

Apresentando The Game Awards

Pablo Augusto Silva Sabino⁵⁰

Marcelo Henrique dos Santos⁵¹

José Geraldo de Oliveira⁵²

Resumo

No artigo será apresentada a maior e mais completa premiação de *games* atualmente, junto a suas categorias e o seu impacto nas produtoras de *games*: The Game Awards. Essa premiação atualmente é a mais aceita da categoria, sendo reconhecida tanto pelo público quanto pelos estúdios, de grande e pequeno porte. Este artigo será escrito como um guia que ajudará a entender o evento, suas categorias, requisitos, como eles chegam aos vencedores e o que acontece depois com esses vencedores. Com este artigo vamos focar em dois projetos: o *indie game Celeste* e o *game God of War 4*, e com esses dois *games* de base vamos ver os impactos e os benefícios de participar do Game Awards.

Palavras-chave: Jogos; Premiações de Jogos; The Game Awards; *Celeste*; *God of War 4*

Resumen

En el artículo se presentarán The Game Awards, los premios de juegos más grandes y completos de la actualidad, junto con sus categorías y su impacto en los productores de juegos. Este premio es actualmente el más aceptado en la categoría, siendo reconocido tanto por el público como por los estudios, grandes y pequeños. Sus participantes, nominados y sus premios junto con sus estatuillas son de gran valor para el mercado de los juegos de hoy. Haciendo un gran impacto en la industria y sus participantes. Este artículo será escrito como una guía que lo ayudará a comprender el evento, sus categorías, requisitos, cómo llegan a los ganadores, citando, por supuesto, lo que les sucederá más tarde. Con este artículo esperamos mostrarte todo lo que necesitas para entender esta fiesta e identificar lo importante que es mejorar los juegos para el público y los desarrolladores. Como la lista de nominados y premios es tan grande, centrémonos en dos proyectos: el juego independiente *Celeste* y el juego *God of War 4*, y como estos dos juegos básicos veremos los impactos y beneficios de participar en los premios del juego.

Palabras-claves: Juegos; Game Awards; The Game Awards; *Celeste*; *God of War 4*

⁵⁰ Graduando, Tecnologia em Jogos Digitais, UNIP - pablos.ps49@gmail.com

⁵¹ Professor, Tecnologia em Jogos Digitais, UNIP - marcelosantos@outlook.com

⁵² Professor, Tecnologia em Jogos Digitais, UNIP - jose.oliveira8@docente.unip.br

Introdução

The Game Awards está na ativa e a premiação vira um atrativo tanto para os novos e pequenos desenvolvedores, quanto para os grandes e consolidados do mercado. Esse evento celebra os jogadores e desenvolvedores, e apresenta uma prévia dos jogos que serão lançados no ano seguinte. Segundo o site oficial do evento, esta premiação foi criada em 2014 pelo empresário de mídias Geoff Keighley. O evento é apoiado por todas as grandes empresas de jogos, como a Sony, a Microsoft, Warner Bros, Activision, Nintendo, Rockstar, entre outras. Seu público vem crescendo desde sua primeira aparição, onde o evento é transmitido *on-line*, é gratuito e desde o primeiro ano já são registrados mais de 1,9 milhões de telespectadores.

Boaventura (2016), questiona a respeito da integridade da prática de imprensa especializada em videogame. O gancho de sua obra apresenta a imagem do jornalista Geoff Keighley com um olhar vazio, sentado ao lado de uma mesa com salgadinhos e refrigerantes e um grande pôster do jogo Halo 4 (Xbox 360, 2012), colocada por Florence como a imagem mais importante para a prática do jornalismo de videogame até então. Diante desse cenário podemos observar a relevância de críticas direcionadas aos jogos que estão fazendo sucesso, a partir de eventos específicos como o VideoGame Awards, antecessor da The Game Awards.

Até o presente momento estamos na quinta edição da Game Awards, que premiou God of War 4 como o Jogo do Ano em 2018. Esse projeto foi desenvolvido pela empresa Santa Monica Studio (SMS) afiliada com a Sony Interactive Entertainment (SIE), lançado para o público em 20 de abril de 2018 para o PlayStation 4.

