

Newsgames é Jornalismo?¹

Lúcio Souza Ferreira da SILVA²

Cristina Teixeira de Melo³

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

Newsgames é uma categoria de jogos eletrônicos construídos a partir de fatos, eles se utilizam da capacidade de imersão do videogame para informar e despertar a empatia dos jogadores. Tais quais as charges dos jornais impressos eles se encontram na intersecção entre jornalismo e entretenimento e essa posição desperta o questionamento sobre caráter jornalístico. Neste artigo discutiremos os *newsgames* e suas potencialidades jornalísticas analisando o jogo *Inside the Haiti Earthquake*.

Palavras-chave: Newsgames; Retórica Processual; Games; Jornalismo;

Para discutir as aproximações e distanciamentos dos *newsgames* em relação ao jornalismo é preciso, antes de tudo, entendermos o que é o próprio jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 1980).

Desde a antiguidade, os jogos consistiam numa espécie de abstração da vida cotidiana, uma simulação por meio da qual os indivíduos se divertiam enquanto se preparavam para a vida real – como filhotes de leão que fingem brigar para aprender a defender seus territórios quando adultos ou as crianças humanas que aprendem os valores de competitividade e cooperatividade durante as brincadeiras da infância. Fica claro, então, que os jogos sempre tiveram outros objetivos para além do divertimento, seu objetivo primário, mas dentro desse vasto campo dos jogos estão os *Serious Games* (do inglês, Jogos Sérios), um universo de softwares e hardwares que se utilizam dos princípios do design e da tecnologia dos jogos com um propósito primário diferente do simples entretenimento (RICHVOLDSEN, 2009) ou como diz Miguel Sicart:

¹ Trabalho apresentado no DT 1 – Jornalismo do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017.

² Estudante de Graduação 6º. semestre do Curso de Jornalismo da UFPE, email: silva97lucio@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da UFPE, email: cristinateixiravm@gmail.com

Mais precisamente, Jogos Sérios usam a retórica dos jogos para transmitir mensagens com intenções diferentes do entretenimento. Esta categoria potencialmente inclui todos os tipos de jogos, desde os clássicos de tabuleiro e jogos de interpretação de papéis (RPG) até as simulações em computadores. (SICART, 2008; tradução livre)

Isso não quer dizer que o entretenimento passa a ser um recurso dispensável dentro dos jogos, muito pelo contrário, ele é uma das principais ferramentas utilizadas para captar e manter a atenção dos jogadores. Um exemplo bastante comum de *serious games* e que pode ajudar a explicar essa questão do “objetivo diferente do entretenimento” são os jogos educativos, isto é, jogos construídos com a finalidade de auxiliar no aprendizado dos indivíduos, em outras palavras, jogos cujo a finalidade para além do entretenimento é ensinar algo.

No caso dos *newsgames*, pode-se dizer que o objetivo sério é informar e promover o debate acerca do assunto abordado, isto é, fazer o que qualquer outro veículo de comunicação pretende, estimular e participar do debate público. Esses jogos agregam características dos outros suportes midiáticos - vídeo, imagem, som e texto - e os “amarram” numa narrativa que conduz o jogador a pensar sobre o assunto abordado através da realização de determinadas tarefas dentro do jogo, essa é a retórica processual, uma forma sofisticada de persuasão e um dos principais conceitos no campo dos *newsgames*, como explicam Bogost, Ferrari e Schweizer:

“Assim como história escritas para a mídia impressa ou programas editados para a televisão, *newsgames* são softwares de computador em vez de uma forma digitalizada das mídias anteriores. Jogos exibem textos, imagens, sons e vídeos, mas ainda fazem muito mais: jogos simulam como as coisas funcionam reconstruindo a retórica processual. Este é um tipo de experiência irreduzível a qualquer outra mídia antecedente.” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010)

Os autores supracitados ainda dividem os *newsgames* em algumas subcategorias de acordo com suas mecânicas, temporalidade e objetivos. Para este artigo utilizaremos apenas duas dessas categorias, justamente as quais o jogo a ser analisado se encaixa, são elas:

