

Aplicação do Game Design Document para Newsgames (GDDN) como metodologia ativa no curso de Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

APPLICATION OF GAME DESIGN DOCUMENT FOR NEWSGAMES (GDDN) AS ACTIVE METHODOLOGY IN THE UNDERGRADUATE COURSE IN JOURNALISM AT UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA (UFSC)

 *Carlos Marcianoⁱ*

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6567-3340>

(Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - PPGJOR. Florianópolis – SC, Brasil)

Rita de Cássia Romeiro Paulinoⁱⁱ

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3020-7091>

(Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - PPGJOR. Florianópolis – SC, Brasil)

Recebido em 28/08/2019. Aprovado em 15/01/2020.

Resumo

Diante do avanço tecnológico, que apresenta cada vez mais modos distintos de se comunicar, inovar no jornalismo é uma prática cada vez mais necessária. Apenas migrar o texto do impresso para o online não é novidade e nem recomendado, visto que o universo digital disponibiliza muitos instrumentos que podem facilitar a apuração e diversificar o modo de se contar as histórias. Pensando nisso, este trabalho visa fomentar a inserção dos newsgames como ferramenta jornalística, pautando-se em um estudo de caso sobre o desenvolvimento desses jogos jornalísticos em um ambiente acadêmico.

Palavras-Chave: Newsgames. Jornalismo. Inovação. Jogos digitais. Metodologia ativa.

Abstract

Faced with the technological advance, which presents more and more different ways of communicating, innovating in journalism is an increasingly necessary practice. Just migrating the text from the print to the online is neither new nor recommended, since the digital universe offers many tools that can facilitate the news calculation and diversify the way to tell the stories. Thinking about this, this work aims to promote the insertion of newsgames as a journalistic tool, based on a case study on the development of these journalistic games in an academic environment.

Keywords: Newsgames. Journalism. Innovation. Digital games. Active methodology.

¹ Uma primeira versão deste artigo foi aprovada para apresentação no GP Comunicação e Culturas Urbanas, dentro do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2019.

Introdução

Este artigo pretende apresentar uma proposta metodológica e experiencial de pesquisa aplicada em sala de aula sobre a introdução ao raciocínio lógico de forma lúdica, com a linguagem de programação Scratch e a aplicação de uma proposta metodológica sobre o desenvolvimento de *newsgames*.

Essa experiência foi aplicada em uma disciplina com a participação de alunos de Jornalismo do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo - PPGJOR, do curso de Graduação e profissionais da área que se matricularam como disciplina isolada. A disciplina também foi um estudo de caso em Projetos de Iniciação Científica e contou com o acompanhamento e participação de bolsista.

A iniciativa objetivou a aplicação de métodos e técnicas de pesquisa empírica e aplicada com o foco no aperfeiçoamento do *GDDN - Game Design Document para Newsgames*. O uso de jogos jornalísticos em sites de notícias, apesar de crescente, ainda é tímido, e um dos fatores que podem contribuir para o cenário é a falta de conhecimento sobre como produzir esse tipo de conteúdo, que requer conhecimento técnico, equipe multifuncional e, acima de tudo, planejamento para que as informações não fiquem em segundo plano.

Promovemos discussões e análises críticas sobre o estereótipo dos jogos como mero entretenimento, no sentido de propor uma quebra de paradigma. Na disciplina também aplicamos uma metodologia de análise e desenvolvimento de *newsgames (Documento de Game Design para Newsgames (GDDN))* desenvolvida pelo doutorando Carlos Marciano (MARCIANO, 2017a, 2017b) e como fechamento dessa prática, propomos a concepção de um modelo de *newsgames* e sua publicação, além de uma reflexão sobre os *newsgames* produzidos na disciplina.

Iniciamos a disciplina com uma abordagem mais teórica sobre os conceitos e tipos de *Newsgames* propostos por Frasca (2003), Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) e Marciano (2016). Após essa ambientação, abordamos o documento intitulado que norteou o desenvolvimento dos *newsgames* desenvolvidos em sala de aula. O *Documento de Game Design para Newsgames (GDDN)* apresenta requisitos fundamentais para essa produção, tema que será abordado nos próximos tópicos deste artigo.

Na sequência, iniciamos com a parte prática que requer conhecimentos básicos sobre

lógica de programação. Para fazer essa introdução usamos a plataforma Scratch, projeto desenvolvido pelo Lifelong Kindergarten Group do MIT Media Lab, disponibilizado gratuitamente.

Com essa plataforma os alunos tiveram algumas aulas sobre lógica de programação e desenvolveram jogos simplificados para exercitar o conhecimento adquirido. Após a introdução sobre lógica, preparamos os estudantes para desenvolver o seu *newsgame*, os alunos foram divididos em grupos, totalizando 4 grandes grupos multidisciplinares.

Nos grupos as funções de cada participante foram logo definidas: Produção de conteúdo, Design e Arte, Programação e sonorização (músicas); conforme a habilidade ou interesse de cada aluno em aprender funções não tão habituais no jornalismo. Algumas aulas foram destinadas a Brainstormings para os grupos definirem o tema do seu jogo e o preenchimento do *Documento de Game Design para Newsgames (GDDN)*. Após o preenchimento dos requisitos do *GDDN*, os grupos apresentaram suas ideias aos professores e alunos para uma última análise e definição do tema e tipo de jogo futuramente desenvolvido (Game Play).

Nessa fase, a disciplina foi totalmente prática e de assessoramento por parte dos professores. Um curso introdutório foi proferido por Carlos Marciano, bolsista de estágio docente, sobre a plataforma Construct 2.

