

Características dos NEWSGAMES X JOGOS EMBASADOS EM NOTÍCIAS (Marciano, 2018)

DESDOBRAMENTOS CONCEITUAIS

NEWSGAMES POR AÇÃO:

Jogos pensados para serem categorizados como newsgames

NEWSGAMES POR ASSOCIAÇÃO:

Jogos produzidos sem a pretensão inicial de serem considerados newsgames, porém seus elementos fazem com que o jogador o associe com algum fato noticiado

AMBIGUIDADE CONCEITUAL:

Essa diferenciação não considera o **OBJETIVO** do newsgame, mas apenas se ele **APRESENTA OU NÃO REFERÊNCIA AO FATO JORNALÍSTICO**.

Ou seja, considera que um **JOGO** que tem a **FUNÇÃO** apenas de **ENTRETENIMENTO = NEWSGAME**

RESOLUÇÃO:

Assim viu-se a necessidade de se **CRIAR CARACTERÍSTICAS** que possam **INDICAR/IDENTIFICAR** se um jogo é **NEWSGAME** ou apenas **EMBASADO EM NOTÍCIAS**.

NEWSGAMES

JOGOS EMBASADOS EM NOTÍCIAS

- Personagens, cenários ou conteúdo gráfico e sonoros remetem a acontecimentos noticiados

- Experiência lúdica do jogador transcende o entretenimento, apresentando uma reflexão, conteúdo extra ou contraponto sobre o tema/informação.

- Informação jornalística atrelada ao tema de origem e apresentada de alguma forma dentro do jogo (texto, vídeos, fotos, ilustrações)

- Normalmente produzido por jornalistas ou organizações jornalísticas.

- Fontes ou contextos jornalísticos são apresentados de forma direta, estão visíveis em alguma parte do jogo ainda que apenas referenciado por links (menu sobre, inserido na gameplay)

- A visibilidade e contexto original das fontes no jogo reforça o aspecto e caráter jornalístico da informação.

- Requer uma apuração mínima sobre a veracidade dos fatos e dados a serem retratados/inseridos no jogo.

- Foco na sátira ou entretenimento. Não tem a intenção de agregar algo ao conteúdo original.

- Não apresenta conteúdo jornalístico direto no jogo, apenas referências gráficas e sonoras sobre o material que embasou a criação do game.

- Normalmente produzidos por pessoas que não trabalham diretamente na área da comunicação

- Não apresenta no jogo 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.

- A ausência da origem das informações no jogo sinalizam o entretenimento como prioridade, sem a intenção de agregar algo à informação.

- Requer apenas uma temática (normalmente factual) para referência.

DEFINIÇÕES DE NEWSGAMES SEGUNDO BOGOST (2010) E SICART (2008)

Newsgames de eventos recentes (Current Events Newsgames)	
CATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
Jogos Editoriais (Editorial Games)	<ul style="list-style-type: none">• Se equivalem aos artigos ou colunas, pois são pequenos e têm o propósito de transmitir pouca informação ou conteúdo opinativo.• Através de um assunto que busca a persuasão, este gênero de newsgame atua como uma espécie de linha editorial de modo que suas três subcategorias apresentam objetivos diferentes. <p>EXEMPLOS: September 12th, Kabul Kaboom, Layoff</p>
Jogos de Tablóide (Tabloid Games)	<ul style="list-style-type: none">• Atuam como uma notícia de fofoca, chamariz para outros conteúdos do site• Têm seu conteúdo focado nas <i>soft news</i>, ou seja, notícias cujo foco é entreter o público trazendo conteúdo sem relevância social, como curiosidades relativas ao mundo das celebridades.• Devido a sua baixa complexidade técnica e sem necessidade de pesquisa aprofundada, este estilo de jogo é disseminado com frequência por criadores anônimos, não necessariamente vinculados a algum veículo de notícias. <p>EXEMPLOS: Hothead Zidane, Bolinha de Papel no Serra.</p>
Jogos de Reportagem (Reportage Games)	<ul style="list-style-type: none">• Pretendem educar e nesse intuito exigem pesquisa, descrição mais elaborada e consequentemente mais tempo de criação que os <i>Editorial Games</i>• Apresentam um posicionamento mais equilibrado com foco na objetividade.• Esforçam-se para imitar reportagens factuais, produzindo a versão de videogame de um artigo ou programa de televisão. São cuidadosamente pesquisados, com um olho para a descrição factual.• Tendem a abordar conteúdos mais relevantes considerados Hard News (como política, educação, economia, etc)• Dentro das categorias definidas por Sicart (2008), os jogos de reportagem são aqueles que não necessariamente propõem um debate público tão pouco persuadem, mas sim ilustram o fato noticiado <p>EXEMPLO: Food Import Folly</p>

Newsgames Infográficos (Infographic Newsgames)

- Ferramentas adotam princípios da infografia, mas adicionam camadas de jogabilidade em torno delas.
- Com essas possibilidades de apresentar os dados de forma lúdica, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) consideram que os newsgames infográficos se apresentam como uma evolução dos infográficos tradicionais e reforçam que eles devem ser utilizados com mais frequência, na medida em que os jogadores transportados para esse ambiente de dados simulados interagem mais facilmente com as informações e compreendem melhor o conteúdo jornalístico.

CATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
Infográficos Explicativos (Explanatory Infographics)	<ul style="list-style-type: none">● Trata-se dos infográficos que apresentam a informação estaticamente, sem que o usuário possa manipulá-la, embora a visualize <p>EXEMPLO: DOP! (Zero Hora, 2014, definido pelo próprio veículo como uma reportagem em forma de game)</p> <ul style="list-style-type: none">● Apresenta a informação de forma estática (caixas de texto, acionadas ao tocar no símbolo da mensagem) de modo que o jogador pode visualizá-la, mas não interage com ela.
Infográficos Exploratórios (Exploratory Infographics)	<ul style="list-style-type: none">● Referem-se aos infográficos que apresentam os dados, mas cabe ao usuário sintetizá-los, desconsiderando as intenções do autor. Para isso utilizam-se ferramentas que deixam o leitor livre para filtrar, organizar e destacar as informações <p>EXEMPLO: Folhacóptero (Folha de São Paulo, 2013)</p> <ul style="list-style-type: none">● Apresenta os dados de forma dinâmica, mas permitir que o jogador decida se vai ou não continuar até o fim. Essa característica é mais perceptível ainda no modo piloto manual, onde o jogador colhe as informações que deseja na ordem que bem lhe convier.
Infográficos Direcionados (Directed Infographics)	<ul style="list-style-type: none">● Nessa categoria estão presentes os infográficos cujos dados são apresentados de maneira dinâmica, porém a ordem em que o jogador escolhe ver esses dados ou responde às questões o direciona para uma conclusão, essa previamente definida pelo jornalista e programada no game. <p>EXEMPLO: Grêmio 95 (Zero Hora, 2015)</p> <ul style="list-style-type: none">● Assim pode-se concluir que apesar da liberdade na escolha das respostas, quem direciona o resultado final é o criador do jogo, enquadrando também como um infográfico direcionado.

Newsgames Documentário (Documentary Newsgames)

- Títulos que envolvem acontecimentos históricos e atuais mais amplos, de maneira similar à fotografia documental, ao cinema e à reportagem investigativa.
- Com o objetivo de reconstituir um evento real, os newsgames documentários exigem mais tempo de produção, pois necessitam de pesquisa aprofundada sobre o fato a ser retratado. Em contrapartida elevam o nível de imersão do jogador, pois apresentam mecânica melhor elaborada, podendo contar com gráficos mais realistas e riquezas de detalhes
- Por objetivarem retratar os conteúdos de forma mais precisa, jogos dessa categoria tendem a ser criticados quando reconstroem temas polêmicos ou apresentam um viés diferente do tradicional, suscitando reações negativas por parte do público.
- Como exemplo disso podemos citar o polêmico JFK Reload, que transporta o jogador para 22 de novembro de 1963, onde o objetivo é assassinar o presidente americano Kennedy.
- Apesar dessa flexibilidade de disparos, a pontuação máxima só é alcançada caso os tiros do jogador correspondam com o que de fato aconteceu segundo a teoria oficial dos Estados Unidos no documento "The Warren Report" (um tiro errado que ricocheteou; um tiro no pescoço do presidente, o qual também feriu o governador; um tiro certo na cabeça de Kennedy).

