



## **Valerioduto: uma experiência introdutória em newsgame<sup>1</sup>**

Leonardo CARUSO<sup>2</sup>

André Azevedo da FONSECA<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, PR

### **RESUMO**

O *newsgame*, ou jogo de notícias, se apresenta como uma forma contemporânea de elaboração de reportagens e conteúdos especiais para veiculação em meios digitais. A evolução das ferramentas tecnológicas favoreceu a emergência de novas linguagens ao jornalismo, que se expressam de forma complementar à imprensa tradicional e contribuem para o processo de compreensão e análise das informações. Considerando-se as características desse tipo material nos estudos de Teixeira (2007) e Longhi (2009), propomos a construção de um jogo noticioso, utilizando o software *Flash*, a fim de investigar os processos de elaboração de material jornalístico próprio para internet e averiguar a viabilidade desses recursos para fornecer elementos informativos e interpretativos ao leitor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Game; Flash; jornalismo digital; jornalismo on-line

### **1 INTRODUÇÃO**

Existe um processo evolutivo das ferramentas que utilizamos na comunicação e também mudanças na forma em que utilizamos as tecnologias. A capacidade de produção massiva de dados e informações e sua consequente disponibilização e divulgação, permite e, na verdade, exige uma revisão de padrões usados na elaboração de notícias, desde a apuração, passando pela produção até sua finalização.

A partir de pesquisas preliminares a respeito da utilização de infográficos multimídia, próprios do universo digital e aglutinadores de diversas mídias (texto, imagem, áudio e vídeo), para o Trabalho de Conclusão de Curso na Universidade Estadual de Londrina em 2012, levantou-se a questão da necessidade de o jornalista ter conhecimento

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Games.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso Comunicação Social - Jornalismo da UEL, email: lcaruso25@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social da [UEL](http://www.uel.br), email: andre.azevedo@uel.br

nessas novas tecnologias e o impacto para uma efetiva comunicação em que a velocidade da informação e os atrativos da internet superam a necessidade da notícia.

Longhi (2009) explora essas novas possibilidades de comunicação através do estudo dos infográficos, mas também acredita que não existe um padrão comportamental na utilização do que ela denomina intermídia:

"No que se refere à informação visual, a utilização das possibilidades do meio digital tem sido ressaltada pelos chamados "especiais multimídia", peças de informação que reúnem conteúdos textuais, sonoros e visuais. Numa breve navegação por sítios da World Wide Web - WWW - não é difícil perceber que grande parte trabalha com a informação visual aproveitando-se das possibilidades da tecnologia digital. No que diz respeito aos jornais on-line, tal tratamento se dá de formas distintas: alguns não vão além da mera transposição dos conteúdos nas suas linguagens de origem - texto, arquivos de sons ou imagens, por exemplo; outros, aproveitam as possibilidades de convergência de linguagens própria do meio digital, e (...) propõem fusões conceituais que resultam em formas inovadoras de informação".

Apoiando-se em Mielniczuk, Longhi (idem) acredita na necessidade uma utilização mais eficaz da plataforma Web pelo jornalismo, "rumo a formatos realmente próprios".

E é nesse contexto que se inserem os games noticiosos, ou *newsgames*. Fazendo um levantamento dos jogos disponibilizados na internet, notamos que a maioria significativa emprega a tecnologia Flash. Longhi (2010) reforça a ideia de que "as práticas relacionadas com a tecnologia são fundamentais para o trabalho editorial que implica a construção de conteúdo informativo nos jornais on-line". Além disso, a autora acredita ao "Jornalismo em Flash" uma das tendências na construção de conteúdos.

A internet e as ferramentas digitais aparecem como condensadoras de conteúdo. Texto, imagens, vídeo e áudio podem ser manipulados a partir de um único dispositivo e ter seu alcance em proporções mundiais.

