

Relatando o fracasso no jornalismo de jogos: uma análise dos textos jornalísticos publicados sobre o jogo “The Lord of the Rings: Gollum”

Reporting failure in games journalism: an analysis of journalistic texts published about the game “The Lord of the Rings: Gollum”

Giovanni Pasquali PIOVESAN¹

Resumo

Esta pesquisa tem como objetivo compreender como os jornalistas que atuam na cobertura da indústria de jogos digitais equilibram o entusiasmo pelas novidades com a obrigação de oferecer uma cobertura precisa e objetiva dos aspectos negativos da indústria. Para isso, foi realizada uma análise de conteúdo de diversos textos jornalísticos, buscando observar como portais jornalísticos brasileiros e estrangeiros relataram os eventos ligados ao desenvolvimento e lançamento do jogo *The Lord of the Rings: Gollum* (2023), considerado um fracasso pela crítica. Constatou-se que portais estrangeiros realizaram uma cobertura mais aprofundada, concentrando-se nos problemas presentes durante o desenvolvimento do jogo, enquanto os portais brasileiros, apesar de publicarem mais material, destacaram a recepção negativa do jogo.

Palavras-Chave: Comunicação. Jornalismo. Análise de Conteúdo. Jornalismo de Jogos.

Abstract

This research aims to understand how journalists who cover the digital games industry balance their enthusiasm for new titles with the obligation to provide accurate and objective coverage of the negative aspects of the industry. To this end, a content analysis of several journalistic texts was carried out, seeking to observe how Brazilian and foreign news portals reported the events linked to the development and launch of the game *The Lord of the Rings: Gollum* (2023), considered a failure by critics. It was found that foreign portals provided more in-depth coverage, focusing on the problems present during the game's development, while Brazilian portals, despite publishing more material, highlighted the game's negative reception.

Keywords: Communication. Journalism. Content Analysis. Games Journalism.

¹ Mestre em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).
E-mail: giovanni.piovesan@edu.pucrs.br

Introdução

O jornalismo de jogos é o ramo jornalístico que relata os fatos e acontecimentos relacionados à indústria de jogos digitais. Além das notícias e das análises de jogos, esse ramo jornalístico também pode ser caracterizado por sua constante busca por novidades, sempre dando destaque aos novos jogos, aos novos sistemas de console e às inovações tecnológicas alavancadas pela indústria. No entanto, essa abordagem levanta questões sobre a maneira como os jornalistas lidam com os aspectos negativos da indústria que cobrem, levando em consideração que desde os primórdios do jornalismo nessa área os veículos jornalísticos dependiam das empresas.

Segundo Boaventura (2016), atualmente as empresas de jogos mantêm sua relação com veículos jornalísticos de duas formas: pelo material publicitário – como trailers, vídeos de jogabilidade e demonstrações do jogo – ou mediante notícias sobre o lançamento de um jogo dissecadas pela imprensa. É importante destacar que, através desses materiais, o próprio jornalista também ganha com a divulgação feita pelas empresas. Dessa forma, os veículos de comunicação colaboram com a divulgação dos jogos e ajudam no crescimento da indústria, o que, em contrapartida, também os beneficia.

No entanto, quando um jogo recém-lançado não atende às expectativas de jornalistas e de membros do público, como os profissionais desse ramo abordam o fracasso? Esta pesquisa busca entender como os jornalistas conciliam o entusiasmo pelas novidades com a necessidade de fornecer uma cobertura precisa e objetiva dos aspectos negativos da indústria. Especificamente, a pesquisa examina como portais jornalísticos brasileiros e estrangeiros relataram os eventos relacionados ao processo de desenvolvimento e lançamento do jogo *The Lord of the Rings: Gollum*, lançado em 2023 e considerado um fracasso perante a crítica.

Para investigar essas questões, esta pesquisa propõe uma análise de conteúdo acerca da cobertura jornalística dos eventos envolvendo o desenvolvimento e lançamento do jogo, observando como jornalistas brasileiros e estrangeiros relataram os fatos, identificando similaridades e divergências em suas abordagens. Esta análise estará focada em diferentes aspectos da cobertura jornalística, como: a transparência no relato dos acontecimentos, a contextualização dos fracassos em relação às tendências da indústria e as análises do jogo.

