



## **Evolução do Jornalismo Newsgames: Origens, Mapeamento e Propostas Futuras**

Gilberto de Ataíde Batista FARIA<sup>1</sup>

### **RESUMO**

Newsgames é um seguimento do jornalismo que foca na interatividade da matéria jornalística para uma maior identificação entre o leitor/usuário. Após uma leva de matérias criadas nessa estrutura, o estilo teve uma queda de produção e se transformou em experiências específicas em certos veículos. A atual pesquisa tem como objetivo mapear os últimos anos da produção de newsgames e suas variações, descrevendo suas principais características e traçar um possível caminho para o futuro do próprio segmento, criando paralelos com jogos comerciais e acadêmicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Newsgames; Game Design; Mapeamento; Metodologia.

### **BREVE HISTÓRICO**

O jornalismo e os jogos já têm uma conexão antiga, vinda do início do século XX com as palavras cruzadas associadas ao caderno de diversão do *New York Sunday* em 1913 (Bogost, Ferrari e Schweizer, 2010) e matérias abordando o caráter lúdico na suas mais diversas formas, do tabuleiro ao digital ao longo dos anos. Essa conexão se torna mais profunda quando entramos no campo das mídias interativas e as principais características de ambos os seguimentos (jornalismo e jogos) se juntam para forma o que conhecemos por Newsgames.

O termo “newsgame” é derivado de *newsgaming*, cunhado pelo professor e desenvolvedor Gozalo Frasca em 2003 com o jogo September 12th#. Frasca descreve o gênero como o “encontro de simulação com quadrinhos políticos” (BOGOST, *apud* FRASCA, 2010, p. 13) passando informação por meio da mídia interativa dos jogos em um âmbito para além do entretenimento. Posteriormente, o pesquisador e desenvolvedor Ian Bogost refina o termo e suas extensões em 2008 no seu livro *Newsgames: Journalism at Play* e em paralelo, por meio de sua empresa Persuasive Games, atua desenvolvendo newsgames sobre os mais diversos temas, tanto em veículos próprios e de terceiros como New York Times.

---

<sup>1</sup> Mestre em Design Digital, professor dos cursos de Jornalismo e Rádio, TV e Internet (e-mail: gabfaria@casperlibero.edu.br).



Após a grande veiculação do gênero, diversos veículos começaram a replicar o formato pelo mundo e a academia abordou-o de maneira experimental em diversas extensões nos cursos de comunicação e design. Os newsgames pareciam uma forma promissora de tratar de notícias nos veículos de comunicação.

No decorrer dos anos, o formato perdeu relevância em grandes redações devido ao alto custo de produção e os pioneiros na área, Boogost e Frasca, seguiram rumos diferentes nos campos do jornalismo e jogos. Boogost em um texto reflexivo sobre os dez anos do seu livro sobre newsgames, questiona o formato e a necessidade da produção de jogos perante o cenário atual do jornalismo, que está em constante questionamento sobre sua validade, além da falta de recursos nas redações. No mesmo texto, Boogost aponta a força que os jogos independentes ganharam na mesma época, tornando mais viável a produção de jogos não focados em entretenimento.

jogos independentes comerciais se tornaram viáveis quase que ao mesmo tempo que os newsgames ganharam popularidade (...) jogos editoriais e documentais foram para plataformas como Xbox Live Arcade, Apple App Store, Steam e outros locais, onde a promessa de fazer notícias em jogos era menos relevante na melhor das hipóteses e desincentivado na pior das hipóteses. (BOOGOST, 2020, p. 3, [tradução própria]).

Com base nessa ruptura apontada por Boogost, o presente artigo busca fazer um mapeamento de manifestações de newsgames dentro e fora do meio jornalístico para observar suas principais características nos últimos anos e propor novas abordagens para o futuro.

