

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

Recebido em: 13/05/2013

Aceito em: 14/04/2014

*Gilson Cruz Junior*¹

Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
Florianópolis – SC – Brasil

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 elas 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 on-line 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 significativas que lhes permitem transcender e (res)significar suas experiências de jogo. Não obstante, por serem vulneráveis aos interesses e às visões de mundo de quem os produz, 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: Atividades de Lazer. Jogos e Brinquedos. Jogos de Video.

GAMING, CULTURE AND CYBERSPACE: ABOUT THE “MIMIMI” AROUND MASS EFFECT 3 AND THE “CRITICAL” UNDERSTANDING OF THE DIGITAL GAMES

ABSTRACT: This paper has as its object the virtual communities of players – here understood as spaces of cultural consumption, production and circulation –, reflecting on the limits and opportunities in the socialization provided by them with respect to criticalness development in relationship between video games and its consumers. Methodologically, operates from the perspective of the ethnography of archaeological practice, establishing itself as a case study about the UOL Jogos online community. Through the controversy surrounding the game *Mass Effect 3*, observes that many of contents present in these areas holds the potential to expand player’s understandings

¹ Licenciado em Educação Física pela Universidade Federal do Espírito Santo, Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina, atualmente é doutorando no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.

about the games, providing meaningful concepts and information that enable them to transcend and reframe your gaming experiences. However, because they are vulnerable to the interests and worldviews of those who produce it, such content also indicate a lack of new critical skills, capable to prepare players to handle the complexity present in the cultural contents dispersed within and around the videogames.

KEYWORDS: Leisure Activities. Play and Playthings. Video Games.

Introdução

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 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 a respeito do viés educativo das experiências culturais 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 de cultura². Isso acentua a necessidade de abordá-los não apenas como máquinas estáticas ou eventos efêmeros e isolados, mas, sobretudo, como sistemas dinâmicos onde ocorre a assimilação, produção e circulação de significados. Aliada a essa premissa, está a ideia de que os jogos digitais³ engendram contextos educacionais informais nos quais o ensino e a aprendizagem não ocorrem apenas enquanto se está jogando, mas também por intermédio das práticas

² Geertz (2008).

³ Partindo de Salen e Zimmerman (2012), 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” (p. 96).

socioculturais que extrapolam as sessões de jogo propriamente ditas e ganham 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 on-line UOL Jogos foi escolhida como o lócus 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 *Facebook*⁵; 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.

Sob o ponto de vista analítico, buscamos respaldo na etnografia de prática arqueológica (ou arqueoetnografia) que, conforme esclarece Edgeworth (2006), consiste no esforço de compreender culturas singulares mediante a atividade de “escavação” em sítios específicos, seguida pelo exame dos principais rastros e vestígios materiais encontrados neles. No caso dos sítios (ambientes) *on-line*, essa materialidade pode ser identificada sob a forma de registros comunicacionais multimodais, tais como textos, imagens, sons e vídeos, bem como seus respectivos subprodutos. A coleta desses dados ocorreu mediante o acompanhamento das atualizações veiculadas nos três principais

⁴ <http://jogos.uol.com.br/>

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

⁶ <http://forum.jogos.uol.com.br/>

espaços da comunidade UOL Jogos (a seção Videogames, a página do *Facebook* e o fórum). Não obstante, diante das demandas e “pistas” fornecidas pela comunidade investigada, também foi necessário visitar contextos outros do ciberespaço, tendo em vista a obtenção de maiores informações acerca de acontecimentos e fenômenos observados no território inicialmente delimitado.

Os resultados da pesquisa serão apresentados de modo consonante à lógica do diário de campo, constituindo-se basicamente por notas de caráter narrativo-descritivo. Grosso modo, tais registros cumprem as três funções apontadas por Winkin (1998), a saber: 1) empírica – descrições dos principais agentes e situações testemunhadas no contexto investigado; 2) emocional – as impressões, leituras e interpretações subjetivas engendradas pelo pesquisador na relação com o objeto; 3) analítica – corresponde ao esforço de reflexão sobre a realidade investigada. No que diz respeito a este eixo, em particular, a presente pesquisa se preocupou em garantir que a sua empiria pudesse ser compreendida à luz de referências e conceitos não previstos de antemão. Somente desse modo seria possível conferir uma maior importância às informações que emergiram do contexto investigado, deixando sob a sua responsabilidade a tarefa de “sugerir” os aportes mais pertinentes para a sua análise.

