



Projeto de Pesquisa Docente para o Centro Interdisciplinar de Pesquisa (CIP)

Nome: Gilberto de Ataíde Batista Faria

Título

Evolução do jornalismo *newsgames*: origens, mapeamento e propostas futuras

Linha de Pesquisa: Jornalismo, imagem e entretenimento

Resumo

Newsgames é um seguimento do jornalismo que foca na interatividade da matéria para uma maior identificação entre o leitor/usuário. Após uma leva de reportagens criadas nessa estrutura, o estilo parou de ser produzido e se transformou em experiências específicas em certos veículos. A atual pesquisa tem como objetivo mapear os últimos anos da produção desse gênero, descrever suas principais características e traçar um possível caminho para o futuro da própria, criando paralelos com *Serious games* e jogos acadêmicos.

Objeto

Newsgames é um termo derivado de *newsgaming*, usado pelo jornalista e designer Gonzalo Frasca em 2001 para categorizar produtos audiovisuais interativos que abordavam temas políticos dentro de um contexto que absorve características dos jogos e charges políticas. Seu jogo *September 12th* foi um marco como um dos primeiros da categoria a fazer grande sucesso online.

O professor e jornalista Ian Bogost expande o tema criando sub categorias como *newsgames* por infográfico, comunitário e puzzle. Essas classificações ajudam a mapear as variações dos jogos criados nas redações e diversas outras plataformas que produzem esse tipo de matéria. Bogost também aponta a capacidade de interação maior do leitor com a notícia para uma identificação com a situação exposta, criando formas de consumo de informação no ambiente digital.



Objetivos

O objetivo da pesquisa é catalogar os principais exemplos do gênero e fazer ligações com produtos similares no mercado atual. Também é importante mapear as principais características do segmento e realizar prospecções sobre o futuro do Jornalismo Interativo, considerando exemplos do gênero e, com isso, criar questionamentos sobre a estrutura de produção e sugerir maneiras de otimizar a construção de artigos jornalísticos multimídia.

Metodologia

Uma parte da pesquisa será um levantamento histórico, com a recuperação do banco de dados do site *Newsgame Vault* através do Internet Archive para a produção de um novo catálogo de *newsgames*, gerando assim uma nova curadoria de com exemplos atuais e relevantes do segmento dividindo pelo seguimento de *newsgames* por ação(criados em redações/ambiente academico) e *newsgames* por associação(criado em outras plataformas/segmentos).

A segunda parte da pesquisa será teórica e comparativa, utilizando a base de dados criada. Por meio de análises e da busca de similaridades e diferenças entre os *newsgames* para desenvolver categorias a ajudar no desenvolvimento de futuras matérias jornalísticas do gênero.

Textos e livros correlacionados, além de experimentos em outras faculdades serão consultados para agregar novos pontos ao tema da pesquisa.

Aportes teóricos

O livro *Newsgames: journalism at play* de Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) foi utilizado como base de fundamentação teórica para a presente proposta. Como livro referência sobre a origem do tema, a obra será utilizada como o principal guia para as análises do catálogo gerado ao longo da primeira fase de pesquisa.

Como contraponto, é utilizado um artigo do próprio Ian Bogost lançado em 2020 (*Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames*) abordado os 10 anos do lançamento do livro e como o formato de *newsgames* pode ter fracassado nesse período.



Dados de estudo sobre produção de *newsgames* em diversas outras faculdades também são utilizados para entender como a categoria foi trabalhada em ambiente acadêmico e as diversas ações que geraram como junção de turmas de jornalismo, design e programação para a produção dos jogos jornalísticos.

Principais Achados(parciais)

Após a pesquisa de artigos e sites sobre o tema foi averiguado um baixo número de *newsgames* criados de 2016 até 2020(recorte de tempo sem mapeamento do segmento em âmbito nacional), sendo que boa parte das pesquisas usa a categoria em ambiente acadêmico para diversificar a abordagem de matérias transmidiáticas em trabalhos de alunos. Em paralelo, outra parte da pesquisa cataloga os *newsgames* por associação no mesmo recorte de tempo e suas influências na área de Serious games e no jornalismo atual.

A abordagem da pesquisa agora busca focar em jogos/matérias acadêmicas com essa proposta em paralelo ao foco do mercado que era a base inicial. Conseqüentemente a criação do site vai cobrir os respectivos trabalhos e catalogá-los junto dos exemplos atuais.