Porém uma agradável surpresa apareceu nessa última premiação, um *game* com participação de brasileiros obteve alguns dos prêmios, o jogo *Celeste* da Matt Makes Games, que ganhou o prêmio de Melhor Jogo Independente (Indie) e Melhor Jogo com Impacto Social, também estando na disputa, porém infelizmente não vencendo a categoria principal de Jogo do Ano. Por segurança, o evento não disponibiliza o número de votos, ou

a porcentagem de diferença entre os colocados, mas os críticos e comentaristas da festa deram a entender que o *game* era um forte candidato a levar o título.

Vencer e ser reconhecido pelo mundo foi uma agradável surpresa para, até então, o pequeno estúdio que passou a ser notado pelos grandes. Com essa premiação todos os desenvolvedores do game viraram referência na indústria independente e agora são um dos quatro exemplos a serem seguidos, mas o trabalho para chegar até esse ponto é longo, e nesse artigo apresentaremos um mapa sobre os como chegar e estar apto para participar das categorias e as condições para participar da Game Awards como um todo.

O início da premiação, breve relato da história de Geoff Keighley

A história da Game Awards começa de uma maneira pouco convencional, uma recusa, pois o antes chamado de Video Game Awards tinha sua transmissão pela Spike TV dos Estados Unidos. Segundo o Wingfield (2015) foi uma década de premiação transmitida pelo canal a cabo americano. Em sua última aparição na TV fechada, o programa tinha como apresentador Samuel L. Jackson, com Mark Burnett na produção e por conta de mudanças no catálogo e na programação a rede resolveu diminuir a transmissão do evento, em 2013 a rede televisiva o reduziu para um programa de uma hora de duração que só seria transmitido pela Internet. Devido ao aumento da quantidade de telespectadores a Spike TV convidou Keighley, para realizar o evento em parceria com a emissora pela Internet no ano seguinte. A recusa de Keighley foi uma surpresa para a produtora de TV, pois ele resolveu fazer algo até então impensável para toda e qualquer premiação, criando a The Game Awards, com a sua transmissão totalmente *on-line*, sem nenhuma produtora televisiva como apoio.

Wingfield (2015) ainda afirma que o projeto de premiação nada convencional trouxe consigo toda a bagagem do Video Game Awards e foi rapidamente aceito pelo grande público. Segundo o próprio site do evento Game Awards é a mais completa e atual celebração do videogame mundial, e em 2018 tivemos a quinta premiação que como já dito antes nomeou *God Of War 4* como jogo do ano.

Segundo Martens, (2017) Geoff Keighley já tinha a ideia, mas transformar a premiação em um “Oscar dos games” não seria tarefa fácil. A rápida aceitação do público facilitou o trabalho, mas Keighley precisava pensar em como ser um atrativo melhor que qualquer outra coisa para os fãs. Com isso algumas ideias foram colocadas em prática: uma delas foi o público poder ver os anúncios e baixar jogos em tempo real, somente clicando em um link ou anúncio na tela. Outra novidade que ele trouxe foi a passagem de *trailers* dos jogos que seriam lançados no futuro dando ao público uma espécie de adrenalina para que eles esperassem para ver o que poderia vir. Com isso a audiência já ficava empolgada e esperaria os jogos para ver qual deles estaria na próxima premiação, e qual levaria o agora tão sonhado jogo do ano. A tarefa de realizar um Oscar não é fácil, categorias técnicas e artísticas tinham de aparecer e nada poderia deixar o espetáculo chato. Mas Geoff Keighley além de tudo era um fã e estava muito bem preparado para realizá-la.

No mundo dos espectáculos desde 1994, Keighley informou em uma entrevista ao Martens que estava presente na primeira premiação de videogames da história, o Cybermania '94: The Ultimate Gamer Awards, que foi considerada um fracasso total, tanto pelos produtores quanto pelo público. Desde então Keighley tem trabalhado para realizar um evento à altura das grandes premiações, como o Emmy ou o Oscar.

