

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Marcus Vinícius de Oliveira Freitas

JOGANDO A NOTÍCIA: ANÁLISE QUALITATIVA E
COMPARATIVA DOS *NEWSGAMES* COMO
FERRAMENTA JORNALÍSTICA

PASSO FUNDO

2013

Marcus Vinícius de Oliveira Freitas

JOGANDO A NOTÍCIA: ANÁLISE QUALITATIVA E
COMPARATIVA DOS *NEWSGAMES* COMO
FERRAMENTA JORNALÍSTICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Jornalismo, da Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob a orientação da professora Dra. Bibiana de Paula Friderichs.

PASSO FUNDO

2013

Gostaria de agradecer, primeiramente, a toda minha família, incluindo tios, tias, primos, primas e àqueles que não estão mais conosco. Mas meu agradecimento especial vai para Leonardo e Maria Eloiza, meus amados pais, que me trataram e ainda tratam com todo carinho do mundo. Muito obrigado pelas noites em claro, pela preocupação constante, por me instruírem para e por me ensinarem tudo de mais importante e essencial que levo para a vida. Amo vocês do fundo do meu coração.

Obrigado também a Karina, minha esposa, minha mulher, minha amiga e companheira para as melhores e piores horas, para todos os momentos. Obrigado por simplesmente existir e ter escolhido ficar do meu lado - e por ter me aguentado e compreendido na época desse trabalho. Você é o amor da minha vida, sou o cara mais sortudo do mundo por acordar todo dia ao seu lado - e será assim até ficarmos velhinhos.

Também gostaria de agradecer a todos os professores que passaram pela minha vida, mas especialmente àqueles dois que considero meus pais no jornalismo. Mais do que mestres excepcionais e de conhecimento incrivelmente vasto, mais do que chefes atenciosos e queridos, mais do que incentivadores, obrigado Fábio e Bibiana por serem além disso tudo, grandes amigos.

Obrigado também aos videogames, a concretização artística mais espetacular em formato multimídia que já existiu no planeta. Obrigado pelas incontáveis horas de companhia ao longo de dias e madrugadas desde meus tenros anos. Sem vocês esse trabalho não existiria. =)

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo estudar se os *newsgames* podem ser utilizado como uma ferramenta jornalística. Após conceituar videogame, foram estudadas as características jornalísticas, como linguagens, gêneros, formatos e convergência midiática, e as características de *newsgames*, como imersão, gênero e interatividade, com o objetivo de relacioná-las. A apuração serviu de base teórica para uma análise qualitativa e comparativa de cinco jogos, onde se verificou critérios jornalísticos (estrutura, narrativa, gênero, formato e critérios noticiosos) e critérios de jogo (gráficos, jogabilidade, interatividade, narrativa e gênero). Os dados obtidos indicam que os jogos baseados em notícias podem auxiliar na construção da informação jornalística, como parte de um especial multimídia ou como produto jornalístico independente.

Palavras-chave: videogames, *newsgames*, notícia, jornalismo, valores notícia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1.1.....	11
Figura 1.2.....	11
Figura 1.3.....	13
Figura 1.4.....	14
Figura 1.5.....	15
Figura 2.1.....	26
Figura 2.2.....	27
Figura 4.1.....	40
Figura 4.2.....	42
Figura 4.3.....	43
Figura 4.4.....	45
Figura 4.5.....	46

LISTA DE TABELAS

Tabela 1.1.....	2
Tabela 4.1.....	41
Tabela 4.2.....	42
Tabela 4.3.....	44
Tabela 4.4.....	45
Tabela 4.5.....	47
Tabela 4.6.....	48

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 4.1.....	41
Gráfico 4.2.....	43
Gráfico 4.3.....	44
Gráfico 4.4.....	46
Gráfico 4.5.....	47
Gráfico 4.6.....	48

SUMÁRIO

1	VIDEOGAMES: DO LUDOS AO ONLINE.....	1
1.1	Conceitos.....	1
1.2	Gêneros.....	9
1.3	Histórico.....	11
2	CONCEITOS E VALORES DO JORNALISMO.....	20
2.1	Jornalismo e o papel do jornalista.....	20
2.2	Linguagem e narrativa.....	21
2.3	Gêneros e formatos.....	23
2.4	Crterios de noticiabilidade.....	25
2.5	Lide, pirâmide invertida e pirâmide deitada.....	27
3	JOGANDO A NOTÍCIA: NEWSGAMES.....	30
3.1.	Conceitos, gêneros e suas narrativas.....	31
3.2	Plataformas.....	34
3.3	Interatividade.....	36
4	ANÁLISE QUALITATIVA E COMPARATIVA.....	39
4.1	Metodologia.....	39
4.2	Análise qualitativa.....	40
4.3	Resultados.....	48

CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo analisar se o *newsgame* pode ser utilizado como uma ferramenta para o jornalismo. Os videogames configuram uma das áreas mais relevantes da atualidade. Prova disso é o fato de que o faturamento com a venda de jogos já ultrapassou o faturamento da indústria musical e cinematográfica. Prova disso é o fato de que o jogo *Grand Theft Auto V*, arrecadou um bilhão de dólares em apenas três dias de comercialização, conforme notícia publicada no *site* da revista Veja no dia 20 de setembro de 2013. Por isso, se faz necessário pesquisar a influência dos *games* no campo jornalístico através dos *newsgames*.

A metodologia aplicada para esse trabalho é a da análise qualitativa e comparativa de cinco jogos. O objetivo é verificar se eles possuem mais características ligadas ao jornalismo ou ligadas aos jogos, avaliando cinco itens de cada com notas de 1 a 5 para então propormos uma classificação em cinco itens: mais adequado para jornalismo, menos adequado para jornalismo, média entre jornalismo e jogo, menos adequado para jogo e mais adequado para jogo.

Para isso, se faz necessário uma contextualização a respeito dos videogames, como conceitos de ludologia e termos técnicos utilizados na área, a divisão de gêneros utilizada pelos *games* e um breve histórico mostrando a evolução tecnológica e narrativa dos consoles e seus jogos ao longo dos anos.

No segundo capítulo é abordadas as características jornalísticas para verificar se os *newsgames* de fato possuem base jornalística, como a natureza do profissional e da profissão, elementos de linguagem e narrativa, a divisão de gêneros e seus respectivos formatos (como elementos mais específicos do webjornalismo e na narrativa transmídia), os critérios de noticiabilidade que regem a produção jornalística, conceitos de lide, pirâmide invertida e, finalmente, a proposta de pirâmide deitada para o jornalismo online.

A nomenclatura, os conceitos, a divisão de gêneros e suas respectivas narrativas dos *newsgames*, tema central desse trabalho, são tema do terceiro capítulo. Também é contextualizadas as plataformas mais utilizadas para se produzir um *newsgame* e uma proposta de classificação para níveis de interatividade em ambientes multimídias.

O quarto e último capítulo consiste na análise qualitativa e comparativa de cinco jogos: *September 12th*, *Corrida Eleitoral*, *Gauging you distraction*, *O Combate do Barro Vermelho* e *Sapatos da Verdade*. Conforme a metodologia proposta e descrita no segundo parágrafo dessa introdução, é calculada uma média de critérios jornalísticos e critérios de jogos, que estão dispostas em um gráfico para verificar se um jogo pode ser uma ferramenta para o jornalismo.

1 VIDEOGAMES: DO LUDOS AO *ON-LINE*

O presente capítulo tem o objetivo de apresentar brevemente o conceito de jogo e, a partir dos autores consultados, reconhecer seu papel como um dos articuladores da sociabilidade. Além disso, também buscamos resgatar sua história e evolução técnica, apontando para a diversidade de jogos existentes e destacando aqueles mediados pela tecnologia, particularmente pela tecnologia eletrônica e digital, uma vez que são estes que estão ligados ao nosso objeto de pesquisa: o *newsgame*.

Nesse sentido, é importante ressaltar que os *videogames* são muito recentes, tanto como indústria do entretenimento quanto campo teórico científico, por isso a quantidade de artigos científicos e bibliografia acerca do assunto ainda é escassa. Cientes disso, optamos por incluir em nossa revisão, alguns artigos e notações disponíveis em blogs e site comerciais especializados, até porque não temos a intenção de dar conta da complexidade do tema, apenas pontuar aspectos relevantes para o desenvolvimento desta pesquisa em especial, como as características, gerações e formas narrativas.

1.1 Conceitos

Todo homem joga. Desde os tempos das cavernas, passando pela Grécia Antiga e era moderna até chegarmos aos dias atuais, o *ludos* está presente na vida da sociedade de diversas maneiras, seja como uma simples disputa de par ou ímpar ou jogos bastante complexos, como o xadrez. Huizinga (2000, p. 6) defende que a "existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo", já que "todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo".

Como jogo, entende-se que é

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. Pareceu-nos que a categoria de jogo fosse suscetível de ser considerada um dos elementos espirituais básicos da vida (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Em sua obra pioneira, Huizinga conceitua que se joga ou compete por alguma coisa, sendo que o nosso principal objetivo é a vitória, que, aliás, pode ser aproveitada de diversas maneiras. “Os frutos da vitória podem ser a honra, a estima, o prestígio”, mas ele explica que a vitória pode estar ligada a algo a mais “do que a honra: uma coisa que está em jogo, um prêmio, o qual pode ter um valor simbólico ou material, ou então puramente abstrato” (2000, p. 40).

Em uma análise mais expansiva sobre o que é jogo, Ranhel (2009) analisa o trabalho de Jesper Juul. Jull elaborou uma tabela (tabela 1.1) com os principais conceitos estudados por vários teóricos sobre o tema, com o objetivo de elencar e reunir as inúmeras definições. Ele acreditava que seria “impossível, em um texto de poucas páginas, dar conta de tantas abordagens que o conceito de jogo pode ter” (2009, p.4).

Tabela 1.1 - Tabela com as fontes e seus respectivos conceitos de jogo.

FONTE	DEFINIÇÃO
Johan Huizinga (1950)	"... uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não séria' e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredos e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes."
Roger Callois (1961)	"[o jogo] é uma atividade que é essencialmente: livre (voluntária), separada (no tempo e no espaço), incerta,

	improdutiva, governada por regras, fictícia (faz-de-conta)."
Bernard Suits (1978)	"Jogar um jogo é se engajar em uma atividade dirigida para causar um estado específico de ocorrências, usando somente meios permitidos por regras, onde as regras proíbem meios mais eficientes em favor de meios menos eficientes, e onde tais regras são aceitas apenas porque elas tornam possível tal atividade. "
Avedon & Sutton-Smith (1981)	"No seu nível mais elementar, podemos definir jogo como um exercício de sistemas de controle voluntário, nos quais há uma oposição entre forças, confinado por um procedimento e regras, a fim de produzir um resultado não estável."
Chris Crawford (1981)	"Eu percebo quatro fatores comuns: representação [um sistema formal fechado, que subjetivamente representa um recorte da realidade], interação, conflito e segurança [o resultado do jogo é sempre menos severo do que as situações que o jogo modela]."
David Kelley (1988)	"O jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objeto (objetivo) a ser alcançado e os meios permissíveis de consegui-lo."
Salen & Zimmerman (2003)	"Um jogo é um sistema no qual jogadores engajam-se em um conflito artificial, definido por regras, que resultam em um resultado quantificável."

Fonte: RANHEL (2009).

Levando em conta os dados selecionados (tabela 1.1), Ranhel explica que Juul separou dez características compartilhadas pelas definições tabuladas, rearranjando-as em seis fatores (2004, p.11):

- 1- *regras*: jogos são baseados em regras;
- 2- *resultado variável e quantificável*: jogos têm resultados quantificáveis e variáveis;
- 3- *valorização do resultado*: aos diferentes resultados potenciais do jogo são assinalados valores diferentes, sendo alguns positivos, e outros, negativos;
- 4- *esforço do jogador*: o jogador investe esforço, a fim de influenciar no resultado;

- 5- *vínculo do jogador ao resultado*: o jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado, no sentido de que ele será vencedor e ficará feliz quando obtiver resultados positivos, e perdedor e infeliz, se estes forem negativos;
- 6- *consequências negociáveis*: o mesmo jogo (o mesmo conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências para a (ou na) vida real.

Nesse mesmo sentido, embora sob outra abordagem, McGonical (2012, p. 30) lista quatro características onipresentes em todos os jogos, independente de suas mídias e formatos. São eles: meta, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. O primeiro se refere ao resultado específico, o senso de objetivo. As regras estimulam o pensamento estratégico impondo limitações aos jogadores de como alcançar a meta. O terceiro, sistema de *feedback*, repassa aos jogadores o quão perto eles estão da meta, servindo como uma promessa de que ela seja alcançável e uma motivação para seguir jogando. O último quesito, participação voluntária, faz com que cada jogador aceite de maneira voluntária e consciente os três quesitos anteriores, e juntamente com a liberdade de sair e entrar em um jogo por vontade própria propicia uma atividade segura e prazerosa.

Nesse ponto, conforme o autor, a diversão se dá quando acontece um estresse, que neste caso é positivo. Levando em conta o lado fisiológico e neurológico, o estresse positivo é igual ao estresse negativo: se produz adrenalina no corpo com a ativação do centro de recompensas e o fluxo sanguíneo aumenta no controle de atenção do cérebro. A principal diferença entre um e outro é o estado de espírito. Ainda dentro dessa categorização, McGonical (2012, p.34) cita James P. Carse e separa os jogos em mais dois tipos: finitos, que são jogados para vencer e; infinitos, cujo objetivo é permanecer no jogo o maior tempo possível.

Tendo em vista os conceitos básicos abordados anteriormente, sobre a denominação e as características do jogo como atividade lúdica, é possível também percebê-lo como uma atividade social e muitas vezes coletiva: afinal, porque criaríamos metas e regras se as mesmas não precisam ser compartilhadas? Além disso, se conforme Huizinga (2000), o objetivo geral de todo jogo é a vitória, ela só fará sentido se for observada sobre o aspecto da alteridade, ou seja, do outro, que nos atribuirá honra, estima ou/e prestígio. E, mais do que isso, não podemos pensar o jogo sem pensar suas estruturas comunicantes, e, sobretudo, sem pensá-lo como uma forma de comunicação propriamente dita. Suas narrativas são atravessadas por determinadas percepções de mundo, e por meio dela revelam-se certos

valores, consolidam-se regras que as transcendem, assim novas e velhas formas de sociabilidade são estabelecidas ou cultivadas. Para além da ludicidade, conhecer e compreender como um jogo se articula, nos permitem acessar informações sobre o mundo e sobre a cultura com a qual aquele jogo está conectado.