Em termos de organização, o texto a seguir se divide em três tópicos distintos que, por sua vez, estão ordenados de acordo com o seguinte itinerário de discussão: 1) considerações preliminares acerca das relações entre videogames e crítica sob a ótica educacional; 2) relato concernido na polêmica envolvendo o game *Mass Effect 3*; 3) observações e inferências atinentes aos limites e às possibilidades das experiências culturais construídas nas comunidades virtuais no que diz respeito à formação “crítica” dos jogadores.

A “**críticidade**” e os jogos digitais: considerações preliminares

Epicentro de intensas discussões, a apropriação crítica das experiências de lazer proporcionadas pelos videogames pode ser considerada como um campo em que ainda prevalece o dissenso e a indefinição. Inúmeras são as dúvidas que pairam sobre o assunto, dentre as quais, boa parcela incide sobre questões ligadas à própria legitimidade do debate. De fato, pode soar como injustificada a tentativa de pensar a respeito das inserções da criticidade numa atividade que, para estudiosos como Huizinga (2008), depende justamente da suspensão voluntária da descrença, ainda que temporária. Jogar é antes de tudo um voto de confiança; um agir crédulo guiado por normas referendadas pela imaginação; a adesão a uma distorção arbitrária da realidade. Tomando como verdade essa premissa, quais seriam os caminhos mais viáveis para tratar dessa problemática?

Face às crescentes investidas do campo acadêmico sobre as implicações educacionais das experiências de lazer proporcionadas pelos jogos digitais, este trabalho assume o seu vínculo com a mídia-educação. Em linhas gerais, a mídia-educação consiste no campo de investigação e intervenção (pedagógica) que opera na interseção entre os campos da educação e da comunicação (FANTIN, 2006). Para isso, ela dimensiona seus enfoques de acordo com três contextos de abrangência distintos, a saber: a) instrumental (educação com os meios); b) crítico (educação sobre e para os meios); c) produtivo (educação através dos meios). Na qualidade de prática social que ocorre tanto em contextos educativos formais quanto não-formais, a mídia-educação concebe os meios de informação e comunicação de três modos distintos: 1) como ferramentas pedagógicas a serviço do ensino; 2) como linguagens que oferecem novas formas de produção de significados; 3) como conteúdos discursivos que demandam

habilidades de leitura crítica. É para o último eixo que este trabalho volta as suas atenções.

Além de nos levar de volta à questão inicial, tal premissa introduz outra indagação de fundo semântico: o que estamos entendendo como “crítica”? De antemão, admite-se que esta questão também é escassa de grandes consensos e respostas definitivas. Não obstante, parece predominar em diversos campos a acepção filosófica do termo, a qual designa uma faculdade e um processo, ambos de ordem racional, que ensejam a atuação “sobre os conhecimentos que o homem dispõe, com o fim de determinar as condições de sua validade” (ABBAGNANO, 2007, p.223). Nessa perspectiva, é lícito afirmar que o desenvolvimento de uma possível competência crítica mantém como seu horizonte a busca pelo esclarecimento, ideia que no decorrer das últimas décadas tem sido muito cara ao campo educacional. Originalmente definido por Immanuel Kant (2005), o esclarecimento consiste na saída do indivíduo da sua minoridade, condição marcada pela incapacidade de fazer uso de seu próprio entendimento sem a tutela outrem. Enquanto principal responsável por sua situação, ao indivíduo “menor” cabe a tarefa de buscar a coragem necessária para superar o estado de heteronomia em que se encontra. Sob esta ótica, pode-se dizer que a noção de crítica expressa não apenas um esforço intelectual fundado na capacidade de discernir os conhecimentos legítimos dos não-legítimos, mas também um compromisso moral com o uso público e fomento contínuo do pensamento racional, com vistas à ruptura de quaisquer laços de subserviência.