Na parte de criação de estruturas de game design de um *newsgames*, os artigos e jogos analisados mostram um padrão de foco em narrativas de múltipla escolha, controle de avatar e identificação de padrões encontrado em diversos jogos do gênero adventure. A pesquisa vai focar em jogos com essas características para criar a base do que pode formar o padrão de um *newsgame* e sua possível desconstrução para utilizar parte de seus recursos em outros formatos de matérias interativas.

Bibliografia

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. Londres: The MIT Press, 2010.

PINHEIRO, Cristiano M.; BARTH, Mauricio; FETZNER, Mônica. *Newsgames e o papel do jornalismo na Cultura da Convergência*. EJM, 2014. Disponível em <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/19846924.2014v11n2p510/28249>> . Acesso em 01 fev. 2020.

ELIAS, George S.; GARFIELD, Richard; GUTSCHERA, Robert. *Characteristics of Games*. The MIT Press, 2012.



- SIITONEN, Marko; UOTILA, Panu; USKALI, Turo; VARSALUOMA, Jukka; VÄLISALO, Tanja. A Pilot Study on Developing Newsgames in Collaboration between Journalism and Computer Science Students. *Nordicom Review*.2019 Disponível em < <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/67039> > Acesso em 01 fev. 2020.
- CAVALCANTI, Mario. *Newsgame Vault*. 2014. Vault Stats. Disponível em < <https://web.archive.org/web/20160211183324/http://www.newsgamevault.com/index.php?p=stats> > Acesso em 02 fev. 2020
- BRESSAN, Danilo. Cultura e desenvolvimento na nova ecologia dos meios: estudo de caso “Filosofighters”, o newsgame transmídia da Superinteressante.2019. Disponível em < <https://revistas.usc.es/index.php/ricd/article/view/6386>> Acesso em 11 de mar. 2020
- GRACE, Lindsay D.. Newsjam: Making Games at the Pace of News2018. Disponível em < <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3196697.3196702> > Acesso em 6 de maio 2020
- WEIZENMANN, Henrique Inácio. A NOTÍCIA EM JOGO: análise da possibilidade de jornalismo em Valiant Hearts.2018 Disponível em <<http://www.periodicoeletronicos.ufma.br/index.php/cambiassu/article/view/10412>> Acesso em 6 de maio 2020
- PATRICIO, Isabel Vitória Botelho. E se o Pacman fosse vegano? Newsgames, veganismo e impacto ambiental.2018 Disponível em <<https://run.unl.pt/handle/10362/46319>> Acesso em 3 de jun. 2020
- MACEDO, Vera Rita Batista. Aliança – A gamificação do jornalismo.2018. Disponível em < <https://run.unl.pt/handle/10362/51209> > Acesso em 27 de maio 2020
- FREITAS, Carla Miranda; SALLES, Cecília Almeida. NEWSGAME: O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM JOGO JORNALÍSTICO.2018. Disponível em < <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/27056/1/ProcessodeCriacaoemDebate-EDUFBA-2018.pdf#page=25> > Acesso em 11 de mar. 2020
- AOKI, Ricardo. A construção do conhecimento a partir da produção e desenvolvimento de newsgames como prática jornalística.2019. Acesso em 8 de abr. 2020
- MARCIANO, Carlos Nascimento. Da pauta ao play: metodologia para desenvolvimento de newsgames como ferramenta jornalística.2019. Acesso em 8 de abr. 2020
- MONTEIRO, Jean Carlos; ROSÁRIO, Ian Lucca Pacheco do; PEREIRA, Alexandre André Santos. Jogar para aprender: os newsgames como ferramenta inovadora de ensino.2019. Disponível em < http://www.academia.edu/download/63406371/Jogar_para_aprender_-_os_newsgames_como_ferramenta_inovadora_de_ensino20200523-71823-zic67z.pdf > Acesso em 8 de abr. 2020
- MONTEIRO, Jean Carlos; ROSÁRIO, Ian Lucca Pacheco do; PEREIRA, Alexandre André Santos. JOGOS JORNALÍSTICOS: OS NEWSGAMES NO PROCESSO DE



APRENDIZAGEM.2019. Disponível em <
http://www.academia.edu/download/63406329/Jogos_jornalisticos_os_newsgames_anais_SINTDE20200523-14939-nustnr.pdf> Acesso em 8 de abr. 2020

LINS, Thiago José Moreira. A mensagem em jogo: uma análise narratológica dos newsgames, segundo os valores-notícia.2017. Disponível em <
<https://attena.ufpe.br/handle/123456789/25184>> Acesso em 3 de jun. 2020

DAVID, Ana Teresa Bispo. Jornalismo transmediático : lógicas transmediáticas nas novas práticas jornalísticas : mais que uma história, uma experiência.2018. Disponível em <
<https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/25747>>6 de maio 2020