## **CARACTERÍSTICAS E CATEGORIAS**

Para melhor identificar o objeto de estudo, primeiro será analisado os principais parâmetros que definem um newsgames. Frasca determina a simulação e contexto político como base da experiência da mídia, enquanto Boogost evolui para o conceito de “retórica procedural”, que é a propriedade de simular como as coisas funcionam dentro do ambiente (BOGOST, 2010, p. 6). Nessa lógica, para ambos, os jogos com foco narrativo não são contemplados dentro do conceito de newsgames, uma vez que a notícia deve ser experienciada pelo próprio usuário, reforçando uma imersão no tema da matéria.

Seguindo essa linha, García-Ortega e García-Avilés (2020) propõem que uma das bases de um newsgames é “transmitir seus argumentos usando mecânicas de jogo – regras, normas e padrões que determinam a experiência de jogo.” Essa transmissão de argumento por meio do ato de jogar é vista como um ato de empatia entre a audiência e os elementos da notícia em si. Richardson (2020) faz um apanhando de diversos



outros pesquisadores cujas conclusões são que newsgames ajudam a audiência a se importar mais com os tópicos abordados, diminuindo o efeito de “outro”, como no caso do jogo *Easy Level Life* de 2016 no qual o jogador deve controlar um avatar negro e tem de fazer escolhas ao se encontrar com um policial, simulando a reação normalmente negativa que a população negra sofre ao passar por esse tipo de situação.

Estabelecido as linhas de análise, é feito um paralelo com o texto de Boogost em 2020 e a proposta de classificação de Marciano (2014) que propõem aprofundar a categoria de Newsgames, dividindo em dois campos: ação e associação. Os newsgames por ação teriam como proposta inicial um jogo feito dentro do ambiente da redação de um veículo jornalístico. A maior parte dos jogos pesquisados nesse artigo se enquadra nessa categoria. Já os newsgames por associação seriam os jogos feitos em ambiente de estudo de games com as características de jogos por ação, mas comercializados e distribuídos em lojas de jogos e similares.

Em ambos os casos, os jogos têm que se encaixar nos parâmetros de ser uma simulação de uma notícia de caráter político, utilizando suas mecânicas para causar empatia no usuário com a informação passada. Com base nesse aspecto será feita uma análise de alguns newsgames que se encaixam nas referidas categorias e que foram produzidos de 2003, ano que marca o surgimento do gênero, até 2020, recorte escolhido para a criação de um novo banco de dados.

## ANÁLISE

Como parte da pesquisa do artigo, foi criado um site chamado *Newsgames List*, para catalogar os newsgames a partir de 2014, ano que o site usado de referência, *Newsgames Vault* criado pelo pesquisador Mario Cavalcanti, foi fechado. Criou-se assim um banco de dados para cobrir essa atual ausência de um portal de referência dos jogos da categoria. Parte do novo site criado utiliza uma lista criada pela última pesquisa de García-Ortega e García-Avilés (2020), que cumpre, em parte, a ausência de controle com uma lista de newsgames entre 2000 e 2018, mas ela está localizada em um arquivo no formato Excel, e não cobre alguns dos jogos por associação que foram colocados na atual pesquisa. Além disso, a listagem não foi produzida dentro do ambiente acadêmico nacional. O site *Newsgames List*, criado para esse artigo, reúne tanto o conteúdo dessa lista quanto newsgames que foram encontrados a partir de uma pesquisa que cobre tanto no campo acadêmico quanto no comercial. O site ainda consta com uma área para envio de jogos que se encaixam na categoria, com o objetivo de aumentar o catálogo.



Os jogos apresentados a seguir são um recorte a partir das duas categorias propostas por Marciano (2014). Foram escolhidos objetos que abordam temas diversos dentro do que pode ser classificado como notícia e que não seja entretenimento sem nenhum caráter informativo e histórico em sua base. Também é importante observar que parte dos newsgames por ação tem dificuldades de execução devido a atualização dos navegadores ou a descontinuidade de formatos de software, como aconteceu com o *flash* em 2020. Nesse sentido, os newsgames por associação tem uma vantagem pois as plataformas que os hospedam (lojas de softwares como Steam, Epic Games Store e Itchio) incentivam a criação de arquivos executáveis para rodar em boa parte dos computadores domésticos.

