
***Mete a Colher: Newsgame de Letramento Sobre a Violência Contra a Mulher*¹**

Ana Paula BOURSCHEID²,
Ânderson SILVA³,
Frederico S. M. de CARVALHO⁴,
Mariane Pires VENTURA⁵,
Paulo José MUELLER⁶

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

RESUMO

A partir da pesquisa aplicada, classificada por Renó (2014) como metodologia que envolve experimentação e observação durante o processo de aplicação prática, este artigo apresenta o processo de produção através do detalhamento do Game Design Document (GDD) do newsgame *Mete a colher*. Inspirado na expressão popular “Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher”, o newsgame tem o objetivo de promover a reflexão sobre a realidade catarinense de violência contra a mulher. O produto defendido como newsgame de letramento desafia o leitor/jogador a chegar até a última etapa do jogo com o maior número de colheres possível.

PALAVRAS-CHAVE: Newsgame; Letramento; Pesquisa aplicada; Violência; Mulheres.

INTRODUÇÃO

Como forma de expandir o alcance dos conteúdos jornalísticos, os newsgames - compreendidos como jogos de notícia, proporcionam a combinação das narrativas jornalísticas já existentes, com os recursos dos videogames. Autores como Bogost *et al.* (2010), entendem que *newsgames* oferecem ao jornalismo a possibilidade de aliar texto, imagens, sons e vídeos aos recursos dos games, possibilitando a simulação de como os eventos ocorreram, além de ampliar a possibilidade de interação com o público.

Os autores categorizam *newsgames* em seis modalidades: 1) *Newsgames de atualidades*, produções que têm total proximidade temporal com o conteúdo jornalístico ao qual está vinculado. Bogost *et al.* (2010) subdividem essa modalidade em: *editorial games* (jogos editoriais), caracterizados pelo caráter opinativo, tem como marca principal persuadir o leitor/ jogador em relação a temática central apresentada no game; *tabloid*

¹ Trabalho apresentado na DT 5 – Comunicação Multimídia do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior -Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

² Doutoranda em Jornalismo pelo PPGCom-PUC-RS, e-mail: bourscheidana@gmail.com.

³ Bacharel em Jornalismo pela UPF, e-mail: andersonsilvafp@gmail.com.

⁴ Doutorando em Jornalismo pelo PPGJOR- UFSC, e-mail: fredsmc@gmail.com.

⁵ Doutoranda em Jornalismo pelo PPGJOR- UFSC. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), e-mail: mariventura2@gmail.com.

⁶ Mestrando em Jornalismo pelo PPGJOR- UFSC, e-mail:paulo.mueller@gmail.com.

games (jogos tablóides), categoria que aborda fatos noticiosos que não possuem muita repercussão entre o público, e, *reportage games* (jogos reportagem), produtos que têm como essência os fatos atuais.

2) *Newsgames infográficos*, caracterizam-se pela interação com o público. Bogost *et al.* (2010) subdividem essa modalidade em: *newsgames infográficos* explicativos, em que o leitor/jogador visualiza a informação sem a necessidade de operar o infográfico; *newsgames* infográficos exploratórios, que possibilitar ao consumidor da narrativa a escolha de quais caminhos irá seguir ao longo do jogo; e, *newsgames infográficos* direcionados, ao contrário da modalidade anterior, neste newsgame o não tem a liberdade de explorar o jogo, é preciso seguir o caminho definido pelo programador da narrativa.

3) *Newsgames documentários*, consistem em produções que evidenciam eventos históricos e trazem com aspecto central a ligação deste fato com o contexto atual;

4) *Newsgames de raciocínio*, Bogost *et al.* (2010) classificam essa categoria como uma adaptação dos jogos de raciocínio. O diferencial dessas narrativas é que o leitor/jogador precisa estar atualizado em relação aos últimos fatos noticiosos, caso contrário dificilmente ele conseguirá chegar na fase final do newsgame.

5) *Newsgames para letramento*, compreendidos pelos autores como categoria que visa promover a prática jornalística. Bogost *et al.* (2010) esclarecem que essa categoria não quer formar jornalistas a partir de um jogo, mas abordar as regras e os valores que norteiam o exercício da profissão;

6) *Newsgames de comunidade*, caracterizam-se por produções que visam a formação de comunidades colaborativas de jogadores a partir do engajamento e da mobilização dos leitores/jogadores através da temática proposta no newsgame.