A partir desse momento cada grupo intensificou a produção e cada aluno exercitou a sua função já previamente determinada e descrita no *GDDN* de cada *newsgame*.

O jogo como aprendizado e as engines populares

Vemos nos *Newsgames* um potencial muito grande para motivar o conhecimento e incentivar o senso crítico sobre uma situação real divulgada na mídia. Assim, mesmo advindo de um produto jornalístico, quando falamos nesse formato midiático temos o compromisso em promover a discussão sobre a relação dos jogos dentro de um contexto educacional.

No que se refere à Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (Digital Game-Based Learning - DGBL), Sena A. *et al.* (2016) reforçam o nosso pensamento e consideram que para os jogos serem ferramentas eficazes de ensino aprendizagem é necessária uma adaptação do sistema de educação frente às necessidades de um mundo que anseia por

uma educação estimulante na formação do pensamento criativo e inovador.

Simon Egenfeldt-Nielsen (2010) considerava na época os Jogos Sérios como ponto de partida para os pesquisadores estudarem os jogos educacionais modernos, mas ainda hoje existe a crítica sobre o real efeito educacional dos jogos digitais. O autor considera, mesmo assim, que essa crítica é importante para construir uma melhor base educacional para jogos de computador.

Com esse objetivo de adaptar os métodos de ensino para incentivar e estimular o uso de jogos na educação, vale destacar também a necessidade de adquirir computadores e equipamentos adequados para o desenvolvimento dos projetos.

É aqui que entram os motores de jogos também conhecidos como “engines”, ou seja, softwares em que os elementos visuais e sonoros dos jogos serão inseridos para então ganharem vida através da programação. Diante das várias opções disponíveis destacamos a Unity e o Construct 2 por serem dois motores de jogos com propostas distintas e muito populares entre os desenvolvedores.

Para quem deseja criar um jogo em três dimensões (3D), em Realidade Aumentada (AR) ou Virtual (VR), a Unity é uma das engines mais recomendadas. Esse propósito de permitir o desenvolvimento de jogos em diversas mecânicas e para várias plataformas faz com que o software seja mais complexo, exigindo que o desenvolvedor tenha conhecimento de alguma linguagem de programação como C++ e C#.

Sua interface (Figura 1) é elaborada e com diversos menus permitindo que o desenvolvedor monte o layout das fases e acesse as configurações de programação em um mesmo espaço. Além da possibilidade de inserir objetos modelados em três dimensões, vale destacar também o fato do desenvolvedor poder criar seus próprios scripts de programação do zero, ou encontrá-los em uma biblioteca acessada pelo próprio software, facilitando e deixando a codificação do jogo mais organizada.

Figura 1 - Tela de desenvolvimento da Unity.



Fonte: Unity (2019)

A versatilidade da ferramenta permite que o produto final tenha excelente qualidade gráfica e sonora, fato que torna a Unity atrativa para grandes desenvolvedoras de jogos como Square Enix (Deus Ex The Fall), StudioMDHR Entertainment (Cuphead), Rovio Entertainment (Angry Birds Epic), além de Nintendo e Niantic Inc. (Pokémon Go).

Com outra proposta, o Construct 2 é um motor de jogos que prioriza a codificação de forma simplificada, ou seja, o desenvolvedor precisa ter conhecimento prévio da lógica de programação (por exemplo, se eu apertar tal botão o personagem pula; se eu perder 5 vidas o jogo termina), mas não há necessidade de realizar a codificação de forma bruta ou ter conhecimento de uma linguagem de programação específica como Java Script ou C#.

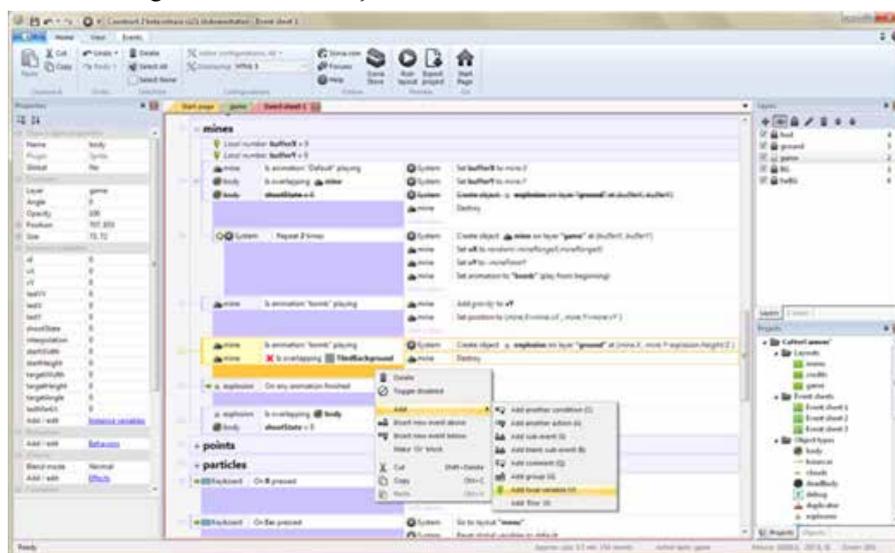
Focado no desenvolvimento de jogos em duas dimensões (2D), sua interface simples é dividida nos layouts (Figura 2), em que serão inseridos os elementos gráficos montando o “desenho” das fases e menus; e event sheets (Figura 3), folhas de evento onde serão inseridas as condições que formam a lógica de programação do jogo. É possível ainda inserir áudios e vídeos em diferentes formatos.

