GAMES COMO COMMODITIES CULTURAIS

Aproximações e distanciamentos em reviews para texto verbal e audiovisual

O CONTEXTO

- A crítica de games desempenha um papel central na atribuição de valor aos jogos, orientando expectativas, interpretações e formas de apropriação desses produtos culturais;
- Com as transformações do ecossistema midiático, a crítica deixa de estar predominantemente vinculada ao texto escrito e passa a circular também por vídeos, podcasts, transmissões ao vivo e outras linguagens audiovisuais;
- **N**esse cenário, um mesmo veículo pode produzir reviews sobre um mesmo jogo em diferentes suportes, mas isso não significa que esteja simplesmente reproduzindo o mesmo conteúdo em outra linguagem.







A PROPOSTA

Este trabalho busca compreender como a construção de reviews de games se reorganiza entre o texto verbal e o audiovisual, considerando:

- A quantidade e a profundidade dos elementos analisados;
- A organização dos argumentos e dos recursos empregados na crítica;
- As estratégias discursivas utilizadas para construir autoridade e legitimidade perante o público.

A comparação considera dois veículos brasileiros: IGN Brasil e Flow Games.

CONVERGÊNCIA

- A convergência representa uma transformação cultural que reorganiza a circulação de conteúdos e as relações entre produtores e consumidores (Jenkins, 2009);
- A expansão das plataformas digitais amplia as possibilidades de participação do público na produção, interpretação e circulação de informações sobre games;
- A imprensa especializada deixa de ocupar uma posição exclusiva na mediação entre indústria e jogadores;
- Diferentes agentes passam a disputar visibilidade, reconhecimento e autoridade na produção de discursos críticos sobre os jogos.

A MEDIAÇÃO ESPECIALIZADA

Historicamente, os veículos especializados concentravam a produção e a circulação de informações sobre games, atuando como mediadores entre a indústria e os jogadores (Pereira, 2020; Tibúrcio, 2013).

DESCENTRALIZAÇÃO

A internet amplia a participação de jogadores e comunidades na seleção, interpretação e redistribuição de conteúdos, tensionando a posição privilegiada da imprensa especializada (Bruns, 2011).

REARRANJO

A convergência não elimina o jornalismo especializado, mas modifica suas práticas. Formatos e linguagens passam a integrar as estratégias editoriais de construção de autoridade e relacionamento com o público (Dias, 2019).

IGN® Brasil NETWORK



OU SEJA

A circulação da crítica entre diferentes plataformas não representa apenas uma multiplicação dos canais de publicação. Os ***suportes*** oferecem ***possibilidades distintas*** de organização, expressão e interação com o público.
Assim, uma review produzida para o site de um veículo ***não precisa necessariamente*** apresentar as mesmas características de sua versão audiovisual.

A CONSTRUÇÃO DE AUTORIDADE E LEGITIMIDADE

- A crítica cultural não apenas informa, mas também participa da atribuição de valor aos produtos culturais e da definição daquilo que merece ser destacado (Ventura, 2009);
- A autoridade jornalística esteve historicamente associada à posição institucional dos veículos e à capacidade de selecionar e organizar informações;
- Com a expansão dos ambientes digitais, essa autoridade passa a ser disputada por diferentes agentes e espaços de publicação;
- A legitimidade da crítica passa a depender também do conhecimento especializado, da autenticidade e do repertório mobilizado pelo crítico (Alberto e Pilz, 2022).

O TEXTO VERBAL

É tradicionalmente tratado como a materialidade principal da crítica cultural. Sua autoridade fundamenta-se na demonstração de erudição teórica, na busca por uma postura de neutralidade sem envolvimento emocional e no distanciamento intelectual em relação ao público.

O TEXTO AUDIOVISUAL

Não se reduz a uma simples transposição do texto, mas desenvolve uma gramática discursiva própria (como o vídeo-ensaio) utilizando som, edição e recursos visuais dinâmicos. Por meio da presencialidade do crítico (exposição de rosto, voz e gestos), constrói um diálogo performático que aproxima a recepção de uma conversa informal.

OS REGIMES DE LEGITIMIDADE

Enquanto o modelo escrito busca validação na figura centralizada do especialista e na abstração teórica, a crítica audiovisual institui um regime alternativo de legitimação. Esse novo regime descentraliza o especialista e pauta sua autoridade na proximidade, na partilha de gostos, na presentificação da obra e na empatia estética estabelecida com o público.