Ao buscar respostas na história, Williams (2007) explica que a descoberta de erros – também chamada de juízo negativo – foi o primeiro significado amplamente difundido da palavra “crítica”, sendo predominante até os dias de hoje. Paralelamente, a

crítica também assinala um sentido especializado ligado à produção de comentários estéticos realizados acerca de obras artísticas e literárias, papel habitualmente atribuído ao crítico (de arte, cinema, teatro). Com base nesse entendimento, o esforço de crítica se aproxima mais de uma prática de apreciação inscrita no plano da sensibilidade, do que de um juízo emitido exclusivamente pela razão em busca da verdade ou da essência das coisas. Por outro lado, Williams declara que, nessa perspectiva, é acentuada a dimensão político-ideológica do “crítico”, agente que se converte em autoridade investida do poder veicular padrões de (bom) gosto no que diz respeito a qualquer produção de cunho artístico-cultural – função que vai de encontro à premissa emancipatória do esclarecimento kantiano.

Sem a pretensão de esgotar todas as definições existentes, é possível que ambas as concepções (filosófica e estética) sejam um ponto de partida favorável à exploração das experiências culturais de lazer dos videogames. Num primeiro plano, isso deve ao fato de que eles (os games) representam uma forma expressiva e cultural que abrange tanto os títulos mais populares, como os games “*block-buster*” da franquia *Call Of Duty* (2003), quanto obras aclamadas pela crítica e com teor artístico reconhecido, a exemplo de *Journey* (2012). Tal diversificação tem contribuído significativamente para a ascensão da figura do “crítico” de jogos, dada a crescente demanda por agentes capazes distinguir, classificar e avaliar a qualidade dos conteúdos dessa natureza: ora fornecendo leituras e interpretações acerca das experiências estéticas que proporcionam, ora identificando seus “erros”, ou melhor, suas falhas (quase sempre técnicas).

Numa tentativa de caracterizar a crítica de games contemporânea, William Huber⁷ chama a atenção para a íntima relação desta com o jornalismo cultural realizado não só na mídia impressa, mas especialmente na internet.

A crítica de games popular, como eu a entendo, engloba uma gama de práticas de escrita que vão desde aquelas encontradas em sites como *IGN* ou *GameSpot*, que geralmente consistem em orientações ao consumidor, e incluem as infames classificações numéricas para jogos baseadas em categorias que foram determinadas como significativas e importantes para os jogadores (qualidade de jogo, arte, história, inovação); aos escritores e comentaristas mais ensaístas em revistas como a *Edge* e em sites como *Kotaku* e *The Escapist* (THOMAS *et al.*, 2009, p. 2)

Dito isso, cabe enfatizar que a dimensão educacional das experiências de lazer suscitadas pelos games está sendo concebida para além das experiências de jogo propriamente ditas. A intenção aqui é tecer alguns apontamentos sobre os limites e as possibilidades das experiências culturais construídas no âmbito das comunidades virtuais de jogadores no tocante à compreensão crítica dos games, mediante a polêmica envolvendo o game *Mass Effect 3*. Para isso, além das noções de convergência⁸ e cultura participativa⁹, o conceito de **gaming** também é fundamental, ao se direcionar para “[...] a soma total de atividades, literacias, conhecimentos e contextos ativados dentro e em torno de quaisquer instâncias de um jogo” (SALEN, 2008, p. 269).

Ao discorrer sobre o *gaming*, Katie Salen (2008) explica que todo o jogo significa alguma coisa, já que os games, assim como outras formas de mídia, são sistemas de significado que podem ser lidos, interpretados e vivenciados pelos

⁷ Thomas *et al.* (2009).

⁸ Refere-se “[...] ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p. 29).