## **Newsgames por ação**

- **Can You Navigate A Day With Depression? (2015, Estados Unidos)**  
Esse jogo simula uma pessoa tentando sair da cama e ir para o trabalho enquanto enfrenta os sintomas de uma depressão. A cada situação apresentada o jogador pode tentar fazer a atividade proposta ou voltar para casa e ficar na cama, deixando-o em um ciclo infinito, o que trava a progressão do jogo.
- **Detrás del paraíso (2016, Espanha)**  
Jogo com foco na indústria do turismo, *Detrás del paraíso* questiona os atos dos turistas em três locais com uma grande população pobre: Tailândia, Zanzibar e República Dominicana. Entre vídeos 360°, fotografias e jogos simples de caça-palavras e charadas, o jogador descobre detalhes do impacto do turismo naquelas comunidades
- **The Uber game (2017, Estados Unidos)**  
O jogo simula a vida de um motorista de Uber de Sacramento em uma jornada de sete dias em que ele deve fazer um número específico de corridas para ganhar um bônus. Entre um passageiro e outro, o jogador deve fazer escolhas que podem aumentar ou diminuir o seu faturamento. Todas as situações do jogo são baseadas em relatos reais de motoristas de aplicativo.
- **Jogo Eleitoral (2018, Brasil)**  
O jogo aborda o período da campanha eleitoral de 2018 para escolha de governadores. O jogador vai passar por diversas categorias como saúde, habitação, transporte etc. e deve escolher uma alternativa em cada uma, obtendo ao final o candidato que melhor representa suas escolhas.
- **Coding like a girl (2018, Catar)**

O jogo aborda a vida de três mulheres que têm em comum a programação em suas vidas. Ao escolher cada uma delas, o jogador assistirá breves vídeos com relatos individuais e alguns questionários sobre a área de programação e o a situação da mulher na área.

### **Newsgames por associação**

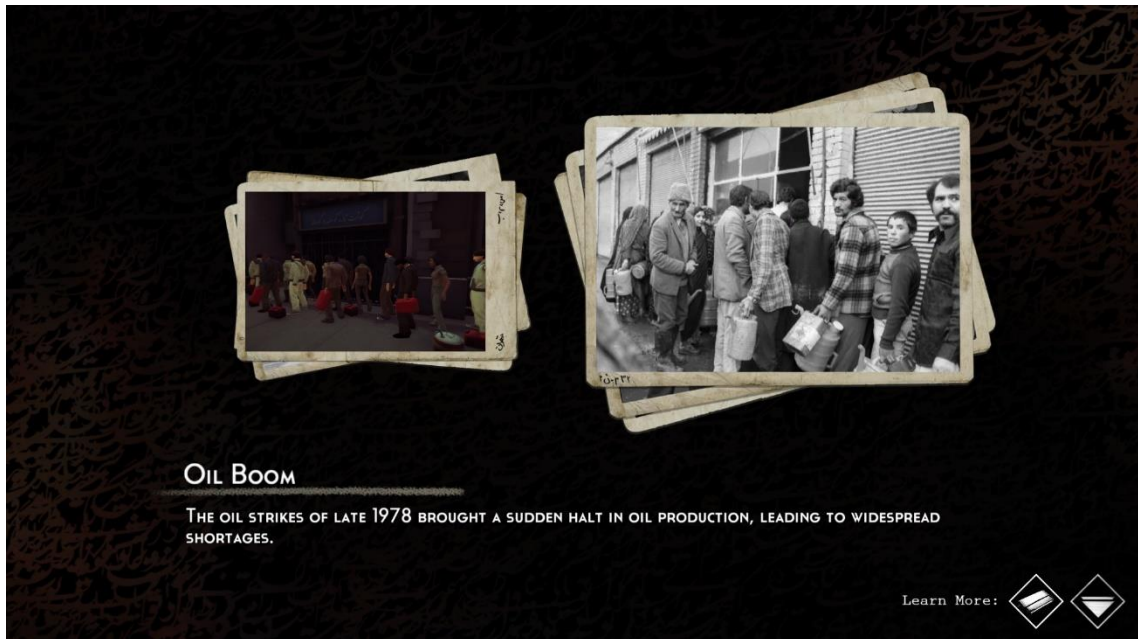
- 1979 Revolution Black Friday (2016, Estados Unidos)  
Jogo do gênero *adventure*<sup>2</sup>, no qual o jogador controla um fotógrafo iraniano no meio das revoluções em 1978. O jogo também contém fotos reais, recriadas em um ambiente 3D junto de passagens e eventos que ocorreram naquele período.
- Bury me, my Love (2017, França)  
No jogo você deve ajudar a sua companheira a sair da Síria, que está em guerra, e chegar na Europa por meio de mensagens de texto enviadas em tempo real. O jogo tem diversas situações criadas com base em depoimentos de refugiados.
- Attentat 1942 (2017, República Tcheca)  
O jogo tem como proposta falar sobre a ação da Gestapo, a polícia nazista, por meio de uma narrativa fictícia de um neto querendo descobrir o que aconteceu com seu avô. Todas as fotos e relatos que envolvem a narrativa são reais, sendo que para acessar o jogador deve fazer entrevistas com sobreviventes e colher informações em interações com cenários que recriam a época.
- RIOT: Civil Unrest (2019, Inglaterra)  
O jogo é um simulador de revoltas baseado em eventos reais. O jogador pode escolher controlar o grupo de manifestantes ou a polícia. Em ambos os casos ele pode decidir por abordagens pacíficas ou violentas para chegar no objetivo de levar a movimentação do grupo a derrota do adversário.
- Through the darkest of times (2020, Alemanha)  
O jogo é um simulador de um grupo revolucionário durante a ascensão de Hitler em 1933. O jogador deve gerenciar recursos como dinheiro, número de aliados e papel para espalhar a palavra contra o regime dominante, isso tudo sem ser pego ou ficar sem ações para combater.

