



VIII CONGRESSO PORTUGUÊS DE SOCIOLOGIA

40 anos de democracias: progressos, contradições e prospetivas

ÁREA TEMÁTICA: Arte, Cultura e Comunicação [ST]

JOGOS SÉRIOS: FERRAMENTAS DO NOVO JORNALISMO

DIAS MARQUES, Pedro

Mestre em Comunicação Social na especialidade de Jornalismo

ISCSP-ULISBOA

pdmarques42@gmail.com

BARBOSA RIBEIRO, Raquel

Doutora em Ciências Sociais na especialidade de Sociologia

ISCSP-ULISBOA

rribeiro@iscsp.utl.pt

Resumo

Este artigo pretende analisar a forma como os Jogos Sérios podem ser utilizados como complemento do jornalismo tradicional. Tem sido defendido que os videojogos podem ser um complemento útil aos materiais mais convencionais de jornalismo, pois permitem que os jogadores formem opinião e explorem a história dos conteúdos noticiosos (Burton, 2005 e Bogost et al., 2010). À medida que interage no mundo virtual, o jogador vive experiências e aprende factos. Os Jogos Sérios permitem que os jornalistas atinjam um maior nível de ligação com a sua audiência, com recurso ao entretenimento (Trippenbach, 2009). A pergunta de partida é como funcionam os Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico? Os principais objetivos são analisar os Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo; comparar o papel dos Jogos Sérios com o dos *media* tradicionais; estudar *September 12th*, aferindo a sua eficácia enquanto Jogo Sério. De modo a investigar o potencial dos videojogos enquanto meio jornalístico, entrevistou-se especialistas em jornalismo e em Jogos Sérios. Para avaliar o potencial de *September 12th* enquanto complemento jornalístico, entrevistou-se trinta indivíduos, jogadores e não jogadores habituais de videojogos. Esta investigação permitiu-nos constatar que, apesar dos Jogos Sérios poderem funcionar como ferramentas noticiosas eficazes, não deixam de ter algumas limitações. O seu sucesso depende de uma reorganização estrutural das redações, assim como da vontade dos jornalistas de testar novas fórmulas de apresentação do conteúdo informativo.

Abstract

This article analyzes how Serious Games can be used as a complement to traditional journalism. It has been claimed that video games can be a useful additional tool to more conventional journalistic materials, because they allow players to form an opinion and to explore the story of the news' content (Burton, 2005 and Bogost et al., 2010). As the player interacts in the virtual world, he lives experiences and learns facts. Serious Games enable journalists to reach a higher level of connection with their audience through entertainment (Trippenbach, 2009). The starting question is how can Serious Games work as a complement to journalism? The main objectives are to analyze Serious Games as the new journalism tools; compare the role of Serious Games with traditional media; study *September 12th*, assessing its effectiveness as a Serious Game. In order to investigate the potential of video games as a journalistic medium, experts in journalism and in Serious Games were interviewed. To evaluate the potential of *September 12th* as a complement to journalism, thirty individuals, players and non-players, were interviewed. This research leads us to conclude that Serious Games can function as effective tools of journalism, although not without some limitations. Its success depends on a structural reorganization of the newsroom as well as the willingness of journalists to test new formulas of presenting informational content.

Palavras-chave: Novos *Media*; Jornalismo Digital; Jogos Sérios; Jogos Noticiosos

Keywords: New Media; Digital Journalism; Serious Games; Newsgames

COMOOO5

Introdução

Este artigo tem como base a análise da forma como os Jogos Sérios – videojogos que têm como objetivo fomentar a compreensão e reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema – podem ser utilizados como complemento do jornalismo tradicional. A pergunta de partida definida foi: como funcionam os Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico?

Pretende-se desta forma incentivar a discussão sobre o potencial dos videojogos enquanto complemento jornalístico, seja para consciencializar a opinião pública acerca de um tema ou para informar os interessados sobre um acontecimento específico. Os videojogos podem ser uma mais-valia para o jornalismo por causa da sua natureza interativa: os jogadores assumem um papel ativo na busca de informação, interagindo através da mecânica de jogoⁱ e estabelecendo dessa forma uma ligação especial com o tema em questão.

Os principais objetivos deste trabalho de investigação são: analisar os Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo; comparar o papel dos Jogos Sérios com o dos *media* tradicionais; estudar detalhadamente *September 12th*, uma simulação sobre as consequências da guerra ao terrorismo, aferindo a sua eficácia enquanto Jogo Sério.

A utilização dos videojogos na sociedade contemporânea tem sido alvo de diversas investigações. De acordo com um estudo realizado por McGonigal (2011), uma investigadora do *Institute for the Future*, mais de 174 milhões de norte-americanos são jogadores. O mesmo estudo concluiu que um jovem americano comum terá jogado cerca de 10 mil horas até chegar aos 21 anos. A investigadora acredita que esta adesão em massa para os mundos virtuais resulta do facto dos videojogos estarem cada vez mais a satisfazer necessidades humanas genuínas (como a pertença a um grupo ou a realização pessoal), permitindo que os jogadores sejam mais otimistas, criativos e concentrados. Por sua vez, o potencial dos videojogos enquanto ferramentas de reflexão e consciencialização tem vindo a ser analisado por investigadores como Alvarado (2009), Bogost (2007), Frasca (2006) e Trippenbach (2009). Estes especialistas consideram que, através da compreensão e reflexão dos temas retratados nos Jogos Sérios, o jogador realiza uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois participa na ação à medida que interage no mundo virtual, vivendo experiências e aprendendo factos.

