

# Representación y mediación en el *review bombing* de Assassin's Creed Shadows

Alan Tapscott y Jordi Justicia



Universitat  
Pompeu Fabra  
Barcelona

Departament  
de Comunicació



**Online\_Throw\_Away** · hace 5 a

i used my time is covid isolation to catch up on a few games. i wanted to leave reviews for lou2, days gone, god of war, and a few others but i made the mistake of trying to leave a low lou2 review first and now i cant submit any reviews. i came across this thread and others while googling the error message i was getting.

thing is i didnt buy lou2, i borrowed it from a friend that had purchased day one and didnt even finish they walked away in disgust but it doesnt matter they got his money.

i knew it was filled with weird ideological garbage but wanted to play it to form my own opinion. i couldnt finish the game and regret the time i spent on it. the gameplay is generic and repetitive, but so was the first game it was the characters and story that drove the experience except here the plot is nonsense so as to shoehorn in absurd plot/character and points, and i hated everyone (figuratively and literally ugly) im making this comment in the hopes even one person sees these type of comments and saves their money.



1



Responder



Compartir



# Objetivos

- Analizar el fenómeno del *review bombing* (RB).
- Documentar el rol de la plataforma de agregación crítica (PAC) en un RB.
- Observar diferencias entre crítica de usuarios y de medios reputados en un RB.
- Documentar temas prevalentes y emergentes en un RB.



# Metacritic

- Creada por Jason Dietz, Marc Doyle, y Julie Doyle Roberts en 1999 durante dos años.
- Seguía el modelo de Rotten Tomatoes.
- Actualmente pertenece a Red Ventures.
- Contenido principal:
  - Medias ponderadas para crítica y usuarios.
  - Reseñas escritas por usuarios.
- Limitaciones:
  - Revisiones de contenido humanas y automatizadas.
  - **No se permite a los usuarios puntuar o subir reseñas hasta ~36h después de un lanzamiento.**
  - **La ponderación de las fuentes y su transformación a porcentaje no son públicas.**

## Metacritic - FAQ

# Why does the term “weighted average” matter?

2 years ago · Updated

Metascore is a weighted average in that we assign more importance, or weight, to some critics and publications than others, based on their **quality and overall stature**. In addition, for music and movies, we also normalize the resulting scores (akin to "grading on a curve" in college), which prevents scores from clumping together.

## Metacritic - FAQ

**Can you tell me how each of the different critics are weighted in your formula?**

2 years ago · Updated

Absolutely not.

# Review Bombing

- Práctica coordinada por la cual un gran número de usuarios publica reseñas negativas en masa sobre un producto cultural (especialmente a videojuegos y cine).
- No siempre se basa en la experiencia directa del producto.
- Se organiza a través de foros, redes sociales o plataformas comunitarias.
- Puede responder a razones políticas, culturales, sociales, geográficas, técnicas, ideológicas, de mercado u otras.

# Review Bombing - LoU2

## The Last of Us Part II

PS4

Released On: JUN 19, 2020

METASCORE

Universal Acclaim

[Based on 121 Critic Reviews](#)



USER SCORE

Mixed or Average

[Based on 165,464 User Ratings](#)



## Season 2

Season Premiere: APR 13, 2025

METASCORE

Universal Acclaim

[Based on 42 Critic Reviews](#)



USER SCORE

Generally Unfavorable

[Based on 800 User Ratings](#)



# Estudios relacionados

Santos, T., Lemmerich, F., Strohmaier, M., & Helic, D. (2019). **What's in a review:** Discrepancies between expert and amateur reviews of video games on metacritic. *Proceedings of the ACM on human-computer interaction*, 3(CSCW), 1-22.

+1M de reseñas de videjuegos en MC analizadas. Las reseñas amateur están polarizadas y son más emocionales.

Cantone, G. G., & Tomaselli, V. (2024). **A network-based matching design for text mining of controversial online reviews.** *Annals of Operations Research*, 1-20.

+40K reseñas de MC analizadas. Las puntuaciones de los usuarios están bipolarizadas. Los usuarios que participan en la discusión de temas controvertidos se refieren a otros usuarios y al proceso de puntuación en sus reseñas.

Coronado-Blázquez, J. (2024). **A NLP Approach to "Review Bombing" in Metacritic PC Videogames User Ratings.** arXiv preprint arXiv:2405.06306.

+50K reseñas de videojuegos de ordenador en MC. 4 grupos de temas en review bombing: compañías individuales, originalidad y contenido, aspectos económicos y análisis de sentimientos y frustración.

