

Um modelo diferenciado de jornalismo digital: *newsgame* Fragmentos do Passado¹

KUNZLER, Daniele²

DANTAS, Andressa³

BELOCHIO, Vivian⁴

Universidade Federal do Pampa, Rio Grande do Sul, RS

RESUMO

O *Newsgame* Fragmentos do Passado (<http://www.fragmentosdopassado.com/>) propõe um modelo diferente de jornalismo digital, fazendo com que os fatos noticiosos se transformem em histórias construídas com o público, em ações conjuntas. Desta forma, o público tem entretenimento sem deixar de se informar, pois o *game* foi produzido a partir de fato noticioso. Tem como assunto a história do ex-presidente João Goulart. O trabalho contribui para pensar os *newsgames* e suas possibilidades em estratégias jornalísticas no contexto digital. Para a discussão, foram utilizados referenciais teóricos sobre a história e as definições dos *newsgames*, os *newsgames* e a prática jornalística e jornalismo e entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: informação, João Goulart, jornalismo digital, *Newsgame*.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho fala sobre a experiência da criação da estrutura de um *newsgame*. Segundo Bogost, Ferrari e Schweizer (2010, p.5), este “pode ser bom para o jornalismo como meio independente de divulgação de notícias ou como complemento das formas convencionais de notícias”. O *newsgame* que será descrito neste artigo foi estruturado como parte do projeto experimental do trabalho de conclusão do curso de Jornalismo da

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria de Jornalismo, modalidade Produção em Jornalismo digital (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Jornalismo, email: dannykunzler@gmail.com.

³ Estudante do 8º. Semestre do Curso do Jornalismo, email: andressadantas@gmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora adjunta do curso de Jornalismo, e-mail: vicabel@terra.com.br.

Universidade Federal do Pampa. A ideia principal é fornecer informações jornalísticas capazes de complementar as coberturas noticiosas existentes sobre a morte e a exumação de João Goulart. Através do *newsgame*, é possível fazer isso, conforme Bogost, Ferrari e Schweizer (2010). Além disso, pretende-se disponibilizar informações de forma esclarecedora, mas ao mesmo tempo entretendo o leitor/jogador.

O tema do *newsgame* é a história do ex-presidente do Brasil, João Goulart, são-borjense que comandou o país. A opção pelo assunto se deu a partir da ampla cobertura jornalística da exumação do corpo de Jango, em São Borja, no ano de 2013. O fato gerou dúvidas e polêmica. Jango foi exilado na época ditadura, vindo a falecer misteriosamente na Argentina. Seu corpo foi enterrado na sua terra natal, São Borja, sendo sepultado sem honras fúnebres. A investigação do caso foi reaberta em 2013 com a instauração da Comissão Nacional da verdade. Como é possível observar, o assunto envolve várias discussões e indagações, sendo necessária a abordagem esclarecedora.

Diante disso, acredita-se que a forma de apresentação de notícias possível no *newsgame* pode colaborar no esclarecimento do fato de maneira lúdica e interativa. Assim, com essa intenção, foi construído o *newsgame* Fragmentos do Passado. Ele foi estruturado como complemento de notícia acerca do assunto publicado no jornal gaúcho Zero Hora. A notícia de Zero Hora “Começa em São Borja a exumação de Jango”⁵, publicada em 13/11/13, foi escolhida tendo em vista a sua estruturação. Ela traz, além do texto principal, outras informações secundárias em *links* expostos no corpo da notícia. Esses *links* direcionam os leitores para outros dados relacionados a João Goulart, tais como, os esclarecimentos que exumação pode trazer sobre a morte, o relato da viúva Maria Thereza Goulart, imagens do dia da exumação e de manifestações de apoio ao ato. Considera-se que o *newsgame* Fragmentos do Passado, contando partes da história de Jango, poderia ser mais um dos complementos desta notícia, podendo ajudar no esclarecimento sobre o contexto histórico no qual o ex-presidente governou o país, bem como na compreensão da configuração da época em que ocorreu a sua morte.

