
Em meio a informação e o entretenimento: uma proposta de diferenciação entre Newsgames e Jogos Embasados em Notícias¹

Carlos Nascimento MARCIANO²
Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

A utilização de newsgames tem crescido no ambiente do jornalismo online, da mesma forma eles têm sido abordados com frequência em trabalhos acadêmicos. Apesar disso sua conceituação teórica ainda está em processo de construção, e um dos principais pontos que ainda carecem de amadurecimento é qual o teor de informação e entretenimento nesses objetos. O presente artigo visa trabalhar exatamente essa questão, propondo critérios de análise para diferenciar os newsgames dos jogos embasados em notícias.

PALAVRAS-CHAVE: newsgames; entretenimento; comunicação.

Introdução

Em tempos onde o jornalismo digital vai se aperfeiçoando com a inserção de novas tecnologias como conteúdos em Realidade Virtual, Realidade Aumentada e fotografias em 360º, tem sido crescente a utilização de newsgames, seja como ferramenta jornalística por portais de notícias ou como objeto de pesquisa acadêmica. No entanto, a conceituação desses jogos jornalísticos ainda está amadurecendo, principalmente no que diz respeito aos aspectos técnicos, observando-se assim uma linha tênue na detecção do que é informação e entretenimento nos newsgames.

Assim como um jogo comercial, produzir jogos jornalísticos com qualidade demanda, acima de tudo, planejamento. Ao lançar em 2003 o newsgame *September 12th*³, Gonzalo Frasca (2003) tinha a proposta de utilizar conteúdos lúdicos para estimular reflexão sobre os temas da atualidade, lógica que ainda se mantém nas equipes de desenvolvedores que visam aplicar tal ferramenta dentro do jornalismo.

Quinze anos após o pioneirismo de Frasca encontramos no ambiente online várias iniciativas lúdicas cujo conteúdo se basearam em fatos noticiados, algumas produzidas por veículos jornalísticos de renome (como The New York Times, El País e Folha de São

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina – PPGJOR/UFSC, e-mail: carlosnmarciano@gmail.com.

³ Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> Acesso em 3 de julho de 2018.

Paulo) e outras por desenvolvedores independentes que, em alguns casos, não possuem formação ou ligação profissional com a área da comunicação e jornalismo. É na busca por esses materiais que duas inconsistências conceituais aparecem.

A primeira se refere a classificação do conteúdo. Existem portais jornalísticos que, na descrição seus produtos lúdicos, os categorizam explicitamente como newsgames. Um exemplo é o *Syhacked*⁴, publicado em 2017 no site da Al Jazeera's, com o objetivo de colocar o jogador no papel de um jornalista investigando a atuação de hackers na guerra cibernética da Síria.

Já o quiz *Seja um libertador da América*⁵, publicado em 2015 na seção Especiais ZH, dentro do portal do veículo jornalístico Zero Hora, é um exemplo de material que não apresenta em sua descrição o termo newsgame. O material em questão aborda a trajetória e os personagens do time de futebol gremista que se sagrou Bicampeão da Libertadores da América em 30 de agosto de 1995.

Obviamente a ausência do termo na descrição é pouco para descaracterizar o material como newsgame, principalmente se os elementos dentro do jogo apresentam o princípio jornalístico de informar, de propor reflexões sobre o tema retratado. O que nos leva a segunda inconsistência: a aproximação do conteúdo com o caráter informativo do jornalismo.

O argumento defendido neste trabalho é de que um newsgame que só diverte, que não apresenta informação ou propõe reflexão sobre o assunto abordado, é apenas um jogo. Para ser categorizado como um jogo jornalístico o produto precisa ir além do entretenimento, precisa apresentar dentro da mecânica lúdica dados de apuração jornalística, fazer com que o jogador conheça sobre o tema ao mesmo tempo em que se diverte.

Os autores Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) tentaram estabelecer categorias de newsgames levando em consideração o foco informativo do conteúdo apresentado no jogo e, em sua maioria, priorizam como exemplos os jogos produzidos por profissionais da área jornalística. Marciano (2014) ampliou essas categorias, incluindo os jogos cujo enredo sinalizassem conteúdos retratados na mídia, mas fossem produzidos sem a intenção dos autores de criar efetivamente um newsgame.