Nesta pesquisa defende-se a atualização das modalidades propostas por Bogost *et al.* (2010), a exemplo da categoria de *newsgames para letramento*. Compreende-se que o termo letramento pode ser ampliado para além da conceituação criada pelos autores, visto que letrar conforme o dicionário é sinônimo de instrução e educação. Deste modo, defende-se que um newsgame de letramento pode ser classificado como produção que visa instruir e educar sobre determinada questão. Neste caso, o newsgame *Mete a colher*⁷ objetiva o letramento, compreendido como a educação e a instrução em relação à violência contra a mulher, temática central do newsgame prototipado.

⁷ Disponível em: < <https://marciano.itch.io/ng-meteacolher> >. Acesso em 03 mai. 2019.

GAME CONCEPT

Games têm como característica elementar a combinação de texto, áudio e vídeo. Mattar (2010) esclarece que o jogo compreendido como produto tem como premissa básica a participação do jogador através da interatividade. “Se a interatividade é removida, ele deixa de ser um game. Games são escritos pelo jogador, não lidos” (MATTAR, 2010, p.20). No entanto, para Parry (2012), o mais relevante no jogo é o próprio jogo. Uma vez que se o produto não for capaz de prender a atenção do jogador, todos os demais recursos gráficos não serão suficientes para que o jogo faça sucesso entre os jogadores.

Nesta mesma linha, os newsgames contam com as mesmas combinações nativas dos games e seu diferencial consiste em estarem atrelados à fatos noticiosos. O newsgame *Mete a Colher* tem como base a reportagem multimídia *A violência contra a mulher não tem endereço*⁸, desenvolvida pelos mesmos idealizadores do newsgame. A proposta da reportagem surge devido aos dados alarmantes de registros de violência contra as mulheres em Santa Catarina. Conforme dados da Secretaria de Segurança Pública do Estado (SSP-SC)⁹, de janeiro a julho de 2018 foram nove casos de estupros consumados por dia no Estado. Em lesões corporais, as estatísticas assustam ainda mais: foram 53 ocorrências diárias.

A reportagem destaca que os crimes revelados pelos números não resumem todos os tipos de violência aplicados contra as mulheres no dia a dia. Especialistas alertam que a maior parte dos crimes é precedida por outros tipos de agressão, como a psicológica. E, na maioria dos casos, essas agressões estão invisíveis nas estatísticas. Na reportagem evidencia-se o caso de uma jornalista de 34 anos que reside em Florianópolis e, em agosto de 2018, ao sair para passear com o cachorro da família pela rua Vidal Ramos, um dos endereços mais populares do centro de Florianópolis, foi alvo de um ato obsceno de um desconhecido. Após apresentar a situação vivida pela jornalista, busca-se na reportagem trazer ao leitor, através de entrevistas com fontes oficiais, instrumentos de defesa e formas de denúncia de crimes contra as mulheres.

⁸ Disponível em: <<https://midiaonline.sites.ufsc.br/a-violencia-contra-a-mulher-nao-tem-endereco/>>. Acesso em 09 jan. 2019.

⁹ Disponível em: <<portal.ssp.sc.gov.br/sspestatisticas.html>>. Acesso em: 20 set. 2018.

Como forma de complementar a reportagem multimídia, desenvolve-se o protótipo do newsgame *Mete a colher*. A narrativa apresenta ao leitor/jogador uma série de situações que se passam na Avenida Beira Mar Norte em Florianópolis-SC, como desafio o leitor/jogador precisa decidir se interfere ou não naquela nas cenas retratadas em cada uma das fases do newsgame. Ao longo do newsgame, o leitor/jogador precisa coletar o maior número de colheres possível, a proposta foi inspirada na famosa expressão popular: “Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher”, e, propõe uma reflexão sobre a realidade catarinense de violência contra a mulher.

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD) - *METE A COLHER*

Classificada por Renó (2014) como método de pesquisa que envolve a experimentação e a observação durante o processo de aplicação prática, a pesquisa aplicada foi adotada como metodologia para a criação do newsgame *Mete a colher*. A equipe de trabalho foi composta por um designer gráfico, uma programadora e três produtores de conteúdo.

