

---

## **Jogo, Jornalismo e Simulação: análise do mimetismo no *newsgame Gone Gitmo*<sup>TM1</sup>**

Matheus TEIXEIRA<sup>2</sup>  
José Carlos MARQUES<sup>3</sup>  
Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP

### **Resumo**

Este artigo adentra o mundo dos jogos para investigar se o *mimicry* está presente no *newsgame Gone Gitmo*<sup>TM</sup>. Metodologicamente, recorre-se a: estudo de caso, pesquisa bibliográfica e observação não participante. Construído em computação gráfica, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é o que se pode denominar de jogo (HELAL, 1990; HUIZINGA, 2007). Nele, o jogador transforma-se em avatar humanoide para experienciar uma realidade virtual não imersiva de viver como um prisioneiro real da Prisão de Guantánamo. Este contexto cria simulação de cenários verdadeiros, condições autênticas do aprisionamento e pode até causar sensações de claustrofobia, desorientação e ansiedade. Mais do que isso, afere-se que a mimese não está presente somente nos jogos de ficção, mas também nos jornalísticos. Considera-se, ainda, que o mimetismo poderia vir a ser maior caso *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> fosse criado para realidade virtual imersiva.

**Palavras-chave:** mídia; narrativas; representação; jogos; jornalismo imersivo.

### **Start**

Com ou sem bola, individuais ou coletivos, de curta ou longa duração, os jogos analógicos e digitais estão presentes no cotidiano humano, em quaisquer faixas etárias e em diversas sociedades. De mais variados tipos, como xadrez, caça-palavras, boliche, cartas e até jogos em avançados aplicativos de *smartphones*, todos apresentam características estruturantes semelhantes.

Os jogos digitais, conhecidos mesmo no Brasil pelo vocábulo em inglês *games* são bastante populares, sobretudo os de *Massively Multiplayer Online Game* (Jogo on-line e em Massa para Múltiplos Jogadores, em tradução livre). De *Call of Duty*<sup>TM</sup>, *Counter-Strike*<sup>TM</sup>, *CrossFire*<sup>TM</sup>, *Final Fantasy*<sup>TM</sup>, *GunBound*<sup>TM</sup>, *League of Legends*<sup>TM</sup>, *Minecraft*<sup>TM</sup>, *Ragnarök*<sup>TM</sup> e *Tibia*<sup>TM</sup> aos lançamentos um pouco mais atuais, como *Among*

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Esporte, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp, e-mail: [matheus.teixeira@unesp.br](mailto:matheus.teixeira@unesp.br).

<sup>3</sup> Professor doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Unesp, e-mail: [jose.marques@unesp.br](mailto:jose.marques@unesp.br).

*Us™, Fortnite™, Free Fire™* e tantos outros, os *games* são um fenômeno mundial presente no dia a dia, principalmente para as gerações de pessoas nascidas a partir da década de 1980.

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo (HUIZINGA, 2007, p.5).

A fascinação transcendental do jogar extrapola as práticas de puro entretenimento, dando aos jogos uma função historicamente cultural (HUIZINGA, 2007, p.6). A eles também são atribuídas quatro representações de natureza social, descritas amplamente por Caillois (1990, p.32-47) em sua seminal formulação taxonômica:

- a) *agôn*, focado em competição e com igualdade de condições, *e.g.* futebol e basquete;
- b) *alea*, focada em sorte e azar, dando uma posição passiva ao jogador, *e.g.* loteria e bingo;
- c) *mimicry* (mimese ou mimetismo), focado em simulacro, com o jogador apropriando-se de outra realidade, *e.g.* *role-playing game/RPG* (jogo de interpretação de papéis) e mímica;
- d) *ilinx*, focado em vertigem e que confunde a percepção, *e.g.* jogos radicais e realidade virtual (RV) imersiva.

Pode haver mais de uma representação social em um só jogo, como no dominó e no baralho, nos quais o *agôn* e a *alea* se fundem.

