

Carlos Nascimento Marciano

**JOGANDO ÉTICA:
NEWSGAMES DE LETRAMENTO NO ENSINO DE
DEONTOLOGIA JORNALÍSTICA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Jornalismo.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Christofoletti.

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Marciano, Carlos Nascimento

Jogando Ética: : newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalística / Carlos Nascimento Marciano ; orientador, Rogério Christofoletti - Florianópolis, SC, 2016.

237 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós Graduação em Jornalismo.

Inclui referências

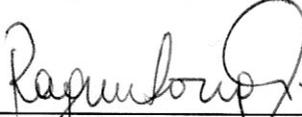
1. Jornalismo. 2. Newsgames de letramento. 3. Ética Jornalística. 4. Ensino. 5. Deontologia. I. Christofoletti, Rogério . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Jornalismo. III. Título.

Carlos Nascimento Marciano

**JOGANDO ÉTICA: NEWSGAMES DE LETRAMENTO
NO ENSINO DE DEONTOLOGIA JORNALÍSTICA**

Esta dissertação foi julgada adequada para a obtenção do Título de Mestre e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 8 de julho de 2016.

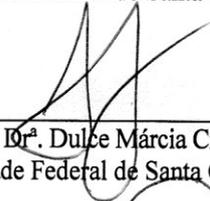


Prof.^a Dr.^a Raquel Ritter Longhi
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo

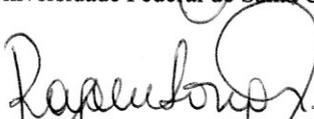
Banca Examinadora:



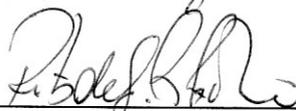
Prof. Dr. Rogério Christofoletti
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Dr.^a Dulce Márcia Cruz
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Dr.^a Raquel Ritter Longhi
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Dr.^a Rita de Cássia Romeiro Paulino
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico este trabalho aos amigos e familiares que torceram por mim, desde as fases de seleção ao mestrado. Em especial, a minha amada irmã Maria Cláudia, que sorriu comigo quando anunciei minha mudança de dois anos para Florianópolis, mas, infelizmente, seu game over chegou, antes que eu digitasse o ponto final.

AGRADECIMENTOS

Nesse jogo de dois anos, vários foram os desafios enfrentados, mas também existiram itens de bônus pelo caminho. Como em um jogo *multiplayer*, onde companheiros de equipe ajudam-se na busca pela recompensa final, também tive ao meu lado pessoas especiais que, direta ou indiretamente, foram fundamentais para a superação desses obstáculos. Deixo aqui meus agradecimentos, aqueles com quem divido os créditos conquistados ao fim dessa aventura.

Agradeço imensamente a três dos outros quatorze jogadores que, por caminhos diferentes, entraram comigo em busca da mesma conquista. Amizades que surgiram nos primeiros dias de mestrado, mas que não se esmaecerão com o findar dos respectivos jogos.

Ao parceiro, Adriano Araújo, com quem dividi o mesmo quartel general, por muitas horas de jogo. Uma amizade que teve início quando um telefonema dele, altas horas da madrugada, informou nossa convocação; passando por atitudes de companheirismo, incentivos pessoais, divisões dos baús de tesouro, e também frustrações; que nos enriqueceram como humanos, enchendo nosso sinalizador de XP.

Ao amigo Ricardo Torres e a amiga Jéssica Gonçalves. Ele, que tem o atributo da racionalidade preenchido ao máximo, por vezes me auxiliou com questões burocráticas, abriu seu acampamento quando precisei de refúgio, criou e ajudou a destruir os blocos de interrogações acadêmicas, sempre produtivas. Ela, cuja barra da tranquilidade é a de maior destaque, aconselhou-me com palavras sábias, tanto em dilemas acadêmicos quanto pessoais.

Agradeço a meu pai, Nascimento; a minha mãe, Cláudia; a meu irmão, Cléverson; a minha irmã, Roklaine e a minha saudosa irmã Maria Cláudia. Espectadores do meu jogo que, apesar da saudade, distância e dificuldades, sempre me auxiliaram quando necessário e incentivaram a continuar a caminhada.

Sou imensamente grato também a Jéssica Caroline, que há mais de meia década é minha companheira na jogatina da vida. Ela é o Player 1, mesmo quando sou eu o dono do console. Na distância e saudade, vibrou, aconselhou, acalentou, sugeriu: viveu o mestrado junto comigo. Sou grato por isso, por estar sempre a meu lado. Desejo que muitos jogos ainda venham para nós e, se depender de mim, quero continuar sendo o companheiro de fase: na barra de vida cheia ou na tela vermelha de alerta piscando, nos baús de itens ou nos inimigos e chefões, até que a vida desligue o plugue da tomada.

Agradeço também as sábias contribuições dos professores Antônio Brasil, Dulce Cruz, Mônica Stein, Raquel Longhi e Rita Paulino. Obrigado por serem como os moradores das cabanas no RPG, oferecendo os caminhos e ferramentas para uma aventura mais agradável, produtiva e promissora.

Palavras são poucas para demonstrar os mais sinceros agradecimentos ao mentor, Rogério Christofolletti. O Mestre que me aceitou como aprendiz, orientando meus caminhos, humilde no ouvir e no falar. Nesse jogo, porém, as escolhas não foram feitas pelo lançamento do icosaedro e imposição dos valores sorteados, mas, sim, pelas reflexões conjuntas. Obrigado pelas cobranças, sei que eram necessárias; pelos elogios, quando eram pertinentes; pelas descontraídas, para quebrar a tensão; pela paciência, nos momentos de desabafo; pelo incentivo e conforto, quando as fases ficavam difíceis.

Acima de tudo, agradeço ao programador do jogo da vida, a Deus, que aperta o nosso start e desliga nosso console quando percebe que já alcançamos nosso objetivo, deixando nos “saves” da vida nossos melhores momentos, para quem quiser recordar.

“Os jogos não nos desviam de nossas vidas reais. Eles preenchem nossas vidas reais: com emoções positivas, atividade positiva, experiências positivas e forças positivas. Os jogos não estão nos levando à derrocada da civilização humana. Eles estão nos levando à sua reinvenção. [...] Se nos comprometermos com a exploração do poder dos jogos para produzir a verdadeira felicidade e a verdadeira mudança, então uma realidade melhor será mais do que provável – será possível. E, nesse caso, nosso futuro juntos será absolutamente extraordinário.”

(Jane McGonigal – A realidade em jogo)

RESUMO

A pouca carga horária na grade, bem como a dispersão dos alunos diante de conteúdos densos são algumas das dificuldades apontadas pelos professores que ministram disciplinas relacionadas à ética jornalística. Tal lacuna pode refletir no mercado com profissionais que, ao abordarem os temas de interesse público, dominam as técnicas, mas pecam na qualidade e compromisso ético de suas ações. Esse cenário convida à proposição de mudanças para a formação ético-profissional dos futuros jornalistas, destarte esta dissertação visa a trilhar reflexões para a utilização de *newsgames* de letramento no ensino de deontologia jornalística. A questão-problema que permeou essa discussão foi: como os *newsgames* de letramento podem contribuir para o ensino da deontologia jornalística? Assim, fizemos levantamento bibliográfico a respeito das conceituações de *newsgames*, ética e apontamentos sobre as escolas de jornalismo; entrevistas com nove docentes da disciplina, abrangendo assim todas as regiões brasileiras, também fizeram parte da metodologia. Por fim, após a observação da prática pedagógica, apresentamos sugestões que podem auxiliar na criação de *newsgames* de letramento com o propósito de mobilizar o jogador a usar, raciocinar, sentir e agir conforme alguns parâmetros éticos de conduta.

Palavras-chave: *newsgame* de letramento; deontologia; jornalismo; ética jornalística; ensino

ABSTRACT

The little time devoted matter, as well as the dispersion of students on the dense content are some of the difficulties pointed out by teachers who teach subjects related to journalistic ethics. This gap may reflect the market with professionals that, to address the issues of public interest, master the techniques, but they sin on quality and ethical commitment of their actions. This scenario invites to propose changes to the ethical and professional training of future journalists. Thus this master thesis aims to tread reflections on the use of literacy *newsgames* in teaching journalistic ethics. The question-problem that has permeated this discussion was: how the literacy *newsgames* can contribute to the teaching of journalistic ethics? So did literature about the concepts of NewsGames, ethics and notes on the journalism schools; interviews with nine teachers of the discipline, thus covering all regions of Brazil, were also part of the methodology. Finally, after the observation of teaching practice, we present suggestions that can help create literacy *newsgames* in order to mobilize the player to use, think, feel and act according to some ethical standards of conduct.

Keywords: literacy *newsgames*; ethics; journalism; journalistic ethics; teaching

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa sobre a corrida presidencial americana.....	32
Figura 2 - Print da tela de menu do jogo September 12th	36
Figura 3 - Print da tela: jogo September 12th - posição do alvo	37
Figura 4 - Print da tela: jogo September 12th - local atingido	37
Figura 5 - Print da tela: jogo September 12th - local pós-ataque.	38
Figura 6 - Print da tela: jogo Kabul Kaboom.....	40
Figura 7 - Print da tela: jogo Layoff!	41
Figura 8 - Print da tela: jogo Food Import Folly.....	43
Figura 9 - Print da tela: jogo Points of Entry	44
Figura 10 - Print da tela: jogo Hothead Zidane.	45
Figura 11 - Print da tela: jogo Bolinha de Papel no Serra.	46
Figura 12 - Print da tela final do jogo Bolinha de Papel no Serra....	47
Figura 13 - Print da tela com a cena do jogo DOP!.....	51
Figura 14 - Print da tela com a cena do jogo Folhacóptero	53
Figura 15 - Print da tela com a cena do jogo Grêmio 95.....	55
Figura 16 - Print da tela com a cena do jogo JFK Reload.	56
Figura 17 - Print da tela com a cena do jogo Berlin Wall	59
Figura 18 - Print da tela com a cena do jogo 9-11 Survivor.....	60
Figura 19 - Print da tela: jogo O Combate do Barro Vermelho.	62
Figura 20 - Print da tela com a cena do jogo Crickler.	65
Figura 21 - Print da tela de menu do jogo World Without Oil	66
Figura 22 - Print da tela: jogo Corrida Pelada! POA.....	68
Figura 23 - Print da tela: jogo CSI – Ciência Contra o Crime.....	69
Figura 24 - Print da tela inicial do jogo O Duelo Final	70
Figura 25 - Print da tela com a cena do jogo Warco.....	72
Figura 26 - Print da tela com a cena do jogo Dead Rising	73
Figura 27 - Capa: jogo Global Conflict: Palestine (GC: Palestine)..	97
Figura 28 - Print da tela: jogo GC: Palestine - seleção do avatar	98
Figura 29 - Print da tela: jogo GC: Palestine - seleção da missão....	99
Figura 30 - Print da tela: jogo GC: Palestine - interatividade.....	100
Figura 31 - Print da tela: jogo GC: Palestine - mapa da fase.....	101
Figura 32 - Print da tela: jogo GC: Palestine - indicadores 1	102
Figura 33 - Print da tela: jogo GC: Palestine - indicadores 2	103
Figura 34 - Print da tela: jogo GC: Palestine - editor Henry	104
Figura 35 - Print da tela: jogo GC: Palestine - gestante Fahtma	106
Figura 36 - Print da tela: jogo GC: Palestine - soldado Omri.....	107
Figura 37 - Print da tela: jogo GC: Palestine - taxista Baz Allani....	109
Figura 38 - Print da tela: jogo GC: Palestine - ponto de encontro....	111
Figura 39 - Print da tela: jogo GC: Palestine - edição do artigo.....	112

Figura 40 - Print da tela: jogo GC: Palestine - status do artigo.	114
Figura 41 - Print da tela: jogo GC: Palestine - status de anotações..	115
Figura 42 - Print da tela: jogo GC: Palestine - artigo publicado.....	117
Figura 43 - Print da tela final do jogo Global Conflict: Palestine	118
Figura 44 - Print da tela: site e-MEC - escolha dos filtros.....	122
Figura 45 - Print da tela:site e-MEC - detalhes do curso	123

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Produzido pelo autor.....	29
Quadro 2 - Produzido pelo autor.....	34
Quadro 3 - Adaptação do quadro produzido por Fetzner (2014).	74
Quadro 4 - Produzido pelo autor.....	89
Quadro 5 - Síntese das respostas: 1ª questão - Eixo temático 1	130
Quadro 6 - Síntese das respostas: 2ª questão - Eixo temático 1	132
Quadro 7 - Síntese das respostas: 3ª questão - Eixo temático 1	134
Quadro 8 - Síntese das respostas: 4ª questão - Eixo temático 1	135
Quadro 9 - Síntese das respostas: 5ª questão - Eixo temático 1	136
Quadro 10 - Síntese das respostas: 6ª questão - Eixo temático 1	138
Quadro 11 - Síntese das respostas: 1ª questão - Eixo temático 2	140
Quadro 12 - Síntese das respostas: 2ª questão - Eixo temático 2	143
Quadro 13 - Síntese das respostas: 3ª questão - Eixo temático 2	146
Quadro 14 - Síntese das respostas: 1ª questão - Eixo temático 3	149
Quadro 15 - Síntese das respostas: 2ª questão - Eixo temático 3	152
Quadro 16 - Síntese das respostas: 3ª questão - Eixo temático 23 ...	154

SUMÁRIO

O PLANO DE GUERRA (introdução)	21
1. FASE 1 - O RECONHECIMENTO DO AMBIENTE HOSTIL	27
1.1 O MENTOR (serious games).....	28
1.2 O EXÉRCITO INIMIGO (conceitos e tipologia dos newsgames)	31
1.2.1 Newsgames de eventos recentes (Current Events Newsgames)	39
1.2.1.1 Jogos Editoriais (Editorial Games).....	39
1.2.1.2 Jogos Reportagem (Reportage Games).....	42
1.2.1.3 Jogos de Tablóide (Tabloid Games)	45
1.2.2 Newsgames Infográficos (Infographics Newsgames)	49
1.2.2.1 Infográficos Explicativos (Explanatory Infographics)	50
1.2.2.2 Infográficos Exploratórios (Exploratory Infographics).....	52
1.2.2.3 Infográficos Direcionados (Directed Infographics)	54
1.2.3 Newsgames documentários (Documentary Newsgames)	56
1.2.3.1 Realidade Espacial (Spatial Reality).....	58
1.2.3.2 Realidade Operacional (Operational Reality)	60
1.2.3.3 Realidade Processual (Procedural Reality)	60
1.2.4 Newsgames de Raciocínio (Puzzle Newsgames)	63
1.2.5 Newsgames de comunidade (Community Newsgames)	65
1.2.6 Outras considerações	67
1.3 O ALVO (newsgame de letramento)	71
2. FASE 2 - A ESTRATÉGIA DE COMBATE	79
2.1 TERRA À VISTA (ensino de jornalismo)	81
2.1.1 Breve Histórico da Criação dos Cursos de Jornalismo no Brasil	86
2.2 OS RASTROS NA AREIA (regulamentação, diretrizes e apontamentos) .	89
2.3 A TÁTICA CONHECIDA (breve apresentação de Global Conflict: Palestine)	97
3. FASE 3 - O APORTAR NA PRAIA (Metodologia e análise das entrevistas)	121
3.1 A TROPA EXPERIENTE (breve apresentação dos entrevistados)	125
3.2 O ENSINAMENTO DOS VETERANOS (análise das entrevistas)	128
3.2.1 Eixo Temático 1: Familiaridade do Entrevistado com Jogos	129
3.2.2 Eixo Temático 2: Recursos Utilizados no Ensino de Ética Jornalística	138
3.2.3 Eixo Temático 3: Conteúdos e Ensino da Ética Jornalística	146
DIÁRIO DE GUERRA (considerações finais)	157
FIM DE JOGO (referências)	163
CONTINUE (apêndices)	171
APÊNDICE A – Entrevista com Roni Petterson de Miranda Pacheco	171
APÊNDICE B – Entrevista com Daniel Dantas Lemos.....	180
APÊNDICE C – Entrevista com Juliano Domingues da Silva.....	186
APÊNDICE D – Entrevista com Iluska Maria da Silva Coutinho	197
APÊNDICE E – Entrevista com Cíntia Cerqueira Cunha.....	202

APÊNDICE F – Entrevista com Sílvio Henrique Vieira Barbosa.....	207
APÊNDICE G – Entrevista com Marcos Paulo da Silva	217
APÊNDICE H – Entrevista com Virgínia Pradelina da Silveira Fonseca	226
APÊNDICE I – Entrevista com Francisco José Castilhos Karam.....	231
CONTEÚDO EXTRA (anexo)	237
ANEXO A – Planilha Cadastro e-MEC, disponível em CD.....	237

O PLANO DE GUERRA (introdução)

Desbravar ares e águas com aviões e barcos de papel, “tecar” bolinhas de gude, sentar-se com (des) conhecidos pelo prazer de um carteadado, elaborar estratégias nas partidas de dominó e xadrez. Sentir-se um prefeito ou mesmo Deus no Banco Imobiliário; tornar-se um Detetive para decifrar com o que, em qual cômodo e quem assassinou o magnata dono da mansão; adivinhar o que significa as mímicas em Imagem e Ação; entre um tiro na água e outro certo, estabelecer qual a coordenada correta para lançar um torpedo e afundar as fragatas, submarinos ou porta aviões do inimigo em Batalha Naval.

Desafiar os amigos para uma partida de futebol ou corrida sem sair da sala de estar; aventurar-se nas selvas de Tomb Raider Underworld; destruir aliens em Space Invaders; ser um tenente e lutar na Operação Overlord, em Medal Of Honor Frontline. Enfrentar tartarugas, fantasmas e outros bichos espinhentos nas terras do Reino dos Cogumelos (também conhecido como Mushroom Kingdom), para resgatar a princesa Peach Toadstool das garras do dragão Bowser. Controlar impérios, exércitos ou vilas repletas de goblins, orcs, magos e servos; caminhar por cenários ou resolver desafios matemáticos também retratados nos livros didáticos; reabilitar-se de um acidente movimentando os braços para estourar bolhas digitais; simular um plano de voo; interagir com os fatos retratados no noticiário.

Sozinho, em duplas ou equipes; seja ao ar livre, com tabuleiros, consoles ou computadores; jogar ou mesmo assistir um jogo é uma das atividades de entretenimento há muito utilizada. Para Huinzinga (2008) é mais que diversão, o jogo é natural de cada ser vivo e está presente em toda parte "como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida 'comum'" (HUINZINGA, 2008, p.7). Com a evolução tecnológica disseminou-se também a ideia de utilizar jogos para além do entretenimento, os chamados *Serious games*, que visam retratar conteúdos através de mecânicas lúdicas para atingir objetivos direcionados, por exemplo, jogos educativos ou simulações para treinamento militar.

Em meio à crise econômica das primeiras décadas do século XXI, o mercado de games se destaca como promissor, conforme aponta pesquisa da Associação Brasileira de Games (Abragames), divulgada em setembro de 2015 no portal da Folha de São Paulo¹. De acordo com a

¹ Matéria disponível em:

<<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2015/09/1686791-pequenas-empresas->

associação, o Brasil é o quarto mercado no mundo de games, com mais de 50 milhões de jogadores e o segmento nacional da indústria de jogos cresceu em meia década a taxas de 9% e 15%.

A popularização dos jogos para aparelhos *mobile* contribuiu para esses números, pois apresenta boa margem de lucro com custo de produção relativamente baixo, cerca de R\$20 mil para produzir um jogo simples para celular. Parte significativa do investimento nesse mercado destina-se aos jogos publicitários, vistos pelas empresas como uma boa estratégia de marketing, gerando assim parcerias com produtoras de games. Um exemplo é o jogo para dispositivos *mobile* Red Nose War Dog, lançado em outubro de 2015 durante a popular feira Brasil Game Show, fruto da parceria entre a empresa Red Nose e a produtora de jogos Pixtoy. A companhia investiu R\$ 1,5 milhão no projeto que chegará gratuito aos usuários como estratégia de marketing para tornar a marca mais conhecida entre o público consumidor jovem. A versão de pré-lançamento, atualizada em 6 de outubro de 2015, está disponível² para aparelhos Android.

Ainda de acordo com a Abragames, enquanto outros setores prejudicam-se com a alta do dólar, o mercado de games se beneficia com a valorização da moeda norte americana, tornando a exportação um nicho de negócio promissor. Em 2013 dez empresas brasileiras exportavam jogos nacionais no valor de US\$ 8 milhões, em 2014 o montante subiu para US\$ 30 milhões, números ascendentes que incentivaram 50 empresários brasileiros a ingressarem no setor em 2015, em um mercado mundial de jogos que movimenta em torno de US\$ 85 bilhões por ano.

Essa popularização dos jogos também leva para a academia discussões importantes, não só em áreas mais focadas na produção (como design e ciências da computação), mas em segmentos que, dentre outros aspectos, tentam analisar como o conteúdo desses jogos podem ser utilizados para fins além do entretenimento (como os campos da educação e ciências humanas).

Aproximando os jogos da comunicação, Pinheiro (2007) destaca em ambas as áreas as características midiáticas de linguagem, narrativa e interatividade. Para ele os games congregam dentro do seu processo

miram-mercado-bilionario-de-criacao-de-games.shtml> Acesso em 28 de setembro de 2015.

² O download pode ser feito pela *Play Store* dos aparelhos *mobile*. Mais informações sobre o jogo disponível em <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rednose.wardogs>> Acesso em 28 de outubro de 2015.

produtivo as habilidades dos campos da comunicação (jornalismo, publicidade e relações públicas).

Para atrair esse público cada vez mais habituado aos ambientes virtuais, dentro do jornalismo são utilizadas ferramentas que prezam pela apresentação dos conteúdos de forma dinâmica e interativa. Os jogos também se inserem nesse contexto através dos *newsgames*: um formato lúdico que pretende esclarecer um assunto ou transmitir informação.

Para os novos leitores a migração do mundo físico para o virtual é quase instantânea, crianças quase que já nascem deslizando os dedos em telas touch, apertando botões do *joystick*, interagindo com computadores. Crescidos diante desse dinamismo que permite maior interação com os conteúdos online, a padronização estática das notícias impressas pode não ser atrativa. Nesse sentido a potencialidade expressiva dos *newsgames* que une jogo a uma narrativa jornalística se apresenta como opção, seja possibilitando melhor compreensão do conteúdo ou mesmo para atrair os leitores a outras áreas do site. A notícia é encarada como o fio condutor da trama do jogo exigindo uma postura mais ativa do jogador-leitor, conforme apresentaremos nesta dissertação.

Referindo-se basicamente a jogos com enredos embasados em notícia, o termo *newsgame* foi cunhado pelo jornalista e designer Gonzalo Frasca, quando em 2003 lançou o jogo **September 12th**³, cujo objetivo era propor reflexão sobre o combate ao terrorismo. Através de veículos jornalísticos e também de pessoas fora da área da comunicação, aos poucos o estilo foi sendo utilizado com mais frequência e despertou assim pesquisas dentro da academia, teorizando o termo, analisando exemplos e também propondo novas conceituações.

Esta dissertação dá continuidade ao estudo desenvolvido pelo autor em sua monografia, defendida em 2012, cujo conteúdo abordou os *newsgames* e, como um dos objetivos, buscou entender a relação estabelecida entre os jogos e a matéria de origem. Um dos desdobramentos apontados na ocasião foi a possibilidade de aplicar a teoria estudada e essa ideia pautou os passos deste trabalho.