Além desses exemplos, é válido citar outros jogos pesquisados com temáticas e mecânicas similares como *You are Jeff Bezos, where should HQ2 go?* (2018), do GateHouse Media, *The Trading Game* (2015)

---

<sup>2</sup> *Adventure* é um estilo de jogo narrativo com foco em quebra cabeças, coleta de itens e gerenciamento de inventário (ROGERS,2014, p. 10).

do Bloomberg e *Syrian Journey* (2015), da BBC. Ao todo, no site foram catalogados 45 newsgames por ação e 14 newsgames por associação a partir de 2014, tendo como base o catálogo feito pelo site *Newsgames Vault* e a lista de García-Ortega e García-Avilés (2020), com o acréscimo de newsgames mais recentes e de exemplos criados dentro do ambiente acadêmico, ou seja, não comercializados.



Legenda: Tela de 1979 Revolution Black Friday (2016) que compara fotos reais com fotos do jogo.

## OBSERVAÇÕES LEVANTADAS

No grupo de objetos selecionados foi feita uma análise de suas características para verificar se os newsgames por ação e associação atuais cobrem os elementos propostos pelos pesquisadores e quais são as suas diferenças e similaridades. Primeiro serão observados os newsgames por ação mais recentes em relação a tais características.

*The Uber game* cumpre os requisitos do que seria um newsgames, uma vez que simula o dia de um motorista de aplicativo e seus principais dilemas como escolher entre fazer mais uma corrida ou ajudar o filho em uma tarefa da escola. O contexto é retirado de um relato de um motorista real e se encaixa no contexto econômico de crescimento dessa categoria, ajudando assim a ter uma visão mais apurada do cotidiano da classe, ou seja, colocando o jogador na posição do outro. O jogo não se aprofunda nas dinâmicas de direção como simuladores de corrida como *Gran Turismo* (1997) ou *Grand Theft Auto* (1997) e se assemelha mais a jogos





# F A C U L D A D E C Á S P E R L Í B E R O

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

do gênero *adventure* como *Neo Cab* (2019), no qual o ato de dirigir é automático e o foco do jogo é na simulação das escolhas morais do motorista.

