

Newsgames, por onde começar? ¹

Carlos Marciano ²

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

Resumo

Diante da tecnologia o jornalismo tem se atualizado e os newsgames aos poucos se tornam presentes nos veículos como uma ferramenta alternativa para divulgação do conteúdo. Eles trazem para o campo da comunicação os aspectos lúdicos do universo dos jogos, permitindo que o leitor/jogador interaja com a notícia de modo mais ativo, seja controlando avatares que o guiam pela história, seja apertando botões que a apresentam com uma linguagem mais clara e de fácil compreensão. O presente artigo visa de maneira embrionária propor sugestões para se pensar a criação dos newsgames, ou seja, debater ideias referente a elaboração de um Game Design Document (GDD) com base nos ensinamentos para produção de notícias. Os tópicos dessa discussão serão ilustrados com o newsgame "Primeiramente FT" que teve a participação do autor no desenvolvimento.

Palavras-chave: newsgames; GDD; jornalismo digital; desenvolvimento.

Introdução

Seja simples ou complexo, o desenvolvimento de um game comercial envolve várias etapas, uma equipe setORIZADA que conversa entre si, além de tempo e investimento financeiro. Em se tratando de newsgames não é diferente. Embora os jogos jornalísticos possam ser planejados e produzidos com equipe e recursos reduzidos, é necessário que se mantenha a disciplina para cumprir os prazos e fundamental que se estabeleça um plano de trabalho, o que no caso de jogos é chamado de Game Design Document (GDD).

O propósito do GDD não é vender a ideia do jogo, mas sim servir de referência para o processo de desenvolvimento. Trata-se de um documento extenso, rico em detalhes que, dependendo do escopo do projeto, pode chegar até 300 páginas.

¹ Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, e-mail: carlosmarciano@gmail.com.

O GDD é um documento formal, requisito imprescindível na hora de captar financiamento por exemplo, assim ele deve ser bem redigido, com o título do jogo na capa seguindo da página de sumário para guiar o leitor. Seu interior deve abranger desde informações básicas de apresentação do projeto até informações detalhadas sobre narrativa, estética, mecânica, tecnologia, personagens, mundo e interface. Ou seja, os itens devem ser explorados de forma minuciosa ao ponto de ser possível imaginar o jogo em funcionamento apenas pela sua leitura.

No intuito de executar um bom projeto, o GDD deve ser acessível e escrito em linguagem clara e objetiva, evitando termos muito técnicos, pois deverá ser compreendido por membros da equipe com as mais diferentes atividades, de artistas a engenheiros, até responsáveis pelo marketing.

Embora seja um documento criado antes da produção do jogo, o GDD não é imutável, pois é durante seu desenvolvimento que a equipe pode perceber alguma falha no planejamento inicial. Assim, de acordo com Novak (2008) é de extrema importância que a edição seja permitida a todos os desenvolvedores para que as atualizações ocorram paulatinamente durante o desenvolvimento e as alterações no projeto inicial sejam registradas.

Diante da crescente utilização de newsgames pelos canais noticiosos, a proposta desse artigo é apresentar uma sugestão de GDD para esta ferramenta, no intuito de tornar mais fácil o planejamento dos jogos jornalísticos.

Independente da categoria (editoriais, documentários, infográficos, associação, etc), a fim de priorizar os aspectos informativos a estrutura do GDD para newsgames a ser apresentada é baseada nas 6 perguntas do lide jornalístico (O quê?, Quem?, Quando?, Onde?, Como? Por quê?), sendo que elas deverão ser pensadas no contexto do GDD comercial, conforme será demonstrado a seguir.

Para isso faremos uma breve descrição do que vem a ser os jogos jornalísticos e na sequência apresentaremos os itens sugeridos para compor o GDD de Newsgames, exemplificando com o caso "Primeiramente FT"³.