Dialogando também com outros autores, o livro base desta pesquisa é intitulado *Newsgames: Journalism at play* (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010), cujos autores adotam a definição de Frasca e expandem o conceito ao defenderem que a aplicação dos *newsgames* pode ocorrer em diversas situações. Assim eles definem seis

³ Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> Acesso em 28 de setembro de 2015.

categorias de *newsgames* de acordo com suas aplicações e conteúdo: *newsgames* de eventos recentes (*current events newsgames* – mantêm uma proximidade temporal com o conteúdo jornalístico com o qual se relacionam); *newsgame* infográfico (*infographics newsgames* - exploram a imagem e a informação gráfica em uma esfera que vai além da visualização ou o simples clique sobre a imagem); *newsgames* documentários (*documentary newsgames* – embasado em grandes reportagens o jogo busca reconstituir um evento real); *newsgames* de raciocínio (*puzzle newsgames* – jogo no estilo palavras-cruzadas, cujas respostas exigem que o jogador conheça o conteúdo de notícias); *newsgames* de comunidade (*community newsgames* – jogos que estimulam a formação de comunidades em torno de um tema, de forma que as respostas sejam encontradas em conjunto) e *newsgames* para letramento (*literacy newsgame* – jogos que se relacionam exclusivamente ao aprendizado de práticas jornalísticas e podem ser direcionados tanto para os estudantes e profissionais da área quanto para cidadãos em geral).

Pensando na formação profissional, a utilização dos *newsgames* de letramento pode auxiliar de forma lúdica e pedagógica, além de mobilizar o jogador a usar, raciocinar, sentir e agir conforme alguns parâmetros éticos de conduta. Nesse sentido, foi elaborada a questão-problema que direcionou este trabalho: como os *newsgames* de letramento podem contribuir para o ensino da deontologia jornalística?

Assim, a dissertação aqui apresentada focou-se na última categoria proposta por Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) e visa propor reflexões para o uso de *newsgames* de letramento no ensino de deontologia jornalística.

O objeto empírico aqui tem como corpus o *newsgame* de letramento **Global Conflit: Palestine**, além de entrevistas com professores de ética jornalística. Basicamente, a metodologia pautou-se em levantamento bibliográfico e análise do corpus. Esta pesquisa está organizada em três capítulos que mesclam teoria (jogos e ética jornalística), descrição (exemplos de *newsgames*) e análise.

O primeiro capítulo **FASE 1: O RECONHECIMENTO DO AMBIENTE HOSTIL**, foca-se na teoria dos jogos, ambiente no qual os *newsgames* se inserem. Este se subdivide em três seções, no intuito de apresentar um panorama geral que na sequência se afunila até chegar ao objeto de estudo. A seção **O MENTOR (*serious games*)** aborda o conceito de jogos sérios, apresentando o ambiente dos jogos cujo conteúdo prioriza ir além do entretenimento (por exemplo, jogos para reabilitação que enquanto entretêm o jogador também o faz cumprir exercícios que aprimoram a coordenação motora). Silva (2008), Pinheiro

(2007) e Hamze (2012), são alguns autores que trabalham esses conceitos. Em seguida a seção **O EXÉRCITO INIMIGO (conceitos e tipologia dos newsgames)** fará um recorte no campo dos *serious games* e abordará mais profundamente a teoria e tipologia dos *newsgames*. Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010), Santos e Seabra (2014) e Sicart (2008) são alguns autores que auxiliam na compreensão desse conteúdo. Por fim a seção **O ALVO (newsgame de letramento)** foca-se na teoria do objeto de estudo, exemplificando o conceito de *newsgame* de letramento proposto por Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010).

O segundo capítulo **FASE 2: A ESTRATÉGIA DE COMBATE** também apresenta três subdivisões, que mesclam apontamentos sobre o ensino do jornalismo, da ética jornalística e a apresentação do jogo **Global Conflicts: Palestine**. Na seção **TERRA À VISTA (ensino de jornalismo)** é apresentado um panorama sobre o surgimento das escolas de jornalismo, além de observações sobre os conteúdos por ela oferecidos. Para ajudar nessa formulação trouxemos para a discussão as ideias de Pulitzer (2009), Murciano (2005) e Melo (2004). A seção seguinte, **OS RASTROS NA AREIA (regulamentação, diretrizes e apontamentos)**, apresenta considerações sobre as mudanças que tiveram alguma influência da estruturação dos cursos de jornalismo. Bahia e Rigueira (2009), Meditsch (2012) e Christofolletti (2008), são alguns autores que orientam essa discussão. Fechando o capítulo, a seção **A TÁTICA CONHECIDA (breve apresentação de Global Conflicts: Palestine)** foca em descrever alguns aspectos do jogo **Global Conflicts: Palestine**.

A última etapa, **FASE 3: O APORTAR NA PRAIA (metodologia e análise das entrevistas)**, apresenta os procedimentos metodológicos utilizados na análise e sua aplicação, divididos em duas seções. Em **A TROPA EXPERIENTE (breve apresentação dos entrevistados)** consiste em apresentar quem são os professores entrevistados, em que instituições atuam e a relação deles com as disciplinas de ética jornalística. Já em **O ENSINAMENTO DOS VETERANOS (análise das entrevistas)**, são apresentados os resultados das entrevistas com professores de ética jornalística. O foco dessa etapa é tentar estabelecer as lacunas no ensino da deontologia jornalística e como um possível *newsgame* de letramento pode ser inserido para minimizá-las.

Por fim, **DIÁRIO DE GUERRA (considerações finais)** apresenta as considerações sobre o percurso da pesquisa, sugestões para a criação

de um *newsgame* de letramento focado na deontologia jornalística, bem como desdobramentos para futuras pesquisas.

1. FASE 1 - O RECONHECIMENTO DO AMBIENTE HOSTIL

Máquinas de fliperama, consoles domésticos, jogos online. A evolução dos jogos eletrônicos como entretenimento envolve diversas indústrias e especialistas de várias áreas, como engenharia e computação. A primeira tentativa nesse sentido aconteceu no Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), quando em 1962 a equipe liderada por Steve Russell criou o jogo Spacewar. O objetivo era demonstrar a capacidade do novo computador PDT1, o primeiro a usar display individual ao contrário das antigas máquinas que utilizavam folhas matriciais.

O game era simples, mas proporcionou muitas horas de jogatinas e até um campeonato dentro da instituição. De joystick na mão o jogador controlava uma pequena nave pixelada e deveria sobreviver o máximo de tempo possível, atirando contra os inimigos enquanto era atraído para o centro da tela por uma estrela.

Em 1966, a popularidade do televisor estava em ascensão e pensando nisso o engenheiro alemão Ralph Baer colocou no papel a ideia de usar o televisor para brincar. Após patentear sua invenção em 1968, apresentou, em 1969, o Brown Box, aparelho que deu origem ao Magnavox Odyssey, o primeiro console de videogame doméstico, lançado comercialmente em 1972, que também originou as máquinas de Arcade⁴. O jogo que acompanhava o produto era chamado Pong, cujo objetivo era controlar uma barra que se movia verticalmente na tela, na tentativa de rebater um quadrado para o outro lado, também com uma barra controlada por um segundo jogador.

Criada em 1972 por Nolan Bushnell, a empresa Atari tinha o propósito inicial de fabricar jogos para Arcade, mas foi em 1977, com sua entrada promissora no mercado de consoles domésticos, que a empresa ganhou destaque, ofuscando inclusive o pioneirismo de Ralph Baer.

A primeira aposta foi o Atari VCS (Video Computer System), porém esse chegou muito caro ao mercado dificultando as vendas e, para compensar, a empresa lançou no ano seguinte o Atari 2600, de longe seu maior sucesso e posteriormente o ícone da empresa. Clássicos como Pitfall e Space Invaders compunham o leque de jogos para o console.

Em menos de meio século desde essas primeiras tentativas, a evolução tecnológica e a disseminação da internet ampliaram cada vez mais o contato de jovens e adultos com os jogos eletrônicos, seja através de computadores, videogames domésticos, portáteis ou celulares. No

⁴ Máquinas grandes, normalmente encontradas em bares, com um console dentro. Através da inserção de fichas era possível jogar o game ali apresentado.

entanto, essa evolução vai além do produto para várias plataformas, na medida em que os desenvolvedores cada vez mais investem em conteúdos que ultrapassem o mero entretenimento.

Ainda que essa prática seja crescente, é nesse ponto que a hostilidade do meio se apresenta, pois, o destaque dos jogos comerciais de consoles que geram receitas bilionárias para as empresas produtoras, acaba por ampliar o senso comum de que jogos são apenas entretenimento.

Esta dissertação visa a mostrar exemplos desse desmembramento possível e traz a utilização do jogo para dentro da profissão jornalística. Antes, porém, faz-se necessário apresentar um panorama do que seria um jogo para além do entretenimento.

1.1 O MENTOR (serious games)

Para entender a relação entre jogos e jornalismo é necessário apresentar antes o conceito que une essas duas instâncias através do conteúdo; os chamados *serious games*. Basicamente a peculiaridade dessa ferramenta se deve ao fato dela apresentar os princípios e mecânica dos jogos com o objetivo de transmitir conteúdo educacional e, de acordo com Hamze (2012), um jogo nesse estilo visa transmitir o conteúdo pedagógico através do caráter lúdico e da interatividade.

Silva (2008) compartilha dessa ideia e define jogos sérios como uma prática pedagógica que traz à tona assuntos de interesse amplo e possibilita melhor compreensão do conteúdo, devido ao aspecto lúdico da ferramenta. Nesse sentido ele ressalta a característica da contextualização, ou seja, pelo fato do jogo sério abordar um conteúdo real o aprendizado adquirido ao solucionar os desafios digitais pode ser utilizado no cotidiano “como que em uma transferência mútua entre os suportes físico, real e o digital” (SILVA, 2008, p.82).

Por apresentarem essa característica pedagógica, percebe-se então que os jogos sérios se associam sinonimamente com os jogos educativos, e para compreender melhor a didática utilizada nesse estilo pode-se trazer para a discussão as ideias Instrutiva (Games-to-teach) e Construtiva (Games-to-learn) cunhadas por Kafai (2001). A primeira concepção, “Jogos para Ensinar”, aborda os jogos que transmitem o conhecimento de forma direta, como por exemplo os jogos de tabuadas e o Quiz⁵. Já na segunda concepção, “Jogos para Aprender”, o conhecimento deve ser buscado, ou seja, refere-se aos jogos cuja mecânica estimula a imersão do

⁵ Jogo em forma de questionário.

jogador na narrativa a fim de coletar as informações ou objetos para solucionar os problemas apresentados. Jogos no estilo ARG⁶ são exemplos dessa concepção.

Esse aspecto didático de transmitir conteúdos reais através de ambientes lúdicos faz com que os jogos sérios sejam utilizados em situações distintas, não só no ambiente das escolas, mas, talvez até em maior escala, nos mais variados ramos profissionais. Podendo ser disponibilizado em diferentes plataformas, a classificação dos jogos sérios ainda está em processo de solidificação, entretanto alguns termos são utilizados com mais frequência. Essa diferenciação é feita basicamente de acordo com o conteúdo que o jogo aborda e o objetivo a que ele se destina, como ilustra o quadro a seguir.

Quadro 1 - Produzido pelo autor

(continua)

CLASSIFICAÇÃO	CONTEÚDO	OBJETIVO
<i>Advergame</i>	Publicitário	Atuar como ferramenta de marketing de marcas, produtos ou organizações
<i>Simulation Games</i>	Situações da vida real	Representar com exatidão a realidade permitindo que o jogador se transporte para o momento do fato, interaja e reflita sobre a situação e as consequências das interações.
<i>Health Games</i>	Relacionado a medicina	Jogos para treinamento médico, reabilitação física ou cognitiva (fisioterapia), educar contra a prevenção de doenças e traumas.
<i>Politic Games</i>	Publicidade política	Apresentar candidatos, propostas políticas, bem como ações políticas realizadas.

⁶ ARG é uma sigla em inglês para Alternative Reality Game (Jogo de Realidade Alternativa), uma espécie de disputa virtual. Estilo de RPG online, feito apenas com palavras e textos que misturam realidade e ficção atraindo pessoas por sites e fóruns de discussão na Internet. Um ARG inicia quando uma é pista lançada, geralmente em um site. Começam a circular boatos na Internet, até que alguém toma a iniciativa de investigar o que acontece.

Disponível em:

<http://www2.uol.com.br/ohayo/v2.0/eventos/materias/jul10_arg.shtml>

Acesso em 1 de setembro de 2015.

Quadro 1 - Produzido pelo autor

(conclusão)

CLASSIFICAÇÃO	CONTEÚDO	OBJETIVO
<i>Educational Games</i>	Relacionados às disciplinas escolares	Jogos que se relacionam aos conteúdos estudados nos livros didáticos, como jogos que abordem conteúdos matemáticos ou acontecimentos históricos
<i>Militainment</i>	Relacionado a atividades e equipamentos militares	Reproduzir com precisão atividades militares, bem como apresentar os equipamentos utilizados (armas, veículos, etc), seja para treinamento de tropas ou para conhecimento do público leigo
<i>Art Games</i>	Relacionados a produção ou manifestação artística	Jogos para ensinar a produzir algo do meio artístico (música, pintura, dramatização, etc) bem como para expressar ideias ou apresentar material já produzido.

Fonte: com base em Sicart (2008)

Seja nos jogos tradicionais ou nos jogos sérios, a comunicação se apresenta de diversos modos, por exemplo, através da interação entre homem e máquina, no sentido de que quando o primeiro executa determinado comando o segundo responde de acordo com a sequência programada para aquela combinação de botões. Também podemos observar a comunicação nos jogos online em que, além de comunicar com o jogo, os jogadores se comunicam entre si através dos chats, seja para trocar equipamentos ou arquitetar a estratégia do ataque em equipe contra a base inimiga.

Podemos considerar também que a comunicação precisa ser pensada durante o processo de produção do jogo, na medida em que ele precisa se tornar atrativo para ser jogado. Aqui, três aspectos técnicos do jogo costumam ser levados em consideração: gráficos, roteiro e interface.

Os gráficos atuam como o cartão de visita do jogo, de modo que se passarem uma comunicação visual positiva e bem trabalhada aumentam as chances de o jogador sentir-se convidado a entrar naquele ambiente. Após atravessar a soleira da porta de entrada, o jogador tende a buscar um bom roteiro, uma narrativa cativante que o estimule a continuar e desvendar os mistérios daquele ambiente. Vale ressaltar que

outras mídias também possuem esses dois primeiros elementos técnicos dos jogos, por exemplo, o cinema. Os gráficos se assemelham aos enquadramentos, ao visual dos atores nos filmes e, tanto no jogo quanto no cinema, é necessária uma narrativa envolvente para que o jogador/expectador continue acompanhando a história. Por fim, cabe à interface o papel de disponibilizar as informações interativas ao jogador, pois é através dela que a imersão na história acontece, através de cliques, do recolhimento de itens que ajudarão a solucionar os desafios subsequentes ou ainda da combinação de botões que ativam um código secreto.

Assim a união de gráficos, narrativa e interface nos jogos resulta em um elemento peculiar a essa mídia, a *gameplay*, pela qual o jogador consegue interagir com esses três elementos, coletar informações e, de acordo com Pinheiro (2007), eleva o jogo a um veículo de comunicação.

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

Na concepção dos jogos sérios esses aspectos comunicacionais merecem mais atenção ainda, pois precisam juntos atingir o objetivo específico que a classificação determina. Isoladas, essas características comunicativas dos jogos não se aproximam do jornalismo, no entanto ao serem mescladas com o conceito dos jogos sérios, surgem os *newsgames*, jogos com conteúdo jornalístico que têm o objetivo de apresentar ou complementar algum fato retratado na mídia.

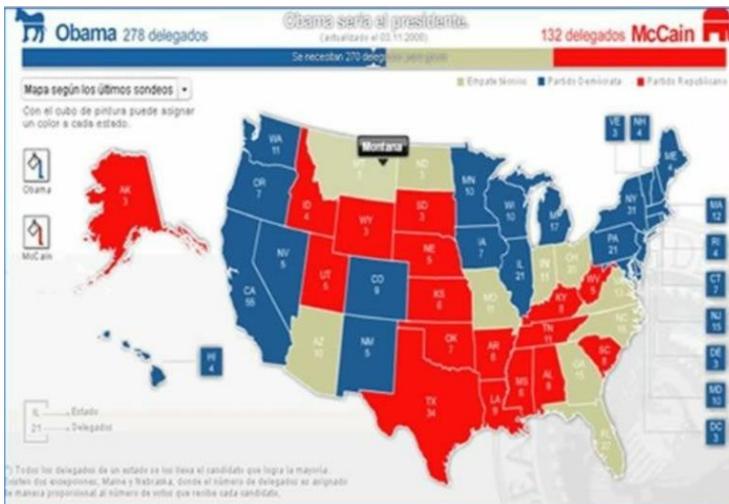
1.2 O EXÉRCITO INIMIGO (conceitos e tipologia dos *newsgames*)

Com o propósito de complementarem a notícia apresentando as informações de forma lúdica, os *newsgames* ainda são relativamente desconhecidos no que diz respeito a seu conceito, inclusive por profissionais dentro do próprio meio jornalístico. Muitos leitores/jogadores, por exemplo, leem as notícias e interagem com esse tipo de jogo que aborda o tema, no entanto ainda os veem como

entretenimento por ignorarem a relação entre os dois conteúdos; quando na verdade é uma só temática, dita de maneiras distintas.

De acordo com Santos e Seabra (2014) a base narrativa dos jogos jornalísticos foi criada pelos infográficos hipertextuais⁷, quando em meados de 2002 o jornal online El Mundo utilizava de mashups⁸ como uma forma alternativa de veiculação da informação noticiosa. Na ocasião, as informações sobre a corrida presidencial americana eram mescladas entre informação descritiva e imagens dinâmicas que, juntas, formavam um mapa para que o eleitor pudesse acompanhar o desempenho dos candidatos.

Figura 1 - As cores do mapa eram atualizadas com base nas informações que apontavam os resultados das pesquisas de intenção de voto



Fonte: Santos e Seabra (2014)

O termo *newsgame* é uma adaptação do termo original newsgaming, cunhado originalmente em 2001 pelo jornalista e designer

⁷ Para os autores, infográficos hipertextuais referem-se aos infográficos que mesclam textos, imagens e sons de forma dinâmica, além de que seu conteúdo pode alterar de acordo com o tempo.

⁸ Aplicativos que combinam conteúdo de outras ferramentas num mesmo suporte midiático formando uma nova ferramenta.

Gonzalo Frasca, quando na época discutia sobre a simulação e narrativa em jogos políticos.

Enquanto os jogos políticos ainda não chamam a atenção maciça, jogos baseados em notícias e acontecimentos políticos também são um grande campo de experimentação de retórica do jogo. Pessoalmente, eu desfruto especialmente dos desafios criados por este novo gênero – que eu proponho chamar *newsgaming* que combinam as características de charges políticas com videogames. (FRASCA, 2003, p. 233 - tradução nossa)⁹

Para o autor *newsgame* se refere a jogos cujo enredo é embasado em notícias ou acontecimento em curso e, assim como as charges e cartuns políticos, tentam transmitir uma opinião. Através da mecânica e objetivos do *newsgame* o jogador pode analisar determinado fato, notícia ou acontecimento e propor novas reflexões, pois foi inserido naquele contexto.

Seguindo a linha de pensamento de Frasca (2003), Sicart (2008) define que *newsgames* são jogos que utilizam o meio para estimular o debate público e, assim como as charges, seguem a linha editorial do veículo.

O autor reforça que os *newsgames* não são uma mídia de serviço público como algumas emissoras de rádio difusão, no entanto, os princípios definidos para essas redes podem ser adaptados aos *newsgames*. Nesse sentido ele retorna ao ano de 1985 e cita a Unidade de Pesquisa Britânica, responsável por sugerir na época oito princípios básicos que devem estar presentes em todas as redes que transmitem serviço público. Sicart (2008) adapta três desses princípios aos *newsgames*, conforme apresentado no quadro a seguir.

⁹ Originalmente “While political games have not yet caught massive attention, games based on news and political events are also a great field for experimenting with game rhetoric. Personally, I especially enjoy the challenges created by this new genre -which I propose to call *newsgaming* that combines the characteristics of political cartoons with video games”, divulgado como nota de rodapé.

Quadro 2 - Produzido pelo autor

Princípios das emissoras de serviço público	Princípios dos <i>Newsgames</i>
Universalidade geográfica	Fácil distribuição, quase universal: jogos para navegador são mais frequentes e acessíveis, enquanto os downloads são mais raros e menos desejados, uma vez que exigem específicas configurações de hardware.
Independência do governo ou interesses escusos	<i>Newsgames</i> podem ter uma linha editorial, mas eles não têm interesses políticos. Eles ilustram, não persuadem.
Preocupação com a identidade nacional e comunitária	<i>Newsgames</i> participam no debate público ilustrando notícias por meio de procedimento retóricas, mas eles não querem orientar a discussão.

Fonte: com base em Sicart (2008)

Sicart (2008) inclui ainda aos *newsgames* o princípio da efemeridade, no sentido de que eles devem ser temporais e não sobreviver por mais tempo do que a notícia de origem.

Embora aceitem a ideia de Frasca (2003) e Sicart (2008) no sentido de que os *newsgames* se assemelham às charges políticas e seguem uma linha editorial, Treanor e Mateas (2009) divergem quanto à efemeridade e à ausência de persuasão mencionadas anteriormente nos princípios.

Para os autores os “*newsgames* que não oferecem comentário editorial significativo parecem estar mais na categoria de charges de comentários sociais que políticas”. (TREANOR; MATEAS, 2009, p. 4 - tradução nossa)¹⁰. Ou seja, assim como o cartunista cria propositalmente imagens tendenciosas e narrativas ideológicas para persuadir o leitor a compartilhar do mesmo ponto de vista, um *newsgame* com o propósito político precisa possuir elementos gráficos ou interativos que instiguem o apoio do jogador ao posicionamento do veículo sobre o fato.

¹⁰ Originalmente “*newsgames* that don’t provide significant editorial comment are akin to the category of Social Comment cartoons rather than Political Cartoons”.

No intuito de facilitar essa diferenciação os autores estabelecem sete critérios que um *newsgame* deve ter para ser enquadrado como político:

ser criado em resposta a um evento atual; lançado próximo ao evento para permanecer relevante; ser compreendido em poucos minutos; tentar influenciar o leitor a um ponto de vista particular (persuasivo); chamar a atenção para um problema; frequentemente implica uma solução; retoricamente se comunicar através de recursos visuais, som e jogabilidade (retórica processual). (TREANOR; MATEAS, 2009, p. 5 - tradução nossa).¹¹

Para os autores os jogos que divergem muito desses critérios podem ser melhor descritos nas categorias de jogos não-ficcionais, como jogos para educação, simuladores e publicitários.

Em relação à efemeridade, Treanor e Mateas (2009) apontam que um *newsgame* deve ser disponibilizado enquanto a notícia ainda está viva na cabeça das pessoas para que assim atinjam com mais facilidade o objetivo de serem entendidos em curto espaço de tempo. No entanto, os autores contradizem Sicart (2008) quando ele define que os *newsgames* políticos devem permanecer ativos apenas enquanto a notícia de origem é relevante, pois para eles o foco persuasivo que um *newsgame* desse gênero deve propor é relativo ao conteúdo e não à forma. Ilustrando esse pensamento, Treanor e Mateas (2009) citam o jogo **September 12th**¹², que continua a ser jogado e comentado, ainda que o fato originário tenha acontecido há mais de uma década.

Criado pelo próprio Frasca e lançado em 2003, **September 12th** é considerado um dos primeiros *newsgames*, dando visibilidade mundial ao conceito. Através do princípio da simulação, o jogo tem por objetivo propor uma reflexão sobre as consequências da guerra contra o terrorismo.

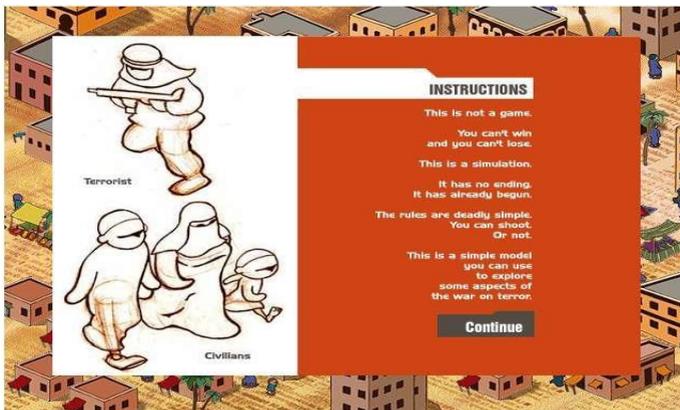
¹¹ Originalmente “Created in response to a current event; Released close enough to the event that it remains relevant; Able to be understood in a couple minutes; It tries to influence the player to a particular viewpoint (persuasive); Points out a problem; Often implies a solution; Rhetorically communicates through visuals, sound and gameplay (procedural rhetoric)”.