# Estudios relacionados

Cantone, G. G., Tomaselli, V., & Mazzeo, V. (2021). **Ideology-driven polarisation in online ratings: the review bombing of *The Last of Us Part II***. arXiv preprint arXiv:2104.01140.

El *review bombing* no es un ejercicio de desinformación. Las reseñas con motivaciones ideológicas son substanciales, y generan un movimiento contrario de usuarios que quieren equilibrar y compensar el efecto del RB. Ambos grupos, pese a sus posturas ideológicas opuestas, tienen un comportamiento muy similar.

Stanfill, M., & Salter, A. (2021). **Not your Robin Hood: Gamestop and platform economics at play**. AoIR Selected Papers of Internet Research.

La cultura *gamer* y del trolleo se orquesta para el activismo deshonesto a través de la tecnocultura deshonesto y la moderación de contenido algorítmica.

Spallaccia, B. (2023). **Hegemonic Masculinity and Toxic Technocultures. Discourse in the Review Bombing of HBO's *The Last of Us***. *Anglistica AION: An Intersdisciplinary Journal*, 27(2), 177-190.

El review bombing es una forma de resentimiento político colectivo que se transforma en discurso de odio hacia grupos marginalizados.

# Diseño de investigación

<b>Resultado de la investigación</b>	<b>Métricas sobre puntuaciones y reseñas</b>	<b><i>Topic Modelling</i> sobre reseñas borradas y negativas</b>	<b>Análisis temático sobre reseñas borradas</b>
<b>RoI PAC</b>			
<b>Crítica vs usuarios</b>			
<b>Temas prevalentes</b>			

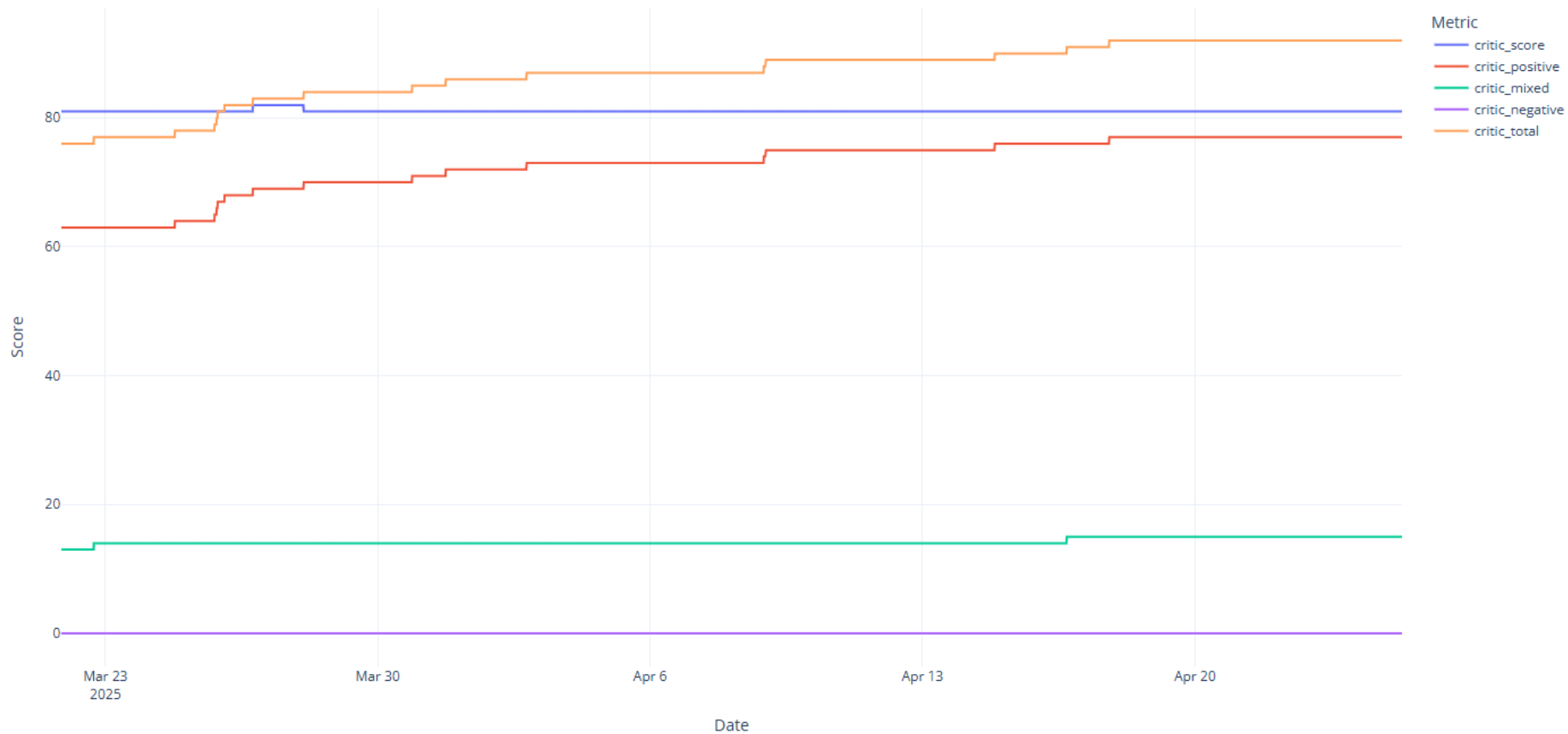
# Objeto de estudio: Assassin's Creed Shadows