⁴ Disponível em: < <https://www.aljazeera.com/indepth/interactive/2016/10/hacked-al-jazeera-news-game-syrian-cyberwar-161025085328121.html>> Acesso em 3 de julho de 2018.

⁵ Disponível em: < <http://especiais.zh.clicrbs.com.br/especiais/zh-gremio-95/>> Acesso em 3 de julho de 2018.

Em ambos os casos os autores ilustram os argumentos com jogos que, ao serem analisados mais a fundo, carecem de conteúdo jornalístico informativo e priorizam o entretenimento. Por exemplo, o jogo o Corrida Pelada! POA⁶, cuja narrativa remete aos casos noticiados, no início de novembro 2014, em que mulheres corriam nuas pelas ruas e parque da cidade de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul.

No exemplo acima o jogador controla a personagem e precisa atravessar o parque desviando dos obstáculos, conforme aconteceu na realidade, porém o jogo se resume a isso, sem agregar nada ao fato em si. Ou seja, prioriza o entretenimento, mas falta o caráter informativo.

Assim como Corrida Pelada! POA, existem outros jogos cujo enredo e mecânica se baseiam em fatos noticiosos, mas carecem de informação jornalística, sendo retratados como exemplos de newsgames em artigos sobre o tema. Tal fato estimulou o objetivo desse trabalho: propor critérios de análise a fim de verificar se um jogo é, de fato, um newsgame. Ou seja, se ele une entretenimento com informação e/ou reflexão jornalística.

No intuito de ilustrar a discussão, antes de apresentar esses critérios e analisar exemplos, apresentaremos uma breve conceituação de newsgames.

Newsgames: conceitos e categorias

De acordo com Santos e Seabra (2014) a base narrativa dos jogos jornalísticos foi criada pelos infográficos hipertextuais⁷, quando em meados de 2002 o jornal online El Mundo utilizava de mashups⁸ como uma forma alternativa de veiculação da informação noticiosa. Na ocasião, as informações sobre a corrida presidencial americana eram mescladas entre informação descritiva e imagens dinâmicas que, juntas, formavam um mapa para que o eleitor pudesse acompanhar o desempenho dos candidatos.

O termo newsgame é uma adaptação do termo original newsgaming, cunhado originalmente em 2001 pelo jornalista e designer Gonzalo Frasca, quando na época discutia sobre a simulação e narrativa em jogos políticos.

⁶ O jogo mobile com sistema operacional Android foi originalmente disponibilizado na loja Google Play, sendo censurado e retirado posteriormente.

⁷ Para os autores, infográficos hipertextuais referem-se aos infográficos que mesclam textos, imagens e sons de forma dinâmica, além de que seu conteúdo pode alterar de acordo com o tempo.

⁸ Aplicativos que combinam conteúdo de outras ferramentas num mesmo suporte midiático formando uma nova ferramenta.

Enquanto os jogos políticos ainda não chamam a atenção maciça, jogos baseados em notícias e acontecimentos políticos também são um grande campo de experimentação de retórica do jogo. Pessoalmente, eu desfruto especialmente dos desafios criados por este novo gênero – que eu proponho chamar newsgaming que combinam as características de charges políticas com videogames. (FRASCA, 2003, p. 233 - tradução nossa)⁹

Para o autor newsgame se refere a jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimento em curso e, assim como as charges e cartuns políticos, tentam transmitir uma opinião. Através da mecânica e objetivos do newsgame o jogador pode analisar determinado fato, notícia ou acontecimento e propor novas reflexões, pois foi inserido naquele contexto.

Criado pelo próprio Frasca e lançado em 2003, *September 12th* é considerado um dos primeiros newsgames, dando visibilidade mundial ao conceito. Através do princípio da simulação, o jogo tem por objetivo propor uma reflexão sobre as consequências da guerra contra o terrorismo.