Current Events Games

Os “*current event games*” ou jogos de eventos atuais são os *newsgames* que mais se aproximam do *hardnews*, o jornalismo em tempo real que informa tão rápido quanto os próprios acontecimentos. Geralmente são jogos simples e curtos utilizados para transmitir pequenas informações e opiniões rapidamente. Eles são considerados o equivalente dos *newsgames* a um artigo ou coluna, como é dito por Bogost, Ferrari e Schweizer (2010).

São produzidos com a finalidade de comentar algum acontecimento importante enquanto o fato ainda é recente. Essa categoria em especial demanda que o assunto a ser trabalhado ainda seja de interesse público, quanto mais recente o fato, melhor, por isso os *current event games* são mais simples em questão de design e jogabilidade.

Mike Treanor e Michael Mateas sugeriram que os jogos de eventos atuais não precisam ser lançados quando uma história quebra, mas somente enquanto as questões que eles cobrem ainda são pertinentes, um sentimento que se encaixa com um dever jornalístico de "tornar o interessante significativo e relevante. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010; tradução livre)

Para Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) os jogos de eventos atuais são obras simples, de baixo custo, geralmente construídas em *flash* e hospedadas em *websites*. Além disso, eles não são apenas jogos fáceis de produzir e distribuir, também costumam ser fáceis de jogar, afinal de contas, eles precisam ser atrativos tanto para aqueles que estão acostumados com videogames quanto para aqueles que não costumam consumir esse tipo de mídia.

Por isso é dito que eles são uma versão jogável das charges e *cartoons* dos jornais impressos, ambos estão na intersecção entre o jornalismo e o entretenimento, ambos trazem importantes críticas pertinentes ao momento enquanto o fato ainda é recente e/ou de interesse público. Os jogos de eventos atuais ainda podem ser divididos em três subtipos:

1. *Editorial games*: jogos com fortes argumentos ou que objetivam persuadir o jogador de alguma maneira, são os que mais se assemelham às charges políticas devido ao forte posicionamento de suas linhas editoriais.
2. *Tabloid games*: versões jogáveis das notícias leves, geralmente sobre celebridades, esportes ou fofoca política.
3. *Reportage games*: uma espécie de intersecção entre os dois subtipos anteriores que se esforça em simular reportagens factuais, quase que como versões jogáveis de artigos ou segmentos televisivos.

Documentary Games

Como o próprio nome sugere, são jogos com uma perspectiva mais documental que tenta reconstruir todo o contexto do acontecimento em questão, é como se a realidade tivesse se tornado jogável. Jogos documentais permitem aos jogadores experienciar espaço de conflito de difícil engajamento dentro do abstrato (BOGOST; FERRARI e SCHWEIZER, 2010).

Aqui consideramos três maneiras que os videogames podem abordar a realidade: através da realidade espacial explorável, que torna navegável o ambiente dos eventos; através da experiência da realidade operacional

que recria os eventos em si mesmos; e através da realidade processual, ou interações com os comportamentos que dirigem os sistemas. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, tradução nossa)

A *Realidade Espacial* é a tentativa de reconstrução do espaço no qual se deram os acontecimentos, uma atividade que também é encontrada em documentários tradicionais que o fazem por meio de um rigoroso planejamento acerca do storytelling⁴ desejado. Essa reconstrução do espaço pode ser feita utilizando-se de vídeos, modelos e maquetes virtuais. Ao passo que a *Realidade Operacional* não é nada mais do que a reprodução do próprio evento, é a simulação do acontecimento em si, é colocar o jogador no lugar da própria personagem.

Por outro lado, os jogos que trabalham com a *Realidade Processual* usam regras para modelar os comportamentos subjacentes a uma situação ao invés de simplesmente contar uma história. Esse subtipo de newsgame ajuda o jogador a entender não somente os fatos e seus resultados, como também os sistemas subjacentes que contribuíram para o acontecimento do próprio fato.

