

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

RICARDO MARTINS GODOY

**NEWSGAMES EM MÍDIAS MÓVEIS: CONTINUIDADES E
POTENCIALIZAÇÕES DO DOP! E DO ENDGAME: SYRIA**

São Borja

2017

RICARDO MARTINS GODOY

**NEWSGAMES EM MÍDIAS MÓVEIS: CONTINUIDADES E
POTENCIALIZAÇÕES DO DOP! E DO ENDGAME: SYRIA**

Monografia apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo, pela Universidade Federal do
Pampa – Unipampa.

Orientadora: Prof^a. Dra. Vivian de Carvalho
Belochio

São Borja

2017

RICARDO MARTINS GODOY

**NEWSGAMES EM MÍDIAS MÓVEIS: CONTINUIDADES E
POTENCIALIZAÇÕES DO DOP! E DO ENDGAME: SYRIA**

Monografia apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo, pela Universidade Federal do
Pampa – Unipampa.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 04/12/2017.


Banca examinadora:



Prof. Dr.^a Vivian de Carvalho Belochio

Orientadora

UNIPAMPA



Prof. Dr.^a Eloisa Joseane Da Cunha Klein

UNIPAMPA



Mestranda Nathalia Lopes da Silva

PPGCIC – UNIPAMPA

Dedico este trabalho a minha família. A minha mãe, minha irmã, meu pai e a todos que estiveram comigo durante essa formação.

RESUMO

O presente trabalho estuda a potencialização dos *newsgames* nas plataformas móveis. O objetivo geral é investigar as possíveis potencializações dos *newsgames* em mídias móveis a partir da observação exploratória dos *newsgames* Dops, versão mobile do jornal gaúcho Zero Hora, e do *Endgame: Syria*, aplicativo de *newsgame* lançado em mídias móveis iOS e *Android*. Para que se cumpra tal finalidade, nos capítulos um e dois, foi realizada a revisão teórica sobre o tema trabalhado. Discutiu-se conceitos de jornalismo móvel, jornalismo digital, *newsgame*, mídias móveis, cultura da convergência e convergência jornalística. A pesquisa empírica foi realizada através da observação exploratória (GIL, 2008) de dois *newsgames* produzidos, um originalmente da web e outro desenvolvido para as mídias móveis. A partir disso, foram elencados dois tipos de elementos, os de continuidade e de adaptação. O primeiro deles refere-se a características oriundas da web, já os elementos de adaptação são relacionados a possibilidades existentes somente em mídias móveis, como sensores das plataformas móveis que possam aumentar a imersão do jogador dentro do produto noticioso. A análise apontou que os jogos jornalísticos investigados neste trabalho estão em fase de evolução, pois os jornalistas não estão capacitados para tal produção. Além disso, se faz necessário aos jornalistas contemporâneos aprender conceitos e princípios dos *newsgames* em plataformas móveis para produzir conteúdos nesse formato efetivamente adequados a esta plataforma.

Palavras-Chave: Jornalismo Móvel; Mídias Móveis, Cultura da Convergência, Newsgame.

RESUMEN

El presente trabajo estudia la potenciación de los newsgames en las plataformas móviles. El objetivo general es investigar las posibles potencializaciones de los newsgames en medios móviles a partir de la observación exploratoria de los newsgames Dops, versión móvil del diario gaucho Zero Hora, y del Endgame: Siria, aplicación de newsgame lanzado en medios móviles IOS y Android. Para que se cumpla tal propósito, en los capítulos uno y dos, se realizó la revisión teórica sobre el tema trabajado. Se discutieron conceptos de periodismo móvil, periodismo digital, newsgame, medios móviles, cultura de la convergencia y convergencia periodística. La investigación empírica fue realizada a través de la observación exploratoria (GIL, 2008) de dos newsgames producidos, uno originalmente de la web y otro desarrollado para los medios móviles. A partir de eso, se enumeraron dos tipos de elementos, los de continuidad y de adaptación. El primero de ellos se refiere a características oriundas de la web, ya los elementos de adaptación están relacionados a posibilidades existentes solamente en medios móviles, como sensores de las plataformas móviles que puedan aumentar la inmersión del jugador dentro del producto noticioso. El análisis apuntó que los juegos periodísticos investigados en este trabajo están en fase de evolución, pues los periodistas no están capacitados para tal producción. Además, se hace necesario a los periodistas contemporáneos aprender conceptos y principios de los newsgames en plataformas móviles para producir contenidos en ese formato efectivamente adecuados a esta plataforma.

Palabras clave: Periodismo Móvil; Mídias Móviles, Cultura de la Convergencia, Newsgame.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 APANHADO HISTÓRICO SOBRE NEWSGAME	12
2.1 Surgimento e desenvolvimento dos newsgames	12
2.2 Cultura da convergência e o investimento do jornalismo em múltiplas plataformas digitais	18
3 NEWSGAME NO JORNALISMO MÓVEL.....	21
3.1 Características das mídias móveis	21
3.2 Jornalismo Móvel e suas especificidades	24
3.3 Da Web para o Mobile: transformação dos newsgames.....	27
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	28
4.1 Análise do DOP	31
4.2 Análise Endgame Syria	37
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS	47

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Primeiro newsgame Round the World whit Nellie Bly	13
Figura 2: Tela inicial do newsgame DOP!	32
Figura 3: Movimentação a partir do joystick.....	33
Figura 4: DOP! na vertical.....	36
Figura 5: Tela inicial do Endgame: Syria	38
Figura 6: Informações dos bastidores do Endgame: Syria	39
Figura 7: Animações no encerramento do turno	40
Figura 8: Tela das ações, onde descreve cada função das cartas.....	41
Figura 9: Tela de eventos, onde descreve o que está acontecendo nesse turno.....	42
Figura 10: Cartas escolhidas pelo jogador.....	43
Figura 11: Site que abre após clicar na tela do more information.....	45

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Análise dos elementos de continuidade do DOP!	34
Tabela 2: Análise dos elementos de adaptação do DOP	35
Tabela 3: Análise dos elementos de continuidade do Endgame Syria	39
Tabela 4: Análise dos elementos de adaptação do Endgame Syria	43

1 INTRODUÇÃO

O foco deste trabalho é analisar as possíveis alterações e potencializações dos *newsgames* no jornalismo móvel. O *newsgame* é um termo que une videogames e jornalismo (BOGOST et. al. 2010). Compreende-se que ele tem o objetivo de colaborar no esclarecimento do fato de maneira lúdica e interativa e, por consequência, aumentaria o engajamento com a produção, porque o público lê cada vez textos menores, assiste vídeos curtos e quer algo mais atraente (BOGOST et. al., 2010). Esse tipo de produção surgiu, segundo Bogost et. al. (2010), no jornalismo impresso, com possibilidades e limitações atreladas ao suporte. Os autores exploram como os jogos informativos se desenvolveram em mídias impressas e como podem ser produzidos e aprimorados atualmente, nas mídias digitais.

O jornalismo impresso é algo estático e imutável, o que evidentemente traz limitações para a produção de *newsgames*. O espaço limitado de suas páginas impressas permite que o jogo seja estático, assim como os de tabuleiros, tendo a opção de, apenas, avançar ou recuar. Ou seja, dentro do jornal impresso, o *newsgame* é imutável, pois o jogo e a experiência não mudam, tudo permanece o mesmo, desde a primeira jogada até a última. Além disso, as publicações não podem ser atualizadas constantemente, o que reduz as possibilidades de construção de narrativas não lineares e que atraiam mais os jogadores. Desse modo, *newsgames* planejados para o jornal impresso têm essas restrições, tornando-se menos dinâmicos que nas mídias digitais.

Já na web, de acordo com Seabra e Santos (2014), os *newsgames* são um gênero de jogo online de “produção rápida em resposta a eventos atuais” (BRASIL, 2012, p.40), além de promover uma relação entre texto e imagem no universo online. Assim, devido a esse fator, os *newsgames* podem ser considerados mais adequados à web, pois é possível “mobilizar usuários em torno de assuntos cotidianos comuns, com a finalidade de propor soluções para problemas reais” (SEABRA; SANTOS, 2014, online). Didaticamente falando, seria possível trazer pessoas para uma apuração conjunta dentro de um game que tenha como propósito descobrir fatos dentro de um protesto/manifestação. Então, a cada descoberta, o jogador ganharia pontos para desbloquear novas missões dentro desse universo.

Esta monografia parte do pressuposto de que, nas mídias móveis, essas características dos *newsgames* podem ser transformadas novamente. Suportes móveis, como *tablets* e *smartphones*, contam com alguns acessórios, também chamados de sensores, como acelerômetro, giroscópio, *touch screen*, *Global Positioning System (GPS)*, *wireless*, *bluetooth*,

câmera frontal e câmera traseira¹. Estes podem possibilitar formas diferentes de projetar os jogos e também maneiras distintas de jogar.

Algumas características do jornalismo móvel potencializam a produção do *mobile newsgame*, especificamente para *smartphones* e *tablets*. A primeira delas é o uso de bases de dados (SILVA, 2015), que ajuda na recuperação de informações e na organização jornalística. A multimídia (MIELNICZUK, et. al. 2015) entra nessas possibilidades, pois proporciona unir som, imagem e texto. Outra característica é a interatividade (PALÁCIOS, 2003), que faz o utilizador se sentir próximo da produção jornalística. Ainda existe a dinamicidade (MIELNICZUK, et. al. 2015), quando a dinâmica da notícia é organizada a partir das ações das pessoas.

Dentro dessas características, é possível, para o jogador, no que tange ao uso de bases de dados, conferir o quão já progrediu até o momento, ou seja, visualizar informações que já foram adquiridas, sobre movimentações anteriores, para facilitar o decorrer do jogo. Isso pode abranger vídeos, áudios, imagens, como forma de consulta, facilitando e melhorando a experiência do *gamer*. As duas últimas características se referem, dentro do *newsgames* em plataformas móveis, à interação entre os jogadores. Com isso, eles podem apurar aspectos que o jornalista não conseguiria sozinho, por exemplo, por meio de buscas de dados e através da consulta entre os jogadores sobre questões do *newsgame*. A dinamicidade traz a organização das notícias a partir dessas informações. Ou seja, nas mídias móveis, graças a aspectos como a portabilidade, a mobilidade, a conexão em redes, as pessoas podem jogar, conferir as informações, acessar novos dados, a partir das suas ações dentro do jogo passando por fases que podem incluir a necessidade de se movimentar por espaços físicos vinculados ao game, por exemplo.

Portanto, é preciso pensar no smartphone não como um simples dispositivo que faz ligações. Ele deve ser pensado, segundo Lemos (2007), como um “Dispositivo Híbrido Móvel de Conexão Multirredes” (DHMCM). Essa nomenclatura é explicada a partir de aspectos como a natureza híbrida do dispositivo, pois congrega as funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera de vídeo, GPS (LEMOS, 2007). Além disso, também é característica que contribui para essa definição o fato de o smartphone ser móvel, pois é portátil e conectado em mobilidade por redes sem fio digitais. Por fim, a última que refere-se ao multirredes, porque o aparato tem diversas redes, tais como *bluetooth*, internet e redes de satélites para uso do GPS.

¹ As funcionalidades de cada elemento serão descritas na sequência deste trabalho.

Considera-se que características como as citadas representam possibilidades de desenvolvimento aos *newsgames* em plataformas móveis. Essa evolução traz perspectivas diferentes para a produção jornalística. Os sensores de *tablets* e smartphones podem possibilitar maior participação do público. Além disso, podem resultar em mais envolvimento com as narrativas, à medida que abrem espaço a experiências que não são possíveis nas mídias anteriores, como as baseadas em geolocalização, por exemplo, ou em realidade aumentada. Logo, eles são algo dinâmico, por serem produzidos para notícias cotidianas (SEABRA; SANTOS, 2014). Porém, qual a interferência das mídias móveis na produção de notícias?, “Como os *newsgames* podem atrair os grandes conglomerados de mídia?”, “É possível reinventar a forma de notícias pelos *newsgames* em mídias móveis?”, esses são alguns questionamentos que ficam ao decorrer do projeto. Diante disso, os objetivos desta monografia são os seguintes:

Objetivo geral

Investigar a possível potencialização dos *newsgames* em mídias móveis a partir da observação exploratória dos *newsgames* DOP!, versão *mobile* do jornal gaúcho Zero Hora, e do *Endgame: Syria*, aplicativo de *newsgame* lançado em mídias móveis iOS e *android*.

Objetivos específicos

Estudar os *newsgames*, considerando sua história e características, das mídias impressas às mídias móveis;

Refletir sobre as transformações e potencializações possíveis desses produtos na Web e nas mídias móveis, considerando-se suas características específicas;

Analisar as características de um *newsgame* em versão *mobile* e de um aplicativo de *newsgame*, a fim de identificar se as características particulares das mídias móveis são apropriadas para a exposição das informações nesses *newsgames*.