Após realização de uma discussão de possíveis pautas, elegeu-se a temática violência contra a mulher como pauta para produção do newsgame. Em uma pesquisa detalhada, constatou-se quatro violências mais recorrentes no caso que envolvem agressões às mulheres: agressão verbal; violência psicológica; violência física; estupro e feminicídio. A partir da observação de outros modelos de newsgames como *Gringo Hero*¹⁰, optou-se pela criação de um newsgame com uma dinâmica que consiste na união dos formatos plataforma e quiz.

Para tirar a ideia do papel, a equipe organizou o fluxo de trabalho em paralelo, cada um desenvolvendo sua atividade de forma concomitante. Os produtores de conteúdo apuraram e redigiram a matéria jornalística que serviria como complemento ao newsgame, assim como verificou-se junto aos órgãos competentes as respostas corretas sugeridas no quiz que integra o newsgame. Enquanto a reportagem era escrita, a programadora montava a estrutura do jogo utilizando o Construct 2¹¹, conforme a estrutura do GDD que foi desenvolvida previamente por toda equipe. Enquanto que o designer elaborava as artes que seriam inseridas no jogo posteriormente.

¹⁰ Disponível em: <gringohero.com/#/game/russia>. Acesso em: 05 dez. 2018.

¹¹ Editor de jogos 2D baseado em HTML5, desenvolvido pela Scirra Ltda.

O newsgame “*Mete a colher*” está ambientando na Avenida Beira Mar Norte em Florianópolis-SC, uma das avenidas mais movimentadas da Capital e também local em que já se registrou uma tentativa de estupro¹² (Figura 1).



Figura 1 - Cenário do newsgame *Mete a colher*.

Ao ingressar no newsgame, o leitor/jogador pode escolher entre um avatar homem e um avatar mulher. Há uma informação diferente que aparece na escolha de cada um dos avatares, porém no jogo tudo acontece de forma igual para ambos. Huizinga (2010) esclarece que sempre “[...] jogamos ou competimos por alguma coisa” (HUIZINGA, 2010, p.58). Fator que faz com que todo jogo tenha a necessidade de possuir algum significado para seus jogadores. Vale lembrar que uma das características de um jogo é possuir um “inimigo” que pode ser o fator tempo, “vidas” ou algum outro obstáculo que dificulte o jogo. Porém, devido ao fato de classificarmos o newsgame *Mete a colher* como modalidade que visa o letramento, deste modo, propõe-se a educar e conscientizar em relação a problemática da violência contra a mulher, optou-se por não utilizar um inimigo padrão, mas estabelecer um ranking com uma premiação ao final do jogo baseada no número de respostas certas que o jogador atingir.

Ao todo o leitor/jogador responde a cinco perguntas e a cada resposta certa ele ganha uma “colher”. A pontuação adquirida ao longo de cada etapa do newsgame aparece no canto superior da tela. A trilha sonora do newsgame foi composta por Spazz Cardigan e se chama *I've Just Had an Apostrophe!*¹³. O fundo musical foi escolhido na biblioteca de músicas gratuitas do Youtube para que não houvesse problemas em relação a direitos autorais. Quando o usuário clicar em uma das opções do quizz, um barulho de colher batendo também é acionado. O jogador tem a possibilidade de silenciar o som que integra

¹² Disponível em: <ndonline.com.br/florianopolis/noticias/homem-e-preso-em-flagrante-ao-tentar-estuprar-mulher-na-avenida-beira-mar-em-sao-jose>. Acesso em: 05 dez. 2018.

¹³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/audiolibrary/music>>. Acesso em 09 jan. 2019.

a narrativa ao marcar a opção silenciar música.

NEWSGAME *METE A COLHER*

Ao acessar o newsgame o leitor/jogador se depara com a primeira tela do jogo (Figura 2). Essa primeira tela conta com as seguintes informações: Em briga de marido e mulher ninguém mete a colher? Esse jogo apresenta uma série de situações de violência contra a mulher e cabe a você decidir se mete a sua colher, ou não. O objetivo do jogo é chegar no final com a maior quantidade de colheres possíveis. E aí, vai meter a colher?



Figura 2: Tela inicial do newsgame *Mete a colher*.

Nesta mesma tela aparecem os botões: Jogar; Sobre; Leia a matéria. Ao clicar no botão Jogar, o leitor/jogador é direcionado para a primeira fase do newsgame. Já na opção Sobre, a informação que é repassada ao leitor/jogador é relacionada à produção da iniciativa: Este jogo foi produzido como resultado da Disciplina de Newsgames do Programa de Pós-graduação em Jornalismo da UFSC.