¹² Disponível em: <<http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

Conforme o nome sugere, a narrativa baseia-se na reação americana ao atentado de 11 de setembro de 2001, quando terroristas sequestraram aviões comerciais de passageiros, colidindo intencionalmente dois deles contra as Torres Gêmeas do complexo empresarial do World Trade Center, na cidade de Nova Iorque; o terceiro avião contra o Pentágono, no Condado de Arlington, Virgínia; e o quarto tendo caído em um campo aberto próximo de Shanksville, na Pensilvânia.

Após ser carregada, a primeira tela apresenta um desenho de um boneco armado, simbolizando os terroristas, e logo abaixo outros personagens, que simbolizam os civis. Ainda nesta tela constam os dizeres com as seguintes instruções: “ Este não é um jogo. Você não pode ganhar, e você não pode perder. Esta é uma simulação. Ela não tem fim, ela já começou. As regras são simples e mortais. Você pode disparar, ou não. Este é um modelo simples você pode usar para explorar alguns aspectos da guerra contra o terror”

Figura 2 - Na tela inicial de September 12th aparecem as instruções do jogo



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

O caráter informativo de **September 12th** originou-se das informações sobre a invasão do Iraque pelos Estados Unidos. O então presidente George W. Bush reforçava a ideia de que a intervenção militar seria uma espécie de “bombardeio cirúrgico”, ou seja, os civis não seriam atingidos. Embora as instruções do jogo deixem claro que não se pode ganhar ou perder, o *newsgame* transcende a informação na medida em que tenta mostrar ao jogador as consequências do bombardeio, dando a ele o poder de controlar o disparador de mísseis.

Na segunda tela o jogador é transportado para o cenário que ilustra as construções e vestimentas do Oriente Médio. Nele os personagens (azuis, civis; pretos, terroristas) caminham, enquanto o jogador tem o controle apenas do alvo, simbolizado pelos quatro riscos com uma cruz no centro, conforme demonstrado na Figura 3.

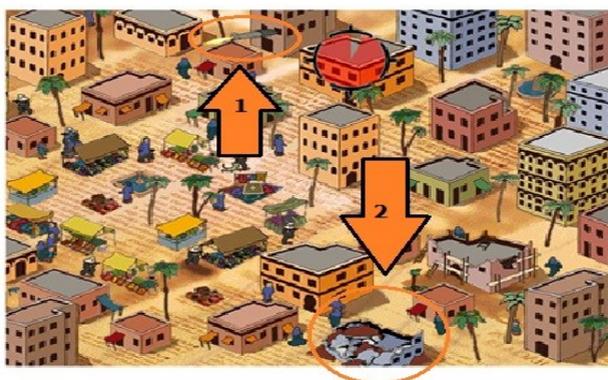
Figura 3 - O destaque mostra a posição do alvo controlado pelo jogador



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Assim que o jogador clica no mouse um míssil (1) é disparado e acertará no local onde o jogador posicionou o alvo anteriormente. As edificações que ali estiverem serão destruídas (2) e reconstruídas com o tempo.

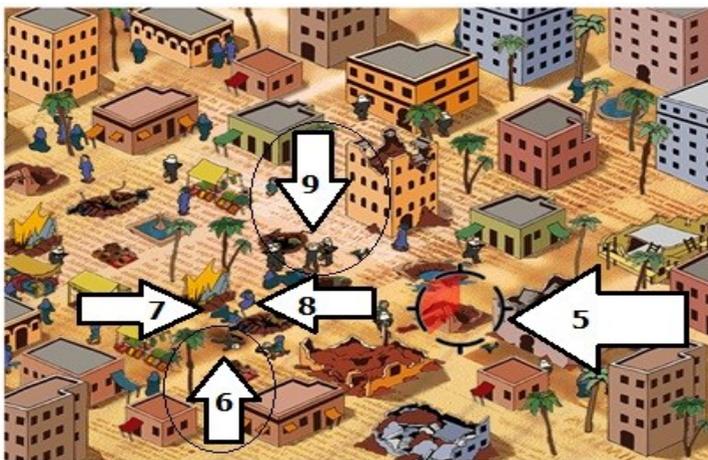
Figura 4 - O local onde o alvo foi posicionado anteriormente é bombardeado



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Como pode-se observar na imagem a seguir, o círculo vermelho simboliza o carregamento da arma (5) e assim que o carregamento se completa pode-se efetuar um novo disparo. Se o míssil atingir um terrorista ele morre (6), some do cenário e nada acontece, porém, caso algum civil seja atingido (7), pelo menos outros dois civis tentam socorrê-lo e, não conseguindo, começam a chorar (8) e viram terroristas (9) com o pressuposto de vingar a morte inocente.

Figura 5 - O bombardeio só acaba quando o jogador quiser



Fonte: <http://www.newsgaming.com/games/index12.htm>

Como informado nas instruções, o *newsgame* só acaba quando o jogador decide parar de atirar. No entanto, esta simples simulação pode ser considerada um *newsgame* não só por ter um enredo embasado em um fato jornalístico, mas por também permitir que o jogador se transporte para o cenário retratado e vivencie as consequências da guerra, compreenda as reais consequências do “bombardeio cirúrgico”, e, com base no resultado, endosse uma opinião sobre a guerra contra o terror.

Através da simulação o *newsgame* permite que o jogador capte a informação por um viés lúdico, criando cenários, interagindo com os elementos noticiosos e propondo reflexões sobre o que é noticiado.

Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) chamam de “retórica processual” essa capacidade intrínseca aos jogos de simular interativamente o funcionamento das coisas, de modo que eles se tornam ferramentas importantes para apresentar aos leitores/jogadores conteúdos

complicados. Essa retórica aplicada ao conteúdo jornalístico na forma de *newsgames* amplifica a comunicação na medida que “quanto mais estivermos pessoalmente envolvidos com uma informação, mais fácil será lembra-la” (LÉVY, 1993, p.81). No caso específico de **September 12th**, apresenta-se uma espécie de *retórica da falha*, ou seja, um *newsgame* que nega a condição de vitória ao jogador, mas mesmo assim estimula o propósito de reflexão (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

No intuito de organizar e expandir a definição de Frasca, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) estabelecem seis gêneros de *newsgames* de acordo com o conteúdo que abordam: *current event newsgames* (games de evento recente, que por sua vez subdividem-se em *editorial games*, *tabloid games* e *reportage games*); *infographic newsgames* (*newsgames* infográficos); *documentary newsgames* (*newsgames* documentários); *puzzle newsgames* (*newsgames* de raciocínio); *community newsgames* (*newsgames* de comunidade) e *literacy newsgames* (*newsgames* para letramento).

Apesar das especificidades de cada gênero, os autores ressaltam que um mesmo jogo jornalístico pode se enquadrar em mais de uma dessas categorias se suas características atenderem às diferentes modalidades.

1.2.1 *Newsgames* de eventos recentes (*Current Events Newsgames*)

De acordo com os autores, os *newsgames* de evento recente se equivalem aos artigos ou colunas, pois são pequenos e têm o propósito de transmitir pouca informação ou conteúdo opinativo. Através de um assunto que busca a persuasão, este gênero de *newsgame* atua como uma espécie de linha editorial de modo que suas três subcategorias apresentam objetivos diferentes. *Editorial Games* são jogos cujo enredo expressam uma postura ideológica e tendem à opinião; *Tabloid Games* atuam como uma notícia de fofoca, chamariz para outros conteúdos do site; já *Reportage Games* apresentam um posicionamento mais equilibrado com foco na objetividade.

1.2.1.1 Jogos Editoriais (*Editorial Games*)

Aqui encontramos a definição de Frasca (2003), pois os jogos editoriais se referem àqueles que objetivam transmitir um ponto de vista. Além de **September 12th**, que endossa a opinião de que tratar o terrorismo com violência só irá gerar mais violência, podemos ilustrar

essa categoria também com outro jogo de Gonzalo, nomeado como **Kabul Kaboom**¹³.

A mecânica deste jogo é semelhante ao game “Kaboom!”, título do Atari 2600 de 1982. No console o jogador movia baldes d’água na parte inferior da tela na tentativa de pegar as bombas que eram jogadas por um prisioneiro no topo. Já em **Kabul Kaboom** o objetivo não é pegar as bombas, mas sim hambúrgueres que também caem da parte superior. Além disso o jogador não movimenta um balde, mas sim uma imagem que remete ao quadro Guernica, de Picasso, cuja obra remete a Guerra Civil Espanhola, iniciada em 17 de julho de 1936, e simboliza o bombardeio da cidade pelos aviões alemães e italianos, no dia 26 de abril de 1937.

Figura 6 - Nesse jogo tentar evitar a bomba é inútil



Fonte: <http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>

Assim como o jogo pioneiro, **Kabul Kaboom** também faz uso da *retórica da falha*, pois o jogador acaba sendo atingido pela bomba em algum momento. No entanto é necessário um pouco mais de conhecimento histórico para entender a ligação noticiosa retratada nessa obra de Frasca, onde os hambúrgueres representam os ataques aéreos e o financiamento estadunidenses para derrubar o Talibã. Já a imagem retratando Guernica faz a analogia ao envolvimento de forças aéreas estrangeiras na Guerra

¹³ Disponível em: <<http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>>
Acesso em 5 de outubro de 2015.

Civil Espanhola (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010). Nesse sentido o jogo reforça a ideia de que, em ambos os casos, não há fuga para os ataques aéreos.

Produzido pelo Tiltfactor¹⁴, **Layoff!**¹⁵ é outro exemplo de *editorial games* mencionado por Bogost, Ferrari e Schweizer, e fazendo jus ao nome o objetivo do jogo é fazer demissões (layoff) em massa. O caráter informativo deste *newsgame* se dá pelo fato de seu conteúdo ser embasado pela recessão econômica de 2008-2009 que afetou diretamente os Estados Unidos. Assim como **Kabul Kaboom**, sua mecânica é inspirada em algo já existente, neste caso no gênero conhecido como *match 3*¹⁶ cada vez mais difundido, principalmente após a ascensão dos *games mobile*.

Figura 7 - Para pontuar no jogo é necessário alinhar três trabalhadores, no intuito de eliminá-los e amenizar a crise



Fonte: <http://tiltfactor.org/layoff/play.html>

¹⁴ Laboratório de *serious games* da Faculdade de Dartmouth, em Hanover nos EUA, fundado por Mary Flanagan.

¹⁵ Disponível em: <<http://tiltfactor.org/layoff/play.html>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

¹⁶ Jogos cuja mecânica consiste em trocar de posição peças próximas no intuito de alinhar três ou mais elementos do mesmo tipo dentre vários dispostos na tela. Ao fazer isso o jogador pontua, a sequência alinhada é eliminada e novos elementos ocupam o espaço deixado. *Bejeweled*, *Candy Crush* e *Best Fiends* (este lançado em 2014) são exemplos deste gênero de jogo.

O caráter editorial do jogo em relação ao conteúdo pode ser percebido quando na tela em que são feitas as combinações surgem bonecos simbolizando os banqueiros e esses não podem ser movidos ou eliminados. Abaixo desta encontra-se uma caixa onde aparecem nomes e descrição pessoais de cada trabalhador “redundante”, porém quando um banqueiro é selecionado as descrições tornam-se sarcásticas e menos pessoais. Assim **Layoff** transmite a ideia de que enquanto os economistas fraudulentos saem ilesos da crise que eles mesmos causaram, os trabalhadores honestos pagam o preço da demissão (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

1.2.1.2 Jogos Reportagem (*Reportage Games*)

Dentro das categorias definidas por Sicart (2008), os jogos de reportagem são aqueles que não necessariamente propõem um debate público tão pouco persuadem, mas sim ilustram o fato noticiado. De acordo com Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) se referem a jogos que pretendem educar e nesse intuito exigem pesquisa, descrição mais elaborada e conseqüentemente mais tempo de criação que os Editorial Games.

Abordando os problemas de fiscalização de alimentos, **Food Import Folly**¹⁷ foi lançado pelo *New York Times* em 2007, e produzido pela empresa *Persuasive Games*, cujo Bogost é fundador.

O jogo simula as atividades da Food and Drug Administration (FDA), órgão do governo americano responsável pela fiscalização dos alimentos, medicamentos e cosméticos que entram no país. Basicamente o jogo consiste em clicar sobre as caixas que chegam no porto por diversos pontos para assim acionar um agente da FDA e fiscalizar o produto. Para progredir o jogador precisa fiscalizar o número máximo de embarcações exigido naquele nível determinado, podendo chegar até o nível dez.

¹⁷ Disponível em:

<http://select.nytimes.com/2007/05/24/opinion/20070524_FOLLIES_GRAPHIC.html> Acesso em 5 de outubro de 2015.

Figura 8 - O jogador precisa ficar atento a movimentação nos portos para o desembarque das cargas



Fonte: <http://goo.gl/bWL9K>

O número de fiscalizações exigida aumenta gradativamente a cada nível e com isso o jogador pode compreender, ainda que indiretamente, que os investimentos em fiscalização não cobrem a demanda das importações, assim “o jogador desenvolve um senso abstrato do problema, independentemente de qualquer opinião sobre as suas causas e soluções (BOGOST, FERRARI; SCHWEIZER 2010, p. 16 – tradução nossa)¹⁸. Embora seja publicado em uma sessão opinativa do jornal, a página disponibiliza uma aba que dá acesso ao jogo e outra com artigos relacionados ao tema

Outro exemplo também produzido pela *Persuasive Games* e divulgado no *New York Times*, em 2007, é o jogo chamado **Points of Entry**¹⁹ no qual o jogador se torna um agente da United States Immigration and Naturalization Service (INS) e precisa conceder mais Green Cards que seu concorrente, tomando como referência os critérios de avaliação baseados em mérito propostos em 2007 pelos senadores John McCain e Edward Moore “Ted” Kennedy.

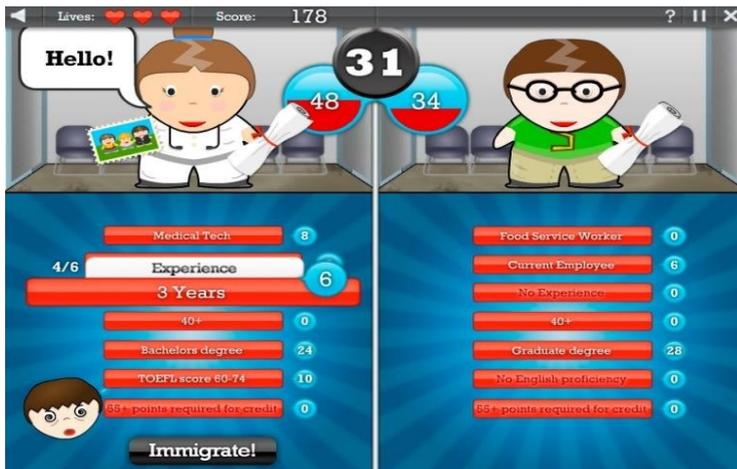
A tela do jogo é dividida ao meio sendo que em cada lado se apresenta uma imagem hipotética de um imigrante. No lado direito as características do personagem estão pré-definidas e o jogador precisa

¹⁸ Originalmente [...] “the player develops an abstract sense of the problem, independent of any opinion about its cause or solution.”.

¹⁹ Disponível em: <<http://persuasivegames.com/game/nytimmigration>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

configurar o personagem da esquerda, escolhendo dentre várias opções de profissões, tipo de trabalho, idade, experiência profissional, formação acadêmica, nível de fluência em inglês e se possui familiares no país. Para cada escolha existe uma pontuação e a soma delas o jogador pode acompanhar no círculo ao lado do avatar, de modo que o objetivo é ele pontuar mais que o adversário pré-definido.

Figura 9 - O jogador precisa escolher as respostas de modo que sua pontuação seja maior que a do adversário



Fonte: <http://persuasivegames.com/game/nytimmigration>

A cada 40 segundos o personagem do adversário é alterado e o jogador perde uma vida caso não tenha conseguido uma pontuação maior que a do rival. No entanto se o usuário perceber em menos tempo que sua pontuação é mais alta, ele pode clicar no botão “Immigrate!”, atualizando assim as imagens. O jogo termina quando se perde três vidas e surge então uma tela com a pontuação obtida.

A proposta dos senadores tinha o objetivo de padronizar um sistema de fiscalização para todos os imigrantes e dentre as críticas recebidas estavam o fato de desconsiderar laços familiares e colocar os interesses dos negócios nas mãos do governo.

O projeto não foi aprovado e durante o período em que esteve em pauta os detalhes não eram divulgados nem pela imprensa nem pelos legisladores. Nesse sentido, Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010) consideram que o *newsgame* possibilita ao jogador melhor compreensão

sobre os critérios estabelecidos no projeto e suas consequências, sem necessariamente instigar uma opinião sobre o assunto.

1.2.1.3 Jogos de Tablóide (*Tabloid Games*)

Oposto aos *Reportage Games*, que tendem a abordar conteúdos mais relevantes considerados *Hard News* (como política, educação, economia, etc), os *Tabloid Games* têm seu conteúdo focado nas *soft news*, ou seja, notícias cujo foco é entreter o público trazendo conteúdo sem relevância social, como curiosidades relativas ao mundo das celebridades. Devido a sua baixa complexidade técnica e sem necessidade de pesquisa aprofundada, este estilo de jogo é disseminado com frequência por criadores anônimos, não necessariamente vinculados a algum veículo de notícias.

Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) mencionam como exemplo o jogo **Hothead Zidane**²⁰, transportando o jogador para 2006, na final da Copa do Mundo de futebol, quando Zinedine Zidane, então atacante da seleção francesa, deu uma cabeçada no defensor da seleção italiana Marco Materazzi.

Figura 10 - O *newsgame* retrata a atitude nada amistosa de Zidane



Fonte: <http://goo.gl/wv8ik0>

²⁰ Disponível em

<http://www.corriere.it/Primo_Piano/Sport/2006/07_Luglio/10/pop_zidane.shtml> Acesso em 5 de outubro de 2015.

A mecânica do *newsgame* é simples, de modo que através do mouse, o jogador controla Zidane pelo campo e ao clicar efetua a cabeçada. No mesmo ambiente, vários clones de Materazzi vão em direção ao jogador francês e após acertar dez golpes no zagueiro italiano o jogo termina, com as imagens do árbitro mostrando o cartão vermelho e na sequência a de Zidane deixando o gramado.

Um exemplo brasileiro é o jogo intitulado **Bolinha de Papel no Serra**²¹ que fazendo jus ao nome retrata o fato ocorrido em 2009 durante a campanha presidencial. Na ocasião o candidato do PSDB José Serra caminhava pelo bairro carioca de Campo Grande e foi atingido supostamente por uma bola de papel. No momento do ocorrido, Serra sentiu que havia sido atingido por algo, mas, por desconhecer o objeto arremessado e sentir desconforto, minutos depois chegou a ser levado ao hospital para realização de exames, sem nada grave ser diagnosticado. Os veículos divergiram ao noticiar o fato e enquanto uns afirmavam que Serra havia sido atingido por uma bola de papel outros diziam se tratar de um rolo de fita adesiva, sendo essa última considerada versão oficial horas mais tarde.

Figura 11 - O *newsgame* foi uma forma de satirizar o episódio

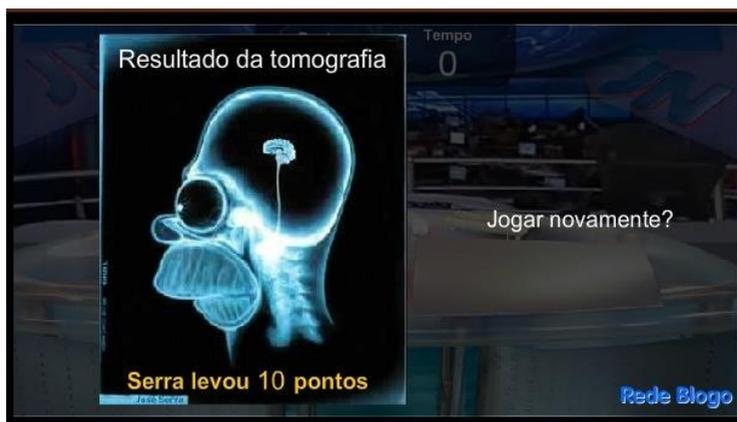


Fonte: http://jogosonline.uol.com.br/bolinha-de-papel-no-serra_1931.html.

²¹ Disponível em <http://jogosonline.uol.com.br/bolinha-de-papel-no-serra_1931.html.> Acesso em 5 de outubro de 2015.

O *newsgame* apresenta mecânica simples, utilizando apenas o mouse. O jogador controla uma mão segurando uma bola de papel e ao clicar ela é arremessada, no intuito de acertar José Serra que aparece aleatoriamente ao fundo e logo depois esconde-se atrás da bancada do Jornal Nacional. Após 30 segundos o jogo finaliza e surge a imagem de uma tomografia do personagem Homer Simpson e logo abaixo a pontuação do jogador.

Figura 12 - Os elementos do *newsgame*, além de satirizar, tendem a sugerir uma possível manipulação do fato pela Rede Globo



Fonte: http://jogosonline.uol.com.br/bolinha-de-papel-no-serra_1931.html.

O *newsgame* satiriza o fato, mas parece ir um pouco além devido aos elementos gráficos que apresenta. Enquanto o jornal SBT Brasil da emissora concorrente divulgou horas antes uma reportagem com um vídeo no qual percebe-se, quase nitidamente, que o objeto arremessado trata-se de fato de uma bola de papel, foi justamente nesse telejornal da Rede Globo de Televisão, transmitido no horário nobre, que a informação da fita crepe foi disseminada com mais afincamento mesmo que as evidências se resumissem a depoimentos e uma foto do cinegrafista da rede globo, na qual José Serra aparece com as mãos na cabeça.

Mais tarde o SBT mudou a versão no telejornal da meia noite, e na edição do SBT Brasil do dia seguinte, informando que primeiramente Serra teria sido atingido pela bolinha de papel e depois, em outro momento, por outro objeto. A controvérsia repercutiu ainda por blogues na internet que insinuavam uma suposta manipulação dos fatos pela Rede Globo no intuito de apoiar o candidato tucano.

Analisando esse contexto pressupõe-se que o cenário escolhido em **Bolinha de papel no Serra** foi proposital, pois ao colocar o candidato José Serra se esquivando para trás da bancada do Jornal Nacional, sutilmente o *newsgame* passa a mensagem de que José Serra estaria sendo protegido pelas matérias da Rede Globo. Além disso a tela final também pressupõe uma crítica tanto no texto quanto na imagem.

O texto “Resultado da Tomografia” satiriza o encaminhamento de Serra ao hospital para fazer exames quando uma bolinha de papel supostamente não ocasionaria dano algum. Já em “Serra levou X pontos”, sendo X a quantidade de acertos no jogo, a palavra “levou” pode remeter aos números das pesquisas eleitorais onde, na ocasião, Serra estava atrás da candidata petista Dilma Rousseff.

Por fim a imagem da tomografia de Homer Simpson, na qual se dá destaque ao cérebro reduzido em comparação a um cérebro de um adulto, remete a uma expressão proferida por Willian Bonner, âncora do Jornal Nacional, para professores da Universidade de São Paulo (USP) durante uma visita às instalações da emissora. Na ocasião o editor chefe e apresentador teria dito que na escolha das pautas ele leva em consideração o perfil do expectador médio do noticiário, definidos por ele como Homer Simpson. Laurindo Lalo Leal Filho, um dos professores presentes na visita, julgou a comparação como um menosprezo a inteligência do espectador, visto que o personagem criado por Matt Groenning, dentre outras coisas, é conhecido por ser sedentário e não muito inteligente. A indignação de Laurindo ganhou visibilidade quando ele escreveu um artigo²² falando da experiência e, embora posteriormente Bonner tenha se retratado em nota²³ dizendo que Laurindo interpretou sua fala erroneamente, a opinião do professor ainda é sinônimo quando se pretende criticar a Rede Globo.