Para atingir os objetivos listados, este trabalho foi dividido em três capítulos. O primeiro fala sobre o surgimento dos *newsgames*, desde o jornalismo impresso, na década 1890, até as mídias digitais, compreendendo possíveis alterações em cada espaço. O segundo traz a transição dos *newsgame*, atualmente sendo utilizado com maior frequência na *web*, para o *mobile*, mostrando as potencialidades do jornalismo móvel e nas respectivas plataformas. Por fim, o último capítulo é dedicado à aplicação dos procedimentos metodológicos adequados à análise proposta.

2 APANHADO HISTÓRICO SOBRE NEWSGAME

Este capítulo tem como objetivo falar sobre o surgimento e o desenvolvimento dos *newsgames*, desde o jornal impresso até às mídias digitais. A intenção é compreender a sua transformação nas plataformas digitais e como isso interfere nas suas características como elementos jornalísticos contemporâneos. Pretende-se compreender quais alterações são possíveis em cada espaço, com destaque para as mídias móveis. Como já mencionado na introdução, este trabalho procura refletir sobre a possível potencialização das características dos *newsgames* no jornalismo móvel.

2.1 Surgimento e desenvolvimento dos newsgames

Segundo Bogost et. al. (2010), o *newsgame* é o “termo que dá nome a um amplo corpo de produção na intersecção dos videogames e do jornalismo²” (BOGOST et. al., 2010, p.6). Ele tem o objetivo de exibir textos, imagens, sons e vídeos, mas também de simular como as coisas funcionam, através da construção de modelos narrativos, que as pessoas podem interagir (BOGOST et. al., 2010, p.2). Bogost et. al. (2010, p.6) salientam que “os jogos exibem textos, imagens, sons e vídeo, mas eles também fazem muito mais: *os jogos simulam como as coisas funcionam* pela construção de modelos com os quais as pessoas podem interagir³”. Tal processo é chamado de “retórica processual⁴”, descrita como “um tipo de experiência irreduzível a qualquer outra de mídia anterior⁵” (BOGOST et. al., 2010, p.6).

A retórica processual traz a possibilidade, entre outras, da criação de uma realidade aumentada para os jogadores, pois amplia, através do jogo, uma das principais características do jornalismo web, e também do mobile, que é a interação. Ela ocorre num nível mais intenso. Permite, através de determinadas ferramentas, o uso de princípios das mídias anteriores (texto, áudio, vídeo e imagem) para criar experiência diferenciada aos jogadores. Alia essas possibilidades às potencialidades das mídias móveis, tais como geolocalização e

² Tradução livre do seguinte trecho: (...) “*term that names a broad body of work produced at the intersection of videogames and journalism*” (BOGOST et. al., 2010, p.6).

³ Tradução livre do seguinte trecho: “*Games display text, images, sounds, and video, but they also do much more: hgames simulate how things work by constructing models that people can interact with*” (BOGOST et. al., 2010, p.6).

⁴ Tradução livre de “*procedural rhetoric*”.

⁵ Tradução livre do seguinte trecho: (...) “*a type of experience irreducible to any other, earlier medium*” (BOGOST et. al., 2010, p.6).

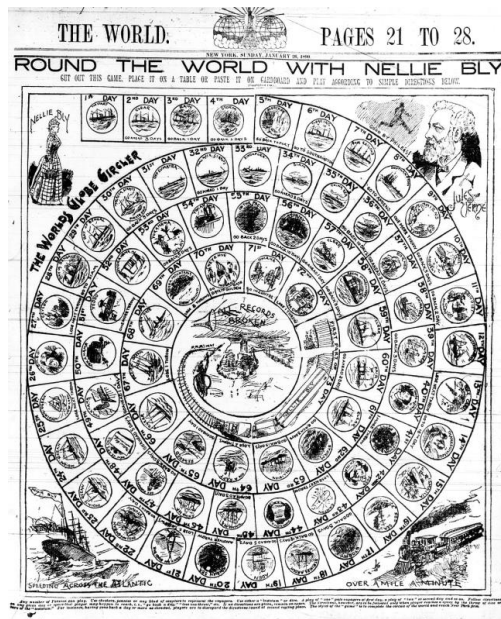
tactilidade e mobilidade, permitindo a criação de outras formas de exposição de conteúdos e de acesso a eles através dos *newsgames*.

Além disso, Bogost et. al. (2010) ressaltam que os videogames fazem bem ao jornalismo, como meios independentes de notícias ou como um complemento às tradicionais formas de cobertura. Sendo assim, é possível aprofundar a reportagem de forma mais atrativa, pois os games são um fenômeno cultural no jornalismo (GLORIA, 2011). Segundo Gloria (2011), os videogames poderiam ser um caminho para ajudar a legitimar o jornalismo cultural dentro da sociedade, pois trabalham com um contexto amplo.

Eles são produzidos através de pautas frias, definidas por Floresta e Braslaukas (2009) como pautas que são descobertas a partir de observações ou de algum assunto factual. A elaboração desse tipo de material exige bastante tempo, podendo levar de semanas a meses para ser finalizada, pois “buscam fazer uma análise mais aprofundada e complementar das informações” (FLORESTA; BRASLAUSKAS, 2009, p.7)

Segundo Alves (2015), o primeiro *newsgame* surgiu em 1890, sendo publicado no jornal britânico “*News of The World*”. O jogo, intitulado *Round the World with Nellie Bly*, foi projetado em formato de tabuleiro, tendo como intuito contar a história da primeira mulher a viajar ao redor do mundo sem a companhia de um homem (ALVES, 2015). A imagem mostra a estrutura do jogo:

Figura 1: Primeiro *newsgame* *Round the World whit Nellie Bly*



Fonte: <https://super.abril.com.br/blog/newsgames/primeiro-newsgame-da-historia-8220-round-the-world-with-nellie-bly-8221-retratava-volta-ao-mundo-de-pioneira-do-jornalismo-feminino/>

No jogo, cada “casa” representa um dia de sua viagem, além dos lugares visitados pela jornalista, Elizabeth Jane Cochran, essa rota foi escolhida a partir do livro “A volta ao mundo em 80 dias”. Como visto, no suporte impresso, o *newsgame* é estático, não permite a inserção de mídias não tradicionais, tais como o áudio e vídeo. Além disso, é impossível atualizar o *newsgame*, ou seja, se o jogo for feito a partir de uma pauta fria e uma nova informação aparecer, ela não constará lá. A única alternativa seria um *newsgame* feito em várias edições, sendo que a cada novo jornal impresso, traria novas alternativas para os usuários. Porém, como dito anteriormente o foco principal dos *newsgames* são as pautas frias, pois necessitam de grande apuração, assim como documentários, por exemplo. Entende-se então, que é possível o desenvolvimento de *newsgames* para o impresso, mas não utilizando das potencialidades disponíveis, o tornando mais bruto e menos atrativo.

Já no jornalismo digital, os *newsgames* adquirem outras potencialidades. Segundo Mielniczuk (2003), interatividade, multimídia, atualização contínua, memória, hipertextualidade e personalização são seis características do jornalismo na web. Cada uma delas acrescenta possibilidades para o desenvolvimento de *newsgames*.

As duas primeiras características trabalhadas serão a interatividade e o hipertexto, pois se complementam diretamente. Segundo Palacios (2004), a interatividade tem o objetivo de fazer que o leitor se sinta parte do processo jornalístico, “Isto pode acontecer de diversas maneiras: pela troca de e-mails entre leitores e jornalistas, através da disponibilização da opinião dos leitores, através de chats com jornalistas, etc.” (PALACIOS, 2004, p.2). Além desses, é possível a interação ocorra através de comentários em matérias publicadas nas plataformas específicas – sites, fóruns, redes sociais e quaisquer outras que esteja disponível esse campo. Também pode ser considerado interação, o ato do leitor usar o *mouse/touch pad* para rolar a matéria de cima para baixo e vice-versa, além dos cliques em hipertextos.

Segundo Mielniczuk (2003), o hipertexto tem uma função fora a organização da edição, mas uma possibilidade de narrativa não linear. Possibilitando a interconexão entre links (MACHADO; PALÁCIOS, 2003). Mielniczuk (2003) acredita que “uma aplicação possível seria um link, em uma notícia, remeter para uma parte específica de um determinado documento utilizado para complementar e demonstrar as informações trabalhadas na notícia.” (MIELNICZUK, 2005, p.9). Assim, tratando-se também de interatividade, pois cada um poderá clicar e escolher uma forma diferente de narrativa, ou seja, é possível escolher/organizar o caminho o qual seguir.

De acordo com Mielniczuck (2003), a multimídia possibilita a utilização de diferentes mídias, como texto, som e imagem, esses “recursos em multimídia, como sons e animações, que enriquecem a narrativa jornalística” (MIELNICZUK, 2003, p.9).

No contexto do jornalismo online, multimídia, refere-se à convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico. A convergência torna-se possível em função do processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes, numa situação de agregação e complementaridade. (PALACIOS, 2004, p.2)

A partir disso, o jornalismo web é denominado de jornalismo multimídia (MIELNICZUK, 2003), porque é essencial para a construção de narrativas diferentes ao dos antigos suportes – jornal impresso, TV e rádio – que trabalhavam, apenas, com um tipo de mídia. Possibilitando o uso de imagens, vídeos, áudios e textos numa só produção fazendo com que a pessoa possa ter inúmeras possibilidades de leituras.

A atualização contínua é uma característica marcante no jornalismo web, pois “permite uma extrema agilidade de atualização do material” (MACHADO; PALÁCIOS, 2003: 20). Essas que não ocorrem apenas pela produção de novas notícias, mas, principalmente, através da reformulação de anteriores, isso se dá para não sobrecarregar o site de repetições e o banco de dados. Segundo Palácios (2004), a rapidez do acesso e disponibilização que a internet traz permite agilidade em atualizações e “isso possibilita o acompanhamento contínuo em torno do desenvolvimento dos assuntos jornalísticos de maior interesse.” (PALACIOS, 2004, p.3)

A personalização é uma forma da pessoa organizar quais são as editorias que deseja ver ao entrar no site. Segundo Machado e Palácios (2003), a personalização consiste na configuração dos produtos jornalísticos de acordo com os seus interesses individuais. Com isso e com o objetivo de cada um ter sua própria interface “sites permitem a pré-seleção dos assuntos, bem como a sua hierarquização e escolha de formato de apresentação visual” (PALACIOS, 2004, p.3). Assim, as pessoas não precisam entrar no site e procurar o que desejam, pois, seus assuntos preferidos, digamos, já estarão previamente estabelecidos.

E por último, e não menos importante, na verdade o mais importante, a memória. O motivo dessa importância se dá devido ao fato de guardar todas as informações postadas anteriormente e disponibilizar ao leitor. “O volume de informação anteriormente produzida e diretamente disponível ao Utente e ao Produtor da notícia é potencialmente muito maior no jornalismo online, o que produz efeitos quanto à produção e recepção da informação jornalística” (PALACIOS, 2004, p.3). Deste modo, caso não houvesse memória na web não

seria possível acesso através de hiperlinks, pois as matérias depois de um tempo não existiriam, a atualização contínua até funcionaria, mas logo depois não poderia ser acessada.

Portanto, para a construção de um *newsgame* na web é essencial essas cinco características. A interatividade é praticamente obrigatória, isso referindo-se a clicar em objetos, movimentar personagens, mas também no que tange se informar a partir do game. Já os hipertextos são a mesma situação, pois o *gamer* em determinado momento precisará de alguma informação extra, disponibilizada em sua grande maioria em ícones de mensagens. A multimídia é essencial para um *newsgame web*, pois em sua maioria, consiste em jogos que tenham movimento (vídeo), ambientação (áudio), explicações (texto), desenhos e formas (imagem). A atualização contínua é quando um *newsgame*, trata de um assunto atual e que ao longo dos dias precisa ser atualizado com novas informações ou não acaba servindo aos propósitos jornalísticos de informar a população. A personalização entraria em duas frentes: personagem e fases. Na primeira o *gamer* pode personalizar o seu personagem, mudando características físicas, cor da pele, cabelo, entre outros, porém, esse tipo de personalização não é comum no mundo dos *newsgames*. A de fases sim, pois o *gamer* pode começar na fase um e ir para três, com isso, perderá alguma informação na fase que deixou para trás, mas pode voltar mais tarde. E, por fim, a memória, essa faz com que o jogo não perca seu sentido, perdendo o espaço de armazenamento na web, não faltando informações que foram construídas no decorrer do jogo.

De acordo com Lins (2016), o marco inicial do *newsgame* no jornalismo digital foi o “*Kabul Kaboom!*” (2001), pensando por Gonzalo Frasca, o pai do termo *newsgame*, (LINS, 2016). Ele criou o jogo como alternativa para a propagação de fatos e opiniões de expressão política. Essa produção teve como objetivo disseminar informações sobre a consequência do abuso de ataques militares às nações de origem muçulmana (LINS, 2016). O jogo funcionava da seguinte maneira “O jogador, controlando um dos refugiados afegãos, deve pontuar coletando os “pacotes de ajuda” enviados pelos norte-americanos, e evitar no ínterim do processo as bombas lançadas pelo mesmo país.” (LINS, 2016, p. 11).

