

UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS III (DCH-III)
COLEGIADO DE JORNALISMO EM MULTIMEIOS

TULIO EDUARDO RAMOS DE OLIVEIRA

DISTURBIA-19

JUAZEIRO – BA
2025



TULIO EDUARDO RAMOS DE OLIVEIRA

DISTURBIA-19

Memorial descritivo apresentado ao Departamento de Ciências Humanas, campus III, da Universidade do Estado da Bahia, para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo em Múltiplos Meios.

Orientador: Prof.^o. Me. Cecílio Ricardo de Carvalho Bastos.

JUAZEIRO – BA
2025

TÚLIO EDUARDO RAMOS DE OLIVEIRA

DISTURBIA-19

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo em Múltiplos Meios, ofertado pelo Departamento de Ciências Humanas – Campus III da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Jornalismo em Múltiplos Meios.

BANCA EXAMINADORA



Documento assinado digitalmente
CECILIO RICARDO DE CARVALHO BASTOS
Data: 18/07/2025 21:33:31-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Orientador (a) _____



Documento assinado digitalmente
LUIZ ADOLFO DE PAIVA ANDRADE
Data: 21/07/2025 11:39:28-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Avaliador (a) _____



Documento assinado digitalmente
TALYTA LOUISE TODESCAT SINGER
Data: 24/07/2025 09:59:25-0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Avaliador (a) _____

TCC examinado em 18 de julho de 2025.

AGRADECIMENTOS

Este produto foi um dos maiores desafios da minha vida acadêmica e, muitas vezes, pensei em mudar de tema ou recuar, por ser algo inédito para mim. Foi um momento estranho, mas importante para o meu crescimento. Eu jamais poderia ter realizado este trabalho sem as pessoas que estiveram ao meu lado. Mesmo que apenas através de palavras, fui puxado para cima com ânimo e leveza, expulsando o cansaço que estava dentro de mim, como se fosse uma magia curativa das obras de J.R.R. Tolkien.

Começo agradecendo à minha mãe, Regina Lucia Cerqueira Ramos, uma mulher forte que, muitas vezes, me guiou e me consolou em tempos difíceis. Investiu em mim, ora de forma monetária, ora na forma de torcida, para que eu pudesse concluir o curso. Mesmo em tempos difíceis, você sempre lutou para que nada faltasse e nunca duvidou de mim. Agradeço ao meu pai, Jorge Leandro Soares de Oliveira. Ao meu irmão, agradeço a companhia, a compreensão e por ter me incentivado a cursar Jornalismo, elogiando minha escrita e minha comunicação. Agradeço à minha cunhada, Joana Amélia Cunha, que sempre me elogiou e esteve presente em diversos momentos desse percurso, sendo uma peça fundamental para a minha família ver o lado bom da vida. Falando em lado bom da vida, agradeço à minha sobrinha, Amelie, que me ensinou a ver o mundo com mais calma e simplicidade. Seus mundos lúdicos e oníricos acalmaram meu coração com muitas risadas.

Não poderia me esquecer de minha saudosa tia Simone, que, junto com minha mãe, me encorajou a estudar, a ler, a escrever e a ter contato com o meio artístico. Agradeço aos meus saudosos avós, José Ramos de Lima e Umbelina Cerqueira Ramos, por nunca terem desistido de mim e por terem ajudado a mim e ao meu núcleo familiar no tratamento da epilepsia, possibilitando uma vida mais tranquila. Também agradeço à tia Giçara e à sua família, por sempre me apoiarem academicamente.

Agradeço à companhia do pessoal da minha turma de 2019.2, com quem percorri um árduo e rico caminho acadêmico, passando por pandemia e greve. Dentre eles, destaco Henrique José, Flávio Freire, Karyne Ramos e Eloisa Leal, pelos bons momentos que passamos juntos e pelas dificuldades que superamos.

Agradeço ao pessoal do Coletivo Ciberizoma, que conseguiu transformar este último percurso em um momento mais leve e descontraído com seus jeitos acolhedores. A criatividade e a cooperação de vocês me influenciaram a continuar com meu projeto. Obrigado pelo carinho e inspiração dados por Eduarda Moret, Lucenildo Júnior, Kayky Alexandre, Cibelle Vieira, Alison, Julia Gabriela, Beatriz Azevedo, Alexandre Santos, Ana Clara, Camilla Alvim e Maitê Belvão.

Agradeço ao setor docente, em especial ao meu orientador, Cecílio Ricardo de Carvalho Bastos, por confiar em mim e no meu projeto, me guiar durante a construção deste memorial, nas pesquisas e até mesmo orientar futuros projetos que poderão surgir após o TCC. Agradeço à professora Andrea Cristiana Santos, por me apoiar na disciplina Agência Multiciência, especialmente sobre os jogos digitais no espaço pedagógico, sendo fundamental para a criação do tema deste produto.

Agradeço ao professor Luiz Adolfo de Paiva Andrade, por me inspirar tanto no primeiro período quanto na entrevista para o Multiciência, me levando a refletir sobre os jogos em outras esferas além do entretenimento. Agradeço também aos professores Geilson Fernandes e Carla Paiva, por me ajudarem no percurso de desenvolvimento deste TCC.

Aos meus familiares, amigos, professores e todos que caminharam ao meu lado nesta jornada, deixo meu sincero agradecimento. Como disse Hyoga, em *Cavaleiros do Zodíaco*, obra de Masami Kurumada: “*Minha vida não é apenas minha. É de todos.*”

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo desenvolver um jogo digital narrativo e interativo, em formato de *visual novel*, que simula a experiência do consumo de notícias e os efeitos psicossociais durante a pandemia de COVID-19. Para tanto, realizou uma abordagem exploratória sobre o jornalismo procedural e as possibilidades comunicacionais dos *newsgames*, recorrendo à criação de um jogo digital como produto experimental para construir uma narrativa imersiva. Ao todo, foram elaboradas seis etapas narrativas, baseadas em dados jornalísticos e referências visuais reais. O resultado demonstra a potencialidade do jogo digital como linguagem jornalística para sensibilizar o público, estimular o pensamento crítico e refletir sobre os efeitos do excesso de informação.

Palavras-chave: *Newsgame*; Pandemia; Jogo digital; Jornalismo digital; *Visual novel*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 Cidade deserta representando o cenário pandêmico no início do jogo	38
Figura 2 Visão da sala de estar sob a perspectiva do protagonista (Player) com psicológico abalado.....	41
Figura 3 Modelos do pai do protagonista	41
Figura 4 Modelos da mãe do protagonista	42
Figura 5 Âncora de telejornal, perspectiva do protagonista (Player) na TV (gerado por IA) .	43
Figura 6 Crítico de mídia/ombudsman, representação não jogável no jogo	44

SUMÁRIO

PERCURSO ACADÊMICO	10
INTRODUÇÃO	13
JUSTIFICATIVA	15
1 REVISÃO DE LITERATURA	18
1.1 JOGOS DIGITAIS COMO LINGUAGEM INFORMATIVA.....	18
1.2 A INTERATIVIDADE COMO INSTRUMENTO CRÍTICO NO JORNALISMO DIGITAL	19
1.3 <i>NEWSGAMES</i> : CONCEITO, ORIGEM E APLICAÇÕES.....	20
1.4 ARGS E JORNALISMO TRANSMÍDIA	26
1.5 <i>NEWSGAMES</i> , VIGILÂNCIA E ÉTICA	27
1.6 DESAFIOS E COLABORAÇÕES INTERDISCIPLINARES	29
2 METODOLOGIA	32
2.1 ESTRUTURA DA METODOLOGIA.....	32
2.3 A REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA	33
3 OPERAÇÕES METODOLÓGICAS DA CONFECÇÃO DO NEWSGAME	37
3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO JOGO	37
3.2 AMBIENTAÇÃO DO JOGO	38
3.3 TRILHA SONORA E SONOPLASTIAS.....	39
3.4 OS PERSONAGENS DO JOGO	40
3.5 A BUSCA POR UMA HISTÓRIA FLEXÍVEL	44
3.5.1 Macroestrutura narrativa	45
3.5.2 Microvariações e ramificações	46
3.5.3 Rejogabilidade e adaptação do jogo	46
3.6 RECURSOS DE ACESSIBILIDADE E INEDITISMO DO PRODUTO	47
CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
REFERÊNCIAS	52
APÊNDICES	57
APÊNDICE A – LINK PARA O JOGO	57
APÊNDICE B – MANUAL DE INSTALAÇÃO DO JOGO	58
APÊNDICE C – MANUAL DE JOGABILIDADE	59
APÊNDICE D – INTERFACE DA LÓGICA DO REN'PY	60
APÊNDICE E – INTERFACE DA CRIAÇÃO DO MAPA NA GODOT	61

APÊNDICE F – FICHA TÉCNICA.....	62
ANEXO.....	64

PERCURSO ACADÊMICO

Este capítulo se trata de como e quais matérias disciplinares influenciaram para a construção do produto que foi criado para a conclusão de curso. Como discutido na disciplina de Teorias da Imagem, ministrada pelo professor Cecílio Bastos, Joly (1996) destaca que a interpretação das imagens é essencialmente subjetiva, pois depende diretamente do repertório simbólico, cultural e psicológico de cada indivíduo. Assim, a bagagem pessoal afeta de maneira significativa a forma como os signos visuais são percebidos e ressignificados. Durante as aulas de Introdução ao Jornalismo e Metodologia da Ciência e do Trabalho Acadêmico, tive a oportunidade de conversar com o professor Luiz Adolfo de Andrade, que me apresentou, de forma introdutória, reflexões sobre jogos digitais sobre o artigo que ele estava desenvolvendo a respeito do jogo digital *Árida: Backland's Awakening* (2019). Essa obra aborda o contexto sociopolítico do sertão nordestino durante a Guerra de Canudos (1896-1897), mostrando como os games podem ser utilizados para narrar histórias históricas e culturais com profundidade.

Esse contato inicial despertou em mim o interesse por compreender como os jogos digitais podem extrapolar o papel tradicional de entretenimento e se tornarem ferramentas informativas e reflexivas. Posteriormente, como dito anteriormente, ao redigir a matéria *Video Games Além do Entretenimento* (2023) para a Agência Multiciência, foi reforçado essa percepção. Nessa reportagem, foi destacado que, embora os primeiros jogos digitais, como o *Tennis for Two* (1958), tenham sido criados com foco exclusivamente no entretenimento, essas obras evoluíram para abarcar funções educativas, culturais e jornalísticas. Exemplos como *Árida: Backland's Awakening*, além de iniciativas como Games na Escola (IFBA) e Divercult (UNEB), demonstram como os jogos passaram a ser utilizados em contextos pedagógicos, fomentando debates sobre história, direitos humanos e habilidades socioemocionais. Na entrevista realizada com o professor Luiz Adolfo de Andrade, ficou claro que as ferramentas utilizadas na criação de um jogo digital representam não apenas instrumentos técnicos, mas verdadeiras linguagens de expressão. Trazendo, então, a provocação de utilizar essa linguagem também no campo jornalístico para a UNEB - DCHII.

As disciplinas de *Fotografia e Planejamento Visual*, também sob orientação do professor Cecílio Bastos, foram fundamentais para o desenvolvimento técnico e estético do jogo. Tais conhecimentos possibilitaram a escolha de formatos adequados para os backgrounds (16:9, 1920x1080) e para os personagens (9:16, 1080x1920), garantindo nitidez, coerência visual e evitando distorções na composição final. A aplicação de cores frias no ambiente do

jogo, tanto no panorama da abertura quanto em ambientes internos, como recurso expressivo para transmitir sensações de tristeza, solidão e prisão. Esse recurso no jogo dialoga diretamente com o ensaio fotográfico que produzi na disciplina de *Fotografia*, intitulado *Prisão em Nós Mesmos: Depressão e Alienação*. No quarto do protagonista (*Player* na linguagem dos games), a desordem intencional simboliza o caos interno e a dificuldade de organização emocional vivida durante a pandemia. Na sala, optei por um tom verde forte, porém apagado, criando uma atmosfera espectral que evoca insegurança e o clima de doença, reforçando o contexto pandêmico.

Outro ponto determinante para a construção do projeto foi a disciplina de *Tópicos Especiais em Jornalismo: Jornalismo Automatizado*. Durante as aulas, compreendi como algoritmos e sistemas de automação vêm transformando as redações e impactando diretamente o modo de produzir e consumir notícias. Essa compreensão possibilitou enxergar as tecnologias automatizadas não apenas como ferramentas para otimizar processos, mas também como pontes para narrativas mais imersivas e interativas.

Ao perceber que os mesmos recursos utilizados para a geração de textos automatizados ou infográficos poderiam ser adaptados para criar experiências narrativas dentro de um jogo digital, passei a compreender os games como uma extensão natural do jornalismo. Nesse contexto, a automação e as tecnologias digitais não substituem o trabalho humano, mas ampliam sua capacidade de contar histórias complexas e socialmente relevantes. Essa virada conceitual transformou radicalmente minha abordagem para o TCC. Os jogos digitais deixaram de ser vistos apenas como entretenimento e passaram a ser entendidos como um meio potente de expressão jornalística, onde a participação ativa do público amplia a empatia e fortalece a reflexão crítica. Assim, a automação deixa de ser uma simples ferramenta de eficiência para se tornar o alicerce de uma nova linguagem jornalística, capaz de traduzir dados, memórias e experiências subjetivas em narrativas sensíveis e significativas.

Durante minha formação no curso de Jornalismo, as disciplinas desempenharam papéis fundamentais na construção do meu olhar crítico e na ampliação das minhas referências para o desenvolvimento deste trabalho. Disciplinas como *Teoria do Jornalismo*, com autores como Traquina, e *Teoria da Comunicação* foram essenciais para compreender os fundamentos do campo, as transformações nos processos informacionais e o papel social e ético do jornalista. Além disso, a disciplina de *Redação Jornalística* contribuiu diretamente para o aprimoramento da escrita, da apuração e da capacidade de transformar dados e informações em narrativas claras, objetivas e sensíveis ao público. A disciplina *Ética e Legislação em Jornalismo* também foi crucial para refletir sobre a responsabilidade social, os limites legais e os compromissos de

veracidade na prática jornalística. Esses aprendizados, somados a experiências práticas em projetos de extensão, coberturas acadêmicas e demais atividades formativas, consolidaram as bases para a elaboração de um produto jornalístico inovador, que une linguagem digital, narrativa interativa e reflexão crítica sobre o consumo de notícias.

INTRODUÇÃO

O produto central deste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é um jogo digital narrativo e interativo, no formato de *visual novel*, desenvolvido nas engines Godot e Ren'Py. A proposta consiste em explorar, com uma abordagem imersiva e inicial, os efeitos do consumo midiático vividos durante a pandemia da COVID-19. A narrativa se constrói a partir de um protagonista (*Player*) isolado em um apartamento, representando o leitor comum durante o auge da crise sanitária entre 2019 e 2022, que se vê diante de um excesso de informações, discursos contraditórios e uma constante sensação de insegurança. Por meio da interação com objetos como o notebook, o celular e a televisão, o(a) jogador(a) é convidado a tomar decisões que afetam diretamente a saúde mental do personagem e a sua percepção sobre a credibilidade jornalística.