Figura 2 - Tela de edição dos layouts do Construct 2.



Disponível em: <https://www.scirra.com/construct2>

Figura 3 - Tela de edição da folha de eventos do Construct 2.



Disponível em: <https://www.scirra.com/construct2>

Devido à sua interface simplificada e facilidade de codificação, o Construct 2 permite a criação de projetos de forma mais dinâmica, sendo muito utilizado por educadores para tirar do papel os jogos pensados por eles e pelos alunos.

Na aplicação apresentada neste artigo, o Construct 2 foi o software utilizado e, para melhor entendimento dos resultados, faz-se necessário antes uma breve descrição do que vem a ser *Newsgames*.

Conceitos e categorização de Newsgames

No que se refere aos *newsgames* pode-se dizer que o marco inicial surgiu com September 12th, desenvolvido por Gonzalo Frasca. Ao lançá-lo, em 2003, o autor tinha a proposta de utilizar conteúdos lúdicos para estimular reflexão sobre os temas da atualidade.

O termo *newsgame* se refere aos jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimentos em curso, sendo que por meio da mecânica e objetivos, o jogador é inserido no contexto retratado, e assim pode refletir sobre o tema.

Santos e Seabra (2014) defendem que a base narrativa deles se originou nos infográficos hipertextuais. De acordo com os autores, o jornal online El Mundo, em meados de 2002, utilizava de *mashups* para veicular informações noticiosas. Compartilhando da ideia de Frasca (2003), Sicart (2008) também defende que a dinâmica dos *newsgames* se propõe ao debate público, desse modo, seguem a linha editorial do veículo em que são publicados.

Expandindo a definição de Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de *newsgames*, cada um deles definido de acordo com o conteúdo que abordam: *Newsgames* de eventos recentes (*Current Events Newsgames*), *Newsgames* Infográficos (*Infographic Newsgames*), *Newsgames* Documentário (*Documentary Newsgames*), *Newsgames* de Raciocínio (*Puzzle Newsgames*), *Newsgames* de Comunidade (*Community Newsgames*) e *Newsgames* de Letramento (*Literacy Newsgames*).

Quinze anos após o pioneirismo de Frasca encontramos no ambiente online várias iniciativas lúdicas cujo conteúdo se baseia em fatos noticiados, algumas produzidas por veículos jornalísticos de renome (como The New York Times, El País e Folha de São Paulo) e outras por desenvolvedores independentes que, em alguns casos, não possuem formação ou ligação profissional com a área da comunicação e jornalismo.

Como exemplos podemos citar *Syhacked*, publicado em 2017 no site da Al Jazeera's, e “Seja um libertador da América”, publicado em 2015 na seção Especiais ZH, dentro do portal do veículo jornalístico Zero Hora.

Independente do assunto abordado, produzir um *newsgame* não é tarefa simples e requer planejamento, além de conhecimentos técnicos de arte e programação. A fim de auxiliar nesse entendimento, este trabalho apresentará a seguir uma experiência empírica de desenvolvimento de jogos jornalísticos.

Metodologia

O trabalho aqui apresentado, em termos de sua natureza, é definido como uma pesquisa experimental aplicada, uma vez que visa gerar conhecimento sobre o desenvolvimento e aplicação de um novo formato jornalístico - *newsgames* aplicado a notícias.

Nessa linha, Moran (2013) enfatiza a importância de superar a educação tradicional, focando-se na aprendizagem do aluno através do diálogo e envolvimento. Inserir os jogos em sala de aula como ferramenta pedagógica complementar, seja na sua produção ou análise, é fazer uso da prática experimental, sistematizada no que Moran (2013) chama de metodologia ativa de aprendizagem.

Dentre os métodos propostos pelo autor, utiliza-se a “aprendizagem baseada em projetos” (alunos se envolvem com tarefas e desafios para resolver um problema ou desenvolver um projeto). Este artigo relata uma experiência com essa metodologia, na qual estudantes aprenderam sobre jogos jornalísticos através da disciplina prática de produção de *newsgames*. Marciano (2017b) considera que esse mesmo processo aplicado em sala de aula pode ser replicado em ambientes de redação.

Da mesma forma, antes de realizar o desenvolvimento do jogo jornalístico, é recomendável que a equipe se reúna, pense nos aspectos técnicos e conceituais do *newsgame*, apresentando assim um *Documento de Game Design para Newsgames (GDDN)* que sistematize os objetivos da ferramenta e deixe claro de que forma o conteúdo do jogo estará relacionado com a matéria jornalística.

Existem diversos modelos de *GDD*, mas, de uma forma geral, ele atua como um grande guia, pois detalha para a equipe as etapas de desenvolvimento, incluindo as atividades, cronogramas, recursos, funções e prazos.

Quanto maior o projeto, maior o detalhamento necessário, sendo assim, considerando as aplicações práticas ao jornalismo juntamente com o desenvolvimento de jogos, o modelo de *GDD* foi aprimorado por Marciano (2017a, 2017b) que propôs o desenvolvimento de um *Game Design Document para Newsgames (GDDN)*, unindo o lead jornalístico com alguns pontos de *GDD* tradicionais.

Para guiar esse desenvolvimento, um formulário foi entregue aos alunos que deveriam respondê-lo e discutir em grupo sobre o *Game Design Document para Newsgames (GDDN)*, proposto por Marciano (2017a, 2017b) e sistematizado em 13

tópicos, conforme apresentados a seguir:

História (O quê?)