³ Disponível em: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

Uma breve descrição dos jogos jornalísticos

De acordo com Santos e Seabra (2014) a base narrativa dos jogos jornalísticos foi criada pelos infográficos hipertextuais⁴, quando em meados de 2002 o jornal online El Mundo utilizava de mashups⁵ como uma forma alternativa de veiculação da informação noticiosa. Na ocasião, as informações sobre a corrida presidencial americana eram mescladas entre informação descritiva e imagens dinâmicas que, juntas, formavam um mapa para que o eleitor pudesse acompanhar o desempenho dos candidatos.

O termo newsgame é uma adaptação do termo original newsgaming, cunhado originalmente em 2001 pelo jornalista e designer Gonzalo Frasca, quando na época discutia sobre a simulação e narrativa em jogos políticos.

Enquanto os jogos políticos ainda não chamam a atenção maciça, jogos baseados em notícias e acontecimentos políticos também são um grande campo de experimentação de retórica do jogo. Pessoalmente, eu desfruto especialmente dos desafios criados por este novo gênero – que eu proponho chamar newsgaming que combinam as características de charges políticas com videogames. (FRASCA, 2003, p. 233 - tradução nossa)⁶

Para o autor newsgame se refere a jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimento em curso e, assim como as charges e cartuns políticos, tentam transmitir uma opinião. Através da mecânica e objetivos do newsgame o jogador pode analisar determinado fato, notícia ou acontecimento e propor novas reflexões, pois foi inserido naquele contexto.

Criado pelo próprio Frasca e lançado em 2003, *September 12th*⁷ é considerado um dos primeiros newsgames, dando visibilidade mundial ao conceito. Através do princípio

⁴ Para os autores, infográficos hipertextuais referem-se aos infográficos que mesclam textos, imagens e sons de forma dinâmica, além de que seu conteúdo pode alterar de acordo com o tempo.

⁵ Aplicativos que combinam conteúdo de outras ferramentas num mesmo suporte midiático formando uma nova ferramenta.

⁶ Originalmente “While political games have not yet caught massive attention, games based on news and political events are also a great field for experimenting with game rhetoric. Personally, I especially enjoy the challenges created by this new genre -which I propose to call newsgaming that combines the characteristics of political cartoons with video games”, divulgado como nota de rodapé.

⁷ Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> Acesso em 5 de junho de 2017.

da simulação, o jogo tem por objetivo propor uma reflexão sobre as consequências da guerra contra o terrorismo.

Figura 1: o destaque mostra a posição do alvo controlado pelo jogador



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

O caráter informativo de *September 12th* originou-se das informações sobre a invasão do Iraque pelos Estados Unidos. O então presidente George W. Bush reforçava a ideia de que a intervenção militar seria uma espécie de “bombardeio cirúrgico”, ou seja, os civis não seriam atingidos. Embora as instruções do jogo deixem claro que não se pode ganhar ou perder, o newsgame transcende a informação na medida em que tenta mostrar ao jogador as consequências do bombardeio, dando a ele o poder de controlar o disparador de mísseis.

Através da simulação o newsgame permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado. Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) chamam de “retórica processual” essa capacidade intrínseca aos jogos de simular interativamente o funcionamento das coisas, de modo que eles se tornam ferramentas importantes para apresentar aos leitores/jogadores conteúdos complicados.

Essa retórica aplicada ao conteúdo jornalístico na forma de newsgames amplifica a comunicação na medida que “quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com uma informação, mais fácil será lembrá-la” (LÉVY, 1993, p.81). No caso específico de

September 12th, apresenta-se uma espécie de retórica da falha, ou seja, um newsgame que nega a condição de vitória ao jogador, mas mesmo assim estimula o propósito de reflexão (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

No intuito de organizar e expandir a definição de Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de newsgames de acordo com o conteúdo que abordam: current event newsgames (games de evento recente, que por sua vez subdividem-se em editorial games, tabloid games e reportage games); infographic newsgames (newsgames infográficos); documentary newsgames (newsgames documentários); puzzle newsgames (newsgames de raciocínio); community newsgames (newsgames de comunidade) e literacy newsgames (newsgames para letramento).

Apesar das especificidades de cada gênero, os autores ressaltam que um mesmo jogo jornalístico pode se enquadrar em mais de uma dessas categorias se suas características atenderem às diferentes modalidades.