Outro jogo informativo importante na fase de implantação desse tipo de produto, de acordo com Lins (2016), foi o *September 12th*, criado e pensado em 2013 pelo estúdio uruguaio *Powerful Robot*. A construção se deu após os ataques terroristas em 11 de setembro de 2001 e traz alerta sobre a retaliação das guerras, que não atingem somente os terroristas, mas também cidadãos inocentes.

O principal mote do jogo consiste nas decisões tomadas pelo jogador. Se o jogador insistir em fazer uso do mecanismo bélico para tentar conter as ameaças terroristas,

novos extremistas aparecerão no cenário (...) podemos enxergar em *September 12th* uma espécie de simulação comportamental, que aborda consequências das ações tomadas na guerra ao terror, dos dois lados envolvidos no conflito. (LINS, p.10, 2016)

Conforme Lins (2016), as primeiras tentativas de *newsgame* no Brasil surgiram em 2007, com o lançamento de “*Nano pops*”, pelo G1, e “*Soviets: O Quebra-Cabeça Vermelho*”. este foi lançado pela revista Superinteressante. O “*Nano pops*” é um jogo que testa o navegador, com o reconhecimento de padrões visuais, através de figuras de jogadores famosos. O único aspecto que pode se relacionar ao jornalismo é instigar os *gamers* a pesquisar sobre a vida do jogador, pois o jogo consiste basicamente em descobrir quem é quem.

O “*Soviets: O Quebra-Cabeça Vermelho*”, traz a temática da Guerra Fria, mostrando quais países compõem a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). O objetivo é identificar o formato de determinado país e encaixá-lo no mapa. Após ter feito isso e estar correto, são mostrados ao jogador fatos históricos referentes ao país durante aquele período. Sendo assim, é possível coletar informações sobre esse tema, devido ao modo como esse quebra-cabeça é construído.

A Guerra dos Farrapos, um marco histórico do Rio Grande do Sul, levou o jornal gaúcho Zero Hora a produzir, em 2013, o *newsgame* chamado “*Farroupilha: o Combate de Barro Vermelho*”. Neste, o jogador recebe a missão de conquistar um território inimigo, tendo dez minutos para isso. As informações começam a ser disponibilizadas no momento da escolha da tropa (farroupilhas ou imperiais). Após, aparece uma tela explicando o que é o Combate Vermelho. Nessa tela, fica disponível o botão saiba mais. Clicando-se nessa opção, abrem-se outros botões para explicar a revolução, jornal “o povo” e os personagens.

A partir dos exemplos descritos, foi possível perceber que, no decorrer dos anos, os jogos informativos foram evoluindo e tornando-se mais atrativos ao público, devido aspectos para exposição das informações mediante apropriação mais adequada das cinco características da web apresentadas anteriormente nesse trabalho. Visualmente, o *Nano Pops* é mais simples, pois não possui elementos estáticos e sem muitos dados. Ele é, diferente do “*Farroupilha: o Combate de Barro Vermelho*”, que envolve movimentação dos personagens, pois caso fique sem enviar tropas, o *player* perde o jogo. Além disso, o game traz informações históricas sobre o fato.

Este tópico refletiu sobre como os *newsgames* se desenvolveram em plataformas digitais como a web, complementando produções do webjornalismo e incorporando

potencialidades das tecnologias digitais. Com a intensificação da tendência de distribuição plataforma, que é comum na cultura da convergência, segundo Jenkins (2008), os *newsgames* passaram a aparecer, também, em mídias móveis, adquirindo, com isso, novas características. Essas mudanças são o foco deste trabalho. por isso, na sequência, tais transformações serão trabalhadas de forma mais aprofundada. para introduzir a questão, considera-se relevante definir a cultura da convergência e falar sobre as estratégias multiplataforma no jornalismo contemporâneo. O próximo tópico começa essa discussão.

2.2 Cultura da convergência e o investimento do jornalismo em múltiplas plataformas digitais

Segundo Jenkins (2008), a convergência se trata do fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes, cooperação entre múltiplos mercados e o comportamento migratório dos públicos. Isso representando uma transformação cultural, pois o cidadão vai em busca de informações onde desejar, fazendo conexões com conteúdos dispersos.

A cultura da convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores e em suas interações uns com os outros, na opinião de Jenkins (2008). Além disso, a inteligência coletiva citada por Pierre Levy (2007), pode ser comparada a convergência orgânica, pois é coordenada em tempo real por um conjunto de pessoas. “A inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise de seus membros” (JENKINS, 2008, p.56). Deste modo, é possível entender que através dela, o público pode construir entendimentos acerca de produções com outras pessoas ou “somente” com pesquisas. De acordo com Jenkins (2008), as diversas mídias estão sendo provocadas pela internet dentro das adaptações culturais, sociais e mercadológicas. Assim, a cultura da convergência trata-se de como as informações são produzidas, veiculadas e consumidas, porém, sem relação de pôr onde isso acontecerá.

A distribuição multiplataforma se intensifica nas redações a partir desse processo, potencializado na cultura da convergência. os *newsgames*, assim como os demais conteúdos jornalísticos, também passam a integrar estratégias de distribuição multiplataforma, aparecendo em mídias móveis. Como neste trabalho defende-se a ideia de que esse tipo de produção pode ser potencializado nessas plataformas, a partir da apropriação de suas características para a construção de jogos de notícias, considera-se necessário refletir sobre todos os processos citados.

Segundo Belochio (2014), a convergência jornalística refere-se a distribuição multiplataforma, integrando redações de diferentes meios para um sistema de produção integrada, resultando, assim em profissionais multifunções.

O lançamento dessas representações acaba gerando espaços de produção, de distribuição e de interação distintos das publicações tradicionais dos referidos jornais. Trata-se de ambientes que são abastecidos de maneira diferenciada, administrados de forma peculiar, gerando demandas específicas e expectativas particulares dos públicos com relação ao meio jornalístico naquele espaço. (BELOCHIO, 2014, p.3)

Deste modo, é um processo que se intensificou com o surgimento das redes digitais e das tecnologias digitais. Um dos aspectos que potencializaram essa distribuição multiplataforma, foram as redes sociais, pois existe a possibilidade de compartilhar todos os tipos de mídia. Essa forma é tendência na realidade da cultura da convergência.

Salaverría e Negredo (2008) definem a convergência jornalística como:

A convergência jornalística é um processo multidimensional que afeta o âmbito tecnológico, empresarial, profissional e editorial dos meios de comunicação, propiciando uma integração de ferramentas, espaços, métodos de trabalhos e linguagens anteriormente desagregados, de forma que os jornalistas elaboram conteúdos que distribuem-se através de múltiplas plataformas, diante das linguagens próprias de cada uma.⁶ (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008, p.45)

Os ambientes citados pelos autores são as dimensões da convergência jornalística, segundo os autores. São elas: a tecnológica, a empresarial, a profissional e a de conteúdo. A primeira refere-se à utilização de suportes e tecnologias semelhantes para a produção e a transmissão de conteúdo, isso ocorre por meio da combinação de diferentes meios (SALAVERRÍA E NEGREDO, 2008).

De acordo com Salaverría e Negredo (2008), a dimensão empresarial envolve a integração de redações. Dois tipos de redações permitem que se entenda essa estratégia. São elas a integrada e a colaborativa. Segundo Seibt (2013), a redação integrada é novo paradigma da mídia impressa, que foi imposto às rotinas, linguagens e competências, devido às necessidades de produzir para múltiplas plataformas implantadas no cenário da cultura da convergência. Assim, essa ação pode ser entendida como a que envolve o trabalho dos

⁶ Tradução livre do seguinte trecho: *La convergencia periodística es un proceso multidimensional que afecta al ámbito tecnológico, empresarial, profesional y editorial de los medios de comunicación, propiciando una integración de herramientas, espacios, métodos de trabajo y lenguajes anteriormente disgregados, de forma que los periodistas elaboran contenidos que se distribuyen a través de múltiples plataformas, mediante las lenguajes propios de cada una* (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008, p.45)

jornalistas no mesmo local e sua organização para produzir para diversas mídias. Já na redação colaborativa, os jornalistas trabalham em lugares separados fisicamente. Cada equipe se preocupa com uma mídia (impresso, rádio, audiovisual, etc), mas colabora com as demais.

A dimensão profissional pode ser exemplificada nos casos em que o jornalista desempenha simultaneamente as funções de repórter, redator, editor fotográfico (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008). Esse profissional é comumente reconhecido como jornalista polivalente. Dentro disso, encontram-se a polivalência funcional e midiática (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008). A funcional ocorre quando o redator assume trabalhos distintos de suas especialidades. Já a midiática acontece quando o jornalista produz não somente para um meio, mas para vários.

Por fim, a convergência de conteúdos, em sua forma mais básica, é a difusão do conteúdo sem modificação em diversos meios. Segundo Salaverría e Negredo (2008), isso pode ser entendido como *shovelware*, pois trata-se da seleção de conteúdos sem adaptação para o suporte. Porém, existe também uma compreensão mais avançada dessa convergência:

Corresponde a criação de uma linguagem jornalística derivada da combinação de textos, sons e imagens fixas e em movimento (...) seria algo como um local em que as heranças genéticas do jornalismo são escritas, por um lado, e do jornalismo audiovisual por outro.⁷ (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008)

Para compreender esta, é preciso recorrer ao conceito de multiplataforma e multimídia. Segundo o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa, multimídia refere-se a um sistema que combina som, imagens estáticas e animadas, vídeo, interatividade e textos, com funções educativas, entre outras. Segundo Mielniczuck (2003), a multimídia caracteriza a convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico em um mesmo suporte. Para Salaverría e Negredo (2008), multiplataforma está relacionado à produção, difusão e consumo de conteúdos por diversos meios ou dispositivos de recepção, mas que compõem uma mesma empresa de comunicação. “Multiplataforma refere-se à coordenação de meios e suportes, a multimídia se refere ao contrário a combinação de conteúdos e linguagens”⁸ (SALAVERRIA; NEGREDO, 2008, p.55)

⁷Tradução livre do seguinte trecho: “Corresponde a la creación de un lenguaje periodístico derivado de la combinación de textos, sonidos e imágenes fijas y en movimiento. (...) sería algo así como un crisol en el que se amalgaman las herencias genética del periodismo escrito por un lado y del periodismo audiovisual por otro.” (SALAVERRÍA; NEGREDO, 2008)

⁸Tradução livre do seguinte trecho: “Multiplataforma alude a la coordinación de medios y soportes, la multimídia se refiere por el contrario a la combinación de contenidos y lenguajes” (SALAVERRIA; NEGREDO, 2008, p.55)

Nessa possibilidade entra o jornalismo móvel, pois ele possibilita a produção, apuração e edição dos materiais obtidos para publicação em diversas mídias e plataformas. Assim, cria-se um novo repórter, o *mobile journalist* (MOJO) (SILVA, 2015), pois os dispositivos móveis alteram as rotinas jornalísticas com a produção e transmissão de textos, áudios, fotos e vídeos através dos smartphones e *tablets*.

Segundo Silva (2015), existem três fatores técnicos que podem facilitar o trabalho do MOJO: redes de alta velocidade, tecnologias portáteis com câmeras *High Definition* (HD) ou *Full HD* e os bancos de dados em nuvem. “O processo de apuração também é beneficiado pelo acesso remoto aos bancos de dados da organização jornalística ou de outras bases disponíveis no ciberespaço, de modo que a redação se constitui em ambiente móvel de produção” (SILVA, p.25, 2015).

Além disso, de acordo com Silva (2015), às redes móveis, dentro do jornalismo, possibilitam a mobilidade líquida (informacional, virtual, física). A informacional envolve dados, objetos E imagens, pois os jornalistas têm acesso a dados a todo instante devido à internet de alta velocidade, tal como 3G e 4G. A física envolve O repórter, O deslocamento físico E de transporte. Representa o momento em que é possível sair da redação e, mesmo assim, continuar com equipamentos como câmera, microfone, geolocalizador, etc., apenas com o smartphone. Segundo Silva (2015), a mobilidade física (portabilidade, deslocamento físico) está vinculada à capacidade da mobilidade informacional (virtual).

3 NEWSGAME NO JORNALISMO MÓVEL

Neste capítulo será abordada a transição dos *newsgames* para as plataformas móveis. Para isso, será feita reflexão sobre as características das mídias móveis e de como o jornalismo trabalha nessa área. A intenção é compreender como os jogos jornalísticos podem se modificar, potencializando-se, através de sua inserção adequada em aparatos móveis.

3.1 Características das mídias móveis

De acordo com Newman (2015), as mídias móveis, especificamente o *smartphone*, contam com 14 sensores, mesmo que a maioria dos aparelhos não possuam todas essas características. São eles o acelerômetro, o giroscópio, o magnetômetro, o barômetro, a proximidade, o sensor de luz, o *touch screen*, o *Global Positioning System* (GPS), o *wireless*, o *bluetooth*, *Global System Mobile* (GSM) ou *Code Division Multiple Access* (CDMA), *Near Field Communication* (NFC), câmera frontal e câmera traseira.