A palavra *mimese* vem etimologicamente do grego *mímesis*, que significa imitação (MIMESE, 2010, p.1.396); *mimetismo*, do grego *mimetós*, significa imitado, com adição do sufixo português *-ismo* (MIMETISMO, 2010, p.1.396). O mimetismo, objeto de estudo do presente artigo, origina-se nas ciências biológicas (CAILLOIS, 1990, p.40). Porém, tem seu sentido ampliado para as mais variadas áreas, como da psicologia, da literatura, das artes cênicas e dos jogos. “A liberdade da interação lúdica da simulação (*mimicry*) é a experiência da representação [...] por meio da interação lúdica imaginativa”

---

(SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.30, grifo dos autores). Além de *simulação* e *representação*, no contexto de um jogo a *imitação* é um bom sinônimo de mimese.

Deste modo, este artigo científico se concentra na abordagem do mimetismo e de suas possíveis articulações com um jogo digital não tão popular em escala global, porém clássico e relevante para o segmento de *newsgames*: o *Gone Gitmo*<sup>TM4</sup>. Trata-se de uma experiência virtual de confinamento carcerário com inserção de imagens de documentário para proporcionar uma experiência de empatia do jogador para com um prisioneiro verdadeiro (WEIL; DE LA PEÑA, 2008, p.210).

*Gone Gitmo*<sup>TM</sup> foi lançado em 2007 na plataforma *Second Life*<sup>®</sup> e abriu caminhos para a implementação do jornalismo imersivo ou de imersão. Em 2013, esse produto foi desenvolvido para a aplicação *Unity*<sup>®</sup> (DOCUBASE, s.d.).

Nesse contexto, o *Second Life* é um exemplo interessante. Trata-se de um ambiente virtual 3D, com características de jogo para muitos usuários, onde eles criam avatares para si [...] e podem realizar muitas ações similares às da vida real, mas também muitas ações irreais, como voar, por exemplo (ARRIVABENE, 2019, p.39, grifo do autor).

*Newsgames* são produtos midiáticos que “[...] exibem texto, imagens, sons e vídeos, mas também fazem muito mais: os jogos simulam como as coisas funcionam, construindo modelos com os quais as pessoas podem interagir [...]” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2012, p.6). De acordo com a pesquisadora Domínguez-Martín (2015, p.417), os jogos jornalísticos visam que o experienciador tenha mais compreensão e sensibilidade sobre a realidade retratada.

Os jogos imitam a realidade, são miméticos por excelência (MARTINO, 2015, p.152). Porém, será que um *newsgame*, que não é fantasioso – é a descrição da própria realidade – também terá mimetismo? Inserido no contexto imersivo, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é jornalístico – que por sua vez trabalha com fatos, com o que é verdadeiro e real. Torna-se capaz, portanto, de propiciar de fato a simulação ou a mimese?

### ***Level up***

Antes de tudo, escolhe-se o estudo de caso de *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> para “[...] compreender aquilo que submete à análise, formando parte de seus objetivos a obtenção

---

<sup>4</sup> Cf. <<http://www.youtube.com/watch?v=DXz-UqROKI0>> (DE LA PEÑA, 2008).

de novas interpretações e perspectivas, assim como descobrimento de novos significados e visões antes despercebidas” (DUARTE, 2012, p.217). Tal estudo é com caso único e com única unidade de análise, *id est* o mimetismo (YIN *apud* DUARTE, 2012, p.227).

O que é submetido à análise é a relação mimética na fruição desse jogo jornalístico. Para que, preliminarmente, os conceitos de jogo e mimetismo dentro do jogo sejam compreendidos é necessário proceder uma extensa pesquisa bibliográfica, “[...] que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto [...] de forma a evidenciar o entendimento dos autores, acrescido de suas próprias ideias e opiniões” (STUMPF, 2012, p.51).

Por fim, os autores fazem uma observação não participante de *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>, ou seja, não foram jogadores, até por ele não estar mais disponível. São observados registros textuais e de audiovisuais (DE LA PEÑA, 2008; 2013) referentes ao jogo.

A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar (MARCONI; LAKATOS, 2005, p.192).

*Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é um jogo jornalístico construído em RV não imersiva, o que tira do jogador a “[...] obrigatoriedade da utilização de óculos estereoscópicos ou videocapacetes” (TEIXEIRA, 2019, p.37). Um jogo digital, em RV ou não, é constituído por *contexto*, *artefato*, *atividade* e *agente*, dimensões interligadas (Quadro 1), conforme explicam Munhoz e Battaiola (2018, p.24-27):

- a) contexto – o que está fora do jogo, mas que pode influenciá-lo: onde se vai jogar, quando e com quem, com quais infraestruturas e tecnologias disponíveis e em qual ambiente socioeconômico e cultural;
- b) artefato ou *game* – o jogo em si, um produto desenvolvido pelo ser humano para proporcionar uma experiência ao jogador; refere-se às dimensões narratológicas e ludológicas;
- c) atividade ou *play* – período espaço-temporal do início ao fim da atividade desenvolvida no jogo; tudo o que ocorre somente no ato concreto de jogar;
- d) e agente ou jogador: a pessoa que joga, considerando seus sentimentos, experiências e decisões frente aos estímulos recebidos.

**Quadro 1 – Dimensões interligadas do jogo**

<b>Artefato/game (objeto)</b>	<b>Atividade/play</b>
Trata de <i>o que é</i> o jogo. O que foi projetado para o jogo? O que faz parte do artefato e de seu projeto? Abordagem centrada no jogo em si e/ou no <i>game design</i> .	Trata de <i>como é</i> o jogo. Como a atividade ( <i>play</i> ) ocorre? O que acontece durante o jogar?
<b>Contexto</b>	<b>Agente/jogador (sujeito)</b>
Trata de <i>quando, por que e onde</i> . O que não faz parte do jogo, mas o influencia?	Trata de <i>quem</i> joga. O que ocorre com o indivíduo, o que ele sente, experimenta e como reage? Que efeitos o jogo causa nos jogadores?

Fonte: adaptado de MUNHOZ; BATTAIOLA (2018, p.27)

Resumidamente, a ludologia, presente no *artefato*, demonstra o sistema de regras (BRANCO, 2011, p.28). Também inserida no *artefato*, a narrativa, por sua vez, reflete a história que é contada e com quais personagens, e:

À medida que os processadores centrais dos *games* e computadores se tornam mais potentes, as narrativas também ganham em interesse e complexidade, oferecendo aos jogadores uma considerável autonomia para tomar decisões e influenciar os rumos da história. Os jogos passam a ser narrativas interativas, construídas na interação entre o jogador e a premissa do *game* (MARTINO, 2015, p.153, grifo do autor).

Para Huizinga (2007, p.10-13), o jogo se concretiza por: ser voluntariamente jogado; não pertencer à vida comum; ter uma limitação espaço-temporal, como se o jogador estivesse em um “círculo mágico” (*ibidem*); e ser formado por regras – estas últimas características são compartilhadas pelo pensamento cailloisiano, com acréscimo dos adjetivos *livre, incerto, improdutivo e fictício* (CAILLOIS, 1990, p.29-30).

Assim, o jogo é dotado da liberdade de escolha do jogador e “[...] trata-se de uma evasão da vida ‘real’ para uma esfera temporária de atividade com orientação própria” (HUIZINGA, 2007, p.11). No jogo:

---

[...] verificamos a existência *a priori* de uma sistematização de regras fixas, ausente no universo da pura brincadeira. [...] Sempre que a brincadeira começa a estipular regras para a sua prática, ela se transforma em jogo. [...] Logo, o jogo simboliza, de certa forma, a perda da espontaneidade absoluta que existia na brincadeira em troca de uma ordem estruturada (HELAL, 1990, p.25, grifo do autor).

Quando as regras são burladas, o desafio some e o jogo deixa de fazer sentido (MARTINO, 2015, p.153). “De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*” (HUIZINGA, 2007, p.234, grifo do autor). O respeito, dos jogadores às regras e entre si, é condição *sine qua non* para um jogo justo.

Consequentemente, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> não pode receber a nomenclatura sociológica de brincadeira, tampouco de esporte. A primeira é uma ação despreziosa, sem grau prévio de organização, lúdica e não oficial; enquanto isso, o esporte, embora abarque elementos do jogo, é legitimado como uma prática organizada, oficial, institucionalizada (HELAL, 1990, *passim*), com “[...] o uso de atividades motoras, proeza física ou esforço físico” (BARBANTI, 2006, p.54) e que “[...] ocorre quando a motivação baseada na satisfação intrínseca do envolvimento co-existe com a motivação baseada nas recompensas externas” (*ibidem*, p.57).