Ao combinar ferramenta autoria com meio de disponibilização de conteúdo (LONGHI, 2010), o Flash amplia a sua possibilidade e utilização e de alcance. Ainda segundo a autora, pela característica centralizadora, o *software* torna mais fácil a combinação entre mensagens verbais, sonoras e visuais.

Propomos aqui então, a elaboração de um material que se exija a construção de um produto jornalístico baseado nas ferramentas tecnológicas de convergência. No caso, utilizaremos o programa *Flash* para criar um jogo que utilize das características intrínsecas ao jornalismo on-line, como interatividade e multimídia, além de colaborar com a concepção de Longhi (2010) para intermídias, utilizando-se de estratégias e convergência além da "simples colagem".

Tal produção é elaborada levando-se em consideração que tratamos aqui de produtos jornalísticos e, portanto, devem exercer papel informativo, assim como proposto por Teixeira (2007) em sua tipologia para infografia, em que o binômio texto e imagem – podendo no universo das hipermídias ser composto por audiovisuais – é indissociável e deve, em sua combinação, "ser capaz de passar uma informação de sentido completo, favorecendo a compreensão de algo e, neste sentido, nem imagem, nem texto deve se sobressair a ponto de tornar um ou outro indispensável."

Raciocínio similar tem Longhi (2009) ao argumentar que:

"A hipermídia atua para a criação de narrativas nas quais o acompanhamento de informações adicionais ao texto significa, por si só, um elemento fundamental da informação on-line. (...) tal conclusão reforça o caráter de imbricação entre conteúdo e forma, um princípio fundamental das narrativas (Longhi, 1998), que, tanto no impresso como no on-line, são a base da informação."

Tendo em mente a necessidade de conhecer essas novas ferramentas e elaborar um produto jornalístico e informativo, procedeu-se a elaboração deste trabalho, desde a pesquisa e estudo da ferramenta Flash, colhendo dados para a produção de um jogo até a publicação do mesmo para acesso através da internet.

Elaborar um jogo baseado nas novas ferramentas disponibilizadas pela evolução tecnológica foi uma maneira encontrada para levantar o questionamento sobre a forma que as novas tecnologias são encaradas por profissionais da comunicação.

Com os aparelhos centralizando cada vez mais funções, o reflexo profissional é também de centralização, no qual um jornalista pode desempenhar o papel de repórter, designer e programador.



A proposta do game propicia conteúdo em que as características do webjornalismo são exploradas não só no âmbito da informação, mas cria um ambiente mais estimulante e significativo para o usuário. Ao abordar um tema jornalístico com essas ferramentas, espera-se conquistar a sensibilidade do leitor em aspectos que o texto noticioso não alcança.

Por outro lado, trabalhar com novas tecnologias exige conhecimento por parte dos comunicadores. Objetivo, ferramenta e produção fazem parte de um tripé para a criação de material atraente e útil. Mesmo que em uma redação haja diferentes setores para a elaboração de mídias virtuais, é necessária uma compreensão por parte dos idealizadores - que denominaremos pauteiros - de um projeto.

## **2 OBJETIVO**

Criar um jogo noticioso utilizando o software Adobe Flash Professional 5 e que possa servir de análise para as possibilidades e dificuldades em se produzir este tipo de material no jornalismo.

## **3 JUSTIFICATIVA**

A necessidade de atuar em sintonia com o espírito do tempo através das ferramentas tecnológicas pode ser percebida através da observação da relação do público consumidor de informação e as mídias tradicionais. Em todo o mundo, sobretudo entre as novas gerações, é cada vez menor o número de tiragens de jornais e revistas impressas e, muitas vezes, um conteúdo audiovisual disponibilizado em rádios e televisões só é visto quando chega à internet. Esse fenômeno ocorre de forma contraditória no Brasil, pois se em alguns casos os jornais conseguiram manter ou até mesmo aumentar as suas tiragens, também há casos de demissões em massa e abandono de versão impressa em órgãos tradicionais.