Esse item aborda a descrição detalhada da história, contendo começo, meio e fim. Apresenta uma breve descrição do ambiente em que o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos. Aqui, deve-se incluir a resposta para a primeira pergunta do lide jornalístico (O quê?), ou seja, apresentar o fato ocorrido.

A história deve sinalizar a matéria (no caso de um *newsgame* que complemente um assunto abordado em outras mídias) ou tema jornalístico (no caso de um *newsgame* que não complementa outra mídia e é divulgado como forma independente de debater o assunto, por exemplo, em *newsgames* editoriais) que deu origem à ideia do *newsgame*. É interessante que exista alguma menção no *newsgame* sobre a temática trabalhada, seja na forma textual (na tela de menu, por exemplo) ou inserindo links dentro do jogo para redirecionar o jogador ao conteúdo que deu origem ao *newsgame*.

Objetivos (Por quê?)

Esse item apresenta uma descrição genérica do(s) objetivo(s) do jogo, o detalhamento irá acontecer na gameplay. Inclui-se aqui o que deve ser alcançado pelo personagem principal, qual a finalidade do game (comercial, educativo, etc.) e a que público o jogo se destina. Em uma notícia, a resposta para a pergunta seis do lide (Por quê?) apresenta a causa, os motivos que ocasionaram determinado fato. Aqui ela pode ser incluída de duas formas:

Resposta ligada à gameplay do jogo, ou seja, o objetivo do *newsgame* irá representar, direta ou indiretamente, a causa da notícia. Por exemplo, em uma notícia sobre a destruição de uma cidade por um furacão, a causa para o fato destruição é o surgimento do furacão. Assim, o *newsgame* pode ter como objetivo fazer os moradores escaparem do furacão (nesse caso o objetivo representa indiretamente a causa, pois o furacão simboliza o motivo pelo qual as pessoas estão fugindo, mas as pessoas é que são

controladas pelo jogador). Outro objetivo pode ser obter informações sobre os pontos afetados pelos ventos, para isso o jogador irá controlar

o furacão e fazê-lo passar pelos locais afetados (nesse caso o objetivo representa diretamente a causa, pois o furacão é controlado pelo jogador).

Resposta ligada ao objetivo do *newsgame*. Nesse caso não se explica o motivo do jogo, mas sim o motivo principal para a criação do *newsgame* e sua relação com o conteúdo noticioso (é um *newsgame* para complementar uma matéria de um site ou algum outro veículo? Ironizar algum tema? Simplificar conteúdos complexos como matérias de economia?).

É recomendável que um *newsgame* não seja restrito a um tipo específico de público, mas sim seja pensado para que a maioria das pessoas possam jogá-lo, disseminando assim o conteúdo informativo de forma mais eficaz.

Equipe e Deadline

Basicamente, esse item sinaliza qual o tempo disponível, quantas pessoas e quais especialidades são necessárias para desenvolver o projeto. Em se tratando de *newsgames*, o tempo de desenvolvimento age diretamente sobre o tipo de projeto e a equipe necessária para desenvolvê-lo. Uma equipe mínima ideal é composta pelo jornalista (responsável pela apuração do conteúdo e acompanhamento se o mesmo está sendo desenvolvido de acordo com o objetivo do *newsgame*), um artista (responsável pela criação dos elementos gráficos – tais como cenários, personagens, fotografia – podendo ser encontrados dentro da própria redação como os ilustradores de infográficos, fotógrafos ou web designers) e um programador (responsável por codificar o jogo no software e linguagem de sua preferência, podendo também ser encontrado dentro da própria redação como os profissionais de Tecnologia da Informação).

Um *newsgame* simples pode ser feito rapidamente por profissionais que dominam várias habilidades, mas ter profissionais com habilidades distintas trabalhando em conjunto é fundamental para trabalhos com maior qualidade e tempo de desenvolvimento reduzido.

Embora possa acontecer, não é recomendável que seja lançado um *newsgame* semanal ou diário. Para atingir efetivamente o potencial comunicativo dos *newsgames* é

recomendável que ele seja planejado e discutido na reunião de pauta, estabelecendo assim um tempo maior para seu desenvolvimento, juntamente com a evolução na apuração da reportagem. É importante também que todos os envolvidos na produção conversem sempre entre eles, a fim de resolver rapidamente qualquer dificuldade que possa aparecer.

Obviamente o fator financeiro também é relevante, visto que no caso de contratação de pessoal externo ele deverá ser levado em consideração, assim é preciso pensar também não só a questão do tempo, mas se existe verba disponível para o desenvolvimento de tal trabalho e de quanto é esse valor.

Sendo assim, antes de iniciar o desenvolvimento é importante pensar em questões como: quando o *newsgame* será lançado? Irá ser divulgado junto com a matéria ou de forma independente? É um *newsgame* simples que pode ser desenvolvido por poucas pessoas? Será necessário investir em pessoal de fora para desenvolver o projeto? Qual a verba destinada para esse *newsgame*? Qual o valor de mercado cobrado para cada um dos profissionais necessários? Quanto cada profissional selecionado irá cobrar pelo serviço?

Gameplay e plataforma (Como?)

Esse item é um dos mais importantes e completos, pois irá descrever a mecânica do jogo. Para isso é relevante que as descrições respondam as seguintes perguntas: quais são os desafios encontrados pelo jogador e quais os métodos usados para superá-los? Como o jogador avança no jogo e como os desafios ficam mais difíceis? Como o gameplay está relacionado com a história? O jogador deve resolver quebra-cabeças para avançar na história ou deve vencer chefões para progredir? Como funciona o sistema de recompensas (pontos, dinheiro, experiência, itens colecionáveis, armas, poderes)? Quais os benefícios que o jogador tem com cada um desses itens? Qual é a condição de vitória (salvar o universo, matar todos os inimigos, coletar 100 estrelas)? Qual é a condição de derrota (perder 3 vidas, ficar sem energia)? Em que plataforma o jogo será disponibilizado (web, mobile, Android, IOS, tabuleiro, cartas)?

