Docugame: a gamificação do webdoc Vale do rio de lama[1]

Silvio Henrique Vieira BARBOSA[2]
João MASSAROLO[3]
Universidade Federal de São Carlos, SP

Resumo

O estudo do processo de produção do formato webdocumentário permite a interação eficaz da produção jornalística audiovisual com os múltiplos recursos oferecidos pela web, como fotos, áudios, hiperlinks, gráficos, mapas, animações e games, num processo continuamente atualizável, muito ao contrário do documentário em seu formato tradicional. Busca-se, aqui, estudar a aplicação da gamificação de um fato jornalístico com base no webdoc Vale do rio de lama, sobre a tragédia do vazamento da mineradora Samarco no rio Doce, e produzido no ano passado como parte dessa pesquisa que busca comprovar que a linguagem lúdica do game, permeada por informações jornalísticas, poderá se tornar fator de maior atração do público jovem, pouco afeito ao discurso jornalístico das mídias tradicionais.

Palavras-chave: gamificação; docugame; newsgame; transmidia; webdoc.

Essa pesquisa relaciona-se ao próprio modo como o jornalista e o documentário jornalístico interagem com os elementos da web em um momento que pode ser definido não mais como de convergência das mídias, mas, dado o avanço - impensável anos atrás - dessa interação midiática, poderíamos falar de tempos de pós-convergência.

> Sabe-se que a internet é um espaço que não só possibilita incluir todos os formatos jornalísticos, como também incita a propalada convergência das mídias, ou seja, permite que o internauta leia, veja, ouça todas as formas jornalísticas na mesma página. A multimídia é elemento fundante da era do webjornalismo. Jamais poderíamos imaginar que, em um único

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Game de plataforma online, a ser inserido no webdoc Vale do rio de lama – no rastro da destruição, produzido em abril de 2011. In: https://valedoriodelamablog.wordpress.com/2016/05/06/webdoc-vale-do-rio-de-lama-no-rastro-da-destruicao/)

[2] Doutor em Comunicação (ECA-USP), pesquisador e membro do Grupo de Estudos sobre Narrativas Interativas em Imagem e Som (GEMInIS/UFSCar). email: shbarbosa@hotmail.com

[3] Professor associado da UFSCar e Coordenador do grupo GEMInIS e da rede de pesquisadores OBITEL Brasil/UFSCar. Email: massarolo@terra.com.br

> espaço, teríamos a possibilidade de ler, assistir e ouvir o que se passa no mundo de forma tão convergente. Muito além do jornalismo, trata-se da possibilidade de produzir vídeos, slideshows e microdocumentários muitas vezes com esmero estético apurado, o que inclui roteiro, trilha musical etc. E já que tudo (áudio, vídeo, imagens em movimento, gráficos animados etc.) é circundante e vem convergindo na mesma linha do tempo da web, podemos chamar o que presenciamos de pós-convergência. (PRADO, 2013)

Segundo Souza e Basso (2013), *"o webdocumentário é uma obra narrativa que interliga vídeo, textos, áudios, fotografias e ilustrações num só produto, visto pela internet*". Agregam-se a essas características, a inovação trazida pela apropriação das ferramentas oferecidas especialmente, mas não todas exclusivamente, pela web, como hipertextualidade, multimidialidade, interatividade e a transmidialidade.

Como ponto de partida para o estudo do desenvolvimento da linguagem do webdocumentário, optou-se pela criação de um documentário tecnicamente comum, em formato de curta-metragem, com ênfase na factualidade jornalística, com a cobertura da tragédia que se abateu sobre dois estados, Minas e Espírito Santo, com o rompimento de barragens de rejeitos minerais da mineradora Samarco, do grupo Vale do Rio Doce e BHP (australiano).

Conforme Nichols (2005, p.20), "a tradição do documentário está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade".

No cinema documental, "[...] fatos e ações são verdadeiros porque existentes e não imaginados, mas também são submetidos a arranjos e jogos de verossimilhanças que, ao menos, comovem no seu afã de autenticidade e evidência" (AMADO, 2005, p. 226).