A escolha inicial pela engine Godot permitiu a criação de cenários como a cidade vazia e o ambiente interno do apartamento, reforçando a atmosfera de isolamento e desolação característica do contexto pandêmico. Entretanto, no decorrer do desenvolvimento, optou-se pela migração para o Ren'Py, considerando sua lógica de programação mais acessível, o maior foco em narrativas ramificadas e o prazo reduzido para a finalização do produto. Essa decisão técnica reforça o objetivo central do projeto, que é priorizar a experiência narrativa, as escolhas e as consequências emocionais, elementos fundamentais no estilo *visual novel*. Ressalta-se ainda que todo o processo de criação de roteiro, programação, design visual e sonoro foi realizado de forma independente, sem apoio de estúdios, empresas ou terceiros. Essa escolha evidencia a autonomia autoral e a capacidade de articular múltiplas linguagens e ferramentas para concretizar o produto, mesmo diante de desafios técnicos e criativos.

A motivação para desenvolver o jogo surgiu após a produção escrita da reportagem *Videogames além do Entretenimento*, publicada na Agência Multiciência da UNEB-DCHIII, que despertou o interesse em explorar os jogos digitais como linguagens capazes de informar, provocar reflexão e estimular empatia. Ao entrevistar desenvolvedores e especialistas e refletir sobre as possibilidades narrativas, ficou evidente que os jogos podem ser uma forma potente de comunicação, capaz de provocar sensações, reconstruir experiências e conectar pessoas a contextos históricos ou sociais que, muitas vezes, são vividos de forma silenciosa. Essa perspectiva encontra respaldo em autores como Bogost (2007), que defende o conceito de retórica procedural, em que os jogos podem expressar argumentos complexos por meio de suas regras e sistemas. Além de ressaltar a possibilidade de aprofundar a noção de que os jogos digitais podem ir muito além de linguagens puramente de lazer, os newsgames têm potencial

para estimular o receptor interagir com as pautas abordadas, trazendo a imersão para o usuário. Durante esse processo, leituras sobre narrativas interativas deixaram claro que, ao explorar temas reais e delicados, os jogos são capazes de criar senso crítico e provocar o(a) jogador(a) a se colocar no lugar do outro ou, no caso deste projeto, a se reconectar com uma versão de si mesmo em um momento extremamente conturbado (Thulin, 2022).

O jogo desenvolvido se passa entre os anos de 2019 e 2022, período em que a pandemia da COVID-19 afetou o mundo inteiro, transformando rotinas, abalando sistemas de saúde e alterando drasticamente as relações sociais. No Brasil, o contexto pandêmico foi ainda mais marcado por instabilidades políticas, discursos negacionistas, dificuldades logísticas e uma guerra de narrativas que tomou conta do ambiente informacional. O bombardeio de informações, nem sempre verificadas, provocou uma verdadeira crise de confiança na mídia e nas instituições, afetando diretamente o psicológico das pessoas.

Dentro do jogo, o(a) jogador(a) assume o papel de um jovem estudante recém-ingresso na universidade, confinado em seu quarto durante o isolamento social. O ambiente do jogo é intencionalmente claustrofóbico, refletindo a falta de perspectiva e a repetição exaustiva dos dias em quarentena. A cada estágio (seis fases no total), o personagem interage com diferentes fontes de informação, como celular, televisão e notebook, e precisa decidir em quais veículos confiar, quais notícias consumir e como reagir emocionalmente a elas. Essas escolhas impactam diretamente em duas barras principais: a barra de credibilidade, que representa a relação do personagem com a mídia tradicional e as autoridades sanitárias, e a barra do estado psicológico, que reflete os efeitos emocionais das informações recebidas.

Durante a pandemia, conforme dados do Ministério da Saúde e de instituições como a Fiocruz (2021), houve um aumento significativo nos casos de ansiedade, depressão e transtornos relacionados ao estresse. O consumo excessivo de informações, muitas vezes contraditórias, foi apontado como um dos principais fatores agravantes (OMS, 2021). Ao colocar o(a) jogador(a) no papel de alguém que precisa decidir constantemente se deve ou não se expor às notícias, o jogo evidencia a linha tênue entre a busca por informação e a sobrecarga emocional. Além disso, o projeto foi motivado pela constatação de que, na pandemia, muitos cidadãos experimentaram um sentimento de impotência e insegurança. O medo do vírus, a preocupação com os familiares, a ausência de convívio social e a incerteza sobre o futuro contribuíram para um cenário de sofrimento silencioso. O jogo busca dar voz a essas experiências, permitindo que o(a) jogador(a) revise, compreenda e reflita sobre as próprias memórias e emoções daquele período.

Dessa forma, o presente trabalho tem como objetivo geral desenvolver um jogo digital narrativo e interativo, com mensagens informativas e reflexivas sobre os efeitos psicológicos da pandemia e os efeitos do consumo massivo de informação. De modo específico, busca trabalhar os temas de ansiedade e depressão no contexto pandêmico; coletar e incorporar dados jornalísticos reais para embasar a narrativa; e verificar como o jogo digital pode ser utilizado como ferramenta no campo do Jornalismo, contribuindo para a formação crítica e a conscientização do público.

JUSTIFICATIVA

A justificativa para a escolha do tema parte da percepção de que os videogames, enquanto mídia, possuem grande potencial pedagógico, informativo e social. Pesquisas como o estudo “Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games na formação dos indivíduos” (Bohnen; Tessing; Colling, 2019) revelam que 76,9% dos(as) jogadores(as) desenvolvem coordenação motora, 69,2% aprimoram trabalho em equipe e 100% aprendem ou praticam uma nova língua. Além disso, a pesquisa aponta que os jogos podem ser utilizados para transmitir conhecimento e formar conceitos, desde que o usuário consiga diferenciar o virtual do real. Ao explorar esse potencial, o presente trabalho visa utilizar o jogo como forma de informação e reflexão, ressignificando o papel dos games como linguagem comunicativa.

Outro aspecto importante é combater estereótipos que historicamente associaram os videogames à violência e alienação, como mostrado no documentário *A História do Videogame* (Whitwort, 2013) e nas declarações polêmicas recentes, como a do Deputado Federal Zé Trovão (PL-SC) em 2023, que responsabilizou jogos digitais por crimes violentos, sem embasamento científico (Melo, 2023). Ao propor um jogo que visa conscientizar e provocar reflexão sobre saúde mental e mídia, o projeto reforça o potencial social positivo dos games, indo na contramão desses discursos.

Outro aspecto é a reportagem escrita por Paráboa (2020) abordando sobre a pandemia da COVID-19 e de como os jogos digitais passaram a ocupar um novo espaço de relevância social, deixando de ser apenas uma forma de entretenimento para se tornarem também uma linguagem de suporte emocional e de permanência no lar. A Organização Mundial da Saúde (OMS), por exemplo, lançou a campanha *#PlayApartTogether*, incentivando o distanciamento físico por meio dos jogos eletrônicos. Grandes empresas da indústria, como *Blizzard*, *Riot*

Games, Twitch e Activision, aderiram à iniciativa, ampliando seu alcance global. Além disso, os jogos se consolidaram como alternativas para o enfrentamento do isolamento, contribuindo para o bem-estar emocional e a manutenção de vínculos simbólicos. Mattos (2020) destaca que os games se tornaram mais presentes no cotidiano das pessoas durante a crise sanitária, oferecendo evasão simbólica, sensação de continuidade e conforto diante da ruptura social.

A partir de outro enfoque, Yuta (2022) observa como a plataforma *Twitch* se transformou em um espaço de conexão afetiva entre streamers e espectadores. Nessa mesma monografia analisou o jogo *Sky – Children of the Light*, a autora argumenta que a experiência digital em rede promoveu acolhimento, sensibilidade estética e segurança emocional em tempos de incerteza. As lives passaram a funcionar como espaços interativos e comunitários, onde o jogo ultrapassa a dimensão lúdica e passa a mediar relações humanas.

No contexto desta pesquisa, o *newsgame Disturbia-19* se insere como uma proposta que acompanha essa ampliação do papel dos jogos digitais. Embora o foco principal não seja a saúde mental em si, a obra convida o jogador a refletir sobre os efeitos do consumo excessivo de notícias, das informações conflitantes e da sobrecarga emocional durante a pandemia. Ao transformar fatos em escolhas interativas, o jogo promove uma linguagem experimental e crítica, que aproxima o Jornalismo em Múltiplos Meios de outras práticas narrativas contemporâneas.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, buscou-se construir um ambiente narrativo coerente, em que cada diálogo, cada cor e cada elemento de design contribuíssem para transportar o(a) jogador(a) ao contexto pandêmico. Inspirado em experiências reais, notícias, estudos científicos e relatos pessoais, o jogo também serve como um registro histórico e afetivo, capaz de preservar a memória de um período que marcou uma geração. A utilização de conceitos como o jornalismo procedural, proposto por Ian Bogost (2007), reforça a ideia de que o jogo não apenas conta uma história, mas permite o(a) jogador(a) vivenciar e interpretar um argumento, experimentando diretamente as consequências de suas escolhas.

Ao convidar o(a) jogador(a) a lidar com decisões complexas, como consumir ou não determinada notícia, interagir ou se isolar, o jogo busca suscitar uma reflexão crítica sobre os efeitos do excesso de informação, a importância da checagem jornalística e a necessidade de autocuidado emocional. Trata-se de uma proposta que vai além do jogo em si: é um convite para revisitar o passado recente, refletir sobre o presente e repensar a forma como nos relacionamos com as notícias, com a mídia e, sobretudo, conosco mesmos.

A justificativa para este projeto está no fato de que muitos estudantes, leitores e cidadãos em geral passaram pela pandemia de forma silenciosa, muitas vezes sem compreender ou conseguir

verbalizar o que sentiam. Utilizar um jogo como meio de expressão permite dar forma a essas experiências, oferecendo um espaço seguro para revivê-las, ressignificá-las e refletir sobre elas.

1 REVISÃO DE LITERATURA

A presente revisão de literatura tem como objetivo mapear os principais conceitos e estudos que fundamentam o desenvolvimento do newsgame, relacionando as práticas jornalísticas e a abordagem narrativa durante a pandemia de COVID-19. Assim, busca-se contextualizar teoricamente o produto deste trabalho.

1.1 JOGOS DIGITAIS COMO LINGUAGEM INFORMATIVA

Originalmente associados à lógica de entretenimento e competição (Juul, 2005), os jogos digitais consolidaram-se, nas últimas décadas, como plataformas potenciais para comunicação informativa e engajamento crítico (Bogost, 2007). O aprimoramento técnico de engines, como Unity e Unreal Engine, aliado à maturação das linguagens lúdicas, possibilitou a criação de narrativas interativas que transcendem a mera diversão, incorporando discursos jornalísticos, educativos e até ativistas (Flanagan, 2013). Essa evolução reflete não apenas uma mudança tecnológica, mas uma reconfiguração do papel social dos games. Os jogos digitais como linguagem de significação cultural e dispositivos informativos decorre de um amadurecimento tecnológico e conceitual que os reposicionou como espaços privilegiados de experimentação social (Santaella; Feitoza, 2009). Nesse contexto, o desenvolvimento de um jogo digital como produto acadêmico, que investiga o efeito da mídia, tanto no aspecto psicológico quanto na questão da credibilidade informativa, durante a pandemia da COVID-19, exemplifica como essa mídia pode transcender sua função para assumir um papel crítico na compreensão de fenômenos sociais complexos. Mais do que uma simples análise, o jogo se configura como um artefato de memória coletiva, preservando e problematizando as experiências vividas durante o período de quarentena, funcionando como um registro histórico interativo que captura não apenas os fatos, mas as dinâmicas emocionais e sociais daquele momento.

Conforme discutido por Santaella e Feitoza (2009), os jogos digitais operam como sistemas semióticos complexos, nos quais a interação entre o(a) jogador(a) e o sistema transcende a mera diversão para se tornar um processo ativo de construção de sentido. Essa perspectiva dialoga diretamente com as teorias fundadoras que identificavam no fenômeno lúdico uma dimensão cultural fundamental (Huizinga, 1938; Caillois, 1958). A aplicação desses conceitos mostra-se particularmente relevante na concepção de um jogo que explora o papel da mídia durante a crise sanitária citada, pois permite transformar dados epidemiológicos, notícias

e comportamentos sociais em elementos interativos que não apenas promovem a reflexão crítica, mas também cristalizam a memória coletiva daquele período. O jogo em questão, ao simular a dinâmica midiática durante a pandemia, utiliza mecanismos lúdicos para evidenciar como a informação foi disseminada e consumida nesse período crítico. Através de suas mecânicas, o(a) jogador(a) é confrontado com dilemas éticos que reproduzem os desafios reais enfrentados por consumidores de informação, refletindo a tensão entre a urgência informativa e a precisão dos fatos. Essa abordagem transforma o jogo digital num documento histórico interativo, capaz de preservar as complexidades da experiência pandêmica para futuras gerações.

1.2 A INTERATIVIDADE COMO INSTRUMENTO CRÍTICO NO JORNALISMO DIGITAL

Além de seu potencial crítico, o jogo cumpre uma função de sistematizar e tornar acessível um conjunto complexo de informações sobre o comportamento midiático durante a pandemia. Ao transformar dados e análises em elementos interativos, ele não apenas informa, mas imerge o(a) jogador(a) numa reconstrução experiencial daquele contexto, permitindo que as gerações futuras compreendam não apenas os fatos, mas as dinâmicas emocionais e sociais que caracterizaram o período (Santaella; Feitoza, 2009). Essa função informativa está alinhada com as pesquisas contemporâneas sobre aprendizagem baseada em jogos e com os estudos atuais sobre preservação digital da memória cultural. A relevância acadêmica desse projeto demonstra como os princípios teóricos podem ser aplicados na criação de jogos que ultrapassam o entretenimento para se tornarem instrumentos de análise social, formação cidadã e preservação histórica.

A interatividade, quando inserida em contextos jornalísticos, potencializa o engajamento do público ao convidar o usuário a participar ativamente da construção narrativa. Segundo Bogost (2007), os jogos são capazes de apresentar argumentos complexos por meio de suas regras e sistemas, promovendo reflexões profundas que dificilmente seriam atingidas apenas pela linguagem textual ou audiovisual tradicional. Assim, o(a) jogador(a) não apenas consome a informação, mas experimenta sensações, toma decisões e vivencia dilemas que o aproximam da realidade retratada. Além disso, a possibilidade de experimentar múltiplas escolhas e caminhos dentro de uma narrativa interativa estimula o desenvolvimento do pensamento crítico, ao forçar o(a) jogador(a) a refletir sobre as consequências de cada decisão. Em um contexto de pandemia, isso se torna ainda mais significativo, pois aproxima o público

das tensões reais enfrentadas pelos cidadãos, como o excesso de informações, o medo, a desconfiança e a solidão. O ambiente controlado do jogo funciona como um laboratório simbólico, onde o(a) jogador(a) pode compreender de forma segura e imersiva os efeitos psicológicos e sociais provocados por um evento tão marcante.