Especialmente na atualidade, graças aos avanços tecnológicos, muitas das narrativas propostas por certos jogos assemelham-se aos discursos midiáticos, como as narrativas cinematográficas, e ocupam espaço privilegiado entre determinados públicos. Segundo pesquisa do Centro de Estudos sobre Tecnologias da Comunicação e da Informação no Brasil (CETIC), realizada em 2012, 88% da população brasileira tem celular, 32% tem computadores de mesa, 18% tem consoles de jogos, 23% tem computadores portáteis e 2% tem tablets pessoais; ou seja, uma porcentagem significativa de pessoas no país tem acesso a dispositivos tecnológicos que rodam esses *games*¹, e que permitem sua utilização em diferentes espaços (pessoais ou profissionais, para acesso por tempo curto ou prolongado, na rua, numa fila ou em uma sala apropriada), mantendo a lúdico ao alcance da ponta dos dedos em qualquer lugar e à qualquer hora. É sobre estes jogos que vamos nos debruçar a partir de agora: os jogos eletrônicos.

De acordo com Nesteriuk (2009), este tipo de jogo pode ser dividido em três categorias diferentes, conforme o suporte tecnológico utilizado: jogos para consoles, jogos para computador e jogos de *arcade*². Os jogos de console rodam em um dispositivo, um aparelho próprio e exclusivo para esse fim que é conectado a um televisor; enquanto que jogos de computadores "ocorrem no monitor do computador a partir do seu próprio *hardware*³" (2009, p.26). Já os jogos de *arcade* são equipamentos que unem console e monitor em um único integrante e são colocadas em locais públicos. O autor explica que utiliza o termo videogame para se referir a todos os tipos de jogos citados, já que parte do princípio de que todas elas tiveram um desenvolvimento comum e todas elas utilizaram um computador para produzir e estruturar seus jogos em estruturas digitais" (2009, p.26).

Aqui uma observação: de maneira geral, críticos, especialistas, publicações impressas e digitais especializadas em jogos eletrônicos utilizam o termo *games* para denominar os

¹ Termo em inglês para a palavra "jogos". A derivação *gaming*, além da tradução "jogar", também pode ser traduzida como "brincar".

² Denominação das primeiras máquinas de jogos eletrônicos que vinham com uma tela de vídeo. Anteriormente haviam apenas máquinas sem vídeo, conhecidas como *pinball* que consistiam em mesas onde o objetivo era rebater uma bola com dois braços mecânicos, sem deixar que ela caísse em canaletas laterais e inferiores - no Brasil, popularizou-se o com o nome de "fliperama".

³ Nome que se dá a "unidade central de processamento" (CPU, sigla em inglês) de um computador, descrevendo detalhes específicos da máquina como velocidade de processamento e memória.

jogos de console, jogos de computadores e *arcades*. Protasio (2008) constrói uma definição básica dizendo que "um jogo eletrônico pode ser considerado um *software*⁴ que promove a interação do jogador a fim de realizar escolhas e atingir objetivos em meio a regras pré-definidas". O autor ainda ressalta que, tal como em um jogo de tabuleiro, o jogo eletrônico também exige interação e consiste de condições de vitória e fracasso pré-estabelecidas, encaixando-se nas definições descritas no anteriormente. Outros autores, como Kastensmidt (2011), utilizam o termo "jogos digitais" para se referir aos jogos eletrônicos. Jogos digitais (porque atualmente todos são digitais), *videogames* e *games* serão tratados como sinônimos nesse trabalho, utilizando preferencialmente o termo "jogos eletrônicos", e, quando necessário, serão esclarecidas as diferenças e pontuações necessárias.

Além das categorias e antes de entrar na evolução cronológica dos jogos eletrônicos, é importante revisar alguns conceitos básicos sobre o sistema operacional e gráfico utilizado para diferenciar as gerações destes tipos de jogos. Conforme Reis (2005), seja em um console, computador ou *arcade*, a representação gráfica dos jogos eletrônicos se dá através de um *bit*⁵, que também representa pontos gráficos na tela, e pode ser chamado de *pixel*. Por sua vez, esses pontos gráficos geram matrizes chamadas de *bitmaps*. Cada ponto de um *bitmap* corresponde a um *bit* e pode exibir duas cores, uma cor quando um ponto está ligado e outra quando o ponto está desligado, que por sua vez gera conjunto de cores que pode ser exibido por um *pixel*, grupo que é denominado paleta.

Com isso, cada

dois bits representam quatro cores (dois elevado à segunda potência); quatro bits representam 16 cores (dois elevado a quarta potência); 8 bits representam 256 cores (dois elevado à oitava potência); 24 bits representam aproximadamente 16 milhões de cores (dois elevado à vigésima-quarta potência). As cores da última paleta são chamadas de *True Color*⁶, pois esse é basicamente o limite de cores que a visão humana consegue discernir (REIS, 2005, p.33).

⁴ Nome dado aos programas computacionais, consistem em sequências de instruções interpretadas pelo computador com a finalidade de executar tarefas.

⁵ Abreviação de "*binary digit*" ("código binário", em português), unidade de medida primordial na área da informática.

⁶ Modo de armazenamento onde três ou mais bits são representados por cada pixel na tela, criando mais de 16 milhões de cores, o máximo percebido pelo olho humano.

O ambiente visual onde se passa um jogo pode ser em duas dimensões (2D) ou três dimensões (3D). No primeiro caso, existem alternativas para simular profundidade, como a visão isométrica (figuras são apresentadas com cortes em ângulos de 45°) e a técnica de planos múltiplos (planos se deslocam em velocidades diferentes, como nos desenhos animados). Já no 3D, os objetos e ambientes são compostos do polígono elementar chamado de triângulo, que é "representado por três pontos nas coordenadas espaciais XYZ", onde "cada triângulo é projetado na tela com base em sua posição relativa à câmera do jogo" (REIS, 2005, p.34). Neste tipo de jogo, ou seja, o jogo eletrônico, a imagem é muito importante, já que "é através da interface visual que o jogador sempre ficará a par dos acontecimentos no jogo", ou seja, significa que "o jogo se comunicará com o jogador e informará se ele está progredindo ou não" (PROTASIO, 2008).

O som também representa parte ambiental de um jogo eletrônico. Os primeiros jogos tinha a resolução sonora de um bit apenas. Reis (2005) compara esse conjunto de áudios característicos dos primeiros jogos com as onomatopeias vistas nas histórias em quadrinhos. Mais adiante, nos anos 80, os jogos utilizavam o padrão MIDI⁷, que aumentou a gama de sons para 8 bits. Na atualidade é utilizado o MP3, formato compactado de áudio que consegue obter uma enorme quantidade e variedade de sonoridade e, para Reis (2005), equivale ao *true color* das imagens.

Outro fator crucial para os videogames é a imersão, objetivo de todas as mídias digitais. Com isso, "a imersão no videogame, por exemplo, além dos fatores da mecânica do jogo (regras, possibilidades de ações e decisões, e variedades de respostas do sistema do jogo)", sistema também conhecido como *jogabilidade*⁸, "está associada aos sistemas simbólicos construídos no universo de um videogame" (SATO, 2009, p.44). De acordo com o sistema simbólico presente no *game*, os fatores que tornam a experiência do jogo agradável e faz com que o jogador permaneça ou amplie essa experiência são a identificação e o reconhecimento de tais símbolos, explica Sato (2009).

O jogador imerso no jogo confere aos símbolos um significado próprio, já que

⁷ Sigla de *Musical Instrument Digital Interface*, é um protocolo que possibilita uma composição musical, uma partitura digital.

⁸ Tradução adotada por jogadores para o termo *gameplay*.

[...] a imersão é a propriedade que, a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente. [...] No universo do videogame, as metáforas e todo o sistema simbólico são interpretados e ressignificados (dando novo significado, conforme a mudança de contexto) pelo jogador a partir de seu mundo real para o mundo virtual do game. (SATO, 2009, p.46-47)

Kastensmidt cita Eduardo Müller para argumentar que “a comunicação entre o jogador e o game se dá através de diversas linguagens, como a animação, os textos, a música, etc., constituindo o que se chama um repertório de códigos” (2011, p.10). Mesmo sendo um universo de ficção, ele permanecerá real para o sujeito jogador pelo tempo que ele buscar diversão e enquanto ele puder “interagir, interferir, interpretar, representar e realizar ações que o levem à imersão” (SATO, 2009, p.47).

1.2 Gêneros

Assim como na literatura e no cinema, os jogos eletrônicos se dividem em vários gêneros Lopes justifica a necessidade de separar os jogos eletrônicos em classificações para “criar identidade entre os games semelhantes, facilitar o estudo das peculiaridades de cada classe e ajudar a reconhecer a originalidade de jogos que introduzem novas classes ou novos conceitos em uma classe” (2006, p.7). O autor usa quatro critérios de classificação:

- por *dimensionalidade*: o principal critério é o número de dimensões (2D ou 3D) em que jogo é ambientado;

- por *ponto de vista*: o critério que define nessa classificação é a "perspectiva através da qual a apresentação gráfica do jogo é vista pelo jogador" (LOPES, 2006, p.9), levando em conta o personagem utilizado pelo jogador. Pode ser em primeira pessoa (câmera simula a visão de dentro do personagem) ou terceira pessoa (câmera simula a visão de fora, geralmente atrás do personagem);

- por *gênero*: se leva em conta as classes, que são divididas em: ação (tiro e plataforma), aventura, estratégia (em turnos e em tempo real), RPG (estilo oriental e estilo ocidental), esporte, simulação e tabuleiro e quebra-cabeças;

- por *número de jogadores*: essa classificação conta o número máximo de jogadores que o jogo suporta em uma partida. Podem ser: *single player* (jogador único), *multiplayer*

(vários jogadores simultâneos, geralmente dezenas) e *massive multiplayer* (centenas de jogadores simultâneos);

Já Reis (2005), citando Battaiola, divide os jogos eletrônicos em dez gêneros:

- *esportes*: “programas que simulam jogos populares, como futebol, vôlei, basquete, tênis e etc”, onde “o usuário pode participar de partidas controlando times inteiros ou um único atleta” (2005, p.114).

- *estratégia*: jogos onde a “função principal é a conquista de um objetivo através de uma análise crítica da situação e que possibilite um desafio mais intelectual do que de reflexo” (2005, p.120).

- *simuladores*: “jogos de âmbito tático, na maioria das vezes com uma visão em primeira pessoa” que “buscam levar uma consideração física do ambiente, sendo seu principal objetivo, a imersão do usuário em um ambiente previamente proposto” (2005, p.123).

- *ação*: a ênfase é na coordenação e nos reflexos, os jogos desse gênero dão “muito mais importância a um jogo rápido e na maioria das vezes em tempo real” (2005, p.141).

- *aventura*: combinando reflexo e raciocínio, os jogos desse gênero dão ao jogador, como principal objetivo, a resolução de enigmas, quebra-cabeças e outros problemas.

- *infantil*: aqui são considerados aqueles jogos que “possuem personagens alegres, simpáticos, que a criança possa interagir com determinadas brincadeiras e até mesmo aprender lições” (2005, p.132).

- *passatempo*: consistem em jogos “com quebra-cabeças rápidos e sem nenhuma história relacionada, cujo objetivo essencial é atingir uma pontuação alta ou terminar o jogo em menos tempo possível” (2005, p.131).

- *RPG*: Sigla para *Role Playing Game* (jogo de representação de papéis, em tradução livre). Nele, o “jogador assume o papel de um ou mais personagens, enquanto a máquina (console) movimenta todo o universo que o ronda” (2005, p.138). Ele surgiu antes dos games, sendo originalmente um jogo de leitura onde os jogadores assumem papéis de personagens dentro de uma história. O RPG mais famoso, *Dungeons and Dragons*, foi lançado em 1974 e serviu de base e influência para a maioria dos RPG que vieram após.

- *luta*: jogos que “simulam a agressão física mútua entre dois ou mais personagens” (2005, p.127). Alguns jogos podem ser também considerados de esporte, mas esse gênero normalmente envolve uma narrativa com mocinhos e vilões.

- *wargames*: os jogos de guerra (tradução) podem mesclar vários tipos de gêneros vistos anteriormente, podendo ser simuladores (jogo de tiro na visão em primeira pessoa) ou jogos de ação.

1.3 Histórico

Baseado nos conceitos descritos e no tempo cronológico, não seria errado afirmar que os jogos eletrônicos configuram a mídia que evoluiu de maneira mais rápida e constante no século atual e passado. Desde os primeiros jogos e computadores, até os modelos atuais, passamos de pontos *pixelizados* e monocromáticos para simulações de ambientes e situações da realidade que podem perfeitamente enganar os olhares mais desatentos. Nesse sentido, é importante ressaltar que desde o *Odissey 100*, primeiro console domiciliar, até o *PlayStation 3*, console mais avançado da atualidade, a linha do tempo percorrida nesse salto não levou mais que 50 anos. Nesteriuk cita Aarseth para argumentar que o "videogame é um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, ao longo de seu curto período de existência, toda uma retórica própria" (2009, p.27).

Tudo começou na década de 60 com Steve Russel e sua equipe no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Criado em 1961, *Spacewar* (figura 2) é considerado por parte dos acadêmicos e pesquisadores da área como o primeiro jogo eletrônico da história. Ele utilizava um computador DEC PDP-1 como plataforma para rodar e, na época, foi avaliado em US\$ 120.000,00, ou seja, não havia a pretensão de torná-lo um produto vendável. *Spacewar* consistia em duas naves espaciais cujo objetivo era destruir uma a outra (PINHEIRO, 2006). Através de comandos no computador, o jogador podia movimentar a nave no espaço delimitado pela tela e atirar foguetes no oponente.

Sobre a origem de *Spacewar*, Pinheiro ressalta que

percebe-se através deste pequeno resgate histórico dos pioneiros, que o videogame nasce como uma mídia de entretenimento. Essa por sua vez tem suas bases de conhecimento divididas entre a televisão, engenharia e a computação. Mas mesmo no momento do primeiro jogo vemos que a narrativa, seja ela menos importante nesta etapa, está presente. O jogo com a temática espacial incitado pelo gosto de seu criador demonstra que temos um processo de comunicação que se dá pelos símbolos e suas relações, mas com um diferencial. A interatividade, mesmo que parcial (PINHEIRO, 2006).

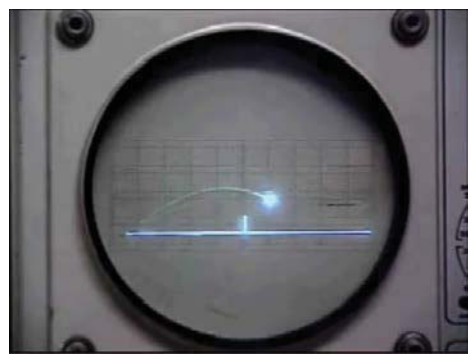
Contudo, Seabra (2008) expõe uma contradição sobre a origem do primeiro jogo eletrônico. Três anos antes de *Spacewar* (figura 1.1) surgir, em 1958, o programador Willy Higinbotham criou *Tennis for Two* (figura 1.2), jogo eletrônico que rodava em um aparelho de osciloscópio simulando uma partida de tênis. Por não ter patenteado a invenção, Higinbotham não é oficialmente considerado o criador pioneiro por parte dos historiadores dos *games*, embora tenha reconhecimento nos dias atuais.