Em parceria com dois colegas jornalistas, Erivam de Oliveira e Bruna Souza, viajei (Silvio Henrique Vieira Barbosa), em abril de 2016, cobrir os seis meses da tragédia no rio Doce, a partir da devastação de Bento Rodrigues, distrito que pertence ao munícipio de Mariana, em Minas Gerais.

A Tragédia

A Companhia Mineradora Samarco, que produz e exporta minério de ferro, entre outros minerais, e de propriedade da Vale do Rio Doce e da australiana BHP Billiton, é responsável pelas duas represas de rejeitos que se romperam no dia 05 de novembro de 2015, liberando toneladas de lama contaminada e destruindo a comunidade de Bento Rodrigues, distrito do município de Mariana (MG).

Dezenove funcionários e moradores e milhares de animais, de criação e silvestres, morreram soterrados sob 5 metros de lama. Dezenas de famílias ficaram desabrigadas em pelo menos 3 municípios mineiros.

Além da destruição imediata, a lama contaminou o rio do Carmo, que corta municípios mineiros até desembocar no rio Doce, que percorre o sudeste mineiro e vai desembocar no mar, no município de Linhares, no Espírito Santo. Com a contaminação, que devastou a vida fluvial, 15 cidades dos dois estados tiveram que interromper a captação de água, prejudicando meio milhão de moradores.

Cobertura jornalística

Para registrar a tragédia, nossa equipe, formada por três jornalistas (incluindo um dos autores desse paper, Sílvio Henrique V. Barbosa), viajou 3 mil quilômetros de estrada, em 6 dias, visitando 11 cidades e distritos, em 4 estados… Nossa missão? Percorrer o rastro de destruição deixada pelo vazamento de lama da Samarco, 6 meses após o desastre.

Foto de Erivam de Oliveira mostrando Silvio Henrique V. Barbosa no rio de lama (Mariana, MG)

A viagem, que incluiu fotos e reportagens audiovisuais, registrou como moradores ribeirinhos foram atendidos após a perda de suas propriedades e criações, como pescadores enfrentam a perda de seu trabalho, como os comerciantes que dependem do turismo no litoral capixaba enfrentam os prejuízos, enfim, uma cobertura documental do lado humano da tragédia, a visão de quem sofre com a morte do rio Doce.

O resultado desse trabalho é uma produção multimídia, composta por um site, https://valedoriodelamablog.wordpress.com, exposição fotográfica itinerante, videorreportagem (crônica/making of) e a produção do documentário "Vale do rio de lama - no rastro da destruição", com cerca de 22 minutos, exibido no site, em eventos universitários e, também, reeditado em programa exibido pela Rede Vida de Televisão (22/05/2016).

A mineração é uma atividade altamente agressiva e de risco para o meio ambiente. A Vale do Rio Doce tem minerado e deixado depósitos de rejeitos ao longo dos últimos 70 anos em Minas Gerais.

Ao redor do mundo, a atividade tem adotado procedimentos para prevenir e mitigar possíveis desastres. No caso dessa tragédia, o que pode ser verificado é que a Samarco/Vale foi negligente na prevenção e não se mostrou capaz de executar um plano em caso de desastre. Prevenção e mitigação de danos é o mínimo que se pode exigir de companhias que lidar com atividades de alto risco.

Entre outras questões óbvias de segurança, nota-se a falta de sirenes de alerta ou plano de emergência para a retirada dos moradores ribeirinhos abaixo das represas de rejeitos. Um relatório, de 2013, de procuradores estaduais alertou para sérios riscos na segurança da série de represas da Samarco. E pediu a criação de um plano de emergência para Bento Rodrigues, distrito soterrado pela lama, com a realização de exercícios práticos para treinar os moradores em caso de evacuação, como condição para a renovação da licença ambiental para a operação das represas na área.

