OPINIÃO EM DEBATE: A OPINIÃO PÚBLICA SEGUNDO TÖNNIES E A TEORIA DO *NEWSGAME*

OPINION IN DEBATE: PUBLIC OPINION BY TÖNNIES AND THE NEWSGAME THEORY

Henrique Inácio Weizenmann[1]

Resumo: O presente trabalho propõe-se a debater a 'analogia da assembleia' proposta por Ferdinand Tönnies e o conceito de *newsgame* tal qual trabalhado por Ian Bogost. A 'analogia da assembleia' é onde Tönnies elabora e exemplifica seus conceitos de Opinião Pública e de opinião pública. Bogost trabalha o conceito de *newsgame* como uma forma de conteúdo jornalístico. Assim, usa-se os conceitos de 'interação' presente em jogos digitais como uma forma de organizar um debate similar a 'analogia da assembleia. Neste sentido, o jogador se coloca para argumentar com os programadores, podendo ser contra ou a favor ou neutro, e o resultado da argumentação é visto através das consequências, e não de palavras dos programadores. Para ilustrar a problemática, é usado o *newsgame Syrian Journey* da BBC.

Palavras-chave: Opinião Pública. *Newsgame*. *Syrian Journey.*

1. Aluno do curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Atualmente, bolsista de iniciação científica. E-mail: henrique.weizenmann@gmail.com.

Abstract: This paper proposes to discuss the 'analogy of the assembly' proposed by Ferdinand Tonnies and the concept of newsgame as worked by Ian Bogost. The 'analogy of assembly' is where Tönnies elaborates and exemplifies his concepts of Public Opinion and public opinion. Bogost worl the newsgame concept as a form of news platform. Thus, this paper uses the concept of 'interaction' present in digital games as a way to organize a debate like in the 'analogy of the assembly' meeting. In this sense, the player stands to argue with developers, and may be for or against or neutral, and the result of the argumentation is seen through the consequences, and not by words of the developers. To illustrate the problem, it is used newsgame Syrian Journey BBC.

Keywords: Public opinion. Newsgame. Syrian Journey.

1 Introdução

O objetivo deste artigo é avaliar a pertinência da noção de Opinião Pública levantada por Tönnies (2006a, 2006b) às ideias propostas por Bogost (2010) ao tratar de *newsgames*. Sendo que, a nível de definição, um *newsgame* elenca elementos jornalísticos sem deixar de ser um jogo. Neste sentido, Rouse III (2005) e Salen e Zimmerman (2003) serão elencados como complementos a Bogost para o entendimento de 'jogo'.

Tönnies (2006a, p 84) destaca que "são as disputas que dão vitalidade às opiniões de escritores e oradores". E é esta frase que dá ânimo para o trabalho. Porque num jogo o jogador é posto dentro de um sistema criado. O sistema é feito para ser vencido, mas, de forma simples, um *newsgame* é um sistema feito para o jogador debater e testar suas suas opiniões e conhecimentos com as opiniões e conhecimentos dos desenvolvedores.

Neste sentido, o primeiro passo será elencar os aspectos teóricos de opinião pública conforme tratado pelo próprio Tönnies (2006a, 2006b). Também seria possível levantar as noções de opinião pública presentes em relações públicas,

publicidade e marketing, contudo, seriam mais próximas do que a teoria jornalística entende por 'interesse do público' e, portanto, não serão abordadas pelo presente trabalho.

Em seguida, o trabalho tratará do conceito de *newsgame* com a abordagem de Ian Bogost (2010) sobre o assunto. Também serão levantados autores que tratam de jogo separadamente para levantar outras questões pertinentes.

A quarta parte do trabalha aprofunda a relação entre *newsgame* e opinião pública com base nos demais elementos apresentados. Contudo, busca também os conceitos de *familiaridade* e *conhecimento sobre* dos pragmáticos americanos e a aplicação que Park (2008) faz deles ao jornalismo.

Na quinta etapa, passa-se à análise do *newsgame Syrian Journey*, produzido pela BBC e disponível online. Trata-se de um *newsgame* com elementos gráficos simples. Constitui-se de desenhos à mão e texto narrativo. A cada etapa, o jogador precisa tomar decisões com o objetivo de chegar a Europa saindo da Síria. E, conforme o jogador avança, é possível perceber os desafios que essa viagem apresenta para os refugiados da guerra civil no país.