Em uma notícia, a resposta para a pergunta cinco do lide (Como?) apresenta o modo, a maneira como o fato ocorreu. Nesse item ela pode ser incluída de duas formas:

Diretamente à gameplay: o modo como o fato ocorreu é representado na gameplay do game. Por exemplo, em uma notícia cujo fato são manifestações contrárias ao governo, o “como?” é indicado no lide com a menção de que

os manifestantes entraram em conflito com a polícia. Um newsgame sobre esse fato pode justamente colocar o jogador no papel dos manifestantes ou policiais, fazendo-o, assim, participar do conflito e conhecer as consequências para os dois lados combatentes. Ou seja, o newsgame simula e ilustra o modo como o fato ocorreu na realidade.

Diretamente ao *newsgame*: nesse caso, a gameplay não necessariamente faz uma simulação da maneira como o fato ocorreu na realidade. Assim, esse tópico irá explicar como o jogo será desenvolvido, quais suas características de entretenimento e informação, tendo em mente as definições anteriores de objetivo, tempo e financiamento.

Em síntese, colocam-se aqui as ideias iniciais das fases, como o jogador irá alcançar os objetivos propostos, quais as recompensas e desafios que ele irá encontrar para atingir esse objetivo, como a informação será apresentada ao jogador. Também é detalhado aqui em que plataforma o jogo será disponibilizado, de modo que artistas e programadores saibam antes de iniciar o projeto em quais linguagem e resoluções devem trabalhar.

Personagens – (Quem?)

Nesse item se deve pensar as características físicas e de personalidade dos personagens principais (nome, idade, raça, temperamento) sua história no jogo (pensar no passado do personagem pode ajudar a pensar em como ele irá se desenvolver no universo “presente” do jogo), bem como suas habilidades (poderes especiais, golpes especiais, armas), que alterações ele pode sofrer durante o jogo (ficar mais forte, trocar de roupa) e as ações que eles podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar). Se possível, é aconselhável também apresentar aqui um esboço gráfico dos personagens. Personagem não é um requisito para os *newsgames*, pois depende da mecânica escolhida pelos desenvolvedores. No entanto, caso os desenvolvedores optem por acrescentar algum, é recomendável que ele represente virtualmente a resposta para a segunda pergunta do lide (Quem?). Isso é, aconselha-se que o avatar controlado pelo jogador seja a representação do personagem envolvido no fato noticiado ou, ao menos, tenha alguma ligação com o conteúdo retratado.

Inimigos

Assim como nos personagens, é necessário também pensar as características físicas, de personalidade e habilidades dos inimigos. Um *newsgame* não precisa necessariamente apresentar inimigos, mas se assim for planejado pelos desenvolvedores é aqui que se deve apresentar as características. Se possível, é aconselhável também apresentar aqui um esboço gráfico dos inimigos. Inimigo é tudo aquilo que coloca uma dificuldade no jogo, sendo assim, um jogo cronometrado, por exemplo, pode ter o tempo como próprio inimigo. Também é preciso pensar no grau de dificuldade, por exemplo, se o jogo fica mais rápido com o passar do tempo ou os inimigos mais fortes.

Assim é necessário pensar: quantos serão? Em que momento do jogo irão aparecer? Qual o nível de dificuldade que cada um apresenta ao jogador para ser derrotado (10 vidas, 3 rounds, é um inimigo que não precisa ser derrotado e pode ser desviado apenas)? Como eles se comportam, interagem e quais suas habilidades (andam para frente, surgem aleatoriamente, disparam tiros)? Como eles serão derrotados (clitando em cima, sendo atingidos por um tiro)? O que o jogador ganha ao derrotá-lo (pontos, acesso a novas áreas, vencem o jogo)?

Universo do Jogo (Onde?, Quando?)

Nesse item apresenta-se a descrição e ilustração prévia dos cenários e mapas do jogo, bem como as respostas para as perguntas 3 e 4 do lide. É importante destacar aqui também onde o jogador irá encontrar as informações noticiosas, de que modo elas serão apresentadas, ou seja, onde está a apuração jornalística dentro do jogo. Em uma notícia, a resposta para a pergunta 3 do lide (Quando?) informa a data ou momento em que o fato ocorreu, já a resposta para a pergunta 4 do lide (Onde?) apresenta o local do acontecimento (estrada, casa, quarto, cidade). Ambas podem ser apresentadas no *newsgame* em telas de informações nos menus do jogo, ou através de indicações gráficas durante a gameplay (por exemplo, desenhos que simbolizam a época e local do fato, como cenários com suásticas ao fundo e representação de Auschwitz em um *newsgame* que retrata uma notícia sobre a vida de Hitler). A música e efeitos sonoros também são de extrema importância, pois dão

mais dinamismo à jogabilidade e servem como feedback de determinadas ações para o jogador. Algumas questões também podem auxiliar no planejamento desse tópico: como as fases do jogo estão conectadas? Qual a estrutura do mundo? Qual a emoção presente em cada ambiente? Que tipo de música deve ser usada em cada fase? Qual a necessidade de cada cenário?