Mas de que forma podem os Jogos Sérios ser utilizados enquanto ferramentas do novo jornalismo? Os jornalistas digitais têm a oportunidade de escolher o tipo de formato que se adequa melhor à história noticiosa que estão a tratar, enquanto nos *media* tradicionais os jornalistas devem adaptar o tratamento noticioso à forma mais adequada ao seu *media* (por exemplo, a televisão e a imprensa). A convergência multimédia proporcionada pela internet permite enriquecer as infografias *online*, possibilitando o recurso a diversos formatos (como o vídeo e o áudio) e à interatividade. Por sua vez, a evolução técnica propiciada pelas redações *online*, no que toca às infografias e à base hipertextual do ambiente digital, potencializa o desenvolvimento de Jogos Sérios, videojogos que permitem o utilizador participar num ambiente educativo onde pode aprender mais sobre a temática dos acontecimentos.

De modo a avaliar a eficácia dos Jogos Sérios enquanto meio jornalístico optou-se por analisar um dos videojogos mais populares e mediáticos do género, *September 12th*. Este videojogo foi criado em 2003 por Gonzalo Frasca, um investigador académico especializado em Jogos Sérios, tendo já sido jogado por mais de meio milhão de pessoasⁱⁱ. *September 12th* tem como finalidade provocar a reflexão por parte dos utilizadores sobre a mais recente Guerra do Golfo. Tendo como premissa que a violência gera mais violência, o objetivo do videojogo é tentar eliminar terroristas com recurso a mísseis. Por mais que o jogador tente evitar causar mortes desnecessárias, os ataques militares lançados contra terroristas acabam sempre por matar também civis inocentes. Perante estas mortes e a destruição de várias infraestruturas, muitos dos civis que vagueiam pela cidade acabam por se juntar à causa dos terroristas. É impossível para o jogador ganhar este videojogo, pois o número de terroristas não para de aumentar à medida que são lançados mais mísseis e o número de mortes e danos materiais continua a crescer.

Em termos de estrutura, o presente documento encontra-se dividido em cinco capítulos principais. No primeiro capítulo, é exposto o plano delineado e concretizado de forma a obter informação válida e

sustentada, assim como as opções metodológicas que foram consideradas como sendo as mais adequadas para atingir os objetivos traçados. Para a elaboração deste artigo recorreu-se à investigação documental (livros e artigos relacionados com os Novos Media, o Jornalismo Digital e os Jogos Sérios), à análise de conteúdo qualitativa de *September 12th* e à realização de entrevistas a especialistas (nomeadamente um jornalista e dois representantes da indústria de Jogos Sérios). Entrevistou-se ainda trinta indivíduos, jogadores e não jogadores habituais de videojogos, de modo a avaliar o potencial de *September 12th* enquanto Jogo Sério.

No segundo capítulo, pretende-se sobretudo avaliar o estado da arte dos videojogos enquanto complemento jornalístico, procurando identificar os pontos fortes e fracos deste formato, assim como as oportunidades e ameaças ao seu aproveitamento por parte dos órgãos de comunicação social.

Já no terceiro capítulo, procede-se à análise das entrevistas que foram realizadas a especialistas de forma a complementar a contextualização teórica, contribuindo com novas perspetivas sobre as vantagens e desvantagens do uso de videojogos para a transmissão de conteúdos sérios, sobretudo no que toca à sua utilidade enquanto ferramentas do novo jornalismo.

Quanto ao quarto capítulo, são expostos e discutidos os resultados provenientes da análise empírica, nomeadamente através da experiência de jogo e das entrevistas.

Por fim, no quinto e último capítulo, a informação recolhida para a realização de cada um destes capítulos é relacionada e sumariada nas considerações finais do trabalho.

Este trabalho de investigação permitiu-nos constatar que, apesar dos Jogos Sérios poderem funcionar como ferramentas noticiosas eficazes, não deixam de ter algumas limitações. Os órgãos de comunicação devem avaliar se este investimento garantirá a sua continuidade a médio e longo prazo. O sucesso da implementação dos Jogos Sérios nos órgãos de comunicação está dependente de uma reorganização estrutural das redações, assim como da vontade dos jornalistas de testar novas fórmulas de apresentação do conteúdo informativo.