Nesse contexto estão inseridas as intermídias descritas por Longhi (2009) em "uma concepção da informação digital como narrativa intermídia, consequência da fusão conceitual de meios distintos entre si, remodeladas pelas características do suporte".

"Se o design gráfico tradicional não comportava imagens em movimento, a WWW, por sua vez, oferece animação, interatividade e vídeo e áudio digitais. Isto foi propiciado, em grande parte, pelo desenvolvimento de softwares e de recursos técnicos, tais como os que aumentaram a velocidade de navegação, dentre outros avanços. Aplicações como o Flash, por exemplo, hoje são corriqueiras no desenho da informação on-line."

Desta maneira, espera-se que com a produção de um jogo utilizando tal ferramenta, seja possível investigar caminhos para a elaboração de material jornalístico utilizando recursos das narrativas intermídia.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

O processo de elaboração deste trabalho deu-se em três grandes etapas: a criação de um conceito para o game, o estudo da ferramenta e a produção do material propriamente dito. Em todas as etapas a utilização da Internet foi essencial.

Valendo-se das características definidas por Teixeira para definir um infográfico, acreditamos que um *game* deve ser estruturado não só pela sua beleza e recursos audiovisuais, mas também que exerça seu papel como peça informativa.

Um levantamento inicial apresentou possíveis modalidades e denominações de jogos disponibilizados na web e não se restringindo apenas aos jornalísticos propriamente ditos. Dentre os mais comuns estavam: quebra-cabeças, corrida, ação e plataforma. Todas as publicações utilizavam o Flash em suas produções.

Para conhecer a ferramenta, além de vídeos explicativos encontrados no Youtube e fóruns para programadores, foram utilizadas as aulas em *Flash Professional* encontradas no curso do site lynda.com. Isso permitiu que a lógica utilizada para a produção de "flashes" e a interface do programa fossem familiarizadas e o potencial informativo das produções estipulado.

Dentre os potenciais do Flash, está a facilidade em adaptação no uso do software, além de possuir um leque de possibilidades de criação e publicação: o programa é uma ferramenta de desenho, animação e programação e permite criar conteúdo para internet,

dispositivos móveis<sup>4</sup> e quaisquer sistemas operacionais. Isso tudo garante o alcance<sup>5</sup> das produções em .swf<sup>6</sup>.

Para definir um caminho, consideramos um tema que poderia permitir utilizar os recursos midiáticos da ferramenta sem deixar de lado o potencial informativo. Abordar um tema atual e de repercussão nacional é, portanto, uma maneira de fazer com que o produto seja abrangente e de abordagem semelhante independente de quem o jogue. O tema "mensalão" surgiu com esse intuito.

Neste momento, seguiu-se uma linha de processos para a produção do jogo, conforme a tabela:



O passo seguinte foi estipular uma modalidade de jogo dentre aquelas examinadas inicialmente. Optou-se pelo jogo de plataforma, pois permite uma maior participação do jogador, utilização de gravidade e elementos que associem o jogo à realidade, além de deixar os movimentos todos a cargo do internauta.

Tendo em mente o foco do trabalho - jogo de plataforma sobre o mensalão -, levantou-se fontes e dados a respeito. As informações sobre o caso disponibilizadas pelo portal G1.com.br foram utilizadas como base das pesquisas.

Das informações coletadas, concluiu-se que Marcos Valério fora o grande meio de distribuição do dinheiro dentro do esquema em partidos diversos, como o PT, em âmbito nacional, e o PSDB em Minas Gerais. Outro fato relevante para a necessidade de criação do newsgame foi a repercussão da condenação de políticos envolvidos no escândalo.