Por fim, é importante destacar que *newsgames* se colocam num processo de midiatização mais recente possibilitado pelo advento das tecnologias digitais. De fato, eles envolvem elementos de midiatização mais antigos, como texto e fotografias ou desenhos. Contudo, o elemento "interação", possibilitado por esses novos meios, adiciona potencial representativo que, por mais que não seja revolucionário, faz com que eles, *newsgames* enquanto mídia, adquiram um impacto diferenciado nos assuntos pautados.

2 Opinião pública de Tönnies

Tönnies possui 3 conceitos de opinião pública. Para entender, são retomadas as expressões em alemão. Como as diferenças se dão por artigos e iniciais maiúsculas e minúsculas, ela só fica visível quando se reduz à textos escritos. Na fala é preciso fazer o destaque.

O primeiro conceito é die Öffentliche Meinung, traduzível como a "Opinião Pública", e designa "uma força uniformemente efetiva" (Tönnies, 2006b, p. 94).

O segundo e o terceiro são eine öffentliche Meinung, traduzível como "uma opinião pública", e öffentliche Meinung, traduzível como "opinião pública". Sobre estes dois, Tönnies não estabelece uma diferença sendo possível no máximo inferências sobre quais seriam elas. Para o autor, opinião pública "é uma entidade externa, de opiniões variadas e contraditórias, veiculadas publicamente" (Tönnies, 2006b, p. 94).

Opinião se manifesta como pensamento ou como um anúncio de pensamento, fala. Ambos entendimentos de 'opinião pública', assim, podem designar tanto o pensamento como a opinião "explicitamente expressa na esfera pública, para um público, ou o público em geral" (Tönnies, 2006b, p. 94). Contudo, existe ainda a dificuldade da linguagem comum onde "o público em geral, ou o 'público' também é considerado sujeito de opiniões" (Tönnies, 2006b, p 95).

Assim, opinião pública é algo não articulado, enquanto a Opinião Pública é algo articulado. Nos dois casos, é preciso fazer referência ao público de alguma forma. No primeiro, opinião pública, "está implicado o público em geral, à medida que 'todos' os indivíduos participam de alguma forma, passiva ou ativamente, em pronunciamentos públicos" (Tönnies, 2006b, p. 95). Enquanto isso, para Opinião Pública, "o sujeito é um público essencial e politicamente unido, em especial por ter concordado em opinar e julgar de um modo específico e, portanto, pertence, naturalmente ao público e à vida pública" (Tönnies, 2006b, p. 95).

Com isso, acaba-se por chegar a dois significados possíveis de 'opinião', que "pode ser entendido tanto por um significado (intelectual) de cognição, como por um significado (intencional) de uma vontade expressa" (Tönnies, 2006b, p. 95).

A Opinião Pública é "essencialmente uma vontade expressa" (Tönnies, 2006b, p. 95), que pode o ser de forma explícita ou implícita. Contudo, antes de ser articulada como vontade expressa, ela é consolidada como pensamento articulado. Existem diversas formas pelas quais o discurso de

uma opinião pode tomar forma. É possível ser direto, como também é possível criar uma narrativa ou simplesmente expressá-lo em atitudes. No caso da narrativa, ela pode tomar a forma de uma simulação, onde causa e consequência são avaliados. Seja como for, Opinião Pública é expressa "como um ato coeso e, portanto, é uma forma consciente e expressa de uma vontade" (Tönnies, 2006b, p. 95).

Tönnies destaca que existem elementos de conexão entre ambos os conceitos. O autor usa uma analogia para ajudar a explicar a diferença entre os dois conceitos e a relação entre eles. Chama de analogia da assembleia e ressalta compreender que existem outros tipos de assembleia além daquela que ele traz presente na sua analogia.

Assim, numa assembleia, em uma primeira instância, ela se reúne como tal porque é eleita pelo povo. Contudo, numa segunda instância, ela se divide em diversas opiniões assim como o povo que a elegeu. Nela, os projetos aprovados são antes debatidos e as Opiniões Públicas se manifestam de diversas formas.

Assim,

> "a tomada de decisão se constitui numa espécie de paz, o qual, como os demais tratados de paz, emerge da vitória de um lado (ou de uma opinião), mas frequentemente é o resultado de concessões mútuas – para se chegar a um 'compromisso' – sobre os pontos de vista e intenções que, de outra forma, excluiriam ou destruiriam o outro lado" (Tönnies, 2006b, p. 97).