Figura 1.1 - *Spacewar*



Fonte: Site Ars Technica

Figura 1.2 - *Tennis for Two*



Fonte: Site Techna Bob

Pouco tempo depois, em 1972, houve uma significativa mudança no cenário dos jogos eletrônicos, conforme descreve Pinheiro (2006). O *Odyssey 100*, primeiro console para se jogar em casa, ganhou vida através das mãos do engenheiro Ralph Bauer. O projeto iniciara em 1968, mas o equipamento eletrônico chegou às lojas na década seguinte com 12 jogos disponíveis (SEABRA, 2008, p.4.). Na mesma época, o engenheiro eletrônico Nolan Bushnell lançaria a plataforma *Atari*, que daria origem aos primeiros *arcades* com *Pong*⁹. Os jogos eram gravados em cartuchos, mídia física de armazenamento de dados computacionais que foi utilizada até meados dos anos 2000 nos jogos eletrônicos. Visando o entretenimento, os *arcades* de *Pong* podiam ser encontrados em bares e locais de interação social nos Estados Unidos. A partida se passava em uma tela toda preta, dividida em dois campos, cada lado defendido por um bastão, como descreve Seabra (2008). Um quadrado branco, simulando uma bola e com uma dinâmica parecida com a do tênis, era jogado de um lado para o outro e

⁹ Jogo lançado em 1972 que consistia em uma partida entre dois bastões cujo objetivo era fazer com que a bola ultrapassasse a área defendida por cada. *Pong* pode ser considerado o primeiro grande sucesso comercial dos games.

ao passar pelo bastão defensor, marcava um ponto para o adversário. A ação era comandada por um controle que consistia em um manche direcional e um botão. Tal como seus predecessores, *Pong* era uma forma bastante rudimentar do que viriam a se tornar os *games*.

A principal contribuição de *Pong* para os games é que ele

demonstrates a subtle and important lesson of good game design, still applicable today, which is that the little things matter. Depending on where the ball strikes the paddle, players can give it "English", changing the angle of the trajectory to keep opponents off balance. *Pong's* other unheralded accomplishment is its creation of credible artificial intelligence¹⁰. (MOTT *apud* KRAPARA, 2010, p.23)

Desde o *Odissey 100* até os dias atuais, os jogos eletrônicos já passaram por sete gerações, de acordo com infográfico publicado no site Arena IG (2012). Nesse sentido, o ano de 2013 ganha considerável importância na história dos *games*, já que no final do segundo semestre haverá o lançamento das plataformas da oitava geração: o *Xbox One*, da Microsoft, e o *PlayStation 4*, da Sony. A informação deste lançamento foi recentemente publicada no site do jornal Estadão, em 20/08/2013. Cada geração é marcada por especificidades técnicas ligadas ao *hardware* dos consoles e acompanha a evolução tecnológica da época, conforme listam Seabra (2008) e Reis (2005).

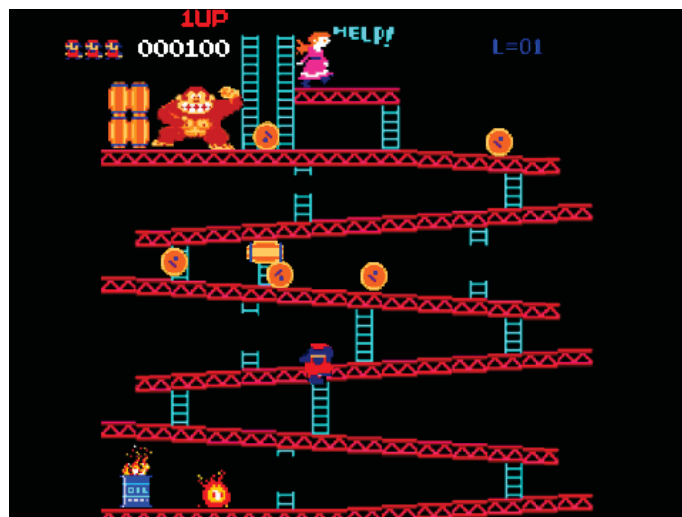
Os jogos de computadores também acompanharam essa evolução. Kastensmidt explica que, "mesmo com estes computadores rudimentares, disponíveis apenas em instituições de pesquisa, não demorou muito para os criadores de jogos tentarem apropriar a tecnologia para narrativas" (2011, p.5). No final dos anos 70 já existiam jogos que com uma leve sugestão de narrativa, como é o caso do jogo para computador chamado *The Sumer Game*, onde o jogador precisava gerenciar recursos de um império antigo. Utilizando um sistema de texto com perguntas e resposta, o visual dele assemelha-se mais à um livro.

Depois dos primórdios dos jogos eletrônicos, em 1976, iniciou a segunda geração de consoles compostos por processadores de 4 *bits* a 8 *bits* com o lançamento do *Fairchild Channel F*, dando início a "era dourada dos *videogames*" (REIS, 2005, p.52). Os consoles *Atari 2600*, *Magnavox Odyssey 2*, *Intellivision I* e *Atari 5200* são os protagonistas dessa

¹⁰ Demonstrava uma importante e sutil lição de game design, ainda útil nos dias de hoje, que é: pequenas coisas importam. Dependendo aonde a bola encosta no bastão, os jogadores podem mudar o ângulo da trajetória para desequilibrar o oponente. Outro complemento não creditado ao *Pong* é a criação de uma inteligência artificial crível (Tradução livre).

geração e jogos como *Space Invaders* e *Donkey Kong* (figura 1.3) já traziam personagens com objetivos dentro de história. *Donkey Kong* era colorido e com gráficos mais elaborados trazendo formas e objetos, como escadas, mais bem definidos dentro das limitações técnicas. O jogo foi criado por Shigeru Miyamoto para *arcades* e continha até piadas quando os demais jogos não tinham nem personagens (2010, MOTT *apud* DONLAN). Protagonizado por *Jumpman* (que mais tarde seria rebatizado como Mario, personagem icônico dos *videogames* que será abordado adiante), o jogo consistia em "pular de plataforma em plataforma desviando de obstáculos, em uma missão inacabável para salvar Pauline, sua amada que foi raptada" (DONLAN, 2010, p.42).

Figura 1.3 – Reprodução da tela do *arcade* de *Donkey Kong*.



Fonte: Site Scratch, do MIT

A terceira geração, predominada pelos processadores de 8 *bits*, inicia em 1985 com a entrada da japonesa Nintendo com seu console *Nintendo Entertainment System*, popularizado como NES, conforme descreve Reis (2005, p.62). A *Atari*, que já estava em declínio, lança o *Atari 7800*, mas o mercado fora dominado pela Nintendo. Nessa década, “o aumento de processamento de dados e capacidade gráfica gerou novas oportunidades para narrativas de videogame [...] os avanços das narrativas se concentraram principalmente em três gêneros: RPG, Aventura e Ação” (KASTENSMIDT, 2011).

Os 16 *bits* do console *Super Nintendo*, da Nintendo, também conhecido como SNES, iriam dominar a quarta geração de videogames, mas essa nova geração iniciou ainda em 1987 com o lançamento do console *Turbografx-16*. Essa máquina trazia uma nova forma de mídia:

o aparelho trocou os tradicionais cartuchos utilizados até então por CD-ROM¹¹, conforme descreve Seabra (2008). Obras como *Super Mario Bros.* e seu icônico protagonista, Mario (figura 1.4), se popularizam nesse momento. O concorrente direto do console SNES foi o *Mega Drive*, plataforma de 16-bits desenvolvida pela também nipônica Sega, e lançado em 1988 (REIS, 2005).

Figura 1.4 – Evolução gráfica do personagem Mario ao longo dos anos.



Fonte: Site MatWolf

O concorrente direto do SNES foi o *Mega Drive*, plataforma de 16-bits desenvolvida pela também nipônica Sega, e lançado em 1988 (REIS, 2005).

A quarta geração foi importante por abrir "a era de licenciamento de filmes de Hollywood" para games (SEABRA, 2008, p. 7), com o jogo baseado no filme *Batman* para *Turbografx-16*. Na questão visual, o SNES possuía "gráficos e efeitos sonoros mais avançados que os concorrentes" (REIS, 2005). Essa capacidade de gerar gráficos com mais de 256 cores, devido aos 16 bits, possibilitou a criação de cenários maiores, mais complexos e visualmente melhorados, como personagens e objetos estruturais com maior definição, como pode ser visto no game *Final Fantasy VI*¹² (figura 1.5), além da simulação de cenários em 3D.

¹¹ Sigla para *Compact Disc Read-Only Memory*, mídia ótica de armazenamento de dados de alta capacidade (geralmente com 700mb de espaço para dados) cuja superfície é lida por um feixe de laser.

¹² Série de jogos de RPG criada pelo game designer Hironubu Sakaguchi, que iniciou em 1987 no NES. O sexto episódio da franquia, referenciado na figura 6, foi lançado em 1994.

Figura 1.5 – Reprodução do jogo *Final Fantasy VI*, lançado em 1994 para SNES.



Fonte: *Site France Retrogaming*

Por mais que o CD-ROM tenha sido criado anteriormente, ele só veio a se popularizar como mídia para jogos na quinta geração. Essa era foi representada pelos consoles *PlayStation*, *Sega Saturn*, *Jaguar* e *Nintendo 64* no final e início da década de 90, como descreve Seabra (2008). Com máquinas que variam entre 32 *bits* e 64 *bits*, o *Nintendo 64* teve uma evolução importante: foi o primeiro console a trazer um “botão analógico no controle, facilitando o manuseio” (REIS, 2005, p.87) e o controle dos personagens. Nos quesitos narrativos, o aumento da qualidade de áudio devido ao uso da mídia CD-ROM permitiu que jogos de guerra como *Medal of Honor* (SEABRA, 2008, p.9) trouxessem diálogos dublados por atores, algo que previamente era impossível pela limitação tecnológica.

Paralelamente a esse desenvolvimento dos consoles, os games para computadores acompanharam a evolução de *hardware*. Vale ressaltar que, durante a produção desse trabalho, não foi encontrada bibliografia suficiente específica sobre a evolução dos jogos de computadores. Contudo, empiricamente, alguns jogos chamam atenção para o desenvolvimento desta pesquisa, como é o caso da série *The Sims*. Criada pela produtora *Electronic Arts*, o jogo consiste em um simulador da vida humana onde “o jogador cria um personagem, dá-lhe uma personalidade e define sua aparência”. Esse protagonista, depois de criado, “é jogado ao mundo” e poderá “relacionar-se com amigos, namoradas e vizinhos [...], passará por grandes momentos da vida, como o casamento e a concepção de filhos” (REIS, 2005, p.126-127).

A sexta geração é caracterizada pelos *hardwares* com 128 *bits* e iniciou em 1998 com o lançamento do console *Dreamcast*, o último aparelho da Sega, que era equipado com modem para acesso à internet para a realização de partidas online, conforme infográfico

publicado pelo *site* Arena IG em 16/11/2011. Segundo Reis, a entrada da Microsoft no mercado com o console *Xbox* “muda definitivamente uma série de paradigmas, pois se pensava que o videogame seria absorvido pelo computador, mas o que se verificou foi o contrário. O videogame parece ter conquistado seu lugar dentro de nossa cultura, já que virou um bem tecnológico muito sofisticado e relativamente caro” (2005, p.94-95).

Além do Dreamcast e *Xbox*, os consoles *GameCube*, da Nintendo, e *PlayStation 2*, da Sony, eram as máquinas disponíveis. A grande mudança foi, novamente, a troca de mídia, que migrou para o DVD¹³, aumentando em quase oito vezes a capacidade de armazenamento para cada jogo em comparação com o CD-ROM. O ganho no quesito narrativo foi uma maior aproximação das características cinematográficas, como no *game* de ação *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, que possui “um enredo impecável, provavelmente o melhor da série” (REIS, 2005, p.141). Proporcionado pelo *hardware* melhorado, utilizando “an improved stealth system focused on outdoor environments and degrees of camouflage, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* demands a bit more patience than earlier games. But it's no less propulsive, its cut scenes flashier and its characters more alive¹⁴. (MOTT *apud* HARRIS, 2010, p.570)”.

Também é da sexta geração o console mais vendido de todos os tempos. Segundo dados do *site* VGChartz (2006), o *PlayStation 2* vendeu mais de 157 milhões de unidades ao redor do mundo. Em 2003, conforme noticiado pelo jornal *Folha de SP*, a arrecadação do mercado de games ultrapassou a da indústria do cinema, tornando-se o entretenimento mais lucrativo do planeta, onde os games faturaram 31 bilhões de dólares enquanto que a indústria cinematográfica de Hollywood lucrou 19 bilhões de dólares no mesmo período. Esse crescimento de faturamento justifica que os jogos eletrônicos tenham se tornado "parte indispensável da cultura *pop* e que esses modelos de simulação complexos são hoje o formato rotineiro dos consumidores de entretenimento da era digital" (PINHEIRO, 2006, p. 7).

A sétima e atual geração de *games* teve início em 2005 (SEABRA, 2008) e é composta pelos consoles *Nintendo Wii*, *PlayStation 3* e *Xbox 360*, além de consoles portáteis *PlayStation Portable* e *Nintendo DS*. Como mídia, o *PlayStation 3* utiliza o BD¹⁵, enquanto os

¹³ Sigla em inglês para *Digital Versatile Disc* (Disco digital versátil, em português), mídia ótica com a capacidade de armazenar 4.700mb, ou 4,7gb de dados.

¹⁴ Um sistema de furtividade melhorado, focado em ambientes ao ar livre e graus de camuflagem, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* exige um pouco mais de paciência do que os jogos anteriores, mas não é menos empolgante. Suas cenas cinematográficas são chamativas e seus personagens mais vivos (tradução livre).

¹⁵ Sigla para *Blu-ray Disc*, disco ótico com capacidade de armazenar 50.000mb, ou 50gb de dados.

demais usam DVD e HD-DVD¹⁶. A possibilidade de conectar-se em rede com outros jogadores é a característica comum desses consoles e, conforme Seabra, “além de jogar, é possível exercitar a sociabilidade através de conversa dentro e fora do jogo, bem como adquirir novas habilidades com outros jogadores” (2008, p.12). As redes disponibilizadas pelas empresas permitem partidas em conjunto via internet somente para jogadores que possuam o mesmo console,. A além do lançamento de periféricos como o *Kinect*, um conjunto de câmera que captura os movimentos do corpo, assim dispensando o uso de controles manuais. De acordo com McConigal (2012, p.13), somente nos Estados Unidos existem 183 milhões de jogadores ativos que gastam, em média, 13 horas semanais conectados em jogos.