Entretanto, tal plano jamais foi colocado em ação e os moradores de Bento Rodrigues só conseguiram abandonar as casas porque foram avisados pelo celular por parentes e amigos que são funcionários da Samarco.

A própria diretora da escola do distrito foi avisada dessa forma, pelo celular, mandando as 30 crianças correrem para o morro mais próximo, a tempo de salvá-las do tsunami de lama que soterrou a escola.

Da mesma forma como a ação da empresa beirou a negligência criminosa, algo que está sendo investigado pela justiça, os órgãos governamentais também tiveram sua preocupante dose de negligência. Os ministérios de Minas e Energia e do Meio Ambiente não prestaram a devida atenção aos riscos representados pela montanha de lama presa a curta distância de uma zona residencial, a qual não contava com planos de evacuação.

Como maior companhia mineradora do país, a Vale do Rio Doce é também a maior doadora individual às campanhas eleitorais municipais e estaduais, ajudando na eleição de vereadores, prefeitos, deputados estaduais e federais, do governador de Minas e da própria presidência. Isso dá a dimensão real do porque tão poucas e, ao mesmo tempo, tão suaves críticas foram feitas às mineradoras, que são as maiores recolhedoras de impostos em boa parte dos municípios afetados, garantindo ainda o emprego de milhares de pessoas em toda a região.

Diante desse quadro em que essas mineradoras representam emprego, dinheiro no comércio, pagamento de impostos municipais, estaduais e federais e ajuda aos políticos em suas campanhas, não é de se estranhar que as entrevistas que colhemos ao longo de nossa jornada não apresentem críticas ao grupo Samarco/Vale. Pelo contrário, os discursos de moradores ribeirinhos, de sitiantes, de pescadores que não podem mais pescar e de comerciantes que perderam negócios e clientes guardam um tom de respeito pelas ações mitigadoras que vem sendo adotadas pelas mineradoras.

Do documentário à produção multimídia

Em tempos de convergência midiática, trabalhamos para transformar esse documentário em uma produção hipermidiática, inspirando-nos nas reportagens multimídia feitas por grandes jornais ao redor do mundo.

Jenkins (2010) discorre sobre a tendência e a natureza dos recursos multimídia, cada vez mais acessíveis e adotados, sobretudo pela evolução do universo digital.

> Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS, 2010, p. 29)

Hipertextualidade

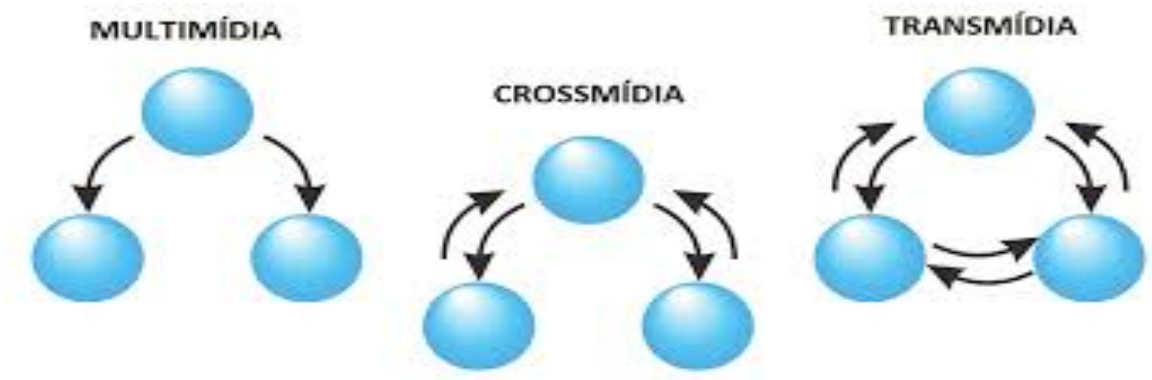
Jorge Luiz Kimieck (2005, p. 05) descreve que "a não-linearidade da construção da narrativa permite que o usuário (receptor) possua a liberdade de escolher quais caminhos seguir a partir dos elementos apresentados na história multimídia". Os recursos da hipertextualidade potencializam a interação, garantindo uma leitura não-linear da narrativa. "A não-redundância permite que os elementos se complementem, ou seja, cada parte da narrativa deve ser contada, ou melhor, apresentada em uma mídia diferente". (KIMIECK, 2005, p. 05).