O acelerômetro pode ser entendido, segundo Jesus e Sasaki (2016), como uma caixa fechada com três molas paralelas nos eixos x, y e z. Sendo assim, ele é responsável por mudar a orientação da tela de horizontal para vertical. Segundo Palacios et. al. (2015), esse sensor se relaciona com a nivelabilidade e “permite que o aparelho identifique níveis de posicionamento e de inclinação, bem como possibilita ajustes da tela do aparelho, de acordo com o seu ângulo em relação à aceleração gravitacional” (PALACIOS et. al., 2015, p.24).

De acordo com Itúrbide (2016), o giroscópio tem o objetivo de girar em qualquer direção, porém, quando em rotação, tende a se opor a mudanças de direção. Em relação ao magnetômetro, Silva (2015) o compara a uma bússola, pois mede o campo geomagnético do ambiente diante dos três eixos. Assim, um exemplo para ambos sensores é mudar a direção da leitura de horizontal para vertical, ou vice-versa, e também a movimentação de personagens apenas balançando um celular de um lado para outro.

Esses três sensores são responsáveis pela orientação do dispositivo. A partir disso, então, é possível que o jornalismo móvel se potencialize na mobilidade, pois possibilita a facilidade de manuseio, trazendo conforto para quem usa o dispositivo. Essas características se alteram do impresso às mídias móveis, visto que o giroscópio, o acelerômetro e o magnetômetro podem alterar a experiência de acesso às notícias, por exemplo, dando novos contornos a ela, tornando ela mais intensa e adequada às movimentações da pessoa que está conferindo os conteúdos.

Segundo Vieira (2016), o barômetro mede a pressão atmosférica. Serve, assim, para a previsão do tempo ou para determinar a altura. Segundo Silva (2015), o sensor de proximidade mede a distância de um objeto em relação à tela de um dispositivo, em centímetros. Exemplo é a posição do telefone durante uma ligação. Ao se aproximar do sensor do dispositivo, a tela se desliga, porém, a ligação continua.

O sistema global de localização, mais conhecido como GPS, é um sistema de geolocalização via satélite. No jornalismo, permite a contextualização do local de emissão, assim incorporando às narrativas um valor referente aos locais de emissão (SILVA, 2015). Deste modo, o lugar agrega à notícia fatores que, sem esse sensor, não seriam possíveis, dando mais credibilidade para a produção. Assim, exemplo do uso do GPS no jornalismo seriam os sistemas de jornalismo colaborativo. Através deles, as pessoas podem estar em locais onde os jornalistas não estão, ou em pouco número. Numa manifestação, o público poderia captar atos e compartilhar nas redes marcando os locais onde estão, caso o GPS esteja ligado. Pode-se criar, assim, informações a partir daquele território.

O *touchscreen* é a tela é sensível ao toque. Ela permite, por meio de gestos, o

manuseio de objetos deslizando-se os dedos. Para Palacios et. al. (2015), essa função se denomina taticidade e potencializa múltiplos desdobramentos, tanto para abrir uma publicação quanto para acionar um botão. Palacios e Cunha (2012), listam os 11 principais gestos através desse tipo de interface, são eles: toque (*tap*), duplo toque (*double tap*), rolar (*flick*), deslizar (*drag*), pinçar (*pinch*), pressionar (*press*), rotacionar (*rotate*), deslizar, com dois dedos (*two-finger-drag*), deslizar com vários dedos (*multi-finger-drag*), espalhar com um dedo sobre área da tela (*smudge*) e comprimir (*squeeze*).

O primeiro deles é o toque (*tap*), esse tendo a função de ativar ou inicializar aplicativos. O segundo item é o duplo toque (*double-tap*), tendo como objetivo para passar para a próxima página (PALACIOS E CUNHA, 2012) e dar *zoom*. O próximo é o rolar (*flick*), consistindo em passar o dedo na horizontal sobre a tela do smartphone, jogar para o lado. É bastante comum para trocar de página. O deslizar (*drag*) é parecido com a função anterior, mas ela é feita na vertical para a rolagem da página e leitura. O pinçar (*pinch*) tem como objetivo aproximar ou afastar a visualização utilizando dois dedos para isso. Esse é um movimento comum em mapas ou em leituras. O pressionar (*press*), que é marcado pela utilização de apenas um dedo pressionando um aplicativo. Também pode ser utilizado para selecionar uma palavra.

O rotacionar (*rotate*), ocorre “a partir da movimentação de dois dedos, enquanto um está pressionado o outro circunda, é possível rotacionar objetos selecionados” (PALACIOS e CUNHA, 2012, p.675). Assim, possível aumentar o tamanho do objeto, rotacionar e mover para onde o leitor tátil deseje. Segundo Palacios e Cunha (2012), a função deslizar com dois dedos (*two-finger-drag*) tem o objetivo de navegar de forma mais rápida, ou seja, agilizando quando se quer encontrar algo. Já o deslizar com vários dedos (*multi-finger-drag*), tem o objetivo de alternar entre os aplicativos abertos, porém, essa função só está disponível para o iOS, sistema operacional da Apple.

Segundo Palacios e Cunha (2012), o espalhar com um dedo sobre área da tela (*smudge*), restringe-se em escolher determinado local para alterar suas características (de cor, contraste, luminosidade). Deste modo, essa função é mais utilizada para edição de fotografias e artes. A última função descrita por Palacios e Cunha (2012) é o comprimir (*squeeze*), essa também é exclusiva do iOS, e é feita com todos os dedos sobre a tela para fechar o aplicativo. (PALACIOS; CUNHA, 2012).

O wireless é uma rede sem fio que é conectada através de ondas de rádio para a transferência de dados. Permite, assim, a troca de informações entre os indivíduos, apenas com a conexão. Além disso, de acordo com Silva (2008), faz com que o trabalho do jornalista

em mobilidade seja mais ágil e imediato, no que tange à produção e difusão dos conteúdos. O alcance desse sensor depende do transmissor. Eis a diferença para o *bluetooth*, pois, neste, a distância para o transporte de dados é de dez metros.

Segundo Carneiro (2004), acesso múltiplo por divisão de código (CDMA) é a tecnologia do 3G, pois consiste em acesso à banda larga e troca de mensagens com conteúdos multimídia pesados. A tecnologia do sistema móvel global (GSM) é anterior à CDMA. Sendo assim, é possível enviar vídeos durante a cobertura de eventos, manifestações e outros tipos de acontecimentos sem a necessidade de sair do local.

Segundo Tubino (2016), o sensor de comunicação de campo próximo (NFC) pode ser utilizado para a identificação de objetos e pessoas. As câmeras frontal e traseira têm como objetivo capturar movimentos, leituras de códigos que podem ser escaneados por dispositivos móveis, o *QR Code*, usando a tecnologia NFC. Assim, por exemplo, poderia haver a troca mídias (texto, vídeo, áudio, imagem) apenas com a aproximação de dispositivos. No que refere-se ao *QR Code*, a possibilidade é na leitura de informações disponibilizadas apenas através do código, tais como partes extra de uma produção jornalística.

Palacios et. al. (2015) acredita que é preciso acrescentar a captação de som e seu respectivo sensor, o microfone. Este pode ser utilizado para o envio de áudios e de entrevistas, entre outros. A partir da união das duas últimas características apresentadas é possível a gravação de vídeos com som e reprodução da mesma forma.

3.2 Jornalismo Móvel e suas especificidades

Considera-se importante, neste trabalho, também falar sobre as características do jornalismo móvel. a finalidade é compreender suas particularidades. Além disso, a intenção é entender se elementos como os descritos anteriormente podem criar modelos e dinâmicas específicas nesse tipo de produção de notícias a partir de adaptações às possibilidades das mídias móveis. acredita-se que os *newsgames* também podem estar passando por essa transformação. Por isso, este tópico foca nas características do jornalismo móvel.

Uma característica que se potencializa no jornalismo móvel é a utilização de bases de dados⁹, que, para Silva (2013, p.259), ajudam na recuperação de informações de arquivos ou na organização das fontes. De acordo com Santos (2015), os dados estarem sempre

⁹ “qualquer tipo de dado ou objeto digital, desde documentos textuais, a fotografias, clips, sequências de áudio, imagens estáticas, em movimento, ou, ainda, animações, mapas, gráficos, entre outros, que podem ser navegados/acessados de modos variados” (BARBOSA, 2004, p.462).

disponíveis proporciona a integração de múltiplas mídias para contar uma história, customizar e segmentar conteúdo a partir dos interesses dos navegadores. Essa é uma tecnologia já utilizada na Web, porém, no jornalismo móvel, a portabilidade melhora as experiências que partem de seu uso. Assim, as informações estão disponíveis a qualquer momento para o público. Com isso, vai criar para o leitor a possibilidade de consultar dados, caso queira fazer consulta ou se aprofundar em alguma temática.

As mídias móveis têm como suas principais características a hipertextualidade, multimídia, interatividade e dinamicidade, segundo Mielniczuk et. al. (2015). Essas características, também presentes no webjornalismo (MIELNICZUK, 2003), possibilitam o aprofundamento das informações nesse meio. O primeiro termo refere-se à possibilidade de interligar fragmentos que complementam a informação. Segundo Mielniczuk et. al. (2015), através da hipertextualidade, o jogador pode seguir um caminho personalizado e construir o seu próprio entendimento.

A multimídia é a união de várias mídias em uma mesma produção, tais como texto, imagens e som (MIELNICZUK et. al. 2015). Esses dados complementam a informação, como um vídeo, que traz aspectos que não poderiam ser trazidos por um texto.

A interatividade amplia a possibilidade de o cidadão “sentir-se mais próximo ao processo jornalístico” (PALACIOS; MACHADO, 2003). Esse é um aspecto que, no jornalismo colaborativo, é fortalecido. De acordo com Belochio (2016), é potencial para a apuração em parceria entre jornalistas e amadores, além da possibilidade da construção colaborativa de textos que misturam imagens e a manifestação de profissionais e cidadãos. Através disso, o leitor tem a possibilidades de dimensionar as produções, pois traz dados que não estão disponíveis ao jornalista.

Conforme Mielniczuk et. al. (2015), o conceito de dinamicidade diz respeito à dinâmica da notícia, organizada por veículos jornalísticos, a partir de ações de cada indivíduo e das características do dispositivo móvel. Mielniczuck define dinamicidade por um termo que

pode ser entendido a partir do conceito de dinâmica da notícia (Longhi & Sousa, 2012) que diz respeito ao movimento do texto noticioso provocado por ações de organizações jornalísticas, leitores/ usuários e das características do próprio dispositivo móvel, no caso, o tablet. Assim, a dinamicidade pode se dar pelas organizações que apostam em reportagens hipermídia como as três analisadas, pelas ações participativas dos leitores/usuários durante o consumo do conteúdo e pelas próprias características do dispositivo que permitem a publicação e o consumo de conteúdos dinâmicos. (MIELNICZUCK, et. al. 2015, p.144)

Relacionado a essa característica e como novas plataformas potencializam capacidades, Palacios et. al. (2015) entende que os dispositivos móveis:

apresentam-se como objetos particularmente promissores no âmbito dos estudos voltados para o surgimento e desenvolvimento de inovações em jornalismo, uma vez que as especificidades dessas novas plataformas têm potencialmente uma alta capacidade de geração ou reconfiguração de modos de produção, publicação, circulação e recirculação, consumo e recepção de novos conteúdos e novos formatos/gêneros. (PALACIOS, et. al. 2015, p14)

Essas adequações podem ser relacionadas ao processo de remediação, definido por Bolter e Grusin (2000). Bolter e Grusin *apud* Santos (2015), detalham quatro processos que o meio remedia. O primeiro intitula-se transparência e serve para que o conteúdo do meio anterior seja acessado. O aperfeiçoamento refere-se à expansão das características originais do meio anterior. A reconfiguração é a alteração do meio anterior como crítica às limitações do mesmo. O último refere-se ao apagamento e que há absorção do meio antigo pelo que o remedia, de modo que essas características não possam mais ser percebidas (SANTOS, 2015).

Esses processos envolvem a produção do jornalismo móvel e dos jornalistas nas mídias móveis. Esses profissionais, segundo Quinn (2014), usam apenas o telefone celular para reunir e transmitir notícias. Para Silva (2013), os *mobile journalists* (Mojos) ocupam maior espaço na prática jornalística, devido à mobilidade no processo de apuração, edição e distribuição dos conteúdos.

Além disso, Silva (2015) cita cinco características das mídias móveis. A primeira delas refere-se aos dispositivos portáteis estarem utilizando a memória *flash*¹⁰ (SILVA, 2015). Isso permite o desempenho mais rápido do *smartphone*, por exemplo, tornando certos processos imediatos.

Outra característica que contribui para o compartilhamento de dados entre jornalistas e colaboradores é, segundo Silva (2015), é o acesso remoto e sincronização de arquivos com aplicativos de nuvem, tais como *Google Drive* e *Dropbox*. Com isso, é possível, realizar apurações de diversas áreas e ter os dados para a construção dos materiais sem a necessidade de estar na redação.

Ações nesse sentido são permitidas por “aplicativos (apps) dinâmicos para acesso, produção/edição ou geolocalização e distribuição de conteúdos” (SILVA, 2015, p.24). Eles trazem aos jornalistas a possibilidade de edição das reportagens pelo dispositivo móvel.