*Jogo Eleitoral* (2018) busca aproximar o usuário com a linha de proposta de um candidato a governador a partir de suas escolhas de abordagem durante a campanha. Sua base é, assim com outros newsgames, a escolha, e o seu formato ainda é replicado dentro de outros contextos em sites de notícias e páginas independentes sobre paralelos de campanhas eleitorais. O ato de transformar em jogo o documento de campanha pode ajudar aqueles que não costumam ler os planos de governo de candidatos a cargos político.

*Coding like a girl* (2018) e *Detrás del paraíso* (2016) compartilham o mesmo formato de newsgames com vídeos curtos intercalando textos e jogos simples de perguntas e respostas, caça-palavras e ligue os pontos. A simulação não é aplicada da forma que Frasca e Boogost categorizam, porém, ainda é um formato interativo com a notícia pelo viés de García-Ortega e García-Avilés pelo fato de ambos os jogos terem regras, pontuações e mecânicas para obter a totalidade da informação inserida no produto.

Já as escolhas de simples diálogos disponíveis em *Can You Navigate A Day With Depression?* (2015) são similares a de *Rainy Day* (2016) que tem a mesma proposta de fazer o jogador sair da cama e seguir com o seu dia mesmo com a depressão. Em ambos os casos o jogador está simulando característica de uma pessoa com a doença, mas em plataformas diferentes: enquanto *Can You Navigate A Day With Depression?* está disponível em uma plataforma de notícias (Buzzfeed), *Rainy Day* está em uma loja de jogos online (itch.io). Usando os parâmetros do que é newsgames, ambos se encaixam e tem com atividade fim o mesmo propósito: conscientizar o jogador dos tipos de desafios apresentados por essa doença de uma forma diferente que o que é apresentado um texto estático ou um simples vídeo.

*RIOT: Civil Unrest* (2019) leva o conceito de simulação mais a fundo ao colocar todas as ações de uma manifestação no controle do jogador. Escolher itens como “Coquetel Molotov” para manifestações mais agressivas ou apenas cartazes e megafones para manifestações pacíficas é um dos pontos que aproxima o conceito do jogo ao significado inicial dos newsgames. Essa possibilidade de interação pode levar a recriar eventos históricos com precisão, mas também pode alterá-los completamente, perdendo o caráter informativo. Os desenvolvedores tendo essa noção avisam o usuário logo no início que os eventos do jogo são representados mais próximo do real em outras mídias.

*Attentat 1942* (2017) e *Through the darkest of times* (2020) focam em um mesmo período histórico, mas em momentos diferentes, informando com muitos detalhes aspectos sobre o regime nazista. *Attentat* usa

personagens fictícios para fazer questionamentos sobre a ação da Gestapo e eventos ocorridos na época. Os elementos de simulação são baixos, resumido a ações de mover objetos pelo cenário e ler as suas descrições. No ponto das mecânicas e regras o jogo, *Attentat* já usa sistema de acerto e erro em momentos de questionamento para avançar na narrativa, podendo repetir caso o jogo tenha pontos o suficiente para tal ação. Já *Through the darkest of times* tem uma simulação mais forte levando jogador a colher recursos para manifestações, como se infiltrar em locais e fazer escolhas em situações ligadas a eventos reais. Em ambos os jogos é separado uma área do menu de opções para textos com informações mais precisas do que ocorreu, acompanhado por fotos e depoimentos.

*1979 Revolution Black Friday* (2016) também utiliza um menu só para detalhar os elementos reais em que o newsgames se baseia, em paralelo com as fotos que o jogador registra no ambiente 3D no qual o jogo se passa. A simulação com o ato do jogador ter que fotografar é próxima do conceito de Boogost e Frasca, causando proximidade entre o jogador e o fotógrafo real que teve seu trabalho utilizado de base para o jogo. As mecânicas e regras entram em momentos que o jogador deve fazer escolhas para prosseguir com a narrativa e acúmulo de ações para dar acesso a recompensas visuais.