1. Nota metodológica

A abordagem metodológica foi qualitativa, com recurso a: a) investigação documental; b) entrevistas a três especialistas, um deles ligado ao jornalismo e os outros dois à indústria dos Jogos Sérios; c) observação da experiência de jogo de quinze indivíduos (intitulados neste trabalho «Jogadores S12») seguida de entrevista; d) realização de entrevistas a quinze indivíduos que não experimentaram *September 12th* (intitulados «Não Jogadores S12»); e) Comparação de entrevistas realizadas a quinze «Jogadores S12» e quinze «Não Jogadores S12».

a) De forma a compreender o fenómeno em estudo e enquadrá-lo teoricamente, recorreu-se a artigos e teses académicas que caracterizam e analisam o conceito de Novos *Media*, Jornalismo Digital e Jogos Sérios. Saliente-se os contributos de: Alvarado (2009), Bogost (2007), Burton (2005), Derryberry (2007), Frasca (2006), McGonigal (2011) e Trippenbach (2009).

b) As entrevistas aos especialistas Alexandre Batista, jornalista do *Diário Económico*, Cláudia Ribeiro, investigadora do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento (INESC-ID) e João Fernandes, engenheiro informático do INESC-ID, têm como principal finalidade avaliar o potencial dos Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo, tendo como base as características próprias dos videojogos que foram identificadas através da investigação documental.

c) Observou-se e analisou-se a experiência de jogo de quinze indivíduos enquanto estes jogavam *September 12th* com o objetivo de avaliar a eficácia deste Jogo Sério enquanto complemento aos *media* tradicionais. Foram ainda realizadas entrevistas a cada um desses jogadores de forma a verificar se o videojogo cumpriu os seus objetivos, ou seja, se os ajudou a formar uma opinião e a refletir sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Optou-se ainda por incluir os entrevistados que experimentaram *September 12th* num grupo intitulado «Jogadores S12».

d) De modo a fazer uma comparação entre o papel dos *media* tradicionais e os Jogos Sérios, complementou-se aquela análise através da realização de entrevistas a quinze indivíduos que não jogaram *September 12th*. Este grupo de entrevistados que falou sobre *September 12th* sem o experimentar foi intitulado de «Não Jogadores S12».

Foram assim efetuadas trinta entrevistas semi-estruturadas (quinze «Jogadores S12» e quinze «Não Jogadores S12») de forma a investigar a opinião dos entrevistados sobre a Invasão do Iraque de 2003, os seus meios de comunicação de preferência e o conceito de Jogo Sério. As entrevistas foram realizadas entre 13 de maio de 2012 e 28 de novembro de 2012.

O processo de seleção teve como únicos critérios a idade, igual ou superior a dezoito anos, e a utilização da internet, sendo este último determinante para a perceção do aproveitamento daquele meio para acesso aos *media* e do impacto dos Jogos Sérios.

Na seleção individual dos entrevistados procurou-se incluir elementos de diferentes faixas etárias e habilitações literárias de forma a recolher opiniões diferentes e enriquecer os resultados obtidos através das entrevistas. Os entrevistados, no geral, têm o 12º ano ou formação superior, idades compreendidas entre os 19 e os 83 anos e utilizam diariamente a internet. Esta diversidade na amostra permitiu portanto recolher diferentes pontos de vista que serviram como complemento para o estudo da eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério.

2. Jogos Noticiosos: um novo mundo a explorar

Tendo em conta a evolução técnica que se tem vindo a desenvolver nas redações *online*, motivada pelo recurso à convergência multimédia e interatividade, os jornalistas digitais têm atualmente a possibilidade de escolher qual o tipo de formato que melhor se adequa ao tratamento noticioso, assim como a oportunidade de utilizarem o hipertexto na estrutura do artigo, permitindo que o utilizador consiga escolher de que forma vai ler a notícia e aceder a outras informações relevantes. Devido a essa evolução técnica e ao desenvolvimento de infografias digitais mais completas em termos de conteúdo e de interação, os jornalistas podem começar a recorrer aos videojogos como meio de complemento jornalístico.

Os videojogos atravessam neste momento uma certa falta de credibilidade enquanto meio jornalístico, pois existe a ideia de que estão mais direcionados para o entretenimento. No entanto, estes são um meio com grande potencial em termos de sofisticação e inteligência pois, apesar de não conseguirem explicar totalmente os eventos nos quais se baseiam, permitem que os jogadores formem opinião e explorem a história da notícia, funcionando como um complemento noticioso. Os videojogos podem ser utilizados como um meio jornalístico para explicar de maneira mais profunda a envolvente atual, nomeadamente quando se trata de peças jornalísticas sobre sistemas complexos e com muitas inter-relações, forças e fações interativas. Através dos Jogos Sérios o jogador pode explorar uma simulação e aprender mais sobre os diversos conteúdos da notícia.

Os Jogos Sérios têm como objetivo principal conseguir melhorar algum aspeto específico da aprendizagem e levar os utilizadores a refletirem sobre uma determinada temática. Este género de jogos é atualmente utilizado em diferente setores, tais como os serviços militares, serviços educativos e serviços empresariais. Estes jogos eletrónicos de natureza mais séria podem ser também usados por jornalistas para complementar as suas peças noticiosas, permitindo desta forma que os utilizadores reflitam sobre o tema ou acontecimento em causa ou que percebam os processos característicos de uma determinada atividade. Através da compreensão e reflexão dos temas retratados nos Jogos Sérios, o jogador vai realizar uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois vai participar na ação à medida que interage no mundo virtual, vivendo experiências e aprendendo factos. Os videojogos são portanto um meio com grande potencial porque permitem que se consiga atingir um maior nível de ligação com a audiência, com recurso ao entretenimento.