¹⁰A memória Flash pode apagar os dados em blocos inteiros, tornando-se a tecnologia preferida para aplicações que requerem uma atualização frequente de grandes quantidades de dados, como no caso de um cartão de memória para um dispositivo eletrônico digital. (HAMMERSCHMIDT, 2012)

Assim como a localidade, mapeando as produções. Além disso, distribuindo e atualizando constantemente as notícias, através das redes sociais.

Além disso, Silva (2015), observa que as câmeras em *HD/Full HD* contribuíram para a qualidade de produções, tanto no que se refere aos jornalistas quanto às pessoas que colaboram enviando materiais e informações que podem se transformar em notícias. Por fim, Silva (2015), menciona às redes de alta velocidade, como as bandas largas móveis 3G e 4G, porque, com elas, é viável a produção/edição no jornalismo móvel.

3.3 Da Web para o Mobile: transformação dos newsgames

De acordo com Barbosa (2015), a inovação no jornalismo é como uma indústria que se centra na busca de soluções conceituais ou tecnológicas que possam maximizar a produção e atendam os quesitos de qualidade e instantaneidade e ao menor custo possível. Para a autora, a inovação é um processo que prevê atualizações sucessivas que possam assegurar aperfeiçoamentos de um produto e a que ele é associado, como novos procedimentos, modos de distribuição e consumo. Esses aspectos poderiam se referir ao *newsgame*.

No jornalismo móvel, existe a oportunidade de potencializar o uso dessa produção não convencional. Isso se daria através dos sensores e características, tais como geolocalização, câmeras, microfone e os demais, citados no tópico anterior. Acredita-se que a taticidade, por exemplo, permite que o indivíduo esteja mais ávido no jogo e se sinta imerso no mesmo. Segundo Marciano (2012), os *newsgames* envolvem a estimulação da criatividade, reflexão e emoções do jogador, que adquire informações por meio de um jogo com propósito jornalístico e com elementos de entretenimento. Por meio de ferramentas como a citada, considera-se que isso pode ser alcançado.

Com isso, a inovação se daria no agrupamento do *newsgame* e do jornalismo móvel, assim surgindo o termo *mobile newsgame* (ANDRADE, 2008). Ele se refere a jogos em mídias móveis. De acordo com Andrade (2008), essa união pode significar a popularização do formato, além de refletir uma alternativa para o jornalismo digital nesses suportes.

Um tipo de jogo que faz uso dessa forma de atualização são os *Role-playing game* (RPG), porque, diariamente, nesses jogos são incluídas novas missões e objetivos.

Uma abordagem que traria ao games atualização contínua seria um sobre a reciclagem e sustentabilidade. Em sua primeira parte, é necessário encontrar lixos e com isso, descobrirá quanto tempo demora sua decomposição. Após isso, leva a reciclagem, nessa parte é mostrado o processo. Dependendo do seu desempenho na primeira fase, se disponibiliza um especial

explicando o valor de algumas plantas para o ambiente ser mais saudável. Com o decorrer do jogo vai se acrescentando extras, que é chamado no mundo dos games de *downloadable content* (DLC). Alguns tipos de DLC seriam o caminho do lixo, os impactos para a cidade, entre outros.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos considerados adequados para o cumprimento dos objetivos deste trabalho serão descritos neste capítulo. A técnica de pesquisa exploratória descritiva é considerada suficiente para que se cumpra com a finalidade central desta investigação. Segundo Gil (2008), as pesquisas descritivas têm como intuito a descrição de relações entre variáveis e têm como característica principal a análise que parte da coleta de dados. Então, acredita-se que a técnica vai servir para a descrição de características que podem indicar continuidades que vêm das possibilidades existentes e já exploradas nos *newsgames* disponíveis na web, bem como fatores que indicam a potencialização dos *newsgames* em mídias móveis.

Dito isso, a observação vai ser composta por duas etapas. A primeira é a observação exploratória que tem como base a descrição dos *newsgames* DOP! e *Endgame: Syria*. Ela será feita a partir da descrição aprofundada da versão mobile de um *newsgame* (DOP!) e de um aplicativo *newsgame* (*Endgame: Syria*). A segunda etapa é composta pela identificação das características de cada *newsgame* que podem ser relacionadas à continuidade dos elementos possíveis a esse tipo de produção na web e a adaptações e inovações que só são possíveis em mídias móveis.

O primeiro *newsgame* analisado é o DOP, que é nativo da web, porém tem uma versão mobile. O DOP é um jogo desenvolvido pelo jornal gaúcho Zero Hora, que, na Web, atualmente, possui a página Gaúcha ZH. Ele foi lançado no dia 11 de novembro de 2014¹¹. Propõe-se a levar o jogador a um universo sobre a mente humana, usando plataforma 2D. Além disso, revela, também, como determinados processos cerebrais fazem os jogadores esquecerem alguns atos comuns, como, por exemplo, comer.

¹¹ Acesso em 10 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/comportamento/noticia/2014/11/Descubra-o-que-acontece-no-seu-cerebro-enquanto-voce-esta-jogando-jogando-4651082.html>>

O aplicativo é o *Endgame: Syria, newsgame* nativo das plataformas móveis. Este foi desenvolvido pela *GameTheNews* e lançado em 12 de dezembro de 2012. Traz a historicidade do conflito da *Syria*. Segundo Silva (2017),

A Guerra Civil da Síria é um conflito que se estende desde 2011 entre vários grupos armados. (...) O conflito começou como consequência da repressão do governo sírio contra os protestos populares durante a Primavera Árabe (...) A Primavera Árabe aconteceu quando a população de inúmeros países árabes manifestou-se exigindo democracia e melhores condições de vida em seus países.¹² (SILVA, 2017, web).

Silva (2017) salienta que a guerra civil na Síria tomou tais proporções porque sofreu interferência estrangeira a partir de financiamento a determinados grupos. O *newsgame* possibilita o conhecimento de fatos, as opções políticas, diplomáticas e subversivas dessa guerra civil. Funciona através de um jogo de cartas, sendo que cada uma traz status de ataque, capacidade de recuperação, tipo, precipitação, morte de civis e custo de suporte.

Para que a observação exploratória do tipo descritiva seja melhor organizada, foram pensadas duas categorias que vão guiar as análises que compõem esta fase da pesquisa. São elas: elementos de continuidade e elementos de adequação/adaptação. O primeiro deles refere-se a características do webjornalismo. Para a sua identificação, serão verificados os seguintes aspectos nos *newsgames* observados: multimidialidade, atualização contínua, hipertextualidade, memória, personalização, interatividade e uso de bases de dados. Trata-se das seis características do webjornalismo, segundo Mielniczuk (2003) e das bases de dados, relacionadas ao jornalismo digital de quarta geração, conforme Barbosa (2007). Ou seja, essa categoria é denominada assim porque não representa mudança, mas sim uma sequência daquilo que já existia na web.

Com relação à da multimidialidade, foram buscados elementos de vídeo, áudio, texto e imagem, porém não necessariamente todos presentes ao mesmo tempo, mas, no mínimo, dois. Já a atualização contínua foi analisada como novas informações que podem ser adicionadas ao game em tempo real. A hipertextualidade está ligada aos recursos que permitem o acesso a informações além das expostas na interface central do *newsgame*, podendo ser no próprio jogo de notícias ou através de aba do navegador. A personalização foi relacionada à possibilidade de mudar características de apresentação do *newsgame*. A interatividade foi associada tanto ao toque do *mouse/touch* em determinado local da tela, mesmo uma aba

¹² SILVA, Daniel Neves. "Guerra Civil na Síria"; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/geografia/conflito-na-siria-primavera-que-nao-consegue-se-estabelecer.htm>>. Acesso em 11 de novembro de 2017.

“contate-nos”, até possibilidades de conversação. Por fim, o uso de bases de dados foi ligado aos espaços e recursos que indicam o armazenamento de informações que as torna acessíveis em qualquer momento na interface do *newsgame* para diversos dispositivos. Além disso, as bases de dados podem ser ligadas à memória também, pois, sem ela, não seria possível acessar informações mais antigas.

Logo, os aspectos citados anteriormente tratam-se de elementos de continuidade. Neste trabalho, eles são interpretados como modelos estáveis, que não apresentam mudanças significativas dos *newsgames* da web com relação aos *newsgames* móveis.

Já a segunda categoria é chamada de elementos de adaptação e trabalha com pontos relacionados diretamente às mídias móveis. Ela tem como base os seguintes elementos, possíveis e presentes somente em mídias móveis: taticidade e suas variáveis; geolocalização; câmera frontal, traseira e *Near Field Communication*¹³ (NFC); giroscópio, nivelabilidade e acelerômetro; *wirelles*; e captação de som.

Considera-se que tais elementos possibilitam ações e características particulares dos *newsgames* para as mídias móveis. Essas possibilidades vão guiar esta categoria. São elas: o *touch* possibilita a navegação com o toque dos dedos de distintas maneiras, assim como foi descrito anteriormente neste trabalho; geolocalização, que possibilita a vinculação de lugares físicos a ambientes virtuais, permitindo a ampliação de possibilidades de imersão através de determinadas estratégias propostas no jogo, isso através da tecnologia de GPS. Deste modo, é possível localizar objetos um mapa, por exemplo; as câmeras entram como objetos de captura do externo ao jogo, ou seja, a partir desses, podem ajudar com informações visuais e audiovisuais de determinado acontecimento. Mas também como conversação através de transmissões ao vivo, postagem de fotos contribuindo, assim, para a apuração. Além disso, o NFC entra como identificador para objetos e pessoas, permitindo ao jogador descobrir dados sobre determinada coisa; os sensores do giroscópio, nivelabilidade e acelerômetro estão relacionados, em sua essência, com a orientação do celular. Assim, com eles, é possível mudar de horizontal para vertical e ter acesso a diferentes conteúdos em cada posição. Além disso, esse equipamento pode permitir conferir se o celular está inclinado para a movimentação do player; O *wirelles* serve para encontrar outros jogadores, conferir quais informações estão disponíveis *online*; A captação de som permite a comunicação entre dois *players* distintos, além de poder captar por áudio informações necessárias para avançar no jogo.

¹³Sensor de comunicação de campo próximo.

Assim, esta categoria tem como intuito demonstrar características de potencialidades das mídias móveis e sua relevância para a transformação dos *newsgames*. Elas podem ser exploradas através dos smartphones para um *newsgame* específico, com aspectos que ultrapassam os disponíveis na web. Dito isso, os próximos tópicos trazem as análises do *newsgame* DOP! e do *Endgame: Syria*. Esta investigação leva em conta os elementos de continuidade e de adequação/adaptação, citados anteriormente neste capítulo.

4.1 Análise do DOP

O *newsgame* DOP é um game nativo da web elaborado para ser jogado em computadores, porém disponibilizado também em versão para os dispositivos móveis. Foi lançado no dia 11 de novembro de 2014 e desenvolvido pelo jornal gaúcho Zero Hora (ZH). A proposta dele é levar o *gamer* para uma viagem dentro do córtex pré-frontal do cérebro. Esse local é onde encontra-se a dopamina, responsável por várias funções, tais como movimento, memória, prazer, entre outros. A partir disso, o jornal ZH desenvolveu um jogo jornalístico explicando como a dopamina funciona dentro do cérebro dos jogadores, através de uma única fase, onde se encontram 12 mensagens explicativas no decorrer do jogo.

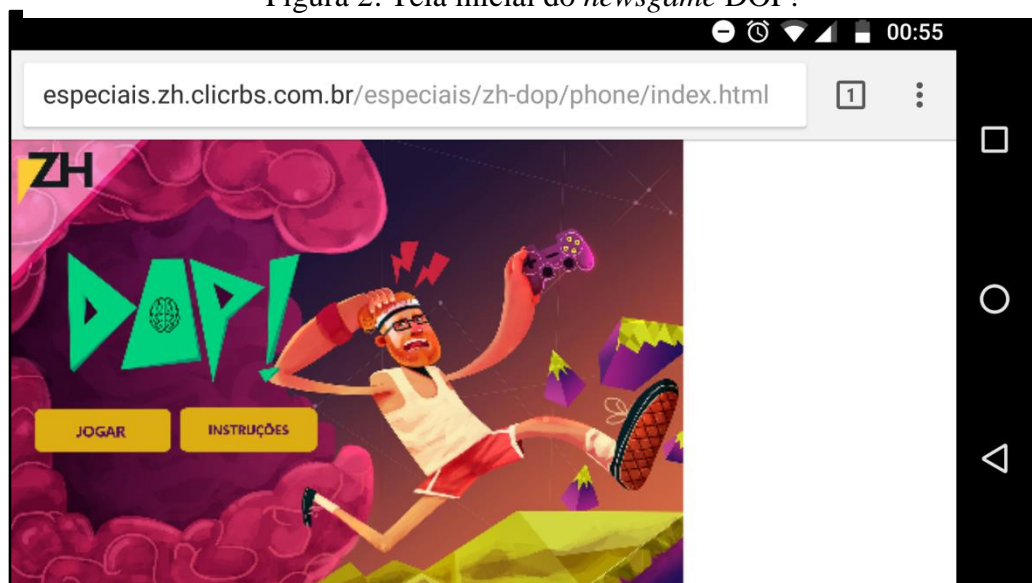
Além disso, o *newsgame* traz pesquisas científicas que corroboram com a produção jornalística e, quando as informações parecem confusas, a “caixa de texto” – chamada assim pelos criadores – seguinte esclarece como é o funcionamento da dopamina. O jogo foi desenvolvido dentro dos gêneros de jogos eletrônicos no estilo plataforma, ou seja, de maneira que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus¹⁴ (WIKIPÉDIA, 2017). No caso do DOP, os objetos bônus são as caixas de textos que contêm explicações sobre a dopamina.