Nesse sentido, ao colocar a imagem no *newsgame*, pode-se pressupor que as informações divulgadas pelo Jornal Nacional no incidente com José Serra, mesmo que não sejam verdadeiras, irão ser

²² Disponível em: <<http://goo.gl/cBLAk>> Acesso em 10 de outubro de 2015.

²³ A matéria do jornal O Estado de São Paulo apresenta trechos dessa nota e explica que as reais intenções de Bonner não eram de menosprezo, mas sim explicar que as escolhas das pautas têm o objetivo de disponibilizar de maneira didática conteúdos que atinjam todos os níveis sociais e graus de escolaridade. A matéria está disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,homer-simpson-o-brasileiro-medio-segundo-bonner,20051206p5280>> Acesso em 10 de outubro de 2015.

assimiladas por esse público não muito inteligente, assim como Homer Simpson assimilaria.

Embora não tenham a intenção de apresentar conteúdos de forma mais profunda, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) destacam que os *Tabloid Games* são importantes para os veículos, pois comumente transformam assuntos irrelevantes em chamariz para outros conteúdos dos sites, sejam esses jornalísticos ou publicitários. Os autores destacam ainda que por apresentarem uma mecânica simples os *Tabloid Games* “são muitas vezes melhorados e reinterpretados por game designers amadores” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p.16 - tradução nossa)²⁴, motivo pelo qual podem ser encontrados jogos parecidos em veículos distintos.

1.2.2 *Newsgames* Infográficos (*Infographics Newsgames*)

Presentes no jornalismo desde 1930, os infográficos, além de darem mais dinamismo no layout, têm como principal função apresentar visualmente e de forma clara dados e informações que no texto escrito podem se apresentar rebuscados, complexos e extensos (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010). Tal particularidade consolidou com o tempo sua utilização e em alguns casos ganhou bastante destaque diante dos outros conteúdos.

Enquanto que pelas limitações do meio os infográficos no impresso são estáticos, os recursos tecnológicos da computação gráfica permitem no ambiente digital maior flexibilidade dos elementos visuais, de modo que o próprio usuário possa manipular e interagir com os dados. Assim “os infográficos digitais genuínos fazem da interação uma parte do entendimento: infográficos analógicos são lidos, enquanto infográficos digitais são operados” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 40 – tradução nossa)²⁵.

Ainda que o telespectador não consiga de fato manusear as informações enquanto acompanha o noticiário, podemos perceber que a modernização das redações também permitiu esse maior dinamismo no telejornalismo, de modo que informações dos infográficos são disponibilizadas aos poucos, acompanhando a narrativa do repórter,

²⁴ Originalmente “are often improved and reinterpreted by others amateur game designers”.

²⁵ Originalmente “[...] genuine digital infographics make interaction a part of understanding: analog infographics are read, whereas digital infographics are operated”.

controlada por ele através de painéis com telas sensíveis ao toque ou ainda pela utilização de controles remotos, por exemplo, nas previsões do tempo.

Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) ressaltam que a explicação da informação não é o diferencial dos infográficos digitais, visto que por essência essa também deve estar presente nos analógicos, mas sim a possibilidade de interação com esses dados, podendo até transformá-los em um *newsgame* infográfico, também chamado de *infográfico jogável*.

Esse novo tipo de infográfico inova no sentido de fazer com que o jogador explore a imagem e informações gráficas, extrapolando o simples clique ou a mera visualização. Tornam-se então uma ferramenta que “explora as propriedades dos games de inúmeras maneiras: encoraja a manipulação da informação para jogar novamente, permite engajamento com o sistema, ou convida a exploração” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER,, 2010, p. 40 – tradução nossa)²⁶.

Para chegar a essa conceituação os autores definiram antes três categorias que se aplicam tanto aos infográficos digitais quanto analógicos. No caso dos *newsgames* infográficos eles podem ser uma combinação das características de uma, duas ou todas estas categorias:

1.2.2.1 Infográficos Explicativos (*Explanatory Infographics*)

Trata-se dos infográficos que apresentam a informação estaticamente, sem que o usuário possa manipulá-la, embora a visualize (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER,, 2010).

Um exemplo de *newsgame* que ilustra essa categoria é o jogo **DOP!**²⁷, publicado em 2014 no portal Zero Hora e definido pelo próprio veículo como uma reportagem em forma de game. No estilo plataforma²⁸, o foco é explicar como o cérebro reage aos jogos eletrônicos. O jogo apresenta gráficos simples, música de fundo e um cenário que representa o córtex pré-frontal. No intuito de coletar 13 caixas de texto que apresentam informações sobre como o ato de jogar age nessa região do

²⁶ Originalmente “[...] exploiting the properties of games in numerous ways: to encourage the manipulation of information for replayability, to allow pleasurable engagement with a system, or to invite exploration”.

²⁷ Disponível em: <http://www.clicrbs.com.br/sites/swf/zh_DOP/index.html> Acesso em 5 de outubro de 2015.

²⁸ Mecânica do game design em que o personagem é controlado pelos direcionais e se movimenta na horizontal, com a possibilidade também de pular e interagir com o ambiente.

cérebro, o jogador controla o personagem utilizando as direcionais do teclado para movimentá-lo e usa a tecla “P” para efetuar um golpe especial e passar pelos obstáculos.

As caixas de informação (**Figura 13** - No jogo *DOP*, ao tocar em ícones em forma de envelope uma caixa de texto surge com a informação que compõe a reportagem **Figura 13**) apresentam conteúdos distintos, porém, complementares para o entendimento da reportagem. No entanto não é necessário que o jogador colete todas as 13 para chegar até o último inimigo, derrota-lo e vencer o jogo.

O conteúdo jornalístico que deu origem ao enredo do jogo, bem como a ficha técnica, pode ser encontrado no portal²⁹ do veículo.

Figura 13 - No jogo *DOP*, ao tocar em ícones em forma de envelope uma caixa de texto surge com a informação que compõe a reportagem



Fonte: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2014/11/descubra-o-que-acontece-no-seu-cerebro-enquanto-voce-esta-jogando-jogando-4651082.html>

Disponibilizado nas versões para desktop, tablet e smartphone, o jogo pode ser considerado *newsgame* infográfico, pois apresenta um conteúdo embasado em apuração jornalística; utiliza-se da mecânica de plataforma, muito comum em consoles, e tem característica de infográficos explicativos, pois apresenta a informação de forma estática

²⁹ Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2014/11/descubra-o-que-acontece-no-seu-cerebro-enquanto-voce-esta-jogando-jogando-4651082.html>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

(caixas de texto, acionadas ao tocar no símbolo da mensagem) de modo que o jogador pode visualizá-la, mas não interage com ela.

1.2.2.2 Infográficos Exploratórios (*Exploratory Infographics*)

Referem-se aos infográficos que apresentam os dados, mas cabe ao usuário sintetizá-los, desconsiderando as intenções do autor. Para isso utilizam-se ferramentas que deixam o leitor livre para filtrar, organizar e destacar as informações.

Podemos encaixar aqui outro exemplo brasileiro, trata-se do jogo **Folhacóptero**³⁰, produzido pelo jornal Folha de São Paulo e publicado em 2013 na seção “Tudo Sobre”. O ambiente do jogo retrata a Usina de Belo Monte e, como o próprio nome sugere, o jogador está no controle de um helicóptero sobrevoando a área, no intuito de compreender os impactos ambientais causados pela obra, visualizar a área alagada e entender o funcionamento da casa de força e das turbinas.

Essas informações aparecem em formato de texto na medida em que o jogador atravessa argolas azuis situadas pelo cenário. Assim como o exemplo anterior, essas informações são distintas e complementares, o jogador não tem tempo para cumprir o trajeto e pode clicar no botão sair a qualquer momento, retornando assim ao menu inicial. Caso atravesse por todas as argolas uma mensagem indica que o passeio chegou ao fim.

³⁰ Disponível em:

<<http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/folhacoptero/>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

Figura 14 - Em Folhacóptero ao atravessar as argolas com o helicóptero, uma caixa de texto se abre com as informações referentes aquele estágio do jogo



Fonte: <http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/folhacoptero/>

Existem dois modos de interagir, um chamado piloto automático e o outro piloto manual. No primeiro caso, a visão é em primeira pessoa, colocando o jogador dentro da cabine da aeronave, essa acelerada apertando a tecla espaço e alternando o ângulo de visão pelas setas do teclado. Embora controle a aceleração e o direcionamento da câmera, nesse modo não cabe ao jogador localizar e decidir por quais argolas vai passar, inexistindo qualquer numeração que define a ordem delas, pois são ultrapassadas automaticamente e em sequência.

Já na versão piloto manual o jogador tem uma visão externa e total controle sobre a aceleração e direcionamento da aeronave. Nesse modo ele visualiza a numeração podendo acompanhar por quantas das 42 argolas ele passou. No entanto cabe a ele decidir por quais argolas vai passar e a sequência desse trajeto, inclusive com a opção de retornar caso tenha pulado alguma.

Existe a opção de pressionar a tecla “T”, para alternar entre a visão do cenário em relevo ou em detalhes, e a tecla “R”, para acionar uma régua com a medição de 1km, que pode ser usada para medir o comprimento da barragem. Apesar dessas opções estarem disponíveis nos dois modos de jogo, elas são melhores visualizadas quando se controla o helicóptero manualmente.

Produzido em HTML5, **Folhacóptero** conta com trilha sonora e tem versões disponíveis tanto para desktop, quanto para *mobile*. Nesse caso pode-se fazer o download do aplicativo através da App Store e Google Play, e em ambos é descrito como infográfico interativo.

Folhacóptero é parte da grande reportagem multimídia³¹ “A batalha de Belo Monte”, dividida em cinco capítulos, tendo integrado também as categorias making of, opinião e um mapa da Bacia do Xingu. Esse conjunto visa explicar o andamento das discussões sobre a construção da terceira maior usina hidrelétrica do mundo, localizada no Rio Xingu, próximo ao município de Altamira, norte do Estado do Pará.

Por ter ligação com o conteúdo noticioso e apresentar essa dinâmica de navegação que relembra os simuladores de voo, **Folhacóptero** pode ser caracterizado “*newsgame* infográfico”, sendo categorizado ainda como “infográfico exploratório” por apresentar os dados de forma dinâmica, mas permitir que o jogador decida se vai ou não continuar até o fim. Essa característica é mais perceptível ainda no modo piloto manual, onde o jogador colhe as informações que deseja na ordem que bem lhe convier.

1.2.2.3 Infográficos Direcionados (*Directed Infographics*)

Nessa categoria estão presentes os infográficos cujos dados são apresentados de maneira dinâmica, porém a ordem em que o jogador escolhe ver esses dados ou responde as questões o direciona para uma conclusão, essa previamente definida pelo jornalista e programada no game.

O exemplo que ilustra essa categoria é intitulado **Grêmio 95**³², produzido pelo jornal Zero Hora como parte do especial “20 anos do Bida Libertadores”³³, cujo assunto aborda a trajetória e os personagens do time de futebol gremista que se sagrou Bicampeão da Libertadores da América em 30 de agosto de 1995. O Especial foi disponibilizado online exatamente no dia 30 de agosto de 2015, comemorando as bodas de porcelana do título.

No estilo *Quiz*³⁴, a tela de abertura introduz o jogador ao conteúdo, apresentando informações referentes ao título tais como o

³¹ Disponível em: < <http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/belo-monte/> Acesso em 5 de outubro de 2015.

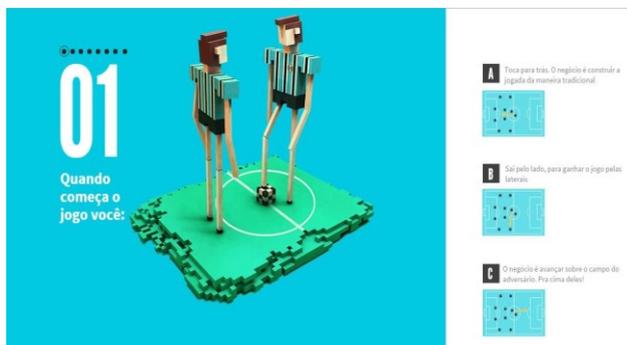
³² Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/especiais-zh/zh-gremio-20-anos-bida-america/game-gremio-95.html>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

³³ Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/especiais-zh/zh-gremio-20-anos-bida-america/index.html>> Acesso em 5 de outubro de 2015.

³⁴ De acordo com o dicionário Michaelis, trata-se de um jogo ou competição em que se fazem perguntas para testar conhecimento geral.

número de jogos, vitórias, empates, derrotas e gols marcados. Ao clicar em começar ele precisará responder as perguntas, sempre podendo escolher dentre três opções.

Figura 15 - A escolha das respostas irá definir o resultado do jogo



Fonte: <http://goo.gl/uz7ZCP>

No total são oito questões, cujo conteúdo se refere a atitudes que os jogadores tomam em determinadas situações dentro do jogo (por exemplo, ao ser pressionado pelos rivais no meio de campo ou o que fazer ao entrar na área do adversário).

Terminadas essas etapas o sistema analisa as respostas e informa com qual futebolista bicampeão o jogador se parece, tendo como opção os então tricolores gaúchos Arilson, Paulo Nunes, Dinho, Jardel e Adilson. Caso deseje, o jogador pode reiniciar e escolher novas respostas, no entanto as perguntas e sequências serão as mesmas.

Grêmio 95 pode ser considerado um *newsgame* infográfico, pois seu conteúdo origina-se de uma apuração jornalística e sua mecânica de questionário também é utilizada em outros jogos. As informações sobre cada um dos cinco futebolistas que defenderam o título são visíveis apenas ao fim do jogo, uma a cada oito respostas, caso as escolhas do jogador correspondam com as sequências pré-definidas. Assim pode-se concluir que apesar da liberdade na escolha das respostas, quem direciona o resultado final é o criador do jogo, enquadrando **Grêmio 95** também como um infográfico direcionado.

Com essas possibilidades de apresentar os dados de forma lúdica, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) consideram que os *newsgames* infográficos se apresentam como uma evolução dos infográficos tradicionais e reforçam que eles devem ser utilizados com mais

frequência, na medida em que os jogadores transportados para esse ambiente de dados simulados interagem mais facilmente com as informações e compreendem melhor o conteúdo jornalístico.

1.2.3 *Newsgames* documentários (*Documentary Newsgames*)

Com o objetivo de reconstituir um evento real, os *newsgames* documentários exigem mais tempo de produção, pois necessitam de pesquisa aprofundada sobre o fato a ser retratado. Em contrapartida elevam o nível de imersão do jogador, pois apresentam mecânica melhor elaborada, podendo contar com gráficos mais realistas e riquezas de detalhes.

Por objetivarem retratar os conteúdos de forma mais precisa, jogos dessa categoria tendem a ser criticados quando reconstróem temas polêmicos ou apresentam um viés diferente do tradicional, suscitando reações negativas por parte do público. Como exemplo podemos citar o polêmico **JFK Reload**³⁵, que transporta o jogador para 22 de novembro de 1963.

Figura 16 - Em JFK Reload o jogador torna-se o assassino Lee Harvey



Fonte: <http://goo.gl/c7nNez>

³⁵ Disponível em <[http://www.fileplanet.com/192027/download/JFK-Reloaded-v1.1-\(Free-Game\)](http://www.fileplanet.com/192027/download/JFK-Reloaded-v1.1-(Free-Game))> Acesso em 15 de outubro de 2015.

Empunhando um rifle, o jogador assume o posto de Lee Harvey Oswald, e pacientemente precisa aguardar a comitiva do presidente americano passar para então assassinar John F. Kennedy. Com o botão direito do mouse o jogador aciona a mira, com o esquerdo efetua o disparo.

O jogo permite várias possibilidades de configuração, como por exemplo, colocar ou não os seguranças trafegando ao lado do carro presidencial. Fazendo jus ao estilo de *newsgame* documentário, **JFK Reload** é rico em detalhes, tanto nos gráficos que relembram a fisionomia dos envolvidos quanto no áudio que remete aos aplausos e tumultos causados pelos disparos.

A proposta do jogo é apresentar o ocorrido pela perspectiva do assassino, dando ao jogador a possibilidade de arquitetar a própria estratégia de assassinato, seja com um tiro certeiro no presidente, ou acertando a roda e capotando o veículo. Caso o jogador não mate o presidente a comitiva segue o caminho até sumir do cenário. Independentemente do desfecho, ao fim surge uma tela com as informações indicando se e onde os disparos acertaram.

Apesar dessa flexibilidade de disparos, a pontuação máxima só é alcançada caso os tiros do jogador correspondam com o que de fato aconteceu segundo a teoria oficial dos Estados Unidos no documento "The Warren Report" (um tiro errado que ricocheteou; um tiro no pescoço do presidente, o qual também feriu o governador; um tiro certeiro na cabeça de Kennedy).

Em entrevista³⁶ para o site Eurogamer.net, Kirk Ewing, um dos produtores do jogo, conta que toda a mecânica de **JFK Reload** foi pensada para propiciar o maior realismo possível na trajetória dos projéteis disparados, incluindo estudos de balística e possíveis influências da velocidade do vento. A busca pela pontuação máxima tem a pretensão de avivar o debate se houve outro envolvido no assassinato, pois o jogo foi criado com o objetivo de “refutar a conspiração e demonstrar como era possível Oswald efetuar os três disparos” (EWING, 2014 – tradução nossa)³⁷.

Mesmo que apresentem temas polêmicos, esse realismo proposto pelos *newsgames* documentários é visto como positivo por Galloway (2006), o que ele denomina como Realismo Social, ou seja,

³⁶ Disponível em <<http://www.eurogamer.net/articles/2014-06-04-the-video-game-assassination-of-jfk>> Acesso em 20 de outubro de 2015.

³⁷ Originalmente “[...] disprove the conspiracy by demonstrating how it was possible for Oswald to make all three shots”.

simulações que visam levantar reflexões sobre a vida cotidiana, ainda que ela seja repleta de lutas, drama e injustiça.

Considerando que no universo dos jogos é possível modificar o curso dos eventos originais, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) compartilham da ideia de Galloway (2006) e apresentam três desdobramentos desse Realismo Social que os *newsgames* documentários podem seguir a fim de evitar essa dicotomia quanto ao desfecho.

1.2.3.1 Realidade Espacial (*Spatial Reality*)

Conservar as memórias de eventos passados e possibilitar futuras ocorrências (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010) é o que oferecem os jogos com esse tipo de realidade. Em tese, trata-se de colocar no cenário elementos que remetem ao fato retratado, no entanto essa prática é relativamente limitada, visto que, embora o jogador consiga navegar pelos ambientes que remetem aos eventos, só é possível observar os elementos ali presentes e não há como interagir com eles.

Berlin Wall é uma modificação³⁸ do jogo *Half Life 2*, que insere no jogo original mapas remetendo à Guerra Fria, recriando um trecho do muro de Berlim, que separou a Alemanha Oriental da Ocidental durante o conflito.

³⁸ Modificação ou MOD se refere a um tipo de arquivo (normalmente com extensões .txt ou .bsp) que, inserido aos arquivos originais do jogo, faz alterações no código fonte, resultando desde mudanças gráficas até alterações na dificuldade do jogo. Para ativar o mapa de Berlin Wall é necessário ter instalado no computador o jogo *Half- Life 2* e na sequência localizar a pasta original “maps”, inserido nela o arquivo “BerlinWall.bsp” que se encontra para download no site <https://garrysmods.org/download/6809/berlin-wallzip>.

Figura 17 - Em Berlin Wall existem elementos que remetem a Guerra Fria



Fonte: <https://garrymods.org/download/6809/berlin-wallzip>

Além do muro, a modificação permite que o jogador passe também pelas torres de vigilância, pelo posto militar *Checkpoint Charlie*, pelo chamado “corredor da morte” e por uma rede subterrânea utilizada como túneis pelos refugiados. Os jogadores são encorajados a atravessar a fronteira por esses caminhos, porém o jogo não transmite com precisão os perigos da travessia (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010)

Para Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), **Berlin Wall** é “uma recriação tridimensional minimamente jogável de um espaço que tenta preservar um senso de como seria estar presente na Berlim que já se foi há décadas”. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 65 - tradução nossa)³⁹.

Assim, **Berlin Wall** pode ser caracterizado como *newsgame* documentário de realidade espacial, visto que os gráficos remetem abstratamente ao conteúdo da guerra fria, porém, não há possibilidade de interagir com os elementos ali presentes, por exemplo, tentando quebrar o muro.

³⁹ Originalmente “[...] is a minimally playable 3D recreation of a space that attempts to preserve a sense of what it would have been like to be presente in a Berlin now decades gone”.

1.2.3.2 Realidade Operacional (*Operational Reality*)

Ao contrário da categoria anterior, *newsgames* documentário de realidade operacional permite que o jogador encene o evento específico, e não apenas explore o ambiente que o remete. O jogador assume um personagem que realiza uma ação específica simulatória a ação real, inibindo assim as dúvidas quanto a parcialidade ou ficção (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

Como exemplo podemos citar o jogo **9-11 Survivor**, cuja proposta é simular a atitude de algumas vítimas presas nos últimos andares do World Trade Center, durante os atentados de 11 de setembro de 2001. O jogador controla um empresário preso no alto da torre que, encurralado pelas chamas, precisa decidir como será sua morte: pelo fogo ou pela queda ao se jogar por uma abertura na parede.

Figura 18 - Em 9-11 Survivor a morte do jogador é inevitável



Fonte: <http://goo.gl/BMeemF>

O jogo foi divulgado em 2003 e pouco tempo depois retirado do ar por ser considerado uma exploração comercial insensível. Já Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) desconsideram essa indiferença, visto que para eles a ação presente no jogo não prevalece à reflexão causada pela memória do evento traumático.

Assim, **9-11 Survivor** pode ser considerado um *newsgame* documentário de realidade operacional, pois apresenta uma experiência linear condizente com a versão oficial dos fatos.

1.2.3.3 Realidade Processual (*Procedural Reality*)

Games de realidade processual vão além da simulação que apenas retrata o acontecimento e seus efeitos, possuem um conjunto de regras que

modelam os comportamentos do jogador para que ele reflita sobre cada ação realizada (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

Os jogos dessa categoria apresentam foco maior no conteúdo, explicitando o contexto e colocando os personagens para atuar dentro dele de modo que cada ação realizada pelo jogador ocasione um desfecho diferente. Não existe uma narrativa linear como nos jogos de realidade operacional, tão pouco os elementos que remetem ao fato real são retratados de maneira abstrata como nos jogos de realidade espacial. A mecânica é planejada para que o jogador compreenda o conteúdo na medida em que interage.

Enquanto os textos no jornalismo investigativo em geral descrevem a história elucidando os fatos com exemplos, um *newsgame* documentário de realidade processual pode apresentar esse mesmo conteúdo, mas também amplia sua compreensão ao permitir que o jogador interaja com o fato retratado e reflita sobre como ações diferentes poderiam influenciar a realidade ali simulada.

As regras e parâmetros de sistemas de jogo podem ser usadas para revelar informações dramaticamente, para tornar conceitos tangíveis e produzir cenários alternativos para explorações e comparações adicionais. [...] O jogador de um jogo documentário processual viria a entender não somente os fatos e resultados de uma história, mas também os sistemas implícitos que causaram o acontecimento (BOGOST, FERRARI, SCHWEIZER, 2010, p. 70 – tradução nossa)⁴⁰.

O Combate do Barro Vermelho⁴¹, divulgado em 2011 pelo jornal Zero Hora, é um exemplo que ilustra essa categoria, e se assemelha aos jogos de estratégia. Seja controlando as tropas imperiais ou farroupilha, o

⁴⁰ Originalmente “The rules and parameters of game systems can be used to dramatically reveal information, to make concepts tangible, and to produce alternative scenarios for further exploration or comparison. Games thus offer a compelling form for the issues approached by investigative journalism, if those issues are unpacked into the behaviors of a simulation. The player of a procedural documentar game would come to understand not only the facts and outcomes of a story but also the underlying systems that caused it to come to pass”.