Tal investigação se torna importante quando levamos em consideração o contexto atual do jornalismo de jogos, levando em consideração o constante crescimento da indústria. Em 2021, a receita total do mercado de jogos foi de U\$ 1,3 bilhão no Brasil, segundo levantamento realizado pela consultoria *PricewaterhouseCoopers* (2022). O relatório da *Newzoo* (2022) aponta que o Brasil é o quinto país em relação ao número de jogadores e o décimo maior mercado consumidor de jogos digitais do mundo, em termos de receita. Este crescimento também faz com que os lançamentos sejam frequentemente aguardados com grande expectativa do público do consumidor. Ao explorar como os jornalistas abordam os fracassos, esta pesquisa também busca uma compreensão mais abrangente do jornalismo de jogos e de sua capacidade de lidar com os altos e baixos da indústria sobre a qual ele escreve.

Historicamente, é possível observar que o relato de aspectos negativos da indústria pode resultar em represálias de empresas contra portais jornalísticos. Isso ocorre porque as empresas que desenvolvem e publicam os jogos podem controlar o acesso de jornalistas aos seus produtos e geralmente ocorre quando a imprensa cobre, de forma negativa, eventos e acontecimentos relacionados a uma empresa. Segundo Carlson (2009), esse é um claro exemplo de conflitos de interesse que não ocorrem com tanta frequência em outros ramos jornalísticos.

Tais conflitos de interesse tornam-se ainda mais graves quando consideramos o impacto que eles podem ter sobre a relação entre o jornalista e suas fontes. Nieborg e Foxman (2023) afirmam que, em grande parte, o jornalismo de jogos ainda depende de fontes oficiais, como empresas, sejam elas publicadoras ou desenvolvedoras, que formam as fontes primárias das matérias e notícias produzidas: “(...) as publicadoras de jogos possuem uma arma muito mais poderosa do que o suborno: o acesso a recursos exclusivos, tais como eventos de imprensa, jogos inéditos e oportunidades de encontro direto com profissionais da indústria” (Nieborg; Foxman, 2023, p. 67, tradução livre²). Ou seja, caso determinado portal não realize a cobertura dos jogos publicados por determinada empresa, ou os retrate de maneira negativa, é possível que esse veículo perca seu acesso aos jogos e desenvolvedores dessa empresa.

² Do original: (...) game publishers wield a weapon much more powerful than outright bribery: access to exclusive resources such as press events, unreleased games, and opportunities to meet directly with industry professionals.

Metodologia

Para esta pesquisa, utilizaremos a metodologia da análise de conteúdo, seguindo a linha de Bardin (1977). Sobre o processo de coleta de dados, inicialmente selecionamos diversos textos, análises e notícias relacionadas ao jogo *The Lord of the Rings: Gollum*, desenvolvido pelo estúdio alemão *Daedalic Entertainment* desde o ano de 2019 e publicado pelo mesmo em conjunto com a empresa *Nacon* no dia 25 de maio de 2023. Nas semanas após seu lançamento, *Gollum* foi tema de diversas publicações feitas em portais brasileiros e estrangeiros, devido à recepção negativa perante membros da imprensa e da comunidade de fãs de jogos digitais.

Grande parte dos materiais jornalísticos que analisaremos definem *The Lord of the Rings: Gollum* como um jogo de ação e aventura, em que o jogador deve explorar diferentes níveis controlando o personagem principal, *Gollum*. Todos os eventos do jogo são baseados na obra de J.R.R. Tolkien e se passam no mundo fictício da Terra Média. A partir da análise dos materiais jornalísticos relacionados ao jogo será possível observar os relatos acerca do fracasso e também os diferentes aspectos da relação entre jornalistas e desenvolvedores de jogos.

Vale destacar que, para esta pesquisa, não nos limitaremos ao período temporal apenas às semanas seguintes ao lançamento do jogo. Os materiais que analisaremos também abrangem as notícias e reportagens publicadas antes do lançamento de *Gollum*, que já denunciavam a existência de problemas técnicos presentes no processo de desenvolvimento. Abordaremos, ainda, as análises do jogo escritas por jornalistas, em que tais problemas foram relatados novamente, e as notícias sobre o pronunciamento dos desenvolvedores acerca deles. Por fim, analisaremos as notícias e reportagens publicadas posteriormente, nas semanas e meses seguintes, observando como foram relatados os aspectos negativos do desenvolvimento do jogo.