Jogos são excelentes em manipulação multidões. As regras e os parâmetros dos sistemas de jogo podem ser usados para revelar de forma dramática informações, para tornar os conceitos tangíveis e para produzir cenários alternativos para uma maior exploração ou comparação. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, tradução nossa)

Em resumo, *newsgames* permitem ao jogador uma experiência única de simulação dos fatos que dificilmente seriam possíveis através das mídias tradicionais. Neste artigo analisaremos *Inside the Haiti Earthquake* - um *newsgame* que simula a experiência de uma sobrevivente, um trabalhador humanitário e um jornalista após o terremoto que devastou o Haiti em janeiro de 2010 - para discutirmos as aproximações e distanciamentos dos *newsgames* em relação ao campo do jornalismo.

INSIDE THE HAITI EARTHQUAKE

Em janeiro de 2010 o Haiti foi atingido por um terremoto que devastou o país, matou cerca de duzentas mil pessoas e deixou mais de um milhão desabrigadas. Não demorou muito para que surgissem as primeiras reportagens trazendo informações sobre a situação do país e o estado dos sobreviventes e assim o assunto seguiu tendo grande importância midiática durante um longo tempo.

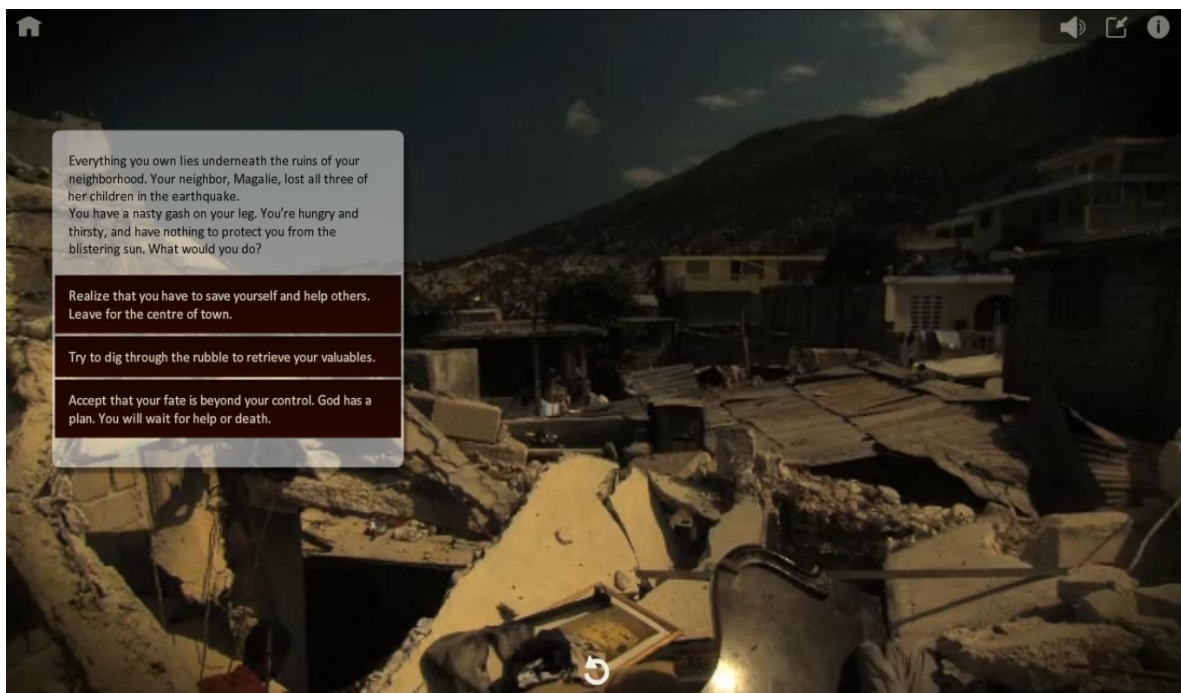
⁴ Capacidade de contar uma história de maneira relevante

