Opinião em debate: a opinião pública segundo Tönnies e a teoria do *newsgame*

Henrique Inácio Weizenmann
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

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

RESUMO EXPANDIDO

O objetivo deste texto é avaliar a pertinência da noção de Opinião Pública levantada por Ferdinand Tönnies (In: MAROCCO, 2006a, 2006b) às ideias propostas por Ian Bogost (2010) ao tratar de *newsgames*. Assim, como breve definição, entende-se que *newsgames* são reportagens jornalísticas com aparência de um jogo digital.

O trabalho origina-se da frase de Tönnies de que "são as disputas que dão vitalidade às opiniões de escritores e oradores" (In: MAROCCO, 2006a, p. 84). Afinal, um *newsgame,* ao apresentar características de um jogo, consiste num ambiente de interação onde os autores da reportagem são os seus desenvolvedores. Aplicando, assim, o conceito de *retórica procedural* de Bogost (2010), que designa a capacidade de um jogo de convencer os jogadores das ideias que apresenta a partir dos processos que eles precisam executar dentro de um jogo, e a noção de interação que tanto Rouse III (2005) como Salen e Zimmerman (2003) trazem para jogos, a inferência básica é que o 'ler', executar, um *newsgame* assimila-se ao debate de dois pontos de vista.

Isto posto, é importante destacar que não se pretende discutir os aspectos de 'opinião pública' oriundos de outras teorias, mas especificamente aquilo proposto por Tönnies. O autor, por sua vez, elenca três conceitos para a expressão, sem estabelecer uma distinção entre duas delas. Ao traduzir, optou-se por manter 'Opinião Pública' para a primeira expressão e 'opinião pública' para a segunda e terceira. Assim, segundo o Tönnies, é a relação entre as diversas Opiniões Públicas que geram uma opinião pública. E, para tanto, estabelece a sua 'metáfora da assembleia', onde explica seus conceitos a partir de um exemplo de um debate entre membros de uma assembleia. Nesta, os lados da discussão usam de suas Opiniões Públicas para debaterem entre si gerarem a opinião pública.

O principal autor de referência sobre o conceito de *newsgame*, e teórico que mais elaborou o termo, é Ian Bogost. Contudo, também se busca bibliografia auxiliar referente às questões de jogos digitais. De forma simples, um *newsgame* é quando aspectos de um jogo são aplicados a uma reportagem. Trata-se algo para além de uma simples reportagem

que permita a interação do leitor com alguns de seus elementos, pois no caso de um *newsgame*, mais que interação, é preciso que ela seja decisiva para passar a informação jornalística presente. Trata-se, segundo o Bogost (2010, p10), não de "uma solução encantada que vão curar as doenças das organizações jornalísticas durante a noite". Contudo, acredita que "eles representam uma oportunidade real e viável de ajudar cidadãos a formarem crenças e tomarem decisões".

Assim, a relação entre *newsgame* e os conceitos de 'opinião pública' elencados por Tönnies se faz buscando o apoio dos pragmáticos americanos e os conceitos de 'familiaridade' e 'conhecimento sobre*'* que foram aplicados ao jornalismo por Robert Park (In: MAROCCO, 2008). Neste sentido, é importante ter em mente que se um jogo, e portanto um *newsgame*, apresenta um universo de interações, no caso aqui em destaque, ele vai estar associado a uma narrativa com inspiração factual. Como essas interações precisam ser decisivas num *newsgame*, elas se configuram como a possibilidade diversas Opiniões Públicas serem colocadas em contraste. Cabe ao leitor guiar o debate através das suas decisões. Neste sentido, a 'familiaridade*'* ou o 'conhecimento sobre' que o leitor tiver do assunto tema da reportagem são vitais paras as decisões, e a própria Opinião Pública que ele mantém. Como o leitor não pode inserir uma possibilidade que não foi programada, sua responsabilidade é a de dar vida ao debate entre as Opiniões Públicas presentes previamente na programação. Contudo, no caso de um *newsgame*, como é o caso da *retórica procedural*, a resposta da argumentação e os próprios argumentos se dão através de ações que são possíveis e são executadas dentro do universo do jogo. Ou seja, o argumento é uma ação e a Opinião Pública ativada se manifesta numa escolha e esta tem consequências.

A última parte do trabalho consiste numa análise dos elementos levantados à luz da análise do *newsgame Syrian Journey*, produzido pela BBC e disponível online. A reportagem possui elementos gráficos simples e retrata a jornada de uma família fugindo do conflito na Síria rumo a Europa. A cada etapa, o jogador precisa tomar as decisões que seriam tomadas pela família e cada decisão tem impacto no final da narrativa.

E junto às considerações finais, é importante retomar a frase que baseia este trabalho e acrescentar que a capacidade de interação de um *newsgame* associada com a imersão dele são capazes de gerar ambientes de simulação. Neste sentido, um *newsgame* acaba se configurando como um ambiente favorável para testar os argumentos em forma de ações. E, assim, debater o conjunto de Opiniões Públicas de forma mais concreta e palpável do que simples palavras permitem.