Materiais publicados antes do lançamento do jogo

Anunciado oficialmente em 2019, o jogo, originalmente, tinha seu lançamento planejado para o ano de 2021. No entanto, devido a problemas durante o desenvolvimento, *The Lord of the Rings: Gollum* teve seu lançamento adiado para setembro de 2022, em uma declaração feita pelo estúdio em janeiro de 2021. No total,

observamos cinco notícias sobre a transferência da data de lançamento do jogo em portais estrangeiros e outras duas em portais brasileiros. Nessas publicações, os jornalistas destacavam que o *Daedalic Entertainment* não havia dado motivos para adiar o jogo e especulavam que os problemas no processo de desenvolvimento aconteciam devido à pandemia ocasionada pelo coronavírus.

O lançamento de *The Lord of the Rings: Gollum* voltou a ser adiado em julho de 2022, quando o estúdio anunciou, em seu perfil oficial no *Twitter*, que o jogo precisaria de mais alguns meses em desenvolvimento; esse segundo adiamento foi noticiado por seis portais estrangeiros e quatro portais brasileiros. No dia 23 março de 2023, a *Nacon*, empresa francesa que publicaria o jogo em conjunto com o estúdio *Daedalic Entertainment*, anunciou uma nova data para o lançamento do jogo: o dia 25 de maio do mesmo ano. Juntamente a esse anúncio, no dia 23 de março, diversos portais publicaram textos com as primeiras impressões de jornalistas sobre *The Lord of the Rings: Gollum*. Tais textos foram baseados em uma demonstração do jogo, disponibilizada à imprensa em um evento ocorrido na sede do estúdio, em Hamburgo, na Alemanha. Além da demonstração, como parte do evento, os jornalistas também puderam entrevistar um dos coautores do jogo, Damiri Knapheide.

Nieborg e Foxman (2023) destacam que a prática de convidar membros da imprensa para jogar demonstrações de jogos é muito comum, já que os materiais produzidos a partir dessas demonstrações ajudam na divulgação do jogo antes mesmo de seu lançamento. Segundo os autores, quando os jornalistas precisam se deslocar até as sedes das empresas, é comum que estas paguem os custos da viagem, como passagens aéreas e estadias em hotéis. Tal fato pode implicar conflitos de interesse, tendo em vista que jornalistas podem ter receio de criticar a empresa que está pagando suas despesas, por medo de não receber tais convites no futuro.

No total, observamos sete portais estrangeiros que publicaram artigos de primeiras impressões, baseados na demonstração disponibilizada nesse evento. Entre eles estavam portais dedicados à cobertura da indústria de jogos digitais, como *IGN*, *The Verge* e *Eurogamer*, e também dois portais dedicados às obras de Tolkien, que eram administrados por fãs do escritor. Dentre essas publicações, curiosamente, a única em que

o autor menciona ter sido convidado pelo estúdio para testar o jogo foi produzida por um fã, publicada no portal *TheOneRing.net*³.

Nenhum dos jornalistas de jogos relatou, em seu texto, que o *Daedalic Entertainment* os havia convidado para visitar sua sede na Alemanha. Sendo que a única publicação que sequer mencionou o evento em Hamburgo, foi produzida pelo jornalista Ed Nightingale, do portal *Eurogamer*, que escreve no segundo parágrafo: “Eu visitei recentemente o estúdio em Hamburgo para testar o jogo” (Nightingale, 2023, tradução livre⁴). O texto do jornalista Ed Thorn, publicado no portal *Rock Paper Shotgun*, não mencionou o evento em Hamburgo de maneira específica. No entanto, em seu relato acerca da sua experiência pessoal com a demonstração do jogo, o jornalista escreve: “Cercado por desenvolvedores e espremido entre outros jornalistas, vi duas pequenas demonstrações, uma logo no início da aventura e outra bem mais adiante” (Thorn, 2023, tradução livre⁵). As publicações dos outros portais, em que jornalistas relatavam sua experiência com o jogo, não contavam com qualquer menção ao evento.

Apesar de não ser possível confirmar que os jornalistas haviam viajado até Hamburgo para participar do evento, para que os textos fossem produzidos era necessário, ao menos, que o estúdio enviasse uma cópia da demonstração aos portais. Ainda assim, nenhum dos textos mencionou que os jornalistas haviam recebido um convite para participar do evento ou, então, recebido uma cópia da demonstração do jogo. Tal fato indica uma grave falta de transparência na atuação desses portais, tendo em vista que os leitores dessas publicações de primeiras impressões não teriam conhecimento da origem e natureza da demonstração do jogo utilizada para produzi-las.