*Bury me, my Love* (2017) é um dos poucos newsgames que tem como foco a plataforma mobile, uma vez que o sistema de envio de mensagens em tempo real ajuda a criar um vínculo entre o jogador e a protagonista refugiada, mostrando a simulação de maneira diferente em relação aos outros newsgames de associação. O jornalista Florent Maurin declarou em uma palestra na GDC<sup>33</sup> de 2018 que o foco em mensagens se deu para simular a situação no qual refugiados realmente utilizam o celular para se guiar em sua jornada. Nesse caso, as mecânicas e as regras têm prioridade menor em relação a simulação.

Dentre as mecânicas mais utilizadas nos newsgames analisados, percebe-se a de escolha moral em situações críticas por meio de duas ou mais opções de texto. Essa mecânica é a mais acessível de ser criada em jogos com foco em narrativa e é possível criar um paralelo com o ambiente web, que é baseado em hyperlinks, base para a navegação entre informações de maneira não linear.

Além disso, nos jogos de ambas as categorias é percebido que os newsgames criados nos últimos anos cumprem a função de informar o usuário por meio de dinâmicas interativas, simulando os eventos ocorridos através de mecânicas. Woodcock (2019) reforça que em *The Uber Game* “as regras do jogo fornecem uma reflexão das regras desiguais da sociedade”, por exemplo, com seu placar ao final do jogo mostrando que o

---

<sup>33</sup> Game Developers Conference(GDC) é um dos maiores eventos de desenvolvedores de jogos dos Estados Unidos desde 1988.





# F A C U L D A D E C Á S P E R L Í B E R O

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

jogador na maioria das vezes não vai ter dinheiro o suficiente para pagar a hipoteca. Isso se aproxima da intenção inicial de Frasca (2003) no foco simulação como ferramenta mais efetiva em ambiente de jogo. É criado um conflito com os jogos mais narrativos como *Attentat* e *Coding like a girl*, mas a intenção de informar ainda permanece.

É ainda relevante observar nos jogos selecionados a coleta de dados dos usuários para um mapeamento de comportamento em relação as notícias vinculadas. Jogos como *Final Fantasy 7 Remake* (2020), *Persona 5* (2018) e *Telltale - The Walking Dead* (2012) contabilizam as escolhas dos usuários mostrando gráficos que ajudam dar uma noção ao jogador se a escolha dele é mais próxima que a da maioria. *Riot* e *The Uber Game* também fazem esse tipo de coleta de dados e revelam ao final quantos jogadores tiveram as mesmas escolhas/ações que você.

## OUTROS PONTOS

Além dos pontos que levam os jogos independentes destacados aqui a serem categorizados como newsgames é necessário cobrir elementos nos quais eles divergem. Um deles é o fator da dificuldade. Boa parte do newsgames de ação têm somente uma forma de dificuldade e sua progressão de complexidade é dentro dessa forma, portanto, não dão ao jogador a oportunidade de adaptar a experiência ao seu nível de habilidade. Já nos newsgames por associação nós temos escolhas como em *Through the darkest of times*, onde o jogador pode escolher entre o modo História (baixa complexidade de sistemas e mais focado na narrativa) ou o modo Resistência (mais focado em mecânicas e regras, deixando a experiência mais complexa e difícil). Essas opções de jogo são consideradas uma das bases do conceito de balanceamento que Schell (2014) aborda quando fala sobre equilibrar o desafio versus sucesso do jogador em qualquer jogo.

Em relação a relevância, García-Ortega e García-Avilés (2020), mostram que diversos pesquisadores como Sybil Nolan (2003) e Jon Burton (2005) apontam elementos negativos nos newsgames propostos, como por exemplo que “a abordagem pode deixar frívolo a informação inserida ali” ou ainda “que não é o meio ideal para a notícia”. Com base nos exemplos atuais vemos que esses pontos não são plenos, uma vez que devido ao seu alcance em múltiplas plataformas, além de suas mecânicas ajudando a entender melhor certos contextos da notícia, pessoas que normalmente não teriam acesso aquelas informações podem consumi-la por meio dessas mídias, podendo assim atrair novos leitores, principalmente os mais jovens, para as fontes



# F A C U L D A D E C Á S P E R L Í B E R O

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

clássicas de informação. A linha desses jogos está próxima da abordagem de Marciano em relação a entender outras formas de newsgames para além do formato e plataforma de origem.