Outro ponto relevante é que o uso de mecânicas interativas para narrar momentos factuais fortalece a credibilidade jornalística ao incentivar a checagem de informações e o consumo consciente de notícias. Em tempos de desinformação, propostas como esta podem contribuir para a formação de um público mais crítico e atento, ampliando a função social do jornalismo. Para Thulin (2022), a interação com cenários e situações baseadas em acontecimentos reais pode reforçar o vínculo emocional entre o público e a pauta abordada, potencializando o efeito educativo e a empatia.

Ao focar no efeito da mídia durante a pandemia, o jogo não apenas contribui para a compreensão desse fenômeno específico, mas também estabelece um modelo para o desenvolvimento de experiências lúdicas voltadas para a documentação, reflexão e memória de eventos sociais complexos. Assim, a interatividade se consolida como um instrumento crítico, capaz de expandir os horizontes do jornalismo digital contemporâneo, promovendo uma nova forma de dialogar com o público e de registrar a história.

1.3 *NEWSGAMES*: CONCEITO, ORIGEM E APLICAÇÕES

García e Pumpido (2023) apontam que *Balance of Power* (Crawford, 1985), *Chernobyl* (Cosmi Corporation, 1987) e *Cessna over Moscow* (Cobra Soft/Hitech, 1987) constituem os primeiros experimentos de jogos digitais com linguagem jornalística, décadas antes da consolidação do termo *newsgames*. Ao transpor crises geopolíticas e ambientais para sistemas de regras dinâmicas, como a simulação de tensões diplomáticas em *Balance of Power* ou o gerenciamento de desastres nucleares em *Chernobyl*, , esses jogos não apenas entreteram, mas operacionalizaram o conceito de simulação crítica (Frasca, 2003), permitindo que jogadores(as) vivenciassem, em primeira mão, a complexidade de eventos noticiosos. Sua abordagem pioneira, ainda que tecnicamente rudimentar, estabeleceu as bases para o jornalismo gamificado ao demonstrar que a interatividade poderia ser um dispositivo de compreensão, e não apenas de escapismo.

Enquanto *newsgames* como *Papers, Please* (2013), *The Republica Times* (2012) focam em narrativas emocionais, os títulos dos anos 1980 privilegiavam a modelagem sistêmica,

refletindo uma visão mais utilitária dos jogos digitais. A limitação desses pioneiros, porém, estava na falta de contextualização narrativa, reduzindo eventos complexos a fórmulas abstratas, lacuna que os newsgames modernos buscam superar (Bogost, 2007). *Balance of Power*¹ (Crawford, 1985) revolucionou a representação da Guerra Fria ao codificar a geopolítica em mecânicas de risco calculado, onde cada decisão diplomática, desde alianças até espionagem, alterava dinamicamente o equilíbrio global. Ao limitar recursos e impor consequências irreversíveis (como a escalada nuclear), o jogo materializava o conceito de destruição mútua assegurada (Bogost, 2007, p. 45) em uma simulação jogável, convertendo abstrações políticas em experiências tangíveis. Mais que entreter, *Balance of Power* funcionava como um dispositivo crítico, expondo a irracionalidade da corrida armamentista através da interatividade, um princípio fundador do jornalismo gamificado (García; Pumpido, 2023).

Já *Chernobyl: Nuclear Power Plant Simulation*² (Cosmi Corporation, 1987) surgiu um ano após o desastre nuclear na Ucrânia, em 1986. O jogo simulava o gerenciamento de uma usina nuclear, exigindo que os(as) jogadores(as) controlassem reatores e evitassem meltdowns (falhas de difícil correção). Apesar da polêmica por abordar uma tragédia recente, o jogo tinha um caráter educativo, explicando conceitos de física nuclear e segurança energética, ainda que com simplificações. Sua existência revela como os games já eram vistos como linguagens para discutir catástrofes reais. *Cessna over Moscow*³ (Cobra Soft/Hitech, 1987) colocava o(a) jogador(a) no papel de um piloto ocidental que invadia o espaço aéreo soviético durante a Guerra Fria, desviando de mísseis e caças. Inspirado no incidente real do voo Korean Air 007 (1983), abatido pela URSS, o jogo mesclava ação arcade com um pano de fundo político tenso. Apesar do tom fantasioso, sua narrativa refletia o clima de paranoia da época, mostrando como os games poderiam ser usados para comentar conflitos geopolíticos.

Esses títulos pioneiros enfrentaram duras críticas éticas pela ludificação de eventos traumáticos, como o desastre nuclear de Chernobyl (Sicart, 2009, p. 30), e pela redução sistêmica de crises geopolíticas a mecânicas de jogo (Bogost, 2007, p. 112). No entanto, é justamente essa tensão entre simplificação e engajamento que revela seu papel fundador: ao transformar tragédias e conflitos em espaços de experimentação segura, eles não apenas

¹ Originalmente desenvolvido para Apple II, depois portado para Macintosh, Commodore 64, Atari ST e IBM PC, lançado pela Mindscape, uma editora de software conhecida por títulos educativos e estratégia nos anos 1980.

² Disponível para IBM PC compatíveis (MS-DOS), desenvolvido e distribuído pela Cosmi Corporation, empresa estadunidense que produzia softwares de simulação e jogos educativos.

³ Lançado para Amstrad CPC, ZX Spectrum e Commodore 64 (computadores populares na Europa nos anos 1980), e desenvolvido pela Cobra Soft (Reino Unido) e publicado pela Hitech Productions, uma editora britânica de jogos para microcomputadores.

popularizaram temas jornalísticos, mas também expuseram as limitações da interatividade como uma linguagem crítica (Flanagan, 2013, p. 78). Assim, longe de serem meros precursores históricos, esses jogos estabeleceram um paradigma duradouro na intersecção entre entretenimento e informação, um legado que os newsgames contemporâneos ainda negociam (García; Pumpido, 2023).

Frasca (2003) como forma de simulação jornalística, designa produções videolúdicas que articulam sistemas de regras interativas com conteúdos informativos de relevância social. Diferente de meros jogos educativos, os newsgames caracterizam-se por: traduzir eventos reais em mecânicas de jogo que preservam a complexidade dos fatos (García; Pumpido, 2023); empregar a interatividade como dispositivo de imersão crítica, onde cada ação do(a) jogador(a) revela consequências éticas ou políticas (Bogost, 2007, p. 83). Seu valor jornalístico reside precisamente nessa capacidade de transformar dados abstratos, como estatísticas de migração ou escaladas bélicas, em experiências subjetivas que provocam reflexão (Flanagan, 2013), superando a passividade da mera recepção noticiosa. E demonstra que os tais jogos digitais eram novidades para esse gênero de jogo que ao longo do tempo se tornou uma prática enraizada de criadores independentes, coletivos e veículos de mídia. García e Pumpido (2023) acrescentam sobre *September 12th: A Toy World* (2003) é um jogo de guerra, feito em Flash, acessível via navegador na época, desenvolvido por Gonzalo Frasca em que serve uma resposta aos ataques de 11 de setembro e reflete sobre a contradição de buscar a paz através da violência e da guerra. A obra foi lançada originalmente no site *Newsgaming.com*, plataforma criada pelo próprio Frasca e pelo estúdio *Newsgaming* para explorar jogos como forma de jornalismo opinativo.

Frasca (2003), ao analisar *September 12th: A Toy World*, estabelece uma conexão explícita entre a linguagem videolúdica e o comentário político, argumentando que o jogo opera como uma charge política interativa. Em consonância com Bogost (2007, p. 61), o desenvolvedor enfatiza a capacidade dos newsgames de sintetizar informação jornalística e posicionamento crítico através de mecânicas de jogo, o que ele denomina *jornalismo procedural*. *Jornalismo procedural* usa regras de jogos para simular questões reais (ex.: políticas migratórias em *Papers, Please*), transformando informação em experiência interativa. Criado por Bogost (2007), o método expõe críticas sociais através de mecânicas (não apenas texto), mas exige cuidado para não banalizar temas complexos. Essa abordagem ontológica, que concebe os newsgames como sistemas de significação política (GARCÍA; PUMPIDO, 2023, p. 112), foi posteriormente desenvolvida por pesquisadores como Treanor e Mateas (2015) em seus estudos sobre retórica videolúdica.

Thulin (2022) ressalta essa questão de como os jogos digitais podem auxiliar as redações jornalísticas produzirem reportagens interativas e como ajuda na imersão dos usuários naquele conteúdo. A autora cita jogos como *Walden* (2017) que criam um ambiente virtual que pode ser explorado pelo(a) jogador(a), para ter muito em comum com o jornalismo literário, O jogo traduz a experiência do naturalista e autor americano Henry David Thoreau. Segundo a autora, os jogos têm se consolidado como uma importante linguagem de narrativa jornalística, com casos emblemáticos publicados por veículos de renome internacional. O New York Times se destacou com projetos inovadores como *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek* (2012), uma reportagem multimídia sobre uma tragédia em montanhas que combinava texto, vídeos aéreos e simulações interativas de avalanches, vencedora do Pulitzer. Posteriormente, o veículo explorou formatos ainda mais interativos, como experiências em realidade aumentada durante a pandemia para ilustrar o distanciamento social em ambientes como supermercados.

A Al Jazeera investiu em jornalismo investigativo gamificado através de projetos como *Pirate Fishing* (2014) e *Hacked: Syrias Electronic Armies* (2016) desenvolvidos pela jornalista Juliana Ruhfus. O primeiro, disponível no site da emissora, levou o público a uma investigação sobre pesca ilegal em Serra Leoa, apresentando vídeos reais e documentos com elementos de escolha interativa. Já *Hacked*, inicialmente hospedado no domínio syhacked.com (o que causou confusão por parecer malware), simulava a experiência de hacktivistas na guerra síria, usando perfis reais de redes sociais, mas foi retirado do ar por questões de hospedagem. Ambos buscaram tornar o jornalismo investigativo acessível a novos públicos. O Financial Times inovou com *The Uber Game* (2017), uma simulação que colocava o(a) jogador(a) na pele de motoristas da plataforma, tomando decisões difíceis entre consertar o carro ou comparecer a eventos familiares. Desenvolvido em um ano, o jogo alcançou 500 mil jogadores(as) e foi usado como material didático. Thulin (2022) ressalta que esses projetos compartilham objetivos comuns: tornar informações complexas mais palpáveis através da experiência interativa, engajar públicos jovens e complementar o jornalismo tradicional. A autora também destaca desafios como custo, tempo de produção e cuidados éticos ao gamificar temas sensíveis, além do risco de simplificação excessiva. Apesar disso, o potencial educativo e de inovação narrativa consolida os newsgames como formato relevante no jornalismo contemporâneo.

Segundo a análise apresentada, a linguagem dos games no jornalismo digital tem se mostrado uma estratégia eficaz para melhorar o engajamento e o diálogo com os usuários, além de oferecer benefícios financeiros para as organizações de notícias. Thulin (2022) destaca iniciativas inovadoras nesse campo, como o projeto do JournalismAI Collab (2020), vinculado

ao think-tank Polis da LSE, que explorou como sistemas de IA poderiam potencializar a gamificação, coletando dados sobre hábitos dos usuários para personalizar experiências. A autora examina ainda duas startups pioneiras nessa área: a alemã Opinary (2016) 2016, que utiliza enquetes interativas em parceria com 120 veículos jornalísticos, alcançando 98 milhões de usuários em 2021. Segundo Pia Frey, cofundadora da empresa, essa abordagem aumenta significativamente o engajamento (10-15% de participação nas pesquisas, contra menos de 1% nos comentários tradicionais) e o tempo de permanência nas páginas (20% a mais). No entanto, Thulin (2022) ressalta que a cofundadora chama a atenção para o desafio de equilibrar o conteúdo editorial com as pesquisas patrocinadas (70% editoriais e 30% patrocinadas), apontando não apenas a resistência cultural presente em redações tradicionais, mas também as limitações financeiras enfrentadas pelos veículos, como os altos custos de produção, que frequentemente impulsionam a adoção de parcerias comerciais como estratégia de sustentabilidade. Outro caso destacado por Thulin (2022) é o da Startup Crux, com sede em Londres e Tel Aviv, criadora do widget *Knowledge Tracker* que atribui pontuações de conhecimento aos usuários e os incentiva a ler mais artigos sobre determinados temas.

Não obstante as limitações anteriormente elencadas, incluindo barreiras financeiras, resistências culturais e desafios de implementação, a linguagem dos jogos digitais consolida-se como paradigma emergente no jornalismo contemporâneo. De acordo com Werbach e Hunter (2012) destacam que os *Newsgames* possibilitam: estruturas interativas inovadoras, personalização algorítmica de conteúdos, e modelos sustentáveis de engajamento participativo. Isso reconfigura radicalmente a relação entre emissão e recepção na ecologia midiática atual. As experiências analisadas demonstram que, quando bem implementadas, essas estratégias podem gerar benefícios, tanto para as organizações jornalísticas quanto para os usuários. No entanto, é ressaltado que o sucesso dessas iniciativas depende da superação de desafios culturais nas redações e da manutenção de um equilíbrio cuidadoso entre inovação e qualidade jornalística.

Além disso, os jogos servem como linguagens para trazer problematizações sobre um tempo que passou ou está acontecendo. Como foi citado anteriormente, a New York Times fez um jogo com base na pandemia da COVID-19 para conscientizar o usuário sobre o risco que o vírus apresenta em locais com aglomeração. O produto do Trabalho de Conclusão de Curso em questão pretende mostrar como o jornalismo e, também, a desinformação impactaram na psicológico das pessoas e na forma de ver o mundo durante essa época de quarentena.