O intuito do jogo é a de explorar a evolução do caso, acionar a sensibilidade do usuário e fornecer informações pontuais sobre a cronologia do caso, sem apelar para partidarismos ou sectarismos. Para isso, estipulou-se a utilização de obstáculos e objetivos:

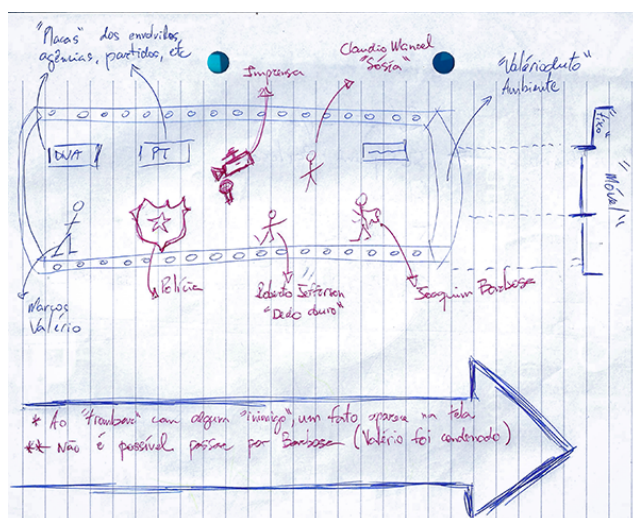
---

<sup>4</sup> Consideramos dispositivos móveis celulares do tipo "smartphones" e tablets.

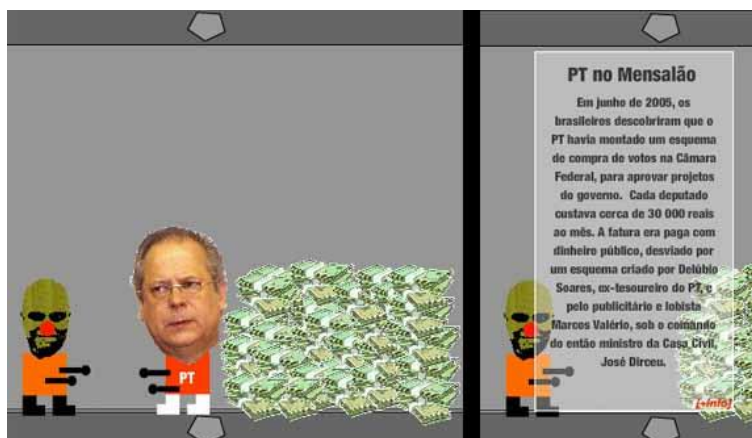
<sup>5</sup> De acordo com artigo publicado em <http://www.techzoom.net/publications/insecurity-iceberg/>, o plug-in para Flash Player está presente em 99% dos computadores

<sup>6</sup> Formato de arquivo produzido pelo programa Flash e capaz de ser lido em qualquer navegador com a utilização do Flash Player.

fazer acordos que rendessem dinheiro e evitar aqueles que poderiam acabar com o sistema. Tendo em mente a modalidade de jogo e essas informações, criou-se um roteiro inicial, no qual elementos irônicos e icônicos envolvessem o jogador (figura).



O jogo foi elaborado então no seguinte esquema: se passando no "Valerioduto", Marcos Valério deve percorrer seu caminho se encontrando com os políticos envolvidos nos casos de corrupção, simbolizado por Eduardo Azeredo (PSDB) e José Dirceu (PT), coletar os bolos de dinheiro (em alusão ao famoso episódio dos dólares na cueca), evitar dedos-duros (delator do esquema, Roberto Jefferson), jornalistas (fazendo a cobertura do caso) e a Polícia Federal (investigando o caso). Por fim, encontra-se com Joaquim Barbosa, presidente do Supremo Tribunal Federal, do qual não consegue escapar, assim como ocorreu no caso e acabou sendo condenado. Assim o jogo acaba e a opção para jogar novamente ou conhecer mais sobre o caso aparece.



Durante o percurso, o encontro com qualquer personagem abre uma janela contendo um resumo de alguma notícia relacionada com o obstáculo em questão e um *link* para a matéria completa, como no caso de José Dirceu (imagem acima).

A produção das ilustrações do jogo teve como amparo técnico as aulas do site lynda.com. Com elas, foi possível se adaptar ao programa e familiarizar com a interface e ferramentas. Todo conteúdo foi produzido no Flash, com exceção das imagens dos personagens e áudio.