No ano seguinte ao desastre, foi ao ar o documentário *Inside Disaster* pelo canal de televisão canadense TVO, uma produção que acompanhou durante seis meses os desafios cotidianos dos sobreviventes e da Cruz Vermelha - uma das principais organizações humanitárias em missão no Haiti pós-terremoto. O documentário faz parte de um projeto multimídia que possui um site homônimo⁵ no qual estão disponíveis diversas informações sobre o desastre e sobre o próprio documentário. Mas o elemento que nos interessa nesse projeto é um jogo que se encontra hospedado no site e se chama *Inside the Haiti Earthquake* que simula a experiência do pós-terremoto a partir das perspectivas de um jornalista, uma sobrevivente e um trabalhador humanitário.

O jogo inicia com a escolha do personagem, em seguida há uma breve introdução ao contexto espacial e social através de cenas retiradas do documentário e acompanhadas por uma narração, a partir do vídeo exibido o jogador deve parar para pensar e escolher uma das opções oferecidas, cada decisão é importante, pois afetam instantaneamente os rumos do jogo. Esse sistema de narração e tomada de decisões lembra bastante os “RPGs de mesa”, nos quais são criados personagens que seguem uma história cujos rumos são definidos pelas decisões feitas pelos próprios jogadores e que julgadas e aprovadas ou rejeitadas pelo mestre da mesa, o narrador.

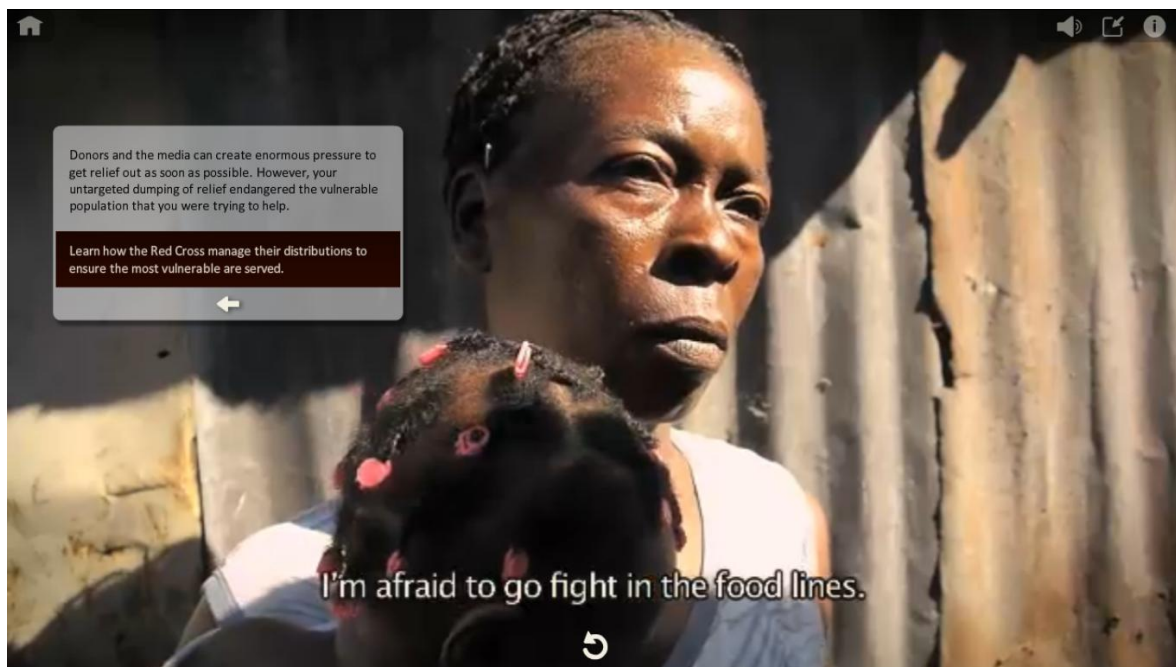
Caso escolha a sobrevivente, o jogador se encontrará na “sua” casa em ruínas, com a perna ferida e será avisado da morte de todos os filhos da vizinha, esse é o ambiente de desesperança que se instalou em todo o Haiti. Enquanto jogava, após diversas tentativas observei que os campos de refugiados eram a melhor chance de sobreviver, vi o quão desesperadora e tensa é a situação dos sobreviventes do terremoto, o quão difícil era conseguir alimento, o despreparo do governo para lidar com a situação e a insuficiência de recursos para toda a população mesmo com as diversas Organizações Não Governamentais (ONGs) e demais instituições internacionais de ajuda que estavam mobilizadas.