Podemos então definir esporte da seguinte maneira: qualquer competição que inclua uma medida importante de habilidade física e que esteja subordinada a uma organização mais ampla que escape ao controle daqueles que participam ativamente (sejam eles jogadores ou torcedores) da ação (HELAL, 1990, p.28).

Em contrapartida, Tubino (1999, p.27) vê na palavra *esporte* uma gama maior de significados, inclusive cunhando o conceito de *esporte-participação* ou *esporte popular* para o que “[...] se apoia no princípio do prazer lúdico, no lazer e na utilização construtiva do tempo livre”, algo que se caracteriza mais como *brincadeira* ou *jogo* sob a perspectiva teórica de Helal (1990).

Como vistas, as interpretações são bastante variadas, geralmente complementares entre si. A divergência mais proeminente se dá quando Caillois (1990, p.32-33) subdivide os jogos em *paidia* (jogo para diversão e fantasia) e *ludus* (jogo regado, com exigência de habilidade e persistência). Por outro lado, para Helal (1990) somente *ludus* seria *jogo*, porque *paidia* significaria *brincadeira*, esta que é o embrião de todos os hábitos (BENJAMIN, 1985, p.253).

A este artigo reforça-se que *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> está configurado como jogo de caráter jornalístico. Bogost, Ferrari e Schweizer (2012) classificam os *newsgames* em sete gêneros. Seis são listados a seguir, no Quadro 2. O sétimo – Plataformas – é retirado da lista, porque é considerado, no presente artigo, mais um meio para se construir e disponibilizar um *newsgame* do que especificamente um gênero.

#### Quadro 2 – Gêneros de *newsgames*

<p><b>Eventos atuais</b> (p.11-34): são de curta duração, geralmente ficam disponíveis em sites e carregam a função de informar trechos de notícias ou de transmitir opinião. Comparados ao jornalismo impresso, equivalem a um artigo ou a uma coluna. Exemplos de jogos jornalísticos de eventos atuais: <i>Kabul Kaboo</i>, <i>Killer Flu</i> e <i>September 12<sup>th</sup></i>.</p>
<p><b>Infográficos</b> (p.35-60): colocam informações sintetizadas em peças de design gráfico para facilitar o entendimento, além de contextualizar tais dados, de modo com que o jogador faça comparações, análises e tome decisões. Exemplos de jogos jornalísticos de infográficos: <i>Budget Hero</i>, <i>ReDistricting Game</i> e <i>Sully's Flight</i>.</p>
<p><b>Documentários</b> (p.61-82): registram eventos, inclusive históricos, e seus envolvidos de forma a estimular a reflexão e a formação de opinião, da mesma maneira que preconizam os documentários cinematográficos. Exemplos de jogos jornalísticos de documentários: <i>9-11 Survivor</i>, <i>Berlin Wall</i> e <i>JFK Reloaded</i>.</p>
<p><b>Quebra-cabeças</b> (p.83-104): promovem relaxamento por meio de um desafio intelectual e de habilidades, que versa sobre alguma ou mais de uma área do conhecimento. Exemplos de jogos jornalísticos de quebra-cabeças: <i>Crickler</i>, <i>Scoop!</i> e o site de jogos <i>CluedUp</i> (do <i>The Daily Telegraph</i>).</p>
<p><b>Letramento</b> (p.105-126): ensina noções de competências jornalísticas, por meio de habilidades interpessoais e profissionais, dificuldades envoltas no processo de produção de notícias e a importância do jornalismo. Exemplos de jogos jornalísticos de letramento: <i>Beyond Good &amp; Evil</i>, <i>Dead Rising</i> e <i>Pictures for Truth</i>.</p>
<p><b>Comunidade</b> (p.127-150): inspiram os jogadores a explorar determinado aspecto social da sua comunidade local e/ou ter soluções mais conscientes para beneficiar diretamente a sociedade em algum assunto real. Exemplos de jogos jornalísticos de comunidade: <i>I Love Bees</i>, <i>Tombstone Hold'em</i> e <i>World Without Oil</i>.</p>

Fonte: adaptado de BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER (2012)

De autoria da jornalista imersiva Nonny de la Peña e da designer de mídia digital Peggy Weil, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é um jogo jornalístico de documentário (Figura 1). Foi elaborado em computação gráfica para RV não imersiva com o intuito de dar resposta à guerra global do governo norte-americano de George W. Bush contra o terrorismo pós-ataques de 11 de setembro de 2001 (GOULDING, 2020, p.146).