Os jogos têm o poder de trazer senso crítico e empatia para o(a) jogador(a), além de denunciar algo que está errado na estrutura da sociedade. Richardson (2020) analisa como o

jogo *Easy Level Life* (2016), desenvolvido por Yvvy, projetado para acesso livre, alinhado ao propósito ativista de denúncia da violência policial sistêmica contra negros nos EUA. O jogo surgiu como uma forma inovadora de denúncia social após os assassinatos de Philando Castile e Alton Sterling pela polícia norte-americana. A autora destaca que o jogo, com sua mecânica simples, porém impactante, onde os(as) jogadores(as) precisam sobreviver a encontros policiais com recursos limitados, reproduzia de maneira crítica a realidade enfrentada por muitos afro-americanos. Essa ação demonstra que os jogos digitais servem como um reflexo sociopolítico do que está acontecendo no mundo. Já que após o assassinato Philando Castile e Alton Sterling ocorreram Houve manifestações nos estados de Minnesota e Louisiana após casos de violência policial (FRANCE PRESSE, 2016), levantado o hashtag do movimento *Blacklivesmatter*. O jogo em questão contribui como uma forma de expressão para as minorias que não tem tanto espaço nas mídias tradicionais

Richardson ressalta que a desenvolvedora criou o jogo como resposta tanto à cobertura midiática dos episódios de violência policial quanto às discussões públicas que frequentemente questionavam o comportamento das vítimas, em vez de focar no problema estrutural. Através da análise do jogo, Richardson demonstra que os newsgames podem ser linguagens eficazes para denúncia social, utilizando a *retórica processual* (Bogost, 2007) para engajar os(as) jogadores(as) em questões complexas de forma mais visceral do que formatos jornalísticos tradicionais. O autor ainda discute como esse tipo de jogo realiza um importante trabalho de fronteira entre entretenimento e ativismo, criando empatia e conscientização através da interatividade, apesar dos debates éticos que cercam os Newsgames sobre temas sensíveis. Richardson conclui que casos como *Easy Level Life* (2016) ilustram o potencial dos newsgames como forma distinta de jornalismo, capaz não apenas de informar, mas de simular experiências que revelam estruturas de poder e injustiça social. Esses jogos, segundo a autora, representam uma evolução na maneira como as histórias jornalísticas podem ser contadas, combinando elementos de jogos digitais com uma abordagem crítica sobre eventos e questões reais.

Ortega e Avilés (2020) argumentam que os newsgames representam uma fronteira promissora para o jornalismo contemporâneo, especialmente ao abordar temas políticos complexos. Segundo os autores, quando bem elaborados, esses jogos articulam os princípios do rigor jornalístico, como a verificação factual, entendida como a base do jornalismo segundo Kovach e Rosenstiel (2001), que destacam a importância da apuração precisa e da checagem rigorosa das informações antes de sua divulgação; a contextualização crítica, conceito desenvolvido por Traquina (2005), que enfatiza a necessidade de situar os fatos em seus

contextos sociopolíticos e históricos para oferecer ao público uma compreensão mais ampla e significativa da realidade; e a deontologia profissional, conforme Bertrand (2002), que se refere ao conjunto de normas éticas que norteiam a prática jornalística, assegurando o compromisso com a verdade, a imparcialidade e a responsabilidade social. Esses fundamentos são combinados aos recursos interativos dos games, como sistemas de escolhas, simulações e narrativas não-lineares, o que permite não apenas informar, mas engajar o público na compreensão de dinâmicas sociais complexas, sem renunciar aos critérios éticos e metodológicos do jornalismo.

Segundo Ortega e Avilés (2020), os newsgames analisados demonstram que é possível informar e engajar simultaneamente, desde que o design priorize a clareza informativa e evite simplificações excessivas. Com isso, os autores alertam que o formato ainda enfrenta desafios, como o risco de superficialidade em narrativas baseadas apenas em quizzes ou a dificuldade de equilibrar imparcialidade com a natureza inerentemente persuasiva dos jogos. Esse pensamento reforça que para consolidar os jogos digitais como linguagens jornalísticas válidas, é essencial uma abordagem colaborativa entre redações e desenvolvedores, garantindo que a mecânica do jogo sirva à informação, e não o contrário. Além disso, sugerem que veículos de comunicação explorem esse formato para temas de interesse público, como mudanças climáticas ou desigualdade social, onde a interatividade pode ampliar a compreensão do público.

Traçando um paralelo desse texto com o projeto que está em desenvolvimento para o TCC, o roteiro para fazer um jogo digital falando sobre os efeitos da mídia na época da pandemia foi baseado em notícias de diversos portais de notícia. Já que o objetivo é passar uma mensagem sobre como foi naquela época, qual o contexto, as guerras de narrativas, como as notícias, desinformações na quarentena impactaram as pessoas psicologicamente, e a credibilidade nos veículos de comunicação influencia, ou não, esse efeito.

1.4 ARGS E JORNALISMO TRANSMÍDIA

Os jogos de realidade alternativa (ARGs) configuram-se como dispositivos de mediação espaço-digital de elevada eficácia comunicacional, transformando o ambiente urbano em plataforma dinâmica de interação informativa. Conforme demonstra Andrade (2015), essa modalidade lúdica emprega estratégias como puzzles geolocalizados, narrativas transmidiáticas e interações sociais presencial-digitais para disseminar dados e contextos, reestruturando radicalmente a relação entre os(as) jogadores(as), território e conhecimento. O caso

paradigmático do ARG brasileiro A Fórmula do Conhecimento (2009) ilustra concretamente esse potencial. Como analisado por Andrade (2015) em seus estudos sobre cibercidades, o projeto transformou Salvador (BA) o em tabuleiro de missões científicas, onde os participantes decifravam enigmas georreferenciados mediante uso combinado de GPS e SMS, convertendo o aprendizado de física e matemática em experiência situada. Essa implementação corrobora as teses de Jenkins (2006) sobre cultura participativa, demonstrando como os ARGs podem operar como:

- Dispositivos pedagógicos urbanos (Santaella, 2013), que articulam espaço físico e conteúdos educacionais;
- Sistemas de aprendizagem situada (Gee, 2007), onde o conhecimento emerge da interação com o ambiente;
- Plataformas de cognição distribuída (Levy, 1998), que integram tecnologia, espaço urbano e interação social.

Embora o foco principal do livro esteja nos aspectos lúdicos e tecnológicos dos ARGs, a análise de Andrade (2015) sobre como esses jogos operam uma mediação informativa entre o físico e o digital oferece insights valiosos para outras áreas, como o jornalismo e a educação. A capacidade dos ARGs de transformar espaços urbanos em ambientes de aprendizagem, através de missões georreferenciadas e narrativas distribuídas, revela como mecânicas lúdicas podem veicular informações complexas de forma engajadora. Essa característica se aproxima do conceito de newsgames, mesmo que o autor não explore especificamente essa aplicação.

A obra demonstra como os ARGs exemplificam a transmissão de informação através de narrativas distribuídas em múltiplas plataformas, desde redes sociais e SMS até encontros presenciais, criando uma experiência transmídia que amplia o acesso ao conhecimento. Essa abordagem inovadora, que integra o espaço físico ao digital, pode inspirar novas formas de comunicação informativa, seja no campo educacional, jornalístico ou de conscientização social. Como observa Andrade (2015), ao reconfigurar a relação dos(as) jogadores(as) com o território e o conhecimento, os ARGs estabelecem um novo paradigma para a disseminação de informações no espaço urbano contemporâneo.

1.5 NEWSGAMES, VIGILÂNCIA E ÉTICA

Esses achados dialogam com a pesquisa de Thulin (2022), que examina criticamente os investimentos de *Newsgames* por atores institucionais, revelando tanto suas aplicações

produtivas na esfera pública quanto os riscos de instrumentalização dessas tecnologias para fins de controle social. No período compreendido entre 2020 e 2023, observa-se uma aceleração significativa na implementação de sistemas gamificados em escala civilizatória. A Meta Platforms, Inc., conglomerado que inclui o Facebook anunciou investimentos da ordem de US\$ 10 bilhões no desenvolvimento do metaverso (RELATÓRIO ANUAL META, 2022), ambiente de realidade virtual que radicaliza os princípios da ambientação nos jogos digitais ao criar ecossistemas permanentes de interação lúdica. Simultaneamente, a China consolidou a fase piloto de seu Sistema de Crédito Social (2014-2020), integrando mecanismos gamificados de premiação e punição a um aparato tecnológico de vigilância que inclui reconhecimento facial e mineração de dados comportamentais (Chen, 2021).

Tais iniciativas materializam os princípios da economia da vigilância (Zuboff, 2019), onde a lógica dos jogos opera como interface amigável para sistemas de monitoramento e extração de dados. Como alerta Zuboff (2019, p. 112), "a gamificação torna palatável a vigilância, transformando a renúncia à privacidade em experiência desejável". Nesse contexto, os casos analisados revelam o duplo caráter dessas tecnologias: enquanto potencializam novas formas de sociabilidade digital (Castells, 2021), simultaneamente aprofundam o que Lyon (2018) denomina *vigilância líquida*, sistemas de controle cada vez mais penetrantes e naturalizados no cotidiano.

Bogost (2020) analisa criticamente a relação entre jogos e jornalismo, argumentando que os newsgames, embora representem uma proposta inovadora de abordagem interativa às notícias, enfrentaram dificuldades de consolidação como linguagem jornalística legítima. Segundo sua análise, muitos desses projetos foram relegados à condição de meros experimentos curiosos, levantando dúvidas sobre se a interatividade de fato amplia a compreensão das notícias ou simplesmente as repete em formato lúdico (Bogost, 2020, p. 134).

No entanto, autores como Grace (2022) e Treanor et al. (2021) oferecem perspectivas distintas sobre essa evolução. Grace (2022, p. 78) demonstra que os newsgames contemporâneos superaram essas limitações iniciais através de:

- Design narrativo sofisticado, integrando estruturas procedurais complexas que evitam simplificações (Treanor et al., 2021);
- Metodologias híbridas, combinando apuração jornalística tradicional com mecânicas de engajamento lúdico (Grace, 2022);
- Sistemas de feedback, que permitem mensurar efetivamente a compreensão e retenção de informações (Mitchell; Lovelock, 2023).

Estudos empíricos recentes comprovam que newsgames bem elaborados podem aumentar em até 40% a retenção de informações complexas quando comparados a formatos tradicionais (Mitchell; Lovelock, 2023). Além disso, como argumenta Grace (2022), a terceira geração de newsgames tem conseguido equilibrar satisfatoriamente entretenimento e rigor informativo, especialmente em coberturas de temas científicos e políticos complexos. O autor também observa que as mudanças no ecossistema midiático, como o crescimento das redes sociais e a gamificação, contribuíram para que as redações priorizassem outros formatos, deixando os newsgames em segundo plano. Apesar dos obstáculos, Bogost reconhece que os jogos ainda podem ter espaço no jornalismo, desde que sejam pensados de maneira crítica e adaptados às dinâmicas atuais da produção de notícias.

1.6 DESAFIOS E COLABORAÇÕES INTERDISCIPLINARES

Plewe e Fürsich (2020) analisam que a implementação de newsgames no jornalismo demanda uma colaboração interdisciplinar eficiente entre jornalistas e desenvolvedores, superando diferenças culturais e profissionais mediante o compartilhamento de uma visão comum do jornalismo como serviço público e a adoção de estruturas de decisão não hierárquicas. Os autores destacam que o desenvolvimento segue métodos interativos com protótipos e testes contínuos para alinhar narrativa jornalística e interatividade lúdica, mas enfrenta desafios estruturais significativos: custos elevados e limitações técnicas que comprometem a viabilidade econômica frente a formatos tradicionais; exigência de compatibilidade multiplataforma; e escassez de mecanismos consistentes para mensurar o efeito na compreensão noticiosa e engajamento do público, lacuna que, segundo os pesquisadores, dificulta a avaliação do retorno sobre investimento e a adoção mais ampla do formato.

Apesar disso, os newsgames são vistos como uma forma inovadora de engajar o público, especialmente em temas complexos, utilizando mecânicas de jogo para transmitir mensagens jornalísticas de maneira mais envolvente. Para que essa abordagem prospere, é essencial que as organizações de mídia invistam em recursos e infraestrutura que apoiem a colaboração entre as duas áreas, além de buscar soluções criativas para os desafios financeiros e técnicos.

Segundo Plewe e Fürsich, embora jornalistas e desenvolvedores de jogos possuam culturas profissionais, vocabulários e conhecimentos técnicos distintos, a produção colaborativa de newsgames não apresentou os conflitos culturais esperados. Os autores destacam que essa cooperação bem-sucedida foi facilitada por três fatores principais: a experiência profissional

cruzada de muitos participantes (que atuavam em ambas as áreas), um consenso compartilhado sobre o jornalismo como serviço público, e a adoção de estruturas de trabalho não hierárquicas que privilegiavam a tomada de decisão colaborativa. Essa dinâmica inesperadamente harmoniosa contrasta com estudos anteriores sobre a integração de novas tecnologias nas redações, que frequentemente apontavam para tensões entre jornalistas e profissionais de outras áreas. Isso ressalta que, mesmo havendo culturas profissionais distintas entre jornalistas e desenvolvedores de games, é possível estabelecer uma colaboração mútua. A união desses campos permite a criação de newsgames interativos e imersivos, capazes de transmitir mensagens jornalísticas. Assim como o jornalismo utiliza linguagens como texto, foto, áudio e vídeo, a programação também possui códigos que estruturam essas formas expressivas.

Um exemplo significativo é o estudo de Andrade et al. (2022), que analisa a representação das mulheres sertanejas no século XIX em *Árida: Backlands Awakening* (2019), destacando como o jogo subverte narrativas hegemônicas ao protagonizar Cícera, adolescente negra que desafia duplamente os estereótipos raciais (Hall, 1997) e de gênero (Butler, 1990) no contexto da Guerra de Canudos. A representação de Cícera opera uma ressignificação do imaginário colonial, conforme conceituado por Hall (1997, p. 245) sobre *contra-narrativas identitárias*, ao:

- Desconstruir o arquétipo da mulher sertaneja subalterna através de mecânicas de jogo que enfatizam agência e tomada de decisão (Gee, 2007);
- Recodificar simbolismos raciais ao associar sua negritude a saberes tradicionais (a curandeira Dona Firmina) e resistência política (Hooks, 2018);
- Materializar memórias subalternas através da ludificação de práticas cotidianas de sobrevivência à seca (Nora, 1993).

Utilizando a Análise de Conteúdo de Bardin (1997), os autores demonstram como o jogo, enquanto *serious game*, sintetiza três dimensões críticas:

- Educação histórica: reconstitui a participação feminina (66% da população de Canudos) apagada pelos registros oficiais (Thompson, 1981);
- Crítica social: expõe as políticas de migração forçada através de sistemas procedurais (Bogost, 2007);
- Preservação cultural: transforma a religiosidade afro-brasileira e técnicas ancestrais em elementos gameplay (Sodré, 1988).

Esta análise revela como a obra digital opera o que Huyssen (2000) denomina *memória digital insurgente*, um contra-discurso lúdico que reconfigura o passado através da interatividade, oferecendo novas epistemologias para compreensão histórica.

2 METODOLOGIA

Neste capítulo é apresentado e discutido as escolhas metodológicas que orientaram o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso e que culminou na criação de um jogo digital como instrumento crítico de análise sobre a atuação da mídia e da desinformação durante a pandemia da COVID-19. A proposta é buscar compreender os jogos digitais como linguagem jornalística e artefato de memória social, com base em revisões teóricas e análises documentais. A construção metodológica integrou meios que possibilitassem, simultaneamente, o aprofundamento teórico e a análise empírica do contexto pandêmico, tendo como referência as práticas de cobertura jornalística, as transformações no ecossistema da informação e os efeitos psicossociais causados pelo excesso ou pela distorção de informações.