Requisitos dessa grande festa

As diversas categorias do The Game Awards permitem vários tipos de participações, algumas são mais específicas e outras mais abrangentes. Com esse capítulo passaremos todos os requisitos para que entenda as categorias da festa. Mas para começar a entender primeiro devemos ter o mais importante requisito para participar do The Game Awards, um *game* lançado entre as datas de participação. Ao realizar o lançamento, se o objetivo é fazer parte da premiação deve ficar antenado as seguintes datas: 17 de novembro do ano que você está, até 16 de novembro do ano seguinte, essas são as datas para que seu jogo possa participar da premiação. Por exemplo: para participar da festa em 2019, seu jogo deve ser lançado de 17/11/2018 até 16/11/2019. Não havendo formulários ou taxas para a entrada do *game* na competição, se ele tem um lançamento oficial e já foi disponibilizado

para o público em qualquer plataforma, com qualquer preço ele pode ser selecionado para o concurso. A partir de seu lançamento o jogo passa por um júri internacional de 69 participantes, aqui no Brasil faz parte do Júri o Blog e Canal do Youtube The Enemy, do Grupo Omelete, o Voxel e o Grupo UOL. Esse júri que joga e analisa se o *game* tem as qualidades para concorrer internacionalmente. Com a aprovação do jogo ele vai para um outro comitê julgador que selecionará dentro dos candidatos os 6 melhores, esses serão anunciados e o público junto com outra comissão selecionada faz a votação. Importante avisar que o site não informa porque esses grupos foram escolhidos para serem o júri dos *games*, mas uma rápida pesquisa nos mostrou que todos os grupos são de jornalistas e dentro deles há uma área dedicada aos *games*. E, dessas áreas, críticos, jornalistas e entendedores fazem as análises.

Com diferentes categorias, temos diferentes formas de participar da seleção. Mesmo sendo o mesmo júri que elege os competidores, a votação é diferente para as seguintes categorias:

Jogos de Impacto, sendo jogos atrativos com profunda reflexão ou impacto pró-social, podendo ser baseado ou não na realidade mas com objetivo de promover alguma alteração social ou visão diferenciada;

Melhor Jogo Independente, que são *games* feitos fora do sistema tradicional das grandes editoras sem as grandes equipes e enormes investimentos;

Melhor jogo Independente de Estreia, que é o primeiro jogo lançado do estúdio, feito fora do sistema tradicional, ele deve ser o primeiro *game* oficial, qualquer outro projeto lançado ou com participação do grupo o desclassifica;

Melhor Jogo Mobile, jogos para celular e dispositivos móveis que não tem como principal característica os *games*, mas que o jogo analisado consegue ser “perfeito” tirando a melhor performance do aparelho;

Melhor jogo de VR/AR, para os jogos que possuem a melhor experiência em realidade virtual ou aumentada, sem terem outra opção de jogabilidade;

Melhor Jogo Estudantil, que é o projeto desenvolvido por alunos de ensino médio ou superior, lançado oficialmente. Esse projeto não pode ter participação efetiva de professores ou profissionais do mercado, mas pode conter orientadores.

Retirando as categorias listadas acima, que têm propósitos sociais e de inclusão de jogadores, desenvolvedores e de formas de jogar, todas as outras categorias são “públicas”, tendo dentre elas categorias técnicas como Melhor Direção, Design, Design de Som, categorias artísticas como Trilha Sonora, Direção de Arte. junto com as categorias de gênero. Como Melhor Jogo de Esporte/Corrida, Melhor Jogo de Luta, RPG, Estratégia, Ação, Ação/Aventura, entre outros. Essas categorias são abrangentes a todos os *games*, então grandes produções tem mais facilidade, pois todos os jogos são colocados na mesma “régua” de análise não importando como eles foram feitos mas sim como eles se apresentam. Há também as categorias de E-Sports, Como melhor Jogo, Jogador, Técnico, Time, Competição dentre outras opções. A lista com todas as categorias e suas regras de participação estão no site oficial do evento e podem ser acessados do link descrito nas referências. Essas categorias foram adicionadas para promover a inclusão de público, desde a primeira aparição a Game Awards já acumula boa parte dessas categorias e acumulando junto delas o público que as assistem.