**Figura 1 – Captura de tela do newsgame *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>**



**Fonte: PEGGY WEIL STUDIO (s.d. a)**

A experiência de RV imersiva para *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> se deu com o projeto *Ipsress*<sup>5</sup> (Figura 2), apresentado pela primeira vez na Espanha, em 2009. Nele, luvas com dados digitais e óculos de realidade virtual eram colocadas no usuário para ele se sentir como um detento (DOMÍNGUEZ-MARTÍN, 2015, p.415; PEGGY WEIL STUDIO, s.d. b).

**Figura 2 – Projeto *Ipsress* coloca usuário do *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> em RV imersiva**



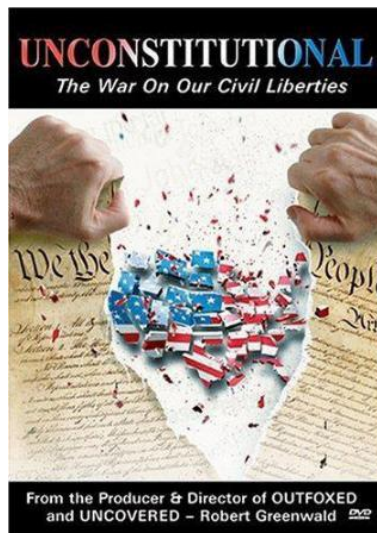
**Fonte: PEGGY WEIL STUDIO (s.d. b)**

<sup>5</sup> Sigla em inglês para *Induction of Psycho-Somatic Distress in Virtual Reality* (Indução de Sofrimento Psicossomático em Realidade Virtual, em tradução livre). Cf. <<http://www.youtube.com/watch?v=jUzpd2RdTh0>> (IMMERSIVE JOURNALISM, 2010).



A fatídica data do terrorismo, supracitada, foi temática dos *newsgames September 12<sup>th</sup>* (12 de Setembro, em tradução livre) e *9-11 Survivor* (Sobrevivente do 11/09, em tradução livre) (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2012). De la Peña e Weil também são autoras do documentário cinematográfico *Unconstitutional: The War on Our Civil Liberties*<sup>6</sup> (Figura 3; Inconstitucional: a Guerra contra Nossas Liberdades Civis, em tradução livre), de 2004, que trata das alterações nas liberdades civis de norte-americanos e imigrantes depois do atentado de 2001 e da Lei Patriota (THE INTERNET MOVIE DATABASE, 2021). Consequentemente, inspirou a criação de *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>.

**Figura 3 – Capa do DVD de *Unconstitutional: The War on Our Civil Liberties***



**Fonte: THE INTERNET MOVIE DATABASE (2021)**

O jogador de *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>, em primeira pessoa (eventualmente vê seu avatar em terceira pessoa), adentrava a Prisão de Guantánamo (Gitmo) – em Cuba e de posse militar do governo dos Estados Unidos da América – para vivenciar a experiência de estar privado de liberdade.

À época, Weil e De La Peña (2008, p.210) atribuíram ao jogo uma integração entre cinema e computação gráfica, associada a componentes jornalísticos, tornando-se, portanto, um embrião do jornalismo imersivo – do qual a própria De La Peña é precursora, especialmente a partir de *Hunger in Los Angeles*, peça de jornalismo imersivo que estreou no *Sundance Film Festival* em 2012, nos Estados Unidos. Em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>:

<sup>6</sup> Cf. <<http://www.youtube.com/watch?v=8fVI-iX2E4Q>> (DE LA PEÑA, 2013).

---

O “jogador” entra como prisioneiro e descobre como é estar preso no campo de detenção e perder seus direitos civis. Já que jornalistas não são permitidos dentro do campo de detenção, a reconstrução é baseada em entrevistas com ex-prisioneiros, vídeos e fotos de fontes oficiais variadas e materiais legais que detalham o sofrimento dos prisioneiros de Gitmo (MULTIPLE JOURNALISM, s.d., tradução nossa<sup>7</sup>).