2.1 ESTRUTURA DA METODOLOGIA

A estrutura da metodológica se baseou na estrutura de Prodanov e Freitas (2013), a partir de quatro eixos principais: natureza, objetivos, procedimentos técnicos e forma de abordagem. Cada um desses elementos é detalhado a seguir, com base construção de um *newsgame* como linguagem jornalística crítica e artefato de memória em referência a mídia durante a pandemia da COVID-19. A natureza da pesquisa é básica, uma vez que se propõe a ampliar o conhecimento sobre as possibilidades expressivas e críticas do jornalismo digital por meio dos jogos eletrônicos, sem a intenção imediata de aplicação prática ou comercial. De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 52), a pesquisa básica gera conhecimentos novos, úteis para o avanço da ciência, sem aplicação prática prevista. O jogo desenvolvido busca promover uma reflexão sobre o papel da mídia, da desinformação e das guerras de narrativas especificamente no contexto da pandemia da COVID-19, funcionando como um experimento crítico e teórico. Assim, o estudo insere-se no campo da pesquisa básica porque visa aprofundar a compreensão sobre o uso dos games como linguagem jornalística aplicada à representação de fenômenos informativos complexos, como a crise sanitária, e os repercussões no campo psicológico causado pela infodemia durante aquele período. Não se pretende, portanto, abarcar a totalidade dos usos dos games no jornalismo, mas sim discutir suas potencialidades no tratamento de um tema específico e historicamente situado.

Esta pesquisa apresenta caráter exploratório, por tratar de um campo emergente no jornalismo digital. No caso, esse é um produto que se trata de um *newsgame* aplicado à

cobertura de um evento complexo, como a pandemia da COVID-19 no Brasil. Esse tipo de pesquisa, segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 53), “é utilizada quando o tema escolhido é pouco explorado, ou quando se quer aprofundar o conhecimento sobre determinado fenômeno”. Isso reflete em como os jogos podem funcionar como meios críticos e de memória sobre a mídia e da desinformação em um contexto específico, como no caso pandêmico do novo coronavírus. Ou até da criação de um jogo digital como forma de interpretação de dados e registro da vivência pandêmica, com foco na afetação da mídia e a desinformação referente ao vírus. E compreender como as linguagens dos jogos digitais podem se articular a práticas jornalísticas e funcionarem como instrumentos de crítica social.

2.3 A REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA

Durante o processo da pesquisa, foi realizada uma revisão sistemática da literatura, fundamentada na busca por autores e estudos que discutem os jogos digitais como linguagem crítica, os *newsgames*, o jornalismo digital. Essa revisão permitiu construir o referencial teórico que sustenta tanto a análise quanto o desenvolvimento do jogo como produto jornalístico. Autores como Bogost (2007), Frasca (2003), Santaella e Feitoza (2009), Thulin (2022) e Flanagan (2013), forneceram a base conceitual que embasa o produto desenvolvido. Também foram analisadas reportagens de portais jornalísticos como G1, UOL, CNN Brasil, BBC, Folha de S.Paulo e TV Globo, Portal Fiocruz, Agência Brasil, Senado Federal, Ministério da Saúde e Butantan que cobriram a pandemia entre 2019 e 2022, para a contextualização daquele tempo e para recriar o período citado no jogo. Trazendo as tensões informativas, os dilemas de credibilidade e os efeitos emocionais causados pela infodemia, buscando a verossimilhança e a imersão para o(a) jogador(a).

Com base no método de análise de discurso proposto por Bardin (1997), os materiais documentais como reportagens, notícias e conteúdos jornalísticos sobre a pandemia, assim como os referenciais teóricos levantados na revisão sistemática da literatura, foram submetidos a uma leitura interpretativa. Essas leituras tiveram como missão identificar os principais elementos discursivos, simbólicos e narrativos que caracterizaram o ambiente informacional durante a pandemia da COVID-19 no Brasil. A partir dessa análise, foram extraídas quatro categorias centrais: credibilidade, que se refere à confiança pela a mídia jornalística ou à falta dela; polarização, que aborda o conflito de narrativas e os discursos antagônicos amplificados durante a quarentena; ansiedade midiática, vinculada ao efeito psicológico causado pela grande

exposição a notícias, muitas vezes abordando temas com sensacionalismo; e desinformação, negacionismo científico e teorias conspiratórias.

Essas categorias foram transformadas em elementos estruturais da narrativa e da mecânica do jogo. Cada uma delas se materializa nas escolhas, interações e consequências propostas para o(a) jogador(a), que vivencia, de forma simulada, os efeitos dessas dinâmicas informacionais no contexto pandêmico. Assim, o jogo se torna um espaço onde o(a) jogador(a) experimenta, reflete e lida com as afetações emocionais e cognitivos gerados pelo excesso de informações e pela crise de credibilidade das mídias jornalísticas. Dessa forma, o jogo digital foi pensado como um produto experimental no setor jornalístico, fundamentado nos princípios da pesquisa-criação, uma abordagem metodológica que compreende o ato de criar como um processo simultâneo de produção de conhecimento e reflexão crítica. De acordo com Nelson (2013), a pesquisa-criação não se limita a aplicar teorias pré-existentes, mas constrói conhecimento à medida que o próprio processo criativo se desenvolve, articulando prática e teoria.

A pesquisa-criação é especialmente pertinente quando o objeto de estudo envolve linguagens artísticas, culturais ou comunicacionais, como é o caso dos jogos digitais. Nesse contexto, a criação desse newsgame não é apenas um produto derivado da pesquisa, mas parte essencial dela, funcionando como uma extensão prática das reflexões teóricas sobre o papel da mídia, da desinformação e da sobrecarga informativa durante a pandemia da COVID-19. A construção do roteiro, das escolhas interativas e das mecânicas de jogo foi orientada diretamente pelas categorias emergentes do estudo documental e bibliográfico já citados anteriormente. Assim, o produto final se constitui, ao mesmo tempo, como resultado da pesquisa e como linguagem de expressão dela, conforme a lógica do jornalismo procedural (Bogost, 2007), que entende os games como sistemas capazes de comunicar por meio de regras, processos e simulações, e da retórica crítica dos games (Frasca, 2003; Richardson, 2020), que defende o potencial dos jogos como dispositivos de crítica social, narrativa engajada e construção de memória coletiva.

Quanto à forma da problematização, foi adotado uma abordagem qualitativa, segundo Prodanov e Freitas (2013, p. 70), o tipo de pesquisa citada considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito. O que se traduz aqui na tentativa de representar, por meio da construção narrativa e interativa do jogo, os efeitos simbólicos, os discursos e as dinâmicas informacionais relacionados à cobertura midiática durante a pandemia bem como seus possíveis reflexos no bem-estar psicológico, conforme identificados nos estudos de materiais jornalísticos e referenciais teóricos. O jogo foi construído com base em experiências

sociais e psicológicas vividas, incorporando sentimentos de dúvida, medo, esperança e cansaço. A narrativa não busca quantificar efeitos, mas simular subjetivamente os efeitos da pandemia sobre o leitor de notícias, tornando o jogo um espaço de reflexão imersiva.

Ao que se refere à revisão sistemática da literatura, convém ressaltar que é uma metodologia estruturada de levantamento e análise de publicações científicas relevantes sobre um tema específico. Seu objetivo é identificar o que já foi pesquisado, mapear lacunas e construir uma base teórica consistente. Seguindo Bardin (1997), a revisão foi dividida em três etapas principais: pré-análise, exploração do material e interpretação dos resultados. As buscas foram feitas nas bases Google Acadêmico, SciELO, e *Sage Journals*. Os critérios de seleção incluíram textos publicados entre 2005 e 2024, em português, inglês e espanhol, com foco em: *newsgames*, jornalismo digital e jogos digitais.

Entre os principais autores que fundamentam este trabalho, destaca-se Bogost (2007), com o conceito de jornalismo procedural, no qual o jogo opera como modelo de representação da realidade por meio de sistemas e regras. Frasca (2003) também contribui com a discussão sobre os jogos como simulações de sistemas sociais e culturais, explorando suas relações com a narrativa e a construção da realidade. A perspectiva de Santaella e Feitoza (2009) é fundamental para compreender as interfaces entre jogos, arte, comunicação e informação no ambiente digital. Além disso, Thulin (2022) oferece uma análise sobre o uso de jogos por grandes veículos de mídia, como o *The New York Times*, especialmente no contexto da pandemia, ressaltando seu potencial informativo e reflexivo. A discussão de Ortega e Avilés (2020) traz à tona os desafios éticos, estruturais e metodológicos envolvidos na produção de *newsgames*, enquanto Richardson (2020) aborda como os jogos podem funcionar como expressões políticas e emocionais, especialmente em cenários de crise social. A partir dessas obras, foi possível construir tanto o referencial teórico, que sustenta esta pesquisa, quanto os elementos narrativos e mecânicos que estruturam o jogo, compreendendo-o como um dispositivo de documentação, reflexão crítica e preservação da memória social sobre o período da pandemia.

A revisão documental envolveu a coleta, seleção e análise de documentos jornalísticos publicados entre 2019 e 2022. Segundo Prodanov e Freitas (2013), trata-se da análise de materiais que ainda não receberam tratamento analítico e que podem ser utilizados como fontes primárias de pesquisa. Foram utilizadas reportagens, notas técnicas, coberturas jornalísticas e editoriais de portais de notícias já citados anteriormente. Através desses documentos pode-se analisar os seguintes eixos:

- Narrativas predominantes sobre a pandemia;
- Disputas entre discursos oficiais jornalísticos e alternativos;
- Disseminação de desinformação e seus efeitos;
- Posicionamento da mídia diante da crise política e sanitária.

Esses documentos serviram como base para as escolhas narrativas e as decisões interativas do jogo, garantindo a sua coerência com o contexto histórico e midiático vivido no período pandêmico. A integração entre revisão sistemática da literatura e revisão documental permitiu o aprofundamento conceitual do projeto e assegurou que o produto estivesse alinhado com uma experiência real e imersiva. A partir dessas metodologias, foi possível fundamentar teoricamente o uso de jogos como linguagem jornalística e criar um artefato que também funcione como memória dos afetos, dos conflitos e das angústias vividas durante a pandemia.

3 OPERAÇÕES METODOLÓGICAS DA CONFECÇÃO DO NEWSGAME

Neste capítulo, são apresentadas as etapas metodológicas adotadas para a criação do jogo narrativo e interativo como produto desse Trabalho de Conclusão de Curso. A estrutura do jogo foi construída com base em pesquisas, levantamento de documentos jornalísticos do período da pandemia. Esses elementos foram fundamentais para embasar a construção da narrativa, das escolhas, das consequências e do contexto em que a história se desenrola, com ênfase especial no papel desempenhado pela mídia durante o recorte temporal abordado no projeto.

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO JOGO

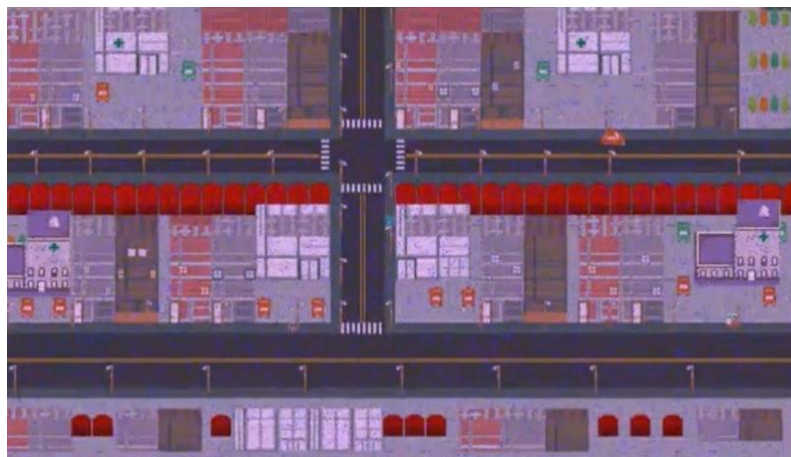
O jogo desenvolvido neste trabalho é um *visual novel* para PC, single player, do gênero narrativo-interativo, com foco em escolhas e experiências reflexivas. Ambientado entre os anos de 2020 e 2022, durante a pandemia de COVID-19, o enredo se passa dentro de um apartamento, onde o(a) jogador(a) assume o papel de um estudante universitário em isolamento social. O personagem precisa lidar com uma rotina marcada pelo excesso de informações vindas de diferentes meios, como televisão, celular e computador, e deve decidir em quais conteúdos confiar e como reagir diante das notícias.

A proposta do jogo baseia-se no conceito de imersão narrativa, no qual as decisões do(a) jogador(a) afetam diretamente o desenvolvimento da história, gerando múltiplos desfechos possíveis. As escolhas influenciam aspectos como a percepção de credibilidade jornalística e a forma de interação com o ambiente, construindo diferentes trajetórias para o personagem. Dessa forma, o jogo se apresenta como um registro lúdico e crítico do contexto informacional da pandemia, permitindo o(a) jogador(a) refletir sobre a influência das narrativas mediáticas e o papel do jornalismo em momentos de crise. Ao explorar temas como excesso de informação e confiança nas fontes, o produto demonstra como os jogos digitais podem ser utilizados como linguagem jornalística para abordar questões sociais contemporâneas. A estrutura aberta e ramificada favorece a rejogabilidade Ono *et al.* (2023), incentivando o usuário a explorar diferentes caminhos e a experimentar novas interpretações, contribuindo para uma experiência dinâmica e engajadora.

Quanto ao nome do jogo, *Disturbia-19*, deriva da junção do termo *Disturbia*, que evoca a ideia de perturbação, desordem e instabilidade social, com travessão e o número *19*, em alusão

à COVID-19. O conceito busca sintetizar, de forma sintética e conceitual, o ambiente de incerteza, excesso de informações e conflitos narrativos que marcaram o período pandêmico. Dessa forma, o título funciona como uma âncora semiótica que dialoga diretamente com a proposta narrativa e crítica do produto.

Figura 1 Cidade deserta representando o cenário pandêmico no início do jogo



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

3.2 AMBIENTAÇÃO DO JOGO

O jogo é composto por seis estágios, cada um ambientado em um período específico do isolamento social. Na narrativa o protagonista (*Player*) permanece confinado em um apartamento com os pais. Ao longo da trama, o(a) jogador(a) pode escolher quais veículos de comunicação e plataformas deseja acessar para se informar dos acontecimentos. Essas decisões afetam diretamente duas métricas: a barra de credibilidade, relacionada à confiança do personagem na mídia tradicional e nas autoridades sanitárias, e a barra que representa estado psicológico do protagonista (*Player*). Na categoria ambientação e cenários, utilizou-se a engine Godot de para criar a introdução do jogo (FIGURA 1), com foco na simulação de uma cidade vazia, representando o isolamento social durante a pandemia. Para evitar o descarte de elementos visuais e manter a integridade narrativa, foram desenvolvidos dois mapas, um dedicado à composição geral da cidade (ruas, calçadas, gramado) e outro ao detalhamento da cidade através dos elementos (prédios, semáforos, hospitais). A atmosfera foi reforçada por efeitos visuais como partículas de chuva, através da ferramenta *GPU Particle*, criando um ambiente denso e simbólico.