Controles

Seja nos jogos tradicionais ou nos *newsgames*, ter em mente como são acessados os botões do jogo e como os personagens serão controlados é fundamental para se pensar a programação. É importante ressaltar também que cada plataforma apresenta característica diferentes, ou seja, no caso de mobile deve-se pensar em controles touch screen, já no caso de jogos pelo PC pode-se optar por teclado e mouse por exemplo. Os controles podem ser explicados no decorrer do jogo, podem aparecer em um menu específico ou mesmo podem ser suprimidos (neste caso, pressupõe-se que o jogador já tenha familiaridade com o determinado gênero de jogo e seus comandos básicos). Se possível, recomenda-se colocar aqui um esboço do controle que será utilizado, seus botões e funções no jogo.

Embora não seja comum, pode-se pensar em diferentes controles para cada plataforma como no caso de jogos para computador ou mesmo em aparelhos mobile que permitem a inserção de joystick.

Se existir, deve ser exemplificada aqui as combinações de botões e suas respectivas funções dentro do jogo, sejam essas para abrir um menu novo, desligar o som, ou mesmo dar ao personagem uma habilidade especial. Caso tenha-se a intenção de disponibilizar um *newsgame* em várias plataformas, o mesmo deverá ser programado para atender as particularidades de controle de todas elas, podendo isso demandar mais tempo dos programadores e, algumas vezes devido às resoluções e tamanhos de tela, ter que ser feito um layout para cada plataforma.

Câmera

A câmera não é um fator muito relevante nos *newsgames*, sendo normalmente ajustada para que o jogador tenha visão completa dos personagens e cenários. No entanto, caso os desenvolvedores optem por alguma alteração, a mesma deve ser explicada aqui como irá ocorrer (de cima para baixo, visão em primeira pessoa) e qual a função dessa visualização diferenciada (dar zoom no inimigo, acessar o mapa).

Interface

Nesse item é planejado o design das interfaces do jogo, tais como tela inicial, menu de opções, tela de pause, menu de itens, tela de loading, tela de créditos, etc. Apresenta-se também os elementos de indicação do jogo, conhecidos como HUD (head-up display). A interface representa os elementos visíveis na tela que irão sintonizar o jogador dentro do jogo. No caso de *newsgames* normalmente é nela que aparecem as informações jornalísticas, seja por meio de telas de menu, botões, ou mesmo explicação de algum item que o jogador encontra durante a partida. Quando o projeto abrange personagens e tempo é importante planejar como o HUD será visível, ou seja, em que parte da tela o jogador terá informações sobre a vida do personagem, os pontos coletados e o cronômetro do jogo. Apresentar aqui o rascunho da disposição desses elementos também é aconselhável.

Cutscenes

Devido às questões de tempo e a função de ser objetivo com as informações, não é comum utilizar cutscenes em *newsgames*. No entanto, caso elas sejam uma opção adotada pela equipe, aqui deverá ser pensado como elas serão desenvolvidas (descrever o roteiro, definir o método e ferramentas utilizadas para produção ou captação, explicar em quais momentos do *newsgame* essas cutscenes irão

aparecer e por qual motivo) Vale lembrar que pode ser inserido aqui tanto vídeos introdutórios como animações e normalmente a função principal da cutscene é explicar ao jogador o enredo por trás do jogo, a história de algum personagem e qual a ligação dele com o game.

Cronograma

O tempo é um fator fundamental para o desenvolvimento de um *newsgame*, portanto estabelecer um cronograma prévio com divisão de tarefas, início e fim do projeto é de extrema importância. Normalmente o cronograma é dividido entre os meses de desenvolvimento e as atividades são planejadas semanalmente, para que a equipe se encontre uma vez por semana ou a cada quinze dias e apresente o avanço em suas respectivas tarefas. Vale ressaltar a necessidade de cumprimento dos prazos, porém todo projeto está suscetível a contratempos e, neste caso, deve ser feito um novo cronograma explicando o fato e estabelecendo novos prazos. A boa gestão de um cronograma garante um trabalho de qualidade, sem sobrecarregar nenhum integrante da equipe. É importante definir aqui um cronograma inicial, com as etapas do projeto, a divisão de tarefas e uma previsão do tempo total para cada uma ser concluída.

Orçamento

Em relação ao orçamento é necessário saber quais os equipamentos necessários para a produção do jogo, bem como o valor de mercado do trabalho de cada profissional envolvido. É pertinente fazer também uma planilha de pagamentos explicando detalhadamente onde o dinheiro será investido (tanto em recursos de pessoal como de infraestrutura) além de marcar os valores e por qual período determinado profissional estará vinculado ao projeto. A pessoa responsável pelo controle financeiro precisa estar sempre atenta para que o custo não ultrapasse o valor total disponível, principalmente em casos de editais, pois todos os custos deverão ser comprovados com notas fiscais ou recibos.

Estudos de Caso desenvolvidos em sala de aula

Com os GDD's em mãos, e após as aulas de apoio, os estudantes puderam apresentar as ideias iniciais à turma, discutir sobre as potencialidades de cada tema escolhido e fazer

reflexões sobre o processo criativo.

SOS Hercílio

A proposta apresentada pelo grupo 1 foi criar o SOS Hercílio, um jogo (Figura 4 e Figura 5) sobre a restauração da ponte Hercílio Luz. De acordo com Aoki, Batista, Beilfuss, Leão e Malkowski (2019 no prelo), a ponte é uma conexão entre ilha e continente localizada em Florianópolis/SC, foi inaugurada em 1926, interditada em 1991 e reinaugurada em 30/12/2019. O objetivo era apresentar ao jogador uma breve história sobre o assunto, os investimentos feitos pelo governo do estado, o processo de interdição e importância na vida dos catarinenses. Para transformar a história em uma experiência lúdica ao jogador, o grupo definiu a narrativa em que um turista precisa passar pela ponte, indo na direção continente-ilha. Ele precisa acender todas as lâmpadas que encontra no caminho, pois cada vez que uma lâmpada é acesa o jogador recebe uma informação sobre a ponte Hercílio Luz.