Figura 1: o destaque mostra a posição do alvo controlado pelo jogador



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

O caráter informativo de *September 12th* originou-se das informações sobre a invasão do Iraque pelos Estados Unidos. O então presidente George W. Bush reforçava a ideia de que a intervenção militar seria uma espécie de “bombardeio cirúrgico”, ou seja, os civis não seriam atingidos. Embora as instruções do jogo deixem claro que não se pode ganhar ou perder, o newsgame transcende a informação na medida em que tenta mostrar ao jogador as consequências do bombardeio, dando a ele o poder de controlar o disparador de mísseis.

⁹ Originalmente “While political games have not yet caught massive attention, games based on news and political events are also a great field for experimenting with game rhetoric. Personally, I especially enjoy the challenges created by this new genre -which I propose to call newsgaming that combines the characteristics of political cartoons with video games”, divulgado como nota de rodapé.

Através da simulação o newsgame permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado. Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) chamam de “retórica processual” essa capacidade intrínseca aos jogos de simular interativamente o funcionamento das coisas, de modo que eles se tornam ferramentas importantes para apresentar aos leitores/jogadores conteúdos complicados.

Essa retórica aplicada ao conteúdo jornalístico na forma de newsgames amplifica a comunicação na medida que “quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com uma informação, mais fácil será lembrá-la” (LÉVY, 1993, p.81). No caso específico de *September 12th*, apresenta-se uma espécie de retórica da falha, ou seja, um newsgame que nega a condição de vitória ao jogador, mas mesmo assim estimula o propósito de reflexão (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

No intuito de organizar e expandir a definição de Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de newsgames de acordo com o conteúdo que abordam: current event newsgames (games de evento recente, que por sua vez subdividem-se em editorial games, tabloid games e reportage games); infographic newsgames (newsgames infográficos); documentary newsgames (newsgames documentários); puzzle newsgames (newsgames de raciocínio); community newsgames (newsgames de comunidade) e literacy newsgames (newsgames para letramento).

Apesar das especificidades de cada gênero, os autores ressaltam que um mesmo jogo jornalístico pode se enquadrar em mais de uma dessas categorias se suas características atenderem às diferentes modalidades.

Ampliando as categorias de Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010), Marciano (2014) propõe duas novas modalidades:

- a) *Newsgames por ação*: jogos cuja pretensão inicial dos produtores era enquadrar o produto como newsgames. Situam-se aqui os jogos produzidos para veículos jornalísticos e divulgados em seus portais.
- b) *Newsgames por associação*: jogos que, em sua concepção, não partem da hipótese de serem considerados newsgames, porém, devido sua mecânica, gráficos ou enredo referenciam algum conteúdo jornalístico, geram esse reconhecimento associativo no jogador. Este grupo abrangeria, em grande parte, os jogos que têm apenas o propósito inicial de entretenimento, como os divulgados em plataformas autônomas, redes sociais, mobile ou portais sem vínculo jornalístico. (MARCIANO, 2014, p.598)

Conforme apresentado na breve descrição, os jogos jornalísticos podem ser representados em diferentes formatos, sendo seu conteúdo o que dará o tom do posicionamento e objetivo a que o jogo se destina. No entanto, defendemos aqui que o newsgame deve ir além do entretenimento, deve informar, propor uma reflexão sobre o fato retratado.

Assim, não basta ele apenas remeter ou referenciar o conteúdo jornalístico, como definido pelos Newsgames por associação proposto por Marciano (2014), é preciso que o jogo inclua, em sua mecânica e gráficos, a informação que originou o produto ou, no mínimo, indique onde encontrá-la.

Nesse sentido serão apresentados a seguir, resumidamente, alguns conceitos para sintonizar os newsgames no campo conceitual dos jogos. Na sequência irão ser propostos critérios de análise que possam auxiliar para identificar se o conteúdo informativo realmente está presente nos jogos.

Onde situam-se os newsgames

Defendemos aqui que o newsgame surge como uma ferramenta jornalística (assim como o texto, rádio, fotos, infografias, etc), porém transmitindo a informação de forma lúdica, com características peculiares ao objeto.