> A tela do hipertexto carrega uma característica que o rádio não tem, e que colocou em perigo a credibilidade do jornalismo nessa primeira década de existência da internet comercial: ela preserva a informações em outros momentos, podem ser horas, dias ou, de acordo com o sistema de arquivamento e busca do site, até meses depois de terem ido ao ar. (FERRARI, POLLYANA, 2012, p.15)

Os hiperlinks são analisados também como disseminadores de conteúdo noticioso. Ele sugere ao público receptor a oportunidade de se aprofundar ainda mais na informação em que está buscando.

Multimidialidade

Uma das características mais importantes do webjornalismo, além do grande motivo da escolha da plataforma webdocumentário, é a possibilidade de produzir informação através de fotos, texto, vídeos, áudios animações e infográficos. Essas representações são chamadas de multimidialidade, que diferem de outras possibilidades de apresentação e de difusão do produto jornalístico, como a crossmídia e a transmídia.



Em Webjornalismo, Magaly Prado explica jornalismo multimídia como o processo em que uma plataforma se une a outras plataformas. Mas com uma importante ressalva:

> Se considerar esse aspecto, a televisão também pode ser considerada multimídia, porque, além de ser em vídeo, usa áudio e também textos (em GC), gráficos, mapas, etc. Porém, multimídia é mais que isso, na web usa-se também o hipertexto, ou seja, o texto que leva pra outro texto, que leva a outro e assim por diante, em uma leitura rizomática. (PRADO, 2011)

Crossmídia, do inglês, *crossmedia*, significa "atravessar" a mídia, levando o conteúdo além do meio original. Nesse caso, o conteúdo não sofre alteração, sendo apenas reproduzido nas diferentes mídias, permitindo que o público tenha acesso ao mesmo material, apenas adaptado tecnicamente à janela de exibição.

Para Rennó (2013, p. 215), enquanto a "cross-mídia distribui a mesma mensagem em multiplataforma, a narrativa transmídia oferece mensagens distintas, ainda que relacionadas, em ambiente multiplataforma".

Já transmídia, do inglês *transmedia*, significa "além da mídia", ou seja, o conteúdo original criado para aquela mídia, é alterado quando adaptado em outras mídias. Trata-se, portanto, não de mera reprodução, mas de uma complementação ao conteúdo original. Na prática, significa que as diferentes mídias (os meios) irão transmitir diferentes conteúdos (as mensagens) para o público (o receptor), mas de forma que os diferentes meios se complementem. Se o receptor utilizar apenas um dos meios, vai ter apenas a mensagem parcial.

Como explica Scolari (2013, p. 25), "(...) *no estamos hablando de una adaptación de un lenguage a outro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estratégia que va mucho más allá y desarolla un mundo narrativo que abarca diferentes médios y linguajes."*

Interatividade

A interatividade é a chance de o público interagir e se relacionar com outros usuários e até mesmo com os webjornalistas que se envolvem na notícia. A interatividade que o webjornalismo permite é a grande diferença para os outros meios informativos. Está

presente na possibilidade de escolha dos diversos conteúdos (textos, fotografias, vídeos), na escolha da orientação da história e também na opção de comunicar com os usuários pelas redes sociais. Mas a interatividade será realmente consagrada nessa produção multimídia com a criação de um docugame ou newsgame, trazendo a linguagem lúdica do mundo dos gamers para a temática séria dessa tragédia socioambiental.

Há já uma década que os realizadores perceberam que a apropriação da tecnologia dos games digitais, com personagens, cenários, gráficos e expertise técnica dos vídeos não são apenas meios de entretenimento através do jogo, mas também poderosos instrumentos para a criação de conteúdo audiovisual informativo e com amplo potencial de distribuição na internet.