Equipe: design gráfico, Frederico S. M. de Carvalho; programação, Mariane Pires Ventura; produção de conteúdo: Ana Paula Bourscheid; Anderson Silva; e Paulo José Mueller. O botão Leia a matéria direciona para um link externo com a reportagem multimídia que dá origem ao newsgame.

Na sequência é preciso selecionar a opção jogar e escolher um avatar para dar início ao newsgame. A escolha do avatar não interfere na dinâmica do jogo e servirá apenas para oferecer ao jogador informações estatísticas diferenciadas ao clicar em cada um dos personagens.

Ao selecionar o avatar do personagem masculino, aparecerá a seguinte mensagem: Você sabia que o agressor nos casos de violência contra a mulher é conhecido por 61% das vítimas? *Pesquisa Datafolha/Fórum Brasileiro de Segurança Pública (2017). Já ao clicar na personagem feminina, o leitor/jogador é apresentado a seguinte mensagem: Você sabia que a cada 10 minutos uma mulher é vítima de violência em Santa Catarina? *Dados da Secretaria de Estado de Segurança Pública - SESP (2017).

A próxima etapa consiste na apresentação do newsgame e das instruções dos comandos que integram o jogo (Figura 3). O leitor/jogador se depara com a seguinte mensagem: Bem-vindo a Florianópolis! A cidade com a maior estatística de violência contra a mulher em Santa Catarina. Até o mês de julho de 2018, foram registrados 1.085 casos, de acordo com a Secretaria de Estado de Segurança Pública - SESP. Neste jogo você está caminhando pela Avenida Beira Mar e vai se deparar com algumas situações.



Figura 3: Instruções do newsgame.

Para prosseguir no jogo, é preciso clicar na palavra “Começar”. No entanto, antes de dar sequência são repassados os comandos para movimentar o avatares do newsgame.

Todo jogo é jogado através das teclas direcionais, bem como, para selecionar a resposta de cada etapa, o leitor/jogador precisa usar a tecla Enter.

Após dar início ao newsgame, o primeiro desafio que apresentado consiste na seguinte situação (Figura 4): Você se depara com um homem xingando uma mulher. O que você faz? São apresentadas duas opções de comandos nesta fase: Ignora ou Meter a colher.



Figura 4: Primeiro desafio do newsgame.

Ao optar pelo botão Ignora é apresentada na tela do newsgame a informação: Você sabia que a agressão verbal também é um tipo de violência contra a mulher? Sem colher para você. Quando ver novamente uma situação dessa, denuncie!. Após a mensagem o jogo segue para a próxima fase do newsgame.

Já ao clicar no botão *Mete a colher*, novas possibilidades de jogo surgem ao leitor/jogador, este é apresentado a uma nova pergunta: Como você usa sua colher? As opções para dar continuidade ao newsgame são: Fico assistindo a discussão para ver se a mulher tem culpa. Se ela tiver, ignoro a situação; Fico assistindo a discussão para ver se a mulher tem culpa. Se ela não tiver, interfiro na discussão; Ligo para o 190 e relato a situação; Ajudo o homem a xingar a mulher.

Ao clicar na opção: Ligo para o 190 e relato a situação, a seguinte mensagem é destacada: Parabéns! Você ganhou mais uma colher! Nessa opção o leitor/jogador

acumula uma colher na pontuação geral do jogo.

No entanto, ao escolher cada uma das demais opções o leitor/jogador recebe a seguinte mensagem: Você não usou bem sua colher! O correto seria denunciar o episódio para polícia. Pois, a violência moral, conforme a Lei Maria da Penha é entendida como qualquer conduta que configure calúnia, difamação ou injúria. Ao escolher cada uma das demais opções o leitor/jogador não conquista e nem perde colheres na pontuação geral.

Na segunda fase do jogo, o leitor/jogador encontra com uma amiga por acaso. Após o encontro, o jogador a convida para tomar um sorvete, no entanto, ela responde que não poderá ir porque seu companheiro é muito ciumento e não permite que ela saia com outras pessoas sem que ele esteja presente e também faz ameaças. Após essa passagem surge um novo desafio para o leitor/jogador: O que você faz?

As opções disponíveis são: Ignora ou *Mete a colher*. Ao escolher o botão Ignora aparece a mensagem: Você sabia que a violência psicológica, conforme a Lei Maria da Penha pode causar dano emocional e diminuição da auto-estima nas vítimas?. Você não ganhou nenhuma colher. Repense sua atitude. Após a mensagem, o newsgame segue para a próxima etapa.