⁵ <http://insidedisaster.com/haiti/inside-the-documentary>



Printscreen do jogo

Na pele do trabalhador humanitário o jogador tem de lidar com as instituições governamentais, reconhecer as principais necessidades do povo, distribuir os suprimentos e tentar criar uma boa imagem para receberem mais patrocínios, no entanto, à medida que a rota da história do voluntário segue percebe-se o quanto é difícil gerenciar os suprimentos, já que todos ao seu redor precisam deles urgentemente e a má distribuição deles pode conferir uma má imagem para a “sua” ONG e fazê-lo perder alguns patrocínios. Em um momento da rota você se depara com um jornalista e deve decidir se tentará convencê-lo a produzir algo que traga visibilidade para a instituição e como fará isso ou então deixá-lo livre para cobrir. Após várias “derrotas” nas quais chegava a ser notificado da perda dos patrocínios que mantinham a missão de ajuda, cheguei a um resultado satisfatório no qual o narrador conta que todos os atrasos necessários para o preparo da distribuição garantem que os mais necessitados e vulneráveis receberão os suprimentos sem ter de brigar nas longas filas que geralmente existem nos locais de distribuição.



Printscreen do jogo

Enquanto isso, ao escolher jogar como jornalista, a rota do jogo nos leva a situações de conflito ético, que recortes fazer nas reportagens, quais locais cobrir, sair andando pelas ruas ou esperar por ajuda das instituições oficiais, ser imparcial e mostrar os problemas e deficiências do governo e das instituições de ajuda bem como seus êxitos e méritos ou demonizá-los como incompetentes e, além disso, ter de lidar com as demandas de seu editor e a pressão por ser um jornalista freelancer. Várias vezes o jornalista recebe mensagens no celular pressionando-o para escolher um ponto de vista para a matéria e que entregue logo o material, quando na verdade ainda é necessário apurar muita coisa para se ter uma visão mais completa dos verdadeiros problemas do pós-terremoto.

Durante todo o jogo surgem situações de grande pressão e que exigem decisões precisas para garantir o êxito da “missão” de cada personagem, seja para sobreviver em meio a desordem e escassez de recursos, ajudar o máximo de pessoas possível e manter uma boa imagem para conseguir mais patrocínios ou fazer uma cobertura profunda e crítica da situação do país.

Por isso, *Inside The Haiti Earthquake* exemplifica bem o papel de um *newsgame*, ele simula como as coisas funcionam dentro daquele contexto a fim de promover o debate público e despertar a empatia dos jogadores. Esse tipo de experiência aproxima o jogador da realidade ali retratada, diferente de um documentário que pode provocar reflexões sobre o assunto apenas por assisti-lo, o *newsgame* tenta reproduzir a própria realidade permitindo que o

jogador “viva” aquele acontecimento e reaja à sua própria maneira, *Inside* é um *newsgame* estimula certa empatia no jogador por meio dessa profunda experiência de imersão.