Descrita a proposta geral do DOP!, a partir de agora, serão descritos os elementos identificados no *newsgame* referentes às categorias definidas neste trabalho. É importante lembrar que o jogo foi analisado a partir de um smartphone *Android*, no dia 11 de novembro de 2017. Num primeiro momento, o *newsgame* foi jogado apenas para que fosse realizada a verificação de como era no quesito diversão. Após isso, ele foi analisado levando em conta as questões trabalhadas neste trabalho, a fim de compreender suas características em mídias móveis. Com o objetivo da melhor compreensão dos elementos aqui investigados, foram feitos *screenshots* das telas do smartphone.

¹⁴ WIKIPÉDIA. "Jogo eletrônico de plataforma"; Wikipédia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletrônico_de_plataforma>. Acesso em 19 de novembro de 2017.

A análise se inicia pelos elementos de continuidade do DOP. Logo ao iniciar o *newsgame*, são apresentados dois botões: o primeiro deles é referente a iniciar o jogo, já o outro é para o acesso das instruções sobre como jogar (figura 2). Percebe-se, nessa entrada do *newsgame*, a presença de três elementos: a multimídia, pois existem dois tipos de mídia: a textual e a visual. O segundo refere-se à interatividade, porque o jogador pode interagir com o jogo através do toque em algum dos botões. A imagem que segue mostra a tela inicial do DOP, onde o *gamer* pode escolher sua primeira ação no jogo.

Figura 2: Tela inicial do *newsgame* DOP!

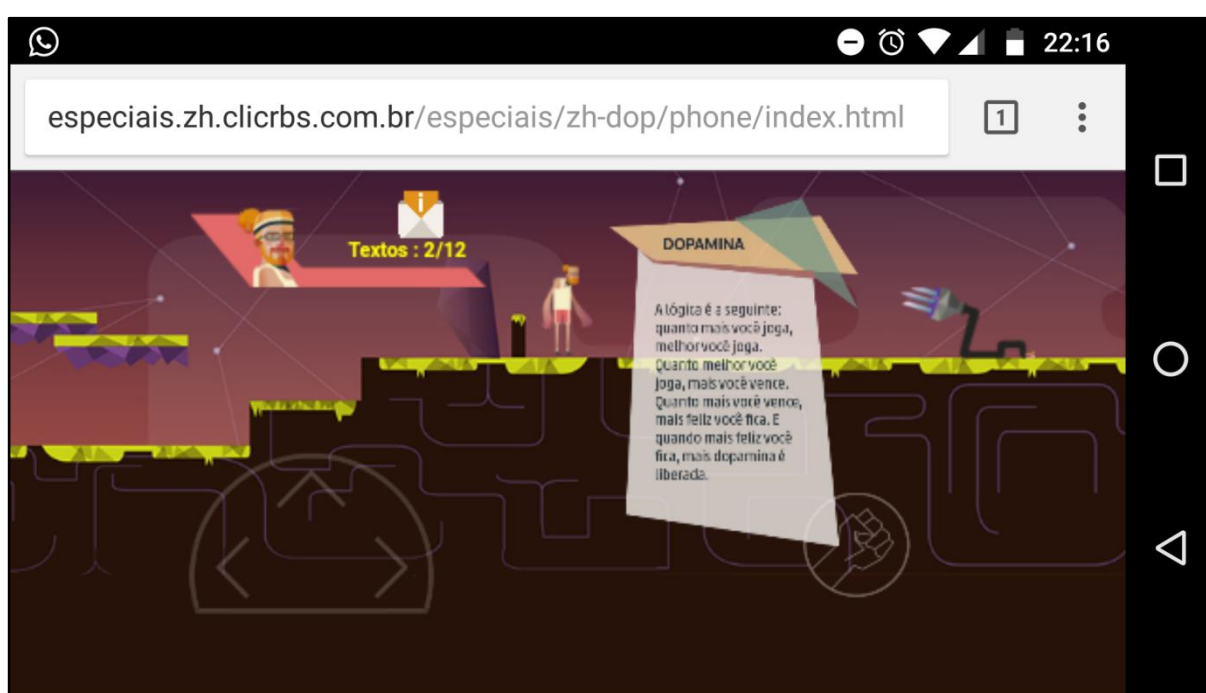


Fonte: Screenshot do *newsgame* DOP!

Ao clicar sobre o botão "instruções", é apresentada ao *gamer* a região onde vai se passar o jogo, qual é o seu objetivo e como movimentar e atacar com o personagem. Nessa mesma tela, o jogador é orientado a virar a tela ao jogar no mobile, pois isso melhora a experiência. A partir da tela de instruções, é possível compartilhar no *Facebook*, *Twitter* e *Google+* que está dentro do jogo.

Após o jogador sair das instruções e ir para o jogo, é possível testar o que foi explicado instantes atrás. O jogo é acompanhado de uma música, possivelmente com o objetivo de trabalhar com o sentimento de prazer do jogador. A movimentação se dá a partir de um *joystick* virtual (figura 3), que aparece na tela, ao iniciar o game. Do lado esquerdo, encontra-se o comando responsável por ir para a frente, para trás e pular. Já no canto direito, encontra-se um botão de soco, sendo responsável pelo especial do personagem (uma espécie de soco para derrotar os inimigos).

Figura 3: Movimentação a partir do *joystick*



Fonte: Screenshot do *newsgame* DOP!

Como pode ser visto na imagem, o *newsgame* tem a interface mais adequada à tela do computador. Na web, é possível ir para andares inferiores e superiores, através dos comandos possíveis no computador. Já na versão mobile, o trajeto do personagem do *newsgame* é somente reto. Deste modo, entende-se que só foi feita uma transposição para a plataforma móvel. Como o game foi desenvolvido para a web, logo na primeira caixa de texto, dá a instrução de apertar a letra “P”, no teclado do computador, para o especial, mas, nos dispositivos móveis, seria inviável ativar o periférico. Porém, o botão do soco é o responsável por essa ação no dispositivo móvel.

A partir desta descrição inicial, foi construída uma tabela que detalha o que foi encontrado no DOP com relação aos elementos de continuidade. Ela faz uso do “X”, caso o

newsgame conte com a característica, e “-” quando não houver. Além das observações sobre cada uma, os próximos parágrafos explicam e exemplificam os elementos presentes.

Tabela 1: Análise dos elementos de continuidade do DOP!

Análise dos elementos de continuidade do DOP	Multimedialidade	Atualização contínua	Hipertextualidade	Memória/Base de dados	Personalização	Interatividade
Elementos	X	-	X	X	X	X
Observação	-Imagens estáticas -Imagens em movimento -Texto -Áudio	Não tem	-Botões para ações dentro do <i>newsgame</i>	-Acesso às informações do <i>newsgame</i>	-Escolher se confere todas as informações	-Tocar nos botões e movimentar o personagem

Fonte: elaborado pelo autor do trabalho

Em toda a trajetória do *newsgame*, o elemento constante é o da multimídia, pois, do início ao fim, é possível conferir imagens estáticas ou em movimento, textos e o som (música de fundo).

O elemento de memória/base de dados é outro presente a todo momento, pois permite que sejam armazenadas e disponibilizadas as informações para que estas possam ser visualizadas no jogo. Ou seja, caso não houvesse esse recurso, o jogo não teria suporte para se manter ativo. No entanto, não existe uma atualização contínua do conteúdo. Ele continua o mesmo, independentemente da data de acesso. Deste modo, se houver novas informações acerca do funcionamento da dopamina no cérebro dos jogadores, não serão adicionadas ao game.

No que tange à hipertextualidade, o único modo utilizado são os botões jogar e instruções, na tela inicial do *newsgame*. É possível compreender a presença da característica de personalização, pois o jogador pode escolher se adquire todas as informações disponibilizadas ou se ignora alguma. Ou seja, é possível chegar até o final do game sem ter conferido as suas 12 mensagens, porém, sem elas, pode faltar informações ao leitor.

Após a primeira parte da descrição ser concluída, inicia-se a análise dos elementos de adaptação do DOP. A tabela que segue mostra os elementos de adaptação encontrados e como eles aparecem.

Tabela 2: Análise dos elementos de adaptação do DOP

Análise dos elementos de adaptação do DOP	Tactilidade	Geolocalização	Câmera frontal, traseira e NFC	Sensores de orientação	Wireless	Captação de Som
Parecer	X	-	-	X	X	-
Observação	-Toque único -Toque duplo -Arrastar			-Girar a tela do <i>newsgame</i>	-Acessar o <i>newsgame</i>	

Fonte: elaborado pelo autor do trabalho

A tactilidade, elemento básico dentro dos dispositivos móveis, faz-se presente no *newsgame*, que foi adaptado das telas do computador à dos *smartphones* e *tablets*. Contudo, dos 11 tipos citados por Palacios e Cunha, o *newsgame* faz uso de apenas três. São eles: toque (*tap*), duplo toque (*double tap*), pressionar (*press*). O toque único tem o objetivo de movimentar o personagem para frente, para trás e para cima. Mas o pressionar torna-se mais prático ao *gamer*, visto que, ao manter pressionado, o personagem avança de forma mais fluída. O duplo toque é essencial para usar o especial, pois é um movimento que faz o personagem/*gamer* progredir em direção ao final do game. Porém, nessa opção, é viável tocar mais de duas vezes para o especial interromper os inimigos que estão no caminho.

Devido a ser um jogo que não tem interatividade com algo externo a ele, os sensores de geolocalização, câmera frontal e traseira, NFC e captação de som não são utilizáveis. Ou seja, o game não disponibiliza o uso do GPS para localizar lugares que sejam melhores para desenvolver emoções geradas pela dopamina, por exemplo. Do mesmo modo, não é possível filmar ou fotografar elementos relacionados à temática do game. Além disso, o NFC também não é proveitoso, visto que não é executável uma análise sobre determinado objeto.

Os sensores de orientação permitem a mudança da horizontal para a vertical. Mesmo assim, torna-se inviável de jogar na vertical, pois, além da visualização do personagem se tornar insuficiente, não é possível visualizar o joystick (figura 4) – única maneira de

movimentar o personagem. A figura seguinte mostra a utilização do sensor de orientação para mudar de horizontal para vertical.

Figura 4: DOP! na vertical



Fonte: Screenshot do *newsgame* DOP!

Como visto na imagem, a única mudança é a orientação, pois o jogo continua sem alterações e o joystick virtual fica em uma parte clara, o que quase impossibilita notá-lo. O *wireless*, por sua vez, possibilita o acesso ao *newsgame* e, depois, já não é mais necessário se manter conectado à internet, porque o game não exige mais acesso às redes para funcionar.

A partir disso, foi possível perceber que o *newsgame* DOP! faz uso de cinco dos seis elementos de continuidade. Isso devido ao fato de ter sido desenvolvido originalmente para a plataforma da web. Porém, o único deles não presente, a atualização contínua, considerado

aqui importante no que tange ao jornalismo, faz com que as informações fiquem desatualizadas com o decorrer do tempo.

Já nos elementos de adaptação no DOP, o *newsgame* faz uso de três potencialidades das plataformas móveis. Entretanto, elas aparecem com utilização precária, pois não possibilitam a evolução dos jogadores no *newsgame* com envolvimento adequado à plataforma móvel. Os sensores de orientação só servem para mudar de vertical para horizontal, sem nenhuma mudança visual no *newsgame*. A taticidade é explorada para movimentar o personagem de maneira simples, porém, o *newsgame* foi desenvolvido no sistema de plataforma. Assim, os games plataformas priorizam o *gameplay* simples. O *wirelles* é útil apenas para acessar o DOP. Ele poderia servir à atualização contínua de informações, caso essa característica fosse explorada. Também poderia servir para o registro de interações dos jogadores a respeito do *newsgame* e seus conteúdos.

Concluída a descrição dos elementos de continuidade e de adaptação da versão mobile do *newsgame* DOP!, a partir de agora serão descritas as características identificadas no aplicativo de *newsgame* *Endgame: Syria*. O próximo tópico é dedicado a essa análise.

4.2 Análise Endgame Syria

A segunda análise é focada nas características do aplicativo *Endgame: Syria*, que é um jogo de cartas desenvolvido pela *GameTheNews.net*¹⁵. Lançado em 12 dezembro de 2012, é o primeiro *newsgame* que aborda um conflito em andamento. O jogo, em síntese, baseia-se em colocar o *gamer* no lado rebelde da guerra civil da Síria, com o objetivo de fazer escolhas políticas e militares do acerca conflito. “Não só cada escolha afeta a situação atual, mas suas escolhas também podem afetar o resultado final” (GamesTheNews, 2017, web)¹⁶.