Já ao clicar no botão *Mete a colher*, outras opções passam a integrar o jogo e surge a seguinte pergunta: Como você usa sua colher? E as seguintes opções de resposta surgem (Figura 5): Digo que não tem problema. Os homens são assim mesmo, e que ele tem ciúmes porque a ama de verdade; Se ele tem ciúmes é porque ela deve ter dado algum motivo. E aconselha ela a dar mais atenção ao seu companheiro e fazer o que ele diz; Diz pra ela sair escondido com você e depois inventar alguma desculpa; Alerta ela e que isso é violência psicológica e que ela devia procurar ajuda e se prontifica para ajudá-la.

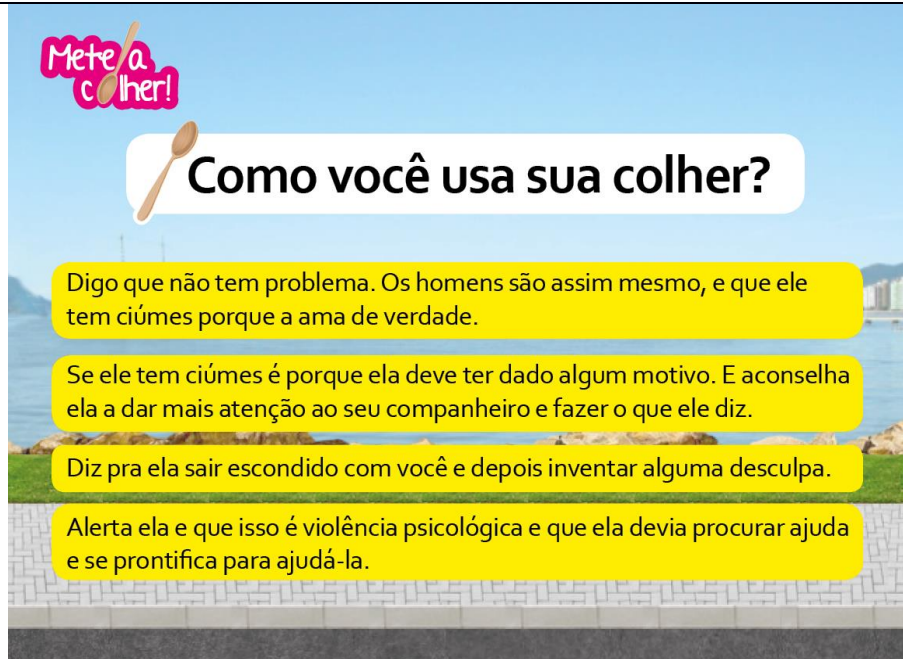


Figura 5: Ao clicar no botão *Mete a colher*, o leitor/jogador precisa escolher uma opção de resposta.

Ao escolher a alternativa: Alerta ela e que isso é violência psicológica e que ela devia procurar ajuda e se prontifica para ajudá-la, o leitor/jogador ganha mais uma colher e a acumula na pontuação geral do newsgame. Já ao optar por qualquer uma das outras respostas, a seguinte mensagem aparece: *Você não usou bem sua colher!* O correto seria alertar a vítima para procurar ajuda.

Na terceira fase, o leitor/jogador está caminhando e alguns metros na sua frente vê um homem puxando uma mulher pelo braço e tentando levá-la em uma direção oposta a que ela tenta ir. Neste instante do newsgame surge o desafio: O que você faz? Novamente as alternativas de ação são: Ignora ou *Mete a colher*.

Ao clicar no botão Ignora, o leitor/jogador recebe a mensagem (Figura 6): *Você sabia que uma mulher é estuprada em média a cada três horas em Santa Catarina? Talvez você pudesse ter evitado o crescimento desse índice. Sem colher para você. Quando ver novamente uma situação dessa, denuncie!*