Sobre essas publicações, todos os seis textos que analisamos contam com relatos positivos acerca das experiências que os jornalistas tiveram com a demonstração do jogo. A jornalista Ash Parrish, responsável pelo texto do portal *The Verge*, menciona os sistemas de jogabilidade presentes na demonstração e elogia, principalmente, os diálogos e interações entre os personagens: “Mas onde achei que o jogo realmente me

³ Disponível em: <<https://www.theonering.net/torwp/2023/03/23/116308-sneaking-sneaking-hands-on-the-lord-of-the-rings-gollum/>>.

⁴ Do original: I recently visited the Hamburg studio to go hands-on with the game.

⁵ Do original: Flanked by devs and squigged between other journos, I saw two short demos, one right at the start of his adventure, and the other much further in.

impressionou foi quando interagi com os vários povos da Terra Média” (Parrish, 2023, tradução livre⁶).

Entre as publicações, a única que contou com críticas à demonstração do jogo foi a de Nightingale (2023), que mencionamos anteriormente. Em seu texto, apesar de abordar o jogo de forma positiva, o jornalista relata que os níveis apresentados na demonstração pareceram muito restritivos e não ofereciam liberdade ao jogador: “Daedalic é tão - ousado dizer - precioso em relação a Gollum, buscando oferecer uma experiência específica, que parece ter medo de apenas deixar os jogadores aproveitarem o mundo” (Nightingale, 2023, tradução livre⁷).

As análises de *The Lord of the Rings: Gollum*

Após o lançamento oficial do jogo, no dia 25 de maio, as análises de jornalistas passaram a ser publicadas pelos portais e, rapidamente, *The Lord of the Rings: Gollum* acumulou uma das piores notas do ano no *Metacritic*, site que agrega as pontuações concedidas por jornalistas e fãs. Durante o decorrer desta pesquisa, a nota agregada atribuída pelos críticos foi 34 de 100, enquanto os fãs atribuíram uma nota de 1.4 de 10 ao jogo⁸.

O principal ponto levantado pelas análises trata dos problemas técnicos presentes no jogo. Ao analisarem *The Lord of the Rings: Gollum*, diversos profissionais enfatizaram os bugs, como texturas que deixavam de aparecer em objetos ou quedas na taxa de quadros. O relato das experiências pessoais, um dos principais elementos presentes nas análises de jogos, segundo Zagal, Ladd e Johnson (2009), pode ser observado nas *reviews* de *The Lord of the Rings: Gollum*. Na grande maioria dos casos, os relatos tratavam das experiências negativas dos jornalistas com os problemas técnicos do jogo. O jornalista Sam Pape, por exemplo, descreveu, em sua análise para o portal *Gamespot*, sua experiência pessoal com os problemas presentes no jogo: “Em minhas cerca de 11 horas de jogo no modo ‘Performance’ em um PlayStation 5, o jogo travou mais de 120

⁶ Do original: But where I thought the game truly wowed me was when I was interacting with the various peoples of Middle-earth.

⁷ Do original: Daedalic is so - dare I say - precious about Gollum, to offering a specific experience, it seems afraid to just let players enjoy the world.

⁸ Disponível em: <<https://www.metacritic.com/game/the-lord-of-the-rings-gollum/>>.

vezes (...), com média de ter travado uma vez a cada cinco minutos” (Pape, 2023, tradução livre⁹).

Outro ponto criticado pelos jornalistas durante as *reviews* trata da narrativa relatada pelos acontecimentos do jogo. Observamos diversas análises em que os revisores abordaram de forma negativa a história contada por *The Lord of the Rings: Gollum*, em suas cerca de 20 horas de duração. Entre os pontos positivos destacados por jornalistas estão a dublagem e alguns dos cenários presentes nos níveis do jogo. Além disso, também observamos três instâncias em que os jornalistas mencionaram os desenvolvedores do jogo em suas análises.

Uma das características presentes nas *reviews* de jogos, segundo Zagal, Ladd e Johnson (2009), é a existência de suposições acerca do processo de criação e desenvolvimento dos jogos. Segundo os autores, é comum que jornalistas especulem sobre as decisões tomadas pelos desenvolvedores e ofereçam sua opinião sobre elas, elencando formas de como o jogo poderia ter sido melhorado. No caso de *The Lord of the Rings: Gollum*, observamos várias instâncias em que essa característica esteve presente nas análises de portais brasileiros e estrangeiros.