Como esse trabalho tem o objetivo de analisar os *newsgames*, o seguinte capítulo terá o jornalismo como objeto de análise, onde serão estudados seus princípios, gêneros e conceitos jornalísticos. O terceiro capítulo vai tratar especificamente dos *newsgames*, correlacionando jornalismo, comunicação e jogos eletrônicos.

¹⁶ Sigla para *High-Definition/Density DVD*, disco ótico que pode armazenar de 15.000mb, ou 15gb, até 30.000mb, ou 30gb de dados.

2. CONCEITOS E VALORES DO JORNALISMO

O objetivo desse capítulo é elencar as principais características que se relacionam com os jogos na produção dos *newsgames*, pois se ele nasce da notícia, do fato, do acontecimento que exige apuração jornalística, se faz essencial entender o processo de construção jornalística e suas respectivas divisões e nuances. Levaremos em conta que os conceitos, teorias e fatos históricos do jornalismo como um todo já foram amplamente debatidos e pesquisados no campo acadêmico, não tendo assim a necessidade de repetir de modo aprofundado tais características.

Cientes disso, para não se alongar ou soar repetitivo, iremos focar fatores diretamente ligados na elaboração e avaliação de um *newsgame*, objeto de estudo do terceiro capítulo, com o objetivo de delimitar uma base teórica para a análise qualitativa e quantitativa na última parte.

Nesse capítulo vamos conceituar o objetivo e a natureza do profissional jornalista para, adiante, conceituar os critérios de noticiabilidade, gêneros, formatos, narrativa jornalística e convergência de mídia.

2.1 Jornalismo e o Papel do jornalista

Partimos de uma pergunta simples, e que fora deveras respondida, porém sem nunca alcançar um consenso geral, nos livros e pesquisas da área: o que é jornalismo? Para Traquina (2005, p.21), jornalismo é "um conjunto de 'estórias', 'estórias' da vida, 'estórias' de estrelas, 'estórias' de triunfo e tragédia". Traquina também explica que o jornalista enxerga os acontecimentos como histórias e que as notícias são construídas como narrativas que não se isolam de histórias e narrativas passadas.

Pena (2010) tem uma visão diferente e interessante sobre a natureza jornalística. Para ele, o âmago do ofício jornalístico reside no medo, ou melhor, no "medo do desconhecido,

que leva o homem a querer exatamente o contrário, ou seja, conhecer". O autor ainda ressalta que não basta a humanidade ter cientistas, filósofos, astronautas e outros profissionais realizando suas façanhas, é preciso que eles façam relatos e reportem as informações obtidas, o conhecimento produzido para o resto da comunidade. "A isso, sob certas circunstâncias estéticas e éticas, posso denominar jornalismo" (PENA, 2010, p. 23).

Traquina afirma que "o jornalismo é uma atividade intelectual" (2005, p.22) e vai além, argumentando que a o modelo de democracia vigente não poderia ser imaginado como um sistema de governo sem liberdade e que o papel central do jornalismo, de acordo com a teoria democrática, é informar o público sem nenhum tipo de censura. "Tal como a democracia sem uma imprensa livre é impensável, o jornalismo sem liberdade ou é uma farsa ou uma tragédia. [...] o jornalismo seria propaganda a serviço do poder instalado" (TRAQUINA, 2005, p, 23).

Ainda assim, com essa carga intelectual necessária para o exercício,

o jornalismo é demasiadas vezes reduzido ao domínio técnico de uma linguagem e seus formatos, e os jornalistas reduzidos a meros empregados, trabalhadores numa fábrica de notícias. [...] Há muito no jornalismo, para além do domínio das técnicas jornalísticas, e que os jornalistas fazem parte de uma profissão, talvez uma das profissões mais difíceis e com maiores responsabilidades sociais. (TRAQUINA, 2005, p.22)

A conclusão de Traquina (p.205) aponta que o jornalismo é a realidade, porém com muitos recortes, uma realidade bastante seletiva que é construída principalmente através de 1) vários processos de interação social entre os profissionais do campo jornalístico e as mais variadas fontes, agentes sociais que pretendem utilizar a notícia como recurso social para suas próprias estratégias de comunicação; 2) outros jornalistas, membros que formam uma comunidade interpretativa que compartilha e representa a mesma ideologia; e 3) por causa da própria sociedade, já que a cultura profissional do jornalista aponta para o papel fundamental que os valores-notícia (serão conceituados adiante) tem na estrutura do mundo.

2.2 Linguagem e Narrativa

Lage (2005) compara a estrutura da linguagem jornalística com os encaixes de bonecas *berioska*¹⁷, oriundas do folclore russo. "Como elas, são várias as peças que compõem o todo, isto é, a linguagem utilizada para transmitir a informação" (p.11), tendo as especificidades para cada área: o visual e projeto gráfico para jornais e revistas; as falas e ambiente sonoro para o rádio; cenário, personagens e ambientes no vídeo e; a multiplicidade do hipertexto na web. "O conteúdo - informação, interpretação, opinião - é como a última bonequinha *berioska* [...], cujos contornos e dimensão vão sendo imaginados à medida que se desvendam os segredos das outras bonecas: dão sentido a todo conjunto" (LAGE, 2005, p.9).

Levando em conta o meio impresso, Lage (2006) classifica a linguagem jornalística de acordo com três conceitos, três camadas de significação que dão sentido e organizam toda a informação. São elas:

- *Projeto gráfico*: composto de traços, manchas, letras e ilustrações, é o sistema simbólico que estabelece várias divisões e conjuntos com a informação (título, manchete, cores e outros). A função é fazer com que o consumidor reconheça a individualidade do veículo mesmo quando este não lê o título.

- *Sistemas analógicos*: "unidades semânticas autônomas de grande valor referencial" (2006, p.12), os sistemas analógicos são as fotografias, ilustrações, charges, infográficos e *cartoons*. São fixações ou comentários de momentos e, por isso, passíveis de conceituação variável.

- *Sistema linguístico*: o autor explica que "manchetes, títulos, legendas representam o componente digital da comunicação jornalística" (2006, p.12). Para ganhar sentido, o texto impresso precisa ser lido, o leitor tem que traduzir os signos, ainda mais quando ele não conta com elementos analógicos próprios do rádio, televisão ou internet.

Sobre elementos que compõe a narrativa jornalística, no que dizem respeito ao fazer jornalístico, Adghirni (2004) cita os seguintes:

- *independência*: a narrativa sustentar os fatos apontados por si própria
- *veracidade*: os fatos da notícia precisam ser verdadeiros, mas não significam que são a verdade
- *objetividade*: difere em sentido para o tipo de veículo, distinção entre rádio e jornal
- *exatidão*: ligada à qualidade da informação. Sendo exata, a informação não corre o risco de ser desmentida ou desqualificada pela intenção do repórter.

¹⁷ Também conhecida como *Matrioshka*, é um brinquedo russo que consiste em um conjunto de pequenas bonecas – geralmente feitas de madeira – que são colocadas uma dentro da outra.

- *credibilidade*: valor de confiança depositada no veículo que divulga a reportagem e do repórter que a apresenta para o público.

- *rapidez*: uma característica muito pontual no rádio, ligada a instantaneidade.

Conforme Lage, a narrativa jornalística, os eventos não são ordenados não por sua sequência temporal, mas pela importância em ordem decrescente e de acordo com a suposta perspectiva de quem escuta. “É gênero literário de tradição assentada no épico” (2006, p.17). Ela é organizada de acordo com a sequência de eventos, e as informações sobre objetos, ambientes e personagens são encaixadas nessa espinha de eventos.

2.3 Gêneros e formatos

A importância de estudar os gêneros e formatos jornalísticos se dá por causa da necessidade de categorização de toda produção jornalística e, no caso específico desse trabalho, para subsidiar O estudo dos gêneros jornalísticos começou ainda no final do século XVIII, quando Samuel Buckeley tentou separar o que era notícia do que era comentário no jornal *Daily Courant* (PENA, 2010). A aplicação de uma divisão e sua consolidação por parte dos jornalistas levou quase duzentos anos e ainda existe muita divergência na área. Segundo Pena (2010), um dos maiores pesquisadores dos gêneros jornalísticos no Brasil é o professor José Marques de Melo. Pena também atenta para as classificações utilizadas na França, Estados Unidos e Alemanha (propostas por Joseph Foliet, Fraser Bond e Emil Dovifat, respectivamente), que listam os seguintes tipos:

- *Classificação francesa*: editorial, artigos de fundo, crônica geral (resenha de acontecimentos), despachos (reportagens e entrevistas), cobertura setorial, *fait divers*¹⁸, crônica especializada (crítica), folhetim, fotos e legendas, caricaturas e quadrinhos.

- *Classificação norte-americana*: dividida em noticiário (notícia, reportagem, entrevista e história de interesse humano) e página editorial (editorial, caricatura, coluna e crítica).

- *Classificação alemã*: dividida em informativo (notícia, *report*, entrevista), de opinião (editorial, artigos curtos, crônica) e amenos (resenha cultural, crítica e espelho cultural).

¹⁸ Expressão francesa cuja tradução é “fatos diversos”, gênero jornalístico que cobre notícias de cunho bastante inusitado e curioso.

As classificações listadas acima demonstram como ainda é difícil chegar a uma classificação definitiva e unificada. Pena (2010) usa a sistematização proposta por Marques de Melo, que por sua vez partiu da classificação proposta por Luiz Beltrão, mas fazendo modificações. Assim, para Melo (2010, p.85-86), os gêneros e seus formatos ficam listados como:

Jornalismo informativo: tem o objetivo de informar. Seus formatos se dividem em:

- nota: relato de acontecimentos que estão em processo de configuração, por isso são mais comuns no rádio e na televisão.
- notícia: relato na íntegra de algum fato que já aconteceu na sociedade.
- reportagem: relato ampliado de algum fato que já repercutiu na sociedade e efetuou mudanças percebidas pelos jornalistas.
- entrevista: relato que dá privilégio a um ou mais personagens no relato.

Jornalismo opinativo: tem o objetivo de expressar opinião. Seus formatos se dividem em:

- editorial: tem direção ideológica, representa a voz do veículo.
- comentário: espécie de editorial assinado, geralmente fica a cargo de um profissional valorizado, considerado um líder de opinião.
- artigo: geralmente escrito por pensadores e especialistas na área, são pontos de vista que interessam ao conhecimento público, mas que não são necessariamente o ponto de vista do veículo.
- resenha: apreciação de uma obra com o objetivo de orientar seus consumidores.
- coluna: seção regular e assinada, especializada em um assunto ou área.
- crônica: relato de algo ou alguém sob visão do narrador, que dá o seu tom pessoal na narração.
- caricatura ou charge: geralmente humorística, é uma opinião em forma de ilustração.
- carta: canal de voz com a opinião do leitor sobre o veículo.

A evolução do jornalismo online também proporcionou a criação de novos formatos, como os especiais multimídias (CANAVILHAS, 2006) que envolvem em um único produto jornalístico vídeos, áudios e gráficos. Entre as características do webjornalismo, Canavilhas destaca a interatividade (possibilidade de instantaneamente comentar uma notícia na web), o

hipertexto (links que levam o leitor para outras matérias ou conteúdos multimídia) e a leitura não linear (característica que será vista e explicada melhor adiante no item 2.5).

Outro conceito aplicável ao objeto de estudo desse trabalho, os *newsgames*, é o de narrativa transmídia. Scolari (apud ALZAMORA e TÁRCIA, 2004) se baseia em Jenkins para definir narrativa transmídia como uma estrutura expansiva em linguagens (verbais, textuais, icônicas, etc) e mídias (rádio, celular, televisão, jogos, internet, etc.), não se repetindo ou simplesmente sendo adaptada de uma linguagem/mídia para outra.

Alzamora e Tárzia concluem que os *newsgames* "referem-se a aspectos experimentais passíveis de serem incorporados a contextos midiáticos específicos que configuram a narrativa transmídia" (2004, p.32).

2.4 Critérios de Noticiabilidade

Os critérios e valores notícias existem para organizar a rotina produtiva jornalística, já que em todas as redações do mundo existe um excesso de fatos que chegam aos jornalistas diariamente, de acordo com Pena (2010, p.71). No caso de um *newsgame*, critérios como atualidade são essenciais no desenvolvimento do jogo, conforme veremos adiante no terceiro capítulo.

Lage define a notícia como “o relato de uma série de fatos, a partir do fato mais importante ou interessante; e de cada fato, a partir do aspecto mais importante ou interessante” (2006, p.17). Aqui cabe ao jornalista ter uma postura ética distinta diante os acontecimentos. A maior preocupação é analisar se a informação realmente importante ou se de fato desperta interesse para ser publicada, além de manter a conformidade dos fatos ressaltando essa importância ou interesse.

Entre as consequências de uma notícia estão: comoção, revolta ou conformismo, a agressão ou gratificação de alguns de seus consumidores. “Como construção retórica referencial, a notícia trata das aparências do mundo. [...] O que não é verdadeiro, numa notícia, é fraude ou erro” (LAGE, 2005, p.26).

Mas quais critérios devem ser seguidos na hora de selecionar e elaborar uma notícia? Os valores notícias definidos por Wolf (2002) são:

Categorias substantivas:

- Grau hierárquico e importância de envolvidos: respeita as instituições e órgãos governamentais, assim como ficam no topo. Um presidente da república tem maior importância que um vereador, por exemplo.
- Quantidade de pessoas envolvidas: um acidente de avião causa mais mortes que um acidente de trânsito, .
- Interesse nacional: quando o assunto da notícia atinge o maior número de pessoas de uma população.
- Interesse humano: a notícia precisa despertar o interesse e a curiosidade do público.
- Feitos excepcionais: acontecimentos extraordinários, como conquistas esportivas ou a descoberta da cura de alguma doença, por exemplo.

Categorias relativas ao produto:

- Brevidade: a notícia precisa cobrir o essencial e ser o mais breve possível para prender a atenção do leitor/telespectador.
- Atualidade: a notícia deve se referir o mais em cima possível do acontecimento.
- Novidade: o fato precisa ser novo, não pode esperar muito tempo para ser veiculado. Notícia "velha" perde o sentido, não é notícia.
- Organização interna da empresa: no caso de um jornal televisivo, a notícia precisa de imagem no local, o que envolve estrutura e logística.
- Qualidade: refere-se a uma imagem no caso da televisão, ou uma fonte ou declaração no caso do impresso que valha destaque no noticiário.
- Equilíbrio: composição equilibrada do noticiário como um todo.

Categorias relativas ao meio de informação:

- Acessibilidade à fonte / local: área de abrangência que o veículo cobre.
- Formatação prévia / manuais: cada veículo possui seu manual, seu estilo.
- Política editorial: cada veículo também possui uma linha editorial a ser seguida por todos os funcionários.