CATEGORIAS	CARACTERÍSTICAS
<p style="text-align: center;">Realidade Espacial (Spatial Reality)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conservar as memórias de eventos passados e possibilitar futuras ocorrências (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010) é o que oferecem os jogos com esse tipo de realidade. ● Em tese, trata-se de colocar no cenário elementos que remetem ao fato retratado, no entanto essa prática é relativamente limitada, visto que, embora o jogador consiga navegar pelos ambientes que remetem aos eventos, só é possível observar os elementos ali presentes e não há como interagir com eles. <p>EXEMPLO: Berlin Wall, uma modificação do jogo Half Life 2, que insere no jogo original mapas remetendo à Guerra Fria, recriando um trecho do muro de Berlim, que separou a Alemanha Oriental da Ocidental durante o conflito.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Os gráficos remetem abstratamente ao conteúdo da guerra fria, porém, não há possibilidade de interagir com os elementos ali presentes, por exemplo, tentando quebrar o muro.
<p style="text-align: center;">Realidade Operacional (Operational Reality)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ao contrário da categoria anterior, newsgames documentário de realidade operacional permite que o jogador encene o evento específico, e não apenas explore o ambiente que o remete. ● O jogador assume um personagem que realiza uma ação específica simulatória a ação real, inibindo assim as dúvidas quanto à parcialidade ou ficção (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010). <p>EXEMPLO: 9-11 Survivor, cuja proposta é simular a atitude de algumas vítimas presas nos últimos andares do World Trade Center, durante os atentados de 11 de setembro de 2001.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● O jogador controla um empresário preso no alto da torre que, encurralado pelas chamas, precisa decidir como será sua morte: pelo fogo ou pela queda ao se jogar por uma abertura na parede ● Apresenta uma experiência linear condizente com a versão oficial dos fatos.
<p>Realidade Processual (Procedural Reality)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Games de realidade processual vão além da simulação que apenas retrata o acontecimento e seus efeitos, possuem um conjunto de regras que modelam os comportamentos do jogador para que ele reflita sobre cada ação realizada (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010). ● Os jogos dessa categoria apresentam foco maior no conteúdo, explicitando o contexto e colocando os personagens para atuar dentro dele de modo que cada ação realizada pelo jogador ocasione um desfecho diferente. ● Não existe uma narrativa linear como nos jogos de realidade operacional, tão pouco os elementos que remetem ao fato real são retratados de maneira abstrata como nos jogos de realidade espacial. A mecânica é planejada para que o jogador compreenda o conteúdo na medida em que interage. ● Enquanto os textos no jornalismo investigativo em geral descrevem a história elucidando os fatos com exemplos, um newsgame documentário de realidade processual pode apresentar esse mesmo conteúdo, mas também amplia sua compreensão ao permitir que o jogador interaja com o fato retratado e reflita sobre como ações diferentes poderiam influenciar a realidade ali simulada. <p>EXEMPLOS: O Combate ao Barro Vermelho</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Permitir que o jogador escolha as suas ações, de modo que para vencer o combate é necessário testar diversas estratégias. ● O caráter jornalístico do game não se limita apenas à representação do conflito entre farroupilhas e imperiais. Ao acessar o botão “saiba mais” no menu, o jogador terá contato com informações históricas sobre a Revolução Farroupilha, o jornal “O Povo”, além de conhecer um pouco dos personagens que se destacaram na revolução. ● O jogo apresenta ainda informações sobre o desfecho real do conflito, mas dá ao jogador a possibilidade de contrariar a história e sair vitorioso com as tropas imperiais ● Tais ações no jogo podem fazer o jogador refletir sobre as consequências que um exército tende a sofrer caso seja guiado por uma tática errada e, juntamente com as outras características apresentadas.

Newsgames de Raciocínio (Puzzle Newsgames)

- De maneira geral, enquadram-se aqui os jogos jornalísticos que apresentam enigmas cuja solução surge através do raciocínio lógico
- Editorial crosswords (palavras cruzadas editoriais) e de news quizzes (“quizes” de notícias) com conteúdo jornalístico,

EXEMPLO: Crickler, uma variação da palavra cruzada

- Alguns de seus enigmas pautam o jornalismo diário. Essa relação se manifesta através das dicas, que remetem a algum conteúdo divulgado na mídia.

Newsgames de Comunidade (Community Newsgames)

- Jogos que criam e nutrem as populações locais – frequentemente, situando jogos, total ou parcialmente, no mundo real, em vez de em frente à tela.
- Os games possuem a capacidade de estimular a formação de comunidades que têm interesse pelo mesmo tema, podendo até gerar efeitos que refletem nas práticas diárias dos indivíduos (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).
- Nessa categoria o importante não é a realidade simulada na qual os jogadores interagem, mas sim a criação de comunidades colaborativas para aplicar no mundo real as ações aprendidas no ambiente virtual.

EXEMPLO: World Without Oil

- Durante algumas semanas após o lançamento, jogadores de diversas partes do mundo registravam nas mídias online como a crise fictícia afetava suas vidas, possibilitando reflexões sobre como as pessoas agiriam diante de um cenário de crise
- Com certa periodicidade os meios jornalísticos apresentam alguma matéria relacionada ao petróleo, abordando um tema recorrente na mídia e estimulando ações colaborativas no mundo real.

Newsgames de Letramento (Literacy Newsgames)

- Jogos que oferecem educação direta ou indireta sobre como se tornar um bom jornalista, ou para entender porque o jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades.

EXEMPLO: Global Conflict Palestine

- No papel de um jornalista, o jogador tem que apurar e produzir um artigo com o objetivo de tê-lo publicado na capa do jornal
- Para isso ele aprende um pouco das técnicas de apuração e edição, desde entrevista com as fontes até a montagem do artigo com manchete, foto e conteúdos que condizem com a linha editorial do veículo.