- Última entrega (2025) de la saga de **juegos de acción y aventuras** basados en **ficción histórica y ciencia ficción/fantasía**.
- Ambientado en el **Japón feudal del siglo XVI**, con dos protagonistas jugables:
  - **Yasuke**, basado en un personaje histórico africano que sirvió como samurái.
  - **Naoe**, una guerrera shinobi japonesa.
- Figuras históricas.
- Romances heterosexuales cisgénero, LGBTIQ+ e históricos.
- Múltiples anacronismos.

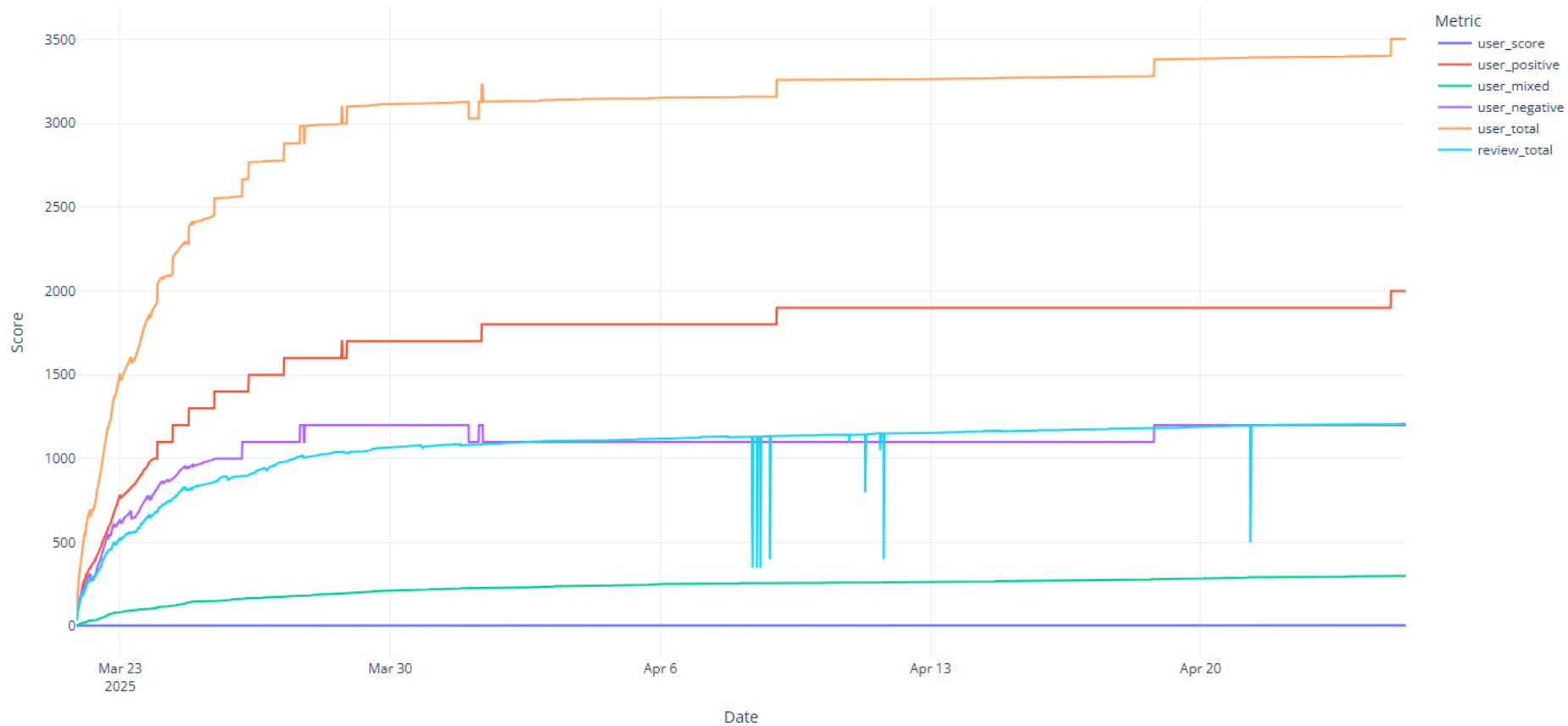
# Muestra cuantitativa de Metacritic

- Limitada a Playstation 5.
- Tomada entre el 21 de marzo y el 23 de abril, con 4077 procesados.
- Se procesaron 1843 reseñas de PS5, de las cuales 635 fueron borradas por MC.