⁴¹ Disponível em <http://www.clicrbs.com.br/swf/game_farroupilha/index.html> Acesso em 20 de outubro de 2015.

objetivo do jogador é derrotar o inimigo e tomar o poder sobre a vila de Rio Pardo, remetendo assim ao confronto que ocorreu em 30 de abril de 1838.

Figura 19 - Paciência e estratégia são essenciais para vencer no *newsgame* O Combate do Barro Vermelho



Fonte: http://www.clicrbs.com.br/swf/game_farroupilha/index.html

A vitória pode ser conquistada de três formas: destruindo a base inimiga, conquistando todos os nove territórios, ou ter sobre seu domínio a maioria dos territórios quando acabarem os 10 minutos de jogo. No batalhão estão disponíveis quatro tropas de ataque e duas de auxílio, cada uma com habilidades e tempo de treinamento distintos.

A “Banda” ou “Músico” é uma tropa que não ataca, mas se convocada ao campo de batalha acelera o recebimento da “moral da tropa”. Quanto mais moral, mais rápido as tropas são treinadas e enviadas ao combate, no entanto, cada tipo de tropa apresenta um custo de moral diferenciado. Para recrutar um músico são necessários 25 pontos de moral. O “Homem da Bandeira” também não ataca e requer 25 pontos de moral para ser treinado, no entanto, é a única unidade capaz de ocupar os territórios do mapa. A “infantaria” é a unidade de ataque mais rápida e barata, apenas 5 pontos de moral, no entanto, é a mais vulnerável, pois suas espadas só permitem ataques a curta distância. Empunhando rifles, a “artilharia” custa 10 pontos de moral, possui alcance um pouco melhor que a “infantaria”, mas tem velocidade reduzida. Custando 20 pontos de moral, a “cavalaria” tem uma velocidade razoável e, embora ataque a

curta distância, o cavalo amplia a resistência da unidade e possibilita vantagem contra as outras tropas que lutam a pé. Por fim, mais lentos e mais caros, os canhões compensam o custo de 40 pontos de moral ao possibilitarem ataques a longa distância e destruírem qualquer tropa com apenas um tiro.

A realidade processual se manifesta em **O Combate do Barro Vermelho** pelo fato do *newsgame* permitir que o jogador escolha as suas ações, de modo que para vencer o combate é necessário testar diversas estratégias. Para atingir o objetivo é necessário analisar qual a melhor combinação de tropas, observar a movimentação inimiga, avaliar se para determinada situação é mais proveitoso, por exemplo, convocar tropas mais rápidas e baratas ou economizar para treinar os canhões.

O caráter jornalístico do game não se limita apenas à representação do conflito entre farroupilhas e imperiais. Ao acessar o botão “saiba mais” no menu, o jogador terá contato com informações históricas sobre a Revolução Farroupilha, o jornal “O Povo”, além de conhecer um pouco dos personagens que se destacaram na revolução.

O jogo apresenta ainda informações sobre o desfecho real do conflito, mas dá ao jogador a possibilidade de contrariar a história e sair vitorioso com as tropas imperiais. Além disso, no canto superior esquerdo da tela de jogo, insígnias representam as unidades disponíveis para treinamento. Ao clicar sobre elas inicia-se o treino e ao posicionar o mouse sobre cada uma delas o jogador pode ler informações sobre como determinada tropa se posicionava em batalha e quais características os homens precisavam ter para atuar naquela função. Caso o jogador deseje ele pode posicionar seu exército de forma contrária a original, por exemplo, mandando canhões na linha de frente quando na realidade eles eram escalados atrás da infantaria.

Tais ações podem fazer o jogador refletir sobre as consequências que um exército tende a sofrer caso seja guiado por uma tática errada e, juntamente com as outras características apresentadas, essa reflexão enquadra **O Combate do Barro Vermelho** como *newsgame* documentário de realidade processual.

1.2.4 *Newsgames* de Raciocínio (*Puzzle Newsgames*)

De maneira geral, enquadram-se aqui os jogos jornalísticos que apresentam enigmas cuja solução surge através do raciocínio lógico. O nome da categoria remete as clássicas palavras cruzadas que, de acordo com Swift (2007), surgiram em dezembro de 1913, quando na época o

editor Arthur Wayne precisava preencher o espaço de entretenimento do jornal *The New York World*.

Um jogo de palavras cruzadas poderia se enquadrar como *newsgame* de raciocínio se as pistas remetessem a soluções que pudessem ser encontradas diretamente nas matérias jornalísticas. Buscar palavras que tenham letras coincidentes e se encaixem na estrutura rígida das palavras cruzadas é tarefa trabalhosa e, devido a periodicidade diária dos jornais, pensar palavras cruzadas jornalísticas diariamente torna-se inviável. Ainda assim, é possível encontrar alguns especiais temáticos como *Patriot Games*⁴², embora ele careça de conteúdo informativo por ter foco mais no entretenimento.

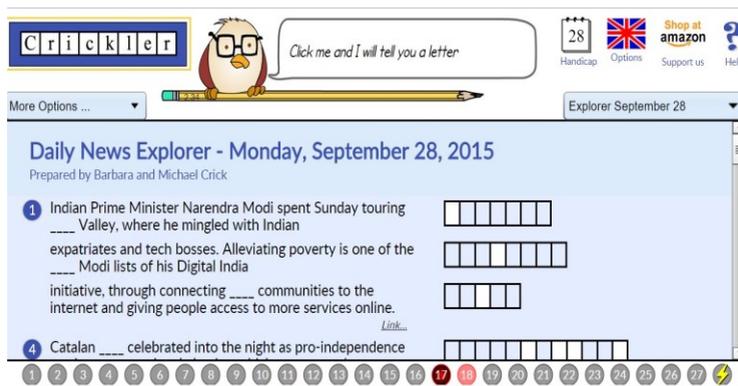
De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), o jogo **Crickler**⁴³ é uma variação da palavra cruzada e pode ser categorizado como *newsgame* de raciocínio, pois alguns de seus enigmas pautam o jornalismo diário. Essa relação se manifesta através das dicas, que remetem a algum conteúdo divulgado na mídia.

A cada minuto, quando a borracha do lápis fica verde (Figura 20), pode-se clicar na coruja para obter a dica de alguma letra. Caso o jogador clique no “link”, ele é remetido a alguma notícia diária que deve servir de dica para a palavra requisitada.

⁴² Pautado em feriados ou eventos patrióticos dos EUA, *Patriot Games* é um conjunto de quebra-cabeças, Publicado na edição impressa de 05 de julho de 2003 do *New York Times*.

⁴³ Disponível em: <<http://crickler.com/crossword.html>.> Acesso em 29 de setembro de 2015.

Figura 20 - Na ponta do lápis onde a coruja se equilibra, a borracha quando fica verde sinaliza que uma dica está disponível. O mesmo acontece ao clicar no “link”, redirecionando assim o jogador para alguma matéria que dá pista sobre a solução de determinada sentença



Fonte: <http://crickler.com/crossword.html>.

Criado por Michael e Barbara Crick, os enigmas de **Crickler** são formados por palavras únicas, dispostas horizontalmente, que se relacionam apenas quando o acerto de uma letra gera o preenchimento automático de espaços vazios em outros enigmas que possuem a mesma letra.

Ainda dentro dos *newsgames* de raciocínio, Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) mencionam o fato de portais como *New York Times* e *New Yorker* utilizarem jogos no estilo *quiz* (questionário) cujas questões abordam conteúdos outrora retratados pelos veículos.

1.2.5 *Newsgames* de comunidade (*Community Newsgames*)

Os games possuem a capacidade de estimular a formação de comunidades que têm interesse pelo mesmo tema, podendo até gerar efeitos que refletem nas práticas diárias dos indivíduos (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010). Nessa categoria o importante não é a realidade simulada na qual os jogadores interagem, mas sim a criação de comunidades colaborativas para aplicar no mundo real as ações aprendidas no ambiente virtual.

World Without Oil⁴⁴ é um jogo no estilo ARG⁴⁵ e simula um mundo fictício onde o petróleo está se tornando escasso. Criado em 2007 pela *Corporation for Public Broadcasting's Independent Television Service (ITVS)*, o debate sobre o jogo refletiu em ações no mundo real, por exemplo, com pessoas que trocaram os automóveis pela bicicleta ou caminhada na hora de ir trabalhar.

Figura 21 - World Without Oil é um jogo imaginário no qual o servidor transformou-se em espaço de debate para as pessoas publicarem, textos, fotos, vídeos ou áudios que remetesse as consequências de um mundo sem petróleo



Fonte: <http://www.worldwithoutoil.org/>

⁴⁴ Disponível em < <http://www.worldwithoutoil.org/> > . Acessado em 16 de setembro de 2015.

⁴⁵ ARG é uma sigla em inglês para Alternative Reality Game (Jogo de Realidade Alternativa), uma espécie de disputa virtual. Estilo de RPG online, feito apenas com palavras e textos que misturam realidade e ficção atraindo pessoas por sites e fóruns de discussão na Internet. Um ARG inicia quando uma é pista lançada, geralmente em um site. Começam a circular boatos na Internet, até que alguém toma a iniciativa de investigar o que acontece.” Fonte: Disponível em: <http://www2.uol.com.br/ohayo/v2.0/eventos/materias/jul10_arg.shtml> Acesso em 1 de setembro de 2015.

Durante algumas semanas após o lançamento, jogadores de diversas partes do mundo registravam nas mídias online como a crise fictícia afetava suas vidas, possibilitando reflexões sobre como as pessoas agiriam diante de um cenário de crise

Com certa periodicidade os meios jornalísticos apresentam alguma matéria relacionada ao petróleo, assim, por abordar um tema recorrente na mídia e estimular ações colaborativas no mundo real, **World Without Oil** pode ser considerado um *newsgame* de comunidade.

Para Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) o engajamento comunitário despertado pelos jogos dessa categoria superam os jogos individuais e até as ações dos meios midiáticos tradicionais. *Newsgames* de comunidade e jornalismo se assemelham pelo princípio de ambos ajudarem os cidadãos a tomarem decisões em uma democracia (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010).

1.2.6 Outras considerações

Nesse processo de construção de uma teoria sobre os jogos jornalísticos, Santos e Seabra (2014) discordam em parte das categorias definidas por Bogost (2010). Para eles, os *newsgames* se apresentam como uma nova alternativa aos modelos tradicionais de produção, circulação e consumo de notícias. Já as divisões propostas pelos estudiosos americanos se assemelham muito ao processo de separar as notícias dos impressos em editorias.

Os pesquisadores acreditam que na construção de um *newsgame* deve-se levar em conta a mesma lógica de seleção das notícias feita pelos critérios de noticiabilidade, visto que seu enredo se pauta em informações/notícias segmentadas. Tal critério é denominado por eles como “notícias-tema”, ou seja, criar um *newsgame* tendo em mente sua temática social (por exemplo, educação, política, saúde, economia, etc).

Embora cada vez mais veículos jornalísticos utilizem essa ferramenta para complementar suas notícias, é possível encontrar também na internet o caminho inverso. Normalmente com o propósito de satirizar algum conteúdo divulgado pela mídia, vez ou outra, produtores independentes divulgam jogos que não têm a premissa de serem considerados *newsgames*.

Isso não impede o leitor que teve contato com a notícia original de relacionar os dois conteúdos, mesmo que o jogo não tenha sido divulgado em uma mídia jornalística. Um exemplo é o jogo **Corrida Pelada!**

POA⁴⁶, cuja narrativa remete aos casos noticiados, no início de novembro 2014, em que mulheres corriam nuas pelas ruas e parque da cidade de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul.

Figura 22 - Destinado a aparelhos *mobile*, o jogo consiste em evitar o guarda e desviar dos obstáculos a fim de alcançar a pontuação mais alta possível



Fonte: <http://downloadapk.com.br/app/corrida-pelada-poa-android-apk>

Produzido pelo gaúcho Cristiano Bartel, o jogador controla uma mulher nua e precisa, ao mesmo tempo, fugir do guarda que a persegue e desviar de obstáculos como carros, buracos e bancos. O jogo inicia-se no parque e a cada obstáculo ultrapassado o jogador recebe uma pontuação. Após atingir 20 pontos o cenário da cidade é desbloqueado.

As categorias estabelecidas por Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) levam em consideração o conteúdo do jogo e em sua maioria priorizam os jogos produzidos por profissionais da área jornalística. Essa conceituação, embora pertinente, acaba por não incluir os jogos cujo enredo aborda conteúdos retratados na mídia, porém os idealizadores não tiveram a intenção de produzir um *newsgame*.

⁴⁶ O jogo *mobile* com sistema operacional Android foi originalmente disponibilizado na loja Google Play, sendo retirado posteriormente. No entanto é possível fazer o download do jogo por outros sites, instalando posteriormente o aplicativo no celular ou tablet Android. Até a conclusão deste trabalho o arquivo do *newsgame* estava disponível em <http://downloadapk.com.br/app/corrida-pelada-poa-android-apk>.

Para suprir essa lacuna, Marciano (2014) propõe duas novas modalidades:

a) **Newsgames por ação:** jogos cuja pretensão inicial dos produtores era enquadrar o produto como *newsgames*. Situam-se aqui os jogos produzidos para veículos jornalísticos e divulgados em seus portais.

b) **Newsgames por associação:** jogos que, em sua concepção, não partem da hipótese de serem considerados *newsgames*, porém, devido sua mecânica, gráficos ou enredo referenciam algum conteúdo jornalístico, geram esse reconhecimento associativo no jogador. Este grupo abrangeria, em grande parte, os jogos que têm apenas o propósito inicial de entretenimento, como os divulgados em plataformas autônomas, redes sociais, *mobile* ou portais sem vínculo jornalístico.

O jogo **CSI: ciência conta o crime**⁴⁷, produzido em 2011 pela equipe da Superinteressante, complementa a reportagem de capa da revista impressa (edição 257, outubro de 2008). Em suas 10 páginas a reportagem impressa apresenta informações sobre as ferramentas e procedimentos realizados por um perito forense; já o *newsgame* disponibiliza tais informações de modo que o jogador/leitor se torna um agente criminal e precisa utilizá-las para desvendar um crime misterioso.

Figura 23 - Na pele de um detetive, em CSI – Ciência Contra o Crime o jogador precisa desvendar os mistérios por trás de um assassinato



Fonte: http://super.abril.com.br/multimedia/info_405177.shtml

⁴⁷ Disponível em: <http://super.abril.com.br/multimedia/info_405177.shtml>
Acesso em 20 de setembro de 2015.

Esse jogo enquadra-se na categoria de *newsgame* por ação, visto que os produtores tiveram a intenção de produzir um jogo que complementasse a reportagem impressa.

Já o jogo **O duelo final**⁴⁸, produzido em 2006 para o portal Charges.com, pode ser enquadrado como um *newsgame* por associação, embora a equipe de produção contasse com o jornalista Maurício Ricardo.

Figura 24 - Em “O Duelo Final” o jogador assume o papel de um dos candidatos e literalmente precisa lutar para ganhar o jogo



Fonte: http://charges.uol.com.br/game_ver.php?game_pk=24

A temática do jogo refere-se ao segundo turno das eleições presidenciais brasileiras de 2006, disputadas por Luiz Inácio Lula da Silva e Geraldo Alckmin. Ele pode ser classificado como *newsgame* por associação pois, na época em que foi produzido, remetia ao tema jornalístico das eleições. No entanto o jogo tem o simples objetivo de satirizar a disputa presidencial, inclusive ressaltando apelidos como “Sapo Barbudo” e “Picolé de Chuchu”.

⁴⁸ Disponível em: <http://charges.uol.com.br/game_ver.php?game_pk=24>
Acesso em 20 de setembro de 2015.

Com a divulgação de CSI: ciência conta o crime, o termo *newsgame* começa a ser disseminado, principalmente pela própria equipe da revista que passa a ter uma equipe dedicada à produção de *newsgames*. Os criadores de CSI: ciência conta o crime consideram-se pioneiros na produção nacional de jogos jornalísticos, no entanto, pode-se perceber pela análise anterior que, ainda sem a intenção, Maurício Ricardo possa ter iniciado os trabalhos com *newsgames* no Brasil.

1.3 O ALVO (*newsgame* de letramento)

De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), *newsgames* de letramento fazem uso da retórica processual, pois a narrativa do jogo sugere uma apuração jornalística para explicar o processo de produção do jornalismo.

Com a ideia de aproximar o público das particularidades da profissão de jornalista, jogos nesse estilo podem ser direcionados tanto para leigos quanto para estudantes e profissionais da área, no entanto os autores ressaltam que o foco dos *newsgames* de letramento é destacar as peculiaridades da profissão, como técnicas de apuração, valores e normas de conduta, mas não se propõem a formar jornalistas.

Com desenvolvimento iniciado em 2011, por meio de parceria entre as empresas *ManiatyMedia*, *Arenamedia* e *Defiant*, o jogo **Warco**⁴⁹ (abreviatura para “war correspondent”) é um exemplo dessa categoria.

No papel do jornalista correspondente de guerra Jesse De Marco, o jogador terá a missão de relatar um conflito armado para o jornal fictício “PWN News”. Ao contrário dos soldados, o jogador tem como arma apenas uma câmera filmadora e com ela precisa coletar imagens, entrevistas e obter material para compor uma reportagem, apresentada ao fim de cada fase.

Manter-se atrás dos soldados, utilizar o zoom e captar sons à distância para evitar ser atingido por explosões ou rajadas de tiros são algumas instruções apresentadas na narrativa. Estas visam abordar como um jornalista deve se portar no campo de batalha para conseguir coletar material com segurança.

⁴⁹ Vídeo de divulgação disponível em <<https://youtu.be/sQ1kYY88wLM>> Acesso em 5 de maio de 2015.

Figura 25 - De posse da câmera filmadora o jogador busca as técnicas de apuração para registrar o conflito sem ser morto



Fonte: <http://goo.gl/YM3XNE>

Produzido em Brisbane, na Austrália, a proposta de ajudar os jornalistas a orientar-se em apurações dentro de zonas de conflito é clara em **Warco**, cuja equipe de produção conta com a experiência do jornalista Tony Maniaty e direção de Robert Connolly, responsável pelo filme “Balibo” que retrata as mortes de jornalistas australianos no Timor-Leste, em 1975. No entanto, devido à falta de incentivos para lançar o jogo comercialmente, o projeto se encontra estagnado.

Desenvolvido pela Capcom e produzido por Keiji Inafune, **Dead Rising**⁵⁰ apresenta a temática dos jogos de terror e, embora o foco principal seja a sobrevivência em um ambiente infestado de zumbis, a narrativa do jogo tenciona para um viés de *newsgame* de letramento.

Assumindo o papel fictício do fotojornalista Frank West, o jogador é contratado pela Agência de Segurança Nacional dos EUA (NSA) e tem a missão de registrar, em três dias, o que se passa em um shopping cheio de zumbis, buscando informações sobre a origem do surto. Ao contrário

⁵⁰ Desenvolvido originalmente para o console Xbox 360, da Microsoft. Em julho de 2008 foi anunciado o título *Dead Rising: Chop Till You Drop* para o console Nintendo Wii.

de **Warco**, aqui o jogador pode defender-se com os elementos do cenário, mas seu instrumento de trabalho é uma câmera fotográfica.

Assim como acontece com filmes fotográficos ou cartão de memória, a máquina de Frank também apresenta limitações de fotos e para continuar seu trabalho ele precisa recarregá-la em um dos dois quiosques, situados em lados opostos no shopping. No entanto, para se deslocar até lá o jogador passará por ambientes hostis, podendo ser morto ou perdendo a oportunidade de registrar algum evento importante.

Via radiotransmissor o zelador Willy informa Frank sobre missões secundárias para resgatar algum sobrevivente. Caso aceite e obtenha êxito, o jogador recebe informações como caminhos alternativos; caso falhe, o sobrevivente é atacado e vira zumbi.

Alternando entre os modos documentarista e paparazzo de cenas fortes, para cada foto o jogador acumula uma pontuação que lhe permite evoluir habilidades como resistência.

Figura 26 - Em Dead Rising captar imagens de conotação sexual, violenta ou de outra maneira emocionalmente provocativas gera pontos extra



Fonte: <http://goo.gl/z015Kz>

Se o jogador aceita um caso e falha surge a mensagem “a verdade foi perdida na escuridão”, e, ao fim do deadline de três dias, um final é exibido de acordo com as decisões tomadas durante o jogo, assim como as decisões do repórter irão pautar a matéria por ele produzida.

Dead Rising não foi projetado para o jornalismo, no entanto suas regras, que apresentam os princípios de apuração através da fotografia, assinalam como uma escolha pode afetar o produto final.

Após essa exposição dos diferentes gêneros de *newsgames*, para fins de sistematização, a tabela a seguir apresenta as ideias gerais de cada modalidade. Uma adaptação da tabela original produzida por Fetzner (2014), baseada apenas em Bogost, Ferrari e Schweizer (2010).

Quadro 3 - Adaptação do quadro original produzido por Fetzner (2014).

(continua)

GÊNERO	CARACTERÍSTICAS
Jogos de Reportagem (<i>Reportage Games</i>), subcategoria do gênero de jogos de eventos atuais	Ficam em algum lugar entre os jogos editoriais e os jogos de tabloid. Esforçam-se para imitar reportagens factuais, produzindo a versão de videogame de um artigo ou programa de televisão. São cuidadosamente pesquisados, com um olho para a descrição factual. ⁵¹
<i>Newsgames</i> Infográficos (<i>Infographic Newsgames</i>)	[Ferramentas que] adotam princípios da infografia, mas adicionam camadas de jogabilidade em torno delas. ⁵²
<i>Newsgames</i> Documentário (<i>Documentary Newsgames</i>)	Títulos que envolvem acontecimentos históricos e atuais mais amplos, de maneira similar à fotografia documental, ao cinema e à reportagem investigativa. ⁵³

⁵¹ Originalmente “fall somewhere between editorial and tabloid games. They strive to emulate factual reporting, producing the videogame version of a written article or television segment. Reportage games are carefully researched, with an eye toward factual description”.

⁵² Originalmente “adopt infographics principles but add layers of gameplay around them”.

⁵³ Originalmente “titles that engage broader historical and current events in a manner similar to documentar photography, cinema, and investigative reporting”.

Quadro 3 - Adaptação do quadro original produzido por Fetzner (2014).

(conclusão)

GÊNERO	CARACTERÍSTICAS
<i>Newsgames</i> de Raciocínio (<i>Puzzle Newsgames</i>)	Bogost, Ferrari e Schweizer não apresentam uma definição para este gênero, mas citam exemplos de editorial crosswords (palavras cruzadas editoriais) e de news quizzes (“quizes” de notícias) com conteúdo jornalístico, mencionando que novas formas de enigmas podem resultar das humildes palavras cruzadas.
<i>Newsgames</i> de Comunidade (<i>Community Newsgames</i>)	[Jogos que] criam e nutrem as populações locais – frequentemente, situando jogos, total ou parcialmente, no mundo real, em vez de em frente à tela. ⁵⁴
<i>Newsgames</i> de Letramento (<i>Literacy Newsgames</i>)	Aqueles que oferecem educação direta ou indireta sobre como se tornar um bom jornalista, ou para entender porque o jornalismo é importante aos cidadãos e suas comunidades. ⁵⁵
<i>Newsgames</i> por ação	Jogos pensados para serem categorizados como <i>newsgames</i> .
<i>Newsgames</i> por associação	Jogos produzidos sem a pretensão inicial de serem considerados <i>newsgames</i> , porém seus elementos fazem com que o jogador o associe com algum fato noticiado.

Fonte: com base em Fetzner (2014) e Marciano (2014)

Para Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) alguns *newsgames* de letramento ensinam lógicas e valores da profissão enquanto outros focam mais na prática jornalística. Em ambos os casos o destaque se dá pela simulação permitir que o jogador reflita sobre os aspectos positivos e negativos que determinada ação pode ocasionar, compreenda a atividade jornalística de modo que esses jogos possam assim atuar como o

⁵⁴ Originalmente “create and nurture local populations — often by situating games wholly or partly in the real world rather than in front of the screen”.