Categorias relativas ao público:

- Plena identificação de personagens: os personagens de um acontecimento devem ser identificados.
- Serviço / interesse público: a notícia precisa ser de interesse e relevância social sempre.
- Protetividade: ligado a ética, evitar noticiar algo que cause angústia, ansiedade ou acabe ferindo o público.

Categorias relativas à concorrência:

- Exclusividade ou furo: exclusividade da notícia ou ser o primeiro veículo a divulgar.
- Gerar expectativas: se uma notícia é selecionada, espera-se que os demais veículos façam o mesmo.
- Modelos de referência: estabelecimento de parâmetros profissionais.

As categorias substantivas, de acordo com Pena (2010), são classificadas conforme o grau de importância das pessoas envolvidas. Já as categorias relativas ao produto são ligadas aos conceitos jornalísticos. As categorias relativas ao meio de informação levam em conta fatores do veículo, como a necessidade de imagem no caso da televisão. Os critérios da categoria relativa ao público levam em conta serviços de utilidade pública e que visem o bem da sociedade. A última categoria, critérios relativos à concorrência, levam em conta ao mesmo tempo a competição e as referências.

2.5 Lide, Pirâmide Invertida e Pirâmide Deitada

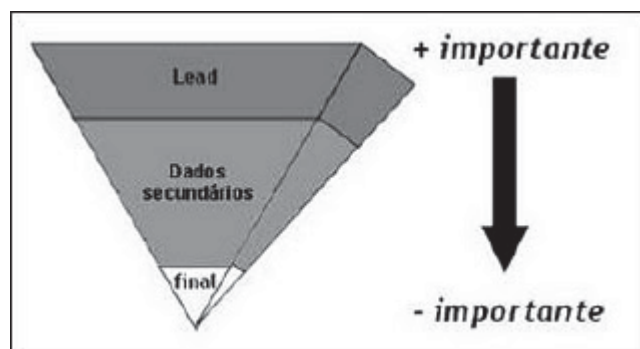
A importância do lide na construção jornalística é que ele "exerce uma série de funções no relato" (PENA, 2010, p.43). O lide é responsável, por mostrar a singularidade da história, informar o que há de mais atual sobre um acontecimento, dar contexto para o evento ocorrido e resumir o fato da maneira mais compacta possível, mas sem perder sua articulação, explica Pena (2010).

Consistindo no principal ou mais interessante fato de uma série, o lide é o primeiro parágrafo da notícia em jornalismo impresso, correspondente à primeira preposição no texto noticioso para rádio ou a "cabeça" do repórter em um texto noticioso para televisão, e na sua

forma clássica contém o sujeito, o predicado e as circunstâncias (LAGE, 2006). O autor ainda cita a síntese acadêmica de Harold Lasswell para listar os seis questionamentos que o lide deve responder: o que, quem, onde, como, quando e por que.

Uma das técnicas das mais difundidas do jornalismo escrito é a técnica da pirâmide invertida (figura 2.1) (CANAVILHAS, 2006). Ela pode ser resumida no seguinte processo: a redação de uma notícia inicia pelo lide – o quê, quem, onde, como, quando e por que – e segue com informações complementares hierarquizadas em blocos decrescentes de interesse.

Figura 2.1: Esquema da pirâmide invertida



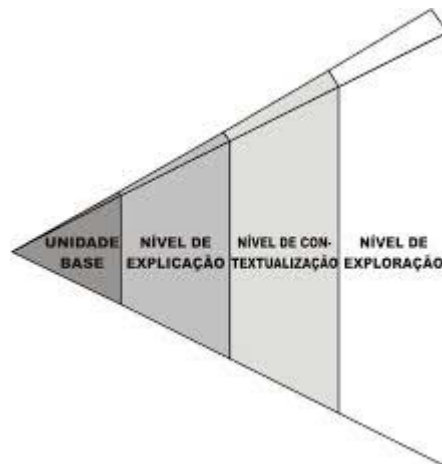
Fonte: João Canavilhas (2006)

O autor ainda alerta que, apesar da grande eficácia na transmissão rápida e de notícias, “a aplicação desta técnica tende a transformar o trabalho jornalístico numa rotina, deixando pouco campo à criatividade e tornando a leitura das notícias pouco atrativa, pelo que a importância desta técnica tem sido objeto de muitas polemicas (CANAVILHAS, 2006).

Através da categorização proposta por Cabrera Gonzales, Canavilhas explica que o modelo multimídia atual é a etapa final de uma linha evolutiva desde que os jornais na internet eram simples reproduções do impresso, que o modelo atual é “uma fase em que as publicações tiram aproveitamento máximo das características do meio, nomeadamente a interatividade e a possibilidade de integrar de som, vídeo e animações nas notícias”.

Sob esse contexto, Canavilhas propõe a “pirâmide deitada” (figura 2.2), um novo modelo de categorização da notícia no webjornalismo. Conforme o autor (2006), “neste modelo é oferecida a possibilidade de seguir apenas um dos eixos de leitura ou navegar livremente dentro da notícia”.

Figura 2.2: Esquema da pirâmide deitada



Fonte: João Canavilhas (2006)

A sugestão possui quatro níveis de interpretação. São eles:

- *Unidade Base*: responde basicamente ao lide e pode ser um texto inicial ou uma notícia de última hora que, dependendo dos acontecimentos, pode desenvolver para um formato mais elaborado ou não.

- *Explicação*: responde ao “por que” e “como” para completar a informação essencial sobre o acontecimento.

- *Contextualização*: usando texto, vídeo, som ou infografia, oferece mais informações.

- *Exploração*: último nível que liga a notícia em questão ao arquivo da publicação ou a outros arquivos externos e notícias externas.

A pirâmide deitada, assim proposta por Canavilhas (2006), leva em conta a ausência de limites físicos permitidos pela web, podendo utilizar todas as formas multimídias e a praticamente infinita capacidade de armazenamento de arquivos. Canavilhas também explica que essa nova forma de arquitetura da informação exige um novo tipo de jornalista, “que seja capaz de expor com eficácia o relato dos acontecimentos e os comentários produzidos nos distintos suportes possibilitados pela tela do computador” (*apud* EDO, 2006, p.16).

A liberdade da técnica da pirâmide deitada não se abrange apenas ao computador, mas também para os jornalistas, que ganha ao seu dispor um aparato conjunto de recursos estéticos e conteúdos multimídia, fazendo com que o webjornalismo possa se reinventar a cada nova notícia.

Antes de entrar no terceiro capítulo, é importante ressaltar que o suporte de um *newsgame* é a internet. Visto isso, por mais que os estudos e pesquisas que relacionem jogos digitais e jornalismo estejam ainda nos primeiros passos (ao contrário da pesquisa sobre as

teorias jornalísticas, por exemplo), o *newsgame* é um elemento que se encaixa no webjornalismo por causa do meio onde se propaga.

E é exatamente essa variedade multimídia que será descrita no capítulo seguinte, onde iremos conceituar *newsgames* resgatando suas origens, explicar a dinâmica e a narrativa e os critérios utilizados pelos jogos criados baseados em notícias.

3. JOGANDO A NOTÍCIA: OS NEWSGAMES

Após um breve histórico da linha evolutiva dos jogos eletrônicos, conceitos e contextualização dos termos referentes aos jogos eletrônicos e os conceitos dos valores notícias no jornalismo, na terceira parte desse trabalho iremos tentar explorar, conceituar e classificar os *newsgames*, além da tentativa de relacioná-los com as características da linguagem jornalística. Construída essa base teórica nas duas áreas, no quarto e último capítulo iremos utilizar o método empírico comparativo para listar e elencar uma pequena série de pontos quantitativos unindo os dois ramos do objeto de estudo.

Novamente, como no primeiro capítulo, é importante lembrar que a bibliografia específica sobre o assunto é rasa na quantidade de obras, tanto de autores estrangeiros quanto nacionais. No Brasil, a reflexão teórica sobre o assunto proposta de Seabra¹⁹ (2008) vê os jogos como emuladores de notícia, afirmando que eles não podem ser são apenas “uma mera alternativa de webjornalismo”, mas sim “uma proposta real de jornalismo online”.

Ainda no país, a editora Abril, especificamente o trabalho realizado pela revista Superinteressante, é uma das referências mundiais quando o assunto é *newsgames*, conforme aponta entrevista veiculada no *sitedo Knight Center for Journalism in the Americas*²⁰. Já sobre os veículos do exterior (figura 3.1) que também utilizam esse tipo de interação entre jogos e notícias, a publicação aponta os jornais *El Pais*, da Espanha, e *New York Times*, dos Estados Unidos, como exemplos estrangeiros que merecem destaque.

¹⁹Disponível em <http://www.slideshare.net/BlogNewsGames/newsgames-demarcando-um-novo-modelo-de-jornalismo-onlinepdf>. Acesso em 10 de novembro de 2013.

²⁰Disponível em <https://knightcenter.utexas.edu/pt-br/blog/00-14237-na-fronteira-entre-jornalismo-e-entretenimento-newsgame-ganha-espaco-no-brasil>. Acesso em 10 de novembro de 2013.

Figura 3.1 – *Newsgames* ao redor do mundo. Da esquerda para direita: *Play Madrid*, *Cutthroat Capitalism* e *Darfur is Dying*.



Fonte: Newsgaming.com, Wired.com e MTVU.com

Contudo, assim como a maioria dos artigos e pesquisas encontrados sobre o assunto para realizarmos esse trabalho, utilizaremos como livro norteador "*Newsgames: Journalism at Play*", escrito em 2010 pelo pesquisador e *game designer* norte-americano Ian Bogost juntamente com Simon Ferrari e Bobby Schweizer, e que é considerado pelos especialistas como a principal obra e porta de entrada para entender o universo dos *newsgames*, visão da qual também compartilhamos.

3.1. Conceitos, Gêneros e suas Narrativas

Em uma tradução livre, *newsgames* significa "jogos de notícias", ou seja, jogos digitais baseados em fatos ou acontecimentos noticiosos, que por sua vez são definidos de acordo com os critérios vistos no capítulo anterior. Optamos por utilizar o termo original adiante, mas antes de entrar nos gêneros e nuances específicas do objeto de estudo do capítulo, se faz essencial entender o que Bogost *et al* denominou de *retórica processual*²¹. Esse processo é importante para compreender os *newsgames*, já que

games display text, images, sounds, and video, but they also do much more: games simulate how things work by constructing models that people can interact with, a capacity Bogost has given the name procedural rhetoric. This is a type of experience irreducible to any other, earlier medium²². (BOGOST, FERRARI & SCHWEIZER, 2010, p.6).

²¹ Tradução literal de *procedural rhetoric*.

²² "Jogos exibem texto, imagens, sons e vídeos, mas eles também fazem muito mais: simulam como as coisas funcionam através da construção de modelos com que as pessoas podem interagir, uma capacidade que Bogost denominou retórica processual. Este é um tipo de experiência irreduzível a qualquer outro meio anterior" (tradução livre).

Com o avanço da tecnologia e a evolução do webjornalismo, as ferramentas de criação e distribuição das notícias ficaram mais simples e com um alcance maior, contudo, o processo jornalístico continua praticamente o mesmo (BOGOST, FERRARI, & SCHWEIZER, 2010). As histórias ainda precisam ser escritas para posteriormente serem editadas; os vídeos ainda precisam ser filmados e depois editados; áudios precisam ser gravados para depois serem unidos. Visto isso, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) atentam para o fato de que ao contrário de histórias escritas para jornal impresso ou programas editados para a televisão, os jogos são programas de computador e não uma forma digitalizada das mídias anteriores, como descreve Canavilhas (2006) sobre a primeira fase do webjornalismo.

Os primórdios e o termo *newsgames* vieram com a produção do uruguaio Gonzalo Frasca (*apud* BOGOST, FERRARI & SCHWEIZER, 2010), que fez os primeiros jogos denominados de tal maneira. Frasca deu esse nome para o gênero porque, segundo sua própria descrição, era uma simulação a partir de *cartoons* político. Bogost adota esse conceito e ainda expande seu significado, considerando *newsgame* qualquer interseção entre jornalismo e o ato de jogar. Seabra (2009) complementa explicando que os jogos são compostos de todas as linguagens humanas, dessa maneira podendo funcionar como um autêntico emulador de notícias.

Nesse sentido, de um lado há naturalmente certa relação entre as narrativas jornalísticas e as narrativas lúcidas do jogo, mais especialmente vinculado ao objeto/fato/acontecimento em torno do qual ela se mobiliza, mas por outro há distinções importantes de estrutura, linguagem, narrativa e objetivo de comunicação²³. Entre elas estão as diferenças que tratamento teórico e prático dá em relação as questões de gênero. No jornalismo, o gênero serve para indicar se o texto está opinando, informado, interpretando ou entretendo (PENA, 2010, p.67). Além disso, como vimos anteriormente, cada gênero se manifesta através de inúmeros formatos (nota, notícia, crônica, variedades). Já a classificação de gênero feita por Bogost para os *newsgames* está ligada ao formato em si, bem como ao assunto (pauta, no caso do jornalismo) sobre o qual ele se refere, dividindo-os em *current events*, *infographics*, *documentary*, *puzzle* e *community*²⁴.

²³ Questões essas que nos mobilizaram para este objeto de estudo, buscando entender se as fronteiras não são maiores que as proximidades e se de fato o *newsgame* pode ser um formato jornalístico.

²⁴ Por se tratar de uma área onde ainda não existem estudos mais aprofundados, onde as pesquisas seguem em andamento, vale reforçar que as propostas existentes ainda são passíveis de modificação, conforme afirmam Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p.5-6). Ainda assim, a maioria dos acadêmicos e pesquisadores utilizam a classificação proposta pelos autores até o momento, concluindo-se que a presente teoria é a mais abrangente.

Current events (eventos atuais) são jogos geralmente simples, curtos e pequenos de tamanho em *bytes*, normalmente embutidos nos *sites* e utilizados para transmitir uma pequena parte da informação noticiosa ou então uma opinião. Ao contrário dos jogos de console comerciais que possuem histórias bastante elaboradas, esse gênero não utiliza narrativas complexas, fator que, conforme argumenta Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p.21), contribui para a natureza casual desse tipo de *newsgame*. Este gênero se subdivide em:

- *Editorial* (editoriais): aqueles que tentam convencer o jogador de alguma forma, seus criadores usam o jogo para expressar suas opiniões acerca de determinado fato ou notícia, sendo equivalente ao editorial ou a coluna de um jornal impresso. Incluindo jogos simples e proporcionalmente mais complexos, a produção de um *newsgame* editorial pode variar de um dia até para vários meses.
- *Tabloid* (tablóide): são versões jogáveis de *soft news*²⁵, particularmente aquelas que envolvem celebridades, fofoca, política e esportes. São reinterpretados e melhorados constantemente por game designers amadores devido a facilidade com que são feitos.
- *Reportage* (reportagem): Como já diz o nome, são jogos cuja pesquisa e apuração jornalística remete aos cuidados dos formatos jornalísticos usuais. Jogos reportagens tentam emular o relato factual. Aqui, a ideia é educar o jogador ao invés de convencê-lo, como nos jogos editoriais.