O próprio processo de deliberação e de tomada de decisões, por sua vez, pode contar com envolvidos diferentes. Assim, Tönnies traz presente que "a opinião pública é tratada como um objeto material (eu a comparo a um recipiente, ou uma tigela) dentro do qual são derramados ingredientes diferentes e incompatíveis para, mais ou menos, darem início a um processo de fermentação" (Tönnies, 2006b, p. 98). Enquanto isso, a "Opinião Pública, em outro sentido, se apresenta como um ser inteligente e uma força coesa, frequentemente elogiada por sua natureza misteriosa, imponente e

quase mítica, ou acusada e combatida por aqueles se sentem prejudicados por essa deidade" (Tönnies, 2006b, p. 98).

Tönnies destaca que "qualquer assembleia pode se dar a céu aberto, mas, mesmo nessa circunstância, seus membros são reconhecíveis tanto pelas suas ações quanto pela sua postura de ouvintes" (Tönnies, 2006b, p. 98). Independente "os participantes devem comprovar suas indicações" (Tönnies, 2006b, p. 98).

A "Opinião Pública não depende de espaço e horário. Ela se espalha como nevoeiro, é completamente antinatural e só é perceptível através do pensamento" (Tönnies, 2006b, p. 99). Contudo, ela se manifesta conforme as limitações de seus portadores oficiais. No caso de uma assembleia, a insolência de um portador é suficiente para que o organizador do encontro não ceda a palavra para ele. A ordem, neste caso, existe para que cada Opinião Pública possa ser explicitada.

A opinião pública, por sua vez, também "não existe sem um mínimo de ordem" (Tönnies, 2006b, p. 99), pois

> "certas regras de conduta precisam ser observadas, como num acordo subentendido e aquele que desrespeita essas convenções se torna 'impossível numa sociedade, sofrendo uma expulsão moral, diferente de uma destituição sofrida por um membro de uma assembleia parlamentar" (Tönnies, 2006b, p. 99).

Por fim, vale destacar que "quem quer que faça uso da palavra pode ser ouvido literalmente no mundo todo, mas não necessariamente por todos (nem mesmo por todos os adultos)" (Tönnies, 2006b, p. 99). Existem diversos limitadores naturais da Opinião Pública ou mesmo da opinião pública. Tönnies destaca 6: a própria limitação dos já seguidores da causa serem finitos, por meios externos de disseminação (plataformas sobre as quais o conteúdo viaja), o idioma, a arena política, educação dos ouvintes e leitores e força de voz intelectual ou moral, sendo que esta última é influenciada por 4 elementos: reputação interna ou externa do orador; peso de seus argumentos e habilidades retóricas; paixão,

empatia e capacidade de reter os ouvintes; e pela energia com que repete.

3 Newsgames

Um jogo, como destaca Rouse III, precisa de interação e imersão. Neste caso, ainda não é preciso ser um jogo digital, pode ser jogo como o é uma brincadeira. Além disso, são precisos outros elementos para se ter um bom resultado. No caso de um jogo comercial, os principais critérios são o elevado número de vendas e o lucro da produtora e da distribuidora. No caso de um *newsgame*, é preciso que o jogo tenha uma interação que possibilite o que Bogost chama de Retórica Procedural e, além disso, o bom resultado envolve ele ter um discurso relevante.

Antes de tratar de retórica procedural, o próprio autor disserta sobre retórica de forma exaustiva. Assim, o primeiro pensamento válido para falar de um *newsgame*, é que ele precisa ter um discurso a falar que seja de interesse público conforme ressalta a teoria jornalística.

Isto posto, vale ressaltar que Salen e Zimmerman (2003) tratam jogos como sistemas. Ou seja, um jogo é um sistema criado onde é possível interagir e verificar resultados das interações de forma mais rápida que muitas vezes na vida real. Como no caso de um jogo de ação onde um tiro na cabeça acarreta na morte de um inimigo de forma praticamente instantânea.

Bogost destaca que "da mesma forma como as narrativas das notícias não reinventam as formas comuns de composição como a pirâmide invertida a cada publicação, também os *newsgames* não reinventam formas de videogame" (Bogost, 2010, p. 24)[2]. Ou seja, a importância de tratar jogos ao falar de *newsgames* é entender também o que é um *newsgame* e sua diferença para com o jornalismo tradicional.

