

## Jogo da memória da ditadura militar: uma proposta de *newsgame*<sup>1</sup>

Leandro BRITO<sup>2</sup>

André Azevedo da FONSECA<sup>3</sup>

Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

### RESUMO

Jogo da memória da ditadura militar é um *newsgame* desenvolvido em plataforma online na disciplina Tecnologias da Comunicação e Informação. O ponto de partida para a criação foram os debates na ocasião dos cinquenta anos do golpe civil-militar em 2014. O objetivo é criar um *newsgame* educativo para rememorar fatos e apresentar os personagens que marcaram o período da ditadura brasileira, iniciada em 1964. Para o desenvolvimento do game, foi utilizado a plataforma *Scratch*, desenvolvida pelo M.I.T para o ensino de linguagem de programação. Como resultado, observamos que o *newsgame* contribui para a reflexão histórica ao estimular a lembrança de fatos daquele período a partir do jogo da memória.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Newsgame*; ditadura militar; jogo da memória; imaginários tecnológicos.

### 1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, desde os pioneiros da década de 1970, já aguçavam a curiosidade de crianças, adolescentes e adultos. Com o advento da Internet, a evolução dos gráficos interativos e o uso do ciberespaço como meio não apenas de jogar – mas também de programar os jogos – suscitou debates entre pesquisadores sobre a possibilidade de aliar o processo de veiculação de informações jornalísticas aos jogos digitais.

Os primeiros games eletrônicos, datados da década de 1970, foram desenvolvidos tendo como um único objetivo o divertimento. Conforme os jogos eletrônicos ficavam mais avançados, eles passaram a ocupar novas funções, deixando de ser meras ferramentas de entretenimento. O uso educacional dos games, por exemplo, marcou a era dos CDs multimídia nos anos 1990.

Uma das mais recentes variantes dos jogos eletrônicos é observada nos chamados *Newsgames*. De acordo com Caruso e Fonseca (2014) que analisaram diversos autores

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Games (avulso).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Ano do Curso de Jornalismo, email: [leandro\\_brito91@hotmail.com](mailto:leandro_brito91@hotmail.com).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. [Professor do Centro de Educação, Comunicação Artes \(CECA\)](#), email: [andre.azevedo@uel.br](mailto:andre.azevedo@uel.br).

sobre newsgames, os “jogos jornalísticos” são aqueles desenvolvidos com o objetivo de complementar as notícias publicadas pelos meios de comunicação. Como exemplo, um jogo com essa característica foi construído pela equipe da *Folha de S. Paulo* e veiculado em plataforma virtual no dia 25 de fevereiro de 2015, denominado *Dilman*<sup>4</sup> – jogo inspirado no famoso *Pacman*, que pretende ajudar os internautas a entenderem os problemas do governo da presidente da república Dilma Rosseulf. Segundo Cristiano Pinheiro (2007),

Esses fatores, gráficos, roteiros, interface são indícios de outros parâmetros que podem ter suas transformações, a partir da comunicação, demonstradas ao longo do desenvolvimento do videogame. De fato, o videogame passa a demonstrar a capacidade de se elevar a um veículo de comunicação (PINHEIRO, 2007, p.8).

Quando o assunto é a literatura no campo da Comunicação e das Tecnologias da Informação relacionado aos games, encontramos muitas pesquisas sobre as mais diversas perspectivas. Contudo, ao adentrar no campo dos *newsgames*, os estudos são mais escassos. Como mostram Fonseca e Caruso (2014), no Brasil, as pesquisas, geralmente têm como foco os infográficos multimídias que, de certa forma, têm uma proximidade com os *newsgames*.

No cenário internacional, Fonseca e Caruso (2014), notaram, por meio de estudos como de Burton (2005), Sicart (2008) e Bogost (2010), que o debate em torno dos jogos jornalísticos é mais frequente. A maior parte das referências sobre *newsgames* tem origem em pesquisas internacionais.

Embora os *newsgames* sejam novidade, a introdução de jogos nos jornais não é recente. Os primeiros jogos incorporados nos meios de comunicação foram as palavras cruzadas (FONSECA, CARUSO, 2014). Desde então, novas formas de introduzir o game no jornalismo foram sempre discutidas e implementadas. No mundo digital, esta procura torna-se mais frequente, principalmente, quando a imprensa precisa competir com sites de entretenimento, jogos e inúmeras outras modalidades de informação.