As categorias estabelecidas por Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) levam em consideração o conteúdo do jogo e em sua maioria priorizam os jogos produzidos por profissionais da área jornalística. Essa conceituação, embora pertinente, acaba por não incluir os jogos cujo enredo aborda conteúdos retratados na mídia, porém os idealizadores não tiveram a intenção de produzir um newsgame.

Para suprir essa lacuna, Marciano (2014) propõe duas novas modalidades:

- a) *Newsgames por ação*: jogos cuja pretensão inicial dos produtores era enquadrar o produto como newsgames. Situam-se aqui os jogos produzidos para veículos jornalísticos e divulgados em seus portais.
- b) *Newsgames por associação*: jogos que, em sua concepção, não partem da hipótese de serem considerados newsgames, porém, devido sua mecânica, gráficos ou enredo referenciam algum conteúdo jornalístico, geram esse reconhecimento associativo no jogador. Este grupo abrangeria, em grande parte, os jogos que têm apenas o propósito inicial de entretenimento, como os divulgados em plataformas autônomas, redes sociais, mobile ou portais sem vínculo jornalístico. (MARCIANO, 2014, p.598)

Conforme apresentado na breve descrição, os jogos jornalísticos podem ser representados em diferentes formatos, sendo seu conteúdo o que dará o tom do posicionamento e objetivo a que o jogo se destina.

A relação da jogabilidade com o tema noticioso é o que diferencia os *newsgames* dos demais jogos e essa ligação deve ser pensada em cada um dos aspectos de desenvolvimento do GDD. Assim, a proposta que será aqui apresentada busca associar o *lide*⁸ jornalístico dentro dos itens descritivos do Game Design Document.

Tópico do GDD: História (O quê?)

Esse tópico aborda a descrição detalhada da história, contendo começo, meio e fim. Apresenta uma breve descrição do ambiente onde o jogo acontece e também dos principais personagens envolvidos na história.

Em se tratando de newsgames: a história deve sinalizar *a matéria* (no caso de um *newsgame* que complemente um assunto abordado em outras mídias) ou *tema jornalístico que deu origem a ideia do newsgame* (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).

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*.

Primeiramente FT: a história remete as manifestações contrárias ao governo de Michel Temer, sendo este um *newsgame* que reforça o pensamento contrário ao governo, deixando tal posição clara no menu do jogo.

⁸ Segundo Adelmo Genro Filho (1987) o *lide* (ou *lead* em inglês) deve descrever a maior singularidade da notícia. Remete ao primeiro parágrafo do texto jornalístico que fornece as informações básicas do conteúdo visando prender o interesse do leitor. Para isso, o *lide* deve responder a o quê, quem, quando, onde, como e por que se deu o acontecimento central da história.

Este *newsgame* simples apresenta apenas um cenário, onde o único personagem jogável, um manifestante, deve tentar levantar as bandeiras de protesto evitando ser atropelado pelas viaturas e policiais que tentarão impedir sua manifestação. Tal ponto foi embasado nas notícias sobre as manifestações onde os manifestantes foram agredidos pelas tropas policiais.

Tópico do GDD: Objetivos (Por quê?)

Esse tópico apresenta uma descrição genérica do 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 se tratando de newsgames: ressalta-se aqui 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.

Primeiramente FT: este *newsgame* foi desenvolvido com o objetivo de satirizar e manifestar oposição ao governo de Michel Temer. Nesse sentido o personagem principal deverá erguer bandeiras de protesto em frente ao Palácio do Planalto, que juntas forma a frase “Fora Temer”.

Tópico do GDD: Equipe e Deadline (Quando?)

Basicamente este tópico 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 aconteça, 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 este 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?

Primeiramente FT: grande parte da arte e toda a programação foi desenvolvida pelo jornalista Carlos Marciano, que também teve a ajuda do programador Adonay

Puszczynski na questão artística. A ideia do jogo surgiu durante o processo de impeachment de Dilma Rousseff e, devido a limitação de tempo, foi desenvolvido em 4 meses durante o tempo de folga da equipe.