Outro gênero de *newsgame* categorizado pelos autores é o *infographic* (infográficos). Levando em conta a premissa de que um infográfico noticioso demanda tanto esforço jornalístico quanto competência no design de informação (CAIRO *apud* BOGOST, 2010), este tipo de jogo adapta os princípios de infografia (utilização de barras, mapas, visualização e organização de dados) em sua dinâmica, adicionando a elas camadas de jogabilidade. Aqueles jogos que utilizam mapas, por exemplo, não são propriamente jogos no sentido tradicional (p.52), mas estimulam a construção narrativa através da exploração.

Talvez seja no *documentary* (documentários) onde talvez aconteça o maior nível de interação e imersão do usuário (leitor/espectador/ouvinte), já que são jogos com a ideia de recordar ou recriar um evento histórico. Aqui o foco é na interação do leitor durante sua navegação. Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p.64) consideram que os games podem engajar a realidade por meio de três estruturas: *realidade espacial* (navegação dos ambientes do

²⁵Notícias de temas socialmente menos relevantes e que são abordados com maior liberdade narrativa.

evento), *realidade operacional* (recriação propriamente dita do evento) e *realidade processual* (interações comportamentais que guiam o sistema onde se dão os eventos). Sua abordagem narrativa leva em conta essa interação, exigindo um nível maior de cognição e reflexão do que os gêneros anteriores, tanto para a criação quanto para a exploração do jogador.

Já o *puzzle* (quebra-cabeças) é um *newsgame* análogo ao jogo de palavras cruzadas, que geralmente usa questionamentos de conhecimento geral do dia a dia e é visto há décadas nos jornais impressos (BOGOST, FERRARI, & SCHWEIZER, 2010), e que encontra um parceiro de natureza similar, o quiz²⁶. Os autores lembram que o primeiro nem sempre carrega conteúdo jornalístico, diferente do quiz que pode oferecer um referencial cultural familiar que forneça um quadro produtivo para obter informações.

Por fim, há os *newgames* caracterizados como *community* (comunidades) ligados a ideia de que a "notícia é algo social porque afeta grupos de pessoas" e, dessa maneira, "resulta no desejo por novos fatos, ideias e opiniões"²⁷ (BOGOST, FERRARI, & SCHWEIZER, 2010). A colaboração mútua dos jogadores é o foco nesse gênero, como acontece nos MMORPGs²⁸, pois jogos podem criar sistemas de *feedback* que, por sua vez, podem reiterar ou negar as ações realizadas pelos jogadores. Os autores ainda ressaltam que, como a retórica processual é baseada na criação de argumentos e que um dos princípios jornalísticos é o esforço para representar os vários ângulos de uma história (2012, p.130). Jornalistas *designers* podem criar dinâmicas de jogo que revelem essas questões, forçando o jogador a ver os vários lados da história.

Esta categorização em gêneros revela, mesmo que explicitamente, elementos da narrativa e possivelmente da linguagem empregada nestes tipos de jogos, no entanto, ainda existe outros elementos envolvidos como os *hardwares* e os *softwares* utilizados para sua construção, e as possibilidades interativas que eles contemplam.

3.2 Plataformas

²⁶ Geralmente com perguntas de "certo" ou "errado", é um questionário com o objetivo de avaliar um número grande de pessoas para obter um resultado geral.

²⁷ Tradução livre de: "News is social because it affects groups of people. It results in a desire for new facts, ideas, and opinions."

²⁸ Sigla para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, jogo de representação de papéis massivo online para múltiplos jogadores (tradução livre).

De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer, plataforma "é um sistema que simplifica o desenvolvimento de outras coisas construídas em cima dele" (2010, p.156), podendo ser algo mais abstrato, como um padrão ou uma especificação, ou algo material, como uma estrutura ou arquitetura específica. Segundo os mesmo autores, várias ferramentas que facilitam a programação computacional surgiram nos últimos anos, tornando-a mais acessível para uma população maior.

Contudo, Bogost explica que até pouco tempo tem sido bastante difícil a publicação de jogos produzido por pequenos desenvolvedores em grandes consoles comerciais, como Xbox 360 e Playstation 3, por causa do complexo sistema de licenciamento de *softwares* (2010, p.163) que envolve as maiores empresas da indústria dos jogos eletrônicos.

No caso dos *newsgames*, a plataforma mais comum é o computador, e o Flash, da Adobe Systems, é a ferramenta de criação de softwares mais conhecida no jornalismo (BOGOST, FERRARI, & SCHWEIZER, 2010, p. 161). O software produz arquivos SWF²⁹, arquivo que pode ser executado pelo navegador do computador, ou seja, pode ser incorporado em *sites*, tornando-se assim multiplataforma por padrão, o que evita o desenvolvimento específico do produto para diversos tipos de sistemas operacionais.

Mas a característica mais importante do Flash, de acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p.161-162), é que o programa resume mais a programação de fatores complexos como gráficos e efeitos sonoros. Isso diminui o tempo de produção e distribuição do jogo, fator essencial para o sucesso dependendo do gênero do *newsgame*.

Apesar desse cenário, vale observar que a tecnologia Flash está sendo substituída pelo HTML5³⁰ em várias aplicações, como em infográficos interativos por exemplo. Ao realizar uma leitura cronológica na seção multimídia³¹ no *site* da revista Superinteressante, por exemplo, constata-se que os últimos infográficos foram produzidos em HTML e os primeiros em Flash. Desponta-se aqui um possível caminho para os jogos baseados em notícia, tanto que os *newsgames* analisados no capítulo seguinte apresentam essa divisão entre Flash e HTML.

Sobre a produção de um *newsgame*, a apuração jornalística propriamente dita não muda da forma tradicional, mas o que necessita maior preparação é o *game design*, é o que explica o ex-editor do Núcleo Jovem da Editora Abril, Frederico di Giacomo, em entrevista

²⁹ Sigla de *Shockwave Flash*, formato de arquivo computacional que comporta conteúdo multimídia.

³⁰ *Hipertext Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto, em tradução livre). O número "5" refere-se a sua versão, no caso a mais atual.

³¹ Disponível em <<http://super.abril.com.br/multimidia/>>. Acesso em 18 de novembro de 2013

para o *site* Knight Center³². “Para dar apoio na construção do game”, explica, “o repórter precisa trazer muitas referências visuais, já tem que fazer a apuração pensando em imagens relativas ao tema para recriar o cenário que está sendo retratado. Então eu diria que a grande diferença é essa preocupação com o que vai ser ilustrado”.

3.3 Interatividade

A respeito da interatividade no jornalismo, importante ressaltar que ela é mediada na grande maioria das vezes em que ocorre, aponta Baldessar, Antunes e Rosa (2009). A colaboração do leitor geralmente passa por um filtro, humano ou computadorizado, antes de ser editado. Perguntas enviadas pelo público em chats com especialistas e celebridades, por exemplo, também são previamente selecionadas e editadas.

Nesse mesmo contexto de interatividade jornalística descrita acima, pode-se afirmar que os *newsgames* não têm filtros, já que o leitor não interage com a notícia propriamente dita, e sim com sua representação em forma de jogo. Em muitos jogos baseados em notícias, a ideia principal é que "o leitor possa entender melhor determinada notícia, ou assunto corrente, de forma mais introspectiva" (BALDESSAR, ANTUNES, ROSA, 2009, acesso 2013).

Já sob o ponto de vista de jogabilidade, os *newsgames* só se fazem possível com a interatividade do leitor/jogador. Focando na educação, Sims (1995) desenvolveu níveis de interatividade para aprendizagem em ambientes multimídia, mas que podem ser adaptados para a interatividade dos jogos baseados em notícias. Para melhor compreensão, optamos por traduzir livremente os tipos de interação propostos por Sims (1995, p.4-7, acesso 2013), que são:

- *Interatividade de objeto* - se refere quando objetos são ativados pelo mouse ou outro cursor e que dão alguma resposta áudiovisual.
- *Interatividade linear*- aplicações que o usuário pode mover através de uma sequência linear pré-definida. Em aplicações com páginas, por exemplo, é a ação de voltar ou avançar de página.

³² Disponível em <<https://knightcenter.utexas.edu/pt-br/blog/00-14237-na-fronteira-entre-jornalismo-e-entretenimento-newsgame-ganha-espaco-no-brasil>>. Acesso em 10 de novembro de 2013.

- *Interatividade hierárquica* - disponibiliza ao usuário um leque predefinido de opções para que ele escolha um curso. Simplificando, o menu é um exemplo desse tipo de interação.
- *Interatividade de suporte* - ajuda o usuário através de mensagens ou por um sistema de tutoriais.
- *Interatividade de atualização* - componentes ou eventos da aplicação que dialoguem com o usuário. A aplicação fornece problemas para o usuário, analisa as respostas e fornece determinado *feedback*.
- *Interatividade de construção* - extensão do item anterior, esse tipo necessita da criação de um ambiente instrucional no qual o usuário manipule objetos para determinado objetivo.
- *Interatividade de reflexão* - referente a respostas de texto para avisos e questões, esse tipo grava as respostas dos usuários e permite que o usuário atual compare suas respostas com as dos demais.
- *Interatividade de simulação* - transfere ao usuário o papel de controlador ou operador. Esse tipo é muito ligado com a interatividade de construção e talvez exija que o usuário complete várias tarefas antes de gerar uma atualização.
- *Interatividade de hiperlinks* - Com ela, o usuário tem acesso a uma rica base de informação e pode "viajar" por ela. O fornecimento de hiperlinks pode proporcionar os meios necessários para a resolução de problemas (a navegação correta no meio de uma quantidade grande de informações).
- *Interatividade contextual não imersiva* - combina e expande vários níveis de interatividade em um completo ambiente de treinamento virtual, no qual o usuário pode trabalhar em um contexto significativo relacionado ao mesmo.
- *Interatividade imersiva virtual* - fornece um ambiente interativo em que o usuário é projetado em um mundo completamente gerado por computador e que responde ao movimento e as ações individuais.

A existência dos itens propostos por Sims (1995) para interatividade é uma das características mais importantes de um *newsgame*. Apresentando esses níveis de interatividade citados anteriormente por Sims, os jogos são desenvolvidos para rodar em navegadores, podendo ser arquitetado em Flash ou em HTML. Analisando seu conteúdo

jornalístico, são classificados em cinco principais gêneros, *current events*, *infographics*, *documentary*, *puzzle* e *community*.

Com base nas características de linguagem, gênero, narrativa, critérios noticiosos e sob a perspectiva da pirâmide deitada, juntamente com a observação das características de estética visual, narrativa, gêneros, jogabilidade e interatividade dos jogos, partimos para o quarto capítulo com o objetivo de verificar se os newsgames podem ser considerados mais uma ferramenta jornalística do que um jogo propriamente dito.

4 ANÁLISE QUALITATIVA E COMPARATIVA

O objetivo dessa análise é observar se existe alguma relação consistente entre as características do conteúdo, da estrutura e da linguagem jornalísticas e as características narrativas e estruturais do *newsgames*. Mesmo que teoricamente pareçam, por pressuposto, vinculados, como vimos na revisão teórica, empiricamente observamos uma apropriação frágil do formato, especialmente pela associação entre o lúdico e a real. Os resultados não têm intenção de fechar o assunto ou apresentar conclusões definitivas: a meta é dar mais visibilidade e fomentar a pesquisa acadêmica sobre o assunto.

Boa parte do material científico produzido e publicado até o momento foca nos jogos realizados pelo site da revista Superinteressante, especialmente os jogos *Filosofighters*³³ e *Jogo da Máfia*³⁴. Assim, para que o presente trabalho não seja repetitivo e sirva de fato como um novo instrumento de pesquisa científica, optamos por analisar *newsgames* que geralmente não figuram nos trabalhos acadêmicos: *September 12*³⁵, *Corrida Eleitoral*³⁶, *Gauging your distraction*³⁷, *O Combate do Barro Vermelho* e *Sapatos da Verdade*³⁸.

4.1 Metodologia

Para responder a pergunta de pesquisa: “o newsgame pode ser usado como ferramenta do jornalismo?”, optamos por realizar um estudo de caso de análise comparada ou padrão combinado, que segundo Yin (2010), consiste na comparação da base empírica, com os padrões teóricos pressupostos. Essa análise será associada a outro modelo de investigação,

³³ Disponível em <<http://super.abril.com.br/multimedia/filosofighters-631063.shtml>>. Acesso em nov. 2013.

³⁴ Disponível em <http://super.abril.com.br/multimedia/info_420553.shtml>. Acesso em nov. 2013.

³⁵ Disponível em <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>>. Acesso em nov. 2013.

³⁶ Disponível em <<http://super.abril.com.br/multimedia/corrida-eleitoral-595043.shtml>>. Acesso em nov. 2013.

³⁷ Disponível em <<http://www.nytimes.com/interactive/2009/07/19/technology/20090719-driving-game.html>>.

³⁸ Disponível em <http://charges.uol.com.br/game_ver.php?game_pk=37>. Acesso em nov. 2013.

que compõe a mesma metodologia de estudo de caso: a tabulação de eventos significantes, é que é um padrão de análise onde fazemos o uso de métodos para tabular os dados e refletir os aspectos mais significativos da análise. Como modelo de escala, vamos utilizar o modelo *Likert*³⁹, onde no final deverá se perceber diferentes vertentes de atitudes avaliadas (CUNHA, 2007, p.26).

Assim, num primeiro momento e considerando a fundamentação teórica construída, serão verificados, primeiramente cinco fatores ligados ao jornalismo: *estrutura* (pirâmide deitada), *narrativa*, *gênero*, *formato* e *critérios noticiosos*; e cinco fatores ligados ao jogo: *gráficos* (estética visual), *jogabilidade* (mecânicas de jogo), *interatividade* (proposta de SIMS, 1995), *narrativa* e *gênero*. E num segundo momento, cada item avaliado receberá uma nota, de "1" a "5", sem casas decimais, sendo 1 para menor presença e 5 para maior presença do jornalismo ou do jogo. Essas notas serão somadas e divididas por cinco, gerando uma média cruzadas em gráficos. Iremos propor uma tipologia e classificação própria, que consiste nos seguintes itens:

- ***Mais adequado para jornalismo***: quando o *newsgame* apresentar maior presença de fatores jornalísticos do que de jogos e com notas que variem de 3 a 5;
- ***Menos adequado para jornalismo***: quando o *newsgame* apresentar maior presença de fatores jornalísticos do que de jogos, mas com notas entre 1 e 3.
- ***Média entre jornalismo e jogo***: quando o *newsgame* apresentar a mesma quantidade de fatores jornalísticos e de jogo, independente das notas.
- ***Menos adequado para jogo***: quando o *newsgame* apresentar maior presença de fatores de jogo do que jornalísticos, com notas entre 1 e 3.
- ***Mais adequado para jogo***: quando o *newsgame* apresentar maior presença de fatores de jogo do que jornalísticos, com notas entre 3 e 5.

