

Fuja do Frota: uma paródia em newsgame¹

Renan Ruiz DUARTE²

André Azevedo da FONSECA³

Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

RESUMO

Fuja do Frota é um game experimental concebido para ser executado no próprio navegador. O ponto de partida foram as inúmeras notícias, fofocas e boatos que circularam na imprensa e nas redes sociais a partir da atuação do pastor e deputado Marco Feliciano frente à presidência da Comissão de Direitos Humanos e Minorias (CDHM) da Câmara dos Deputados. O objetivo é criar uma charge animada interativa, empregando a linguagem dos games, para refletir sobre as posições conservadoras do deputado e também para criticar a espetacularização do jornalismo político, onde até mesmo declarações sensacionalistas de celebridades midiáticas são noticiadas para provocar polêmicas artificiais. O jogo foi realizado a partir da plataforma Scratch, desenvolvida pelo M.I.T para o ensino de linguagem de programação de histórias interativas, jogos e animações.

PALAVRAS-CHAVE: Charge animada, Game; Jornalismo Digital; Jornalismo Online; Newsgame

1 INTRODUÇÃO

Como argumentamos em pesquisas anteriores sobre games (SILVA; CARUSO; FONSECA, 2013a), desde os anos 1970, os jogos eletrônicos constituem parte significativa da experiência cultural de crianças, jovens e, atualmente, jovens adultos. Estimativas apontam que, atualmente, os usuários gastam 3 bilhões de horas por semana em jogos eletrônicos. O que significa cerca de 10 mil horas por jogador em países com forte cultura de consumo de games (MCGONIGAL, 2010).

Diversos autores buscam definições sobre o significado de games. Araujo, Steine e Romão (2012) procuraram realizar uma revisão bibliográfica para compreender o estado da arte desses estudos. Segundo eles, Salen e Zimmerman (2004) definem jogo como “um sistema em que os jogadores engajam em um conflito artificial, definido por regras, cujo

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Games (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 2º. Ano do Curso Jornalismo, email: renanrduarte@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso Jornalismo, email: andre.azevedo@uel.br

resultado é quantificável.” Desta definição, observam os autores, destaca-se a menção à ideia de regras, que são consideradas indispensáveis para a existência de jogo. Assim, os autores procuram definir essa experiência da seguinte forma: “Jogo é um sistema em que o(s) tomador(es) de decisão engaja(m) na atividade de um desafio artificial, definido por regras e de que a superação desse é a meta, e cujo resultado é objetivamente quantificável e incerto.” (Araujo, Steine; Romão, 2012).

Atualmente, a lógica dos games tem sido empregada para uma série de novas alternativas de comunicação. Jogos eletrônicos são utilizados na educação, na publicidade e recentemente no jornalismo, sobretudo a partir de criações híbridas que unem jogos, infográficos e charges animadas. Como argumentamos na pesquisa sobre newsgames (SILVA; CARUSO; FONSECA, 2013b) é nesse contexto que se inserem os games noticiosos:.

"No que se refere à informação visual, a utilização das possibilidades do meio digital tem sido ressaltada pelos chamados "especiais multimídia", peças de informação que reúnem conteúdo textuais, sonoros e visuais. Numa breve navegação por sítios da World Wide Web - WWW - não é difícil perceber que grande parte trabalha com a informação visual aproveitando-se das possibilidades da tecnologia digital. No que diz respeito aos jornais on-line, tal tratamento se dá de formas distintas: alguns não vão além da mera transposição dos conteúdos nas suas linguagens de origem - texto, arquivos de sons ou imagens, por exemplo; outros, aproveitam as possibilidades de convergência de linguagens própria do meio digital, e (...) propõem fusões conceituais que resultam em formas inovadoras de informação" (LONGHI, 2009)

Considerando, portanto, que infográficos, charges interativas e games podem contribuir para complementar as informações das reportagens e contribuir na compreensão crítica das notícias que circulam nas mídias, decidimos criar um jogo para experimentar essas características.

No que diz respeito ao tema, a posse do pastor e deputado federal Marco Feliciano na presidência da Comissão de Direitos de Humanos e Minorias da Câmara Federal gerou muita repercussão na imprensa e nas redes sociais. A postura conservadora do parlamentar provocou revoltas entre movimentos sociais e desencadeou uma disputa de comentários na Internet, de declarações de apoio a críticas furiosas.

Entre os inúmeros comentários noticiados pela imprensa, chamou a atenção, pelo aspecto pitoresco, sensacionalista e espetacular, a declaração do ator Alexandre Frota, que

afirmou ter namorado o pastor Marco Feliciano no passado.⁴ Naturalmente, tratava-se de uma brincadeira de uma celebridade polêmica que tem histórico de declarações provocativas, normalmente com o intuito de fazer promoção pessoal. Mas o assunto invadiu as redes sociais e foi amplamente disseminado, provocando desentendimentos e novos conflitos de versões. Decidimos trabalhar esse tema a partir de uma paródia, empregando técnicas de animação e utilizando a interatividade de um game.