A premiação e suas recompensas

A apresentação da Game Awards é em dezembro e é esperado um recorde de público assim como nas outras 4 primeiras vezes. E os números anteriores provam isso, em 2014 primeiro evento eles tiveram um público inferior a dois milhões de pessoas assistindo, já na última o público foi de mais de 26 milhões de pessoas assistindo simultaneamente, e essa informação veio do próprio Geoff Keighley, que em seu Twitter confirmou a quantidade de público. Outros números que também podem servir de efeitos sobre a importância do evento são o alavanco de vendas de alguns *games*, um desses exemplos é *Celeste*. O campeão de duas categorias em 2018 teve um avanço significativo em suas vendas

atingindo as 500 mil cópias dia 21/12/2018. Pouco menos de 10 dias depois do evento. O post no Twitter de Matt Thorson, criador do jogo, passou a informação junto a um agradecimento do criador.

Outros números de aumento de vendas aconteceram em maior escala, na qual verificamos em uma lista com os dez jogos mais vendidos até novembro de 2018. Essa lista contém os seguintes colocados: *Red Dead Redemption 2*, *Call of Duty: Black Ops 4*, *Battlefield 5*, *Fallout 76*, *Pokémon: Let's Go Pikachu*, *Pokémon: Let's Go Eevee*, *NBA 2K19*, *Madden NFL 19*, *Spyro Reignited Trilogy* e *FIFA 19*. Essa lista foi feita pelo The Enemy, um dos grupos jurados da Game Awards. Pedimos que observe que o jogo do ano, *God of War 4*, não foi citado nessa lista, o único indicado para game do ano é o primeiro colocado. Mas para confirmação, temos também a lista de games mais vendidos em 2018, essa lista do site Manual dos Games trata do ano inteiro, até dia 31 de dezembro. E ela contém os seguintes jogos: *Red Dead Redemption 2*, *Call of Duty: Black Ops 4*, *NBA 2K19*, *Madden NFL 19*, *Super Smash Bros. Ultimate*, *Marvel's Spider-Man*, *Far Cry 5*, *God of War 4*, *Monster Hunter: World* e *Assassin's Creed Odyssey*.

Se compararmos as duas listas, vemos cinco dos seis indicados para jogo do ano. O vencedor da categoria está em oitavo, mas temos o primeiro lugar em vendas, o sexto, oitavo, nono e o décimo. Com esses números vemos que os jogos indicados tem um relevante aumento em vendas. Pois em 31 dias, quatro jogos subiram e um deles alcançou o sexto lugar, o que automaticamente mostra um alavanco excepcional nas vendas. Mas é importante avisar que as duas listam focam no mercado americano, pois em muitos lugares do mundo incluindo o Brasil, não se tem números exatos da quantidade de *games* vendidos, pois muitas lojas não fornecem esse dado. Algumas outras ponderações podem ser adicionadas para dar mais importância ao evento, pois além de ser gratuito, trazer os trailer dos lançamento e alavancar as vendas, participar da Game Awards leva os desenvolvedores a um outro patamar, sendo conhecido e reconhecidos mundialmente, fazendo assim um alto merchan, e se promovendo. Além dos prêmios em dinheiro e de tudo que já foi dito.

Entendendo um pouco o objetivo do evento

The Game Awards tem como sua razão a celebração mundial do videogame, com isso definimos que a ideia é realizar uma grande premiação incluindo todos os jogos, jogadores e formas de jogar. Vamos trabalhar neste capítulo a mudança nos desenvolvedores e na indústria em geral e o faremos perguntando como The Game Awards faz para chegar a mudar isso tudo. Como dito anteriormente, Keighley tem uma quase obsessão em transformar o evento em algo parecido com o Oscar. E vemos por seus números de público que os fãs de jogos estão apoiando a ideia, e isso levará os jogos a outro patamar de trabalho. Seriam uma arte respeitada e deixada em igualdade à música e ao cinema. Rocha (2011) compara os jogos com arte e defende que eles são uma forma de arte contemporânea junto ao audiovisual e música, porém os *games* sofrem preconceito, com relação ao resto das artes, da mídia e de outros públicos em geral. E vimos isso com a quantidade de matérias ruins relacionadas aos jogos que degradam seu principal objetivo, entretenimento, e desrespeitam seus fãs.