Tal classificação pretende dar tangibilidade a relação entre as experiências existentes no que diz respeito aos *newsgame* e o jornalismo, mensurando o potencial da ferramenta, ou melhor, do novo formato de narrativa. Os resultados obtidos serão discutidos no subcapítulo 4.3 desse capítulo.

³⁹ Segundo Cunha (2007, p.24), é uma escala “composta por um conjunto de frases (itens) em relação a cada uma das quais se pede ao sujeito que está a ser avaliado para manifestar o grau de concordância desde o discordo totalmente (nível 1), até ao concordo totalmente (nível 5, 7 ou 11).”

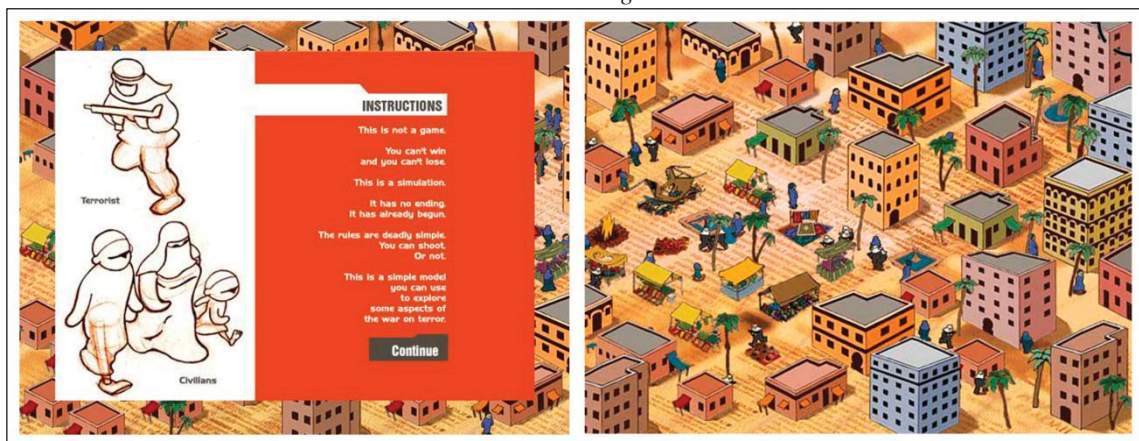
4.2 Análise Qualitativa

A seguir, cada um dos cinco jogos será apresentado e terá suas características jornalísticas e características de jogos dispostas na figura 4.10. Na tabela final, entre parênteses, a nota que o critério recebeu.

- *September 12th*

Criado em 2003 por Gonzalo Frasca (BOGOST, FERRARI, & SCHWEIZER, 2010, p. 6), dois anos após os atentados de 11 de setembro, é considerado o marco inicial dos *newsgames*. Rodando no formato SWF e com visual simples (vide imagem 4.1), o jogo não tem fases ou etapas, a tela inicial mostra as instruções para jogar e a seguinte mensagem: "*This is not a game. You can't win and you can't lose. [...] This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror*"⁴⁰. Colocando o jogador na perspectiva de primeira pessoa, propõe ao mesmo uma reflexão interna do que qualquer outro processo ou fator.

Figura 4.1 – Tela de abertura (esq.) e tela mostrando seus gráficos (dir.). *September 12th* é considerado o marco inicial dos *newsgames*.



Fonte: Reprodução

Segue abaixo tabela com os critérios e notas.

⁴⁰ "Isso não é um jogo. Você não pode vencer e nem perder. Isso é um modelo simples que você pode usar para explorar alguns aspectos da guerra ao terror" (tradução livre).

Tabela 4.1 - Características do *September 12th*.

<i>Características de jornalismo</i>	
<i>Estrutura</i>	Unidade base bem rasa, só cita a guerra ao terror (1)
<i>Narrativa</i>	Nenhum dos elementos narrativos encontrados (1)
<i>Gênero</i>	Bem destacado que é opinativo, formato editorial(5)
<i>Formato</i>	Baseia-se basicamente no acontecimento, na notícia (2)
<i>Crítérios noticiosos</i>	Substantivo: interesse humano (4)
<i>Características de jogo</i>	
<i>Gráficos</i>	Simple, mas elegante; em visão isométrica (4)
<i>Jogabilidade</i>	Única ação é apontar e atirar o míssil, bem simples - (1)
<i>Interatividade</i>	Objeto; Simulação (2)
<i>Narrativa</i>	Infinito; não se ganha nem se perde no jogo, a construção de sentido acontece diferente para cada jogador (reflexivo) (4)
<i>Gênero</i>	Bem destacado e presente que é <i>current event (editorial)</i> (5)

Gráfico 4.1 - Gráfico com as notas e as médias de *September 12th*, que obteve nota máxima nos dois quesitos de gênero.

- *Corrida Eleitoral*

O jogo foi conceituado e editado por Fabiane Zambon, Fred Di Giacomo e Kleyson Barbosa, e publicado em 2010 no *site* da revista Superinteressante focando na eleição presidencial do ano. É um jogo do gênero simulador, que consistem em uma corrida de motos

com os candidatos a presidentes da época. Sua jogabilidade é um pouco mais complexa, com comandos para pular, acelerar, acionar turbo, direcionar o veículo e um botão para ajuda.

Desenvolvido em Flash e com gráficos regulares (vide imagem 4.3), a apuração jornalística realizada para *Corrida Eleitoral* é de uma grande reportagem, utilizando dados do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE), além de características de jornalismo online como existência de *hiperlinks* para notícias externas.

Imagem 4.2 – Tela de início do jogo (esq.) e tela durante o jogo (dir.).



Fonte: Reprodução

Segue abaixo tabela com os critérios e notas.

Tabela 4.2 - Fatores do *Corrida Eleitoral*.

<i>Características de jornalismo</i>	
<i>Estrutura</i>	Características do webjornalismo presentes, como <i>hiperlinks</i> , e chega até o último nível de exploração na pirâmide deitada (5)
<i>Narrativa</i>	Para medir a velocidade do veículo, foram utilizados dados das pesquisas realizadas pelo IBOPE, mostrando exatidão, veracidade e credibilidade (4)
<i>Gênero</i>	Informativo (5)
<i>Formato</i>	Apuração de reportagem (4)
<i>Crítérios noticiosos</i>	Interesse nacional, importância de envolvidos e atualidade, levando em conta sua época de lançamento (5)
<i>Características de jogo</i>	
<i>Gráficos</i>	Ilustrações bem rudimentares, visão de cima (2)
<i>Jogabilidade</i>	Vários comandos, mais complexo (4)
<i>Interatividade</i>	Objeto, simulação, atualização, suporte, hiperlinks (4)
<i>Narrativa</i>	Não se ganha nem se perde no jogo, a construção de sentido

	acontece diferente para cada jogador (reflexivo) (4)
<i>Gênero</i>	Bem destacado e presente (<i>current event: editorial</i>) (5)

A média dos fatores jornalísticos encontrados em *Corrida Eleitoral* foi a maior em toda amostragem.

Gráfico 4.2 - Gráfico com as notas e as médias de *Corrida Eleitoral*.



- *Gauging your distraction*

Criado por Gabriel Dance, Tom Jackson e Aron Pilhofer, o jogo foi publicado em 2009 pelo jornal *New York Times*. O objetivo desse *newsgame* é educar o jogador mostrando os perigos de dirigir e usar o celular através de uma simples simulação que roda em HTML. Você deve escolher a cancela indicada na placa e responder uma mensagem no celular disposto do lado direito (vide imagem 4.2.5). Ao final do jogo, uma tela com as suas estatísticas, como o tempo de reação para cada cancela e o número de cancelas perdidas, além de links e informações de cunho jornalístico sobre direção distraída, como a estatística de que o celular contribui para 6% dos acidentes de trânsito e causa 2.600 por ano nos Estados Unidos.

Imagem 4.3 – Tela de início do jogo (esq.) e tela durante o jogo (dir.), mostrando gráficos bem simples.



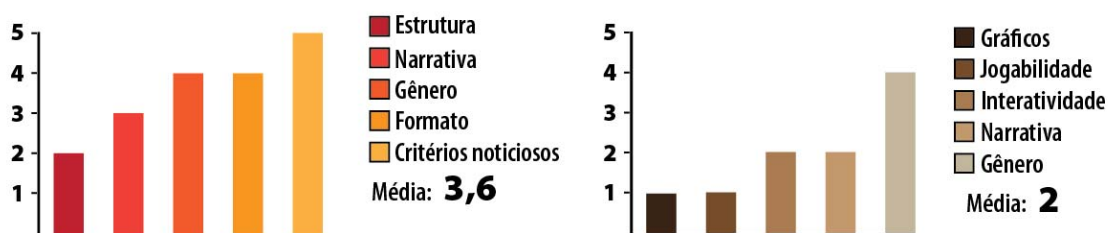
Fonte: Reprodução

Segue na próxima página a tabela 4.3 com os critérios e suas respectivas notas.

Tabela 4.3 - Fatores do *Gauging your distraction*, que obteve nota máxima nos critérios noticiosos.

<i>Características de jornalismo</i>	
<i>Estrutura</i>	Poucos hiperlinks (2)
<i>Narrativa</i>	Baseado em pesquisas confiáveis - veracidade (3)
<i>Gênero</i>	Informativo (4)
<i>Formato</i>	Mais adequado a notícia, no caso acidentes de trânsito causados pelo uso do celular (4)
<i>Crítérios noticiosos</i>	Substantivo: quantidade de pessoas envolvidas (5)
<i>Características de jogo</i>	
<i>Gráficos</i>	Vetoriais, simples demais (1)
<i>Jogabilidade</i>	Digitar os números e as letras, simples demais (1)
<i>Interatividade</i>	Objeto, simulação e suporte (2)
<i>Narrativa</i>	Não se ganha nem se perde no jogo, a construção de sentido acontece diferente para cada jogador (reflexivo) (2)
<i>Gênero</i>	Ideia é educar o jogador – <i>reportage</i> (4)

Gráfico 4.3 - Gráfico com as notas e as médias de *Gauging your distraction*.

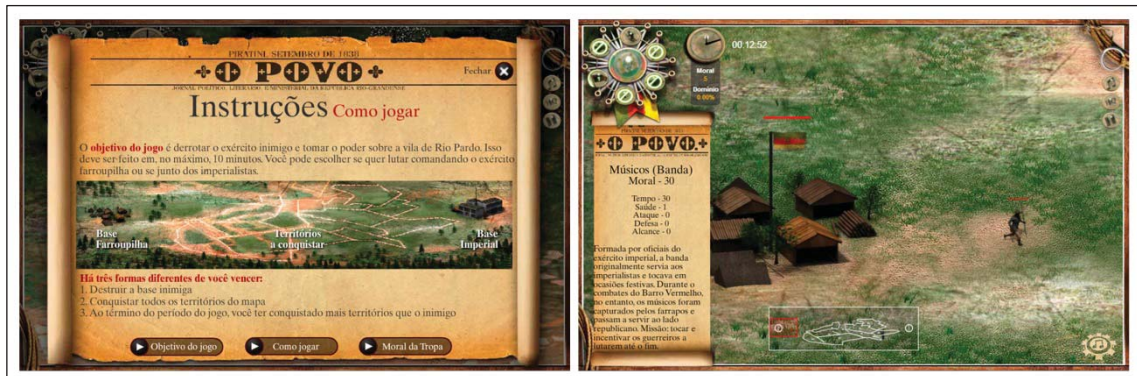


- *O Combate do Barro Vermelho*

Produzido por Cláudia Flores, Guilherme Gonçalves e Wallace Moraes para o jornal *Zero Hora* e publicado em 2011, *O Combate do Barro Vermelho* é baseado na mesma jogabilidade de *Age of Empires*, série de jogos de estratégia para computadores lançado em

1997⁴¹. Rodando em SWF, o jogo simula uma famosa batalha da Revolução Farroupilha. A jogabilidade é boa e instiga o jogador com um desafio considerável, exigindo bastante estratégia que o jogador saia vitorioso.

Imagem 4.4 – Tela de início do jogo (esq.) e tela durante o jogo (dir.)



Fonte: Reprodução

A seguir, os critérios e suas respectivas notas.

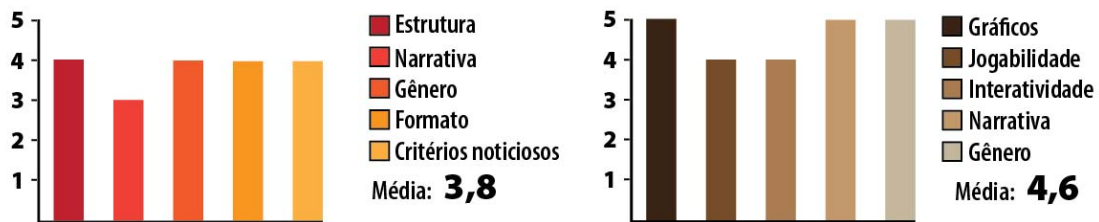
Tabela 4.4 - Fatores do *O Combate do Barro Vermelho*.

<i>Características de jornalismo</i>	
<i>Estrutura</i>	Com infográficos, textos e galerias de imagens, mas vai até o terceiro nível de interpretação (4)
<i>Narrativa</i>	Baseado em relatos e jornais da época, veracidade e exatidão (3)
<i>Gênero</i>	Informativo (4)
<i>Formato</i>	Reportagem (4)
<i>Crítérios noticiosos</i>	Substantivo - interesse nacional/regional(4)
<i>Características de jogo</i>	
<i>Gráficos</i>	Busca realismo respeitando ambiente e personagens (5)
<i>Jogabilidade</i>	Única ação é apontar e atirar o míssil, bem simples (4)
<i>Interatividade</i>	Objeto, simulação, suporte, simulação, construção (4)
<i>Narrativa</i>	O objetivo é vencer o adversário, dificuldade considerável exigindo bastante estratégia e esforço cognitivo do jogador (5)
<i>Gênero</i>	Por ser um acontecimento passado e pela apuração jornalística

⁴¹ Disponível em <<http://www.gamespot.com/age-of-empires/>>. Acesso em 18 de novembro de 2013.

necessária para a construção, se encaixa em *documentar* (5)

Gráfico 4.4 - Gráfico com as notas e as médias de *O Combate do Barro Vermelho*.