Além disso, outras fontes oficiais foram consultadas para a elaboração do *newsgame*, como os *sites* do Instituto João Goulart e da Comissão Nacional da Verdade, em diversas apresentações: textos, fotos, vídeos e áudios. A narrativa do jogo se dá na casa da família Goulart (Memorial João Goulart). Cada fase se desenvolve em um cômodo. As informações estão em móveis e objetos e auxiliam o jogador a passar de fase. Com a

⁵ Disponível em: <http://zerohora.clicrbs.com.br/rs/politica/noticia/2013/11/comeca-em-sao-borja-exumacao-de-jango-4332093.html>

exposição das imagens internas do museu, é feito um resgate histórico da vida do ex-presidente, tendo como enfoque a sua morte.

Os *newsgames* podem alongar a narrativa dos fatos, como apresentado por Jenkins (2008) em discussão sobre a narrativa transmidiática. No caso aqui trabalhado, acredita-se que o público, além de acompanhar a exumação do Jango em meios impressos, radiofônicos, televisivos e na *web*, podem jogar um *newsgame* tendo uma experiência diferente com os acontecimentos que definem uma parte da história política do país. O objetivo geral do presente trabalho é construir um *newsgame* com informações baseadas em notícias sobre a exumação de João Goulart publicadas no webjornal gaúcho Zero Hora.com, informações do *site* do Instituto João Goulart e coletadas no Memorial João Goulart e nas coberturas da exumação e inumação de Jango. Além disso, a finalidade é conhecer e pensar as possibilidades e os desafios dos *newsgames* para o jornalismo.

3 JUSTIFICATIVA

Atualmente, o jornalismo digital vem vivenciando práticas bastante diferentes das conhecidas historicamente. Uma delas é o *newsgame*, em tradução livre, jogo de notícia. Trata-se de uma proposta de modelo de jornalismo que já foi experiência de maneira tímida no impresso e, atualmente, está, aos poucos, sendo utilizada no formato digital.

Acredita-se que essa prática pode ser considerada jornalística, pois, apesar de os *games* se utilizarem do entretenimento, o *newsgame* usa técnicas jornalísticas na sua composição. São exemplos a escolha da pauta, a apuração, a produção, a redação e a edição, entre outras, que fazem parte do cotidiano de produção do jornalismo convencional. Normalmente, os assuntos abordados nos *newsgames* são acontecimentos que repercutiram nas mídias tradicionais.

Os *newsgames* são construídos através de “fatos noticiosos que são transformados em jogos e são caracterizados como ‘notícias frias’” (DÉDA; ANDRADE; BONINI, 2012, p.4). A produção deles depende da estrutura e equipe disponível. Por esse fato, é difícil conseguir trabalhar com pautas consideradas quentes, pelo motivo do “longo tempo para ser aplicado e a baixa duração da agenda midiática”. Contudo, as notícias que são trabalhadas nesses aplicativos, de alguma forma, repercutiram na sociedade. São exemplos grandes polêmicas ou informações de valor relevante para a sociedade (DÉDA; ANDRADE; BONINI, 2012).

As classificações dos *newsgames*, de acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) são: editorial, tablóide, reportagem, infográfico, plataforma, puzzle, letramento, comunitário, documentário. O projeto experimental aqui apresentado utiliza os modelos do *newsgame* **documentário**, marcado por

Títulos que envolvem eventos históricos e atuais, de maneira similar aos documentários fotográficos, cinema e reportagem investigativa. Geralmente largos em escala e tamanho, estes *games* oferecem experiências com eventos que merecem ser publicados, algo impossível de capturar no impresso ou em programas de rádio. No caso de eventos passados, eles recriam tempos, espaços e sistemas que podem ser entendidos de maneira diferente, de arquivos filmados ou imaginados. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p.7).

