ainda não havia sido publicada.

O texto de Anselmo (2023), para o Tecmundo, conta com a descrição mais completa em relação aos procedimentos utilizados para a análise, mencionando, inclusive, que a cópia do jogo havia sido enviada ao portal com antecedência pela *Bethesda Softworks*, uma prática comum na indústria de jogos, que facilita a produção das *reviews*. Posteriormente, a jornalista ainda descreve a placa de vídeo do computador utilizado para a análise, pontuando que a mesma era mais fraca que a placa recomendada pela *Bethesda Softworks*, o que impactou na taxa de frames do jogo durante o período da análise.

Considerações Finais

A partir desta pesquisa, podemos afirmar que as análises produzidas sobre o jogo *Starfield* (2023) contam com diversos elementos em comum, sendo, em sua maioria, textos descritivos que utilizam do relato das experiências pessoais dos jornalistas como forma de informar os leitores sobre as características do jogo. Também observamos que algumas análises abordaram o ciclo de notícias e os materiais publicitários que são veiculados antes do lançamento de *Starfield*, o que indica que para os jornalistas brasileiros a propaganda e as promessas feitas por desenvolvedores impactam na avaliação de um jogo.

Ao comparar as características presentes nos textos produzidos acerca do jogo *Starfield* com as nove características elencadas por Zagal, Ladd e Johnson (2009), observamos que todos os textos contavam com a descrição do jogo, o relato da experiência do jornalista e a contextualização em relação a outros jogos. Em nenhum dos textos identificamos as características da discussão acerca da tecnologia e das hipóteses de design, o que indica um menor nível de interesse dos jornalistas brasileiros em relação ao processo de criação e desenvolvimento do jogo. Por fim, também vale ressaltar que alguns dos textos que analisamos não contam com descrições detalhadas dos procedimentos utilizados na produção da análise.

REFERÊNCIAS

ANSELMO, Luciana. Starfield é um lindo mistério que só você pode desvendar – review. Tecmundo, 31 de ago. de 2024. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/starfield/analise>>. Acesso em 14 de jun. de 2024.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

BOURDIEU, Pierre. Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

DEBENEDETTI, Stéphane. The roles of media critics in the cultural industries. International Journal of Arts Management, v. 8, n. 3, p. 30–42, 2006.

KIRKPATRICK, Graeme. Computer Games and the Social Imaginary. Malden: Polity Press, 2013.

OLIVEIRA, Matheus. Review: Starfield encanta fãs de sci-fi, mas não é inesquecível. The Enemy, 31 de ago. de 2024. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/xbox/criticas/review-starfield>>. Acesso em 15 de jun. de 2024.

PAES, João. Starfield – Review. IGN Brasil, 31 de ago. de 2024. Disponível em: <<https://br.ign.com/starfield/113106/review/starfield-uma-odisseia-interestelar-review>>. Acesso em 18 de jun. de 2024.

SCHREIER, Jason. Blood, Sweat, and Pixels: The triumphant, turbulent stories behind how video games are made. New York: Harper Paperbacks, 2017.

ZAGAL, José; LADD, Amanda; JOHNSON, Terris. Characterizing and understanding game reviews. In: 4th International Conference on Foundations of Digital Games, 2009, Orlando. Proceedings [...]. Orlando: ACM, 2009, p. 215–222. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1536513.1536553>>. Acesso em 16 de jun. de 2024.

ZAGAL, José; TOMURO, Nikiro. Cultural differences in game appreciation: A study of player game reviews. In: 8th International Conference on Foundations of Digital Games, 2013, Chania. Proceedings [...]. Chania: ACM, 2013, p. 86–93. Disponível em: <http://www.fdg2013.org/program/papers/paper12_zagal_tomuro.pdf>. Acesso em 18 de jun. de 2024.