O participante adentra uma obra mimética por esta estar simbolizada pela “[...] encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento” (CAILLOIS, 1990, p.39). Inclusive, Goulding (2020, p.151) cita momentos de simulação de claustrofobia, desorientação e ansiedade para o jogador.

Como o GITMO real, o alambrado está deserto e vazio; as guaritas erguem-se sobre ele de forma ameaçadora. Entretanto, o céu está azul-claro e as nuvens se dissipam no horizonte. Além do arame farpado, o oceano é visível e as palmeiras espalham-se pela praia. Os avatares podem sair das celas, onde tropeçam em vários cliques documentais integrados sobre Guantánamo. Os avatares também podem se aventurar pelo simulacro do Camp Delta, a prisão permanente de Guantánamo, onde os cenários estão montados dentro de celas de tortura e de privação do devido processo legal (GOULDING, 2020, p.147, tradução nossa<sup>8</sup>).

Em um clipe (Figura 4) presente em *Unconstitutional* e em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>, o pai de um detento relata ter recebido uma carta do filho, na qual pedia ajuda. Contava que no último ano só via o sol, a lua e a luz do dia por dois minutos. Que se sentia tratado como um animal numa jaula, que não estava recebendo comida nem água, e considerava que não havia ninguém que pudesse ajudá-lo. O pai, emocionado, pede um julgamento imparcial ao filho e considera que deveria ser punido caso fosse culpado. No entanto, diz que se fosse inocente nem deveria estar na Prisão de Guantánamo (DE LA PEÑA, 2013).

---

<sup>7</sup> Texto original: “The ‘player’ enters as a prisoner and discovers what’s it like to be imprisoned in the camp and lose his or her civil rights. Since journalists are not allowed inside the camp, the reconstruction is based on interviews with former prisoners, videos and photos from a variety of official sources and legal materials that detail the plight of Gitmo prisoners”.

<sup>8</sup> Texto original: “Like the real GITMO, the chain-link grid is desolate and bare; the guard towers rise above it menacingly. Meanwhile, the sky is light blue, and clouds dissipate across the horizon. Beyond the barbed wire, the ocean is visible and palm trees dot a beach. Avatars can move outside the cages, where they stumble across various embedded documentary clips about Guantánamo. Avatars can also venture through a simulacrum of Camp Delta, the permanent prison facility at Guantánamo, where scenarios are staged inside of cells on torture and the withholding of due process of law”.

---

**Figura 4 – Pai de detento, em *Unconstitutional* e em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>**

**Fonte: DE LA PEÑA (2013)**

Elias e Dunning (1992, p.81) dizem que:

O desporto permite às pessoas a experiência da excitação total de uma luta sem os seus perigos e riscos [...] O esquema de um jogo desportivo e a destreza de um homem ou de uma mulher desportista permitem que o prazer do confronto se desenvolva sem ferimentos ou mortes.

*Gone Gitmo*<sup>TM</sup> de fato traz momentos de excitação a quem o vivencia, ou seja, ao jogador, mas em uma posição segura. Nesse *newsgame* há um avatar humanoide que se movimenta, fazendo com que o participante se sinta verdadeiramente confinado, porque o referido jogo digital permite que haja tanto a parcial imersão, com a ilusão de realidade, quanto a sensação psicológica de presença (SLATER; WILBUR, 1997, p.604-605) no presídio cubano.

### ***Game over***

Chega-se à consideração que *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é um jogo jornalístico que de fato proporciona o mimetismo. Por meio da análise científica feita neste artigo, aceita-se que não apenas o jogo de ficção pode ser mimético, mas também o jornalístico.

Os cenários em computação gráfica são parecidos com os originais, ou seja, do *Gitmo*, construídos a partir de relatos jornalísticos e fontes de informação fidedignas. Outro elemento de prova de mimetismo no *newsgame* analisado nasce “[...] no sentido de que cada jogador é representado para os outros por meio de um avatar personalizado em um espaço fictício virtual” (SALEN; ZIMMERMAN, 2012, p.57). E Dyer-Witthford e Peuter (2009, p.192) tomam esse avatar personalizado como simulação de outras identidades que não a do jogador.