Dentro do universo dos *newsgames*, *Inside* se encaixa nas duas subcategorias que citamos na introdução: *Documentary* e *Current Event games*. Ele reconstrói locais, situações e processos, reproduz uma experiência que muito dificilmente seria possível causar um impacto tão grande assim ao ler uma notícia ou assistindo uma reportagem no telejornal. E provoca toda essa reflexão enquanto o tema ainda desperta grande interesse público, enquanto ainda é uma pauta quente e o faz conduzido por uma forte linha editorial que deixa evidente diversas críticas tanto aos problemas do Haiti pós-terremoto quanto às instituições de ajuda e à cobertura feita pela mídia internacional.

Inside The Haiti Earthquake exemplifica bem o porquê de os *newsgames* se encontrarem em cima do muro entre o entretenimento e o jornalismo: o caráter lúdico dos jogos, a ideia de uma missão a ser cumprida, um desafio a ser vencido, é utilizado para a construção de uma simulação sedutora que convida o jogador a interagir com o universo ali simulado e o conduz às situações que o estimulam a refletir sobre o fato e/ou universo representado no jogo. Pode-se dizer que um *newsgames* é uma reportagem que se tornou jogável. No caso de *Inside the Haiti Earthquake* é uma mistura de documentário com RPG que permite a imersão numa realidade caótica.

Análise

Pensar o caráter jornalístico dos *newsgames* implica em pensar o contexto no qual eles surgiram, o meio e o público para os quais esses jogos são produzidos. Os *newsgames* modernos surgiram em 2001 com o jogo *Kabul Kaboom*⁶, uma época em que a internet estava disponível apenas para uma pequena parcela da população que dispunha de alguns poucos planos de baixa velocidade para navegação, desde então os *newsgames* acompanharam o crescimento da rede mundial de computadores e do jornalismo online.

Com a popularização da internet o jornalismo tem se tornado cada vez mais virtual. Até então o *webjornalismo* se limitava a reproduzir os conteúdos de outras mídias em ambiente virtual, entrevistas continuavam sendo gravadas e textos ainda sendo escritos, a grande diferença estava apenas forma de consumo, todo esse conteúdo poderia ser acessado com alguns poucos cliques, tudo não passava de uma grande cópia.

⁶ Criado pelo designer uruguaio Gonzalo Frasca, o jogo consiste em desviar de bombas enquanto apanha hambúrgueres que caem de aviões no topo da tela, uma crítica a suposta ajuda oferecida pelos EUA durante a guerra do Afeganistão enquanto bombardeava-o.

Desde então o jornalismo digital tem evoluído e vem tentando maximizar o uso das possibilidades oferecidas pela internet, os textos agora interagem com gráficos e vídeos e até a barra de rolagem foi repensada para dinamizar a leitura. Dentro desse processo de reformulação do jornalismo online tem se tornado comum o processo de *gamificação* da notícia, o movimento de transformar algo em jogo, e é aí que estão inseridos os jogos noticiosos. Mas os *newsgames* não se destinam apenas aos usuários assíduos da internet, na tentativa de atingir o máximo de pessoas possível os *newsgames* são pensados e construídos se utilizando da jogabilidade presente em alguns jogos de fliperama, cujos comandos são bastante simples, facilitando a experiência de imersão no jogo no que concerne ao próprio ato de jogar, restando apenas ao jogador mergulhar na simulação.

Para Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), videogames podem fazer um bom jornalismo, tanto para uma mídia de notícias independente quanto como suplemento para formas mais tradicionais de cobertura. Um grande exemplo aqui no Brasil é a revista Superinteressante, da editora Abril, que costuma trabalhar com infográficos e outros recursos visuais em suas reportagens e hoje é referência nacional na produção de *newsgames*, que geralmente servem de complemento à revista.

Esta análise se concentra no jogo descrito anteriormente, *Inside The Haiti Earthquake*, que faz parte de um projeto multimídia chamado *Inside Disaster*, composto também por uma série de documentários dividida em três episódios – “*Emergency*”, “*Relief*” e “*Recovery*” – e um *website*, no qual está hospedado o jogo. Enquanto jogo de evento atual editorial, ele é guiado por uma forte linha editorial que critica a demora e a desorganização da Organização das Nações Unidas (ONU) em certos momentos, ao mesmo tempo em que mostra a ONU cooperando com grupos de ajuda para organizar a distribuição dos alimentos e garantir que chegarão aos mais necessitados e que não podem enfrentar as longas e violentas filas.