- *Sapatos da vingança*

Criado em 2008 por Maurício Ricardo baseado na notícia de que um jornalista iraquiano tentou acertar o então presidente dos Estados Unidos, George Bush, com um sapato, conforme noticiado pelo site G1 em dezembro de 2008⁴². Aqui também se faz necessário ter conhecimento prévio do fato, caso contrário o jogo não constrói sentido por si só. Entre todos jogos analisados,

Imagem 4.5 – Tela de início do jogo (esq.) e tela durante o jogo (dir.). Para jogar Sapatos da Vingança, é necessário conhecer previamente o contexto da notícia.



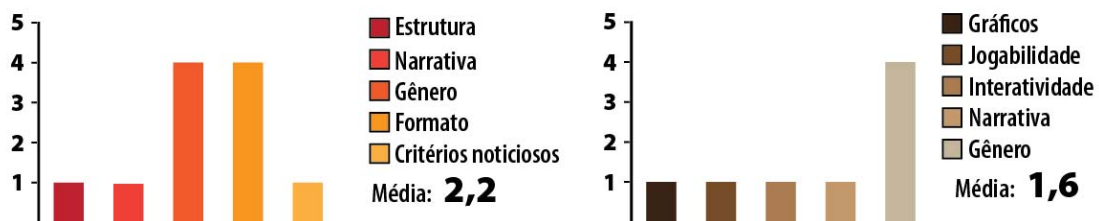
Fonte: Reprodução

Abaixo, as notas do jogo em questão, que obteve as maiores notas no formato jornalístico e no gênero de jogo.

⁴² Disponível em <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL922432-5602,00.html>>. Acesso em 18 de novembro de 2013.

Tabela 4.5 - Fatores do *Sapatos da Vingança*.

<i>Características de jornalismo (nota)</i>	
<i>Estrutura</i>	Nenhuma base (1)
<i>Narrativa</i>	Nenhum elemento narrativo explícito (1)
<i>Gênero</i>	Opinativo - caricatura (4)
<i>Formato</i>	Charge (4)
<i>Crítérios noticiosos</i>	Importância de envolvidos, mas perde por servir apenas complemento (1)
<i>Características de jogo</i>	
<i>Gráficos</i>	Ilustrações rudimentares e mal feitas (1)
<i>Jogabilidade</i>	Única ação é apontar e atirar o sapato (1)
<i>Interatividade</i>	Objeto (1)
<i>Narrativa</i>	Não existe narrativa, apenas uma quantificação de erros e acertos, não exige nenhum tipo de profundidade (1)
<i>Gênero</i>	Único fator presente- <i>current event: tabloid</i> (4)

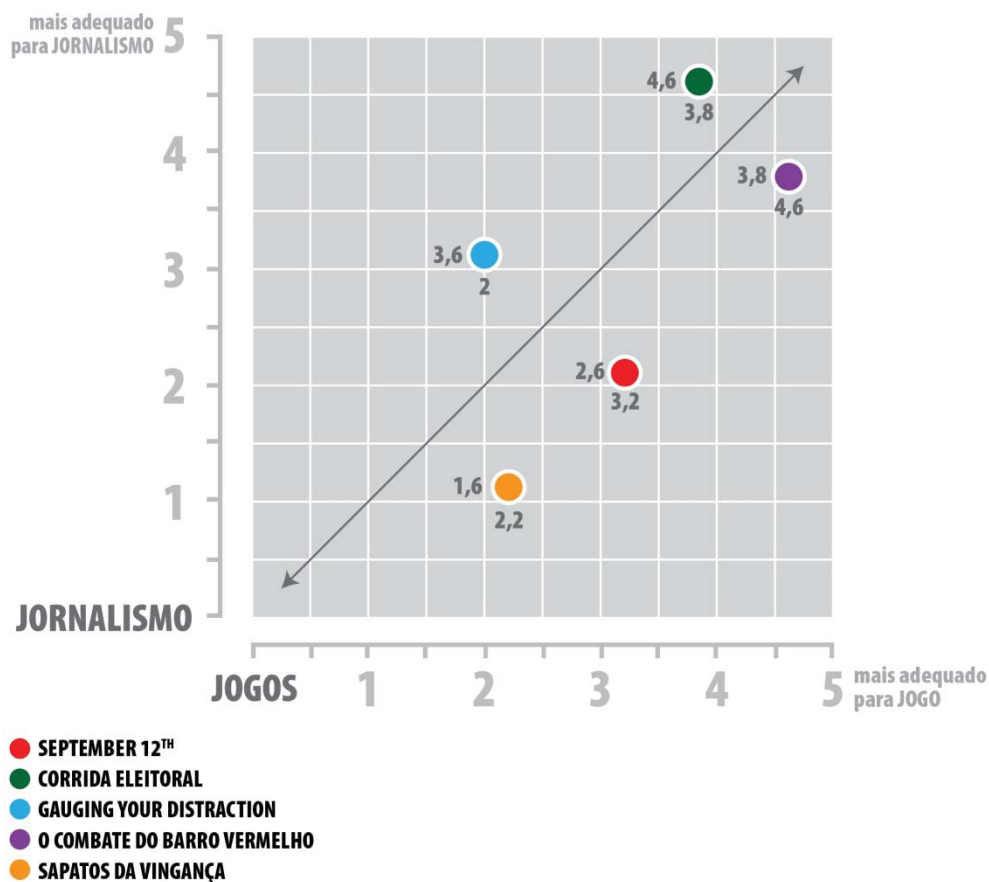
Gráfico 4.5 - Gráfico com as notas e as médias de *Sapatos da Vingança*.

Com base nos dados obtidos, no item a seguir cada jogo será categorizado conforme a tipologia proposta nesse capítulo.

4.3 Resultados

Entre os jogos escolhidos, com base na avaliação qualitativa e comparativa, foi verificado qual deles tem mais itens preponderantes das características de jornalismo e itens referentes às características de jogos. A análise da amostragem teve como resultado gráfico 4.6.

Gráfico 4.6 - Resultados das médias e suas respectivas categorias. A seta indica a direção do pior e melhor resultado.



Como se pode observar, os jogos *O combate do Barro Vermelho* e *Corrida Eleitoral* obtiveram notas maiores nos quesitos para jogo, respectivamente 4,6 e 3,8. Mas conforme a proposta de tipologia descrita no item 4.1, *Corrida Eleitoral* foi classificado como mais adequado para jornalismo por obter nota maior nos quesitos jornalísticos (tabela 4,6). O segundo jogo mais adequado para jornalismo é *Gauging your distraction*, com a nota 3,6 nas características jornalísticas.

Tabela 4.6 – As porcentagens mostram domínio dos dois extremos. Vale ressaltar que nenhum dos jogos obteve a classificação *média entre jornalismo e jogo*.

<i>Categoria</i>	<i>Quantidade de jogos encontrados (porcentagem)</i>
Mais adequado para jornalismo	2 (40%)
Menos adequado para jornalismo	1 (20%)
Média entre jornalismo e jogo	-
Menos adequado para jogo	-
Mais adequado para jogo	2 (40%)

O jogo com a menor média de notas, *Sapatos da Vingança* (1,6 para jornalismo e 2.2 para jogo), acabou na categoria menos adequado para jornalismo.

Com base no resultado qualitativo, fica claro que as características do jornalismo online pontuadas por Canavilhas (2006), como hipertexto e leitura não linear são fatores que ajudam a construir a informação noticiosa em uma plataforma de jogo.

Nesse sentido, um produto otimizado para o jornalismo teria que apresentar os quatro níveis de profundidade descritos por Canavilhas (2006), elementos narrativos consistentes, como exatidão da informação, basear-se nos formatos opinativos ou informativos e ter bem caracterizados em seus itens de jogabilidade, interatividade e narrativa os valores noticiosos elencados por Wolf (2002).

Um *newsgame* só é possível através da convergência das mídias, e conforme descreve Jenkins citado por Alzamora e Tárzia (2004), por ter em sua estrutura elementos e aspectos midiáticos e experimentais. A rapidez de produção com ferramentas como o Flash e a possibilidade de incorporação e execução nos navegadores da web tornam não apenas uma alternativa para o jornalismo online, mas sim um formato multimídia consistente para qualquer gênero ou formato que o jornalista deseje explorar.

Portanto, com base em todo levantamento teórico sobre as características jornalísticas e as características de jogo, além da análise qualitativa, podemos afirmar que os *newsgames* podem sim ser utilizados como ferramentas no jornalismo, tanto como parte de um especial multimídia, quanto como um produto autônomo. Talvez possamos também considerá-lo novo formato, e até mesmo uma nova estrutura, para a linguagem jornalística online, precursor de um novo gênero, uma vez que combina informação com ludicidade, a moda do infotainment (formato das mídias tradicionais).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo dessa pesquisa era analisar e verificar se os *newsgames*, jogos baseados em notícias, podem de fato servir como ferramenta para a produção de conteúdo jornalístico.

Sobre o primeiro capítulo, podemos concluir que os videogames configuram uma importante mídia contemporânea, cuja evolução tecnológica cresce a passos largos, assim como a evolução de características como narrativa, história e imersão.

A principal conclusão que podemos tirar do segundo capítulo é que a convergência midiática abre um leque enorme de possibilidades. As linguagens, gêneros e formatos mudam de acordo com o meio onde a informação se propaga, mas permanecem essenciais para a construção de sentido. Nesse contexto, o *newsgame* se relaciona com o webjornalismo, já que pode apresentar todas as características desse formato.

O terceiro capítulo demonstra que o objeto desta investigação ainda é muito recente e que ainda carece de mais estudos e pesquisas. Até o momento, foi proposto cinco gêneros de jogos baseados em notícia, mas essa configuração pode mudar e ampliar. Esses gêneros levam em conta os gêneros e os valores noticiosos, podendo variar em intensidade e qualidade. Um equilíbrio se faz necessário, pois se o *newsgame* não salienta características jornalísticas, ele é apenas um jogo. Se ele prioriza apenas os fatores de jogo, ele não é jornalismo.

Com a análise, podemos verificar para concluir e responder a pergunta: os *newsgames* podem ser uma ferramenta jornalística? Devido à facilidade de desenvolvimento proporcionado por *softwares* como o Flash e as características jornalísticas que são aplicáveis em um formato lúdico multimídia como um jogo, sim, os *newsgames* não só podem servir como uma ferramenta como poderão se tornar um formato estabelecido em um futuro próximo.

Importante ressaltar que os resultados obtidos nesse trabalho não são conclusivos. A ligação entre jornalismo e jogos não tem quinze anos, as pesquisas acadêmicas e científicas

nessa área recém começaram. Esse trabalho pode ser o embrião de uma pesquisa mais avançada, mais profunda acerca da relação entre jogos e jornalismo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. *Convergência e transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo*, 2012. Disponível em: <<http://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/401/370>>. Acesso em: 22 out. 2013.

Arena IG. *Infográfico: relembre a história dos videogames*. Arena IG, 2011. Disponível em: <<http://arena.ig.com.br/infografico-relembre-a-historia-dos-videogames/n1597371233512.html>>. Acesso em: 12 set. 2013.

BALDESSAR, M. J.; ANTUNES, T. M.; ROSA, G. L. *Hipertextualidade, multimídia e interatividade: três características que distinguem o Jornalismo Online*, 2009. Disponível em <http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_art22.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2013.

BOGOST, I., FERRARI, S., & SCHWEIZER, B. *Newsgames: journalism at play*. Londres: The MIT Press. 2010.

CANAVILHAS, João. *Webjornalismo: Considerações gerais sobre jornalismo na web*, 2006. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornal.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2013.

Centro de Estudos sobre Tecnologias da Comunicação e da Informação No Brasil (CETIC). Disponível em: <<http://www.cetic.br>>. Acesso em: 20 set. 2013.

CUNHA, Luísa Margarida Antunes da Cunda. *Modelos Rasch e Escalas de Likert e Thurstone na medição de atitudes*, 2007 Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/1229/1/18914_ULFC072532_TM.pdf> Acesso em: 8 dez. 2013.

Estadão. PS4 ganha data de lançamento e Xbox One, lista de jogos. *Estadão*, São Paulo, 20 ago. 2013. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/modo-arcade/ps4-ganha-data-de-lancamento-e-xbox-one-lista-de-jogos/>>. Acesso em: 12 set. 2013

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

KASTENSMITD, Christopher. *Os impactos das tecnologias nas narrativas de videogames: as primeiras décadas*, 2011. Disponível em: <<http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46729.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2013.

LAGE, Nilson. *Estrutura da notícia*. 6ª ed. São Paulo: Ática. 2005.

_____. *Ideologia e técnica da notícia*. Florianópolis: Insular Edufsc. 2001.

_____. *Linguagem jornalística*. 8ª ed. São Paulo : Ática. 2005.

LOPES, Gilliard. *Jogos eletrônicos: conceitos gerais*, 2006. Disponível em: <http://www-usr.inf.ufsm.br/~pozzzer/disciplinas/cga_8_classificacao_jogos.pdf> Acesso em: 12 set. 2013.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MELO, José Marques de; ASSIS, Francisco de (Org). *Gêneros jornalísticos no Brasil*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo. 2010.

MOTT, Tony (Editor). *1001 video games you must play before you die*. Londres: Quintessence, 2010.

PENA, Felipe. (2010). *Teoria do Jornalismo*. 2ª ed. - São Paulo: Contexto. 2010.

PEREIRA, Cristiano Max Pereira. *A história da utilização dos games como mídia*, 2006. Disponível em: <<http://paginas.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/4o-encontro-2006-1/A%20historia%20da%20utilizacao%20dos%20games%20como%20midia.doc>>. Acesso em: 10 set. 2013

PROTASIO, Arthur. *Game Design: análise e comentários*, 2008. Disponível em: <<http://vagrantbard.com/2008/05/03/game-design-analise-e-comentarios/>>. Acesso em: 12 set. 2013.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (Org). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning. 2009.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SEABRA, Geraldo; SANTOS, Luciene. *Do Odyssey 100 à Teoria dos Newsgames: uma genealogia dos games como emuladores de informação e notícia*, 2008. Disponível em: <<http://www.slideshare.net/BlogNewsGames/artigo-cientfico-do-odyssey-100-teoria-do-newsgames-uma-genealogia-dos-games-como-emuladores-de-informao-presentation-726566>>. Acesso em: 12 set. 2013.

SIMS, Rod. *Interactivity: A Forgotten Art?*, 1995. Disponível em: <<http://www2.gsu.edu/~wwwitr/docs/interact/>>. Acesso em: 17 nov. 2013.

TRAQUINA, Nelson. (2005). *Teorias do jornalismo*. 2ª ed. Florianópolis: Insular. 2005.

Veja. GTA V arrecada 1 bilhão de dólares em apenas três dias. *Revista Veja*, São Paulo, 20 set. 2013. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/vida-digital/gta-v-arrecada-1-bilhao-de-dolares-em-apenas-tres-dias>>

WOLF, Mauro. (1999). *Teorias da comunicação*. 5ª ed. Lisboa: Presença. 1999.

YIN, Robert K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.