DIFERENTES SUPORTES, DIFERENTES CONSTRUÇÕES DA CRÍTICA

- As características materiais de cada suporte podem interferir na seleção dos aspectos abordados em uma review;
- A profundidade da argumentação e a organização narrativa também podem variar entre as versões;
- As estratégias de enunciação e relacionamento com o público participam da construção da legitimidade em cada formato;
- A comparação permite investigar se essas diferenças respondem às características dos suportes ou às estratégias editoriais de cada veículo.

A METODOLOGIA

Pesquisa de caráter comparativo, desenvolvida por meio da Análise de Conteúdo (Bardin, 2016);

O corpus reúne quatro reviews de Ghost of Yotei, lançado em 2 de outubro de 2025:

- IGN Brasil — site;
- IGN Brasil — YouTube;
- Flow Games — site;
- Flow Games — YouTube.

A seleção do mesmo jogo permite concentrar a comparação nas diferenças entre os suportes e nas estratégias de construção da crítica adotadas pelos veículos.









OS EIXOS DE ANÁLISE

DENSIDADE ANALÍTICA E CONSTRUÇÃO DA REVIEW

Quantidade de elementos analisados;
Densidade das avaliações;
Argumentação e intertextualidade;
Organização narrativa e presença de lead;
Uso de imagens;
Hiperlinks e contextualização.

LEGITIMAÇÃO DISCURSIVA

Subjetividade e oralidade;
Entonação e endereçamento ao público;
Posição enunciativa e justificativas das avaliações.

ESCALA DE PROFUNDIDADE ANALÍTICA

- Nível 1, quando há avaliação sem descrição do objeto avaliado;
- Nível 2, quando descrição e avaliação aparecem articuladas;
- Nível 3, quando a descrição e a avaliação são acompanhadas pela explicitação dos critérios ou justificativas que fundamentam o julgamento;
- Nível 4, quando, além desses elementos, são estabelecidas relações intertextuais com outros jogos, obras, gêneros, contextos históricos ou referenciais culturais.

DENSIDADE ANALÍTICA E CONSTRUÇÃO DA REVIEW

No IGN Brasil, a versão escrita apresenta 23 elementos analisados, enquanto o vídeo aborda 13.
No Flow Games, o movimento é inverso: o vídeo aborda 17 elementos, enquanto o texto escrito apresenta 11.
Coluna direita — PROFUNDIDADE ANALÍTICA
As versões escritas concentram proporcionalmente mais análises nos níveis 3 e 4:

- IGN Brasil: 70% no site, contra 22% no YouTube;
- Flow Games: 63% no site, contra 47% no YouTube.

Frase de fechamento:
A quantidade de elementos abordados não corresponde necessariamente à profundidade da análise. Nos dois veículos, o texto verbal apresenta maior concentração de avaliações elaboradas.

LEGITIMAÇÃO DISCURSIVA

IGN Brasil: o texto escrito apresenta referências à experiência pessoal e marcas de oralidade, enquanto o vídeo mantém uma postura mais impessoal;
Flow Games: o vídeo apresenta marcas de subjetividade e oralidade, enquanto o texto escrito privilegia uma enunciação mais distanciada;
IGN Brasil: mantém uma postura predominantemente distanciada, sem endereçamento direto ao público;
Flow Games: estabelece uma relação mais explícita com a audiência, utilizando expressões como "galera" no audiovisual;
A experiência pessoal, a comparação e a argumentação aparecem em diferentes combinações conforme o suporte e o veículo;
A subjetividade não aparece como característica exclusiva do texto verbal ou audiovisual, mas como uma escolha associada às estratégias editoriais de cada veículo.



CONSIDERAÇÕES

A comparação demonstra que a circulação de uma review entre diferentes suportes não corresponde a uma simples transposição de linguagem. A mudança de meio reorganiza a quantidade de elementos analisados, a profundidade argumentativa e as estratégias de construção da legitimidade.
Os resultados também indicam que não existe um modelo único de apropriação dos suportes. Enquanto o IGN Brasil amplia o escopo da análise no texto escrito, o Flow Games reserva essa função ao audiovisual.
Além disso, a subjetividade e a experiência pessoal do crítico não se vinculam necessariamente a um formato específico, mas às estratégias editoriais adotadas por cada veículo.

OBRIGADO

Acompanhe as nossas pesquisas em @sinestelas

Rafael Malagoli
Mestrando UFJF
Bolsista

Tairine Martins
Mestrando UFJF
Bolsista Capes

Jhonatan Mata
Prof. Dr.
PPGCOM UFJF