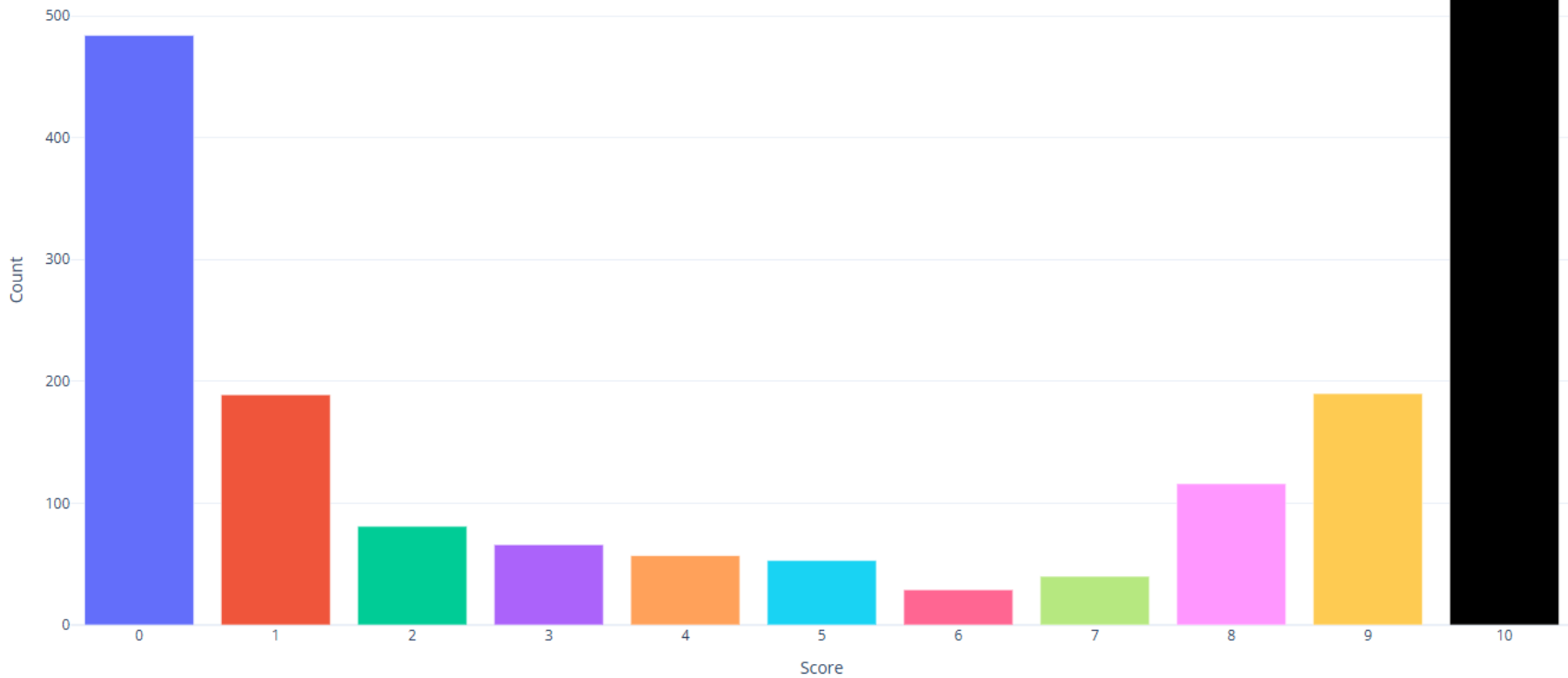
Critic Score Amount Over Time



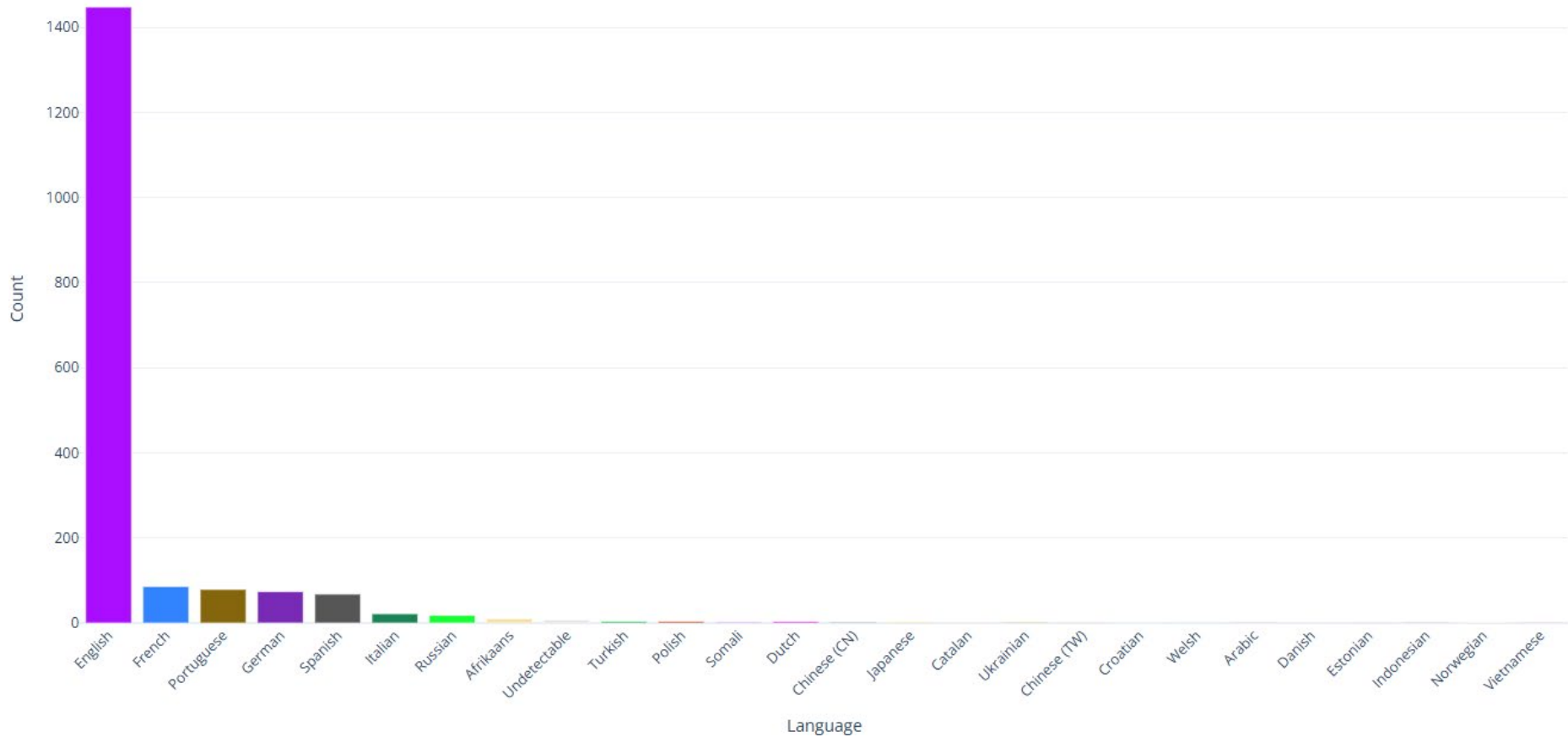
User Score Amount Over Time



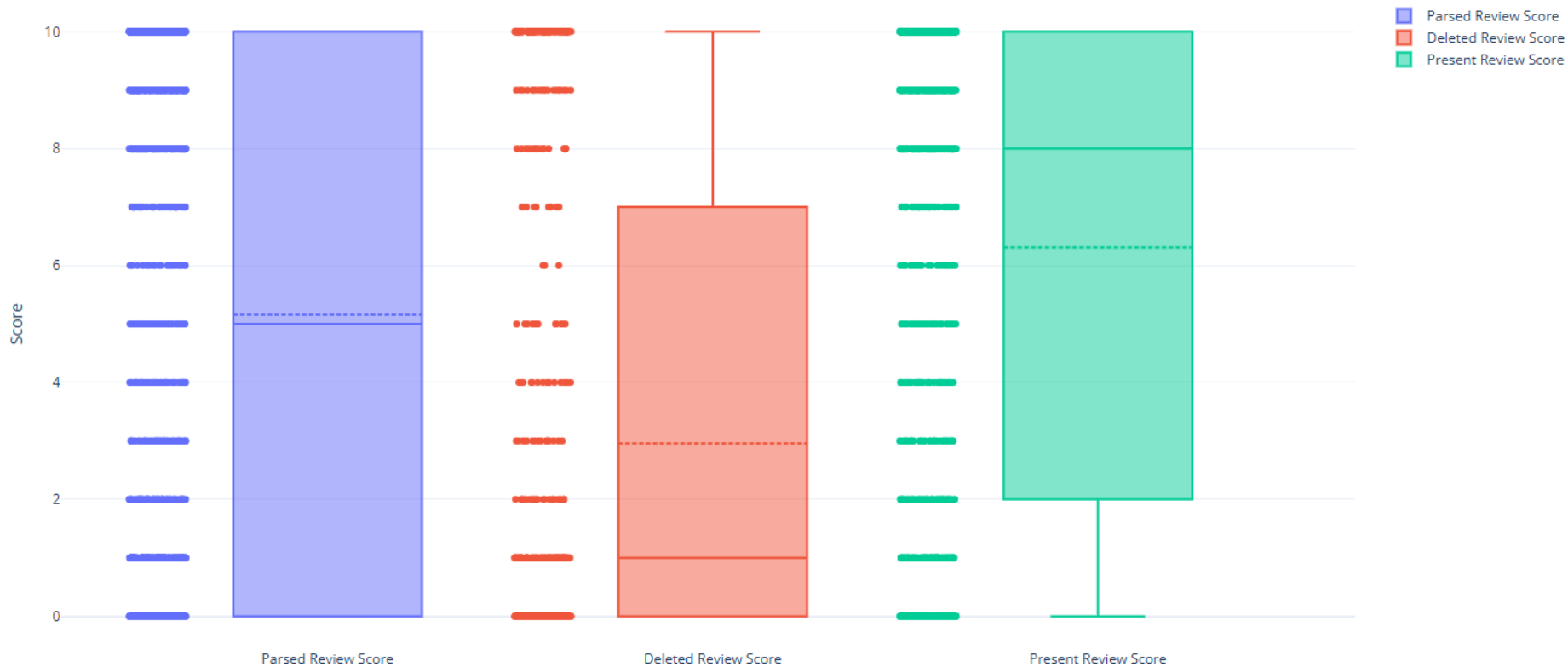
# Review Score Amount



Review Language Count



# Comparison of Sample Scores



# *Topic Modelling*

Conjunto de técnicas para descubrir estructuras latentes semánticas comunes en un corpus de documentos.

**Objetivo:** Encontrar que palabras se agrupan más a menudo estadísticamente en las reseñas de MC. Estas agrupaciones son “temas” y describen el corpus semánticamente, dando indicios de su discurso.

En nuestro caso usamos **BERTopic**, que nos ha dado mejor resultado que LDA (Latent Dirichlet Allocation).

Utiliza **Transformers con BERT**, un modelo entrenado con Wikipedia y Google Books de peso abierto.

## **Build Your Topic Model**



# *Topic Modelling*

**CountVectorizer:** Hemos añadido stopwords de los idiomas más presentes.

CountVectorizer

**HDBSCAN:** Cambio menor para que aparecieran temas más diversos.

HDBSCAN

**Fine-Tuning:** Se usa *gemma-2-2b-it* (peso abierto, entrenado con web en inglés) para convertir los temas latentes estadísticos, en temas más “humanos” en lenguaje natural.