Os Jogos Noticiosos, uma subcategoria dos Jogos Sérios, têm como principal objetivo informar e refletir sobre um evento real de grande ou pequena relevância. Este gênero de videogames funciona como um meio independente de notícias e como um complemento às formas tradicionais de cobertura. De modo a cumprirem o seu papel enquanto complemento noticioso, os Jogos Noticiosos devem ser acessíveis a todos os tipos de jogadores, ser intemporais, seguir uma linha editorial e promover o debate público.

Os Jogos Sérios parecem ser uma ferramenta com grande potencial para servir de complemento noticioso, mas não deixam de ter as suas limitações no ramo do jornalismo. Uma das limitações dos Jogos Sérios enquanto complemento jornalísticos é o tempo de produção de um videogame. Quanto mais complexo for o videogame, mais demorado será o processo de criação do Jogo Sério, sendo necessário avaliar se o tempo de criação dos Jogos Noticiosos é compatível com o tempo de vida das notícias. Tendo em conta o fator tempo, os Jogos Sérios ao serviço do jornalismo devem focar-se em temáticas mais recorrentes e de valor histórico, de forma a conseguir conciliar o tempo de produção de um videogame com o tempo de divulgação de notícias no ambiente *online*, onde é valorizada a instantaneidade. Os Jogos Noticiosos devem funcionar portanto como o equivalente a uma crónica ou um documentário, esclarecendo os utilizadores sobre um acontecimento mais marcante e intemporal (por exemplo, a guerra ao terrorismo). Estes videogames nunca dariam uma notícia em primeira mão, até porque o objetivo é servirem de complemento noticioso, de forma a ajudar os utilizadores a formarem opinião e a ficarem esclarecidos sobre a temática em causa. Outro fator a ter em conta é o tempo de visualização do conteúdo por parte do utilizador. Enquanto os órgãos de comunicação podem considerar que o período de produção de um videogame não pode ser conciliado com a instantaneidade do ambiente *online*, os utilizadores querem um acesso rápido à informação e podem não considerar os videogames uma ferramenta útil, pois a experiência de jogo exige um investimento de tempo.

Por conseguinte, na perspetiva de Derryberry (2007: 14), a equipa de produção dos Jogos Noticiosos deverá ser multidisciplinar, incluindo programadores, *designers*, responsáveis pelo conceito, pela arte e pelos modelos tridimensionais, entre outras funções. É também importante que exista o envolvimento de especialistas no tema, de forma a ter-se a certeza da veracidade das informações e da clareza da experiência de jogo, e de uma equipa de teste, para garantir que o videogame cumpre os objetivos traçados em termos de mensagem e jogabilidade.

Por sua vez, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010: 177-181) referem que os órgãos de comunicação devem fazer uma avaliação em termos da angariação de receitas face ao investimento que terá que ser feito neste projeto. As barreiras estruturais mais profundas terão que desaparecer, antes das organizações noticiosas serem capazes de definir o sucesso do *media* computacional. Ou seja, para que os Jogos Noticiosos tenham sucesso, os seus criadores terão que falhar muitas vezes, de aprender com os seus fracassos de forma a traduzi-los num sucesso mais frequente. No entanto os responsáveis pelo projeto têm que ter em conta que este processo vai levar tempo. Os jornalistas têm também que ter em conta que da mesma forma que existem diferentes géneros de jornalismo impresso, desde a reportagem investigativa ao *cartoon* editorial, também existem diferentes géneros de Jogos Noticiosos. Cada um deles serve um propósito diferente, ou seja, é muito importante que o jornalista saiba quando deve usar um em detrimento do outro.

O contexto atual das organizações noticiosas, agravado pela crise e pela quebra de receitas publicitárias, leva a que seja necessário promover mudanças a nível cultural e na própria estrutura das redações. Algumas das principais organizações noticiosas já começaram a implementar mudanças e a testar novas fórmulas, explorando novas formas de apresentar o conteúdo informativo ao seu público e de organizar uma redação. O jornalismo não só se está a tornar digital como também se está a tornar divertido, uma mudança que reforça o potencial dos videogames enquanto meio jornalístico. Os jornalistas e as organizações noticiosas devem ter em consideração esta mudança, mas também devem adotar novas ideias para regular a interação entre jogos e jornalistas (*Idem*).