Através do resgate da história de Jango, utilizando como fonte principal fotografias do passado e atuais, o jogador, através do *newsgame* criado neste trabalho, conhece a casa da família do ex-presidente, mesmo estando em uma cidade distante da sua terra natal. Além disso, pode ter contato com informações sobre a sua morte, fato abordado por causa dos questionamentos da Comissão da Verdade.

O interesse pela construção de um *newsgame* surgiu a partir da necessidade de criar um conteúdo jornalístico mais dinâmico, em que o leitor receba informações e, ao mesmo tempo, um conteúdo atraente, com fotos, *quiz*, palavras-chave, que leva a descobrir outras informações sobre determinado assunto de forma dinâmica, que fixe o conteúdo. Isso em abordagens que consideram o perfil do leitor atual que, conforme Jenkins (2008), tem preferências e práticas diferentes na cultura da convergência. Na atualidade, o jornalismo digital desenvolve-se em meio ao surgimento de diferentes práticas. O autor explica que, apesar de novas opções para o consumo de conteúdos e notícias estarem surgindo a todo o momento, não existe uma colisão das velhas mídias com as novas, mas sim a mistura e a reinvenção delas.

Desta forma, ele terá informações como nas notícias tradicionais. A diferença está na forma de apresentar o conteúdo jornalístico. A proposta do *newsgame* traz pequenos textos com informações em forma de fotos, áudios e vídeos. O leitor é instigado a vivenciar uma forma distinta de narrativa, sem perder a base do jornalismo de trabalhar com a aproximação da veracidade dos fatos.

O presente trabalho visa, com a criação do *newsgame*, entender, na prática, como funciona esta diferente opção de narrativa dos acontecimentos. Por sua natureza, esta

promete ser mais atraente e lúdica. Através da interação em busca das informações, acredita-se que pode ocorrer a compreensão do conteúdo de maneira distinta. Isso devido à experiência da simulação dos fatos vivenciada pelo jogador. A cada cena ou nível atingido no *newsgame*, mais informado fica o leitor. O aprendizado, como Azevedo e Andrade (2008, p.1) ressaltam, vai além do *game over*. Sendo assim, vencendo ou não, o *newsgame* deve cumprir com o principal objetivo do jornalismo, que é o de informar.

Apesar de o *newsgame* não ser considerado ainda um gênero jornalístico, considerando análises de Dias Noci e Salaverría (2003) e Barbosa, Mielniczuk e Larrondo (2008), ele possui traços de narrativa jornalística. O ex-editor da Internet do Núcleo Jovem da Revista Superinteressante, Fred Di Giacomo, considera que se trata de um gênero jornalístico. “Acho que o *newsgame* é um novo gênero jornalístico. A classificação seria essa mesmo: *newsgame* ou, em português, "jogo jornalístico". Ian Bogost, um teórico americano, criou subgêneros para os *newsgames*, como o *game cartoon* e o *game infográfico*.

Como visto, existem pontos de vista diversificados sobre a legitimidade dos *newsgames* como conteúdos jornalísticos. Por isso, considera-se relevante problematizar a questão, bem como realizar experiências com esse modelo de apresentação de informações.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

No projeto experimental descrito neste artigo, foram utilizadas as técnicas da pesquisa documental e da entrevista jornalística e escolhido o formato documentário para a constituição do *newsgame* Fragmentos do Passado. A pesquisa documental, segundo Martins e Teóphilo, é a

característica dos estudos que utilizam documentos como fontes de dados, informações e evidências. Os documentos são os mais variados tipos, escritos ou não, tais como: diários, documentos arquivados em entidades públicas e entidades privadas; gravações; correspondências pessoais e formais; fotografias; filmes e mapas etc. (MARTINS, TEÓPHILO 2009, p.55),

A documentação serviu neste trabalho, de base para o início do processo de apuração para a constituição do *newsgame*. Primeiramente, a história do ex-presidente foi pesquisada através de notas oficiais, artigos, documentos, jornais, revistas, tudo sobre a vida política e pessoal de João Goulart. Todo esse processo levou cerca de três meses, entre novembro de 2013 e janeiro de 2014.