Esses três pilares - hipertextualidade, multimidialidade e interatividade – são, portanto, essenciais para o webdocumentário ora produzido.

A transmidialidade no webdoc Vale do rio de lama

Após diversas revoluções tecnológicas, entramos em uma nova era, onde a convergência midiática, ao transformar o antigo em moderno, alia plataformas, linguagens, aplicativos, programas e computadores que promovem a integração da informação em diferentes suportes, rompendo o limite entre espaços concretos e subjetivos da comunicação.

> "A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação. " (JENKINS, 2012, p.44)

O planejamento da bíblia transmídia dentro do contexto da cobertura jornalística envolve buscar quais tipos de transmidialidade são eficazes e permitem complementaridade ao material inicial: o webdoc, é claro. A partir do objeto principal, um curta-metragem audiovisual, podemos mixar, na web, elementos audiovisuais, gráficos e eletrônicos, como os games. A bíblia desenvolvida para o projeto transcorre por diversas plataformas, mas sempre envolvendo o conteúdo principal, qual seja, a cobertura documental da tragédia em Mariana.

É de suma importância mostrar ao público-alvo que ele não está apenas consumindo, mas compartilhando e recontextualizando conteúdos existentes, de forma mais efetiva que nunca, graças à potencialidade da web. O contexto de Spreadble Media (JENKINS, 2003) é fundamental na era transmidiática, em que diferentes ferramentas permitem que mídias, antes estanques, conversem sistematicamente.

A nave mãe é o webdoc Vale do rio de lama – no rastro da destruição. Em tempos de multimidialidade, que permite real interação com o público, as redes sociais servem para impulsionar esse relacionamento, com a postagem de notícias sobre as investigações da tragédia no Facebook, por exemplo.

O site https://valedoriodelamablog.wordpress.com permite a exibição do curta-metragem, bem como do *making of* presente na forma de uma crônica que mescla áudio e fotorreportagem, com a possibilidade de atualização do próprio documentário com uma nova expedição às áreas atingidas.

Tendo a web como nave mãe, o webdocumentário já se tornou produto transmidiático, com a reedição em programa especial da TV aberta, a Rede Vida de Televisão, por ocasião do aniversário de seis meses do rompimento das barragens de rejeitos minerais.[4]

Mas poderíamos chamar de projeto transmídia algo que envolve apenas duas plataformas, no caso web e TV?

Segundo Jenkins, em entrevista publicada na obra de Scolari (2013, pg 34),

> (...) Tampoco estoy de acordó con la Producers Guild of America, quienes consideran que un proyecto transmedia debe involucrar al menos tres medios o plataformas. Es una arbitrariedad. Yo creo que si agregamos de manera enriquecedora un filme y una web se puede conseguir una experiencia transmedia completa e representativa.

Exposições das fotografias e exibição do produto audiovisual em congressos e eventos já realizados no primeiro semestre, como a Jornada Internacional Geminis – UFSCAR, o Dia da Liberdade de Imprensa, na ESPM-SP, e o Interfotos, em Itu, compõem essa tentativa transmidiática de aumentar a repercussão em torno do projeto.

[4] https://valedoriodelamablog.wordpress.com/2016/06/06/rede-vida-exibe-o-documentario-vale-do-rio-de-lama-no-rastro-da-destruicao/

Apresentação de pesquisas acadêmicas discutindo diferentes aspectos, técnicos e conteudísticos, em congressos de comunicação ao longo de 2016, como Comunicon (ESPM-SP) e Intercom (ECA/USP), complementam a transmidialidade.