2. "just as news stories don't reivent commom forms of compositian like the inverted pyramid with every publication, so newsgames don't always reinvent forms of the videogame" (tradução nossa).

Rouse III destaca que "jogos de computador, tem o potencial de ser uma forma mais imersiva de escapismo"[3] (Rouse III, 2005, p. 7). E aqui é preciso entender computador no sentido amplo. Um celular é um computador. Quanto ao escapismo, é a fuga da realidade para um outro mundo que também é destacada por Castronova (2005) como uma das razões pelas quais pessoas passam a usar a realidade virtual. Para o autor, a internet cria ambientes virtuais e atravessar a fronteira do virtual e o real é similar a cruzar uma fronteira entre países. São ambientes diferentes, com regras diferentes. Magia exemplifica o caso.

Isto posto, é preciso entender o que é a imersão. Rouse III afirma que "em jogos, jogadores têm a chance de realmente *ser* alguém mais excitante"[4] (2005, p. 7). E é isto que se entende por imersão num jogo: a capacidade de um jogo oferecer ao jogador que este se sinta como outro alguém em outro mundo. Este outro mundo pode ser uma versão do mundo real do jogador, contudo, precisa ser diferente da realidade objetiva que o jogador vive por algum aspecto.

Com a interação, a imersão pode ser potencializada, pois "num jogo de computador bem desenvolvido, jogadores terão a chance de viver aquelas vidas eles mesmos"[5] (Rouse III, 2005, p. 7). E estando devidamente imersos, a interação permite aos jogadores viver como que uma outra vida num outro mundo. Como consequência, uma boa imersão gera que um jogador sinta que morreu dentro de um jogo e uma boa interação sinta que ele saiba os erros que causou e como fazer para não repetir o ocorrido.

Além disso, parte de interação com o jogo é permitir tanto ao jogo trazer informações que o jogador não conhece como o jogador trazer conhecimentos de fora do jogo para aplicar dentro dele. Conhecimentos gerais, como física e biologia. Um exemplo é o ângulo que uma flecha descreve

3. "have the potential to be an even more immersive form of escapism" (tradução nossa).

4. "in games, players get the chance to actually be someone more exciting" (tradução nossa).

5. "in a well-designed computer game players will actually get the chance to live those lives themselves" (tradução nossa).

quando é disparada. Os jogadores esperam ter que mirar um pouco acima do alvo para acertá-lo a determinada distância, pois a gravidade trará a flecha para baixo. Com base no resultado do disparo, eles esperam ser capazes de descobrir se entenderam ou não como a gravidade funciona no jogo. O mesmo vale para disparar um canhão.

Por isso, é importante que um jogo seja bom em dizer aos jogadores os resultados de suas ações, pois "assim que os jogadores compreenderem qual é o seu objetivo dentro do mundo do jogo, eles quererão saber que eles estão no caminho certo para cumprir esse objetivo"[6] (Rouse III, 2005, p. 11). Ou seja, a cada objetivo que cumprirem de forma 'correta', eles quererão saber que estão fazendo progresso no jogo e não parados. Da mesma forma, se os jogadores fizerem algo errado eles quererão ser informados para poderem se corrigir.

O progresso num *newsgame* pode ser aprender algo novo. Jogos devem propiciar desafios, desafios que sejam justos, ou seja, que o jogador possa vencer de primeira, mas que ao mesmo tempo possam matá-los. Contudo, o objetivo é que os jogadores vençam, porque "quando uma pessoa encontra um desafio e o supera, aquela pessoa aprendeu alguma coisa"[7] (Rouse III, 2005, p. 2). No caso de um *newsgame*, este desafio pode ser aprender o conteúdo específico da matéria jornalística. Pois é este que permite vencer o desafio.

Castronova (2005) também destaca que além de um mundo diferente, muitas vezes, os jogadores querem explorar um mundo com regras diferentes. Um mundo com regras que permitam a existência de magia e que o jogador dispare bolas de fogo das mãos. Contudo, via de regra há pouca utilidade para essa expressão de jogo num *newsgame*.

Deste modo,

> assim que os jogadores entram num jogo … eles provavelmente esquecem que eles estão

6. "once players understand what their goal in the game-world is, they like to know that they are on the right track toward accomplishing that goal" (tradução nossa).