⁹ Trata-se de “[...] uma cultura com barreiras relativamente baixas à expressão artística e ao engajamento cívico, um forte apoio para criar e compartilhar as criações de alguém, e alguns tipos de orientação informal pelos quais o que é conhecido pelos mais experientes é repassado aos novatos. A cultura participativa é também aquela em que os membros acreditam que suas contribuições importam, e sentem algum grau de conexão social com o outro (eles pelo menos se importam com que os outros pensam sobre o que eles criaram)” (JENKINS, 2006, p. 3).

jogadores. Estes, por sua vez, têm um papel decisivo na definição de como irão aprender: a produtividade dos contextos culturais de *gaming* reside no fato de que os jogadores são livres para perceber e criar os arranjos de ensino e aprendizagem que funcionam melhor para cada um. Trata-se de uma perspectiva que destaca o valor formativo e cultural das circunstâncias de lazer agenciadas pelos jogos digitais, na medida em que sugere que, além de “entender como as qualidades dos games em si podem auxiliar o ensino, é igualmente vital abordar o modo como os jogadores assumem papéis ativos determinando como, quando e por que aprendem” (SALEN, 2008, p. 10).

Notas sobre o “mimimi¹⁰” 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)¹¹. 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

¹⁰ 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.

¹¹ O site oficial do jogo pode ser acessado no endereço: <http://masseffect.com/>

história do (ou da¹²) 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 a riqueza de seus gráficos e design visual, o dinamismo de suas mecânicas de jogo e, em especial, a alta complexidade de suas estruturas narrativas. A série *Mass Effect* possui 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 futuros, 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

¹² 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.

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, ao invés de repercutirem apenas nos episódios em que tomadas, ecoam 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 seguinte¹³ - ao menos, em tese. No final, a soma de trajetórias possíveis distribuídas ao longo da trilogia traduz-se em inúmeras árvores de jogo, elevando a maleabilidade 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.

¹³ Sob o ponto de vista técnico, isso ocorre mediante a exportação de *save games* (arquivos que armazenam todas as informações de jogo) de uma versão do game para a outra.

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 *reviews* que antecederam a chegada oficial do jogo, percebemos uma situação curiosa durante a leitura de um *review*¹⁴ 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 história 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 história 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:

¹⁴ Consulta feita no dia 15 de Abril de 2012. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/playstation3/analises/mass-effect-3.htm#comentarios>.

[O autor do *review*] devia ter terminado o jogo antes de fazer essa análise tão superficial e cheia de informações triviais. Afinal, se 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*, 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 manifestações¹⁵ 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

¹⁵ Um dos exemplos é o *Retake Mass Effect 3*: uma campanha iniciada pelos fãs (insatisfeitos) da série que teve o intuito de pressionar a *Bioware* a acrescentar mais finais alternativos ao game, de modo a cumprir a promessa de valorizar as ações e escolhas feitas pelos jogadores. Entre as estratégias de crítica utilizadas para este fim, destacam-se não apenas as ações perpetradas no plano legal, como a moção em massa de processos judiciais por propaganda enganosa, mas também as manifestações mais bem humoradas, como o envio de milhares de bolinhos aos escritórios da produtora que apesar de terem várias cores diferentes, possuíam o mesmo sabor – uma forma sutil de dizer que a empresa ofereceu aos jogadores várias opções que, no fundo, são iguais, posto que não produzem impactos específicos no desfecho da história.

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:

E 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)¹⁶; *Eurogamer* (nota 9.0)¹⁷; *Gamespy* (Nota 9.3)¹⁸; *IGN* (nota 9,5)¹⁹. 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

¹⁶ Consulta feita no dia 18 de Abril de 2012. Fonte: <http://www.gamespot.com/mass-effect-3/reviews/mass-effect-3-review-6363906/>

¹⁷ Consulta feita no dia 18 de Abril de 2012. Fonte: <http://www.eurogamer.pt/articles/2012-03-07-mass-effect-3-analise?page=2>.

¹⁸ Consulta feita no dia 18 de Abril de 2012. Fonte: <http://pc.gamespy.com/pc/mass-effect-3/1220075p1.html>.

¹⁹ Consulta feita no dia 18 de Abril de 2012. Fonte: <http://www.ign.com/articles/2012/03/01/mass-effect-3-review>.

pontuação tendenciosa de 9.5! Eu odeio jornalismo vendido²⁰” (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 positivações – enquanto o segundo o “colocado” acumulou 95 e o terceiro 48.