A partir desta investigação, podemos constatar que as vantagens e desvantagens do videogame enquanto meio jornalístico são (ver Figura 1):

Videojogo enquanto meio jornalístico	
Vantagens	Desvantagens
Complemento noticioso	Processo de produção demorado
Novas oportunidades para atingir audiências	Requer equipas multidisciplinares de jornalistas e técnicos
Formação de opinião	Formatos tradicionais mais acessíveis para o jornalista
Formato interativo	Realismo pode ser comprometido
Ambiente educativo	Risco de parcialidade
Contexto envolvente	Limitação de temáticas aplicáveis
Simplificação de sistemas complexos	Compreensão depende dos conhecimentos do utilizador
Exploração de eventos abrangentes	
Aplicação de conhecimentos	Pode dificultar um processo de informação imediato

Figura 1: Vantagens e desvantagens do videojogo enquanto meio jornalístico

3. Jogos Sérios e o Jornalismo: perspetiva dos especialistas

De forma a avaliar o setor jornalístico português enquanto mercado potencial dos Jogos Sérios entrevistou-se Alexandre Batistaⁱⁱⁱ, jornalista do *Diário Económico*. De acordo com este entrevistado, a temática dos Jogos Sérios é ainda uma realidade por explorar no contexto jornalístico nacional, sendo que a evolução deste tema está dependente de uma «sensibilização para algo que é, para muitos profissionais, um cenário totalmente desconhecido». O jornalista do *Diário Económico* incluiu-se nesse lote de profissionais que desconhece o conceito de Jogo Sério, assim como as suas mais-valias para a atividade jornalística.

No que toca à viabilidade da introdução dos Jogos Sérios nos órgãos de comunicação portugueses, Alexandre Batista disse que «as redações são atualmente dominadas por um sentimento generalizado no País, de desconhecimento do futuro próximo». De forma a justificar este seu ponto de vista, o jornalista referiu o encerramento de revistas na Cofina e Impresa, os despedimentos e a ameaça de suspensão da edição de papel no *Público*, as suspeições sobre a propriedade dos *media* entregues a capitais angolanos (nomeadamente os jornais *Sol* e *i*, assim como o possível interesse na Controlinveste) e as incertezas sobre o serviço público de rádio, televisão e agência de notícias. A seu ver, «o presente traz-nos muito mais perguntas que respostas», o que acaba por criar um clima de incerteza que pode prejudicar o investimento na produção de Jogos Sérios nas redações. A aposta nestes instrumentos do novo jornalismo está portanto dependente da sua divulgação junto dos órgãos de comunicação, sendo necessário promover a compreensão do modelo e do fenómeno. Apesar destes entraves, Alexandre Batista acredita que «a introdução dos Jogos Sérios poderia ser para um órgão de comunicação um marco de inovação e colocação na dianteira deste segmento», referindo ainda que este formato já é aplicado nos *media* de outros países.

Cláudia Ribeiro e João Fernandes^{iv4}, do INESC-ID, consideram que a produção de Jogos Sérios nas redações portuguesas é viável, pois à partida os jornais e as televisões já têm aplicações para *smartphones* e *tablets*. Ou seja, se os órgãos de comunicação já conseguem modelar o seu conteúdo de uma forma interativa então é porque têm colaboradores suficientemente qualificados para desenvolver Jogos Sérios, nomeadamente em formatos mais simples como *Flash*. «Eu diria que podem perfeitamente fazer alguns jogos mais simples, inclui-los na notícia ou eventualmente como suplemento», explicou João Fernandes. «Mas a nível de jogos mais complexos, com mais profundidade, acho que não.» O engenheiro do INESC-ID destacou ainda que atualmente os órgãos de comunicação estão a recorrer ao formato multimédia na produção noticiosa (combinando, por exemplo, artigos escritos com vídeos ou infografias interativas), sendo portanto possível incorporar a produção de videojogos noticiosos na estrutura da redação para esclarecer os utilizadores sobre temáticas e acontecimentos mais abrangentes.

4. Análise e Discussão dos Resultados

Passamos agora a discutir os resultados obtidos através das entrevistas realizadas aos «Jogadores S12» e «Não Jogadores S12», tendo em conta as noções apresentadas no corpo teórico do presente artigo sobre Jogos Sérios. A análise do perfil e dos depoimentos dos entrevistados permitiu-nos constatar que a **diferença de idade** dos trinta inquiridos não foi um fator muito influente no que toca à recolha de informações, uma vez que os mais velhos têm atitudes e discursos semelhantes aos mais novos. Por sua vez, os **hábitos de internet e jogo** acabaram por ser fatores mais preponderantes para a avaliação da experiência de jogo de *September 12th*.

A **duração do Jogo Séri**o pode influenciar a sua utilidade enquanto complemento noticioso para os internautas. Os «Jogadores S12» experimentaram *September 12th* durante um a cinco minutos, sendo que a maioria destes entrevistados considerou a experiência de jogo enriquecedora em termos da apresentação das consequências da guerra ao terrorismo. Significa, portanto, que utilizadores potencialmente interessados neste videojogo não teriam que investir muito do seu tempo para conseguir tirar partido da experiência. A curta duração da experiência é importante porque satisfaz a vontade dos internautas de aceder rapidamente à informação, conseguindo dessa maneira conciliar a experiência de jogo com a instantaneidade do ambiente *online*. Ao ser um videojogo curto, *September 12th* consegue ser um conteúdo noticioso mais atrativo para os internautas e jogadores casuais. Como refere Daniel, um dos muitos entrevistados, *September 12th* é «*uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror' de uma forma direta, sucinta e sem dar a impressão que o público está a ser alvo de um 'sermão'*».