Para alguns autores, os *newsgames* não podem ser considerados um método adequado para transmitir informação. Contrariando essa ideia, Burton (2005) argumenta que os jogos interativos pode ser uma ferramenta útil não apenas para informar, mas

---

<sup>4</sup> Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/infograficos/2015/02/118771-game-ajuda-a-entender-os-problemas-do-governo-dilma.shtml>

também para suscitar a reflexão e a formação de conhecimento. Além disso, de acordo com Sicart (2009), os *newsgames* são jogos eletrônicos que incitam debates públicos e, ao mesmo tempo, incentivam a troca de ideias entre diferentes cidadãos. Ainda de acordo com Sicart (2009), por ter o caráter de suscitar o debate sobre os temas do momento, os *newsgames* são considerados efêmeros, assim com as notícias que são bases para o seu desenvolvimento.

Sicart (2009) observa que os *newsgames* não devem ter um caráter opinativo, pois, para desenvolver o papel de suscitar a discussão pública, eles são ferramentas para contextualizar os fatos, e não para difundir posicionamentos políticos. Neste sentido, a diretriz política e a linha editorial dos *newsgames* precisam ser abertas para garantir a qualidade e a autonomia do debate.

Para outros pesquisadores, como o designer de jogos, Gonzalo Frasca (1999), os *newsgames* cumprem papel semelhante às charges e aos cartuns, ou seja, buscam transmitir uma opinião e fazer com que os jogadores analisem um determinado fato, notícia ou acontecimento, a partir de uma visão determinada pela mecânica e os objetivos do jogo.

Como vemos, o debate em torno da função dos *newsgames* comporta muitas divergências. Alguns analistas desaprovam a conciliação entre jornalismo e jogo, por acreditar que são dois campos distintos e inconciliáveis. No entanto, para autores como Burton (2005), a aliança entre os dois não é apenas possível, mas uma prática satisfatória, uma vez que o game pode ser uma fonte de conhecimento, caso seja desenvolvido com eficiência.

Para os defensores dessa modalidade de produto de informação, os *newsgames* não são considerados substitutos das notícias jornalísticas: pelo contrário, eles são complementos, ou seja, são ferramentas usadas, geralmente, para contextualizar a notícia.

Uma questão importante diz respeito à função do *newsgame*. Para muitos autores, os "jogos jornalísticos" devem renunciar àquela característica meramente lúdica dos games tradicionais. Neste sentido, "o objetivo dessa natureza de jogo é desafiar a audiência para experiências diferentes no campo da informação" (FONSECA, CARUSO, 2014, p.695).

Quanto às questões de periodicidade da produção, por ser considerada uma ferramenta temporal e baseada em um fato noticioso, o desenvolvimento do *newsgame* enfrenta desafios, pois esse produto deve ser veiculado enquanto o assunto ainda está em pauta. A demora pode inviabilizar o jogo. Assim, além da necessidade de uma produção rápida, o jogo deve ser de fácil compreensão e jogabilidade. Por isso, no intuito de dialogar

com as experiências em jogos que os leitores já se mostram familiarizados, frequentemente o *newsgame* se assemelha a jogos tradicionais, como por exemplo, jogo da memória.

No ano em que a imprensa se debruçou sobre os cinquenta anos do golpe militar-civil militar brasileiro, juntamente com o desenrolar da Comissão da Verdade - responsável por investigar as violações dos direitos humanos durante o regime militar – fatos deste período ainda muito obscuro foram lembrados, e outros trazidos à tona. Diante disso, como forma de contribuir na compreensão dos principais acontecimentos que marcaram o regime militar, desenvolvemos um jogo da memória.

## **2 OBJETIVO**

Criar um jogo da memória online a fim de contribuir com a lembrança de fatos históricos que marcaram o regime militar brasileiro.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Nesses tempos em que uma infinidade de informações falsas circula nas redes sociais, comprometendo a compreensão histórica e prejudicando a interpretação da realidade, novas relações criativas entre o jornalismo e as novas tecnologias tornam-se uma estratégia importante para despertar a atenção dos cidadãos às notícias e fatos socialmente relevantes; muitas vezes, ignorados.

Trazer à tona assuntos que evidenciaram as ações do governo militar no passado é de grande importância na atualidade, tendo em vistas os inúmeros casos de cidadãos do século 21 que se esqueceram das violências empregadas no período da ditadura e pedem o retorno dos militares ao poder. A manifestação de muitos brasileiros clamando pela intervenção militar, expressas no país nos protestos dos dias 15 de março e 12 de abril de 2015 evidenciam a falta de consciência do que representou o regime militar no Brasil. Diante esses fatos, é necessário, sempre que possível, contribuir para que a história não seja esquecida.

## **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

Para colocar em prática o desenvolvimento do jogo eletrônico, primeiramente foi necessário conhecer a plataforma que seria utilizada, ou seja, era necessário saber como

programar diferentes comandos a fim produzir um game. Conhecido o programa, foi preciso projetar o jogo. Para tratar da temática dos cinquenta anos do golpe militar no Brasil, optamos por criar um jogo da memória em que, ao lado do aspecto lúdico da busca por imagens semelhantes e da memorização das posições das cartas, contasse também com informações jornalísticas para contextualizar e explicar as imagens selecionadas.