---

“Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra. [...] O prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro” (CAILLOIS, 1990, p.39-41). Isto de fato ocorre em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> quando o jogador experiencia a oportunidade de ser um prisioneiro de Guantánamo nas mesmas condições das pessoas reais que lá estão ou que estiveram presas nesse centro de detenção. Em contrapartida, permanece seguro em frente a uma tela.

A ideia fundamental do jornalismo imersivo é permitir que o participante realmente entre num cenário recriado virtualmente para representar a notícia. [...] Ele também pode se inserir na história de várias maneiras: como si mesmo, um visitante que ganha acesso de primeira-mão à versão virtual do local onde a história está ocorrendo, ou por meio da perspectiva de um personagem retratado na notícia. Seja visitando o espaço como si mesmo ou um sujeito na narrativa, o participante recebe acesso a vistas e sons inéditos e, possivelmente, aos sentimentos e emoções que acompanham as notícias (DE LA PEÑA et al., 2010, p.292, tradução nossa<sup>9</sup>).

Pelas especificidades verificadas, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é um jogo digital não competitivo (HELAL, 1990, p.26). E, embora não seja esporte, como definido anteriormente, carrega em si a alma esportiva relatada por Barthes (p.104-105): uma vez que “[...] tudo o que acontece com o jogador também acontece com o espectador. [...] Assistir, aqui, não é apenas viver, sofrer, ficar na expectativa, compreender, mas também [...] tomar o mundo inteiro como testemunha”. Em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>, espectador e jogador são literalmente um só sujeito.

A mimese em *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> ocorre e poderia ser aprofundada caso o jogo fosse mais imersivo. “A realidade virtual é, então, uma realidade que se pode tocar e sentir, ouvir e ver através dos sentidos reais – não só com ouvidos ou olhos imaginários”, trata Kerckhove (2009, p.63) sobre a RV imersiva. Não é o caso de *Gone Gitmo*<sup>TM</sup>, que inicialmente foi concebido para RV não imersiva, quando “[...] o usuário [...] continua a sentir-se predominantemente no mundo real” (TORI; KIRNER, 2006, p.8). Em contrapartida, *Gone Gitmo*<sup>TM</sup> é mais mimético do que se fosse um jogo analógico, uma

---

<sup>9</sup> Texto original: “The fundamental idea of immersive journalism is to allow the participant to actually enter a virtually recreated scenario representing the news story. [...] The participant can also enter the story in one of several forms: as oneself, a visitor gaining first-hand access to a virtual version of the location where the story is occurring, or through the perspective of a character depicted in the news story. Whether visiting the space as oneself or as a subject in the narrative, the participant is afforded unprecedented access to the sights and sounds, and possibly, the feelings and emotions that accompany the news”.

vez que “[...] a interface gráfica [...] abre caminhos para a construção de formas de imitação muito mais elaboradas” (MARTINO, 2015, p.152).

## REFERÊNCIAS

- ARRIVABENE, R. M. C. **Introdução didática ao game design**. Porto Alegre: Sagah, 2019.
- BARBANTI, V. O que é esporte?. **Revista Brasileira de Atividade Física & Saúde**, Manchester, v.11, n.1, p.54-58, 2006. Disponível em: <<http://rbafs.org.br/RBAFS/article/view/833/840>>. Acesso em: 14 maio 2021.
- BARTHES, R. O que é o esporte?. **Serrote**, São Paulo, n.3, p.97-105, nov. 2009.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. Newsgames. In: BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. **Newsgames: journalism at play**. Londres: MIT Press, 2010. p.1-10.
- BRANCO, Marsal Alves. **Jogos digitais: teoria e conceitos para uma mídia indisciplinada**. 2011. 171 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/4611>>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DE LA PEÑA, N. **FullGoneGitmotourLowres.mov**. 2008. (8m59s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=DXz-UqRQKI0>>. Acesso em: 24 abr. 2021.
- \_\_\_\_\_. **Unconstitutional - Producer, Director and Writer Nonny de la Peña**. 2013. (3m20s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=8fVI-iX2E4Q>>. Acesso em: 13 jul. 2021.
- \_\_\_\_\_; et al. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, Cambridge, v.19, n.4, p.291-301, ago. 2010. Disponível em: <[http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/PRES\\_a\\_00005](http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/PRES_a_00005)>. Acesso em: 6 maio 2021.
- DOCUBASE, MIT Open Documentary Lab. **Gone Gitmo | MIT – Docubase**. s.d. Disponível em: <<http://docubase.mit.edu/project/gone-gitmo>>. Acesso em: 15 maio 2021.
- DOMÍNGUEZ-MARTÍN, Eva. Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. **El profesional de la información**, León, v.24, n.4, p.413-423, jul. 2015. Disponível em: <<http://revista.profesionaldelainformacion.com/index.php/EPI/article/view/epi.2015.jul.08/20707>>. Acesso em: 14 jul. 2021.
- DUARTE, M. Y. M. Estudo de caso. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012. p.215-235.
- DYER-WITHEFORD, N.; PEUTER, G. de. **Games of Empire: global capitalism and video games**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**: desporto e lazer no processo civilizacional. Lisboa: Difel, 1992.