Optional  
Fine-tuning

# Temas LLM por muestra: Reseñas borradas y reseñas negativas

Topic	Count	LLMName
-1	107	Black Yasuke Controversy
0	74	Ubi's Assassin's Creed: A Commercial Catastrophe
1	51	Turbocharged Inclusivity
2	48	Assassin's Creed Shadows and the Woke Agenda
3	39	Assassin's Creed PS3 Era Edition
4	36	Assassin's Creed Shadows: Hateful Cultural Appropriation
5	34	Assassins Creed: Stealth and Gameplay Issues
6	33	Dissatisfied Assassin's Creed Syndicate
7	24	Ubisoft's Japanese Community Reception
8	23	Negative Social Commentary on Sexuality
9	21	Strong Support for Assassin's Creed
10	20	Feudal Japan & Roleplaying
11	20	Assassin's Creed Fan Debate
12	20	Disappointed Assassin's Creed Odyssey and Valhalla Fans
13	19	Manipulated Assassin's Creed Reviews
14	15	LGBTQ+ Inclusivity in Assassin's Creed
15	15	Dissatisfied with AC Revival
16	13	Disappointed Gameplay Criticism
17	12	Unsatisfying Graphics and Story in Assassin's Creed
18	11	Disappointed Assassin's Creed Experience

Topic	Count	LLMName
-1	35	Assassins Creed Broken Promise
0	35	Abysmal Assassin's Creed: Shadows
1	32	Assassin's Creed Valhalla Disappointment
2	28	Assassin's Creed Shadows: Faithless Creed
3	18	Disappointing Gameplay Loop
4	14	Disappointing Assassin's Creed
5	11	"Assassins Creed: Disappointment and Poor Story"
6	10	Ubisoft's Assassin's Creed: Quality Concerns

# Análisis cualitativo: Selección del corpus a analizar

Se han analizado las reseñas marcadas por BERTopic como las más representativas de los siguientes temas:

Topic	LLMName
-1	Black Yasuke Controversy
0	Ubi's Assassin's Creed: A Commercial Catastrophe
1	Turbocharged Inclusivity
2	Assassin's Creed Shadows and the Woke Agenda
4	Assassin's Creed Shadows: Hateful Cultural Appropriation
7	Ubisoft's Japanese Community Reception
8	Negative Social Commentary on Sexuality
9	Strong Support for Assassin's Creed
10	Feudal Japan & Roleplaying

# Análisis cualitativo: Metodología

Análisis temático.

Proceso de codificación:

Lectura 1 - Familiarización.

Lectura 2 - Codificación descriptiva.

Lectura 3 - Codificación interpretativa.

# Análisis cualitativo: Resultados - Grupos de códigos

1. Samurai afroamericano ilegítimo.
2. Discusión de dinámicas de MC.
3. Inclusión de relaciones e identidades de género no tradicionales.
4. Representación perversa e inexacta del Japón feudal.
5. Escritura de mala calidad.
6. Estudio de desarrollo en declive.
7. Estudio de desarrollo con un plan *woke*.
8. Trato injusto de la cultura japonesa.

# Análisis cualitativo: Resultados - Grupos de códigos

Grupo 1: Samurai afroamericano ilegítimo [Caracterización, sistema feudal japonés, violencia racial, comentario étnico]

*“It's too bad you can't actually play as a male Samurai in a game set in a historical period where 99.99999% of anyone of significance was a Japanese male.”*

*“Yasuke is boring to play and is not a samurai, he's a retainer, if you're going to use a historical figure, be correct about it”*

Es el principal argumento encontrado en las reseñas borradas negativas.

Conecta con el trabajo de Spallaccia (2023) sobre el odio hacia grupos marginalizados

# Análisis cualitativo: Resultados - Grupos de códigos

Grupo 2: Discusión de dinámicas de MC [Comentario sobre MC, Apoya el juego en el *review bombing*]

*“P.S. Metacritic, it's my way or the highway.”*

*“The amount of clearly fake 10/10 reviews for this game by new accounts with some of the most bot names I ever did read is frankly pathetic.”*

*“I would give the game a 9, but I decided for 10 because I want to support Shadows against some dumb \*\*\*\* reviews of butthurted kiddos.”*

El discurso polarizado está muy presente en las reseñas borradas.

Cantone, G. G., & Tomaselli (2021) anticipaban este nivel de consciencia del proceso y las dinámicas de Metacritic en la muestra.

# Análisis cualitativo: Resultados - Grupos de códigos

Grupo 3: Inclusión de relaciones e identidades de género no tradicionales [Identidad de género, Precisión histórica, Ideología y política, Romance y relaciones].