Para simular gravidade, controles por meio de teclado, ações ao haver contato entre personagens e animações específicas para esse jogo, foi utilizada a linguagem de programação específica do Flash, denominada *Action Script*. No caso deste trabalho, a versão 2.0. As instruções para elaboração de um game de plataforma são dos vídeos de autoria de Dhiogo Boza<sup>7</sup>.

O tema circo para ilustrar sonora e visualmente o jogo foi uma inspiração dos protestos ocorridos em âmbito nacional contra os políticos envolvidos e utilizando a analogia do "não somos palhaços".

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto é um jogo *online* elaborado através do programa *Adobe Flash* e utilizando a linguagem de programação *Action Script 2.0*. O usuário é posto no papel de Marcos Valério e tem como objetivo percorrer um caminho no qual aparecem políticos, a

---

<sup>7</sup> <http://www.youtube.com/playlist?list=PL44D53EFD61060FF7>



imprensa, a polícia e o chefe do Supremo Tribunal Federal. A cada contato com um novo personagem, um quadro informativo aparece, com um trecho de uma matéria e um hiperlink para um site externo com informações complementares.

O jogo foi disponibilizado através do endereço <http://lcaruso25.com> e necessita que o computador contenha um plugin<sup>8</sup> capaz de carregar o jogo. Clicar em "play" carrega o jogo e os movimentos são controlados pelas setas direcionais do teclado. Deve-se encontrar políticos e evitar outros obstáculos. É possível pausar a música e jogar diversas vezes.

Ao fim do jogo há uma ligação para um website de onde as informações para o jogo foram extraídas para elaborar o "Valerioduto".



## 6 CONSIDERAÇÕES

Elaborar um jogo que envolve conhecimento amplo da comunicação, no âmbito jornalístico e do design, e de domínio de ferramentas e linguagens da computação, mostrou ser um processo mais complexo do que inicialmente aparentava. As possibilidades oferecidas pelo software Adobe Flash são extensas, mas que exigem aprofundamento para obter o melhor que pode oferecer.

No caso específico deste trabalho, as investigações introdutórias no programa, principalmente com o que tange à programação das ações, impossibilitou um

---

<sup>8</sup> Download em: <http://get.adobe.com/flashplayer/>.



aprofundamento de conteúdo dentro do jogo. Apesar de conter áudio, imagem e textos, a inserção de vídeos e outras formas de interação não foram aprofundadas. Inicialmente a proposta era de vídeos e fotos serem exploradas sem haver a necessidade de uma referência externa (links). Mas o objetivo central foi alcançado: explorar as possibilidades da linguagem do game para conquistar a sensibilidade do usuário.

Reconhecer que as inovações tecnológicas já fazem parte da realidade da comunicação é essencial para produzirmos material informativo relevante, com qualidade e cada vez mais rápido. Uma vez que o jornalista compreende todo o processo e toda capacidade dessas novas ferramentas, a elaboração direcionada de intermídias pode reaproximar o jornal dos internautas, sem perder seu papel de informar, assim como foram os impressos de outrora.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEIXEIRA, T.. A presença da infografia no jornalismo brasileiro – proposta de tipologia e classificação como gênero jornalístico a partir de um estudo de caso. **Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos**, Brasil, v. 9, n. 2, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/article/view/5749/5207>>. Acessado em 19 abr. 2013.

LONGHI, R. R.. Infografia on-line: narrativa intermídia. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Brasil, v. 6, n. 1, 2009. Disponível em: <<http://www.journal.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2009v6n1p187/10423>>. Acessado em 19 abr. 2013.

LONGHI, R. R.. Bearing Witness, Jornalismo em Flash e formatos da linguagem jornalística digital. **Revista Contracampo**, Brasil, n. 21, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/fronteiras/article/view/5749/5207>>. Acessado em 19 abr. 2013.