Ao iniciar o jogo, a primeira janela apresentada mostra seis botões. São eles: *exit* (sair), *start* (iniciar), *more info* (mais informações), os botões das redes sociais da produtora do *newsgame* e o do site da empresa. O primeiro deles, localizado no canto superior esquerdo, é o *exit*, que faz o jogador sair do *Endgame: Syria*. A imagem abaixo é a tela inicial do jogo, que foi descrita neste parágrafo.

¹⁵Projeto que busca transformas notícias em jogos.

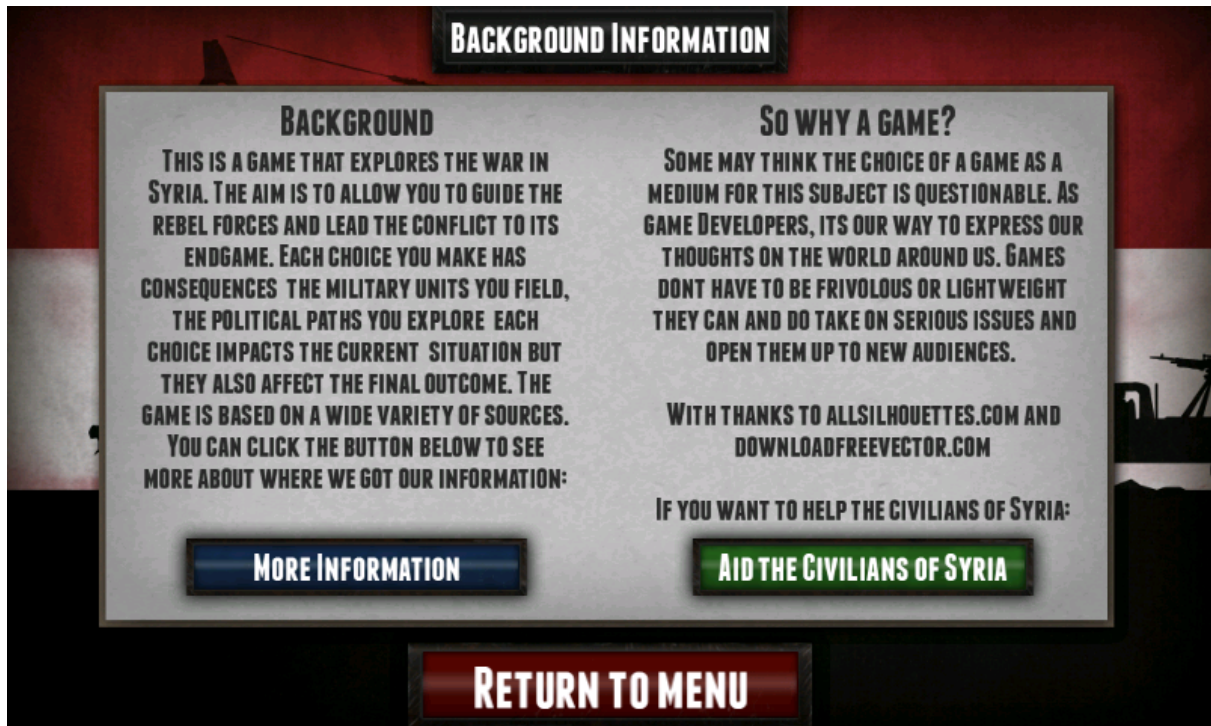
¹⁶GAME THE NEWS. Endgame Syria. Disponível em <<http://gamethenews.net/index.php/endgame-syria/>>. Acesso em 19 de novembro de 2017.

Figura 5: Tela inicial do *Endgame: Syria*

Fonte: Screenshot do newsgame *Endgame: Syria*.

O *more info* leva o *gamer* a outra janela, intitulada *background information* (informações de bastidores), ou seja, informações relevantes sobre a historicidade dos acontecimentos que inspiraram a criação do *newsgame*. Nessa janela, existem dois recursos explicativos. Um, chamado *background* (fundo), explica resumidamente o que é o *newsgame*. O outro é um botão que abre um link¹ no navegador do *smartphone*, onde há mais informações sobre a construção do *newsgame*. Ainda na tela de informações adicionais, o jogo pergunta ao *gamer* “*So Why a Game?*” (Então, por que um jogo?) e, logo depois, já responde: “alguns podem pensar que a escolha de um jogo como meio para este assunto é questionável. À medida que o jogo se desenvolve, é nossa maneira de expressar nossos pensamentos sobre o mundo que nos rodeia. Os jogos não precisam ser frívolos ou leves e podem assumir problemas sérios e abri-los para novas audiências”¹⁷. Assim, após essas breves explicações sobre o motivo de desenvolver esse jogo, é disponibilizado o botão para ajudar a população Síria, porém, este se encontra fora do ar. A ‘Imagem 4’ mostra a janela das informações de bastidores.

¹⁷ Tradução livre do seguinte trecho: “*Some may think the choice of a games as a medium for this subject is questionable. As game developers, it's our way to express our thoughts on the world around us. Games don't have to be frivolous or lightweight the can and do take on serious issues and open them up to new audiences.*”
Fonte: Aplicativo do *Endgame: Syria*. Acesso em 18 de novembro de 2017.

Figura 6: Informações dos bastidores do *Endgame: Syria*

Fonte: Screenshot do newsgame *Endgame: Syria*.

Apresentada a proposta geral do *Endgame: Syria*, agora serão descritos os elementos de continuidade e de adaptação. Assim como no DOP, para esta análise, o *newsgame* foi jogado e, depois disso, foi feita a captura de telas a partir de um *smartphone* com o sistema operacional *Android*. A tabela abaixo traz de forma explicativa os elementos de continuidades presentes no *Endgame: Syria* e como aparecem para o jogador.

Tabela 3: Análise dos elementos de continuidade do *Endgame Syria*

Análise dos elementos de continuidade do <i>Endgame Syria</i>	Multimedialidade	Atualização contínua	Hipertextualidade	Memória/Bases de dados	Personalização	Interatividade
Elementos	X	-	X	X	X	X
Observação	-Áudio -Imagens -Textos		-Botões para ações dentro do	-Acesso às informações do	-Escolher se acessa os dados	-Tocar nos botões -Arrastar

	-Animações		<i>newsgame</i>	<i>newsgame</i>	externos	cartas
			-Botões externos ao <i>newsgame</i>		-Escolher se lê como acontece o jogo	-Redes sociais

Fonte: elaborado pelo autor do trabalho

Conforme mostra a tabela, somente a atualização contínua não foi verificada no *Endgame: Syria*. É importante lembrar que esse elemento também não apareceu no *newsgame* em versão mobile do DOP. Isso permite o entendimento de que as propostas dos *newsgames* analisados é de trazer assuntos pertinentes para a data de lançamento, porém, sem o intuito de haver atualizações futuras. Nos próximos parágrafos, é realizada, primeiramente, a análise dos elementos de continuidade.

A multimídia está presente em 100% do game, pois, desde o início, já é perceptível ao jogador uma música de fundo, imagens e textos. Porém, durante o *gameplay*, essa experiência multimídia é aumentada, porque são apresentadas animações quando duas cartas se enfrentam, assim como exemplifica a imagem a seguir:

Figura 7: Animações no encerramento do turno



Fonte: Screenshot do *newsgame Endgame: Syria*.

Como mostra a imagem, após colocar as cartas sobre o tabuleiro e clicar em confirmar, formam-se dois tipos de animações: escudo e alvo. O primeiro deles tem o objetivo

de demonstrar que a carta se defendeu do inimigo, assim, não perdendo pontos. Já o alvo, vislumbra quantos pontos o jogador ou máquina perderam durante aquela rodada.

O segundo elemento, a atualização contínua, não foi identificado, pois as informações sobre a guerra não são renovadas, tanto no *newsgame* quanto no botão *more information*, na tela *background information* (BI). A hipertextualidade pode ser percebida na tela inicial do *newsgame*, pois existem vários botões que direcionam para inúmeras telas, algumas delas para fora do jogo. Exemplo é o BI. Isso pode ser visto, também, quando o jogador já apertou o play e está dentro da guerra. Exemplos são os botões *event* (evento) e *action* (ação). O primeiro é para o jogador saber em que fase do conflito se encontra, o outro é para ele decidir quais ações pretende fazer naquela rodada. Ambos se encontram no mesmo lugar, só que, ao clicar em um, o outro desaparece, assim como demonstram as imagens na sequência.

Figura 8: Tela das ações, onde descreve cada função das cartas



Fonte: Screenshot do *newsgame* *Endgame: Syria*.

Figura 9: Tela de eventos, onde descreve o que está acontecendo nesse turno.



Fonte: Screenshot do newsgame *Endgame: Syria*.

Como fica evidente nas imagens, quando se clica em *actions* troca a tela e aparece os eventos que é disputado durante aquela rodada. Mas, quando é clicado em evento apresenta-se as cartas que desempenham as ações nesse combate.

Assim como o *newsgame* anterior, o *Endgame: Syria* tem elementos de memória, associados aqui às potencialidades de bases de dados, pois foi criado há cinco anos e continua disponível para *download* no *Google Play*, além de disponibilizar de informações do *site* para a construção da sua narrativa.

O elemento de personalização pode ser visualizado desde o *more information*, pois o *gamer* pode optar por entrar ou não no link que traz mais dados sobre a guerra na Síria. Dessa forma, também pode escolher qual carta jogar, ou seja, qual a atitude tomará em relação ao que foi apresentado pela máquina.

A interatividade foi associada à possibilidade de tocar nos botões via *touch*, arrastar as cartas e poder entrar em contato com os desenvolvedores através dos botões de redes sociais. A imagem que segue mostra quais cartas foram escolhidas pelo jogador a irem ao tabuleiro, como também as outras opções que o jogador teria.

Figura 10: Cartas escolhidas pelo jogador



Fonte: Screenshot do newsgame *Endgame: Syria*.

De acordo com a imagem, o *gamer* tem a opção de jogar quatro cartas no tabuleiro, porém, é disponível para escolher entre oito. Assim, o jogador tem várias possibilidades de jogadas a serem feitas, fazendo encerrar a rodada mais perto da vitória.

Após encerrar-se a primeira parte da investigação, inicia-se a análise dos elementos de adaptação. A tabela a seguir tem o objetivo de mostrar os elementos de adaptação presentes no *Endgame: Syria* e como apresentam-se aos jogadores.

Tabela 4: Análise dos elementos de adaptação do *Endgame: Syria*

Análise dos elementos de adaptação do <i>Endgame: Syria</i>	Tactilidade	Geolocalização	Câmera frontal, traseira e NFC	Sensores de orientação	<i>Wireless</i>	Captação de Som
Parecer	X	-	-	-	X	-
Observação	-Toque simples -Pressionar				-Download do game -Redes	

					sociais -Informações externas adicionais acessadas através de botões do <i>newsgame</i>	
--	--	--	--	--	--	--

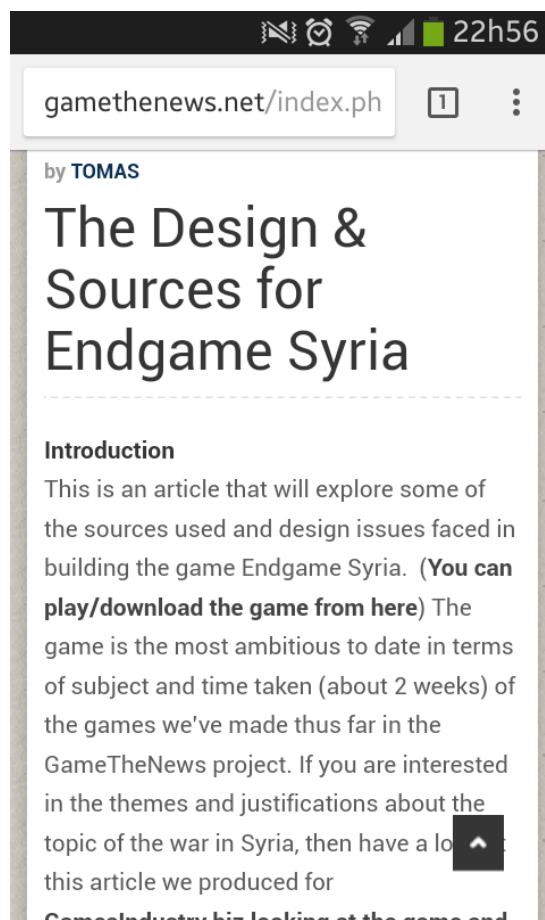
Fonte: elaborado pelo autor do trabalho

Como pode ser observado, apenas dois elementos de adaptação foram encontrados, são eles: taticidade e *wirelles*. Isso demonstra que as potencialidades do smartphone não são aproveitadas de maneira ampla no aplicativo de *newsgame*. Mesmo sendo um app, ele apresenta mais características de continuidade que de adaptação.

Dito isso, os próximos parágrafos descrevem os elementos identificados. O primeiro deles, e mais básico, é a taticidade.