Nesse sentido o que diferencia os newsgames das demais ferramentas jornalísticas é o *gameplay*, definida por Novak (2008) como, o “conjunto de escolhas, desafios ou consequências que os jogadores enfrentam enquanto navegam em um ambiente virtual de jogo” (NOVAK, 2012, p. 182, tradução nossa). É através dela que o jogador interage com o sistema.

Ampliando esse ponto, Schell (2015) define ainda que os jogos (digitais ou analógicos) são compostos por quatro elementos: narrativa, estética, tecnologia e mecânica. Enquanto as três primeiras são compartilhadas por outras mídias (como o cinema ou literatura), a mecânica é uma característica exclusiva dos jogos.

Para o autor a narrativa representa a sequência de eventos percorridos até atingir os objetivos e, ao ser interligada com o *gameplay*, proporciona as experiências que faz o jogo agradar ou não o jogador.

A estética abrange desde os aspectos audiovisuais até as sensações e emoções evocadas por eles. Ela é vivenciada pelo usuário, sobretudo através da arte, dos sons e das sensações propostas pelo gameplay.

Já a tecnologia se apresenta como o elemento mais dinâmico dos quatro, porém menos observado pelo jogador. Trata-se do meio pelo qual o jogo irá funcionar, o objeto físico que torna o gameplay possível. Nos jogos analógicos, ela é representada pelo tabuleiro de papel, pelos dados de madeira ou plástico e pelas demais peças do jogo. Nos jogos digitais, ela é o conjunto de hardware e software: o engine que foi usado para a criação do jogo, seus controles, sua tela, seja por meio de um console, celular ou computador

Segundo Schell (2015), não existe uma taxonomia padronizada para descrever os componentes da mecânica, devido ao fato de que esta representa um elemento complexo, mesmo em jogos simples e casuais. Nesse sentido, consideramos a mecânica aqui como um conjunto de elementos que faz o jogo funcionar, ou seja; os espaços representados (cenários, limites das linhas do tabuleiro); as regras (o que o jogador pode ou não fazer dentro do jogo); as condições de vitória e derrota (ganha quem marcar mais pontos, o jogo acaba quando o relógio chega a zero); as habilidades requeridas do jogador (raciocínio lógico, domínio dos controles) e os desafios para avançar no jogo (atingir determinada pontuação, coletar itens específicos, lutar contra inimigos).

De fato os jogos produzidos a partir de conteúdos jornalísticos apresentam as características técnicas apontadas por Schell (2015) e Novak (2008), o que, dentro do campo do jornalismo, os torna uma ferramenta diferenciada das demais por apresentar o aspecto lúdico da gameplay.

Mas, considerando que o newsgame precisa unir informação com entretenimento priorizando o primeiro em detrimento do segundo, será que todo jogo produzido a partir de conteúdo jornalístico pode ser considerado newsgame? Como podemos identificar se um produto se enquadra ou não como jogo jornalístico?

A fim de clarear as discussões sobre tais questionamentos, atualizando assim as definições de Marciano (2014), propomos duas novas categorias: newsgames e jogos embasados em notícias.

Newsgames X Jogos Embasados em Notícias

Para tentar estabelecer essa diferenciação, levaremos em conta aqui a presença ou não dos conteúdos informativos dentro dos elementos gráficos dos jogos. Assim, no intuito de explicar os critérios de análise aqui apresentados, iremos exemplificar com os jogos Primeiramente FT¹⁰(Jogo Embasado em Notícia) e Di Soli a Soli¹¹(Newsgame) levando em consideração três parâmetros: *Presença Audiovisual Direta do Conteúdo Informativo (PADCI)*; *Equipe de Produção e Apuração (EPA)*; *Presença Audiovisual Direta das Fontes (PADF)*.

* *Presença Audiovisual Direta do Conteúdo Informativo (PADCI)*: este critério visa identificar se o jogo tem foco apenas no entretenimento ou se existem elementos que agreguem algo ao conteúdo ou temática original.