Em relação à captura e edição audiovisual da abertura, o processo incluiu gravações das cenas desenvolvidas na engine de introdução pela a OBS studio. Já a ferramenta de edição de vídeo, que no caso foi o CapCut, permitiu cortes, introdução de textos, ajustes de ritmo e adição de efeitos, adição de música criando uma experiência visual para contextualizar aquele recorte temporal. Posteriormente o audiovisual foi inserido na lógica da engine Ren'py, especializada em criar *visual novel*, que permite a construção de diálogos ramificados, múltiplos finais e um sistema de escolhas que impacta diretamente o enredo. A lógica simplificada e o suporte a múltiplos caminhos narrativos viabilizaram o desenvolvimento em menor tempo, respeitando o cronograma do TCC e garantindo uma experiência fluida e coerente.

A ambientação dos cômodos foi concebida com o uso de cores frias e esmaecidas, remetendo à desolação e a atmosfera opressiva do período. No entanto, essas cores mudam gradualmente, com mais brilho e saturação, conforme o estado psicológico do personagem melhora ou ele recebe notícias positivas ao longo da narrativa. Além da paleta de cores. Para os cenários internos, ferramentas de edição gráfica, como o Canva, foram fundamentais na composição dos espaços principais, como o quarto e a sala, que ganharam texturas, ajustes de iluminação e paletas de cores que acompanham o estado emocional do protagonista (*Player*).

3.3 TRILHA SONORA E SONOPLASTIAS

Na categoria trilha sonora e áudio, músicas livres de direitos autorais, do site *Pixabay*, foram incorporadas, garantindo ambientação sonora consistente e segura juridicamente. Para os créditos finais, foi composta uma trilha sonora original através do app *Grovepad*, reforçando a personalização e a identidade do produto. O trabalho de edição e ajuste de áudio (*Audacity*), incluindo vozes e efeitos sonoros (biblioteca de áudios do *Youtube*), visou garantir qualidade técnica e coesão com a narrativa. Efeitos específicos também foram aplicados às vozes, como a transformação em estilo 8 bits (Através do app *Muda Voz Com Efeitos*) para criar atmosfera mais imersiva em determinados momentos, como nas simulações de transmissões jornalísticas ou sessões de CPI.

A trilha sonora também se adapta ao contexto emocional das cenas, variando entre composições mais melancólicas ou mais leves, de acordo com a percepção do protagonista (*Player*). Todos esses elementos sonoros foram cuidadosamente pensados com o objetivo de proporcionar para o(a) jogador(a) uma experiência imersiva, transportando-o para aquele momento histórico específico. A construção dessa imersão está fundamentada no conceito do

jornalismo procedural, definido por Ian Bogost (2007), que propõe o uso de mecânicas e estruturas jogos para explorar questões jornalísticas complexas.

3.4 OS PERSONAGENS DO JOGO

A construção dos personagens foi pensada para representar diferentes perfis sociais inseridos no contexto do isolamento social. Eles desempenham papéis variados, tanto como consumidores quanto como emissores de conteúdos midiáticos. Por meio dessas figuras, buscou-se ilustrar a multiplicidade de perspectivas e discursos presentes no ambiente informacional durante a pandemia.

Os personagens principais são ficcionais, mas foram elaborados com base em experiências comuns vividas no período pandêmico. Há também personagens secundários (*NPC* na linguagem dos games) que aparecem pontualmente por meio de linhas de diálogo ou mensagens em redes sociais. É o caso do tio negacionista, comentários de usuários anônimos nas plataformas digitais, de um vlogueiro ou de um chefe de Estado. Embora esses últimos não tenham uma representação visual contínua, avatar ou imagem fixa, suas intervenções textuais contribuem para a ambientação e o desenvolvimento da narrativa, refletindo o sistema comunicacional da época.

Para captar os personagens foi preciso usar o aparelho SAMSUNG SM-M236B, em resolução 9:16 da câmera, 4,60mm, abertura de f/1,8 e ISSO AUTO. A opção por utilizar fotografias reais para compor os cenários e personagens surgiu pela intenção de manter uma estética mais realista e subjetiva. Essa decisão foi inspirada na experiência ao assistir à demo do jogo *No, I'm not a Human (Critical Reflex, 2025)*, que explora o uso de imagens fotográficas para criar imersão e aproximar o(a) jogador(a) da narrativa. A fotografia, nesse sentido, funcionou como matéria-prima para as composições visuais, posteriormente editadas para se adequar ao estilo do jogo.

Figura 2 Visão da sala de estar sob a perspectiva do protagonista (*Player*) com psicológico abalado



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

A Figura 2 não representa exatamente o personagem principal (*Player*), mas sim uma visão simbólica e conceitual dele. Como o jogo é desenvolvido em primeira pessoa (*First-Person Model*), o(a) jogador(a) não visualiza diretamente o personagem em tela durante a experiência, mas vivencia os acontecimentos por meio de sua perspectiva subjetiva. Essa representação gráfica foi criada para ilustrar a identidade e a atmosfera do protagonista (*Player*), transmitindo ao leitor uma ideia geral do perfil psicológico e do contexto em que ele está inserido. Portanto, a figura funciona como um recurso visual auxiliar para facilitar a compreensão do projeto, não correspondendo fielmente à forma como o personagem é apresentado dentro do jogo.

Figura 3 Modelos do pai do protagonista



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

Pai do protagonista (FIGURA 3) é um radialista que trabalhando em home office. O personagem é encontrado no cômodo da sala trazendo comentários sobre as notícias veiculadas no jornal, abordando informações sobre o vírus e a gestão da crise sanitária, ora problematizando, ora aceitando os fatos. A representação visual desse personagem (*NPC*) Foi construída a partir da imagem do discente do curso de Jornalismo em Multimeios da UNEB-DCHIII, Lucenildo Júnior, e foi editada nas ferramentas Facetune e Comica para dar uma fisionomia mais envelhecida e com traços paternos. A estética do personagem muda de acordo com o humor do protagonista (*Player*).

Figura 4 Modelos da mãe do protagonista



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

Mãe (FIGURA 4) é uma professora que dando aulas por via home office: A personagem (*NPC*) é usualmente encontrada na sala, junto com o personagem pai. Ela tem um lado mais sensato e compreensivo e está sempre auxiliando e querendo acalmar o marido e o filho diante das tensões causadas pela pandemia. Com posse de um ótimo senso crítico, ela problematiza, mas não dá brechas para teoria da conspiração. Foi construída a partir da imagem da discente do curso de Jornalismo em Multimeios da UNEB-DCHIII, Eduarda Moret, e foi editada pelas ferramentas Facetune e Comica para dar uma fisionomia mais envelhecida e com traços maternos. A estética do personagem muda de acordo com o humor do protagonista (*Player*).

Figura 5 Âncora de telejornal, perspectiva do protagonista (*Player*) na TV (gerado por IA)⁴



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

Âncora (FIGURA 5) é a responsável por apresentar e transmitir as notícias no telejornal, sendo uma das principais fontes para o protagonista (*Player*) e seus pais (*NPCs*). Mesmo com a tempestade de informações na época pandêmica, essa personagem (*NPC*) representa um dos pilares de credibilidade no jogo, por trazer e decodificar informações com embasamento científico, coerência, coesão e contextualização dos fatos. Sua presença simboliza o papel do jornalismo profissional no enfrentamento da desinformação na época da pandemia. Visualmente, a âncora foi construída a partir da imagem da discente do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB-DCHIII, Ruana Mota. Para a composição visual da personagem âncora, responsável por ser um dos meios de apresentar as notícias no jogo, foi utilizada a ferramenta de geração de imagens do Canva.

A escolha por esse recurso partiu, em primeiro lugar, de uma motivação artística, já que a IA possibilitou maior liberdade criativa na definição de expressões, cenários e características visuais capazes de transmitir o contexto da personagem. Além disso, houve a necessidade prática relacionada à escassez de matéria-prima, na questão fotográfica, uma vez que não estavam disponíveis imagens reais ou fotografias específicas que atendessem plenamente aos requisitos narrativos e estéticos do projeto.

A partir de descrições textuais detalhadas, foi possível gerar uma imagem que simulasse o ambiente de um estúdio jornalístico, com uma postura neutra e profissional. Posteriormente, a imagem foi editada pelas ferramentas Facetune e Canva, inserindo elementos visuais para

⁴ Imagem obtida através do seguinte comando: Âncora de telejornal, usando blazer azul claro, fundo com mapa-múndi azul, estilo profissional, fotografia de estúdio, foco frontal, iluminação suave.

compor um cenário um programa jornalístico com estáticas e ondas simulando um programa de TV.

Figura 6 Crítico de mídia/ombudsman, representação não jogável no jogo



Fonte: Elaborada pelo autor, 2025

Ombudsman (FIGURA 6), também conhecido como Crítico de Mídia, é um NPC que traz problematizações sobre a atuação dos veículos de comunicação. No jogo, esse personagem está acessível para o protagonista (*Player*) por meio da internet, através de artigos e colunas opinativas, em que apontar os acertos, erros e possíveis desvios que a mídia pode cometer na cobertura pandêmica. Sua presença funciona com um recurso fundamental para aumentar o senso crítico do(a) jogador(a), contribuindo para aumentar a credibilidade jornalística na mecânica do jogo. Esse personagem evidencia que quando o jornalismo comete gafes, sensacionalismos ou interpretações errôneas pode afetar diretamente a percepção do consumidor e, com isso, desgastar a confiança da audiência. A construção visual desse personagem foi feita a partir da imagem da discente do curso de Jornalismo em Múltiplos Meios da UNEB-DCHIII, Kayky Alexandre, e foi editada pelas ferramentas Facetune e Comica para criar uma aparência com traços mais intelectuais, além de um semblante sério e crítico, que condiz com o ofício dele.

3.5 A BUSCA POR UMA HISTÓRIA FLEXÍVEL

O processo de construção narrativa do jogo foi organizado em diferentes etapas para estruturar a progressão dramática, a coerência das escolhas e o desenvolvimento das cenas. A seguir, são apresentados os principais elementos que compõem a macroestrutura, as

microvariações e a concepção das cenas, detalhando como essas camadas se articulam na experiência do(a) jogador(a).

3.5.1 Macroestrutura narrativa

A narrativa do jogo se desdobra de forma interativa, com base nas escolhas feitas pelo protagonista (*Player*) por quais meios ele irá se informar durante os seis estágios da trama. Todos os elementos inseridos, desde os cenários e caracterização dos personagens até os efeitos visuais e sonoros, foram pensados para reforçar um mundo em seguindo as regras da quarentena. A construção de diálogos com base a linguagem jornalística é um elemento crucial para garantir a verossimilhança e promover a imersão de quem estiver jogando.

O desenvolvimento narrativo do produto se apoia em diferentes pilares que ajudam a estruturar toda a experiência. A linguagem jornalística está presente nos diálogos, nas reportagens e nas interações midiáticas, reforçando a ideia de jornalismo procedural e aproximando o(a) jogador(a) do ambiente informativo. A narrativa ambiental permite que o(a) jogador(a) escolha por onde irá se informar, criando sua própria percepção sobre o mundo e sobre os acontecimentos do jogo. Já a contextualização temporal situa a trama entre os anos de 2019 e 2022, apresentando momentos-chave da pandemia a partir dos meios de comunicação disponíveis no jogo, seguindo o conceito de Traquina (2005), que defende a importância de localizar os fatos no tempo e no espaço. A ética jornalística também é um pilar essencial, pois mesmo sendo apresentado como um game, o produto mantém um compromisso com a verdade e a responsabilidade social, como destaca Bertrand (2002), evitando transformar fatos delicados e complexos em puro entretenimento. Com isso, os diálogos são usados para mostrar diferentes reflexões e posicionamentos sobre cada informação, aparecendo tanto em conversas diretas quanto em interações nas redes sociais, enriquecendo a narrativa e aproximando o(a) jogador(a) das discussões reais daquele período.

Esses pilares ajudam para que o(a) jogador(a) não apenas observe a narrativa se desenrolar, mas também atue dentro dela, vivenciando as consequências de confiar ou não em determinadas fontes e de acreditar ou duvidar da imprensa durante o período da pandemia. Essa forma de integrar a linguagem, ambientação, tempo e interação segue os requisitos para o jornalismo procedural (Bogost, 2007), pois a experiência do(a) jogador(a) se torna uma forma de refletir criticamente os efeitos psicossociais das guerras de narrativa no período pandêmico. Esses pilares coincidem com as afirmações de Ortega e Avilés (2020) apontando que os *newsgames*, com a verificação factual, representam uma fronteira promissora para o jornalismo contemporâneo, especialmente ao tratar assuntos complexos.

Esses fundamentos, que envolvem rigor jornalístico, verificação factual, contextualização crítica e deontologia profissional, são combinados aos recursos interativos dos games, sistemas de escolha, simulações, ambientes imersivos e narrativas ramificadas, de forma a não apenas informar, mas engajar o público na compreensão de dinâmicas sociais complexas, sem renunciar aos critérios éticos e metodológicos do jornalismo.

3.5.2 Microvariações e ramificações

A narrativa do jogo é conduzida através do sistema de escolhas, no qual as opções do(a) jogador(a) geram consequências que alteram o status pela interface de duas barras: a de credibilidade, relacionada à confiança no jornalismo e nas instituições, e a do estado psicológico do protagonista (*Player*). Essa mecânica não contribui apenas para o desenrolar da história, mas no seu desfecho. Já que existem dois finais reflexivos que são desbloqueados ao depender de ações e decisões tomadas ao longo da experiência.

Ao apresentar uma diversidade de opções, o jogo oferece múltiplos caminhos narrativos, incentivando a rejogabilidade e permitindo ao usuário explorar diferentes trajetórias dentro do mesmo contexto pandêmico. Essa estrutura possibilita que o(a) jogador(a) observe como cada decisão pode levar a resultados distintos, estimulando reflexões sobre os efeitos da desinformação, as escolhas de fontes de informação e as consequências emocionais de cada caminho percorrido.

Além de aumentar o engajamento, as micro variações e ramificações reforçam o objetivo do newsgame de promover uma experiência imersiva e educativa, aproximando o(a) jogador(a) das dinâmicas complexas enfrentadas durante a pandemia. Ao revisitar o jogo, o usuário pode perceber nuances e interpretações diferentes, ampliando a compreensão sobre o papel da mídia e o peso das escolhas individuais em um cenário de crise sanitária.