De forma mais interessante, no entanto, observamos que, em alguns casos, os jornalistas especularam sobre possíveis dificuldades enfrentadas pela equipe de desenvolvedores, tomando como base os problemas que já haviam sido relatados por outros jornalistas. Em seu texto para o portal *Eurogamer*, Donlan (2023), por exemplo, expressa simpatia à equipe de desenvolvedores, que, segundo ele, enfrentou inúmeros problemas durante o processo de desenvolvimento de *The Lord of the Rings: Gollum*, o que é retratado por um “senso de coragem” dos desenvolvedores, presente no jogo:

É de partir o coração. Gollum tem lindos momentos de design e um verdadeiro senso de coragem - de uma equipe tentando fazer justiça a algo que ama. Mas tem muitos problemas e apenas alguns deles podem ser resolvidos com patches. Muitas vezes é uma bagunça bem-intencionada, para a qual posso dizer que pessoas talentosas dedicaram suas vidas (Donlan, 2023, tradução livre¹⁰).

⁹ Do original: In my roughly 11 hours of playtime on "Performance" mode on a PlayStation 5, the game crashed over 120 times (...), averaging about one crash every five minutes.

¹⁰ Do original: It's heart-breaking. Gollum has lovely design moments and a real sense of pluck to it - of a team reaching to do justice to something they love. But it has too many problems, and only some of them can be sorted with patches. It's too often a well-intentioned mess, and one which I can tell talented people have poured their lives into.

Nos dias seguintes ao lançamento do jogo, diversos desenvolvedores, que não estavam ligados diretamente ao jogo *The Lord of the Rings: Gollum* ou ao estúdio *Daedalic Entertainment*, se pronunciaram em entrevistas e em seus perfis pessoais em redes sociais. Além de contar com declarações de apoio aos profissionais que trabalharam no desenvolvimento do jogo, as publicações dos desenvolvedores continham relatos de suas experiências trabalhando em jogos que foram recebidos, de maneira negativa, pela imprensa e pelos membros da comunidade de fãs.

Pedido de desculpas e demissões de desenvolvedores

Após o lançamento do jogo e sua recepção extremamente negativa, por membros da imprensa e da comunidade de fãs, a equipe de desenvolvedores se pronunciou oficialmente, no *Twitter*, no dia 26 de maio. Essa declaração, publicada em formato de imagem na página oficial do jogo, e atribuída à equipe da *Daedalic Entertainment*, contava com um pedido de desculpas aos jogadores e com uma promessa de futuras atualizações que trariam melhorias ao jogo.

O pedido de desculpas foi noticiado por seis portais estrangeiros e cinco portais brasileiros. O portal IGN Brasil publicou uma versão traduzida do texto produzido pelo jornalista George Yang para a matriz norte-americana. Além de detalhar os elementos presentes na declaração feita pelo estúdio, como o pedido de desculpas e a promessa de novas atualizações, grande parte das notícias também contou com breves resumos, em que o lançamento do jogo era recontextualizado para os leitores. Das seis publicações feitas por portais estrangeiros, cinco voltaram a criticar o jogo ao explicar as circunstâncias de seu desenvolvimento e sua recepção negativa.

Ao noticiar o pedido de desculpas, o portal IGN Brasil novamente traduziu a notícia publicada originalmente pelo IGN. De forma similar às notícias publicadas em portais estrangeiros, todas as cinco notícias produzidas por jornalistas brasileiros também voltaram a criticar o jogo ao relembrar seu lançamento conturbado. Também observamos, nos textos produzidos por jornalistas brasileiros, um número maior de menções ao site *Metacritic*. No total, quatro das cinco notícias apontavam qual era a nota agregada que o jogo possuía no site no momento em que os textos eram produzidos.

Cerca de um mês depois do lançamento do jogo, no dia 30 de junho de 2023, o portal alemão *GamesWirtschaft* noticiou que o estúdio *Daedalic Entertainment* havia

demitido 25 dos seus 90 funcionários. Essas demissões eram parte de uma reestruturação interna da empresa, que deixou de atuar na produção de novos jogos e passou a apenas publicar jogos desenvolvidos por outros estúdios. Tal reestruturação cancelou todos os jogos que estavam sendo desenvolvidos pela empresa.

As demissões dos desenvolvedores e o cancelamento de jogos futuros foram tema de cinco notícias publicadas por portais estrangeiros e seis notícias publicadas por portais brasileiros. De forma diferente às notícias que relatavam acontecimentos anteriores relacionados ao caso, as publicações feitas sobre essa reestruturação da empresa foram produzidas em um período temporal maior, sendo que algumas notícias foram publicadas apenas nas semanas seguintes. Outro detalhe interessante sobre a cobertura desse acontecimento diz respeito ao crédito dado pelos jornalistas ao portal alemão *GamesWirtschaft*; observamos duas publicações feitas por portais brasileiros que não indicaram o portal alemão como a fonte das informações relatadas.