Nos newsgames: existe a intenção de proporcionar ao jogador uma experiência lúdica que transcende o entretenimento. Nesse sentido, a informação jornalística está atrelada ao tema de origem e é apresentada de alguma forma dentro do jogo (texto, vídeos, fotos, ilustrações) propondo assim uma reflexão, conteúdo extra ou contraponto sobre o tema/informação retratado.

Di Soli a Soli: tanto na versão mobile como para PC deste newsgame as informações jornalísticas são apresentadas na tela final, quando as fotografias encontradas no jogo são visualizadas e, abaixo delas, aparece um texto explicativo.

Figura 2: o texto explica em que lugar do roteiro tal imagem podem ser visualizada

¹⁰ Disponível em: < <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>> Acesso em 3 de julho de 2018.

¹¹ Disponível em: < <https://marciano.itch.io/ng-disoliasoli-pc> e <https://marciano.itch.io/ng-disoliasoli-mobile>> Acesso em 3 de julho de 2018.

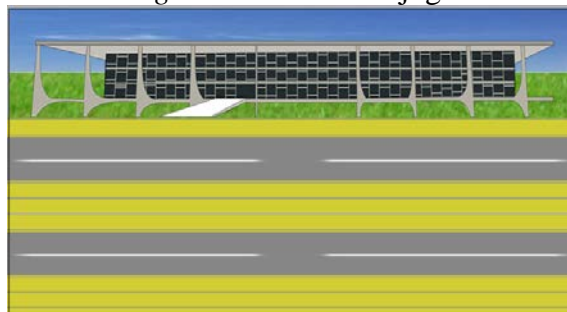


Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-disoliasoli-pc>

Nos Jogos Embasados em Notícias: a intenção é focar na sátira ou entretenimento, assim inexistente conteúdo jornalístico direto no jogo. Os elementos gráficos não apresentam informações que agreguem algo ao conteúdo original, apenas referências gráficas e sonoras sobre o material que embasou a criação do game.

Primeiramente FT: o jogo se passa em um único cenário, com desenhos que representam ruas e calçadas e uma ilustração remetendo ao Palácio do Planalto.

Figura 3: cenário do jogo



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

* *Equipe de Produção e Apuração (EPA):* este critério visa identificar quem são os responsáveis pela produção do jogo, a fim de verificar se existe alguém encarregado de fazer a apuração jornalística do conteúdo. Normalmente a equipe é listada no menu dos jogos.

Nos newsgames: é necessária uma apuração mínima sobre a veracidade dos fatos e dados a serem retratados/inseridos no jogo. Assim, dentro da equipe existe pelo menos uma pessoa responsável por fazer a apuração do conteúdo, normalmente um jornalista.

Di Soli a Soli: foi desenvolvido por três jornalistas, Carlos Marciano, Kérley Winques e Mauren Rigo, sendo o primeiro responsável pela programação e parte artística e as outras duas pela apuração das informações e coleta das fotografias.

Nos Jogos Embasados em Notícias: a apuração do conteúdo não é prioridade bastando apenas uma temática (normalmente factual) para referência. Desse modo, não existe um responsável pela coleta ou aferição dos dados, sendo o tema do jogo colhido normalmente de um fato noticiado pela mídia

Primeiramente FT: grande parte da arte e toda a programação foi desenvolvida pelo jornalista Carlos Marciano, que também teve a ajuda do programador Adonay Puszczynski na questão artística.

* *Presença Audiovisual Direta das Fontes (PADF)*: este critério visa identificar se as fontes originais que embasaram o produto são apresentadas no jogo.

Nos newsgames: a visibilidade e contexto original das fontes no jogo reforça o aspecto e caráter jornalístico da informação. Desse modo as fontes ou contextos jornalísticos são apresentados de forma direta, estão visíveis em alguma parte do jogo ainda que apenas referenciado por links (por exemplo, dentro do menu sobre, inserido em caixas de informação no gameplay).

Di Soli a Soli: tanto na versão mobile como para PC deste newsgame a informação da fonte está presente no menu sobre. Dentro do mesmo existe um botão que direciona o jogador para o site da reportagem que originou o jogo.