Um dos pontos altos dessa controvérsia foi observado no *Metacritic*²¹, 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 público²².

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

²⁰ “Sure let's ignore all the flaws, Bioware gets away with, and give it a biased score of 9.5! I hate paid journalism.”

²¹ Consulta feita no dia 20 de Abril de 2012. Fonte: <http://www.metacritic.com/game/pc/mass-effect-3>.

²² A análise de *Mass Effect 3* tomada como exemplo corresponde à versão de PC.

foi anunciada a chegada de um novo conteúdo extra para o game²³. Tratava-se de um DLC (*Downloadable Content*²⁴) 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*²⁵ 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’s 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.

²³ Fonte: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/04/05/mass-effect-3-recebera-extra-gratuito-para-explicar-final-do-jogo.htm>.

²⁴ O DLC é uma modalidade de conteúdo baixável, cujo acesso se dá através de sistemas distribuição e comercialização on-line – por exemplo, as lojas virtuais da X-Box Live (Microsoft) e da PSN (Sony).

²⁵ Trata-se de um gênero de jogo digital conhecido por sua mecânica peculiar, em que a jogabilidade se limita às escolhas feitas pelo jogador e aos rumos tomados pela trama. Por conta disso, em contraposição à maior parte dos games tradicionais, nos quais as habilidades técnicas (atirar, saltar, correr) são o cerne do *gameplay*, as *visual novels* estão centradas no desenrolar de histórias e de suas respectivas ramificações, ao ponto de serem consideradas como livros ou filmes interativos ao invés de jogos. Entre os países nos quais sua popularidade é mais acentuada, está o Japão, onde este gênero dialoga com outras formas culturais típicas da região, sobretudo com os animes e mangás, cujas histórias não raro servem de base para a elaboração de inúmeras *visual novels*.

Da histeria aos aprendizados: rastros da “críticidade” na relação com os games

Após essa breve exposição, que “lições” poderíamos 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 dos membros das comunidades on-line de jogadores. As informações obtidas no ciberespaço, com destaque para aquelas que são veiculadas em fóruns e sites especializados, não são movidas apenas pela vontade de conhecer novas alternativas profícuas 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, não interessam apenas as informações triviais, como a sua provável data de lançamento, mas principalmente os aspectos intrínsecos à sua composição técnico-operacional (jogabilidade, gênero, plataforma à qual pertence) e artística (gráficos, sons, estória). 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 consumidas nas comunidades on-line 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 que houve um desrespeito aos direitos do jogador enquanto consumidor. Além de formas culturais e de expressão, os videogames são produtos vendidos com base em suas funções e recursos 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. Diante disso, 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 enganosa²⁶. 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. Sem dúvida, diferentemente das notícias, formatos estes 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 daqueles que as produzem: cada elemento de um game é tratado, classificado e avaliado de acordo com a sua relação de proximidade e 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 jogando games.

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

²⁶ Mais detalhes em: <http://www.kotaku.com.br/bioware-fez-propaganda-enganosa-em-mass-effect-3-dizem-que-sim/>

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:

Quadro 1 - principais assuntos encontrados em *reviews*

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.

Fonte: (ZAGAL; LADD; JOHNSON, 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 Zagal²⁷, 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 on-line, fazendo com que adquiram o status de lamúria vazia, caindo em descrédito por conta de

²⁷ Thomas *et al.* (2009).

sua (suposta ou efetiva) superficialidade e inconsistência, o que finda por lhes render a alcunha de “mimimi”.