Para a criação do jogo, optou-se pelo uso da plataforma *Scratch*, lançado em julho 2009 pelo *Massachusetts Institute Of technology* (M.I.T.). O *Scratch* (<http://scratch.mit.edu>) é uma comunidade online em que educadores podem compartilhar ideias e produzir jogos, animações e programas interativos, a maioria com caráter educativo. Atualmente mais de 7,5 mil educadores já compartilharam seus trabalhos e participaram das discussões.

Scratch foi projetado tendo em mente a aprendizagem e educação. Uma grande variedade de educadores têm apoiado os criadores do Scratch desde 2007, em ambientes de aprendizagem formais e informais; pesquisadores de ciências da educação e informática, bibliotecários, educadores de museus, e os pais (Scratch, s/d)

As noções fundamentais de programação foram adquiridas em exercícios em sala de aula, aliados aos tutoriais disponibilizados pela própria plataforma e também por meio de análise de outros jogos de memória compartilhados pela comunidade. Tão essencial como conhecer a plataforma, foi preciso pesquisar os principais fatos que marcaram a ditadura civil-militar e escolher, entre vários, aqueles que iriam compor o jogo – ao todo doze assuntos foram escolhidos.

A participação no projeto de Iniciação Científica *Relatos, registros e representações: a censura brasileira na visão da imprensa internacional*, coordenado pela professora Márcia Neme Buzalaf, contribuiu com o desenvolvimento dos textos que compõem o jogo.

Alguns livros e produções cinematográficas foram essenciais para o desenvolvimento da parte textual do game. Entre as produções escritas podemos destacar: *Censura, Imprensa, Estado autoritário (1968-1978)*, de Maria Aparecida Aquino; *Jornalistas e Revolucionários: nos tempos da imprensa alternativa*, de Bernardo Kucisnki; *A censura no Pasquim (1969-1975): as vozes não-silenciadas de uma geração*, de Márcia Neme Buzalaf; *1964: história do regime militar brasileiro*, de Marcos Napolitano; *Cães de Guarda: jornalistas e censores, do Ai-5 à constituição de 1988*, de Beatriz Kushinir; *1964:*

*golpe midiático-civil-militar*, de Juremir Machado da Silva; e *1968: O ano que não terminou*, de Zuenir Ventura.

Já com relação às produções audiovisual, devemos apontar: *O dia que durou 21 anos* (2012), dirigido por Camilo Tavares, *Cidadão Boilesen* (2006), dirigido por Chaim Litewski; *Hércules 56*, Silvio Da-Rin; *Uma noite em 67* (2010), dirigido por Ricardo Calil e Renato Terra; *Batismo de Sangue* (2006), dirigido por Helvécio Ratton; *AI-5 – O dia que não existiu* (2001), dirigido por Paulo Markun.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O *newsgame* é uma variação do tradicional jogo da memória: o jogador inicial seleciona uma carta, observa a imagem e, em seguida, escolhe outra carta aleatória, em busca de uma imagem idêntica para formar um par de cartas. Caso as duas cartas escolhidas não tenham a mesma imagem, elas retornam à posição inicial. Com o desenvolvendo do jogo, o objetivo é memorizar a localização das cartas para encontrar os pares.

No presente *newsgame*, quando imagens idênticas são encontradas, o jogo soa um alarme e exibe um balão de texto que informa um fato marcante do regime militar relacionado à imagem.

Ao fim do jogo, o usuário tem a oportunidade de ser informado sobre diversos fatos do regime militar brasileiro.

O jogo está disponível no blog <http://jogodamemoriadaditadura.tumblr.com/>.

## 6 CONSIDERAÇÕES

O uso das novas tecnologias tem sido essencial para criar oportunidades que acrescentem alternativas aos tradicionais meios de comunicação nesta sociedade informacional mediada pela rede de computadores. Assim, criar um jogo eletrônico foi uma experiência nova e, principalmente, de muita aprendizagem.

Ao fim do processo, ficou claro tamanha a complexidade de programar diferentes comandos a fim de alcançar o resultado esperado. No entanto, mesmo diante das dificuldades, é possível concluir que as ferramentas digitais podem ser usadas como meio jornalístico de informação e de conhecimento.

Não se pode dizer que as tecnologias digitais por si só são capazes de resolver o problema da comunicabilidade e da habilidade do jornalismo em registrar e veicular as

informações mais relevantes para uma sociedade. Contudo, a experiência indica que esses recursos podem oferecer uma alternativa viável para informar, despertar a curiosidade e estimular os leitores a buscar mais esclarecimentos, por meio de outras fontes.

