ENTRE IDENTIDADES PROFISSIONAIS E AMADORAS:

ANÁLISE COMPARATIVA DE REVIEWS DE GAMES NO YOUTUBE

O CONTEXTO

O espaço da crítica, antes exercido exclusivamente pela figura do **“crítico de jornal”** ganha uma nova forma, **audiovisualizada**, intimista e **regida pelo algoritmo** - um “novo gatekeeper”.

Os produtores de conteúdo podem atuar a partir de diferentes perspectivas e exercendo comportamentos distintos e identidades a partir da construção de **personas**, desta forma, **modulam seus comportamentos**, seja construindo uma forma mais próxima do público e **despojada**, **ou** uma construção **formal** e profissional, mais próxima daquela exercida pelos críticos de jornais.





A PROPOSTA

Entender, a partir do case Davy Jones, como um único indivíduo pode exercer diferentes identidades a partir de **performances intencionalmente distintas** no espaço digital a partir de um comportamento caracterizado a partir do campo profissional, e outro do amador.

PLATAFORMIZAÇÃO

- chamadas “empresas-plataforma”, muito além de só ocuparem o papel de intermediários dos conteúdos a serem consumido, plataformizam os próprios processos de trabalho e as relações de comunicação, reorganizando e criando novas rotinas e hierarquias de valores (Figaro et al., 2024);
- mesmo sem compreender plenamente os mecanismos técnicos das plataformas, comunicadores passam a moldar suas práticas em função daquilo que acreditam ser valorizado pelos sistemas algorítmicos com base nas suas próprias experiências;
- No caso dos comunicadores, esse atravessamento significa uma crescente dependência das diretrizes impostas (mesmo que sem transparência) pelas plataformas digitais, influenciando desde formatos narrativos até critérios de produção e circulação de conteúdo (Grohmann, 2020);
- Nesse contexto de plataformização da comunicação, no qual sujeitos oriundos de trajetórias distintas passam a disputar reconhecimento, credibilidade e influência em ambientes digitais marcados pela descentralização da produção midiática, discutir o que significa legitimidade, autoridade e credibilidade torna-se incontornável.

ARENAS DE PERFORMANCES

Os espaços digitais se tornam arenas de performances, em que os sujeitos **disputam não apenas entre si, mas também com os algorítmos** para potencializar os seus resultados. Como consequência, este espaço de disputas é composto por uma série de **modulações de identidades em busca do melhor grau de desempenho**. Uma experiência que afeta comunicadores e produtores de conteúdo igualmente.

OS NOVOS CRÍTICOS

como esses novos agentes tensionam as bases tradicionais de legitimação, permitindo que criadores de conteúdo sem inserção formal em veículos jornalísticos também **construam reconhecimento público, autoridade discursiva e capacidade de influência** sobre um número expressivo de sujeitos.

E AS NOVAS DINÂMICAS

Em ambientes digitais plataformizados, isso permite que criadores de conteúdo disputem espaços tradicionalmente ocupados pelo jornalismo especializado, apropriando-se de seus **formatos, linguagens e signos de credibilidade** ao mesmo tempo em que articulam formas próprias de legitimidade baseadas em **comunidade, visibilidade e performance identitária.**

OU SEJA

a modulação de identidades em ambientes plataformizados pode aparecer como **adaptação estratégica** a diferentes plataformas, mas não deixa de ser também um **mecanismo** diretamente ligado à **disputa por legitimidade e autoridade no ecossistema comunicacional contemporâneo.** Por meio de uma alternância entre performances institucionais e registros que bebem na fonte da performance amadora, criadores de conteúdo como Davy Jones (objeto deste trabalho) se tornam capazes de **transitar entre diferentes regimes de reconhecimento social** em uma circulação onde a autoridade crítica é continuamente negociada entre audiência (comunidades), plataformas (algoritmos) e performances discursivas sob uma hierarquia que alterna entre **valores ligados ao amadorismo e profissionalismo**.