Concluindo com a parte de produção desses jogos, Boogost aponta sobre os desafios financeiros de se produzir um newsgames. Além de se ter uma equipe com um número diversos de profissionais, o tempo e recursos gasto em pesquisa, elaboração do design de regras, visual e sonoro seguido da programação afastou das redações o desejo de produzir esse formato em larga escala. Ao refletir sobre exemplos atuais, percebe-se que parte deles é construída com recursos de terceiros.

*Attentat 1942* e *Bury me my love*, por exemplo, foram ambos feitos por meio de projetos de financiamento cultural do governo. Já *Through the darkest of times* foi financiando pelo grupo Medienboard, de apoio a filmes e jogos feitos em Berlim. *Coding like a girl* e *Jogo Eleitoral* são produtos de grandes redações como Al Jazeera News e G1 do grupo Globo, respectivamente. Nesse sentido, Engines, programas para criação de jogos, se tornaram mais acessíveis e ajudaram a viabilizar a produção de newsgames. *Bury Me My Love*, por exemplo, foi produzido na estrutura de criação de jogos em foco narrativo chamada Ink, que é open source e com uma grande biblioteca de auxílio, além de ser atualizada constantemente. Ainda nessa linha de maior acessibilidade a programas de desenvolvimento de jogos, ambientes acadêmicos podem se beneficiar desses softwares para introduzir a produção de newsgames na sua grade curricular.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Anos após a criação da categoria, os newsgames continuam sua produção, utilizando os recursos de simulação, regras e mecânicas em outras formas dentro e fora do ambiente das redações. Boogost (2020) aponta que “fragmentos do formato aparecem outras plataformas jornalísticas” como infográficos e sessões de interação com o usuário por meio de comentários e formas diferenciadas de navegação, mas a forma inicial de newsgames da época de *September 12th#* vive em parte em jogos independentes financiados pelo governo e outras instituições, parte em grandes redações que, mesmo produzindo pouco, ainda mantem o formato vivo dentro de matérias especiais.

Indo pelo viés das lojas de jogos digitais como Steam, Epic Store e itch.io, os newsgames vêm crescendo de maneira tímida, mas com grandes marcos na indústria de jogos, atraindo jogadores para outros campos do debate político por meio de suas mecânicas que simulam a ação ocorrida na notícia, ou pelo formato narrativo remetendo a uma navegação similar ao ambiente de sites e aplicativos.



# FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

E mesmo com pesquisadores questionando a validade do formato, os newsgames ainda apresentam força para passar a informação por meio da interação. Woodcock citando Ollman (2019) reflete como os jogos eletrônicos podem “servir a um propósito crítico, introduzindo fatos desconfortáveis, desmascarando deficiências sociais, incentivando oposições e ainda apresentando alternativas futuras”. Assim como a produção independente de jogos sobrevive dentro de nichos em paralelo a grandes produtoras, o gênero de newsgames vai sobreviver em menor escala ao lado de portais grandes de comunicação através de manifestações acadêmicas e comerciais, atraído novos usuários nas suas mais diversas formas de expressão mediática.

Obs: O site “Newsgames List”, criado para o artigo, está no endereço <https://bit.ly/37ZpXcT>. A ideia é continuar o projeto, alimentando o site com os newsgames do período de 2003-2014, além de dividir por seguimentos e anos.

## REFERÊNCIAS

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. *Newsgames: journalism at play*. Londres: The MIT Press, 2010.

BOGOST, Ian; Curiosity Journalism, or the First Decades of Newsgames. *Convergence*, 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856520918075>. Acesso em: 12 Ago. 2020.

BURTON, Jon. News-game journalism: History, current use and possible futures. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 2005.

CAVALCANTI, Mario. *Newsgame Vault*. 2014. Vault Stats. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20160211183324/http://www.newgamevault.com/index.php?p=stats>. Acesso em: 02 fev. 2020.