Em contrapartida, a internet, por meio das comunidades virtuais, favorece a saída dos jogadores de sua minoridade – usando a expressão de Kant –, oferecendo a eles as condições técnicas e culturais necessárias para assumirem o papel de “críticos” de suas próprias experiências de lazer nos games. A rede disponibiliza inúmeros espaços de debate (blogs, redes sociais, fóruns) que permitem aos jogadores interpelar ou mesmo colocar em xeque as visões que lhes são apresentadas pela mídia “especializada” e pelas indústrias do setor. Nesse caso, o exemplo do site *Metacritic* parece emblemático: por meio dele os jogadores tiveram condições de dar visibilidade à incoerência estabelecida entre o conceito original de *Mass Effect*, o “deslize” cometido no terceiro jogo da série e as altas pontuações obtidas por ele nos *reviews* profissionais. Embora não decrete o fracasso de um jogo, uma nota baixa entre o público já é o suficiente para chamar a atenção das comunidades de jogadores para os problemas de um jogo, deixando-as em alerta para as prováveis contendas em torno dele.

Por fim, diante da necessidade de expandir o entendimento do jogador acerca de suas experiências de lazer, é possível apontar ainda alguns dos desafios formativos presentes no cenário esboçado. Partindo das potenciais contribuições que a inserção no ciberespaço pode prestar a esse projeto, vale ponderar a respeito nas competências culturais exigidas dos indivíduos imersos em comunidades on-line. Num primeiro plano, pode-se destacar a importância da conectividade²⁸, habilidade de buscar, sintetizar e disseminar informações. Seu desenvolvimento permitiria ao jogador multiplicar os caminhos que conduzem às fontes de conteúdos atinentes aos games,

²⁸ Jenkins (2006).

guarnecendo-o de novas possibilidades de articulação, comparação ou criação, além de facilitar a identificação suas prováveis lacunas e insuficiências. Em outro viés, encontra-se o julgamento, habilidade de avaliar a qualidade e confiabilidade de diferentes fontes de informação. De forma complementar à conectividade e seu caráter “quantitativo”, o julgamento está concernido qualidade da informação obtida, propondo-se a embasar a análise, a interpretação e a valoração dos conteúdos nos domínios do *gaming*, estejam eles dentro ou no entorno dos jogos.

REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- BETHESDA GAME STUDIOS. **Fallout 3**. United States of America: Bethesda softworks, 2008.
- BIOWARE. **Dragon Age: Origins**. United States of America: Electronic Arts, 2009.
- _____. **Mass Effect 3**. United States of America: Electronic Arts, 2012.
- CRUZ JUNIOR, Gilson. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos: experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço**. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEED0943-D.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2012.
- EDGEWORTH, Matt. **Acts of Discovery: an ethnography of archaeological practice**. Oxford: Archaeopress, 2006.
- FANTIN, Monica. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis: Cidade Futura, 2006
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- JENKINS, Henry. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. Chicago: The Macarthur foundation, 2006.
- _____. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KANT, Immanuel. **Resposta à pergunta: o que é esclarecimento?** Textos Seletos. Tradução Floriano de Sousa Fernandes. 3. ed. Petrópolis Editora Vozes, 2005.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**. São Paulo: Blucher, 2012.

SALEN, Katie. Toward an Ecology of Gaming. SALEN, Katie. (Org.). **The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning**. Cambridge, MA: The MIT Press, p. 1-20, 2008.

SCOLARI, Carlos A. FRATICELLI, Damian. Enunciar La interacción: las reseñas y anticipos de videojuegos. In: SCOLARI, Carlos A. (Org.). **Homo Videoludens 2.0: de pacman a la gamification**. Barcelona, Universitat de Barcelona, 2013.

THOMAS, David *et. al.* You played that? Game Studies Meets Game Criticism. In: Proceedings DiGRA 2009, West London. **Anais...** 2009.

WILLIAMS, Raymond. **Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade**. São Paulo: Boitempo, 2007.

WINKIN, Yves. **A nova comunicação: da teoria ao trabalho de campo**. Campinas: Papirus, 1998.

ZAGAL, Jose; LADD, Amanda; JOHNSON, Terry. Characterizing and understanding game reviews. In: International Academic Mindtrek Conference, 14, Tampere. **Anais...** 2009.

Endereço do Autor:

Gilson Cruz Junior
Travessa dos Ipês, 89 – Saco dos Limões
Florianópolis – SC – 88030-575
Endereço eletrônico: gijao05@hotmail.com