Entrevistas jornalísticas também foram realizadas.

“O jornalista não pode se limitar a descrever o que viu, mas precisa essencialmente colher informações, ouvindo pessoas importantes ou anônimas, pois todas elas, conforme a natureza do fato, têm elementos valiosíssimos para oferecer. Elas são a técnica de obtenção de matéria de interesse jornalístico, por meio de perguntas a outrem” (ERBOLATO, 2006, p.157).

Foram entrevistadas, durante a apuração jornalística realizada, as seguintes fontes: Jaqueline Cassafuz, responsável pelo Memorial João Goulart; Christopher Goulart, neto de Jango; a Ministra da Secretaria de Direitos Humanos, Maria do Rosário; o perito cubano Jorge Perez; o governador Tarso Genro e, José Eduardo Cardozo, ministro da Justiça. Isso ocorreu nos dias 05/11/2013, 13/11/2013 e 06/12/2013. As declarações serviram para esclarecimentos das pesquisas e para a constituição dos textos compostos para o jogo.

Com todas as informações necessárias para iniciar a criação do *newsgame*, em reunião de pauta, a exumação do ex-presidente João Goulart foi escolhida. O fato envolve várias polêmicas e estava em ampla exposição na mídia no mês de setembro de 2013. Depois disso, pesquisas foram feitas no Memorial de João Goulart.

Optou-se por fazer um jogo com fotos para o plano de fundo, do cenário e dos objetos, que serviriam de botões. O modelo foi baseado no jogo “CSI: Ciência contra o crime”, da revista Superinteressante. Descreveremos o processo mais adiante.

Priorizou-se, neste trabalho, a apuração cuidadosa com a origem das informações. O acesso aos documentos antigos foi difícil. Foram feitas a verificação de documentos expostos no Museu João Goulart e pesquisas no *site* do Instituto João Goulart. Essas duas fontes deram início à apuração. Depois disso, foi iniciada a produção.

As primeiras coletas envolveram a captura de imagens na exumação de Jango, que ocorreu no dia 13/11/2013. Neste dia, o acesso ao cemitério ficou restrito somente para a imprensa. No entanto, o acesso foi possibilitado para a coleta das fotos para o presente trabalho. Porém, ocorreram outras dificuldades para capturar as imagens na exumação e na inumação. São elas as condições climáticas adversas, a falta de estrutura para a imprensa e de equipamentos (tripé e lente com melhor *zoom*) e a longa duração das coberturas. No museu, a baixa iluminação e cuidados com os objetos enquadrados em armários de vidro impossibilitaram o uso do *flash* da máquina fotográfica, para evitar problemas com o reflexo. Contudo, foi possível o aprendizado e a experiência de duas grandes coberturas jornalísticas.

A *clipagem* das notícias sobre o assunto também foi feita, visto que estas produções se dão com as chamadas “notícias de gaveta”, que ajudam a compor a narrativa. Foram

consultadas vinte notícias, e serviram de base duas notícias ao game, foram as seguintes “Começa, em São Borja, exumação de Jango” publicada na Zero Hora Online no dia 13 de novembro de 2013 e o texto “Na linha do tempo de Jango” publicado no site do Instituto João Goulart. Elas serviram de apoio para narração do *newsgame*. Basearam os dados inseridos em parte do *newsgame* aqui produzido.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A linguagem de programação utilizada na construção do *newsgame* é a *Action Script* a mais utilizada pelo *Macromedia Flash 8 Professional*. O programa acessível na época da produção do jogo para fazer animações. Por esse motivo, foi feito o *newsgame* nesse *software*, pois as fotos utilizadas foram transformadas em cenas com recursos de botões para arrastar e clicar, possibilitando a interação reativa (PRIMO, 2011). As fotos utilizadas para palco principal do *newsgame* são da casa da família Goulart, em São Borja, que hoje é o Museu de João Goulart.