7. "when a person faces a challenge and them overcome it, that person has learned something" (tradução nossa).

> jogando o jogo, como a audiência de um filme pode esquecer que eles estão no cinema ou o leitor de livros pode ser varrido para a história dos personagens.[8] (Rouse III, 2005, p. 12)

Assim, quanto mais o jogo aparece, pior ele se torna. Assim, erros de programação acabam por irritar os jogadores, como mostrou um estudo da universidade de Oxford em 2014. Afinal, ninguém espera andar pela rua e ver um carro tremendo porque a programação do mundo deu *bug*.

O resultado disso é que personagens, como Mario de Super Mario 64 agem "como uma lousa em branco onde os jogadores podem impor sua própria personalidade"[9] (Rouse III, 2005, p. 13) e, desta forma, criar sua história.

Um último conceito que é importante discutir é o de retórica procedural[10]. Por esta expressão, Bogost afirma a capacidade de um jogo de fazer afirmações através de processos, ou seja, através de possibilitar os jogadores tomarem certas ações e mostrar suas consequências.

No caso de um jogo onde o jogador precisa enfrentar uma horda de alienígenas para salvar a Terra, a retórica básica do jogo é que, dentro do universo do jogo, dadas as condições apresentadas, o feito é possível. E, se estas condições fossem transportadas para a vida real, o fato também seria possível.

Por essa razão muitos jogos apresentam o modo "*iron-man*", onde o jogador só pode salvar o jogo num 'slot' e, caso perca uma batalha, ele perderá todo o progresso do jogo, ten-

8. "once players get into a game … they have forgotten that they are playing a game at all, just as a film audience may gorget they're in a theater or a books reader may become completely swept up in the lives of the story's characters" (tradução nossa).

9. "as something of a blank slate on which players can impose their own personality" (tradução nossa).

10. A expressão de Bogost é "procedural retoric". Andre Pase (2015) traduziu como retórica processual, contudo, neste trabalho, preferiu-se a expressão procedural para destacar a ação do jogador. O jogador faz determinados procedimentos, através da jogabilidade, e as consequências destes procedimentos serão utilizados para convencer o jogador de algo.

do que recomeçar tudo. Ou seja, o jogo mostra que é possível fazer tudo com uma vida.

4 Newsgame e opinião

Por familiaridade[11], entende-se aquele "tipo de conhecimento que alguém inevitavelmente adquire ao longo de seus encontros pessoais e de primeira mão com o mundo ao seu redor" (Park, 2008, p. 52). Já 'conhecimento sobre'[12] é um conhecimento que "alcançou algum grau de exatidão e precisão pela substituição de ideias pela realidade concreta, e de palavras por coisas" (Park, 2008, p. 55).

Esta familiaridade estará presente com qualquer leitor de jornal. Ele precisa entender um mínimo do que está acontecendo para poder ler a notícia. Ele precisa entender um mínimo da seção, do que é um jornal. E esses 'conhecimentos' são adquiridos com o dia a dia. Claro que a noção de 'o que é um jornal?' é bem diferente se for um leitor ou um jornalista, contudo, a familiaridade que o leitor possui com o conceito de notícia é relevante para que ele busque uma notícia.

Habermas (Genro Filho, 1987) elencou que, na segunda fase do jornalismo, havia um jornalismo essencialmente de opinião e Park coloca o jornalismo como uma forma conhecimento. Assim, o presente texto tem que a opinião e conhecimento se relacionam. Aqui não se estabelece uma correlação matemática de 'opinião pública' e 'Opinião Pública' para com 'familiaridade' e 'conhecimento' no sentido de que 'A' está para 'C' e 'B' para 'D'. Elenca-se sim que que existe uma familiaridade sobre a 'opinião pública' como sobre a 'Opinião Pública'. E o mesmo vale para 'conhecimento'. E, neste sentido, é importante ter em mente a questão dos 'líderes de opinião'. Cada líder de opinião é reconhecido por ter um 'conhecimento sobre' maior que aqueles que se orientam por sua opinião. E esta opinião não é separável do conhecimento, mas uma parte integrante. Por conseguinte, caso os

11. "aqcuaintance with".
12. "knowledge about".

jornalistas divulguem uma opinião, cabe a eles divulgar os demais conhecimentos que a integram, dado que ela deve ser parte de um pensamento articulado ou ausência.