GOULDING, C. Teaching and Learning in Virtual Places of Exception: Gone GITMO and the Guantánamo Bay Museum of Art and History. *In*: ZUCKER, E. M.; SIMON, D. J. **Mass Violence and Memory in the Digital Age**: Memorialization Unmoored. Cham: Palgrave Macmillan, 2020. p.141-173.

HELAL, R. G. **O que é sociologia do esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IMMERSIVE JOURNALISM. **Towards Immersive Journalism - IPSRESS**. 2010. (6m43s). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=jUzpd2RdTh0>>. Acesso em: 14 jul. 2021.

KERCKHOVE, D. de. **A Pele da Cultura**: investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MIMESE. *In*: FERREIRA, A. B. H.; FERREIRA, M. B.; ANJOS, M. dos (Org.). **Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010. p.1.396.

MIMETISMO. *In*: FERREIRA, A. B. H.; FERREIRA, M. B.; ANJOS, M. dos (Org.). **Dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 5. ed. Curitiba: Positivo, 2010. p.1.396.

MULTIPLE JOURNALISM. **Gone Gitmo | Multiple Journalism**. s.d. Disponível em: <<http://www.multiplejournalism.org/case/gone-gitmo>>. Acesso em: 3 maio 2021.

MUNHOZ, D. R. M.; BATTAIOLA, A. L. Regras e mecânicas em jogos. **Pesquisa em Foco**, São Luís, v.23, n.2, p.22-41, 2018. Disponível em: <[http://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA\\_EM\\_FOCO/article/view/1821/1373](http://ppg.revistas.uema.br/index.php/PESQUISA_EM_FOCO/article/view/1821/1373)>. Acesso em: 10 jul. 2021.

PEGGY WEIL STUDIO. **Gone Gitmo - Peggy Weil Studio**. s.d. a. Disponível em: <<http://pweilstudio.com/project/gone-gitmo>>. Acesso em: 30 abr. 2021.

\_\_\_\_\_. **IPSRESS - Peggy Weil Studio**. s.d. b. Disponível em: <<http://pweilstudio.com/project/ipsress>>. Acesso em: 14 jul. 2021.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2012.

SLATER, M.; WILBUR, S. A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, Cambridge, v.6, n.6, p.603-616, dez. 1997. Disponível em <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.472.622&rep=rep1&type=pdf>>. Acesso em: 2 maio 2021.

---

STUMPF, I. R. C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2012. p.51-61.

TEIXEIRA, M. **Guia on-line e de acesso gratuito para roteirização de documentários imersivos**. 2019. 283 f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Tecnologia) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2019. Disponível em: <<http://repositorio.unesp.br/handle/11449/181845>>. Acesso em: 27 abr. 2021.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Unconstitutional (Video 2004) - IMDb. 2021. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0427989/>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

TORI, R.; KIRNER, C. Fundamentos de Realidade Virtual. *In*: TORI, R.; KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. A. (Org.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**: Livro do pré-simpósio, VIII Symposium on Virtual Reality. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2006. p.2-21.

TUBINO, M. J. G. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1999.

WEIL, P.; DE LA PEÑA, N. Avatar mediated cinema. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ADVANCES IN COMPUTER ENTERTAINMENT TECHNOLOGY, 2008, Nova Iorque. **Anais eletrônicos...** Nova Iorque: Association for Computing Machinery, 2008. p.209-212. Disponível em: <<http://dl.acm.org/doi/10.1145/1501750.1501799>>. Acesso em: 8 jun. 2021.