Vale lembrar que a construção dos conteúdos textuais, baseados em informações previamente apuradas e checadas, e as fotografias, foram feitas, em sua totalidade, pelas autoras deste projeto experimental. Trata-se da etapa de produção jornalística envolvida no trabalho. Porém, as alunas não sabem programar.

E por isso, o programador Jeferson Brites entrou em ação. Ele é o responsável por toda a programação. Primeiramente, as fotografias passaram por um filtro de textura para ficar semelhantes às fotografias da época em que viveu a família Goulart na casa. A partir disso, foi iniciada a criação da história do *newsgame*. Para isso houve a roteirização que se deu com a escolha do formato documentário para poder resgatar a história de João Goulart, atualizando-a com o fato recente da exumação de corpo. A edição teve papel fundamental para a construção da narrativa. A partir dela, foram escolhidos os fatos envolvendo Jango que teriam mais relevância para as informações do *newsgame*.

O *newsgame* foi dividido e organizado em seis partes, que são as fases do jogo de notícias. A divisão do jogo está disposta da seguinte maneira: a primeira fase é sobre a família de Jango e sua vida; a segunda aborda a ditadura de 1964 a 1985; a terceira fase expõe a religiosidade e o casamento de Jango; a quarta fase narra alguns fatos sobre a história da família Goulart; a quinta etapa fala da vida política João de Goulart; a sexta e última fase trabalha o fato mais recente dessa história, que é a exumação e inumação de Jango, com galeria de fotos sobre tais acontecimentos em seção especial.

A redação foi dividida em *boxes* informativos que compõem cada fase do *newsgame*. São informações sobre o ex-presidente João Goulart. Cada fase do *game* é composta por uma pergunta sobre fatos relevantes sobre a história dele, que visam instigar a curiosidade do leitor/jogador para continuar passando de fase e adquirindo novas informações sobre a história de Jango. Porém, se a pessoa não jogar até fim, terá as informações necessárias. Os jogadores se informam de qualquer maneira, ganhando ou perdendo.

6 CONSIDERAÇÕES

O projeto experimental apresentado neste trabalho tem o intuito de experienciar a prática de fazer jogos para repassar informações jornalísticas. Na pesquisa da pesquisa, foi possível perceber que não se trata de uma iniciativa totalmente nova. O *newsgame* pioneiro foi feito em 1890: o “*Round The World with Nellie Bly*”. Ele buscou retratar a volta ao mundo da jornalista Elizabeth Jane Cochran, conhecida como *Nellie Bly*. No jogo de tabuleiro, cada casa representava um dos 73 dias de viagem de *Nellie*” (DI DIACOMO, 2012, online). Entretanto, as tecnologias digitais ajudaram na sua atualização, pois as possibilidades que partem da sua utilização são o diferencial nos *newsgames* contemporâneos.

A principal pergunta do trabalho é: como o *newsgame* pode ser classificado no jornalismo? Questiona-se se é um novo gênero. Existem opiniões que os consideram como tal, como visto a partir de Seabra (2009), Di Giacomo (2014) e Bogost, Ferrari e Schweizer (2010). Entretanto, os autores Dias Noci, Salaverría (2003), Larrondo, Barbosa e Mielniczuk (2008), apesar de observarem uma mudança nos gêneros ciberjornalísticos a partir da quarta geração do jornalismo digital, não incluem os *newsgames* entre essas alterações.

Diante disso, este projeto experimental se apresenta como um teste e, com isso, através da produção do Fragmentos do Passado, chegou-se à conclusão de que todas as etapas necessárias para fazer o jogo jornalístico teve práticas comuns do que é feito em formatos tradicionais do jornalismo. No processo da sua construção, ocorreram a reunião de pauta, a apuração, a produção, a edição, a redação, momentos intrínsecos ao trabalho do jornalista.