Figura 4 - Captura de tela da interface do jogo SOS Hercílio no momento em que o personagem acende uma das lâmpadas.



Fonte: Equipe do projeto SOS Hercílio

Figura 5 - Tela final do jogo; aparece após o personagem atravessar o portal da ponte.



Fonte: Equipe do Newsgame SOS Hercílio

Mete a Colher

A violência contra a mulher em Santa Catarina foi o tema de “[Mete a Colher](#)”, jogo (Figura 6 e Figura 7) apresentado pelo grupo 2. A ideia surgiu a partir da expressão popular “em briga de marido e mulher ninguém mete a colher”. Segundo Bourscheid, Carvalho, Mueller, Silva e Ventura (2019 no prelo), o principal motivo da escolha do tema foi a constatação de que em Santa Catarina os índices de agressões, abusos e demais violências contra mulheres oferecidos pela Secretaria de Segurança Pública do Estado SSP-SC são inquietantes. Só no primeiro semestre de 2018 foram registrados 9 estupros por dia e 53 lesões corporais, também diárias.

Para dar suporte ao jogo, a equipe produziu a reportagem “[Violência contra a mulher não tem endereço](#)”.

O jogador deverá responder cinco perguntas, e quando a resposta é correta ele recebe uma colher. Ao final do jogo, dependendo do número de colheres que tiver coletado, será apresentado seu desempenho em relação às respostas obtidas nas cenas.

Figura 6 - Captura de tela do jogo Mete a colher.



Fonte: Equipe do Newsgame Mete a Colher

Figura 7 - Tela final do jogo Mete a colher.



Fonte: Equipe do Newsgame Mete a Colher

Fact-checking O Jogo

O terceiro grupo escolheu a checagem de fatos (Figura 8 e Figura 9) como tema para produzir do *newsgame* “[Fact-checking O Jogo](#)”¹. Para Bonaldo, Oliveira, Pimenta, Roberto e Rosati (2019 no prelo), o intuito era exibir ao público a estrutura e

¹ Disponível em: <https://marciano.itch.io/fact-checking>. Acesso em: 10 mar. 2019. Descrição sobre o jogo realizada por Manoela Bonaldo, bolsista PIBIC-UFSC do projeto Novos formatos interativos e imersivos multiteelas para conteúdos jornalístico e educacional, com orientação da professora Rita Paulino.

funcionamento de uma agência de checagem de fatos e apresentar as etapas necessárias a serem superadas para obtenção de uma informação verdadeira. A equipe produziu um projeto transmídia, com jogo, redes sociais e um site² com informações sobre checagem de fatos, cujo conteúdo complementa a experiência do usuário.

Em Fact-checking O Jogo, o personagem é um estagiário de jornalismo contratado para checar uma série de informações veiculadas durante o período eleitoral de 2018. São apresentadas três frases a serem checadas. É importante ficar atento ao *deadline* definido; caso o estagiário não consiga juntar as informações a tempo, ou não conseguir formular a checagem corretamente, ele é demitido. Se ele conseguir obter informação de qualidade e em tempo, é promovido.

Figura 8 - Captura de tela de Fact-checking. O jogo - conversa com chefe (esq) tela de apuração (dir)



Fonte: Equipe do Newsgame Fact-checking O Jogo

Quando as regras vêm

Motivado pelas recentes discussões no Supremo Tribunal Federal, o grupo 4 escolheu o tema aborto para criar o *newsgame* “[Quando as regras vêm](#)”³, (Figura 10 e Figura 11). Conforme Christia, Coelho, Jansen, Koyama e Santos (2019 no prelo), a interrupção de gravidez é permitida no Brasil apenas em caso de risco à gestante,

² Disponível em: <https://factcheckingojogo.wordpress.com/>. Acesso em: 10 mar. 2019.

³ Disponível em: <https://nawenbunny.itch.io/quando-as-regras-vm>. Acesso em: 10 mar. 2019.

anencefalia ou estupro. Como o Estado não permite o aborto, os dados sobre o assunto não são muito consistentes.

Para dar suporte ao jogo e complementar a experiência do usuário, foi produzida uma reportagem intitulada “[Quem aborta no Brasil?](#)”⁴ e um programa de rádio chamado “[Somos todas clandestinas](#)”⁵. A intenção do jogo é propor uma reflexão sobre a descriminalização do aborto. A personagem é Rosa, mulher que decide interromper uma gestação e precisa decidir de que maneira irá fazer isso.

Figura 9 - Captura de tela do jogo “Quando as regras vêm” telas de personagem (esq) e gameplay (dir)



Fonte: Equipe do Newsgame Quando as regras vêm

Considerações finais

Apresentamos neste trabalho um relato de uma aplicação prática em sala de aula cujo objetivo inicial era promover uma discussão sobre esse novo formato e o desenvolvimento de *newsgames*. Após a disciplina verificamos que os resultados foram além da expectativa primária. Notamos um engajamento e interesse dos alunos para

⁴ Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1--WULI9dnLI0IPXf8V0fQ3UfTJ5DJ1F2o-jh5Pr6hOOw/edit?usp=sharing>. Acesso em: 10 mar. 2019.

