

Consenso e Estreiteza em comunidades

Modificações em jogos de videogame, chamadas “MODS”, são versões que apresentam algum tipo de alteração em relação ao jogo original. Por exemplo, em um jogo de tiro, uma alteração poderia ser a criação de um modo de jogo diferente. A indústria de games, a partir de um certo momento, percebeu que a produção de MODS pela comunidade gamer poderia ser benéfico, já que, dentre outros motivos, as mudanças poderiam trazer novas ideias, como a produção de novos jogos, por exemplo. Assim, as empresas produtoras de jogos começaram a disponibilizar ferramentas que permitem, aos gamers, modificar o jogo. Porém, é necessário um limite de alterações possíveis que um gamer pode implementar, já que seria inviável a manutenção de um jogo caso múltiplas pessoas tentassem modificar o jogo original em mínimos detalhes. Portanto, é necessário conhecer quais tipos de mudanças são mais requisitadas pelos gamers, a fim de constatar se existe um consenso sobre quais alterações são mais importantes. Dependendo da comunidade gamer, podem existir diversas opiniões diferentes sobre quais alterações são mais importantes, sendo assim mais difícil se chegar a uma conclusão do que deve ser implementado ou não. Uma maneira de se checar se existem opiniões mais divergentes ou convergentes a respeito das alterações a serem aplicadas em um jogo, em uma comunidade gamer, poderia ser as relações sociais dentro deste jogo, ou ainda influenciadores digitais que participam da comunidade.

Ao pensarmos em divisões de gêneros nos games, existe uma possível divisão que separa todos em duas categorias: singleplayer e multiplayer. Visando o nosso contexto, o consenso da comunidade em relação aos MODS existentes pode refletir suas preferências e desejos em relação ao game específico. Pensando na nossa divisão de categorias, os jogadores de um jogo multiplayer conseguem refletir essas ideias de maneira mais clara como uma comunidade no geral. Os jogos multiplayer (principalmente nos jogos online) permitem a criação de relações in-game como criação de clãs e amizades, o que pode gerar uma convergência de opiniões dentro desses grupos de pessoas relacionadas. Já os jogos single player, o jogador não tem conexão com outros players durante o jogo, então é mais difícil de acontecer um debate de opiniões, que é o que influencia o consenso.

Em uma comunidade gamer, podem existir pessoas cujas opiniões a respeito de um jogo são muito relevantes, ou seja, suas opiniões e gostos pessoais criam tendências, como por exemplo, estratégias e estilo de jogo. Uma pessoa que possui grande influência em uma plataforma de streaming, como YouTube ou Twitch, pode gerar reflexões e disseminar sua opinião sobre um jogo para uma comunidade, sendo que, quanto melhor for o desempenho desta pessoa dentro do jogo, mais influência ela terá sobre as outras. Na prática, a opinião de um jogador a respeito de mudanças no jogo, ou ainda apenas sobre o jogo em si, será similar à opinião do influenciador, o que fará com que a comunidade tenha gostos muito parecidos. Em suma, quanto maior a influência do streamer sobre as demais, maior será o consenso e a estreiteza da comunidade.

Gabriel do Vale Rios e André De Marco Toyama