⁵⁵ Originalmente “those that offer direct or indirect education in how to become a good journalist, or for understanding why journalism is important to citizens and their communities”.

“complemento de uma adequada educação jornalística, e talvez até mesmo despertar o interesse em uma carreira em primeiro lugar” (idem – 2010, p. 108 – tradução nossa)⁵⁶.

Para os autores, dentro das salas de aula nas universidades, os alunos aprendem as técnicas jornalísticas tais como escrever de forma concisa, pesquisar em arquivos históricos, fotografar nos padrões fotojornalísticos, ou seguir a hierarquia editorial. No entanto, embora sejam importantes, esses conteúdos podem não abarcar situações práticas relevantes, por exemplo, entrevistas em épocas de crise, apurações feitas por telefone ou cobertura de conflitos. É justamente nessa lacuna que os *newsgames* de letramento podem atuar, pois “simulando essas situações, e oferecendo muitas variações deles, videogames podem dar aos alunos uma oportunidade que eles simplesmente não treinam na sala de aula” (idem - 2010, p. 116 – tradução nossa)⁵⁷.

O ensino da ética jornalística também segue essa mesma linha de raciocínio. Basicamente o foco teórico é dado através da análise de casos de apuração jornalística em que foram constatados os deslizos éticos, apresentação dos princípios, quais as possíveis consequências de segui-los ou não. Na prática, quase não existe a possibilidade de vivenciar, durante disciplinas relativas à ética jornalística, situações que precisarão ser pensadas de acordo com esses princípios éticos e assim mensurar as possíveis consequência dos atos.

Inserido no mercado, o jornalista poderá necessitar deste embasamento teórico sobre os princípios de sua profissão para tomar suas decisões e a carência de um conhecimento prático sobre como se portar eticamente em determinada situação pode causar desconforto. Nessa ideia de promover a formação jornalística, um *newsgame* de letramento pode instigar o raciocínio e sentimento do jogador, para que ele aja conforme alguns parâmetros éticos de conduta.

Vale ressaltar que, devido a esse foco pedagógico na formação do jornalista, o conteúdo do *newsgame* de letramento necessita ter um embasamento sólido em relação a teoria ou prática jornalística que será ensinada. Assim, nessa proposta de refletir sobre a utilização dos *newsgames* de letramento no ensino de deontologia jornalística, o capítulo

⁵⁶ Originalmente “[...]supplement a proper journalistic education, and perhaps even spark interest in such a career in the first place”.

⁵⁷ Originalmente “[...]By simulating these situations, and by offering many variations of them, videogames can give students an opportunity they simply cannot train for in the classroom.”.

seguinte traz apontamentos relativos aos conceitos de ética, às escolas comunicação e ao ensino de jornalismo.

2. FASE 2 - A ESTRATÉGIA DE COMBATE

Passou-se quase um século, desde que Walter Lippmann (2007) considerou as escolas de jornalismo como instrumentos focados em preparar o acadêmico para a carreira em redações. Uma finalidade comercial que ainda parece ser plausível, mesmo diante do avanço tecnológico e formas de divulgação para além da prensa de Gutenberg. A profissionalização é um dos objetivos que o estudante espera alcançar quando entra na faculdade, evidentemente para isso a técnica precisa ser aprendida, mas faz-se necessário também pensar a maneira mais adequada para aplicá-la.

O dinamismo da internet e a disseminação das redes sociais amplificaram o acesso às informações, nem sempre produzidas por jornalistas, muitas vezes eticamente questionáveis. Depois de lançadas na rede, inibir tais inconsistências é praticamente impossível. No entanto, a academia pode reduzir esses deslizamentos fazendo uso da prevenção, ou melhor, conscientizando os estudantes sobre os riscos de uma apuração ruim antes de seus dedos tocarem os teclados.

Nesse cenário, as capacidades físicas e intelectuais precisam trabalhar juntas. A primeira, possibilitando a compreensão e domínio na execução das ferramentas nos mais variados ambientes (impresso, rádio, televisão, internet). Já a segunda, estimulando o senso crítico para filtrar a relevância do fato, quais as consequências de sua divulgação e como agir fisicamente para que os entraves negativos sejam superados.

A ética jornalística é o princípio que orienta essa capacidade. Na maioria das vezes o jornalista sai da graduação com conhecimentos básicos sobre como escrever um lead, o que cada coluna representa na lauda do telejornalismo, ou como escrever um roteiro que será lido no rádio. O trabalho fica facilitado quando o mercado exige do profissional a técnica aprendida e vivenciada em sala de aula. Já a ética jornalística é mais complexa, exige reflexão, não apenas ações mecânicas. Aliás, é a primeira que deve pautar a segunda.

Moral e ética são, basicamente, conceitos com a mesma finalidade de auxiliar a distinção entre o bem e o mal, no entanto, possuem características peculiares. De acordo com Vázquez (1999), a primeira está contida na segunda. Para o autor, moral só surge efetivamente quando o homem já é membro de uma coletividade, ou seja, são valores e princípios que mantêm a harmonia de um grupo social. Esta pode ser compartilhada e está passível de alteração.

Etimologicamente, ética significa “costumes” e deriva do termo grego “ethos”. Nesse sentido, Vázquez (1999) a define como uma forma

específica do comportamento humano, ou seja, como o homem utiliza da moral para comportar-se na sociedade em determinados contextos.

Compartilhando da mesma ideia proposta pelo autor espanhol, e trazendo para a área do jornalismo, Christofoletti (2003) define moral jornalística como “uma série de preceitos, de procedimentos e de princípios que moldem comportamentos dos profissionais diante da notícia, das fontes, da concorrência de mercado, do público-alvo” (CHRISTOFOLETTI, 2003, p.132).

Para ele, a ética não deve ser vista como um comportamento moral próprio e alheio, mas essa só se legitima através da relação entre os seres, quando o trabalho prático do jornalista atinge outras pessoas.

Uma ética para o jornalismo só nasce mesmo no choque da informação, quando se cobra do repórter uma postura própria de quem trabalha com a informação; quando um político manda uma carta ao jornal exigindo que a cobertura seja mais imparcial nas eleições, que não privilegie este ou aquele candidato, que busque equilíbrio no relato dos fatos. Uma ética para o jornalismo vai nascer quando parcelas da sociedade clamam para que o jornalista investigue a suspeita de corrupção; quando o leitor reclama da matéria que não espelha os fatos, exigindo um compromisso de conduta, de busca da verdade (CHRISTOFOLETTI, op.cit. p.133)

As relações exemplificadas por Christofoletti (idem) são parte do cotidiano do jornalista. Uma decisão premeditada do profissional durante a apuração poderá acarretar consequências, positivas ou negativas, tanto para o veículo quanto para as pessoas diretamente ligadas ao fato.

Nesse sentido, é a deontologia, através dos códigos deontológicos, que alicerçam essas escolhas. De acordo com Baptista (2011), o termo deontologia foi cunhado pelo jurista e filósofo inglês Jeremy Bentham, na obra “Deontology or the Science of Morality”, esta publicada em 1834, dois anos após seu falecimento. Etimologicamente, deriva-se do grego “deonta” (dever) e “logos” (razão). Ou seja, um ramo da ética fundamentado no dever e nas normas.

Levando-se em conta os Códigos de Ética da área, cada profissão tem uma deontologia própria a fim de regular o exercício da atividade. Trazendo para o campo do jornalismo, Karam (1997) ressalta que a busca pela ampliação e garantia do direito social à informação afluou

o debate ético da área. Assim, os princípios deontológicos do jornalismo atuam como elo de ligação entre a mediação jornalística e a responsabilidade social da profissão (KARAM, 1997).

Portanto, isso leva a crer que refletir sobre a postura ética a se tomar em determinada situação, se não o é, deveria ser pensada. Conhecer um pouco do histórico das escolas de jornalismo pode ajudar nessa reflexão.

2.1 TERRA À VISTA (ensino de jornalismo)

Antes mesmo da criação das escolas específicas ao campo, a Alemanha já havia sido o berço para os estudos de jornalismo com a tese universitária de Tobias Peucer. Defendida em 1690, na Universidade de Leipzig, o autor apresentava uma análise sobre os jornais diários da época, cujo conteúdo era rico de elitismo, sendo mais prazeroso aos eruditos por eles gozarem “do conhecimento da geografia, da genealogia e dos afazeres cívicos” (PEUCER, 2004, p.28).

O conteúdo refinado dessas publicações não exigia de seus autores uma formação específica em jornalismo, porém, o quadro mudaria na segunda metade do século XVIII. Com a Revolução Burguesa se disseminando na Europa e América, a população necessitava de conteúdos resumidos, atuais, rápidos e de fácil compreensão, ocasionando assim a necessidade de profissionais capacitados que acompanhassem os desdobramentos dessa época.

De acordo com Nixon (1963a), pouco mais de seis décadas separam as primeiras escolas de jornalismo americanas das europeias. Em 1806 a Universidade de Breslau, situada em território alemão, protagonizava a experiência no continente europeu. Já a institucionalização do jornalismo nos Estados Unidos se deu graças ao pioneirismo do General Lee, fundador do curso de jornalismo do Washington College, Virgínia, em 1869 (NIXON, 1963a).

Nixon (1963b) ressalta ainda que, enquanto o curso norte americano visava ampliar o conhecimento na área das artes e ciências, o europeu era mais crítico, no sentido de estimular na academia reflexões sobre uma possível “ciência da imprensa”.

O avanço nesse pensamento promissor alemão sobre a comunicação de massa fora mais tarde ofuscado pela Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Inspirado nessas reflexões, Joseph Goebbels, que na época dirigia o Ministério da Propaganda Nazista, transformou a publicidade em uma máquina de guerra e perseguições políticas a favor de Hitler. Tal fato fez que, ao fim da guerra, mesmo com a derrota alemã,

ficasse em segundo plano a retomada e desenvolvimento de novas pesquisas na área da Comunicação de Massa. Um deles foi o estudo denominado “Jornalística”, desenvolvido por Otto Groth, como uma ciência cultural autônoma pré-existente a outras “ciências auxiliares”, por exemplo, a Sociologia (GROTH, 2006).

Tal afastamento da Alemanha nas pesquisas em comunicação permitiu que outros países europeus tivessem suas iniciativas realçadas. Entre 1884 e 1890, na Universidade de Besle, Suíça, o professor Karl Bucher proferiu conferências sobre “ciências da imprensa”, sendo este o pontapé inicial para a instalação de um curso permanente na Universidade de Zurich, em 1903 (NIXON, 1963b). Ainda de acordo com Nixon (1963b), um pouco antes dos suecos terem acesso à profissionalização jornalística, Albert Batailler funda a primeira Escola Superior de Jornalismo em Paris, no ano de 1899, conseguindo também sedimentar a formação profissional através da parceria com o jornal *Le Figaró*.

Dois séculos após Tobias Peucer, Karl D’Ester defende a tese de doutorado sobre jornalismo, em 1907, na Universidade de Munster, cujo trabalho intitulava-se “A história do jornalismo em Westfalen”⁵⁸. Em 1924, torna-se o primeiro alemão a exercer o cargo de professor titular de jornalismo na Universidade de Munich. Em 1916, é a vez da cidade de Leipzig receber o primeiro Instituto Universitário de Ciência da Imprensa, instalado por Karl Bucher (NIXON, 1963b).

Enquanto na Europa o desenvolvimento era relativamente tranquilo, nos Estados Unidos encontrava-se resistência no campo profissional. De acordo com Rizzini (1953), aqueles que ingressaram na profissão sem formação alimentavam um desprezo pelo ensino superior, como Frederic Hudson, diretor do *The York Herald*, defensor da ideia de que a redação de um grande jornal era o único lugar para se aprender jornalismo.

Estabelecendo analogia com a medicina e o direito, Joseph Pulitzer, diretor da cadeia jornalística liderada pelo *New York World*, se posiciona a favor da qualificação. Seu argumento foi de que, assim como as redações, os hospitais e tribunais são importantes na formação dos profissionais, porém, médicos e advogados frequentam faculdades antes de ingressarem no mercado (RIZZINI, 1953).

De acordo com Melo (2004), mesmo sendo dono de jornais, Pulitzer torna-se um influente articulador em prol da formação humana e intelectual dos jornalistas. Seu posicionamento ganha maior visibilidade quando ele propõe doar dois milhões de dólares para a universidade que

⁵⁸ Originalmente “Zur geschichte des journalismus in Westfalen”.

firmasse o compromisso de educar adequadamente os jornalistas, priorizando a formação intelectual. Houve negociações com a Universidade de Harvard, no entanto, devido a um currículo que privilegiava assuntos técnicos, a parceria não foi firmada.

Sem nenhuma universidade merecedora de seus dois milhões de dólares, Pulitzer decide mostrar publicamente qual era o seu ideal sobre o ensino do jornalismo. Assim, em maio de 1904, tem seu ensaio “A escola de jornalismo na universidade de Columbia – o poder da opinião pública” (PULITZER, 2009) publicado na edição número 570 da célebre revista *North American Review*.

Referenciando pessoas renomadas como o imperador romano Marco Aurélio e o ex-presidente americano Franklin Roosevelt, no decorrer das 40 páginas, Pulitzer expressa sua opinião sobre como a universidade pode abordar temas relacionados a prática jornalística que ele considera relevante, por exemplo, sociologia, economia, literatura e ética.

Contraopondo boa parte dos profissionais opostos à profissionalização, um dos trechos mais significativos é quando ele reforça que as universidades precisam ir além da técnica mercadológica e apresenta “o que não se deve ensinar” (PULITZER, op.cit. p.25).

Não é para ensinar tipografia, não é para explicar os métodos de administração de empresas, não é para reproduzir, com pequenas modificações, o ensino de uma faculdade de comércio. Isso não é a função da universidade. Isso não precisa de apoio. A ideia de trabalhar para a comunidade, não para o negócio, não para si mesmo, mas para o público em primeiro lugar, é que precisa ser ensinada. A Escola de Jornalismo deve ser, na minha concepção, não apenas não comercial, mas anticomercial. Deve exaltar princípio, conhecimento e cultura, às custas do interesse comercial se necessário for. Deve ser para sustentar ideais, manter a sessão contábil no seu devido lugar e fazer da alma do editor a alma da publicação. Aproveitando devo dizer que jamais trabalhei em qualquer publicação além do *St. Louis Post-Dispatch* ou *The World*, jornais que fundei e me pertencem (PULITZER, idem).

Os ideais de Pulitzer foram contemplados mais tarde com o surgimento de instituições de graduação e pós-graduação em jornalismo.

Como exemplos podemos citar a Universidade de Missouri, que implementou a graduação em 1908, e a Universidade de Columbia, beneficiada pela doação milionária de Pulitzer, que adotou a pós-graduação em 1912.

Para Melo (2004), esses dois modelos da escola norte americana atuam com objetivos distintos. Os cursos de graduação visam formar repórteres para a pequena imprensa, em alguns casos com iniciativas práticas dentro da própria instituição (como na Universidade de Missouri, onde diariamente o impresso *The Daily Missourian*, produzido pelos alunos e professores do curso, circula pelo campus). De olho na grande imprensa, as escolas de pós-graduação, por sua vez, recrutam estudantes com formação prévia em outros campos do conhecimento a fim de prepará-los como analistas e editores para o mercado.

Assim como a Segunda Guerra mundial influenciou na propagação do ensino de jornalismo na Alemanha, outros países também sentiram mais diretamente o reflexo desses conflitos, como apontam Pinto e Souza (2003) ao falarem do ensino acadêmico em Portugal.

Por quase meio século o regime ditatorial de Salazar (1933-1974) freou a disseminação do ensino e pesquisa no país e moldou a relação entre poder político e jornalistas “uma vez que o governo teve completo controle sobre o conteúdo de mídia, e jornalistas acabaram reproduzindo visualizações estaduais ou impressão/transmissão de notícias inócuas” (PINTO, SOUZA, 2003, p.17 – tradução nossa)⁵⁹

A democracia evidentemente mudou esse quadro, porém, ficaram cicatrizes, como a ausência de profissionais formados na área até meados da década de 1980. Ainda assim, aqueles que atuavam após essa data não dispunham de autonomia como grupo profissional e apresentavam posições ambíguas quando o assunto era política (PINTO, SOUZA, 2003). Proliferava por lá também o pensamento rebatido por Pulitzer no início do século: a ideia de que jornalismo se aprende na prática.

Guardadas as proporções temporais, o ensino de jornalismo na Espanha assemelha-se em alguns pontos aos exemplificados anteriormente. De acordo com Murciano (2005), embora as primeiras iniciativas espanholas para se ensinar jornalismo datem de 1887, em Salamanca, foi em 1926 que começaram a surgir os primeiros cursos profissionais aos moldes da Universidade de Columbia. Pioneirismo de Ángel Herrera, outrora inspirado pela corrente de pensamento do austro-

⁵⁹ Originalmente “once the government had complete control over media content, journalists ended up reproducing state views or printing/broadcasting innocuous news”.

húngaro nacionalizado americano Joseph Pulitzer. Assim como ele, Herrera também atuava no mercado, sendo na época diretor do diário El Debate de Madrid.

Toda nossa posterior tradição de escolas de jornalismo está embasada nessa experiência, tanto as que promovem os estudos intensivos de um ano de duração, como as que priorizam estudos mais demorados de até cinco anos, para candidatos com uma formação básica pré-universitária (MURCIANO, 2005, p.90 – tradução nossa)⁶⁰

Porém, a Guerra Civil Espanhola (1936-1939) refletiu no desenvolvimento do país e retardou a disseminação do ensino de jornalismo, com essa proposta de desenvolvimento intelectual, até 1970. Nesse ano entrou em vigor a Lei Geral de Educação, instalando definitivamente os cursos de jornalismo no sistema universitário (MURCIANO, 2005).

No entanto, os defensores das escolas de jornalismo com um viés de formação humanística precisavam lidar ainda com resistências acadêmicas e de profissionais formados durante o período do conflito.

Na Guerra Civil Espanhola (1936-1939) o ensino de jornalismo era submetido a um controle ideológico autoritário e priorizava os fins comerciais e ensino das técnicas, sendo assim “articulado então em três pilares definidos pela redação, a imprensa e a administração do jornal” (MURCIANO, 2005, p.90 – tradução nossa)⁶¹. Esse clima foi amenizado com o surgimento dos cursos de mestrado em 1990.

De uma forma geral, os ideais almejados por Pulitzer pareciam realidade nos cursos de jornalismo europeus que estimulavam o pensamento intelectual em detrimento dos processos mercadológicos. De acordo com Martino (2005), uma das razões para a valorização das disciplinas teóricas é justamente o fato de não existir, até então, uma teoria que definisse o jornalismo, que determinasse a “ natureza do conhecimento que gera ou no qual se apoia: seria uma ciência, uma arte

⁶⁰ Originalmente “Toda nuestra posterior tradición de escuelas de periodismo está basada en esta experiencia, tanto las que promueven los estudios intensivos de un año de duración, como las que preconizan estudios más largos de hasta cinco años, para candidatos con una formación básica pre universitaria.”.

⁶¹ Originalmente “articulaban entonces en los tres pilares delimitados por la redacción, la imprenta y la administración del periódico”.

ou simplesmente uma prática ligada à circulação de informação? ” (MARTINO, 2005, p.21).

Outro fato que ressaltava essa ideia de priorizar nas universidades o pensamento reflexivo era a prática do jornalismo ancorado pelas causas sociais, como acontecia durante o período de conflitos pela independência nos países da América Latina, na Revolução Francesa e também na Revolução Industrial. Ainda não formalizado como profissão, o jornalismo dessa época era praticado por pessoas adeptas ao questionamento da sociedade, como o alemão Karl Marx e o brasileiro Machado de Assis.

Embora de 1856 a 1858 o escritor já tivesse trabalhado como tipógrafo e revisor na Imprensa Nacional, o fundador da Academia Brasileira de Letras iniciou seus trabalhos como repórter a convite do jornalista Quintino Bocáiuva. Assim, de 1860 a 1867, Machado de Assis trabalhou no Diário do Rio de Janeiro, sendo supervisionado por Joaquim Saldanha Marinho, oitenta e sete anos antes do início da profissionalização no país.

De acordo com Hohlfeldt e Valles (2008), a implementação oficial da imprensa brasileira ocorreu em 1808, com a vinda da corte de Dom João VI, mas foi somente no século XX que se iniciou a profissionalização na área. Após quase sete décadas de existência, os cursos de formação em jornalismo estão presentes nas cinco regiões do Brasil, conforme será relatado brevemente a seguir.

2.1.1 Breve Histórico da Criação dos Cursos de Jornalismo no Brasil

Os dados aqui apresentados são provenientes do Ministério da Educação, cujo relatório foi obtido através do Cadastro e-MEC de Instituições e Cursos de Educação Superior⁶², sendo sistematizados pelo autor (cf. ANEXO A, disponível em CD apensado a esta dissertação).

Influenciado pela formação academicista, o curso de jornalismo, instalado em 1947, na Faculdade Cásper Líbero (FCL), em São Paulo, é tido por pesquisadores como o pontapé inicial da formação no país, embora na década de 1930 algumas experiências no ensino de jornalismo tenham sido realizadas. O próprio site do e-MEC considera como pioneiro o Curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal

⁶² O cadastro pode ser acessado através do site <<http://emec.mec.gov.br/emec/nova>>. Acesso em 6 de março de 2016.

do Rio de Janeiro (UFRJ), que, de acordo com os dados do Ministério da Educação, iniciou o funcionamento em 11 de abril de 1931.

Em 5 de março de 1950, a Universidade Federal da Bahia (UFBA) iniciou o Curso de Comunicação Social – Jornalismo. Dois anos mais tarde, em primeiro de março de 1952, inicia-se a graduação em jornalismo da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Fabico/UFRGS)

De acordo com a consulta no e-MEC, na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) o ensino de jornalismo iniciou-se no dia 2 de janeiro de 1958. Porém, informações do site⁶³ institucional da universidade contradiz esse dado e informa que o curso iniciou em outubro de 1958, sendo oferecido em 1969 como Curso de Comunicação na Faculdade de Direito, até que, em 1990, foi criada a Faculdade de Comunicação.

A década de 1960 iniciou com a criação do curso de jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas (UCPEL), em primeiro de março de 1960. Em primeiro de março de 1961, a Universidade de Uberaba (Uniube) inicia o curso de jornalismo. Na mesma data, também se inicia o curso de jornalismo na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), por Jorge Luiz Beltrão, que dois anos depois fundaria o primeiro instituto universitário de pesquisa. Em 1965 Beltrão criou a revista *Comunicações & Problemas* (primeira científica) e, em 1967, defendeu a primeira tese de doutorado da área (DUARTE, 2001, p.127).

Preenchendo o ensino na década de 1960, em primeiro de março de 1963, inicia-se o curso de jornalismo na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Criada inicialmente com o nome de Escola de Comunicações Culturais, o curso de jornalismo foi instalado em 16 de junho de 1966 na hoje Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP).

A Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas) instaura o curso de jornalismo em 2 de março de 1970, iniciando a formação dos cursos na década. De acordo com o e-MEC, o curso de jornalismo da Universidade de Ribeirão Preto (Unaerp), pioneiro na região, foi implantado em 6 de fevereiro de 1971. No entanto informações do site⁶⁴ da universidade contesta o dado, e data o início do curso em 1974. Em primeiro de março 1979, ingressa a primeira turma de jornalismo do Centro de Comunicação Social da Universidade Federal de Santa Catarina (CCE/UFSC).

⁶³ Disponível em: <<http://www.ufjf.br/facom/>> Acesso em 6 de março de 2016.

⁶⁴ Disponível em: <<http://www.unaerp.br/ensino/jornalismo>> Acesso em 6 de março de 2016.