Uma das questões levantadas por alguns dos inquiridos foi a **parcialidade nos Jogos Sérios**, ou seja, o facto de *September 12th* transmitir o ponto de vista do seu criador, questionando dessa forma a legitimidade deste jogo enquanto complemento noticioso. A entrevistada Gomes, por exemplo, mencionou que *September 12th* «*ajudaria as pessoas a pensar sobre o assunto*», mas levantou algumas reservas, por não saber «*até que modo não as levaria a seguir o caminho que o criador do jogo queria que elas seguissem*». Também Diana, outra das inquiridas, demonstrou ter preocupações semelhantes, afirmando que «*o jogo ajudaria as pessoas a refletir sobre o assunto*», apesar de só mostrar «*o ponto de vista dessa pessoa [o criador]*». Os criadores de Jogos Noticiosos, como é o caso de *September 12th*, acreditam fortemente nas questões que abordam e utilizam os seus videojogos para expressar opiniões e convencer os seus jogadores acerca de uma determinada posição. Como tal, este género de Jogos Sérios não deve ser equiparado a notícias (por natureza objetivas e imparciais) mas a *cartoons* editoriais ou colunas de opinião, capazes de ser compreendidos pelo utilizador em poucos minutos, destacar um problema e ser persuasivos no que toca à sua apresentação. Ou seja, *September 12th* é um complemento noticioso legítimo.

Um dos objetivos propostos para este artigo é o estudo da eficácia dos Jogos Sérios enquanto **complemento noticioso**. Nas palavras de Diana, *September 12th* «*seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor*», valorizando dessa maneira a simulação de Frasca enquanto ferramenta jornalística. Maria, também entrevistada, partilha da mesma opinião, tendo referido que o Jogo Séri de Frasca «*seria um bom complemento noticioso para elucidar as pessoas do que a violência é capaz de instigar nas pessoas*».

Mas de que maneira consegue *September 12th* funcionar enquanto complemento noticioso? Segundo Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), uma das grandes finalidades da atividade jornalística é gerar um debate público sobre uma questão pouco explorada, promovendo dessa forma a formação de opinião. De acordo com o entrevistado Vasco, apesar de numa primeira análise o videojogo parecer simplista, *September 12th* «*levanta questões de fundo muito polémicas*», conseguindo chamar a atenção de vários temas ligados à guerra ao terrorismo como «*a morte de pessoas, a destruição de 'alvos civis' e (...) a destruição de infraestruturas económicas*». Já a entrevistada Erica, afirmou que «*que este tipo de jogos, no geral, permite explorar os diversos pontos de vista que podem existir sobre um assunto tão complexo como o combate ao terrorismo*», concluindo que os jogadores que experimentam *September 12th* são «*levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso 'disparar' ou não) pode ter consequências devastadoras*». Estes entrevistados consideraram que *September 12th* pode ser uma ferramenta eficaz para abordar um assunto de interesse público e **promover a reflexão**, como é o caso das consequências da guerra ao terrorismo.

À partida, poder-se-ia dizer que **público-alvo dos Jogos Sérios** seriam todos os utilizadores de *sites* noticiosos e jogadores, mas a verdade é que esta definição é um processo mais complexo. De acordo com Trippenbach (2009), os videojogos podem ser ferramentas noticiosas eficazes, pois são capazes de demonstrar grande sofisticação e inteligência. No entanto, é preciso ter em conta que ainda persiste uma certa resistência à utilização dos videojogos enquanto um meio apropriado para o jornalismo. Esta resistência em relação aos videojogos foi mencionada por alguns entrevistados, como por exemplo, Helena. Esta considerou que «*os jogos (para quem os utiliza) podem ser uma boa forma de educação ou de passagem de mensagens*», mas exclui-se do público-alvo dos Jogos Sérios, fruto de jogar raramente videojogos. Por sua vez, a entrevistada Oliveira optou por ter em conta os jogadores casuais, afirmando que a eventual reflexão induzida por este género de videojogos «*será bastante ignorada por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo*».

Podemos apresentar três argumentos que apoiam a aposta da utilização de videojogos enquanto ferramentas noticiosas por parte dos órgãos de comunicação:

- a) De acordo com Burton (2005), existe um precedente histórico nas organizações noticiosas para a produção de jogos de maneira a complementar as peças noticiosas. Ou seja, a utilização de ferramentas lúdicas no universo jornalístico não é uma abordagem pioneira provocada pelos Jogos Sérios, sendo considerada pelos órgãos de comunicação uma prática comum e testada;
- b) Segundo Derryberry (2007), as características multimédia dos videojogos tornam estas ferramentas atrativas para os internautas, permitindo um processo de aprendizagem que é relevante, instantaneamente útil e divertido;
- c) Por fim, deve-se ter ainda em conta a crescente evolução do número de jogadores, que por sua vez converteu os videojogos num meio de massas. O estudo representativo do ISFE realizado em 2010^v em oito dos principais países europeus^{vi} conclui que a probabilidade de um adulto que viva na Europa ser um utilizador de videojogos é de 25,4%.

Desde a sua criação em 2003, *September 12th* foi jogado por mais de meio milhão de pessoas^{vii}, o que significa que a iniciativa de Frasca conseguiu captar a atenção de um número significativo de internautas.