O texto publicado no portal IGN Brasil, produzido pelo jornalista Gabriel Sales, por exemplo, mencionou apenas que o estúdio havia feito um comunicado oficial, mas não citou que tal comunicado havia sido enviado diretamente ao portal alemão, que foi o primeiro a noticiar as demissões. De forma similar às notícias sobre o pedido de desculpas, publicado na página oficial do jogo no *Twitter*, três das notícias publicadas por portais brasileiros sobre as demissões mencionaram a nota do jogo no site *Metacritic*.

Nos portais estrangeiros, as demissões dos desenvolvedores e o cancelamento de jogos futuros foram noticiados de forma similar. Observamos que todos os textos mencionaram o portal alemão *GamesWirtschaft* como a fonte original da declaração feita pelo *Daedalic Entertainment*: em dois casos, os jornalistas incluíram o pronunciamento do estúdio em sua totalidade; já em outros três casos, foram relatados apenas alguns trechos selecionados pelos jornalistas. Outro ponto em comum de todas notícias, publicadas pelos portais estrangeiros, foi a recontextualização e recapitulação dos acontecimentos que precederam e sucederam o lançamento do jogo. Em duas das cinco publicações, observamos que os jornalistas destacaram, especialmente, as reações de membros da indústria e da comunidade de fãs de jogos digitais.

Por fim, observamos dois textos em que jornalistas contataram representantes do *Daedalic Entertainment* para confirmar as informações presentes no pronunciamento publicado pelo *GamesWirtschaft*. Em um desses textos, publicado pelo portal *Eurogamer*, o jornalista Matt Wales afirma que entrou em contato com representantes do estúdio,

solicitando a confirmação das demissões e uma tradução oficial da declaração publicada pelo portal *GamesWirtschaft*. Wales (2023) esclarece que os trechos do pronunciamento presentes em seu texto foram traduzidos utilizando a ferramenta Google Tradutor, fazendo dessa notícia, publicada pelo *Eurogamer*, a única que mencionava o método de tradução utilizado pelos jornalistas.

Dificuldades durante o desenvolvimento do jogo

Em outubro de 2023, o canal de *YouTube* alemão *Game Two*, especializado na cobertura da indústria de jogos do país, publicou um vídeo que mencionava diversas dificuldades enfrentadas pelos membros do *Daedalic Entertainment* durante o desenvolvimento do jogo. O vídeo, intitulado “*Report: Why Gollum HAD to fail¹¹*”, ou “Reportagem: Por que Gollum TINHA que fracassar”, tinha duração de quase 40 minutos e foi produzido a partir de entrevistas realizadas com 32 desenvolvedores que atuaram no desenvolvimento do jogo.

Entre as diversas dificuldades enfrentadas pelos desenvolvedores mencionadas no vídeo, estavam problemas financeiros com o orçamento do jogo, problemas com a organização do trabalho e, principalmente, problemas com os prazos para o lançamento do jogo, o que fez com que os desenvolvedores precisassem trabalhar em um regime de horas extras compulsórias no fim do ciclo de desenvolvimento. Também conhecida pelo termo em inglês “*crunch*”, que pode ser traduzida para o português como “esmagar” ou “triturar”, essa prática de trabalhar por longos períodos nas semanas que antecedem o lançamento de um jogo é comum na indústria de jogos digitais, conforme apontam Dyer-Whiteford e De Peuter (2009).

Os depoimentos dos desenvolvedores presentes no vídeo foram noticiados pelos portais, sendo tema de quatro notícias publicadas por portais estrangeiros e duas por portais brasileiros; uma terceira publicação foi feita pelo portal IGN Brasil, a partir da tradução do texto publicado originalmente no portal IGN. Tratando-se da cobertura estrangeira, observamos que todos os textos creditaram o canal de *YouTube Game Two* e compartilharam links para o vídeo original. Em três das quatro notícias, os jornalistas também incluíram o vídeo do canal alemão de forma integrada aos seus textos.

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vszf1mwyAfw&t=1s&ab_channel=GameTwo>.