*“i didn't like the idea of making unnecessary gay characters and the possibility to make Yasuke kiss a trans guy, this game feels like a Netflix adaptation of a samurai story.”*

*“I'm looking forward to the next Assassin's Creed game where I can play as a non-binary pan-sexual Inuit who goes on a murder spree in Timbuktu taking out anyone who doesn't correctly use they/them pronouns.”*

*“ASSASSINS AREN'T SODIMITES...”*

Hay una fijación con esta cuestión en las reseñas negativas. A menudo se usa el argumento de anacronismo. De nuevo parece que Spallaccia (2023) y el odio hacia grupos marginalizados es relevante. Hay resistencia hacia una imposición ideológica percibida.

# Análisis cualitativo: Resultados - Grupos de códigos

Grupo 8: Trato injusto de la cultura japonesa [Apropiación cultural, Ofensa cultural, Precisión histórica, Ideología y política, Cultura japonesa, Violencia racial].

“In every video game of the franchise all community are perfectly represented from Arabic to Scandinavian but when it touches to Japanese community they decide to not do it. Shame on you Ubisoft.”

**“Don’t buy and play because is insult and hateful on every east asian people”...“naoe is awfull characters and she wearing a diaper”**

“i feel weird killing Japanese people in the game using a black person”

Se denuncia el hecho de que se pueda agredir a personas japonesas, específicamente cuando se controla a Yasuke. No se menciona la apropiación cultural ni el colonialismo.

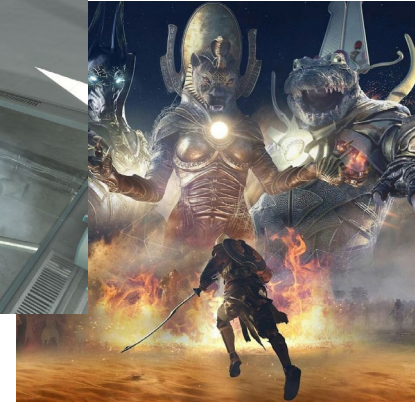
# Comentarios relevantes sobre el Japón feudal del siglo XVI



- No hay registros históricos de mujeres ninjas ni kunoichis.
- El ninja estereotípico, deshonorable, con técnicas místicas, apto marcialmente, es en gran parte una **invención teatral tardía** del teatro Edo o Kabuki.
- **Yasuke fue un personaje histórico africano singular**, que llegó al Japón Sengoku como sirviente de un misionero portugués.
- **Oda Nobunaga le entregó una espada, una residencia y un sueldo.**



# ¡ALIENÍGENAS! ¡DIOSES! ¡EL FUTURO!



# Conclusiones

Sobre las métricas de MC:

- La crítica no parece participar en el review bombing.
- La polarización y distribución de las puntuaciones de usuarios describe un *review bombing* típico (Santos 2019; Cantone & Tomaselli 2024).
- Hay opacidad en los procesos estadísticos y de revisión de MC.

# Conclusiones

Sobre los temas y las reseñas borradas:

- MC censura la **crítica ideológica** y los usuarios discuten sus dinámicas de censura explícitamente. No hay prácticamente discurso de odio hacia MC.
- El **samurái afroamericano se percibe como un invento ofensivo** y no debería ser un samurái. La **ninja** no es fantasiosa, pero es **anacrónica por sus relaciones sentimentales o sexuales**.
- Se echa de menos un **Japón feudal más riguroso** que permita jugar un hombre CIS blanco, que ha sido silenciado pese a ser la mayoría relevante.



# Conclusiones

Sobre los temas y las reseñas borradas:

- ¿Por qué no se habla de **apropiación cultural** explícitamente? ¿Quién se está quejando realmente?
- Se **victimiza la cultura y el patrimonio japonés** para justificar la crítica. Se exige justicia para Japón y más “rigor histórico”.
- Esto se usa para justificar **la crítica (y odio)** hacia minorías históricamente invisibles o la ausencia de opciones jugables hegemónicas.



# Limitaciones

- No se ha llegado al punto de saturación, **la mayoría de la muestra está sin codificar.**
- Hemos usado dos **modelos preentrenados** para el *Topic Modelling*.
- La **muestra longitudinal está limitada**, se abandonó la minería al mes.
- No hemos tenido en cuenta las reseñas buenas para el *Topic Modelling* ni las no borradas para el análisis temático.
- No hemos filtrado las reseñas repetidas.
- **Quedan por explorar cuestiones** como la identidad gamer y legitimidad crítica.

**¡Gracias! ¿Preguntas?**