3.5.3 Rejogabilidade e adaptação do jogo

Apesar de o foco principal deste projeto não ser o aprofundamento teórico em mecânicas de rejogabilidade ou sistemas adaptativos nos games, alguns elementos desse tipo foram pensados para enriquecer a experiência do(a) jogador(a). Como citado anteriormente, ao longo da narrativa, o jogo apresenta escolhas que podem levar a variações em falas, reações do personagem e mudanças sutis no andamento das cenas. Essas variações não têm só como objetivo criar finais múltiplos ou ramificações complexas, mas sim permitir que o(a) jogador(a)

explora diferentes perspectivas e suas consequências em uma segunda jogada. O conceito de múltiplos desfechos foi pensado como uma forma de fazer o(a) jogador(a) se transportar para aquela época e refletir sobre aquele contexto temporal.

A narrativa ambiental é um recurso que foi mais interessante de implementar do que fazer um *newsgame* linear já que o recorte temporal se trata de um tema complexo com uma guerra de narrativas alimentava a polarização. Ainda assim, a proposta central é que a experiência seja significativa já na primeira vez que se joga, reforçando o efeito emocional da narrativa e a reflexão sobre o consumo de notícias, a desinformação e o desgaste psicológico durante a pandemia. A presença dessas pequenas variações busca ampliar a imersão e dar para o(a) jogador(a) a sensação de que suas decisões têm peso, mesmo que o percurso principal continue o mesmo. Assim, a rejogabilidade existe, mas de forma sutil, sem se sobrepor à proposta narrativa do jogo.

3.6 RECURSOS DE ACESSIBILIDADE E INEDITISMO DO PRODUTO

Este trabalho apresenta duas contribuições principais: a implementação de um recurso básico de acessibilidade e o caráter inédito do produto como o primeiro *newsgame* desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso no âmbito do curso de Jornalismo em Mídias da UNEB, Campus III.

No que se refere à acessibilidade, o jogo *Distúrbia-19* conta com um recurso de audiodescrição textual, ativado pela tecla “V”. Esse mecanismo permite a leitura automatizada de elementos essenciais da interface, como as legendas, as opções de escolha e as barras que representam o estado psicológico e a credibilidade do personagem. Embora não contemple a leitura dos cenários visuais, o recurso possibilita que pessoas com deficiência visual ou baixa visão possam acompanhar o desenrolar narrativo e tomar decisões a partir do conteúdo textual apresentado.

Além disso, após consulta ao acervo de Trabalhos de Conclusão de Curso da biblioteca do Departamento de Tecnologia e Ciências Sociais (DTCS) vizinho ao Departamento de Ciências Humanas (DCH III), identificou-se que *Distúrbia-19* é o primeiro trabalho do curso a empregar a linguagem dos *newsgames* como eixo central do produto experimental. Assim, o projeto se estabelece como uma iniciativa inédita e inovadora, oferecendo uma nova perspectiva metodológica e narrativa dentro do curso.

Nesse sentido, o jogo serve como uma proposta de linguagem experimental no campo do Jornalismo em Múltiplos Meios, ao explorar recursos interativos e experiências imersivas como instrumentos para provocar reflexão crítica e sensibilidade social. Ao integrar elementos de design, narrativa e apuração jornalística, Distúrbia-19 amplia as possibilidades expressivas do jornalismo digital e reforça o compromisso do curso com a inovação e a interdisciplinaridade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este Trabalho de Conclusão de Curso buscou ampliar as fronteiras do jornalismo, aproximando-o de linguagens experimentais, como os jogos digitais, para oferecer uma experiência narrativa e interativa que vai além do consumo passivo de informação. A pesquisa realizada serviu de base para demonstrar que os jogos digitais, quando alinhados a princípios éticos e fundamentada em investigação acadêmica rigorosa, pode se tornar uma estratégia relevante de sensibilização social e fortalecimento do jornalismo enquanto prática crítica e comprometida com o público.

Ao longo do percurso, foi possível compreender que a proposta do *newsgame*, segundo Thulin (2022), não tem como principal objetivo o entretenimento, mas busca informar o(a) jogador(a) ao mesmo tempo em que o provoca a refletir sobre as dinâmicas informacionais em contextos complexos. Durante a pandemia de COVID-19, o excesso de informações, a desinformação e as narrativas conflitantes transformaram a relação das pessoas com as notícias. Ao colocar o público em uma posição de escolha, o jogo reforça a importância do discernimento, do pensamento crítico e da autonomia no consumo de informações.

A pesquisa evidenciou, com base em referenciais bibliográficos, que os jogos digitais são linguagens capazes de aproximar o jornalismo de novas audiências, oferecendo não apenas dados, mas experiências significativas. A interatividade promove engajamento profundo, estimulando uma compreensão mais empática e crítica dos acontecimentos (Bogost, 2007). Esse ponto reforça o papel social do projeto: ao transformar a informação em experiência, o jogo potencializa a capacidade de o público internalizar conteúdos complexos e desenvolver habilidades de análise crítica.

Além disso, a relevância social da pesquisa se evidencia na possibilidade de contribuir para a educação midiática e o combate à desinformação. Em tempos de disputas narrativas, a necessidade de um público mais consciente e apto a reconhecer informações verificáveis se torna urgente (Kovach & Rosenstiel, 2001). A escolha de um jogo como produto dialoga diretamente com essa necessidade, pois transforma o aprendizado em prática vivenciada, aproximando teoria e experiência pessoal.

No campo acadêmico, este trabalho demonstra como metodologias jornalísticas podem se beneficiar de abordagens experimentais, servindo como base para futuras pesquisas e desenvolvimentos. Ainda se vislumbra a possibilidade de publicar artigos que explorem a usabilidade, a recepção do público e o efeito do jogo como ferramenta educativa e crítica. Essa pesquisa, somada à prática reflexiva durante o desenvolvimento do produto, fortaleceu a

percepção de que o jornalismo contemporâneo já vem se abrindo a novas linguagens, sobretudo em um contexto de constantes transformações tecnológicas.

O desenvolvimento do jogo *Disturbia-19* representou um marco significativo na minha trajetória acadêmica e pessoal. Ao unir jornalismo e linguagem digital, a experiência possibilitou compreender na prática como a narrativa interativa pode ser explorada como ferramenta de reflexão e sensibilização. Os *newsgames*, nesse sentido, não apenas informam, mas convidam o(a) jogador(a) experimentar, sentir e refletir sobre acontecimentos complexos e marcantes, como a pandemia.

A principal contribuição deste projeto reside na tentativa de expandir as possibilidades do jornalismo para além dos formatos tradicionais, explorando o potencial dos jogos como linguagem multimodal. O produto destaca-se como uma interface capaz de provocar o público a refletir sobre o consumo de notícias e os impactos subjetivos do excesso de informação. Embora o jogo tenha foco na experiência individual, ele também evidencia a relação entre indivíduo e coletivo, mostrando como as escolhas pessoais no consumo de informações podem reverberar socialmente.

Do ponto de vista técnico, o processo envolveu múltiplas etapas, desde o desenvolvimento de roteiros e estruturas narrativas ramificadas até a programação em diferentes engines, como Godot e Ren'Py. Cada escolha tecnológica foi cuidadosamente justificada, priorizando sempre a imersão e a experiência do(a) jogador(a). A migração para o Ren'Py, por exemplo, foi motivada pela necessidade de uma linguagem mais acessível para a construção de um *visual novel*, além de permitir maior foco nas escolhas e consequências emocionais.

Outro aspecto relevante foi a adoção de recursos audiovisuais autorais e o uso de fotografias reais para a construção de personagens e cenários, conferindo uma estética própria ao jogo e reforçando seu caráter documental. Como dito anteriormente, inspiração em títulos como *No, I'm not a Human (Critical Reflex, 2025)* e *Arida: Backland's Awakening (Aoca Game Lab, 2019)* contribuíram para consolidar essa estética, aproximando o(a) jogador(a) de um universo mais íntimo e realista.

Além disso, a elaboração do jogo permitiu experimentar novas estratégias comunicacionais no campo do jornalismo, evidenciando o potencial dos *newsgames* como ferramentas de mediação, conscientização e educação. O produto oferece uma alternativa às formas tradicionais de narrativa jornalística, fortalecendo o papel do jornalista como mediador crítico.

Ao longo do processo, surgiram desafios técnicos e criativos que demandaram constante adaptação. A realização integral do produto, sem apoio de estúdios ou terceiros, reforça a autonomia autoral e atesta a capacidade de articular teoria e prática, evidenciando uma formação sólida e comprometida com a inovação.

Em termos de perspectivas futuras, *Disturbia-19* abre possibilidades para aprofundar discussões acadêmicas sobre recepção e usabilidade. Pesquisas futuras poderiam avaliar a experiência do público com o produto, identificar pontos fortes e melhorias, além de pensar em versões adaptadas para diferentes contextos educacionais.

E espera-se que este trabalho inspire outras iniciativas acadêmicas que integrem tecnologia, jornalismo digital e arte de forma sensível e responsável. O objetivo maior não é apenas informar ou entreter, mas provocar questionamentos e estimular o pensamento crítico sobre os modos de consumir e interpretar informações em tempos de crise. *Disturbia-19* não pretende encerrar um debate, mas lançar perguntas e trazer novas pesquisas sobre o *newsgame* no campus DCHII.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de. Jogos digitais, cidade e (trans)mídia: a próxima fase. 1. ed. Curitiba: Appris, 2015.

ANDRADE, Luiz Adolfo; CRISPIM BEZERRA, Cristiane; HUMBERTA FERNANDES LIMA, Ebbe; DA SILVA BARBOSA, Patricia. As mulheres sertanejas do século XIX e sua representação no game *Árida: Backlands Awakening*. *Domínios da Imagem*, [S. l.], v. 15, n. 29, p. 60-79, 2022. DOI: 10.5433/2237-9126.2021v16n29p60. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43804>. Acesso em: 21 abr. 2025.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1997.

BERTRAND, Claude-Jean. *Deontologia das mídias*. São Paulo: Loyola, 2002.

BERTRAND, Claude-Jean. *Deontologia geral dos meios de comunicação social: manual para jornalistas e outros profissionais da informação*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002.

BERTRAND, Claude-Jean. *Media ethics and accountability systems*. New Brunswick: Transaction Publishers, 2002.

BOGOST, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.

BOGOST, Ian. Curiosity journalism, or the first decades of newsgames. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 26, n. 3, p. 573-576, 2020.

BOHNEN, Júnior Gabriel; TESSING, Michel Junior; COLLING, Juliane. Jogos eletrônicos e seu impacto no mundo: um estudo sobre a interferência dos games sobre a formação dos indivíduos. *Revista Saber Acadêmico*, v. 8, n. 16, p. 1–22, 2019.

BUTLER, Judith. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge, 1990.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 10. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

CHEN, Y. Social credit systems in China: from gamification to surveillance. *Journal of Digital Policy*, v. 19, n. 3, p. 112-130, 2021.

COBRA SOFT/HITECH. *Cessna over Moscow*. Game [Amiga]. 1987.

COSMI CORPORATION. *Chernobyl: nuclear power plant simulation*. Game [DOS]. 1987.

CRAWFORD, Chris. *Balance of power*. Game [Windows]. 1985.

DETERDING, Sebastian et al. Gamification: toward a definition. In: CHI 2011, Vancouver. Proceedings... New York: ACM, 2011.

DORNELES, L. M. Aplicativos informativos para games: práticas de colaboração entre usuários e construção de informação. 2018. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social, Jornalismo), Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2018.

FLANAGAN, Mary. Critical play: radical game design. Cambridge: MIT Press, 2013.

FRANCE PRESSE. Ataques policiais provocam mudanças no Black Lives Matter. G1, 8 jul. 2016. Disponível em: [inserir link]. Acesso em: 4 maio 2025.

FRASCA, Gonzalo. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: PERRON, Bernard (Ed.). The video game theory reader. New York: Routledge, 2003.

FRASCA, Gonzalo. September 12th: a toy world. Game [Flash]. Newsgaming, 2003.

GARCÍA, Xosé R.; PUMPIDO, Santiago T. Newsgames: la gamificación de la información. Barcelona: Editorial UOC, 2023.

GARCÍA-ORTEGA, Alba; GARCÍA-AVILÉS, José Alberto. When journalism and games intersect: examining news quality, design and mechanics of political newsgames. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, v. 26, n. 3, p. 517-536, 2020.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

GÓMEZ-GARCÍA, Salvador; DE LA HERA CONDE-PUMPIDO, Teresa. Newsgames: the use of digital games by mass-media outlets to convey journalistic messages. Games and Culture, v. 18, n. 4, p. 449-474, 2023.

GRACE, Lindsay. Doing things with games: social impact through play. 2nd ed. Boca Raton: CRC Press, 2022.

HALL, Stuart. Representation: cultural representations and signifying practices. London: Sage, 1997.

HOOKS, bell. Eros, erotismo e o processo pedagógico. São Paulo: Elefante, 2018.

HUIZINGA, Johan. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUYSSSEN, Andreas. Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. 8. ed. Campinas: Papirus, 1996.

JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005.

KOVACH, Bill; ROSENSTIEL, Tom. *The elements of journalism: what newspeople should know and the public should expect*. 3rd ed. New York: Three Rivers Press, 2014.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LYON, David. *A cultura da vigilância: vigilância líquida e controle social*. Petrópolis: Vozes, 2018.

MATTOS, Bruna. Como os videogames foram afetados pela pandemia da COVID-19. *MeuPlayStation*, 2020. Disponível em: <https://meups.com.br/especiais/videogames-pandemia-covid-19/>. Acesso em: 25 jul. 2025.

MELO, Cristino. Deputado Zé Trovão culpa jogos digitais por ataque a creche em Blumenau. *Adrenalina*, 11 abr. 2023. Disponível em: <https://adrenaline.com.br/noticias/v/129113/ze-trovaio-culpa-jogos-digitais-por-ataque-a-creche>. Acesso em: 30 jun. 2025.

META PLATFORMS INC. *Relatório Anual 2022*. Menlo Park: Meta, 2022.

MINISTÉRIO DA SAÚDE (Brasil). *Saúde mental e COVID-19: relatório técnico*. Brasília: Ministério da Saúde, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/publicacoes/saude-mental>. Acesso em: 30 jun. 2025.

MITCHELL, Alice; LOVELOCK, Roger. Measuring newsgame effectiveness. *Digital Journalism*, v. 11, n. 2, p. 210-230, 2023.

NELSON, Robin. *Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances*. London: Palgrave Macmillan, 2013.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História*, n. 10, p. 7-28, 1993.

ONO, Ana B. Y. G.; SILVA, Felipe A. da; CARDOSO, João M.; ROSA, Matheus F. S.; MARTINS, Nicole H. I. F. *Rejogabilidade em jogos de mistério*. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design de Games) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2023

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE (OMS). *COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide*. 2 mar. 2022. Disponível em: <https://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide>. Acesso em: 30 jun. 2025.