Através da observação e das entrevistas, notou-se que houve uma certa **subjetividade** no que toca à interpretação da mensagem que Frasca pretendia transmitir através da experiência de jogo. Isabel, outra entrevistada, afirmou que «*a mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira*», ou seja, que Frasca defendia o recurso a ofensivas militares mais «*cirúrgicas*». Por outro lado, Catarina, também inquirida sobre esta matéria, referiu que a mensagem da simulação é que «*violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo*», ou seja, que Frasca pretendeu consciencializar para os perigos da espiral de violência. Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) explicam que o processo de criação de uma linha editorial num Jogo Noticioso envolve a inclusão ou exclusão de informações específicas do modelo, de forma a criar um espaço de simulação. No entanto, estas lacunas premeditadas nas simulações podem levar a que os jogadores reformulem os contextos, ou seja, interpretem a experiência de uma forma diferente da que o criador pretendia. Tal caso veio a verificar-se ao longo das entrevistas realizadas no âmbito deste artigo, o que só vem reforçar o cuidado que a equipa de produção deve ter ao longo do processo de desenvolvimento do videojogo de forma a certificar-se de que conseguem atingir os objetivos propostos.

A **interatividade** proporcionada pelos videojogos permite uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois o jogador não é apenas um agente passivo. Segundo Alvarado (2009), o recurso ao videojogo é um processo mais emocional, pois leva o utilizador a participar na ação, possibilitando que este viva experiências e tome conhecimento de factos. A interatividade foi uma característica mencionada por vários entrevistados. O entrevistado Daniel disse que *September 12th* é «*uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror'*», pois coloca «*o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto do que se simplesmente lhe fosse apresentada uma série de imagens relacionadas com os horrores da guerra*».

Por sua vez, a entrevistada Nunes refere que sente que *September 12th* «é um jogo importante, pois dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais».

No que toca à **experiência de jogo**, alguns dos entrevistados chamaram a atenção para as suas **limitações**, nomeadamente para o facto de o videogame não incluir uma maior variedade de opções. A entrevistada Dulce, por exemplo, disse que «*deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento mesmo que essa não seja a sua intenção e redutor por falta de opções (ou jogo e mato ou não jogo)*». Por sua vez, a entrevistada Ana afirmou que não acredita que *September 12th* «contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria, existem vários grupos que terão as suas próprias formas de atuação». Frasca estava consciente de que não iria conseguir representar a realidade de uma forma fidedigna e optou por resolver esse problema através da simplificação do conteúdo do seu videogame. Ele apresenta *September 12th* como uma simulação abstrata sobre as origens do terrorismo e não uma narrativa sobre o mesmo assunto.

Bogost (2007) refere que os videogames podem utilizar as suas regras e objetivos de forma a persuadir os jogadores, destacando o papel da retórica processual na eficácia dos Jogos Noticiosos. O autor descreve este método como sendo um modo de persuasão através de processos, estando relacionado com a forma como um videogame incorpora uma ideologia na sua estrutura computacional. É portanto importante que os criadores de Jogos Sérios apresentem de forma clara as **instruções** que regem a experiência de jogo. Em relação às de *September 12th*, a entrevistada Teresa, por exemplo, referiu: «*Sabendo de antemão as regras do jogo não disparava. Se não tivesse lido as instruções, aí sim, eu era capaz de disparar para ver o que acontecia. Mas se já tivesse lido as instruções no início, quase de certeza que não.*» Por sua vez, a entrevistada Erica disse: «*Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis.*» Esta última entrevistada destaca portanto o papel das instruções definidas por Frasca como sendo essenciais para que o jogador entenda e reflita sobre as consequências das suas ações.

Os Jogos Sérios podem ser utilizados para explicar sistemas complexos e com muitas inter-relações, forças e fações interativas. **Mas qual será a forma mais eficaz para levar o jogador a refletir sobre a temática abordada no videogame?** Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) afirmaram que os criadores de Jogos Sérios devem privilegiar o sistema e não a história, pois devem desenvolver conteúdos jornalísticos que explicam os comportamentos e dinâmicas que caracterizam uma determinada situação. No entanto, o entrevistado Ferreira considera que «*uma narrativa forte e bem construída tem a capacidade de atingir pontos mais ambíguos e alcançar a sensibilidade das pessoas com um maior sucesso*», comparativamente às «*mecânicas de jogabilidade*». Trippenbach (2009), pelo contrário, considera que os gráficos e a história são características secundárias, sendo que a característica principal dos videogames é a resolução de problemas. Por sua vez, a entrevistada Cheila mencionou: «*O jogo passou-me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas. Que se calhar é uma perspetiva que as pessoas não pensam muitas vezes*». A entrevistada Pratas também interpretou a mensagem à luz da mecânica de jogo e disse «*se combatemos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta*». Ou seja, a mecânica de jogo fez com que esta entrevistada refletisse sobre as consequências da guerra ao terrorismo. De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), os Jogos Noticiosos, como é o caso de *September 12th*, devem utilizar mecânicas implementadas em videogames clássicos, de forma a permitir que os jogadores se concentrem nas mensagens jornalísticas. Um jogo que aborde eventos atuais deve procurar persuadir o jogador através da mecânica de jogo, criando assim o equivalente de um videogame de uma linha editorial.