Durante nossa análise desses materiais, observamos que o principal ponto em comum dos textos eram os problemas em relação à organização de trabalho no final do ciclo de desenvolvimento, em específico as práticas de *crunch*. O texto da jornalista Liv Ngan, para o portal *Eurogamer*, relata essas dificuldades de forma mais detalhada, contando com diversos trechos de entrevistas publicadas pelo canal *Game Two*:

O relatório alega que se esperava que a equipe participasse do *crunch*, algo que os funcionários disseram fazer parte da cultura da empresa desde seus primeiros dias, sem pagamento pelas horas extras dedicadas. A pressão também foi colocada sobre trabalhadores juniores e estagiários, alegaram os funcionários, pois eles poderiam ser usados como mão de obra barata e não conseguiam ‘avaliar o nível de estresse como crítico ou incomum’ (Ngan, 2023, tradução livre¹²).

A cobertura feita pelos portais brasileiros acerca dos problemas e dificuldades relatados no vídeo aconteceu de forma similar à cobertura estrangeira. Conforme mencionamos anteriormente, dois portais publicaram notícias sobre esse acontecimento, SBT Games e *Adrenaline*, sendo que ambos creditaram o canal de *YouTube* alemão. No entanto, nenhum deles disponibilizou um link para o vídeo ou identificou o canal de *YouTube Game Two* de forma correta. A notícia publicada pelo SBT Games, atribuída à redação, identificou o canal pelo nome “*Two Games*”. Já a notícia publicada pelo portal *Adrenaline*, produzida pelo jornalista Felipe Gugelmin, identificou o canal como um site, escrevendo: “O site alemão *GameTwo* entrevistou 32 pessoas envolvidas no game, que relataram como o processo de criação do título foi problemático” (Gugelmin, 2023).

A partir das entrevistas realizadas com os desenvolvedores foi alegado que a declaração publicada na página oficial do jogo, no *Twitter*, que contava com um pedido de desculpas feito pelos desenvolvedores, havia sido criada utilizando a ferramenta *ChatGPT*. No vídeo do canal *Game Two*, duas fontes anônimas também alegaram que o pedido de desculpas havia sido publicado pela empresa *Nacon* sem que os desenvolvedores tivessem conhecimento. Esse fato foi noticiado por diversos jornalistas, sendo tema de duas notícias publicadas em portais estrangeiros e quatro notícias publicadas em portais brasileiros.

¹² Do original: Staff were reportedly expected to crunch, something employees said had been a part of the company's culture since its early days, without pay for the extra hours put in. Pressure was also placed on junior staff and interns, employees alleged, as they could be used as cheap labour and couldn't 'assess the level of stress as critical or unusual'.

Considerações finais

Em relação à cobertura dos acontecimentos, o primeiro ponto que podemos elencar, a partir de nossa análise, é que a cobertura realizada pelos portais estrangeiros foi superior e mais profissional que a cobertura realizada pelos portais brasileiros. Observamos que alguns jornalistas brasileiros cometeram diversos erros, como, por exemplo, erros gramaticais, a falta de créditos para outros jornalistas e a falta de identificação para certas fontes.

Isso, é claro, não significa que os portais estrangeiros não cometeram seus próprios erros. Conforme mencionamos em nossa análise das publicações relacionadas ao evento que aconteceu na sede do *Daedalic Entertainment*, em que foi disponibilizada uma cópia da demonstração do jogo à imprensa, diversos jornalistas deixaram de mencionar que foram convidados pelo estúdio, omitindo, assim, uma informação importantíssima para seu público, que não estava ciente de um possível conflito de interesses entre os portais e o estúdio que havia desenvolvido o jogo.

Tratando-se da cobertura realizada por portais brasileiros, um detalhe interessante que precisa ser destacado é que as notícias publicadas no site do IGN Brasil foram todas traduções do material produzido originalmente pela equipe norte-americana. Apenas a análise do jogo e a notícia sobre as demissões realizadas pelo estúdio foram produzidas por jornalistas brasileiros. Isso, além de indicar que a imprensa brasileira ainda depende diretamente das informações publicadas por portais estrangeiros, também é indicativo da falta de profissionais em atuação, que ressalta os problemas presentes no material produzido.