A MODULAÇÃO DE IDENTIDADES

- No ecossistema digital, a figura do criador de conteúdo se tornou um elemento central na mediação entre a indústria cultural, as grandes corporações de entretenimento e as comunidades de jogadores;
- figuras como Davy Jones operam em uma zona de fronteira complexa, onde a autoridade discursiva não decorre apenas de um diploma ou de um alinhamento a uma linha editorial corporativa, mas da gestão de sua uma persona midiática;
- Essa persona transita constantemente entre dois polos: de um lado, o perfil profissional, pautado pela cobertura de mercado, análises de grandes produções (blockbusters) e pelo verniz institucional de podcasts e portais especializados; de outro, a persona pessoal, marcada pela informalidade do streamer, pelo histórico afetivo de fã e pela exposição controlada da intimidade;
- modulam suas condutas de maneira fluida, ora aproximando-se da audiência por meio de um tom despojado, vicário e informal, ora adotando posturas de tom normativo, analítico e profissional.

O AMADOR NO AUDIOVISUAL

Ao analisar a figura do amador e a evolução do audiovisual informativo, Mata (2022, p. 90) demonstra como a presença do amador reconfigura as instâncias de enunciação na mídia contemporânea, destacando que práticas pedagógicas da hipertelevisão precisam ser entendidas não apenas em observância ao discurso didático dos jornalistas, mas também considerando os produtores de conteúdos audiovisuais informativos, ponderando que o amador na tevê, mesmo sem assumir a função de jornalista, dividiria o papel de “enunciador pedagógico”

A PERSONA DO CRÍTICO DE GAMES

o "eu" emerge como efeito da cena, a persona consolida-se como a composição performática por meio da qual o produtor de conteúdo se torna reconhecível, memorável e rentável nas plataformas. [...] No campo específico da crítica de jogos, essa fachada precisa ser calibrada com precisão: o enunciador deve transitar com naturalidade entre o rigor técnico exigido na avaliação de uma narrativa ou mecânica de programação e a descontração cabível em uma transmissão ao vivo de gameplay.

NEGOCIAÇÕES E ALGORÍTMO

No contexto específico da crítica de jogos no YouTube, essa modulação identitária impõe ao criador o desafio contínuo de sustentar o que Andrade e Karhawi (2021, p. 11) denominam de "coerência da performance". Essa coerência, no entanto, nunca é dada a priori; ela precisa ser constantemente negociada sob a pressão implacável das métricas de engajamento, dos algoritmos de recomendação e das demandas de uma comunidade de jogadores hipervigilante, que exige autenticidade emocional ao mesmo tempo em que consome o produto espetacularizado da indústria cultural.

A PRODUÇÃO SOBRE GAMES E A RECONFIGURAÇÃO DO CAMPO

- A crítica de games constitui um terreno particularmente fértil para observar esse fenômeno, uma vez que combina a necessidade de estabelecer competência especializada com a valorização de uma comunicação próxima, descontraída e identificável com seu público;
- O que apontam os autores é que a crítica precisa, via de regra, administrar simultaneamente dois regimes aparentemente distintos: o da proximidade e o da autoridade;
- Se tratam de diferentes performances de um mesmo sujeito, ajustadas às expectativas e regimes de legitimação de cada espaço de modo que a performance do comunicador e a relação que ele estabelece com seu público ganha uma camada intercambiável;
- A autoridade deixa de ser uma propriedade fixa do produtor e passa a ser negociada conforme o contexto de enunciação. A formalidade pode conferir competência; a informalidade, proximidade; a subjetividade, autenticidade; e o distanciamento em relação ao objeto analisado, autoridade técnica.

A METODOLOGIA

Estudo qualitativo, de caráter comparativo, voltado à observação das diferentes formas de construção da persona, da autoridade e da performance discursiva em conteúdos sobre games produzidos para o YouTube.

Para a análise dos vídeos, adotou-se a Análise da Materialidade Audiovisual (Coutinho, 2016).









OS EIXOS DE ANÁLISE



PERFORMANCE DISCURSIVA E LINGUAGEM

Linguagem empregada pelo crítico;
Marcas de oralidade;
Edição que busca preservar ou anular registros espontâneos.