Tópico do GDD: Gameplay e plataforma (Como?)

Este tópico 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 mídia o jogo será disponibilizado (web, mobile, Android, IOS)?

Em se tratando de newsgames: coloca-se aqui as ideias iniciais das fases, como a informação será apresentada ao jogador durante o jogo.

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.

Primeiramente FT: desenvolvido para web e mobile, foi pensada uma mecânica simples, onde o jogador controla um avatar simbolizando um manifestante e deve atravessar a rua para formar nas bandeiras do outro lado a frase “Fora Temer” em frente ao Palácio do Planalto. Inicialmente as bandeiras formam o texto “Viva Golpe” e, quando o jogador encosta em cada uma das nove bandeiras, as letras são alteradas.

O jogador inicia com sete vidas, perdendo uma toda vez que encosta em um carro ou policial. Cada passo para frente soma 10 pontos, cada bandeira levantada 100 pontos

e cada frase completa 500 pontos. Ao encostar em todas as bandeiras a frase retorna para “Viva Golpe”, o jogador retorna para sua posição inicial e pode continuar tentando mudar o texto, acrescentando mais pontos.

Quanto mais pontos o jogador fizer, mais rápido os carros e policiais aparecerão na tela para dificultar o avanço no jogo. O jogo termina se acabar as sete vidas ou o tempo de dois minutos, simbolizado pela palavra “Democracia” que vai sumindo embaixo da tela.

Ao final, o jogador tem conhecimento de quantos pontos ele fez e pode tentar novamente para melhorar e ver se consegue deixar suas iniciais no ranking dos 5 melhores pontuadores.

Tópico do GDD: Personagens (Quem?)

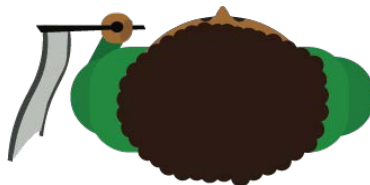
Este tópico apresenta a descrição das características dos personagens principais (nome, idade, raça), a história do passado dos personagens; as personalidades, as habilidades características de cada um (poderes especiais, golpes especiais, armas.) e as ações que eles podem executar (andar, correr, pular, pulo duplo, escalar, voar, nadar.). Recomenda-se que inclua aqui um esboço gráfico dos avatares principais.

Em se tratando de newsgames: 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 neste espaço que se deve pensar as características (físicas e de personalidade) dos personagens principais, 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 e que alterações ele pode sofrer durante o jogo (ficar mais forte, trocar de roupa, etc).

Primeiramente FT: o personagem principal não tem nome, mas trata-se de um avatar segurando uma bandeira, simbolizando os manifestantes contrários ao governo de Michel Temer.

No intuito de mudar a letra das bandeiras, ele pode executar as ações de andar para frente, para os lados e para trás.

Figura 2: ilustração do manifestante



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

Tópico do GDD: Universo do jogo (Onde?)

Neste tópico apresenta-se a descrição e ilustração dos cenários e mapas do jogo. Algumas questões também podem auxiliar no planejamento desse item: 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?

Em se tratando de newsgames: é importante destacar aqui, além dos cenários, onde o jogador irá encontrar as informações, de que modo elas serão apresentadas, ou seja, onde está a apuração jornalística dentro do jogo.

A música e efeitos sonoros também são de extrema importância, pois dão mais dinamismo a jogabilidade e servem como feedback de determinadas ações para o jogador.

Primeiramente FT: as informações e textos que remetem às manifestações e protestos contrários a Michel Temer se encontram já na tela de abertura e no menu do jogo.