Considerações Finais

Para além das conclusões que foram sendo apresentadas ao longo do texto, importa destacar os resultados mais significativos deste exercício. Este trabalho identificou os pontos principais que tornam o videogame num potencial meio jornalístico e analisou de que forma os Jogos Sérios (videogames que têm como objetivo a reflexão e compreensão acerca de um determinado acontecimento ou tema) são utilizados como complemento ao jornalismo tradicional.

A cada dia que passa os videojogos estão mais presentes na sociedade contemporânea. O estigma que equiparava os videojogos a meros «brinquedos para crianças» começa finalmente a ser contrariado, através de investigações académicas e do desenvolvimento de Jogos Sérios, ferramentas que irão desempenhar um papel crucial no futuro tanto em termos de desenvolvimento de capacidades como de instrumento de reflexão. A indústria do jornalismo, uma área sempre atenta às evoluções tecnológicas, de forma a conseguir divulgar eficazmente informação a um público cada vez mais vasto e com acesso ao ambiente *online*, deverá ter também em conta os Jogos Noticiosos enquanto complemento noticioso. Dessa forma, os órgãos de comunicação estarão munidos de novos instrumentos com a capacidade de informar os seus utilizadores, assim como consciencializá-los e sensibilizá-los em relação a uma variedade de temas e acontecimentos. A natureza interativa dos videojogos permitirá criar uma ligação sem precedentes entre os meios de comunicação e os que procuram informação, reforçando a importância da multimédia no jornalismo.

Os «Jogadores S12» em geral descreveram *September 12th*, o Jogo Noticioso analisado, como sendo uma abordagem diferente ao tema da guerra contra o terrorismo, assim como uma forma eficaz de consciencializar e sensibilizar as pessoas sobre o assunto, nomeadamente através da reflexão sobre as consequências do uso da força para lidar com o terrorismo. Por sua vez, os «Não Jogadores S12» em geral, consideraram a simulação de Frasca como uma mais-valia enquanto complemento noticioso. A maioria destes entrevistados considerou que o videojogo promovia a reflexão sobre as consequências do combate ao terrorismo. A experiência de jogo, associada à responsabilização do utilizador no que toca à abordagem a ser tomada (abordagem ofensiva ou pacífica), foi considerada como uma experiência enriquecedora e informativa.

Em termos de continuidade deste estudo, seria relevante conseguir entrevistar responsáveis pela secção multimédia dos principais órgãos de comunicação nacionais, de forma a verificar a eficácia da aplicabilidade dos Jogos Noticioso no dia-a-dia de uma redação e procurar perceber junto dos mesmos qual a sua opinião sobre este formato. Por fim, esperamos que este artigo possa servir de estímulo ao desenvolvimento de novos projetos no âmbito da utilização de Jogos Sérios enquanto ferramentas do Novo Jornalismo.

Referências Bibliográficas

Alvarado, A. C. (2009). *Serious Games as a Tool of New Journalism: Among Ideology, Information and Entertainment*. Fuenlabrada: Facultad de Ciencias de la Comunicación. Recuperado em 3 de maio, 2014, de: http://eciencia.urjc.es/dspace/bitstream/10115/3567/1/texto_final_serious_games.pdf.

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Burton, J. (2005). News-Game Journalism: History, Current Use And Possible Futures. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 3 (2), 87-99. Recuperado em 3 de maio, 2014, de <http://www.swinburne.edu.au/hosting/ijets/journal/V3N2/V3N2-3-Burton.htm>.

Derryberry, A. (2007). *Serious Games: Online Games for Learning*. San Jose, Califórnia: Adobe Systems Incorporated. Recuperado em 3 de maio, 2014, de http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf.

Frasca, G. (2006). This just In: Playing the News. *Vodafone Receiver Magazine*, 17, 1-2.

Mcgonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, 1ª Edição. Nova Iorque: The Penguin Press HC.

Trippenbach, P. (2009). *Video Games: a New Medium for Journalism*. In *Trippenbach.com*. Recuperado em 3 de maio, 2014, de: <http://trippenbach.files.wordpress.com/2009/01/video-games-a-new-medium-for-journalism.pdf>.

ⁱ A mecânica de jogo representa o modo de funcionamento do videogame, ou seja, as suas regras e objetivos.

ⁱⁱ Informação recolhida no blogue de Frasca, intitulado *Ludology.org*. (<http://www.ludology.org/>), consulta a 19/06/2013.

ⁱⁱⁱ Entrevista realizada a 2 de julho de 2012.

^{iv} Entrevista realizada a 28 de novembro de 2012.

^v Interactive Software Federation of Europe. (2011). Video Gamers in Europe 2010 (Gamevision Study). In *Isfe.eu*. Recuperado em 3 de maio, 2014, de: http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf.

^{vi} Reino Unido, França, Itália, Alemanha, Espanha, Polónia, Suécia e Holanda.

^{vii} Informação recolhida no blogue de Frasca, intitulado *Ludology.org*. Recuperado em 3 de maio, 2014, de: <http://www.ludology.org/>.