Mas o elemento mais inovador nesse processo consiste no desenvolvimento de uma linguagem lúdica, o newsgame, ou, no caso, de um docugame, por se referir à gamificação de um webdocumentário, que faz parte do processo de gamificação, ou seja, de adaptação da linguagem dos games aos mais variados temas, da educação à informação, incluindo-se, portanto, o jornalismo. A gamificação, a meu ver, poder ser considerada como um aspecto reestruturador do *infotainment*, o infotenimento, que representa a junção de duas áreas que, há poucas décadas, eram vistas como incompatíveis, a informação (jornalismo) e o entretenimento.

> Para entender a gamificação, precisamos nos libertar da observação meramente ferramental e estética do jogo (pontos, vidas, personagens animados, música feliz etc.) e entender a sua estrutura fundamental (estabelecimento de regras, liberdade de ação, construção de experiência para o jogador etc.). (BERIMBAU, 2014)

Fullerton (2005) analisa a importância dessa adaptação da linguagem lúdica do game, historicamente ligada à ficção e ao entretenimento, às temáticas factuais, históricas, enfim, documentariais.

> The modeling of real-world systems and interactions in games is nothing new, of course – simulation is, of course, at the heart of most game systems -- but the specificity of these particular models is what makes them interesting.

Conforme Berimbau, é preciso descrever (Tabela 1) as dinâmicas, mecânicas e componentes da gamificação, já que são por intermédio dessas mesmas técnicas que *game designers* conseguem oferecer experiências diversas aos jogadores, orientando suas ações, em um processo de constante negociação com a liberdade do jogador.

TABELA 1 –Componentes de jogos e suas descrições[5]

Conquistas	Objetivos de jogo definidos	**Ranqueamentos**	Apresentação visual do progresso do jogador e de suas

[5] WERBACH, HUNTER. **For the Win**: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012, p. 80

			conquistas
Avatares	Representações visuais do personagem do jogador	**Níveis**	Etapas definidas no progresso do jogador
Medalhas	Representações visuais das conquistas	**Pontos**	Representações numéricas do progresso do jogo
Chefões	Desafios de dificuldade elevada, ao final de um nível	**Caçadas**	Desafios pré-definidos com objetivos particulares e recompensas
Coleções	Conjunto de itens ou medalhas possíveis de acumular e exibir	**Gráficos sociais**	Representação da rede social do jogador dentro do território lúdico
Combate	Uma batalha determinada, geralmente curta	**Times**	Grupos definidos de jogadores que trabalham em conjunto por um objetivo comum
Desbloqueio de conteúdo	Elementos disponíveis apenas quando jogadores atingem certos objetivos	**Bens virtuais**	Ativos do jogo com valor percebido dentro de seu espaço (ou até mesmo com valor real, em dinheiro)
Presentes		Oportunidades de compartilhar recursos com outros jogadores	

Pretende-se, portanto, com o estudo dessas referências, obter-se a linha técnica da narrativa do game, permitindo-se que o resultado seja acrescentado ao final dessa pesquisa.

Num rápido briefing, a história girará em torno de dois personagens principais, pai e filha (Bento e Mariana), separados pela tragédia do rompimento dos diques da mineradora Samarco.

Bento é um biólogo que trabalha no Projeto Tamar (tartarugas marinhas) na praia de Regência Augusta, município de Linhares, no Espírito Santo, onde o rio Doce desagua. Após o rompimento das barragens, no distrito de Bento Rodrigues, em Mariana, Minas Gerais, ele parte de casa percorrendo todo o trecho ao longo do rio contaminado para tentar reencontrar a filha, que visitava os avós na devastada Bento Rodrigues. Ao longo da jornada, Pedro passa pelas cidades e áreas rurais atingidas pela onda de lama e interage com os sobreviventes e o ambiente ao redor. Durante a jornada, o jogador receberá, a cada etapa, informações jornalísticas (vídeos, gráficos, hiperlinks para reportagens) sobre os

danos causados. E poderá, ainda, ser a própria filha de Bento, Mariana, enfrentando o drama na devastada Bento Rodrigues.