A instauração dos cursos de jornalismo na década seguinte foi inaugurada pela Universidade Metodista de Piracicaba (Unimep), que iniciou o curso de jornalismo no primeiro dia de março de 1980. Um dos dados mais divergentes do sistema e-MEC se refere ao início do curso de jornalismo na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS) datando de 24 de outubro de 2014. No entanto, o site⁶⁵ da universidade informa que o ensino de jornalismo se iniciou no dia 10 de março de 1989.

O primeiro curso de jornalismo da década de 1990 iniciou na Universidade São Judas Tadeu (USJT), no dia 19 de fevereiro de 1990. No primeiro dia de março de 1991, inicia-se o curso de jornalismo da Universidade Federal de Roraima (UFRR), já em 27 de março de 1994 é iniciado o bacharelado em jornalismo na Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).

O Centro Universitário Estácio da Bahia (Estácio FIB) abriu o segundo milênio com a criação do curso de jornalismo em primeiro de fevereiro de 2000. A Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) iniciou o curso de jornalismo no dia 18 de agosto de 2003. Em 18 de janeiro de 2008, se inicia o curso de jornalismo na Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).

O início dos cursos de jornalismo na década seguinte acontece da Faculdade do Povo (FAP), em primeiro de fevereiro de 2010. Dois anos mais tarde, em 27 de fevereiro de 2012, o curso tem início na Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). A Universidade Regional de Blumenau (Furb) inicia o curso de jornalismo em 14 de outubro de 2013.

De acordo com a tabela do e-MEC, até a finalização desta pesquisa, o último curso de jornalismo criado datava de 3 de março de 2016, na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Na ocasião, o curso passou a ser autônomo, após desvincular-se do Curso de Comunicação Social, onde era oferecida a habilitação em jornalismo. O quadro a seguir sistematiza os dados do Ministério da Educação:

⁶⁵ Disponível em: <<http://sien.ufms.br/cursos/view/0332>> Acesso em 6 de março de 2016.

Quadro 4 - Produzido pelo autor

REGIÃO DO BRASIL	CURSOS POR REGIÃO (% TOTAL)	NÚMERO DE CURSOS POR ESTADO
Norte	20 (5,75%)	AC:1/AM:5/AP:2/ PA:5/RO:2/RR:2/TO:3
Nordeste	65 (18,65%)	AL:3/BA:25/CE:11/MA:3/PB:3/ PE:12/PI:3/ RN:3/SE:2
Sudeste	166 (47,5%)	SP:89/RJ:35/MG:37/ES:5
Centro Oeste	33 (9,45%)	DF:10/GO:8/MS:6/MT:9
Sul	65 (18,65%)	PR:22/RS:25/SC:18
Total de	349 (100%)	

Fonte: com base em e-MEC

Nesses quase setenta anos de ensino de jornalismo no Brasil é relevante ressaltar quatro períodos significativos que tiveram certa influência na disseminação dos cursos pelo país e na estruturação dos currículos, como será apresentado na próxima seção.

2.2 OS RASTROS NA AREIA (regulamentação, diretrizes e apontamentos)

De acordo com Bahia e Rigueira (2009), o primeiro período se refere ao fim da década de 1960, significativo para o campo pela regulamentação da profissão de jornalista através do Decreto-Lei n. 172, de 12 de outubro de 1969, que implementava a exigência do diploma para atuar na profissão. Uma década depois, em 1979, o documento foi atualizado como decreto.

Segundo as autoras, tal fato atraiu o setor privado ocasionando assim um mercado de trabalho mais competitivo, na medida em que novos profissionais saíam de instituições particulares. No entanto, todos os cursos deveriam passar pelo crivo do Ministério da Educação e seguir as diretrizes pedagógicas estabelecidas pelo órgão governamental. Era preciso pedir ao governo autorização para se criar novos cursos de comunicação e, mesmo aqueles criados em federais, precisavam passar por esse trâmite e aguardar a liberação.

O segundo período data no ano de 1996, quando ocorreu o fim das autorizações governamentais. Novos cursos de comunicação podiam

então ser criados livremente pelas instituições de ensino interessadas (BAHIA, RIGUEIRA, 2009).

Os próximos dois momentos foram significativos na definição da estrutura curricular, conforme salienta Christofletti (2010) em sua pesquisa sobre como, à época, os cursos de jornalismo ofereciam conteúdos e disciplinas que tratavam de ética profissional e deontologia.

O terceiro período foi encarado por algumas pessoas como um retrocesso da área, quando, em junho de 2009, o Supremo Tribunal Federal decidiu que, para se obter o registro de jornalista, não era mais obrigatório possuir diploma de graduação com habilitação em jornalismo. Propostas de Emendas à Constituição (PEC-386/2009 e PEC-206/2012) foram apresentadas à câmara dos deputados no intuito de revogar a decisão do Supremo, porém, ainda se encontram nos trâmites para serem votadas. Em linhas gerais os textos argumentam que após a decisão do Supremo houve mais precarização do trabalho, menos oportunidades, além da redução nas pesquisas e especializações na área.

O último período interfere mais diretamente nas instituições e, conseqüentemente, na formação dos novos profissionais. Dadas as constantes transformações do setor, em outubro de 2009, especialistas entregaram ao Ministério da Educação um documento com orientações para novas Diretrizes Curriculares Nacionais aplicadas aos Cursos de Jornalismo. Os cursos já existentes precisaram reformular seus currículos, adequando-se ao texto oficial que enfatiza bases pedagógicas para a escola de jornalismo.

De acordo com Meditsch (2012), dentro dessas diretrizes o quinto tópico refere-se aos conteúdos curriculares, esses divididos em seis eixos: I – Eixo de fundamentação humanística; II – Eixo de fundamentação específica; III – Eixo de fundamentação contextual; IV – Eixo de formação profissional; V – Eixo de aplicação processual; VI – Eixo de prática laboratorial.

Em tese, um currículo que contemple todos os seis eixos proporcionará ao acadêmico não só o conhecimento prático das ferramentas, mas também o embasamento crítico da profissão e o conhecimento das teorias relativas ao campo da comunicação. Para isso, o eixo da fundamentação específica destaca, dentre outros, a necessidade de proporcionar ao jornalista clareza conceitual e visão crítica sobre os fundamentos éticos e deontológicos da profissão.

Considerada uma das matérias fundamentais no processo de formação do jornalista, a ética está presente nas grades curriculares dos cursos de jornalismo de todo o mundo, porém, ainda são relativamente escassos trabalhos que aprofundem as maneiras e peculiaridades do

ensino dessa disciplina. Tais pesquisas são realizadas com mais frequência nos Estados Unidos e é de lá que trazemos os conceitos de Lambeth, Christians e Cole (1994), no intuito de estimular reflexões sobre o eixo II das novas diretrizes.

Embora sejam da década de 90, as ideias dos autores ainda hoje são referência por abordarem de forma clara e concisa cinco objetivos pedagógicos para o ensino da ética jornalística.

Os autores sinalizam como primeiro objetivo a ideia de que é necessário entender a teoria ética clássica. É importante ressaltar que o próprio termo utilizado no singular é questionável, pois, mesmo entre os autores clássicos, existem distinções conceituais, o que nos leva a pensar em teorias, no plural.

O ponto principal desse objetivo aborda a relação que se deve estabelecer entre o ensino das teorias éticas clássicas e a deontologia jornalística. Assim como Lambeth, Christians e Cole (1994), Merrill (1997) também defende esse posicionamento e ressalta que, antes de focar os estudos nas rotinas diárias do jornalismo, é necessário apresentar aos alunos os fundamentos teóricos que devem pautar essas ações. Barroso (1985) reforça ainda que o ensino clássico deve preceder o deontológico, pois, sem o primeiro, os alunos podem não compreender o segundo.

Na prática, um dos obstáculos principais para atingir esse objetivo é o fato de existirem várias teorias fundamentais, sendo que, devido às limitações de espaço nas grades curriculares, torna-se praticamente impossível aprofundar em todas. Dentre elas pode-se destacar a ética clássica grega (boa parte nos estudos de Aristóteles), o deontologismo (Kant), o utilitarismo (Bentham e Mill), a ética discursiva (Habermas), a teoria da justiça de Rawls, além das teorias teológicas e do desenvolvimento moral.

Devido à complexidade de alguns textos e a necessidade de eleger entre uma teoria ou outra a ser abordada, Lambeth, Christians e Cole (1994) reforçam que o professor tente fazer relações entre o mundo da comunicação e o que é abordado nas teorias, facilitando assim a compreensão.

Considerando que uma teoria isolada não contempla todos os problemas éticos da profissão, caberia ao professor apresentar as distintas posições, instigando no aluno a formulação de um pensamento próprio e, sempre que possível, dialogar sobre as situações em que os conceitos podem ser aplicados.

O segundo objetivo apontado por Lambeth, Christians e Cole (1994) trata de melhorar as habilidades para o raciocínio moral. De acordo com os autores, no ensino de disciplinas como as de Ética e Legislação, é

comum que o professor deixe transparecer suas doutrinas. Cabe então aqui um cuidado maior para que isso não aconteça, pois, este objetivo pedagógico visa estimular nos alunos o desenvolvimento de seu caráter moral, aproximando assim das teorias de Kohlberg, Piaget e Gilligan.

Nesse sentido, a missão do professor tornar-se-á ensinar os alunos a pensarem por si mesmos, “uma aprendizagem ativa que promove a capacidade de reflexão e interpretação do aluno, incentivando o seu ‘trabalho’, isto é, sua atividade assimiladora autoformativa do conhecimento”⁶⁶ (FERNÁNDES, 1980, p.12 – tradução nossa).

Assim, o conhecimento das teorias éticas está ligado com a capacidade de pensar racionalmente sobre as decisões que serão tomadas, reforçando o objetivo anterior no sentido de que as teorias são aplicadas quando o jornalista age de acordo com os princípios da deontologia.

É justamente sobre esses princípios que o terceiro objetivo estabelecido por Lambeth, Christians e Cole (1994) se baseia, ou seja, estudar os sistemas deontológicos (códigos, conselhos, etc). Para os autores, a deontologia jornalística formaliza a auto regulação, inerente àqueles que exercem tais atividades. Como em uma razão proporcional, quanto maior o desenvolvimento ético maior será a regulação e, conseqüentemente, aumenta-se também os cuidados que se deve ter na hora de ensinar tais disposições deontológicas.

Inserido no mercado, provavelmente o profissional tomará conhecimento das normas de conduta que precisa seguir, seja no jornalismo ou em outra área. No entanto, transmitir esse conhecimento de forma efetiva na academia irá permitir que o aluno tenha mais tempo para refletir sobre os aspectos dessa auto regulação, podendo, inclusive, mudar de atitude para analisar melhor as conseqüências sem comprometer seu cargo.

É importante ressaltar também que os mecanismos deontológicos são ferramentas para analisar os conflitos da profissão, localizar os pontos positivos e negativos, mas nem sempre propõem soluções definitivas. São documentos em processo constante de renovação e aprimoramento, podem ser utilizados antes ou depois do ocorrido, e não se limitam a si mesmos, ou seja, podem e até recomenda-se que sejam analisados juntamente com o contexto histórico, social e cultural de cada situação.

De acordo com Esteves (2003), um dos princípios do jornalismo é de informar a sociedade sobre os assuntos de interesse público, ansiando

⁶⁶ Originalmente “una enseñanza activa, que promueva la capacidad de reflexión y de interpretación del alumno, estimulando su ‘operar’, esto es, su actividad autoformativa y su actividad assimiladora de conocimientos”.

pela imparcialidade para não distorcer os fatos de modo que favoreçam uma posição. Assim, o jornalismo atua como uma ferramenta relevante para se atingir o ideal de uma sociedade democrática. Porém, ele faz uma ressalva no que se refere à deontologia e os meios:

há uma intenção de projetar os media como esteios da democracia, tendo por base a função informativa e um conjunto de valores nucleares do jornalismo: verdade, objectividade, neutralidade, distanciamento, imparcialidade, etc. O aspecto ilusório, desta deontologia e que acaba por lhe conferir um carácter irredutível de ideologia é a crença (explícita ou pressuposta) de que os profissionais (os jornalistas em primeiro lugar) têm a possibilidade de condicionar de forma decisiva (impor) o funcionamento democrático dos media, só por si e sem qualquer mudança estrutural mais profunda – ao nível dos próprios media ou da sociedade no seu conjunto. (ESTEVES, 2003, p.149).

Ou seja, o autor ressalta a necessidade de se ter certo cuidado para que os códigos deontológicos, alicerces da atividade, não condicionem o funcionamento dos meios de comunicação.

Embora os códigos deontológicos apresentem os deveres e normas que permeiam a atividade dos jornalistas, Christofolletti (2008) observa resistência dos profissionais na sua aceitação. Ele ressalta como possível causa o fato de não existir uma comissão de ética atuante e efetiva, o que resulta também em ineficiência das punições para quem eventualmente descumprir as regras. O fato de não existir um código deontológico único do meio jornalístico também pode contribuir para tal quadro.

No Brasil pode-se encontrar diferentes códigos deontológicos entre sindicatos, federações, empresas jornalísticas ou até mesmo códigos específicos para determinada área de atuação (por exemplo, códigos que diferem para profissionais da TV, rádio e impresso). Nesse sentido, um jornalista que troca de empresa pode necessitar aprender as normas éticas da nova instituição e submeter sua conduta às ordens do novo chefe.

O quarto objetivo estabelecido por Lambeth, Christians e Cole (1994) ressalta a importância de, no ensino da ética, o professor avaliar a atuação dos meios de comunicação. Em síntese, a ética estuda o comportamento do ser humano e, mais concretamente, sua boa ou má conduta profissional. Este objetivo pedagógico visa tornar os alunos

conscientes sobre a importância da ética e as consequências de não a compreender caso trabalhe nesses meios.

Inserido no mercado, o profissional goza de uma autonomia limitada, porém exerce a função social de comunicador. Tem-se a premissa de que a resolução dos dilemas éticos é algo pessoal e só o indivíduo é responsável por suas ações, mas, no momento em que situamos o profissional dentro do contexto em que ele atua na sociedade, faz-se necessário também incluir nesse rol ético os fatores externos, como as ações realizadas na busca pela audiência ou relacionadas a empresa de comunicação.

Para atingir esse quarto objetivo, Lambeth, Christians e Cole (1994) sugerem que o professor utilize exemplos ou críticas sobre os meios de comunicação, como fez Carl William Ackerman que, como diretor de jornalismo na Universidade de Columbia, apresentou acusações à imprensa norte-americana na primeira metade do século XX. Costa (2009) apresenta tais deslizes éticos:

as normas reguladoras do jornalismo são estabelecidas em função das tiragens de jornais, revistas, ou das audiências em televisão e internet; os veículos oferecem ao público o que eles acham que o público pede e não aquilo que ele necessita; a imprensa viola os direitos individuais e a intimidade; em termos de negócio, a notícia é proporcional e não informativa; o valor das notícias é superficial e trivial; os repórteres em geral são inexatos quando oferecem as informações baseadas em entrevistas; a imprensa está a serviço das minorias organizadas e apresenta criminosos como heróis; as manchetes não correspondem aos fatos; a imprensa está interessada principalmente nos acontecimentos de um dia para o outro e não oferece ao leitor um relato contínuo; a imprensa serve à máquina política; a imprensa não é sincera quando denuncia a injustiça dos tratamentos privilegiados, porque ela mesma tem os seus próprios interesses empresariais; o maior defeito da imprensa é a propriedade, e ela não pode ser imparcial e verdadeira do bem público; as notícias e as fotografias são muitas vezes falsas; muitos receiam expressar as suas verdadeiras opiniões; nos assuntos religiosos, a imprensa busca o sensacionalismo; a imprensa dá demasiada ênfase

as declarações dos políticos. (ACKERMAN apud COSTA, 2009, p.229)

Complementando a crítica, Bucci (2002) tenta sistematizar causas possíveis de tais deslizes éticos, o que ele chama de sete pecados capitais do jornalismo: a) distorção deliberada ou inadvertida (a primeira se refere à quando, pelo oligopólio ou monopólio, não há pluralidade ou contestação da informação; a segunda remete à apuração equivocada para se obter o furo); b) culto das falsas imagens (opta-se por apresentar imagens que mais emocionam e sensibilizam do que informam); c) invasão de privacidade (exposição da vida alheia, fora do interesse público, para se obter audiência); d) assassinato de reputação (pode ocorrer pelas distorções deliberadas ou inadvertidas); e) super exploração do sexo (troca da informação pelo uso de imagens e conteúdo erótico ou sensual para garantir audiência ou lucro); f) envenenamento das mentes de crianças (ligado ao segundo e quinto pecado, induzem a criança a priorizar a estética sobre o conteúdo das informações); g) abuso de poder (utilizar-se da credibilidade e abrangência para manipular a opinião das pessoas).

Para Lambeth, Christians e Cole (1994), o quarto objetivo será alcançado se o professor instigar o aluno a pensar sobre como os meios de comunicação se relacionam com a ética. Assim, em caso de conflitos, ele será capaz de fazer as análises de forma adequada, utilizando-se dos mecanismos deontológicos ou conceitos das teorias éticas, julgando o profissional como membro de uma equipe ou isoladamente.

Os autores ressaltam que os objetivos são complementares, assim, se as reflexões anteriores foram bem assimiladas, este último objetivo pedagógico, preparar os alunos para a vida profissional, já está praticamente cumprido. Trata-se de conseguir que o estudante pense por si mesmo, saiba utilizar as ferramentas disponíveis para enfrentar os dilemas éticos que surgirão quando ingressar no mercado, tome as melhores decisões e aprenda com os erros.

De acordo com Lambeth, Christians e Cole (1994), um bom jornalista é aquele que se apoia nas teorias filosóficas, mas também tem os próprios valores. Utiliza tais conceitos para estabelecer o raciocínio moral, agir eticamente e, fazendo uso dos mecanismos deontológicos, exerce sua função social.

Ilustrando esse pensamento, Christofoletti (2008) salienta que o jornalista deve veicular a opinião com responsabilidade, lutar contra a censura, contra a interrupção do fluxo informativo e orientar-se pelo interesse público. Na tentativa de caminhar pela trajetória da ética, o autor

destaca a necessidade de o jornalista pensar como deverá agir, ponderar as alternativas e fazer uma previsão das possíveis consequências de seus atos.

Christofoletti (2008) reforça ainda o discernimento que se deve ter nas escolhas, quais princípios e valores utilizar nas apurações, principalmente se essas refletirem em outras pessoas. Para o autor, ética não pode ser vista como sinônimo de bons modos e será mais facilmente alcançada se o profissional estiver disposto a refletir sobre sua própria conduta.

Se nas disciplinas de caráter mais prático o aluno aprende as técnicas para desenvolver as atividades em diversas plataformas (rádio, impresso, televisão e web), no caso da ética e deontologia essa prática relaciona-se ao pensamento, à reflexão, a agir de forma responsável. Apresentar em sala de aula esta relação entre jornalista e pauta, focando nas consequências que determinada postura ética adotada poderá acarretar, não é tarefa simples.

Como já foi ressaltado nesse mesmo capítulo, o campo da ética é extenso e difícil de ser contemplado em sua totalidade, assim, optou-se por apresentar aqui prioritariamente os conceitos de Lambeth, Christians e Cole (1994) pela sua importância referencial e pelo fato desse estudo centralizar conceitos complexos em tópicos significativos para refletir sobre como a ética pode ser ensinada nas salas de aula.

Estimular a leitura dos conteúdos teóricos é fundamental, mas outra alternativa para melhor assimilação da ética jornalística pelos alunos pode ser fazê-los sentir-se dentro de determinada situação, onde se apresente dilemas éticos. Assim, a técnica de se usar jogos na educação pode ser frutífera nesse caso, até pelo fator positivo de que os jovens estão cada vez mais conectados.

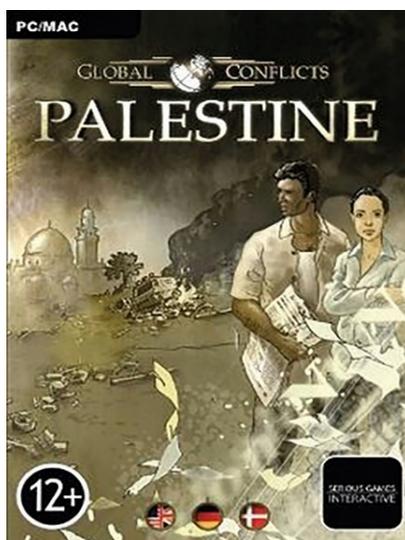
A fim de se pensar como os jogos podem contribuir nesse sentido, apresentaremos a seguir o jogo **Global Conflict: Palestine**⁶⁷ que, de acordo com Bogost, Ferrari e Schwaizer (2010), é categorizado como um *newsgame* de letramento por abordar a prática jornalística.

⁶⁷ Pode-se fazer o download da versão de demonstração do jogo em http://www.gamershell.com/download_19938.shtml. A versão completa pode ser adquirida em <https://seriousgames.itch.io/global-conflicts-palestine>, na ocasião deste trabalho o preço era de aproximadamente oito dólares americanos.

2.3 A TÁTICA CONHECIDA (breve apresentação de **Global Conflict: Palestine**)

Este jogo de computador foi produzido pela empresa *Serious games Interactive*⁶⁸ e lançado em 5 de julho de 2007, para as plataformas Mac e Windows. Resumidamente, em **Global Conflict: Palestine** o jogador assume o papel de um jornalista freelancer, recém-chegado a Jerusalém, que irá explorar o cenário a fim de coletar informações para escrever artigos específicos sobre o contexto do conflito entre Israel e Palestina.

Figura 27 - Capa do jogo Global Conflict: Palestine, cujos conteúdo textual está disponível em inglês, alemão e dinamarquês



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Assim que o jogo é instalado, as cenas iniciais já visam ambientar o jogador no contexto, por exemplo, com imagens que simbolizam as mesquitas, o Monte do Templo e pessoas com trajes típicos de Jerusalém.

⁶⁸ Com sede na Dinamarca, a empresa foi fundada em 2005 pela parceria entre o Dr. Simon Egenfeldt-Nielsen e a empresa Unity Technologies. Especializada em *Serious games*, já desenvolveu mais de 30 jogos na área. Pode-se saber mais acessando o site <http://www.seriousgames.dk/>.

A trilha sonora, tanto no início quanto nas fases, também remete às músicas do Oriente Médio. Durante o jogo é possível ouvir, inclusive, pessoas falando o que parece ser árabe, seja conversando entre elas, vendendo produtos no comércio, ou mesmo rezando em partes do cenário que representam o muro das lamentações.

Após a introdução, o menu principal do jogo é apresentado e esse, na versão em inglês, consiste nos botões “New Game” (inicia um novo jogo, onde será necessário passar as missões na sequência cronológica), “Load Game” (carrega um jogo salvo previamente), “Single Mission” (diferente do primeiro botão, aqui é possível jogar uma das cinco missões de forma independente) e “Quit” (fecha o aplicativo).

Embora apareçam todos os botões, na versão de demonstração somente estão disponíveis para clique os dois últimos. Assim, após clicar em “Single Mission”, o jogador deverá selecionar⁶⁹ com qual avatar quer jogar.

Figura 28 - A tela de seleção do personagem apresenta também uma pequena biografia sobre cada avatar



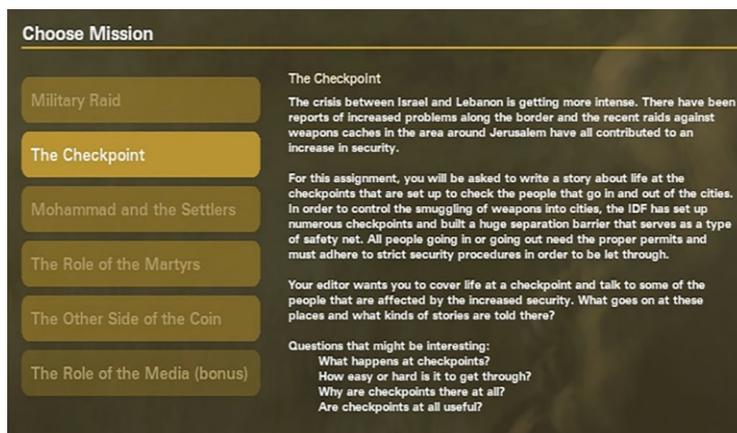
Fonte: Global Conflicts: Palestine

Independente da escolha, seja a jornalista judaica Hannah Weismann ou o jornalista palestino Diwan Massoud, o jogador é

⁶⁹ A mesma seleção deve ser feita caso, na versão completa do jogo, o usuário clique no botão “New Game”. Caso nessa versão ele selecione o botão “Load Game”, a escolha dos avatares não estará disponível, pois será necessário continuar o jogo com o personagem escolhido no momento em que o jogo foi salvo.

direcionado para a tela onde será possível selecionar as missões. A versão de demonstração também restringe as opções, sendo possível selecionar apenas a fase “The Checkpoint”, traduzida no contexto como “Ponto de Controle”, ou seja, as barreiras que separam os dois territórios e são fiscalizadas por tropas militares.