2 OBJETIVO

Criar um jogo com características de charge interativa para parodiar a declaração de Alexandre Frota, que afirmou já ter namorado o pastor e deputado federal Marco Feliciano, então presidente da Comissão de Direitos Humanos e Minorias na Câmara Federal.

3 JUSTIFICATIVA

Em um exercício pedagógico no campo das novas tecnologias, defendemos a importância de experimentar novas ferramentas e plataformas de produção midiática. A assimilação de diferentes linguagens ao Jornalismo tem a função de manter seu exercício sempre atual e conectado com as demandas dos usuários em diferentes mídias.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para criar o jogo, optamos pela utilização da plataforma Scratch, desenvolvida pelo Massachusetts Institute of Technology (M.I.T.). Lançado em 2009, o Scratch (<http://scratch.mit.edu>) é uma comunidade online onde os usuários partilham histórias, trocam recursos, fazem perguntas e encontram pessoas. Segundo o site, desde o seu lançamento, cerca de 7500 educadores de vários países juntaram-se à comunidade, partilhando centenas de recursos e envolvendo-se em milhares de discussões.

Scratch foi projetado tendo em mente a aprendizagem e educação. Uma grande variedade de educadores têm apoiado os criadores do Scratch desde 2007, em ambientes de aprendizagem formais e informais; pesquisadores de ciências da educação e

⁴ Ver em < <http://www. hojeemdia.com.br/pop-hd/alexandre-frota-diz-que-ja-namorou-marco-feliciano-1.140440>>

informática, bibliotecários, educadores de museus, e os pais (Scratch, s/d)

A plataforma possibilita a criação de jogos e gráficos interativos através de uma lógica de programação gráfica, intuitiva e de fácil aprendizagem.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto se configura em um jogo experimental para satirizar a cobertura da imprensa sobre a declaração do ator Alexandre Frota a respeito de um suposto namoro com o pastor e deputado Marco Feliciano.

O jogo está disponível no blog <http://fujadofrota.blogspot.com.br>

6 CONSIDERAÇÕES

O exercício da criação de uma peça de comunicação a partir de habilidades em tecnologia foi um exercício importante para abrir caminhos à prática no campo do jornalismo digital. Temos consciência de que o jogo é uma sátira e que não corresponde propriamente a uma informação jornalística. Mais próxima do caráter interpretativo e crítico da charge, a iniciativa procura experimentar linguagens para contribuir para a inovação dos recursos de comunicação empregados na imprensa no contexto do jornalismo digital. Assim, desenvolvemos um game híbrido que une as características de charge animada com a interação direta do usuário, típica do jogo eletrônico.

Deste modo, criamos uma paródia para refletir sobre as posições conservadoras do deputado e também para criticar a espetacularização do jornalismo político, onde até mesmo declarações sensacionalistas de celebridades midiáticas são noticiadas para provocar polêmicas artificiais para consumo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Maicon Hackenhaar de; STEIN, Mônica Stein; ROMÃO, João Jair da Silva Romão. Jogo e serious games: conceito e bons princípios para análise do jogo SpaceCross, da Volkswagen. SBGames, 9. Brasília, nov, 2012. Disponível em: <

http://base.gamux.com.br/events/2012.11.02-SBGames12/proceedings/papers/artedesign/AD_Short1.pdf>. Acesso em 12 abr. 2013.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. Cad. psicol. soc. trab., São Paulo, v. 12, n. 1, jun. 2009 . Disponível em <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 12 abr. 2013

LONGHI, R. R.. Infografia on-line: narrativa intermídia. **Estudos em Jornalismo e Mídia, Brasil**, v. 6, n. 1, 2009. Disponível em: <<http://www.journal.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/19846924.2009v6n1p187/10423>>. Acessado em 10 mar. 2014.

MARX, Christy. **Writing for Animation, Comics, and Games**. Focal Press, Oxford, 2007.

Huizinga, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. 4ª ed., Perspectiva, 2000.

SALEM, Katie e ZIMMERMAN, Eric. Rules of play – Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004..

SILVA , Leonardo da Cruz; CARUSO, Leonardo; FONSECA, André Azevedo da. Circle: roteiro para um jogo pont and click. XX Prêmio Expocom 2013. 14, CONGRESSO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUL, **Anais...** São Paulo, Intercom, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/expocom/EX35-1121-1.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2014.

_____. Valerioduto: uma experiência introdutória em newsgame. XX Prêmio Expocom 2013. 14, CONGRESSO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUL, **Anais...** São Paulo, Intercom, 2013. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/expocom/EX35-0623-1.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2014.