ORTEGA, Félix; AVILÉS, José A. *Periodismo inmersivo: fundamentos para un nuevo relato informativo*. Madrid: Síntesis, 2020.

ORTEGA, Félix; AVILÉS, José A. El periodismo en la era de los videojuegos. *Revista Latina de Comunicación Social*, v. 75, p. 1019–1035, 2020. DOI: <https://doi.org/10.4185/RLCS-2020-1450>.

ORTEGA, Félix; AVILÉS, José A. Newsgames y periodismo: retos y posibilidades. *Cuadernos de Información*, n. 46, 2020.

PARÁBOA, Vinícius. OMS faz campanha encorajando pessoas a ficarem em casa jogando videogame. *MeuPlayStation*, 2020. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/oms-campanha-pessoas-ficarem-casa-videogame/>. Acesso em: 25 jul. 2025.

PERRON, Bernard (Ed.). *The video game theory reader*. New York: Routledge, 2003.
PHILLIPS, Angela; WITSCHGE, Tamara. *The changing business of journalism and its implications for democracy*. Reuters Institute, 2012.

PLEWE, Christoph; FÜRSICH, Elfriede. Newsgames between simulation and edutainment: a case study of *Critical Distance*. *Digital Journalism*, v. 8, n. 2, p. 256-274, 2020.

PLEWE, Christoph; FÜRSICH, Elfriede. Producing newsgames beyond boundaries: journalists, game developers, and the news business. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 26, n. 3, p. 486-502, 2020.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RICHARDSON, Allissa V. Endless mode: exploring the procedural rhetoric of a Black Lives Matter-themed newsgame. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 26, n. 3, p. 537-549, 2020.

RICHARDSON, Ben. Easy level life: video games and political affect. *Games and Culture*, v. 15, n. 5, 2020.

SANTAELLA, Lúcia. *Cognição, semiótica, realidade virtual*. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, C. *Jogo, arte e comunicação: uma introdução aos game studies*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Marcos. *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

SEABORN, Katie; FELS, Deborah I. Gamification in theory and action: a survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, v. 74, p. 14-31, 2015.

SICART, Miguel. *The ethics of computer games*. Cambridge: MIT Press, 2009.

SODRÉ, Muniz. *O terreiro e a cidade: a forma social negro-brasileira*. Petrópolis: Vozes, 1988.

THOMPSON, E. P. *A miséria da teoria*. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

THULIN, Anna. Lets play news: the gamification of journalism. Londres: Polis/LSE, 2022.

THULIN, Peter. The role of games in the New York Times' digital journalism. Digital Journalism, 2022.

TRAQUINA, Nelson. Teorias do jornalismo: porque as notícias são como são. Florianópolis: Insular, 2005.

TREANOR, Mike; MATEAS, Michael. Newsgames: theory and design. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. For the win: how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WHITWORT, Hugh. A história do videogame. Direção: Hugh Whitwort. EUA: History Channel, 2013. Documentário.

YUKARI, Thaisyukari Yuta. Videogames, pandemia e novos modos de estar no mundo: uma análise do jogo Sky – Children of the Light. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2022.

ZUBOFF, Shoshana. The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power. New York: PublicAffairs, 2019.

APÊNDICES

APÊNCICE A – LINK PARA O JOGO

Link para o jogo:

https://drive.google.com/drive/folders/1ppLWG2P4INkW8GOpWO_fXKJy2hY9ew9s

APÊNDICE B – MANUAL DE INSTALAÇÃO DO JOGO

TUTORIAL PARA ACESSAR O JOGO (PRODUTO DE TCC)

- **Baixar O Arquivo Compactado (.Zip)**

O Arquivo Do Jogo Está Disponível Em Formato .Zip.

Faça O Download Completo Para O Computador.

- **Extrair O Arquivo**

Clique Com O Botão Direito No Arquivo. Zip Baixado.

Escolha A Opção “Extrair Tudo...” Ou “Extrair Aqui”, Conforme O Programa Que Você Usa (Winrar, 7-Zip Ou O Extrator Padrão Do Windows).

Aguarde Até Finalizar A Extração.

- **Abrir A Pasta Extraída**

Depois De Extraído, Será Criada A Pasta Chamada:

TCCPRODUTO-1.0-pc

Clique Duas Vezes Para Abrir Essa Pasta.

- **Localizar O Aplicativo Do Jogo**

Dentro Da Pasta, Procure O Arquivo Chamado:

TCCPRODUTO

Ele Estará Identificado Como Aplicativo, Com O Ícone Padrão Do Ren'py.

- **Executar O Jogo**

Clique Duas Vezes No Arquivo TCCPRODUTO.

Aguarde O Carregamento Inicial.

APÊNDICE C — MANUAL DE JOGABILIDADE

O jogo é do gênero *visual novel*, com foco em narrativa e escolhas interativas. O(A) jogador(a) assume o papel de um personagem confinado durante a pandemia e deve interagir com objetos no ambiente (celular, notebook, televisão) para tomar decisões sobre quais informações consumir. A progressão se dá por seis estágios e o(a) jogador(a) deve refletir a cada decisão, experimentando diferentes desfechos.

As escolhas impactam duas barras principais:

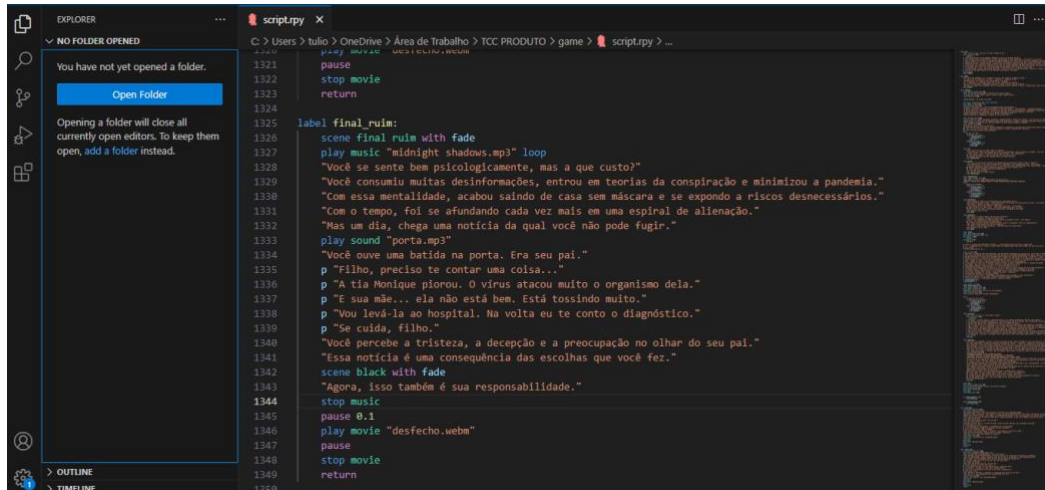
- **barra de credibilidade** — representa a relação do personagem com os meios de informação.
- **barra do psicológico** — reflete o equilíbrio emocional do personagem.

MANUAL DE COMANDOS (REN'PY)

- **Avançar texto (Ação):** clique com o botão esquerdo do mouse ou pressione *enter* ou barra de espaço.
- **Voltar texto:** role a roda do mouse para cima ou pressione a tecla *page up*.
- **Abrir menu rápido:** mova o cursor para a parte inferior da tela (quando disponível).
- **Salvar jogo:** clique em salvar no menu ou pressione *f2* (em alguns casos).
- **Carregar jogo:** clique em carregar ou pressione *f3*.
- **Abrir configurações:** clique em preferências no menu principal ou no menu rápido.
- **Sair do jogo:** pressione *esc* para abrir o menu principal e selecione sair.
- **Ativar audiodescrição:** Pressione a tecla *V* para habilitar a leitura das legendas, barras (credibilidade e psicológico) e escolhas por leitores de tela.

Obs: O recurso não descreve cenários nem imagens, sendo voltado exclusivamente à acessibilidade de informações textuais e interativas do jogo

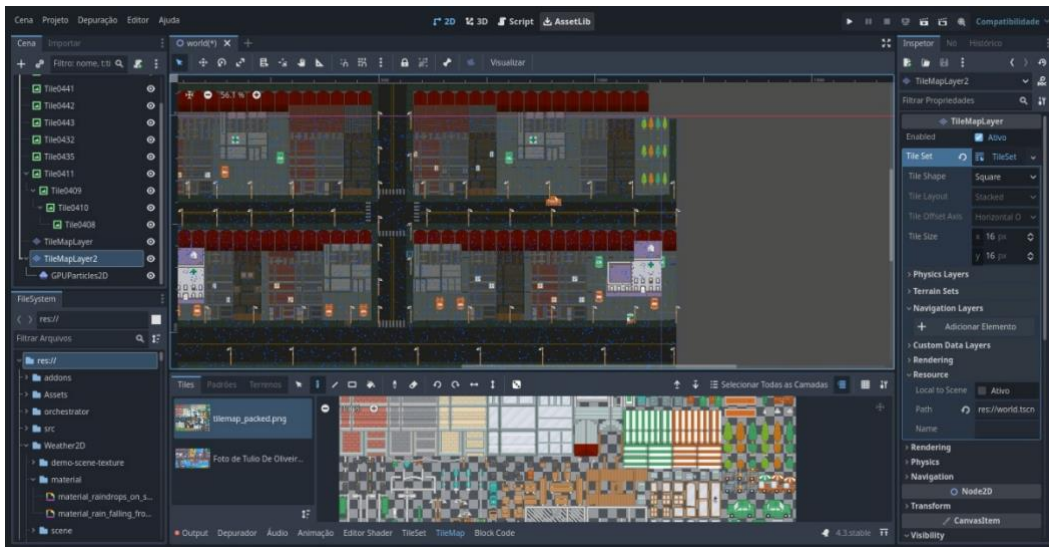
APÊNDICE D – INTERFACE DA LÓGICA DO REN'PY



The screenshot displays the Ren'Py script editor interface. On the left, the Explorer pane shows a message: "NO FOLDER OPENED" with a blue "Open Folder" button. Below this, it states: "Opening a folder will close all currently open editors. To keep them open, add a folder instead." At the bottom left, there are tabs for "OUTLINE" and "TIMELINE". The main editor area shows a script file named "script.rpy" with the following code:

```
1321 pause
1322 stop movie
1323 return
1324
1325 label final_ruin:
1326 scene final_ruin with fade
1327 play music "midnight_shadows.mp3" loop
1328 "Você se sente bem psicologicamente, mas a que custo?"
1329 "Você consumiu muitas desinformações, entrou em teorias da conspiração e minimizou a pandemia."
1330 "Com essa mentalidade, acabou saindo de casa sem máscara e se expôs a riscos desnecessários."
1331 "Com o tempo, foi se afundando cada vez mais em uma espiral de alienação."
1332 "Mas um dia, chega uma notícia da qual você não pode fugir."
1333 play sound "porta.mp3"
1334 "Você ouve uma batida na porta. Era seu pai."
1335 p "Filho, preciso te contar uma coisa..."
1336 p "A tia Monique chorou. O vírus atacou muito o organismo dela."
1337 p "E sua mãe... ela não está bem. Está tossindo muito."
1338 p "Você levá-la ao hospital. Na volta eu te conto o diagnóstico."
1339 p "Se cuida, filho."
1340 "Você percebe a tristeza, a decepção e a preocupação no olhar do seu pai."
1341 "Essa notícia é uma consequência das escolhas que você fez."
1342 scene black with fade
1343 "Agora, isso também é sua responsabilidade."
1344 stop music
1345 pause 0.1
1346 play movie "desfecho.webm"
1347 pause
1348 stop movie
1349 return
1350
```

APÊNDICE E – INTERFACE DA CRIAÇÃO DO MAPA NA GODOT



APÊNDICE F – FICHA TÉCNICA

Produto desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para o curso de Jornalismo em Multimeios da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) no Departamento de Ciências Humanas — DCH III

Autor: Túlio Eduardo Ramos de Oliveira

Orientação: Prof. Me. Cecílio Ricardo de Carvalho Bastos

Desenvolvimento

- **Criador, Direção e Roteiro:** Túlio de Oliveira
- **Edição de Personagens e Cenários:** Túlio de Oliveira
- **Logotipo:** Camilla Alvim

Modelos de Personagens

- **Pai:** Lucenildo Junior
- **Mãe:** Maria Eduarda Moret
- **Crítico:** Kayky Alexandre
- **Jornalista:** Ruana Mota

Ferramentas Utilizadas

- **Godot:** Criação do mapa inicial
- **Ren'Py:** Motor principal para desenvolvimento do *visual novel*

Músicas da Trilha Sonora

(Licença Pixabay – uso não comercial, com atribuição)

- Better Day – Oleksandr Stepanov
- Destino Incerto – Tell Costa
- Field Grass – Serge Pakvin
- I'm Sad – Newton Junior Brasil
- Lofi – Vivid Illustrate
- Midnight Shadows 2 – Well Depiatti
- Mesa – Artista desconhecido
- Música de encerramento – Túlio de Oliveira

- Tension – William Medeiros RJ
- Dark Night – Valdecir dos Santos

Sonoplastia

- Biblioteca de Áudio do YouTube
(Uso não comercial, com atribuição)

Imagens e Assets

- **Imagens externas:** Freepik
- **Mapas criados com base nos assets:**
 - Pico-8 City (Kenney.nl)
 - RPG Urban Pack (Kenney.nl)
 - Roguelike Modern City (Kenney.nl)

Fontes Jornalísticas (para construção da narrativa)

- Agência Brasil
- BBC
- CNN Brasil
- Fiocruz
- G1
- Instituto Butantan
- Nexo Jornal
- O Globo
- Poder360
- Senado Federal

Licença de Uso dos Assets

Os assets gráficos utilizados no desenvolvimento do jogo foram retirados de bancos de domínio público ou disponibilizados gratuitamente com licença livre para uso não comercial, como os disponibilizados em Kenney.nl e Freepik.

ANEXO
MODELO TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E SOM

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM, VOZ E SOM

Eu, _____, portador(a) do CPF _____, AUTORIZO a utilizar a minha imagem, em todo e qualquer material entre imagens de vídeo, fotos e voz, capturados para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da estudante Júlia Vasconcelos de Barros Rocha, do curso JORNALISMO EM MULTIMEIOS da Universidade do Estado da Bahia, campus III, Juazeiro, orientado pelo professor Cecílio Bastos. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional, bem como na exibição em congressos, exposições, prêmios acadêmicos e outros similares.

Por meio desta autorização ora concedida, autorizo ainda a realizar nas imagens e sons captados, cortes, reduções e edições. Esta autorização não gera e não gerará no futuro e também não ensejará interpretação de existir quaisquer vínculos ou obrigações trabalhistas, securitárias, previdenciária, indenizatória, ou mesmo empregaticia, entre a cedente e a Universidade.

Juazeiro, ____ de _____ de 2023

Assinatura do Cedente