⁵ Disponível em: <https://soundcloud.com/rafaela-coelho-11/somos-todas-clandestinas>. Acesso em: 10 mar. 2019.

conhecer novas tecnologias de produção e adaptá-las ao jornalismo. Em nenhum momento percebemos que atividades multidisciplinares como programação (e.g) e demais ações relacionadas aos *GDDs* foram obstáculos nessa nova produção.

Em um momento tão promissor para os Jogos Digitais, por que não desenvolver histórias em um contexto lúdico ou de ação para contextualizar uma realidade? Acreditamos que jornalistas podem atuar nesse mercado de forma a potencializar novos formatos e narrativas digitais sem se distanciar de sua *ethos* de formação.

A experiência na disciplina mostrou que, com direcionamentos e orientações teóricas e técnicas, tal desenvolvimento de *newsgames* é possível até mesmo por pessoas não familiarizadas com a codificação e o processo de produção de jogos.

Percebemos com a aplicação do *Game Design Document para Newsgames (GDDN)* que ele atuou como ponto crucial nesse planejamento dos *newsgames*, posteriormente desenvolvidos com orientações quanto à parte de programação.

Acreditamos que incentivar o uso de novas ferramentas com o propósito jornalístico é extremamente relevante. Assim, com base na experiência da disciplina, cremos que a disseminação e aplicação do *Game Design Document para Newsgames (GDDN)* em outras instâncias acadêmicas, ou mesmo em redações comerciais, pode facilitar esse processo.

Referências

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. London: The MIT Press, 2010. 235 p ISBN 9780262014878.

EGENFELDT-NIELSEN, S. *Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games*. 2010.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*, 2003. In: Wolf, Mark J. P; Perron, Bernard. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, 2003, p. 221-235. Disponível em: http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf. Acesso em: 8 fev. 2019.

MARCIANO, Carlos Nascimento; PAULINO, Rita de Cássia Romeiro. *Metodologia ativa na prática com Newsgames: estudo de caso em cursos de Graduação em Jornalismo*.

In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE ECOLOGIA DOS MEIOS, 1., 2019. Aveiro - Portugal. memórias - meistudies: 1º Congresso Iberoamericano sobre Ecologia dos Meios - Da Aldeia Global à Mobilidade. Anais [...]. Aveiro - Portugal: Ria Editorial, 2019. v. 1. p. 1064-1091.

MARCIANO, Carlos Nascimento. Jogando ética: *newsgames* de letramento no ensino de deontologia jornalística. 2016. 237 p. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-graduação em Jornalismo, Florianópolis, 2016. Disponível em: <http://tede.ufsc.br/teses/PJOR0081-D.pdf>, acessado em 08/02/2019.

MARCIANO, Carlos Nascimento. *Newsgames*, por onde começar? Como planejar um GDD para os jogos jornalísticos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGames 2017). 16., 2017, Curitiba. Proceedings [...]. Porto Alegre: SBC, 2017a.

MARCIANO, Carlos Nascimento. *Newsgames*, por onde começar? In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. 40., 2017. Anais [...]. Intercom. Curitiba, 2017b.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. *Educatrix* – Dossiê Currículo, São Paulo: Moderna, a. 7, n. 12, p. 66-69, 2013.

MORÁN J., Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II, Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

SANTOS, Luciene A; SEABRA, Geraldo A. *NewsGames*. Teoria Geral Aplicada dos games baseados em notícias: criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo Online, 2014.

SENA, S., *et al.* Aprendizagem baseada em Jogos Digitais. Entrevistas com professores que utilizam jogos digitais em suas práticas educativas. In: SBC, 2013. Proceedings [...]. p. 204-210, 2013.

SICART, Miguel. *Newsgames: Theory and Design*. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENTERTAINMENT COMPUTING. 2008. Proceedings [...]. Pittsburgh, 2008.

¹Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (Posjor/UFSC), Mestre em jornalismo pela mesma instituição (2016) e graduado em Jornalismo pelo

Instituto Superior e Centro Educacional Luterano Bom Jesus/Ielusc (2012). É professor no curso de Jogos Digitais do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE. Atuou como professor no curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). Pesquisador do Observatório da Ética Jornalística (objETHOS), do Núcleo de Estudos e Produção Hiperídia Aplicados ao Jornalismo (Nephi-Jor) e do grupo Educação, Comunicação e Mídias no Programa de Pós-Graduação em Educação (Edumídia PPGE/UFSC). E-mail: carlosnmarciano@gmail.com

ⁱⁱ Concluiu o Doutorado no Programa de Pós-Graduação Engenharia e Gestão do Conhecimento, na área de Mídia e Conhecimento, pela Universidade Federal de Santa Catarina em 2011. Atua como Professora e vice-coordenadora no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo (PPGJOR), docente do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, nas disciplinas WebDesign e desenvolve pesquisa aplicada experimental nas áreas de Conteúdo interativo Multiplataforma, Aplicativos PWA (Progressive Web Apps), Análise de Redes Sociais e Jornalismo de Dados, tem experiência profissional como WebDesign Master. Atua também na área de Design e Comunicação, com ênfase em Comunicação Visual e Diagramação. Desenvolveu interfaces web em projetos governamentais tais como Plataforma Lattes, Portal Inovação, SIFAPs e DCVISA. Faz parte da Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais/Jortec e participa do Nephi-Jor - Núcleo de Estudos e Produção em Hiperídia aplicados ao Jornalismo e do Grupo de Pesquisa Hiperídia e Linguagem/CNPq. E-mail: rcpauli@gmail.com.