Verificou-se, no *Endgame: Syria*, apenas três dos 11 tipos de gestos citados por Palacios e Cunha. São eles: toque (*tap*), pressionar (*press*) e deslizar (*drag*). O toque único tem como objetivo acionar os botões, possibilitando que o jogador adquira informações através deles, avançando as jogadas e saindo do *newsgame*. O pressionar trabalha em conjunto com o deslizar, pois é preciso pressionar a carta e arrastar até onde deseja colocá-la. Assim, serve para arrastar as cartas para o tabuleiro, escolhendo as ações que enfrentarão as da máquina.

Por ser um *newsgame* estático, a geolocalização, câmera frontal e traseira, NFC, sensores de orientação e captação de som não são aproveitados para a construção do *Endgame: Syria*. Com relação ao *wireless*, a sua utilidade restringe-se em fazer o *download* do aplicativo de *newsgame*, acessar as redes sociais da empresa e informações adicionais, através da janela de informações de bastidores, através da qual o jogador é direcionado para o *site* que pode ser visualizado na imagem seguinte.

Figura 11: Site que abre após clicar na tela do *more information*

Fonte: Screenshot do smartphone

A partir disso, foi possível perceber que o *Endgame: Syria* faz uso de cinco dos seis elementos de continuidade. Esse *newsgame* foi desenvolvido originalmente para as plataformas móveis. Porém, os elementos anteriores a essa plataforma foram aproveitados. A exceção é a atualização contínua, pois é perceptível que não há modificações/atualizações das informações acerca do conflito na Síria. Sendo assim, em termos do leitor se manter informado, o game peca, mas em questão de historicidade, traz informações pertinentes.

No que tange aos elementos de adaptação do aplicativo *newsgame*, ele faz uso de duas potencialidades, mesmo tendo sido desenvolvido para as plataformas móveis. Além disso, o *Endgame: Syria* não faz uso adequado delas, pois, com relação à taticidade, seria interessante utilizar o rotacionar para virar as cartas e mudar seus efeitos para somente defensivos. O duplo toque seria interessante para executar uma tarefa rapidamente, o pressionar para ver características das cartas.

Já o elemento *wirelles* é utilizado apenas para o download e para acessar o site onde existem mais explicações sobre a guerra da Síria. Porém, poderia ser executado para os jogadores de diversas áreas se comunicarem, a fim de conseguirem melhores estratégias para vencer o jogo. Aliás, seria pertinente para discutir sobre a temática do jogo, fazendo, assim, os jogadores refletirem sobre as causas de um conflito tão duradouro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo que foi visto durante esta monografia, compreende-se que os objetivos aqui propostos foram cumpridos. A revisão teórica mostrou que os *newsgames* em mídias móveis podem ser potencializados devido a uma série de características dos dispositivos móveis.

No capítulo um, percebeu-se as transformações ocorridas nos *newsgames*, do jornalismo impresso às plataformas digitais. Características como a multimídia, atualização contínua, personalização, interatividade, hipertextualidade e memória (PALACIOS, 2002; MIELNICZUK, 2003) contribuem efetivamente para que os jogos de notícias tenham possibilidades diferenciadas com relação às mídias anteriores. O envolvimento dos jogadores se torna mais fácil e o desenvolvimento de conteúdos se torna mais complexo, exigindo habilidades determinadas dos jornalistas. A compreensão dessa transformação contribui para o entendimento sobre as possibilidades de imersão dos jogadores dentro dos *newsgames*.

No capítulo dois, foram descritas algumas características das plataformas móveis, assim como do jornalismo móvel (SILVA, 2015). Elementos taticidade, geolocalização, câmera frontal, câmera traseira, *near field communication* (NFC), sensores de orientação, *wirelles* e captação de som presentes em *smartphones* e *tablets*, podem ser utilizados com o objetivo de transformar os *newsgames* comuns da web. Considera-se que eles são importantes na transição dos *newsgames* para as plataformas móveis, que pode resultar em mudanças nos seus modelos. Além disso, foi possível compreender como os *newsgames* se potencializam nas plataformas móveis, assim como as próprias informações.

No capítulo três, foi aplicada a técnica metodológica da observação exploratória descritiva na verificação das características da versão mobile do *newsgame* DOP! e no aplicativo *newsgame, Endgame: Syria*. A partir desse procedimento, foi possível compreender que, embora existam várias possibilidades, os *newsgames* utilizados usam pouco das

potencialidades das mídias móveis. Ou seja, existem mecanismos para potencializar os *newsgames* e trazer uma imersão maior aos jogadores, porém, eles não são aproveitados.

Assim, é possível entender que, atualmente, a construção dos jogos jornalísticos está num período de adaptações, de descobertas. Indica, assim, que a construção de *newsgames* nas plataformas móveis ainda está em fase de evolução. Porém, é uma questão de adequação, pois os jornalistas não têm formação para isso. Em princípio, esses profissionais teriam de aprender sobre os princípios de desenvolvimento dos *newsgames* em mídias móveis, implicando, assim, em planejamento organizacional para entender melhor os dispositivos móveis e como os conteúdos jornalísticos poderiam estar adequados efetivamente a estas plataformas.

Esta monografia teve o intuito de se constituir como uma contribuição ao desenvolvimento dos *newsgames* de mídias móveis. Estudos futuros podem mostrar mais detalhes, permitir o avanço das reflexões.

REFERÊNCIA

ALVES, C. K.; STANCKI, R. Jogos de notícias: uma análise de *newsgames* político brasileiros. **Intercom, Joinville: 2015.**

ANDRADE, L. Games em Pauta. A relação entre jogos eletrônicos, weblogs e jornalismo online. 3º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em comunicação Rio de Janeiro. Universidade Federal da Bahia, 2008.

BARBOSA, S. Banco de Dados como metáfora para o jornalismo digital de terceira geração. Anais VI LUSOCOM, 2004.

BELOCHIO, V. Jornalismo colaborativo em novas plataformas: estratégias do Pro-Am em aplicativos de redes sociais. Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 18, n. 3, p. 241-252, set./dez. 2016.

BELOCHIO, V.; SILVA, S. Os critérios de noticiabilidade e a apropriação dos sites de redes sociais no jornalismo: reflexões sobre as estratégias de Zero Hora.com. Revista latino-americana de jornalismo, ano 1, vol 1, nº 1. João Pessoa: 2014

BOGOST, I; FERRARI, S; SCHWEIZER, B. *Newsgames: journalism at play*. Cambridge: MIT Press, 2010.

BRASIL, A. Jornalismo e videogames: Desafios para a formação profissional e a produção de novos conteúdos jornalísticos. In: Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo (Rebej). Ponta Grossa, v.1, n.10, 9-49, 2012. Acessado em 01 de outubro de 2014. Disponível em: www.fnpj.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/viewFile/217/153.

CANAVILHAS, J. **Notícias e Mobilidade: O jornalismo na Era dos Dispositivos Moveis.** Covilhã, UBI, Labcom: 2013.

CANAVILHAS, J.; SANTANA, D. 2011. **Jornalismo para plataformas móveis de 2008 a 2011: da autonomia à emancipação.** *Líbero*, 14(28):53-66.

CARNEIRO, A. **Que tecnologia é melhor: GSM ou CDMA?;** Clube do Hardware. Disponível em: <<http://www.clubedohardware.com.br/artigos/smartphones/que-tecnologia-é-melhor-gsm-ou-cdma-r33667/>>. Acesso em 22 de outubro de 2017.

FLORESTA, C.; BRASLAUKAS, L. **Técnicas de Reportagem e entrevista em Jornalismo. Roteiro para uma boa apuração.** São Paulo, Saraiva, 2009.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GLORIA, R. S. **O JOGO DA CULTURA: Análise da cobertura de videogames na editoria de arts do Nytimes.com.** Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: 2011.

HAMMERSCHMIDT, R. **O que é memória Flash?.** Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/hardware/198-o-que-e-memoria-flash-.htm>>. Acesso em 24 de outubro de 2017.

ITURBIDE, F. **Sensores MEMS para Análise de Movimento Humano.** Revista de Engenharia e Pesquisa Aplicada - Edição Especial - Iniciação Científica, v. 2, n. 1: 2016.

JENKINS, Henry, **Cultura da Convergência.** 2. ed. - São Paulo: Aleph, 2008.

JESUS, V. SASAKI, D. **Uma visão diferenciada sobre o ensino de forças impulsivas usando um smartphone.** Rev. Bras. Ensino Fís. [online]. 2016, vol.38, n.1, 1303. Epub Apr 01, 2016.

KUNZLER, D.; DANTAS, A.; BELOCHIO, V. **Um modelo diferenciado de jornalismo digital: newsgame fragmentos do passado.** Expocom, Rio Grande do Sul, 2014.

LEMOS, A. **Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM).** Comunicação, mídia e consumo. v. 4, n.10, p. 23-40, 2007

LÉVY, P. **Inteligência Coletiva por uma antropologia do ciberespaço.** 5ª Edição. Edições Loyola, São Paulo: 2007.

LINS, T. J. M. **Uma mensagem, diferentes contextos: os newsgames como influenciadores da opinião pública**. Intercom, São Paulo: 2016.

MACHADO, E. PALÁCIOS, M. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Edições GJOL; Calandra, 2003

MARCIANO, C. **Newsgame o jornalismo além do game over**. SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo 2º Encontro Nacional de Jovens Pesquisadores em Jornalismo. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba: 2012.

MIELNICZUK, L. **O Link como Recurso da Narrativa Jornalística Hipertextual**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 28. São Paulo: Intercom, 2005.

MIELNICZUK, L. **Sistematizando alguns conceitos sobre jornalismo na web. Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Edições GJOL, Calandra, 2003, p. 1-12.

MIELNICZUK, L; BACCIN, A; SOUSA, M; LEÃO, C. A reportagem hipermídia em revistas digitais móveis. **Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo**, p.127-152. Universidade da Beira Interior (UBI), Covilhã, 2015.

MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. 2003, 246 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) – UFBA, Salvador.

NEWMAN, N. **Media, journalism and technology predictions 2015**. Reuters Institute, University of Oxford: 2015.

PALACIOS, M. **Jornalismo Online, Informação e Memória: Apontamentos para debate**. Trabalho apresentado no VII Congresso Latino-Americano de Ciências da Comunicação, da Associação Latinoamericana de Pesquisadores em Comunicação (ALAIIC), realizado na Facultad de Periodismo y Comunicación da Universidad Nacional de La Plata, Argentina, de 11 a 16 de outubro de 2004.

PALACIOS, M; BARBOSA, S; SILVA, F; CUNHA, R. Jornalismo móvel e inovações induzidas por affordances em narrativas para aplicativos em tablets e smartphones. **Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo**, p.7-42. Universidade da Beira Interior (UBI), Covilhã, 2015.

PALACIOS, M; CUNHA, R. **A taticidade em dispositivos móveis: primeiras reflexões e ensaio de tipologias**. Contemporânea, 10(3), 668-685, 2012.

QUINN, S. **Jornalismo móvel: a última evolução na captação de notícias**. In: Revista Parágrafo. FIAMM-Famm, São Paulo, v. 2, n. 2, 2014.

RAMOS, H. M.A **história dos jogos de computadores**. UFSM: 2007.

SALAVERRÍA, R.; NEGREDO, S. **Periodismo integrado: convergencia de medios y reorganización de redacciones**. Sol90 Media, Barcelona, 2008.

SANTOS, M. Jornalismo, mobilidade e realidade aumentada: notas sobre possibilidades de utilização. **Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo**, p.103-126. Universidade da Beira Interior (UBI), Covilhã, 2015.

SEABRA, G; SANTOS, L. **Newsgames - Teoria Geral Aplicada dos Games Baseados em Notícias: Criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo Online**. [s.l]: Newsgames, 2014.

SEIBT, T. **Uma equipe, diversas linguagens. Apontamentos para uma reflexão sobre os novos modos de narrar o jornalismo no contexto multimidiático**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Libero, v.5, n.1: 2013.

SILVA, D. N. “**Guerra Civil na Síria**”; Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/geografia/conflito-na-siria-primavera-que-nao-consegue-se-estabelecer.htm>>. Acesso em 11 de novembro de 2017.

SILVA, F. F. da. **Jornalismo móvel digital : uso das tecnologias móveis digitais e a reconfiguração das rotinas de produção da reportagem de campo**. Universidade Federal da Bahia, 2013.

SILVA, F. F. da. **Jornalismo móvel**. Salvador: EDUFBA, 2015.

SILVA, F. F. da. **Jornalismo reconfigurado: tecnologias móveis e conexões sem fio na reportagem de campo**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Natal, 2008.

TUBINO, E.; KAZIENKO, J. **Autenticação Mútua entre Dispositivos na Tecnologia de Comunicação por Campo de Proximidade**. In: VIII Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão, 2016, Uruguaiana, Brasil. SIEPE, 2016. v. 8. p. 1-2.

VIEIRA, D. **Afinal, para quem serve um barômetro nos smartphones?**; Arena 4G. Disponível em: <<https://arena4g.com/afinal-para-que-serve-um-barometro-nos-smartphones/>>. Acesso em 22 de outubro de 2017.

WIKIPÉDIA. “**Jogo eletrônico de plataforma**”; Wikipédia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_eletr%C3%B4nico_de_plataforma>. Acesso em 19 de novembro de 2017.