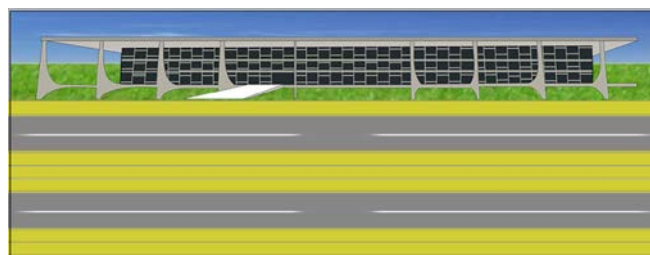
Figura 4: tela de abertura e menu do jogo



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

O jogo se passa em um único cenário, com desenhos que representam ruas e calçadas e uma ilustração remetendo ao Palácio do Planalto.

Figura 5: cenário do jogo



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

Todo o jogo, desde as telas de menu, contam com a trilha sonora “Bit Quest”, autoria de Kevin MacLeod.

Tópico do GDD: Interface

Neste tópico 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).

Em se tratando de newgames: 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 no jogo.

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.

Primeiramente FT: neste *newsgame*, as informações que reforçam o objetivo aparecem na tela de menu que antecede a tela de jogo.

Já na tela de jogo a informação do cronômetro está localizada na parte de baixo da tela (simbolizada pela palavra “DEMOCRACIA” que vai sumindo com o passar do tempo), a pontuação no canto superior direito (ao lado do botão para ativar ou desativar a música do jogo) e as vidas do jogador no canto superior esquerdo.

Figura 8: HUD da tela de jogo



Fonte: <https://marciano.itch.io/ng-primeiramenteft>

Tópico do GDD: Cronograma e orçamento

Este tópico apresenta a descrição detalhada do cronograma de desenvolvimento, inserindo um quadro relacionando as etapas de produção e o tempo planejado para cada uma delas.

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, marcando os valores e por qual período determinado profissional estará vinculado ao projeto.

Em se tratando de newsgames: 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 do cronograma e orçamento garante um trabalho de qualidade, sem sobrecarregar nenhum integrante da equipe.

Primeiramente FT: embora tenha sido planejado para ser desenvolvido em um mês, a falta de tempo dos desenvolvedores e problemas técnicos (como a obtenção das artes e programação do banco de dados para o ranking) estenderam o prazo inicial, mas ainda assim ele foi lançado no auge das manifestações contra o governo de Michel Temer, atingindo seu objetivo inicial. O jogo não recebeu financiamento para ser desenvolvido.

Conclusão

Ver um jogo pronto é gratificante para todo desenvolvedor, mas se não for bem planejado o caminho até o lançamento do game pode ser penoso e desestimulante. Os newsgames ainda aparecem tímidos no cenário jornalístico e a proposta desse artigo é oferecer caminhos para a execução de novos projetos.

Quanto mais completo melhor, assim, um GDD pode e deve apresentar mais itens (como explicação de inimigos, controles, visualização de câmeras), porém, devido as limitações de espaço, optou-se por priorizar neste artigo os tópicos do GDD que

associam-se com o lide jornalístico, deixando a continuidade dessa discussão, com a inclusão de novos tópicos, para uma outra oportunidade.

Os jogos jornalísticos apresentam-se como peças fundamentais na disseminação do jornalismo online, assim, pretende-se aqui iniciar a discussão de uma metodologia para se criar um modelo de GDD para newsgames, deixando margens para novas sugestões e compartilhamento de ideias, em prol de um jornalismo cada vez mais engajante.

REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames Journalism at Play*. Massachusetts: ed. Massachusetts Institute of Technology, 2010.

FILHO, Adelmo Genro. **O Segredo da Pirâmide**: para uma Teoria Marxista do Jornalismo. Rio Grande do Sul: Tchê, 1987.

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, pp. 221-235. Disponível em: http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf>. Acesso em 2 de junho de 2017.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

MARCIANO, Carlos. **Abra o livro e aperte o play**: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação, Educação e Democracia”, do VI Encontro de Pesquisa em Comunicação, na Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, outubro de 2014. Disponível em <http://www.enpecom.ufpr.br/wp-content/uploads/2014/12/ANAIS-COMPLETO.compressed-1.pdf>>. Acesso em 2 de junho de 2017.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials**. USA: Delmar Cengage Learning, 2012.

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, e-book, 2014.