O jogo tem como referência visual o webdocumentário *Prison Valley* (TV Arte, 2004)[6], que se inicia da forma mais tradicional de um documentário, com a narração em off mostrando a chegada na cidade que sedia 30 presídios. Ali, como explica o narrador, quem não está preso, trabalha na prisão. A indústria penitenciária americana, torna-se, a partir do momento da entrada na cidade, um docugame em que o jogador cadastra-se com a conta de uma rede social e, a partir de então, é guiado para as múltiplas opções de conhecer o perfil de alguns criminosos, dados sobre as prisões, ou, simplesmente, continuar assistindo o documentário.

Da mesma forma, no Vale do rio de lama, o jogador começará assistindo ao curta-metragem produzido em 2016.[7] Ao terminar de ver as ruinas de Bento Rodrigues, o jogador conhecerá o drama de Mariana, menina desaparecida, e de seu pai, Bento, biólogo que trabalha na outra ponta do rio, na foz, em Regência Augusta.

A viagem do pai em busca da filha será intercalada por trechos do curta-metragem e de reportagens sobre as localidades atingidas e os danos causados ao meio-ambiente. Como num jogo de Realidade Alternada, ou Alternate reality game (ARG), o jogador buscará informações complementares no site do webdoc e no próprio documentário.

O projeto não prevê, como especificado acima, a construção da plataforma do jogo, uma vez que demandaria um grande investimento financeiro, com o trabalho de webdesigners. Entretanto, roteirizado, permitirá, eventualmente, a inscrição junto a linhas de financiamento.

Referências Bibliográficas

ARAFIN, Shameel. **The MediaStorm Field Guide to Powerful Multimedia Storytelling**. USA, 2012.

BERIMBAU, M. M. R.. **Gamificação: Uma proposta de desenvolvimento baseada no Game Design com enfoque em comunicação**. VIII Simpósio Nacional da ABCiber: Comunicação e cultura na era de tecnologias midiáticas onipresentes e oniscientes. São Paulo: ESPM-SP, 2014.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia ponderosa para decretar o fim das velhas ideia**s. Rio de janeiro: Elsevier, 2010.

[6] In: https://www.youtube.com/watch?v=2WeiY3weMyY
[7] In: https://valedoriodelamablog.wordpress.com/2016/05/06/webdoc-vale-do-rio-de-lama-no-rastro-da-destruicao/

CANAVILHAS, João (org.) **Webjornalismo: 7 caraterísticas que marcam a diferença**. Covilhã: UBI, LabCom, Livros LabCom, 2014.

FULLERTON, **Tracy. Documentary Games: Putting the Player in the Path of History**. 2005. In http://tracyfullerton.com/assets/DocumentaryGames_tfullerton.pdf

GIFREU, Arnau. **El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente**. Hipertext.net, 9, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

_____. ***Spreadable Media***. Nova York. Ed. New York University Press, 2003.

LIETAERT, Matthieu. **Webdocs. A Survival Guide for Online Filmmakers**. USA, 2012.

LORENZ, Mirko. **Personalização: Análise aos 6 graus**. In: CANAVILHAS, João (org.) Webjornalismo: 7 caraterísticas que marcam a diferença. Covilhã: UBI, LabCom, Livros LabCom, 2014.

MACIEL, Suely; REBECHI JR, Arlindo; GONZALES, Luciene. **A linguagem nas mídias digitais na era da convergência**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts; London, 2001.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. **Reflexões teóricas e metodológicas sobre as narrativas transmídia. XXIII Encontro Anual da Compós**. Universidade Federal do Pará, 27 a 30 de maio de 2014.

MASTROCOLA, Vicente Martin. **Game Design**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NESTERIUK, Sergio. **Games e Educação: possibilidades e desafios**. Revista Páginas Abertas, 30 e 31.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário.** Campinas: Papirus, 2012.

SCOLARI, Carlos. **Narrativa Transmedia: cuando todos los médios cuentam**. Barcelona: Deusto, 2013.

WERBACH, HUNTER. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Filadélfia: Wharton Digital Press, 2012.