Figura 4: menu sobre

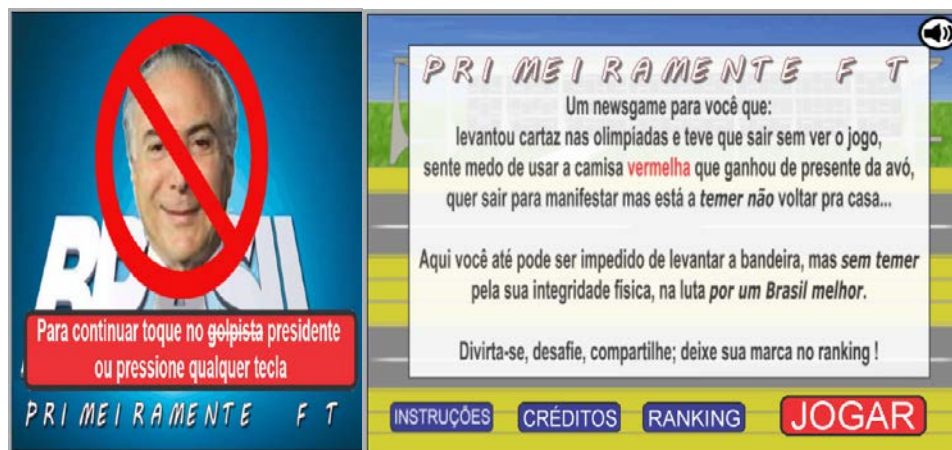


Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-disoliasoli-pc>

Nos Jogos Embasados em Notícias: a ausência da origem das informações no jogo sinaliza o entretenimento como prioridade, sem a intenção de agregar algo à informação. Assim o jogo não apresenta a fonte que embasou o seu enredo. Mesmo que os gráficos possam remeter a algum material jornalístico, o jogador precisa ter um contato anterior com esse conteúdo para perceber a referência.

Primeiramente FT: as informações e textos que remetem às manifestações e protestos contrários a Michel Temer se encontram já na tela de abertura e no menu do jogo.

Figura 5: Respectivamente, tela de abertura e menu do jogo



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

Embora a descrição na tela inicial o caracterize como newsgame, a ausência de elementos que agreguem algo ao fato ou mesmo estimulem uma reflexão sobre o tema nos fez considera-lo como um Jogo Embasado em Notícia.

Conclusão

O dinamismo do jornalismo digital tem proporcionado cada vez mais o uso de novas tecnologias na criação de conteúdos e a utilização dos newsgames nesse universo mostra o potencial narrativo dessa ferramenta.

Percebemos, no entanto, que muitos profissionais da área e até veículos noticiosos produzem os jogos jornalísticos, mas ainda não os reconhecem com o termo técnico de newsgames, o que sinaliza a necessidade de maior amadurecimento teórico e disseminação do conceito.

O presente trabalho visou ampliar um pouco esse horizonte, questionando conceitos já apresentados por outros autores e propondo novas categorias nesse âmbito através dos aspectos técnicos desses produtos.

Esperamos que as ideias aqui apresentadas sirvam de inspiração para novos trabalhos e conceituações, ampliando assim o alcance dos newsgames, para além do campo da comunicação.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames Journalism at Play*. Massachusetts: ed. Massachusetts Institute of Technology, 2010.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative**: Introduction to Ludology, 2003. In: Wolf, Mark J. P; Perron, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, pp. 221-235. Disponível em: http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf>. Acesso em 3 de julho de 2018.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

MARCIANO, Carlos. **Abra o livro e aperte o play**: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação, Educação e Democracia”, do VI Encontro de Pesquisa em Comunicação, na Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, outubro de 2014. Disponível em <http://www.enpecom.ufpr.br/wp-content/uploads/2014/12/ANAIS-COMPLETO.compressed-1.pdf>>. Acesso em 2 de julho de 2018.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials**. USA: Delmar Cengage Learning, 2008.

SANTOS, Luciene A; SEABRA, Geraldo A. **Newsgames – Teoria Geral Aplicada dos games baseados em notícias**: criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo, e-book, 2014.

SHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses: second edition. USA: CRC Press Taylor & Francis Group, 2015.