CONSTRUÇÃO DE AUTORIDADE

Modos de legitimação da posição do crítico;
Como o crítico se refere a si;
Formas de apresentação visual;
Referências ao processo produtivo.



MARCAS DE INSTITUCIONALIDADE E AMADORISMO.

Modos de endereçamento ao público;
Postura distanciada ou que se insere na análise;
Marcas de subjetividade.

O CASE

GHOST OF YOTEI, A VINGANÇA NUNCA É PLENA CRÍTICA / ANÁLISE / REVIEW

O crítico preserva marcadores de oralidade e cacoetes, recorre frequentemente a expressões como "na minha opinião" e se utiliza de gírias e termos informais próprios do nicho gamer. Contudo, somente no canal pessoal o criador de conteúdo hesita, reformula frases, convida o espectador à discordar de sua avaliação, parece buscar as palavras enquanto desenvolve sua argumentação e aborda outros jogos de modo espontâneo à medida que a análise vai sendo desenhada.





GHOST OF YOTEI: VALE A PENA? DAVY JONES ZEROU E CONTA TUDO!

O que contrasta com a performance observada no canal institucional, onde ainda que marcadores de subjetividade e oralidade sejam preservados, há maior coesão argumentativa e uma fala menos marcada pelo improviso, mais sintética, editada (ou editorializada) e direta ao ponto. Em outras palavras, nos dois canais a espontaneidade é o principal vetor que conduz a performance, mas é no canal pessoal que o criador se permite divagar e improvisar.

OBSERVADOS

A noção de promessa de leitura de Jost (2004), ou seja, a ideia de que produtos midiáticos mobilizam expectativas que orientam sua interpretação pelo público, ajuda a compreender que no canal pessoal a ênfase no compartilhamento da experiência individual sugere uma promessa de leitura orientada à proximidade e ao auxílio na tomada de decisão, enquanto, no Flow Games, a exposição mais concisa e controlada permite identificar uma apresentação da crítica mais centrada na avaliação do objeto.

Em conjunto, os resultados sugerem que as diferenças entre as duas reviews decorrem da adaptação de sua performance, de sua estratégia argumentativa e de sua forma de construir autoridade aos distintos contextos de publicação, ainda que de modo sutil. [...] A análise privilegia a progressão contínua dos argumentos, reduz os momentos de digressão e praticamente elimina os indícios de improviso observados no canal pessoal. O resultado não é uma uma performance mais marcada pela naturalidade, pela presença de um discurso que soa espontâneo, embora revele maior planejamento e controle do ritmo argumentativo quando comparado ao outro item do corpus. Assim, o mesmo crítico adapta sua forma de organização argumentativa sem abandonar sua identidade discursiva.

ESCALA DE PROFUNDIDADE ANALÍTICA

A.

CANAL GAMEPLAYRJ

No canal pessoal 71% das análises se encontram nos níveis 3 e 4,

B.

CANAL FLOW GAMES

apresenta 49% nos níveis 3 e 4



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.



CONSIDERAÇÕES

Essa dinâmica sugere que a presença multiplataforma pode ser compreendida como um processo de gerenciamento de intensidades identitárias. Em vez de exigir uma escolha entre uma postura profissional e outra informal, ou entre uma persona e outra, os diferentes espaços comunicacionais parecem permitir que o criador negocie continuamente quanto de cada característica-ingrediente deseja colocar em evidência. As vantagens dessa estratégia não estão necessariamente na transformação do produto em si, mas na possibilidade de fazê-lo circular por diferentes espaços preservando sua identidade central e, simultaneamente, explorando diferentes formas de proximidade, autoridade e identificação com seus públicos.

OBRIGADO

Acompanhe as nossas pesquisas em @sinestelas

Rafael Malagoli
Mestrando UFJF
Bolsista Capes

Débora Oliveira
Doutoranda UFJF
Bolsista Capes

Jhonatan Mata
Prof. Dr.
PPGCOM UFJF