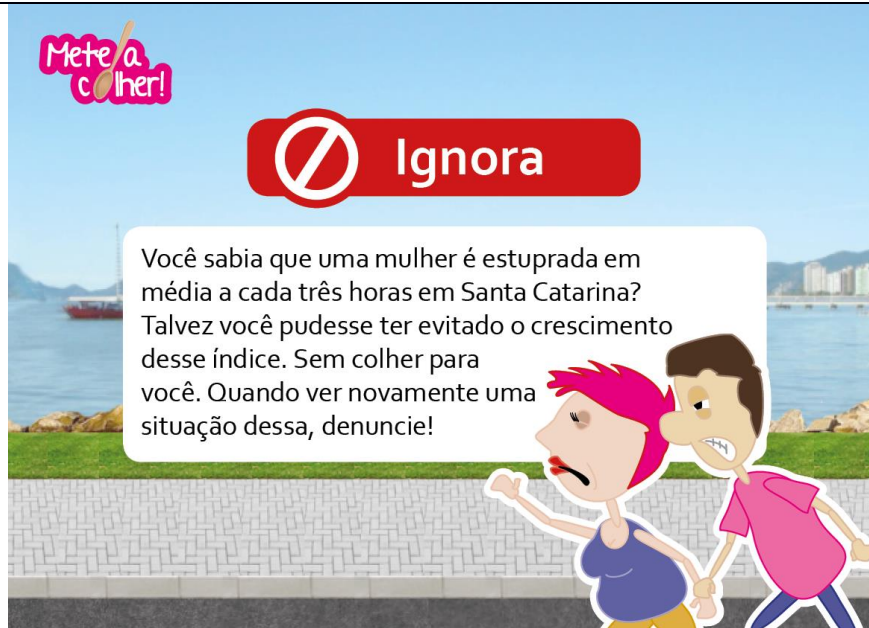


Figura 6: Mensagem repassada ao leitor/jogador que opta pelo botão Ignora.

Na sequência o recado desaparece da tela e o jogo segue para sua próxima fase. Ao escolher a opção *Mete a colher*, o jogador é apresentado ao desafio: Como você usa sua colher? Para responder a questão, é preciso escolher uma das seguintes alternativas: Começo a andar mais devagar para ver como a situação se desenrola; Ando mais rápido para alcançar os dois. Finjo ser um amigo da mulher e afasto o cara que está segurando ela; Dou meia volta. Caminho na direção oposta e chamo a polícia; Chamo a polícia e me aproximo para ajudar a mulher.

A escolher a opção correta: Chamo a polícia e me aproximo para ajudar a mulher, o leitor/jogador recebe a mensagem: Parabéns! Você ganhou mais uma colher! Ao escolher essa alternativa, acumula-se uma colher no índice da pontuação geral do newsgame. Por outro lado, ao escolher qualquer uma das outras três possibilidades de resposta, a seguinte mensagem é apresentada ao leitor/jogador: Você não usou bem sua colher! O correto seria acionar as autoridades policiais. Logo, o leitor/jogador não acumula colheres na pontuação do newsgame.

A quarta e última fase do newsgame consiste no seguinte cenário (Figura 7): Já está anoitecendo. Você passa por uma casa, ouve gritos, barulho de coisas quebrando. E da avenida percebe na janela de um apartamento um homem apontando uma arma para uma mulher. O que você faz?



Figura 7: Última fase do newsgame *Mete a colher*.

As opções de ação são: Ignora ou *Mete a colher*. Ao selecionar a opção Ignora, o leitor/jogador recebe a mensagem: Você sabia que a cada mês três mulheres são vítimas de feminicídio em SC? Você poderia ter evitado mais um assassinato. Quando você se deparar com essa situação ligue para o 190. Após o recado, o jogo vai para a tela do resultado final em que aparecem os índices de pontuação geral do newsgame.

Já a opção *Mete a colher*, desafia o leitor/jogador com a pergunta: Como você usa sua colher? Para tanto, é necessário escolher uma das quatro alternativas para seguir no jogo: Chamo a polícia imediatamente e bato na porta deles; Fico escutando mais um pouco e decido se chamo a polícia, pode ser só uma briguinha de casal; Chamo a polícia imediatamente e fico a uma distância acompanhando a briga; Chamo os vizinhos para ajudar.

Ao escolher a opção: Chamo a polícia imediatamente e fico a uma distância acompanhando a briga, o leitor/jogador recebe a mensagem (Figura 8): Parabéns! Você ganhou mais uma colher! A ação resulta na conquista de uma colher pelo leitor/jogador que acumula uma colher na pontuação.



Figura 8: Mensagem repassada ao leitor/jogador que selecionar a resposta correta.

Já se a escolha tiver sido em relação a uma das outras três alternativas, a seguinte informação aparece na tela: *Você não usou bem sua colher!* O correto seria ligar imediatamente para a polícia.