Enquanto jogo documental, esse *newsgame* reconstrói a realidade espacial do Haiti pós-terremoto por meio do vídeo, resgatando cenas do documentário. As cenas utilizadas para narrar e contextualizar cada decisão a ser tomada revelam o desespero e agonia que se instalava entre os cidadãos haitianos que estavam cansados, abatidos e morrendo de fome e sede, literalmente.



Printscreen do jogo

No que concerne à realidade operacional, se limita a decidir o que fazer nas diversas situações que lhe são apresentados. Enquanto que a realidade processual de *Inside The Haiti Earthquake* é bastante rica, o jogo explora o sistema que rege aquele acontecimento e as diversas possibilidades dentro dele, isto é, o jogo reproduz as possibilidades de ações existentes naquele contexto, por exemplo, como sobrevivente o jogador pode ficar sentado esperando pela providência divina, procurar comida e outros materiais em meio aos escombros das lojas, enfrentar as filas violentas e tumultuadas em torno das Nações Unidas e no fim de tudo descobre que a melhor alternativa é ir para os campos de ajuda, nos quais os sobreviventes em conjunto com alguns trabalhadores humanitário compartilham seus alimentos, materiais e conhecimentos na esperança de viverem mais um dia e reconstruírem seu país.

Essa experiência é única dos *newsgames*, é uma espécie de imersão ativa na qual o jogador traça o próprio caminho, é diferente de ler um uma reportagem especial ou até mesmo um livro do Truman Capote que segue trabalha apenas uma possibilidade. Como diz Henrique Valente Tobias (2014), no *Newsgame*, pode haver várias histórias de um mesmo fato, múltiplas narrativas visíveis a observadores externos diferentes, mas experimentáveis a um mesmo jogador leitor, hábil para simulá-las.

O entretenimento nos *newsgames* não é nada mais do que uma ferramenta persuasiva, um elemento utilizado para motivar o indivíduo a prosseguir com o jogo, afinal, o verdadeiro objetivo dos *newsgames* é sério, como pode ser observado no game que analisamos. Enquanto

que seu caráter jornalístico é preservado pelo seu compromisso com a verdade e o interesse e o debate público. *Newsgames* demandam reuniões de pauta e planejamento, pesquisa, apuração e edição, atividades caracteristicamente jornalísticas. Eles possuem linhas editoriais, posicionamentos políticos que guiam a sua produção.

Os jogos oferecem ao jornalista a oportunidade de parar de fotografar a versão final de uma notícia típica e compartilhar os comportamentos e dinâmicas cruas que descrevem uma situação como o conteúdo jornalístico. É uma mudança de paradigma, com certeza. Aqueles que criam *newsgames* não "obtem a história", eles "obtem o sistema" em vez disso. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, tradução nossa)

Inside The Haiti Earthquake exemplifica perfeitamente como *newsgames* podem fazer um bom jornalismo. Ao invés de somente contar uma história, os jogos permitem que o sistema do evento seja reconstruído, o que possibilita uma multiplicidade de pontos de vista e experiências dentro daquela mesma simulação. A experiência de imersão propiciada por um *newsgame* permite um engajamento.

Essas experiências revelam que os *newsgames* são uma nova vertente jornalística que se integra aos outros meios de comunicação, resgata suas práticas e ferramentas e às reconstrói dentro de sua retórica processual a fim de oferecer uma experiência de imersão na informação, um verdadeiro mergulho na notícia a fim de provocar reflexão e empatia.