EXPLORING Helplessness in Games with *Bury Me, My Love*. 2018. Disponível em [www.youtube.com/watch?v=yDzsSvFZhJ8](http://www.youtube.com/watch?v=yDzsSvFZhJ8). Acesso em: 13 Jan. 2021.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology: From Representation to Simulation*; SIGGRAPH, 2002. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2931127.2931198>. Acesso em: 12 Ago. 2020.

GARCÍA-ORTEGA, Alba; GARCÍA-AVILÉS, José Alberto. When journalism and games intersect: Examining news quality, design and mechanics of political newsgames. *Convergence*, 2020. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856520909542>. Acesso em: 14 Out. 2020.



# FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Jornalismo, Publicidade e Propaganda, Relações Públicas, Rádio/TV e Internet  
Especialização e Mestrado em Comunicação

MARCIANO, Carlos Nascimento. *Abra o livro e aperte o play: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo*, 2014. Disponível em: [www.enpecom.ufpr.br/wp-content/uploads/2014/12/ANAIS-COMPLETO.compressed-1.pdf](http://www.enpecom.ufpr.br/wp-content/uploads/2014/12/ANAIS-COMPLETO.compressed-1.pdf). Acesso em: 14 Out. 2020.

NOLAN Sybil. Journalism online: The search for narrative form in a multilinear world. In: Miles A. 2003: 5º International Digital Arts & Culture Conference. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.525.2857&rep=1&type=pdf>. Acesso em: 12 fev. 2020

ROGERS, Scott. *Level Up: Guide to great videogame design*. Wiley, 2014

SCHELL, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, 2ª edição. CRC. New York, 2014.

WOODCOCK, Jamie. *Marx no Fliperama*. São Paulo: Autonomia Literária, 2019.

## LUDOGRAFIA

Jogo Eleitoral (2018) Globo. Disponível em: <http://especiais.g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/jogo-elei>

The Uber Game (2017) The Financial Times. Disponível em: <https://ig.ft.com/uber-game/>. Acesso em: 14 Out. 2020.

Coding like a girl (2018) Al Jazeera News. Disponível em: <https://interactive.aljazeera.com/aje/2018/coding-like-a-girl/index.html#>. Acesso em: 14 Out. 2020.

RIOT: Civil Unrest (2019) Leonard Menchiari, IV Productions. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/342310/RIOT\\_Civil\\_Unrest/](https://store.steampowered.com/app/342310/RIOT_Civil_Unrest/). Acesso em: 14 Out. 2020.

Attentat 1942 (2017) Charles Games. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/676630/Attentat\\_1942/](https://store.steampowered.com/app/676630/Attentat_1942/). Acesso em: 14 Out. 2020.

1979 Revolution Black Friday (2016) iNK Stories, N-Fusion Interactive. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/388320/1979\\_Revolution\\_Black\\_Friday/](https://store.steampowered.com/app/388320/1979_Revolution_Black_Friday/). Acesso em: 14 Out. 2020.

Through the darkest of times (2020) Paintbucket Games. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1003090/Through\\_the\\_Darkest\\_of\\_Times/](https://store.steampowered.com/app/1003090/Through_the_Darkest_of_Times/). Acesso em: 14 Out. 2020.

Valiant Hearts: The Great War (2014) Ubisoft Montpellier. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant\\_Hearts\\_The\\_Great\\_War\\_\\_Soldats\\_Inconnus\\_\\_Mmoires\\_de\\_la\\_Grande\\_Guerre/](https://store.steampowered.com/app/260230/Valiant_Hearts_The_Great_War__Soldats_Inconnus__Mmoires_de_la_Grande_Guerre/). Acesso em: 14 Out. 2020.

Bury me, my Love (2017) The Pixel Hunt, ARTE France, FIGS. Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/808090/Bury\\_Me\\_My\\_Love/](https://store.steampowered.com/app/808090/Bury_Me_My_Love/). Acesso em: 14 Out. 2020.