Assim, é importante retomar a frase destacada na introdução como norteadora deste trabalho. De que, conforme Tönnies "são as disputas que dão vitalidade às opiniões de escritores e oradores" (Tönnies, 2006a, p. 84).

E vitalidade não só no sentido de força. É nas discussões, geralmente em assembleias, que as Opiniões Públicas se manifestam de forma expressa. No caso de um newsgame, contudo, a opinião dos desenvolvedores sobre algo muitas vezes requer a interação do jogador, ainda que a interação seja deixar o jogo seguir como está. Ou seja, tanto na vida real como nos jogos, é nas disputas que vemos as opiniões. E, especialmente num newsgame, essas disputas se dão com análise de consequências ou conclusões lógicas a partir das premissas, sejam os desenvolvedores jornalistas ou não, retomando, assim, o conceito de retórica procedural.

Tönnies afirma que "mesmo quando acidentais, os públicos são raramente 'mistos'" (Tönnies, 2006a, p. 83). Assim, é preciso ter um 'conhecimento sobre' o público suficiente para poder apontar uma 'Opinião Pública' relevante ou mesmo contraditória para o público certo. Este cuidado é relevante por se ter em mente a noção de Opinião Pública como algo articulado. Ou seja, ela invoca um conhecimento sobre mínimo para sua execução. E, num newsgame é preciso haver interação, que será possibilitada por escolhas que o jogador poderá tomar dentro do jogo. Contudo, se estas escolhas dependerem de conhecimentos muito específicos, o público precisará ser muito específico.

Assim, outro aspecto que se quer retomar com o conceito de Tönnies é que newsgame são efetivos para pessoas que tem interesse e um mínimo de habilidade e familiaridade com jogos, e não necessariamente para todos os leitores de jornal. Contudo, elas não necessariamente estarão do mesmo lado de Opinião Pública na assembleia.

Deste modo, na opinião pública, encontram-se tantos pontos de vista que refletem desejos contraditórios. Estes, por sua vez, também são "julgamentos, rejeições ou apro-

vações regulares" (Tönnies, 2006b, p. 95) que, no caso de um newsgame, podem ser traduzidos numa ação dentro do sistema do jogo. E para cada ação haverá uma consequência programada pelos desenvolvedores. A conclusão é que será um debate onde o jogador apresenta sua opinião através da interação e os desenvolvedores através das consequências. Contudo, haverá um debate porque o jogador não terá controle das consequências. O único cuidado que é preciso cuida é que toda interação pode gerar um mal-entendido, ou seja, o jogador pode não concordar com a consequência direta da sua escolha.

Deste modo, um newsgame como que concentra uma assembleia dentro de si. Nesta assembleia, de um lado estão os desenvolvedores e de outro os jogadores, ou o jogador solitário. Os jogadores podem ser organizados em um grupo tão coeso quanto a opinião pública. Contudo, eles podem ser redistribuídos em grupos como a Opinião Pública. E a conclusão disso é que é possível os desenvolvedores organizarem um newsgame com o propósito de debater uma ideia. Como, na prática, já o buscam fazer em algumas situações.

Outro pensamento válido de Tönnies é o fato de que "o jornal se coloca num mesmo nível de igualdade com o leitor" (Tönnies, 2006a, p. 87). Então um newsgame se submete à vontade do leitor para lhe informar algo. Neste sentido, a palavra leitor pode ser usada com o significado de 'alguém atrás de uma informação ou notícia'. Onde leitor de jornal se enquadra.

E, por 'submeter-se à vontade do leitor', quer se destacar dois aspectos: primeiro, um newsgame precisa ser acessível ao seu público. Ou seja, ele não pode pedir uma interação que não seja possível pelos seus leitores-jogadores. Nem todos terão habilidades de jogo elevadas. Além disso, ele precisa ser inteligível, não pode exigir de seus públicos um conhecimento que uma notícia comum exigiria. Isso faz com que a simplicidade seja muito importante, que deve se dar nas suas mecânicas e na forma como ele apresenta o conteúdo. Ele pode e deve se aprofundar como notícia, mas deve começar de um ponto que seja acessível pelo máximo de pessoas possível. Contudo o segundo significado de 'sub-

meter-se' é, talvez, o mais interessante de se pensar. Um newsgame realmente acata as decisões que um jogador tomar. Ele pode proibir o jogador de tomar certas decisões como parte de sua retórica, mas a partir do momento que ele permite ao jogador tomar uma decisão, ele irá acatar a decisão. A retórica, então, passa para o momento em que o jogo mostra as consequências da escolha. Neste momento, então, acontece a 'fala' dos desenvolvedores. Uma 'fala que pode ser bem mais eloquente que um texto.