Após essa fase o jogo encerra e na última tela do newsgame o leitor/jogador recebe informações relacionadas a sua pontuação no decorrer da disputa. No topo da tela é mostrada a quantidade colheres conquistadas, e no quadro abaixo um ranking com uma descrição sobre sua pontuação. O primeiro lugar, com 6 colheres, conquista a colher de ouro e a seguinte mensagem aparece na tela: *Você sabe como meter a colher!* Ajude outras pessoas a refletir sobre a violência contra a mulher. Compartilhe esse jogo!

Ao conquistar quatro ou cinco colheres o leitor/jogador conquista a colher de prata. Nesta etapa recebe a mensagem: *Quase lá! Você usa bem sua colher, mas ainda pode melhorar!* Fique mais atento. Já ao conseguir duas ou três colheres, o competidor leva a colher de bronze e recebe o recado: *Você ainda tem vergonha de usar sua colher. Mas você pode melhorar!*

Já ao conquistar uma ou nenhuma colher, o leitor/jogador recebe a colher de plástico, além de ser advertido com a mensagem: *Não tenha medo de meter a colher!* Esperamos que esse jogo te encoraja a não ficar alheio a práticas criminosas de violência contra a mulher. Tente jogar novamente e veja como você se sai agora! (Figura 9).



Figura 9: Resultado com a pontuação conquistada no decorrer do newsgame.

Após o resultado com a pontuação do leitor/jogador no newsgame, nesta mesma tela estão disponíveis outras três opções de ação: jogar, opção em que é possível ir novamente ao início da disputa e volta para as mesmas fases jogadas anteriormente; sobre, botão que traz as informações sobre o newsgame, seu objetivo e quem o idealizou; e, ler a matéria, opção em que o leitor/jogador é redirecionado para um link externo que hospeda a matéria jornalística a qual o newsgame está vinculado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, apresenta-se o processo de concepção do protótipo do newsgame de letramento, *Mete a colher*. Vale lembrar que a narrativa jornalística originou-se com base nos dados divulgados ao longo de 2018 pela Secretaria de Segurança Pública do Estado (SSP-SC). Outro aspecto que embasou a escolha por este tema deve-se ao fato de que conforme os números do Atlas da Violência, em tentativas de estupro o Estado catarinense liderou o ranking negativo no Anuário Brasileiro de Segurança Pública de 2017.

Reforça-se que como o jornalismo tem como função social apresentar ao seu público fatos de relevância, o newsgame *Mete a colher* surge como uma proposta de

narrativa que objetiva a reflexão e a conscientização em relação à realidade de violência contra a mulher. Portanto, desafia seu leitor/jogador a chegar no final do newsgame com a maior quantidade de colheres possíveis.

Neste trabalho vamos além e defendemos que o *Mete a colher* pode ser compreendido com um newsgame de letramento da modalidade exploratória, visto que para chegar às informações trazidas em cada fase do newsgame, o leitor/jogador precisa explorar cada uma das fases de modo detalhado. Logo, ele somente irá receber informações sobre quais os instrumentos de defesa e as formas de denúncia de crimes praticados contra as mulheres se houver a exploração da narrativa pelas ações do jogador.

Reforça-se que este é um protótipo, fator que faz com que o newsgame seja uma narrativa de construção colaborativa, pois várias outras fases/situações podem passar a integrar o jogo. Deste modo, as quatro fases apresentadas são apenas uma amostra da amplitude da temática abordada e de quantas outras situações que infelizmente ocorrem diariamente no cotidiano das mulheres não só de Florianópolis, uma vez que a violência contra a mulher assombra todos os continentes e não faz distinção de classe social, etnia, religião ou faixa etária.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgame: Journalism at a play**. Hancover: The MIT Press, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro. 6ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MATTAR, João. **Games em educação: como nativos digitais aprendem**. São Paulo: Person Prentice Hall, 2010.

PARRY, Roger. **A Ascensão da Mídia: a História dos Meios de Comunicação de Gilgamesh ao Google**. Tradução: Cristina Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

RENÓ, Denis. **Pesquisa aplicada em comunicação: uma tendência necessária**. C&S – São Bernardo do Campo, v. 36, n. 1, p. 7-30, jul./dez. 2014. Disponível em: <www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/viewFile/5209/4400>. Acesso em: 05 dez. 2018.