Considerações Finais

É inegável que o jornalismo está se tornando cada vez mais virtual, mas esse processo de virtualização vai muito além de simplesmente copiar os formatos e práticas das mídias anteriores e aplicá-las neste novo espaço. É preciso repensar os modelos de produção e consumo da informação que até então tem sido utilizados, é preciso pensar em formatos que se adaptem a esse novo universo informatizado que vem crescendo, assim como vimos nos exemplos citados, como os hotspots que integram as fotos e vídeos ao texto e dinamizam o uso da barra de rolagem.

Quanto aos *newsgames*, eles se inserem nesse contexto de virtualização do jornalismo e até então tem se apresentado como um caminho promissor. *Inside The Haiti Earthquake* é um exemplo de jogo que se aproveita profundamente das possibilidades e funcionalidades oferecidas dentro desse espaço virtual: ele reconstrói o espaço de conflito, o que propicia ao jogador uma verdadeira imersão na realidade das personagens, além de reconstruir o sistema do evento, o que permite a abertura de um grande leque de pontos de vista a partir de uma

mesma simulação, bem como trabalha o tema simulado de maneira crítica, como é comum de encontrar nos artigos de opinião dos jornais impressos.

Entretanto, percebe-se que mesmo com o crescimento desse campo, ainda é difícil trabalhar com *newsgames*, tendo em vista que é praticamente inviável manter uma produção diária ou até mesmo semanal de jogos já que o desenvolvimento de uma boa retórica processual requer tempo. Por isso, os *newsgames* se aplicam melhor no esquema das reportagens especiais, que costumam dispor de mais tempo para a confecção.

Além disso, o processo de virtualização e o caráter lúdico dos *newsgames* não o afastam do campo do jornalismo, afinal o processo de produção de um *newsgame* é atravessado por diversas práticas jornalísticas: tudo começa com o reconhecimento de uma pauta que desperta interesse público, em seguida tem início o processo de apuração – são feitas entrevistas e pesquisa de dados e documentos como em qualquer reportagem tradicional – e então começa o processo de edição que definirá a linha editorial, os pontos de vista e a retórica processual do jogo.

Pode-se dizer, de maneira bastante simplória, que os *newsgames* são apenas uma reportagem que foi transformada em jogo, já que todo o processo de produção desses jogos é atravessado por diversas práticas jornalísticas. A grande diferença está na maneira que as informações são trabalhadas, por que no fim de tudo, tanto os *newsgames* quanto o jornalismo tradicional estão comprometidos com a verdade e a promoção do debate público e democrático.

Referências Bibliográficas

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames: journalism at play**. Cambridge: The Mit Press, 2010. 235 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

NICOLAS JOLLIET (Canadá). Ptv. **Inside the Haiti Earthquake**. 2011. Disponível em: <<http://www.insidedisaster.com/experience/>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

INSIDE Disaster. Direção de Nadine Pequenezza. Toronto: Ptv, 2011. Son., color. Legendado.

MATEAS, Michael e TREANOR, Mike; **Newsgames: Procedural Rhetoric meets Political Cartoons**. University of California, Santa Cruz, 2009.

SICART, Miguel. **Newsgames: Theory and Design**. IT University of Copenhagen, Copenhagen, 2008.

RICHVOLDSEN, Håvard. **Serious Gaming**: Serious content in an entertaining framework. Norwegian University of Science and Technology Department of Electronics and Telecommunications, Trondheim, 2009.

TOBIAS, Henrique Valente. **Newsgames – Jogando o Jornalismo**: Categorizações do conceito e estudos de caso da Revista Superinteressante. Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2014.

AFP (França). **Terremoto do Haiti matou 200 mil e feriu 300 mil, confirma primeiro-ministro**. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Mundo/0,,MUL1475727-5602,00-TERREMOTO+DO+HAITI+MATOU+MIL+E+FERIU+MIL+CONFIRMA+PRIMEIROMINISTRO.html>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

NADINE PEQUENEZA (Canadá). Tvo. **Inside Disaster**. 2011. Disponível em: <<http://insidedisaster.com/haiti/>>. Acesso em: 10 jan. 2017.