5 Syrian Journey

Syrian Journey é um *newsgame* produzido pela BBC em 2016 para explicar como são as rotas pelas quais os imigrantes sírios conseguem chegar à Europa. É bem simples: constitui-se de texto e botões de escolhas que o jogador deve pressionar com o mouse. Para cada escolha, há um resultado. E nem sempre o resultado será a sobrevivência do jogador e de sua família ficcional. O jogador pode escolher se jogará com um personagem feminino ou masculino, havendo diferença com cada um deles. Além disso, imagens desenhadas à mão mostram o que seria o cenário do jogo.

Vale lembrar que ele é feito principalmente para pessoas que não são sírias e não são refugiadas. Serve para mostrar possibilidades de caminhos percorridos por aqueles que chegaram na Europa fugindo da guerra civil no seu país.

Antes de cada escolha que o jogador toma, existe uma breve explicação de como está a situação do personagem até o momento. Também existe uma explicação dos riscos envolvidos em cada escolha e não necessariamente haja escolha mais ou menos segura. A explicação dos riscos envolvidos busca ser tão clara quanto às pessoas reais têm acesso.

É possível ao jogador chegar em situações onde quaisquer escolhas são fatais. Aí, é preciso que uma escolha anterior seja refeita para mudar o resultado. Além disso, um dos finais possíveis para o jogador chegar na Europa passa por escolher deixar outros morrerem de forma deliberada.

Dito isso, é preciso retomar que, num *newsgame*, a interação que o jogador realiza virá de sua *familiaridade* ou do *conhecimento sobre* o conteúdo do jogo. No caso de *Syrian Journey*, é com o problema dos refugiados sírios e da guerra civil no país. Além disso, a experiência de jogo passa pela *familiaridade* com os procedimentos envolvidos nessa migração.

Deste modo, é importante lembrar alguns destaques de Rouse III (2005), ou seja, que jogadores querem cumprir os objetivos do jogo de forma incremental, esperam que soluções razoáveis para os problemas apresentados funcionem, querem desafio e esperam uma chance justa para vencê-los. Assim, *Syrian Journey* propõe um sistema onde o jogador pode interagir com seus conhecimentos e testar a validade deles medindo suas consequências.

Se seu entendimento bastar, ele vencerá e chegará com o personagem na Europa. É a prova de que ele domina o sistema e, como consequência, como a realidade funciona. Uma prova de que não possui uma simples *familiaridade* com o fato.

No caso de o jogador fracassar, ele poderá tentar de novo. Aprendendo a cada tentativa. Contudo, o maior desafio de um *newsgame* reside aí, ou seja, no fato que ele precisa informar o jogador mesmo quando este perde. Ou seja, precisa dar um *feedback* de porque ele perdeu. Além disso, ele precisa que a *familiaridade* do jogador passe para mais próxima de um *conhecimento sobre* mesmo quando o jogador não vencer o desafio. E isto *Syrian Journey* faz mostrando as diversas formas de como um refugiado pode morrer durante sua jornada.

Isso também é importante em todos os jogos, pois se o jogador não consegue entender porque ele perdeu, ele parará de jogar. Assim como a noção de imersão e interação. Em *Syrian Journey*, o jogador sabe que perdeu porque tomou uma decisão específica. E, em alguns casos, isso pode incluir a morte de outras pessoas.

Assim, *Syrian Journey* articula Opiniões Públicas e conhecimentos (de ambas categorias e as que se colocarem entre elas) sobre a fuga de sírios para a Europa. E o faz

através da interação que é possibilita por um *newsgame*. As narrativas presentes no jogo são baseadas em fatos reais. E, na realidade, há histórias de pessoas que não conseguiram 'vencer'.