E é nessa luta que Geoff Keighley quer entrar, pois caso The Game Awards chegue a um patamar de cinema ou música, seus desenvolvedores também chegarão a um patamar de artistas, e seus também passariam a ser apreciadores de arte, e por aí se segue. O fato é que os jogos são superestimados e sofrem um preconceito considerável das outras indústrias, e isso pode e deve mudar quando eles alcançarem o patamar de arte, recebendo dessa forma o respeito que tanto merecem.

Conclusão

Com toda a pesquisa e todos os dados coletados concluimos que a participação no The Game Awards não é simples, todo o trabalho para lançar um jogo e toda a estratégia de marketing, e a dedicação utilizados, são muito complicados. Tudo isso é trabalhoso, mas as recompensas no final são valiosas, ser reconhecido com o melhor naquilo que você fez ou participou e recompensador de várias formas, incluindo monetariamente e mentalmente.

Claro que chegar ao topo nunca será fácil, se manter nele menos ainda, mas saber que todo o esforço seu e da sua equipe foi reconhecido é algo gratificante. Mudanças e adaptações aconteceram, e vimos como principal delas a da Game Awards, tendo seu antepassado na TV mas vindo para Internet, como a maior e mais completa premiação de jogos do mundo, tentando alcançar um patamar antes jamais esperado, mas seus números vem crescendo e o fato da última apresentação ultrapassar 26 milhões de telespectadores no mundo simultaneamente podem começar a fazer com que isso se inicie.

Esse grande público traz consigo toda a sua vontade de consumir novos jogos e as notícias sobre o evento correm soltas fazendo o mercado dos *games* alavancar com os indicados, vemos isso com as listas apresentadas que informaram um aumento de vendas dos *games* indicados, já que cinco deles estavam na lista do final do ano mas somente um estava na lista que ia até novembro. E esse investimento faz o estúdio arrecadar fundos para investir em novos funcionários e novos jogos. Sendo assim, concluímos que a premiação é sim uma ótima festa e veio para reconhecer, celebrar e alterar o patamar dos *games*. Tanto para fãs como para desenvolvedores o Game Awards é muito importante, e se depender de Geoff Keighley essa festa vai ficar cada vez mais atrativa para todos.

Referências

ARTENS, Todd. **The Los Angeles Times**, 05/12/2017. Disponível no link:

<https://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-game-awards-20171205-story.html>, acessado no dia 03/09/2019.

BOAVENTURA, João Pedro Balakdjian. O Jornalismo de games e a cultura do Hype como estratégia de venda. SBC – **Proceedings of SBGames 2016** | ISSN: 2179-2259.

Disponível no link:

<http://www.sbgames.o//rg/sbgames2016/downloads/anais/157265.pdf> acessado no dia 04/04/2019.

KEIGHLEY, Geoff, Informando a quantidade de público do The Game Awards em 2018, In **Twitter**, postado no dia 12/12/2018. Disponível no link:

<https://twitter.com/geoffkeighley/status/1072869643805552640>

MANUAL DOS GAMES, site oficial. Disponível no link:

<https://manualdosgames.com/top-10-jogos-mais-vendidos-de-2018-eua/>, acessado no dia 06/09/2019.

ROCHA Gaspar, Débora. Quando o jogo eletrônico vira arte: Algumas considerações sobre o “Game Art”. Disponível no link:

http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/debora_rocha_gaspar.pdf, acessado no dia 03/11/2019

THE GAME AWARDS. Site oficial do evento americano. Disponível no

link:<https://thegameawards.com/>, acessado no dia 30/08/2019.

THE ENEMY, blog oficial com a matéria usada. Disponível no link:

<https://www.theenemy.com.br/red-dead-redemption/red-dead-redemption-2-foi-o-jogo-mais-vendido-em-novembro-nos-eua>, acessado no dia 06/09/2019.

THORSON Matt, In **Twitter**, postado no dia 21/12/2018. Disponível no link:

<https://twitter.com/MattThorson/status/1076234222380113920>, acessado no dia 17/09/2019.

WINGFIELD, Nick. In **The New York Times**. 08/11/2015. Disponível no link:

<https://bits.blogs.nytimes.com/2015/11/08/going-independent-and-online-with-the-video-game-awards/>, acessado no dia 02/09/2019.