Entre algumas das diferenças presentes nas coberturas de portais brasileiros e portais estrangeiros, identificamos que os jornalistas brasileiros mencionaram diversas vezes as notas dos jogos no site *Metacritic*, muito mais que os jornalistas estrangeiros. Também identificamos que apenas os portais brasileiros não creditaram informações ao portal alemão *GamesWirtschaft*, que noticiou a demissão dos desenvolvedores primeiro. Por fim, observamos que os portais brasileiros realizaram uma cobertura maior acerca dos acontecimentos, publicando mais materiais que os portais estrangeiros. No entanto, os portais estrangeiros se dedicaram mais à cobertura dos problemas que ocorreram no desenvolvimento do jogo, demonstrando um maior interesse pelas questões internas da indústria de jogos. Enquanto isso, os portais brasileiros demonstraram maior interesse em

criticar o jogo e seus desenvolvedores, lembrando inúmeras vezes da recepção negativa do jogo e realizando uma cobertura que pode ser definida, de certa forma, como mais superficial.

Referências

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

BOAVENTURA, João Pedro Balakdjian. **O Jornalismo de games e a cultura do Hype como estratégia de venda**. XV SBGames, São Paulo, 2016. In: SBGames XV, 2016, São Paulo. Anais eletrônicos [...] p. 1305-1311. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157265.pdf>>. Acesso em 2 jul. 2024.

CARLSON, Rebecca. **"Too human" versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value**. Transformative Works and Cultures, v. 2, n. 1, 2009. Disponível em: <<https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

DONLAN, Christian. **The lord of the rings: Gollum review - some great level design mired in problems**. Eurogamer, 25 de maio de 2023. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/the-lord-of-the-rings-gollum-review-some-great-level-design-mired-in-problems>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

DYER-WITHEFORD, Nick; DE PEUTER, Greig. **Games of empire: global capitalism and video games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

GUGELMIN, Felipe. **The lord of the rings: Gollum sofreu com orçamento apertado e time inexperiente**. Adrenaline, 9 de out. de 2023. Disponível em: <<https://www.adrenaline.com.br/games/the-lord-of-the-rings-gollum-sofreu-com-orcamento-apertado-e-time-inexperiente/>>. Acesso em: 13 fev. 2024.

NEWZOO. **Key insights into brazilian gamers**. Newzoo, 22 de set. de 2022. Disponível em: <<https://newzoo.com/resources/trend-reports/key-insights-into-brazilian-gamers-newzoo-gamer-insights-report>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

NGAN, Liv. **Report details internal problems during The Lord of the Rings: Gollum development**. Eurogamer, 9 de out. de 2023. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/report-details-internal-problems-during-the-lord-of-the-rings-gollum-development>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

NIEBORG, David; FOXMAN, Maxwell. **Mainstreaming and Game Journalism**. Cambridge: MIT Press, 2023.

NIGHTINGALE, Ed. **The lord of the rings:** Gollum offers an authentic take on Tolkien's Middle-earth. Eurogamer, 23 de mar. de 2023. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/the-lord-of-the-rings-gollum-offers-an-authentic-take-on-tolkiens-middle-earth>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

PAPE, Sam. **The lord of the rings:** Gollum Review - We Don't Wants It, We Don't Needs It. Gamespot, 25 de maio de 2023. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/reviews/the-lord-of-the-rings-gollum-review-we-dont-wants-it-we-dont-needs-it/1900-6418070/>>. Acesso em: 12 ago. 2024.

PARRISH, Ash. **The lord of the rings:** Gollum has moral choices that feel true to the story. The Verge, 23 de mar. de 2023. Disponível em : <<https://www.theverge.com/23643694/lord-of-the-rings-gollum-demo-hands-on-impression>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

PRICEWATERHOUSECOOPERS. Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia 2022–2026: Inovação e crescimento em um novo cenário competitivo. São Paulo: PwC, 2022. Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividades/entretenimento-midia/2022/GEMO-2022.pdf>>. Acesso em: 1 jul. 2024.

THORN, Ed. **The Lord Of The Rings:** Gollum may miss a precious opportunity. Rock Paper Shotgun, 24 de maio de 2023. Disponível em: <<https://www.rockpapershotgun.com/the-lord-of-the-rings-gollum-preview-may-miss-a-precious-opportunity>>. Acesso em: 10 ago. 2024.

WALES, Matt. **The lord of the rings:** Gollum studio Daedalic reportedly lays off 25 employees, exiting game development. Eurogamer, 30 de jun. de 2023. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/gollum-studio-daedalic-reportedly-lays-off-25-employees-exiting-game-development>>. Acesso em: 11 ago. 2024.

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: 12 ago. 2024.

Ludografia

The Lord of the Rings: Gollum. Hamburgo: Daedalic Entertainment, 2023. 1 jogo eletrônico.