O último ponto a ser destacado é a noção de *imersão* possibilitada por um *newsgame*. No caso aplicado, supondo um *conhecimento sobre* elevado por parte do jogador, o *Syrian Journey* ainda permite ao jogador imergir na situação. Não foram outros refugiados, não foram os desenvolvedores que tomaram as decisões, foi o jogador. E ele precisa conviver com isso.

No mínimo, o *newsgame* é capaz de gerar uma simulação onde o jogador pode experienciar pessoas morrendo por suas escolhas. Sejam outros, seja ele mesmo.

6 Conclusão

Bogost (2010, p. 10) destaca que "newsgames não são uma solução encantada que vão curar as doenças das organizações jornalísticas durante a noite. Mas eles representam uma oportunidade real e viável de ajudar cidadãos a formarem crenças e tomarem decisões"13. Ou seja, os debates entre as diversas Opiniões Públicas irão continuar, dentro e fora dos newsgames. Estes simplesmente são uma forma diferente de midiatizar o debate. E, em função das diferenças, possuem um impacto diferenciado.

Assim, newsgames não são necessariamente soluções aos debates. Contudo, através da imersão e interação, permitem aos envolvidos fazerem simulações que serão pessoalmente concretas. Ou seja, que terão consequências perceptíveis, ainda que só dentro do sistema de jogo. Assim, são uma forma eficiente de tornar um debate abstrato concreto em algum sentido. São uma nova forma de midiatizar os debates entre pessoas, ideias, opiniões e conhecimentos.

13. "Newsgames are not a charmed solv that will cure the ills of news organizations overnight. But they do represent a real and viable opportunitty to help citizens from beliefs and make decisions" (tradução nossa).

Não são o argumento final, mas representam uma forma de articulação de argumentos e, em si, já trazem argumentos impressos através da relação escolha-consequência que estabelecem. Isso, no mínimo, é capaz de fazer uma diferença num debate pela forma como é necessário conduzi-lo.

Contudo, provavelmente o maior mérito de newsgames se encontra num fato simples: neles, é possível tratar da morte de pessoas de forma que, na verdade, a maior ferida seja subjetiva, e não na vida de alguma inocente. Num newsgame, cada leitor-jogador pode entender a morte de alguém como sendo a sua morte.

Assim é preciso entender newsgames através de um espectro simples: eles são fruto das evoluções tecnológicas e da mente humana. Ou seja, eles são possíveis hoje pelas tecnologias digitais. Contudo, eles também são possíveis por haver um mínimo de desejo humano de midiatizar conteúdos através deles da mesma forma como existe interesse, ou algum nível de curiosidade, de interagir com estas representações.

Referências

Bogost, I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge: The MIT Press. 463 p.

Bogost, I. et al. 2010. *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press. 246 p.

CASTRONOVA, E. 2006. *Synthetic Worlds The Business and Culture of Online Games.* Chicago: The University of Chicago Press. 334 p.

GENRO FILHO, A. 1987. *O segredo da pirâmide - para uma teoria marxista do jornalismo*. Porto Alegre, Tchê. 230 p.

Park, R. E. 2008. A notícia como forma de conhecimento: um capítulo dentro da sociologia do conhecimento. MAROCCO, Beatriz; BERGER, Christina. *A Era Glacial do Jornalismo Volume 2.* São Paulo: Sulina. p. 51-70.

PASE, A. F.; GOSS, B. M. 2015. Jogos como provocações críticas, um estudo do jogo V de Vinagre e as revoltas de junho de 2013. *In*: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, XXXVIII Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3360-1.pdf. Acesso em: 16 /06/2016.

PRZYBYLSKI, A. *et al. Competence-Impeding Electronic Games and Players' Aggressive Feelings, Thoughts, and Behaviors*. Disponível em: http://psycnet.apa.org/psycinfo/2013-45445-001/. Acesso em: 27/06/2016.

SYRIAN JOURNEY. BBC News. Disponível em: http://www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601. Acessado em 17 de junho de 2016.

Tönnies, F. 2006a. Opinião Pública. MAROCCO, B.; BERGER, C. *A Era Glacial do Jornalismo Volume 1*. São Paulo: Sulina. p. 83-93.

_____. 2006b. Opinião Pública e "a" Opinião Pública. In: _____. *A Era Glacial do Jornalismo Volume 1*. São Paulo: Sulina, 2006b. p. 94-121.

ZIMMERMAN, E.; SALEN, K. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* Cambridge: MIT Press. 688 p.