Deste modo, a criação de um jogo interativo, com a temática da ditadura civil-militar brasileira, no ano em que se completaram cinquenta anos do golpe, contribui com o jornalismo ao trazer à tona alguns fatos da época e que, durante muito tempo, foram ocultados da nossa história.

Além do esclarecimento sobre o regime militar, o desenvolvimento do jogo auxiliou na formação do estudante de Jornalismo, uma vez que propiciou o conhecimento de uma plataforma no campo das novas tecnologias. Diante a constante expansão digital, é indispensável experimentar novos meios para levar a notícia até o público.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, M. A. **Censura, Imprensa, Estado autoritário (1968-1978)**. Bauru: EDUSC, 1999.

BOGOST, I.; FERRARI, S.; SCHWEIZER, B. **Newsgames: journalism at play**. Massachussets: MIT, 2010.

BURTON, Jon. News-Game journalism: history, current use and possible futures. **Australian Journal of Emerging Technologies and Society**, Melbourne, v. 3, n. 2, p. 87-99, 2005.

BUZALAF, M.N. **A censura no Pasquim (1969-1975): as vozes não-silenciadas de uma geração**. 2009. 220 f. Tese (Doutorado em História) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis. 2009

FONSECA, A. A. A pedagogia de Paulo Freire e o projeto pedagógico de Jornalismo. **Rebej**, Brasília, v. 3, p. 168-184, 2013. Disponível em:<<http://www.fnpj.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/view/330/205>>. Acesso em 20 abr 2015.

FONSECA, Andre Azevedo da; CARUSO, Leonardo. Os desafios editoriais dos NewsGames. **Liinc em revista**, Rio de Janeiro, v.10, n.2, p. 691-702, novembro 2014. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/view/730/520>. Acesso em: 22 abr. 2015.

FRASCA, G. (1999). **Ludology meets Narratology**: Similitude and differences between (video) games and narrative. Accessed April 15, 2015.

KUSHNIR, B. **Cães de Guarda**: jornalistas e censores, do Ai-5 à constituição de 1988. São Paulo: Bomtempo Editorial, 2004.

KUCINSKI, B. **Jornalistas e Revolucionários**: nos tempos da imprensa alternativa. São Paulo: EdUsp, 2003.

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/19846924.2009v6n1p187/10423>>. Acessado em 10 mar. 2014.

NAPOLITANO, M. **1964**: história do regime militar brasileiro. São Paulo: Contexto, 2014.

PINHEIRO, Cristiano. **Apontamentos para uma aproximação entre jogos digitais e comunicação**. 201 f. Tese (Doutoramento) – Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

SICART, Miguel. Newsgames: theory and design. **Entertainment Computing – ICEC 2008**: Lecture Notes in Computer Science, v. 5309/2009, p. 27-33, nov. 2008.

SILVA, J.M. **1964**: golpe midiático-civil-militar. Porto Alegre: Sulina, 2014.

SILVA, Leonardo da Cruz; CARUSO, Leonardo; FONSECA, André Azevedo da. Circle: roteiro para um jogo pont and click. XX Prêmio Expocom 2013. 14, CONGRESSO DE

COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUL, **Anais...** São Paulo, Intercom, 2013a. Disponível em: < <http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/expocom/EX35-1121-1.pdf>>. Acesso em: 10 mar. 2014.

\_\_\_\_\_. **Valerioduto:** uma experiência introdutória em newsgame. XX Prêmio Expocom 2013. 14, CONGRESSO DE COMUNICAÇÃO DA REGIÃO SUL, **Anais...** São Paulo, Intercom, 2013b. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/expocom/EX35-0623-1.pdf>>. Acesso em: 20 abr. 2012.

VENTURA, Z. **1968:** O ano que não terminou. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

TEIXEIRA, T. O futuro do presente: os desafios da Infografia jornalística. **Revista Ícone**, Recife, v. 11, n. 2, p. 1-17, 2009.

## REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

**AI-5 – O dia que não existiu.** Direção: Paulo Markun. Produção: Brasil, 2001. Documentário (56 min).

**Batismo de Sangue.** Direção: Helvécio Rattton. Produção: Brasil, 2006. Filme, (112 min).

**Cidadão Boilesen.** Direção: Chaim Litewski. Produção: Brasil, 2006. Documentário (92 min).

**O dia que durou 21 anos.** Direção: Camilo Tavares. Produção: Brasil, 2012. Documentário (77 min).

**Um noite em 67.** Direção: Ricardo Calil, Renato Terra. Produção: Brasil, 2010. Documentário (85 min).