Sobre o entretenimento proporcionado ao leitor/jogador, considera-se que não há limites que tornem obrigatória a separação entre o lúdico e a informação, em usar um e o outro juntos no jornalismo. Usando-os na medida certa, consegue-se uma receita com uma experiência interessante no consumo das notícias. No *Fragments do Passado*, foi mantida a linguagem jornalística e, em alguns momentos, foi usada uma forma mais dialogada para guiar o leitor. Contudo, durante todo o jogo, o que prevalece são as informações e notas explicativas. O entretenimento está no desafio de passar as fases para vencer o jogo.

Por tudo o que foi dito, considera-se que foi atingido o objetivo de construir um *newsgame* para narrar fatos relacionados à história do ex-presidente do Brasil, João Goulart, cujo conteúdo, além de ser lúdico, apresenta informações baseadas em apuração jornalística. Considera-se que se construiu um *newsgame* com informações baseadas em notícias sobre a exumação de João Goulart publicadas no webjornal gaúcho Zero Hora.com e em informações do *site* do Instituto João Goulart. Além disso, foi possível, através da análise teórica, conhecer e pensar as possibilidades e os desafios dos *newsgames* no jornalismo.

É importante observar que os *newsgames* estão ainda engatinhando e ainda não se consolidaram na rotina do jornalismo e nem da academia, desta forma o trabalho pretende, de forma simples e em caráter inicial, provocar mais análises e discussões para trabalhos futuros que atentarem para o tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZEVEDO; ANDRADE; DÉDA. **Jogar para apreender: os *newsgames* como estratégias de aprendizagem.** Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS) Universidade Federal da Bahia (UFBa), 2012. PDF
- BARBOSA, Suzana. **Modelo JDBD e o ciberjornalismo de quarta geração.** CONGRESO INTERNACIONAL DE *PERIODISMO EN LA RED*, 3., Madrid: *Facultad de Periodismo da Universidad Complutense de Madrid*, 2008. PDF
- BARBOSA & MIELNICZUK. **Jornalismo e Tecnologia Móveis. Covilhã: Laboratório de Comunicação Online.** 2013. PDF
- BOGOST, FERRARI, SCHWEIZER. *Journalismat play.* The MIT Press, 2010.
- DIAZ NOCI, J.; SALAVERRÍA ALIAGA, R. *Manual de Redación Ciberperiodística.* Barcelona: Ariel. 2003.

DÍAZ NOCI, J. (2004). **“Los géneros ciberperiodísticos. Una aproximación teórica a los cibertextos, sus elementos y su tipología”**. Ponencia presentada en el II Congreso Iberoamericano de Periodismo digital, Santiago de Compostela. <http://www.ehu.es/diaz-noci/Conf/santiago04.pdf>

ERBOLATO, Mário. **Técnicas de Codificação em Jornalismo**. São Paulo: Ática, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**, São Paulo: Aleph, 2009.

LARRONDO; MIELNICZUK; BARBOSA. **.Narrativa jornalística e base de dados: discussão preliminar sobre gêneros textuais no ciberjornalismo de quarta geração**, Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo VI Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo UMESP (Universidade Metodista de São Paulo), novembro de 2008. PDF

MARTINS, Gilberto de Andrade. **Metodologia da Investigação Científica para Ciências Sociais Aplicadas**. São Paulo: Atlas, 2009.

MIELNICZUK, Luciana. **Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web**. In: MACHADO, Elias e PALACIOS, Marcos. **Modelos de Jornalismo Digital**. Salvador: Edições GJOL; Calandra, 2003. PDF

PALACIOS, Marcos. **Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o Lugar da Memória**, Salvador: Edufba, 2003. PDF

SEABRA, Geraldo. **“NewsGames - Games como emuladores de notícia: Uma proposta de modelo de Jornalismo Online”**, Curitiba: Revista EGM, 2007. PDF