Figura 29 - Ao selecionar uma missão, irá aparecer do lado direito informações sobre a fase, assim o jogador pode decidir se quer jogá-la ou não



Fonte: Global Conflict: Palestine

Selecionada a missão e clicando no botão “start”, localizado no canto inferior direito, o jogador irá entrar no ambiente do jogo. Nele, os gráficos são simples, em uma espécie de 3D, e relativamente bem detalhados. Embora tal fato possa desagradar alguns jogadores, é relevante ressaltar que o foco dos produtores é o conteúdo do jogo, além de que, gráficos mais simples reduzem o tamanho do arquivo e facilitam o processamento pelo computador, diminuindo os travamentos do jogo.

A mecânica do jogo é basicamente através do mouse. Durante a coleta de informações, cada resposta da fonte pode gerar uma ou mais opções de respostas e novos questionamentos, assim, ao posicionar o cursor sobre a opção desejada, o texto fica realçado em amarelo e basta um clique para efetuar a escolha.

O deslocamento do personagem pelo cenário também é feito através do clique, no entanto, essa interação pode gerar um pouco de estranhamento e fadiga. Por exemplo, para que o avatar se movimente do ponto A até o B, não basta clicar diretamente na posição final, pois, a cada clique, o personagem corre somente alguns passos e para na sequência.

Desse modo, são necessários vários cliques até que se complete o percurso total desejado.

Caso o jogador queira andar, ao invés de correr, basta que ele segure a tecla “shift” e execute o clique. O clique também é utilizado para selecionar um personagem com quem se deseja interagir, conforme mostrado na Figura 30.

Figura 30 - Ao posicionar o cursor sobre o nome de um personagem o texto fica realçado, assim, basta clicar para interagir. Na imagem acima a interação aconteceria com a personagem Fahtima



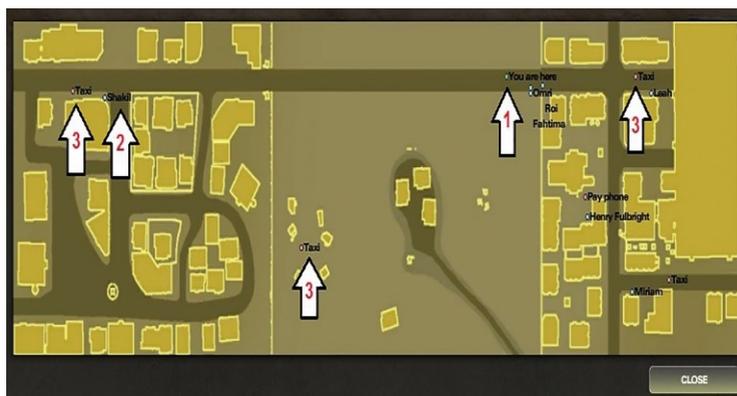
Fonte: Global Conflicts: Palestine

A perspectiva padrão da tela do jogo é através de uma câmera superior, onde se vê os personagens de cima, uma visão aérea. No entanto o jogador pode alterar essa configuração da câmera através das teclas no teclado, seja a rotação (“Q” movimentada para a esquerda e “E” para a direita) ou o zoom (“R” aproxima e “F” afasta). O “Notebook”, bloco de anotações onde o jornalista fictício escreve as informações coletadas, pode ser acessado pela tecla “N”. Já pressionando a tecla “M”, o jogador acessa o mapa, onde é possível localizar a posição do avatar e as fontes disponíveis para contato.

Às vezes é necessário entrevistar uma fonte que está no lado oposto do cenário, como no exemplo da Figura 31, em que o personagem (1)

precisa desloca-se para entrevistar Shakil (2). Devido à dificuldade do clique na movimentação do personagem, relatada anteriormente, utilizar o táxi (3) como meio de transporte para cruzar as cidades é uma boa alternativa. Existem três veículos espalhados no jogo e suas posições estão marcadas no mapa, assim, ao localizar um deles na tela de jogo, basta colocar o cursor sobre o carro e clicar para entrar.

Figura 31 - Avatar, táxis e fontes disponíveis para contato aparecem como pontos coloridos no mapa



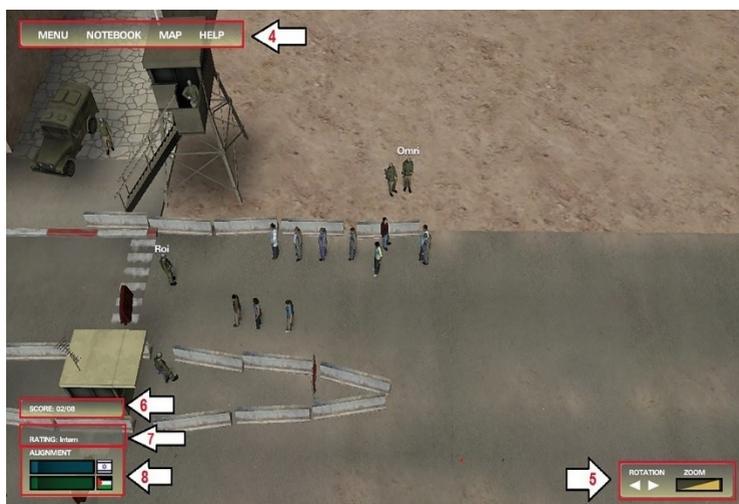
Fonte: Global Conflicts: Palestine

Para um progresso efetivo no jogo é importante também observar os elementos visuais espalhados na tela. Conforme a Figura 32, no canto esquerdo superior (4) estão localizados os botões clicáveis de configuração e ferramentas: da esquerda para a direita, “Menu” (configurações de áudio, gráficos, bem como a opção de abandonar o jogo em execução); “Notebook” (bloco de anotações, também acessado pela tecla “N”); “Map” (mapa do cenário, também acessado pela tecla “M”); e “Help” (com informações sobre os controles, e também sobre como interagir para realizar entrevistas e publicar a matéria).

Ainda de acordo com a mesma imagem, no canto inferior direito (5) localiza-se o botão de configuração da tela, sendo possível modificar, através do clique, a sua rotação (também acessado pelas teclas “Q” e “E”) e o zoom (acessado também pelas teclas “R” e “F”). Por fim, no canto inferior esquerdo, localiza-se os botões não clicáveis, que mostram o “score” (6) do jogador (informações importantes ele coletou/informações importantes disponíveis na fase), o “Rating” (7) (classificação do jogador,

podendo variar entre interno – “Internal”; aprendiz – “Apprentice”; e algo que poderia ser traduzido como correspondente – “Importeur”) e o “Alignment” (8) (alinhamento do jogador, ou seja, de que lado ele está em relação ao conflito). Nesse caso o posicionamento é observado pelas respectivas bandeiras (Israel, superior – Palestina, inferior). Se as barras estiverem equilibradas, o jogador mantém um certo grau de isenção nas suas escolhas de informações, no entanto, elas podem pender tanto para o lado israelense quanto para o palestino.

Figura 32 - A classificação (7) e o alinhamento (8) são cumulativas, ou seja, é o resultado das escolhas nas fases anteriores junto com as que estão sendo feitas



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Durante a conversa com as fontes, também existem elementos visuais que merecem atenção, conforme pode ser observado na Figura 33. No canto inferior esquerdo, localiza-se novamente o botão de “score” (9), nesse caso específico indicando que jogador encontrou duas, das oito informações relevantes na missão.

Ainda nessa imagem, observa-se no centro inferior da tela (10) o texto de interação, sendo que a primeira frase representa a fala do entrevistado e as logo abaixo as possíveis escolhas do jogador para dar continuidade a conversa. Percebe-se nesse quadro também o botão

“Quote”⁷⁰ (11) que, ao ser clicado, faz o jornalista anotar no “Notebook” a informação proferida naquele momento.

É possível analisar também como o jornalista está conduzindo a entrevista, conforme pode ser observado na barra superior esquerda (12), que representa o grau de intimidade existente entre repórter e entrevistado. No início da entrevista o traço preto nela está centralizado (posição amarela) e, de acordo com as escolhas feita pelo jogador durante a interação, a fonte pode ficar desconfortável com a conversa (posição mais próxima do vermelho) ou então simpatizar-se com jornalista (posição mais próxima do verde).

Figura 33 - Durante toda a fase o avatar fica segurando um bloco de anotações e quando o botão “quote” é clicado pode-se observar na animação o jornalista fazendo uma anotação



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Dois pontos são importantes de se ressaltar aqui: a) podem existir vários diálogos na missão, mas o “Notebook” só tem espaço para armazenar cinco anotações; b) o grau de confiabilidade adquirido na relação com a fonte pode interferir, positiva ou negativamente, na obtenção de novas informações.

Nesse sentido, cabe ao jogador ter certo discernimento na abordagem e ponderar suas escolhas, no intuito de conseguir que seu artigo ganhe destaque no jornal para o qual trabalha. Assim, **Global**

⁷⁰ Em tradução livre seria algo como o verbo “citar”.

Conflicts: Palestine se mostra relevante para esta dissertação por simular certos dilemas éticos peculiares à profissão.

Para fins de sistematização e possibilitar que o leitor também possa vivenciar as experiências aqui retratadas, os dados apresentados a seguir referem-se à missão “The Checkpoint”, a única disponível na versão de demonstração.

Assim que começa o jogo, a primeira interação do jogador será conversar com editor Henry Fulbright. Durante o diálogo, ele dá um panorama geral sobre o conflito entre Israel e Palestina, explica algumas divisões territoriais do cenário, bem como cuidados básicos que se deve tomar durante uma apuração como, por exemplo, buscar informações que sejam condizentes com a linha editorial do veículo.

O próximo passo do jogador será escolher para qual dos três veículos disponíveis pretende trabalhar: a) The Israeli Post, b) European Global News ou c) Palestine Today. O foco dos jornais varia de acordo com a missão selecionada, mas, basicamente, o primeiro jornal dará destaque a notícias que privilegiem os israelitas; o segundo, que apresentem informações dos dois lados do conflito; e o terceiro, matérias que sejam mais favoráveis aos palestinos.

Para ajudar na apuração o editor indica a primeira fonte e, sempre que necessitar, o jogador pode voltar até ele para falar das anotações. Ao ouvi-las, Henry irá opinar a respeito, a fim de sinalizar se a abordagem caminha de acordo com a linha do veículo selecionado.

Figura 34 - Ao clicar nas opções pode-se ler as explicações do editor sobre cada jornal, antes de decidir para qual veículo trabalhar



Fonte: Global Conflicts: Palestine

O objetivo do jogo é coletar informações no intuito de produzir um artigo de destaque no jornal escolhido. Após finalizar a missão é possível voltar a jogá-la, com o propósito de tentar uma classificação melhor do artigo ou mesmo trabalhar em outra mídia. Utilizando desse artifício de reiniciar a missão, nesta pesquisa percebeu-se que, independente do jornal escolhido, a sistemática de aproximação das fontes permanece a mesma, ou seja, se o jogador fizer sempre as mesmas escolhas, as mesmas fontes estarão disponíveis, independente do veículo para qual trabalha.

Por essa lógica, se o jogador coletar sempre as mesmas informações favoráveis aos israelitas, e as publicar no “Palestine Today”, seu artigo não terá destaque, o que não aconteceria se ele trabalhasse para o “Israeli Post”. Porém, a realidade do jogo é mais complexa. Se o jogador trabalha para o “Israeli Post” e entrevista apenas fontes que são favoráveis ao povo de Israel, teoricamente ele estaria seguindo a linha editorial do veículo, no entanto, seu artigo final poderia ser tachado como tendencioso e publicado na oitava página do jornal, como aconteceu durante a pesquisa.

Na tentativa de realizar uma abordagem para o “European Global News”, o desfecho foi ainda pior. Embora as fontes entrevistadas tenham sido basicamente as mesmas, percebeu-se dificuldade em escolher respostas que apresentassem os dois lados do conflito e mantivessem a isenção do jornalista. Como resultado os artigos foram rejeitados por terem conteúdo neutro, porém, irrelevante.

Como jornalista do “Palestine Today” o início foi de artigos rejeitados, porém, após mudar a abordagem e conseguir mais confiança das fontes, a matéria final foi publicada na primeira página. Percebeu-se que o jornal não dava destaque às matérias que apenas mostravam indignação dos Palestinos diante da fiscalização israelense na fronteira. O foco editorial era sim questionar a abordagem feita pelas tropas israelenses, no entanto, precisava-se colher histórias convincentes que reforçassem tal argumento. Não bastava apenas, por exemplo, colher citações de pessoas revoltadas por terem que esperar horas na fila, enquanto aguardavam a entrada em Jerusalém ser permitida pelos vigias da fronteira.

De um lado, militares tentavam convencer que era necessário segurança rigorosa na fronteira devido à ameaça eminente de ataque terrorista. Do outro, palestinos revoltados por não conseguirem atravessar a fronteira. No meio disso, na tentativa de colher informações relevantes para obter um artigo de destaque, foi possível observar alguns dilemas éticos.

A primeira fonte dessa missão é o jovem soldado Omri, que na sua fala reforça a necessidade do patrulhamento e a dificuldade de combater o terrorismo com tropas muito jovens e inexperientes. Assim que a conversa com ele termina, uma animação mostra a gestante Fahtima, que estava na fila, desmaiando.

Quando ela é entrevistada, a palestina conta que está tendo dificuldade em atravessar a fronteira porque não conseguiu chegar antes que a fiscalização fechasse o acesso. Embora tenha os documentos necessários para realizar a travessia, o fato dela estar acompanhada do marido, suspeito de praticar terrorismo, complica ainda mais sua situação.

Em certo momento da conversa ela pede ajuda ao jornalista, diz que sua gravidez é de risco e necessita consultar com o médico em Jerusalém, pois, na região em que mora, não existe hospital. Nesse momento, pode-se observar um primeiro dilema ético: ajudar ou não as fontes em troca de informações. As opções do jogador são tentar convencer Omri a deixá-la entrar com o marido, possível terrorista, ou simplesmente ignorá-la, dizendo que não pode fazer nada por precisar cumprir a pauta.

Figura 35 - Ajudar Fahtma pode gerar conflitos com o soldado Omri, mesmo que ele tenha confiança no jornalista



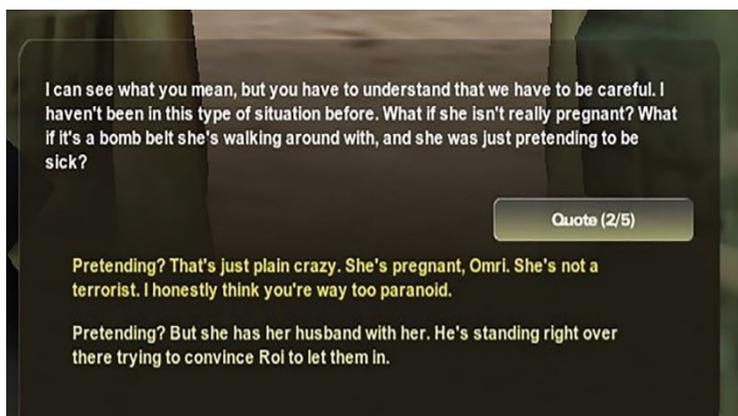
Fonte: Global Conflicts: Palestine

Se o jogador decidir não ajudá-la perderá a chance de obter mais informações sobre seu marido, possível terrorista. Caso ele opte por mediar a situação, inicia-se um ciclo de conversas com a gestante e o soldado Omri. A escolha por palavras cordiais também poderá interferir no desfecho da história e coleta de informações.

Durante a mediação, Omri questiona o jornalista sobre a veracidade da gravidez de Fahtma. Por não existirem oficiais mulheres naquele ponto de controle, ela não poderia ser revistada e, aproveitando da situação, o soldado desconfia que ela possa estar mentindo sobre a gravidez. Dado o possível histórico de terrorismo do marido, Omri teme que, no lugar da barriga de gestante, Fahtma esconda um cinto de explosivos.

Nesse momento, pode-se observar outro dilema ético: induzir ou não respostas para reforçar um posicionamento tendencioso. A linha editorial do “Palestine Today” se interessa também por atitudes que comprovem a hostilidade dos soldados israelenses que patrulham a fronteira. Uma das opções para esse questionamento de Omri é chamá-lo de paranoico e, conseqüentemente, conseguir uma citação do jovem soldado sendo ofensivo com as palavras.

Figura 36 - Percebe-se na imagem a opção do jornalista acusar Omri de paranoico ("paranoid") por ele achar que Fahtma está, apenas, fingindo estar doente ("pretending to be a sick?")



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Se o jogador optar pela primeira opção ele recebe uma resposta hostil de Omri, consegue a citação desejada, mas perde qualquer chance

que tinha de ajudar Fahtma. Caso contrário, e se souber transparecer nas respostas seguintes que entende o lado dos dois, o jogador consegue fazer com que Omri permita a entrada da gestante, porém, sem o marido.

Foi ressaltado anteriormente que o “Notebook” só permite cinco anotações, sendo assim, o jogador precisa avaliar suas informações assim que termina a entrevista, de modo a deixar apenas conteúdo relevante para o jornal. Ao acessar o “Notebook”, o jogador poderá visualizar o que foi escrito e descartar aquelas anotações que considerar irrelevante para o foco editorial do veículo.

Enquanto está entrevistando, o jogador não poderá apagar as anotações, então, é importante fazer essa revisão ao final de cada conversa, para não correr o risco da nova fonte dizer algo relevante, mas não existir espaço para novas anotações. Nesse caso, o botão “Quote” fica visível, mas os dizeres “Quote 5/5” indicam que os cinco espaços disponíveis para anotação estão ocupados, impossibilitando assim o clique. Vale ressaltar também que nem sempre as fontes estarão acessíveis para uma segunda entrevista, o que torna a revisão das anotações essencial antes de se começar uma nova entrevista.

Para conseguir a matéria de capa no “Palestine Today”, foi necessário buscar outras dificuldades dos palestinos que complementassem a história de Fahtma. Ali mesmo, na fila da fiscalização, outras duas fontes importantes aguardavam para entrar na fronteira: o motorista de táxi Baz Allani e seu filho Shakil.

Logo no início da conversa com Baz, percebe-se que ele está indignado com o tempo de espera extremo na fila de fiscalização, o que pode levar o jogador a aferir que suas possíveis respostas podem favorecer uma matéria contrária aos pontos de controle. Ele questiona há quanto tempo o jogador está na fila e, nesse momento, observa-se um novo dilema ético: omitir ou não a identidade de jornalista para obter informações.

Figura 37 - Essa é a representação de um dilema clássico do jornalista



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Caso opte pela sinceridade desde o início, o segundo questionamento de Baz será para qual jornal o jogador trabalha. Caso queira manter segredo e não consiga disfarçar a curiosidade nas interações seguintes, alternando entre perguntas e afirmações, Baz irá desconfiar de tantos questionamentos até que o jogador só terá a opção de revelar sua identidade.

Nesses dois casos é possível que o jogador desconverse e, embora revele sua identidade, omita o nome do jornal do qual é funcionário. Como consequência dessa atitude, Baz ficará desconfiado, falando pouco e, se nos questionamentos o jogador optar por menosprezar os relatos, o taxista não contará sua história até o fim. Seja qual for o veículo escolhido para se trabalhar, caso o jogador revele o nome do jornal, Baz irá expor sua opinião sobre a respectiva mídia.

Um jogador atento conseguirá retirar informações preciosas, com perguntas que não tentem contradizer o posicionamento dessa fonte rica, porém, de mente fechada. A história curiosa de Baz é um paralelo entre duas histórias diferentes envolvendo uma perna amputada. Enquanto um homem velho, que necessitou fazer a amputação por questões de saúde,

enterrou o membro, um soldado israelense mostrava como um troféu sua perna amputada durante uma batalha.

Tendo discernimento nos questionamentos para com o taxista, o jogador poderá colher também uma rica história de Shakil. Resumidamente, ele e o primo Nabil foram visitar um parente que estava detido do outro lado da fronteira e encontraram com um soldado que havia sido baleado. Devido a tal fato, os dois foram obrigados pelos militares a ficarem de joelhos por um longo tempo, mesmo sem terem qualquer ligação com o disparo contra o soldado.

Para redigir a matéria no “Palestine Today” foi colhido também o relato de Leah Lewison. Após ela sentir confiança na sinceridade do jornalista por ele não omitir sua identidade, Leah contou a história de um amigo palestino que, devido ao ponto de controle fechado, precisou dirigir mais de 30 quilômetros para levar a filha na escola do outro lado da fronteira. Na conversa ela apresenta também posicionamentos dos soldados israelenses e explica que, apesar do transtorno, a fronteira estava fechada para garantir a segurança dos moradores diante de uma possível ação terrorista.

Nessas entrevistas, principalmente na de Baz, dizer a verdade possibilitou maleabilizar as perguntas para conseguir boas respostas. Tal fato pode nos fazer refletir que, talvez, em todas as circunstâncias, valha a pena ser sincero.

Embora o jogador tenha espaço para cinco anotações em seu bloco de notas, caso ele tenha três já poderá efetuar a publicação. Para isso ele deverá retornar até a praça onde começou o jogo, a fim de conversar com o editor. Henry Fulbright pedirá para ouvir algo relativo às anotações e opinará se o conteúdo é relevante ou não para ser publicado.

Independente da opinião de Henry, o jogador tem a liberdade de optar se deseja publicar o que tem ou prefere procurar por algo melhor. Caso escolha publicar, basta ir até o orelhão, clicar sobre ele e assim telefonar para o escritório de Henry.

Figura 38 - O orelhão amarelo está sinalizado com a indicação "ligar para o escritório" ("Call the office")



Fonte: Global Conflicts: Palestine

O atendente do escritório irá lembrar o jogador da necessidade de se criar o artigo de acordo com a linha editorial do veículo, sendo esse lembrete a última chance para voltar à apuração. Se o jogador responder que está com o material adequado, ele não poderá voltar atrás, e será aberta a tela que simboliza uma página pronta para ser editada.

Conforme a Figura 39, no início da edição apenas consta na página o cabeçalho (1), com o nome do veículo escolhido; um espaço em branco (2), com uma linha vertical e outra horizontal, cuja finalidade é separar os textos e imagem; e um rodapé (3), com o que parece ser informações do expediente do jornal. Caberá ao jornalista montá-la, fazendo escolhas referente a qual título (“Headline”) ele deseja usar, quais imagens (“Photos”) e quais anotações (“Quotes”). Para isso, basta que ele acesse os botões (4) específicos no lado direito, e selecione o que deseja dentro das opções que serão abertas. Vale ressaltar que as imagens no campo de fotos são reais.

Figura 39 - As informações selecionadas automaticamente vão para o respectivo espaço na página em branco



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Assim como na parte de coleta das informações, na montagem da matéria também existem elementos visuais indicativos que merecem atenção. Através deles o jogador poderá prever qual a relevância que o artigo terá de acordo com a montagem selecionada.

Apesar de ser possível colher cinco notas, apenas três serão incluídas no jornal. Como na vida real, o jogador deverá escolher entre suas anotações aquelas que julgar mais relevantes. Existem elementos na tela de montagem que auxiliam o jogador nessa escolha.

Isoladamente, a fotografia e o título não geram muito impacto na relevância do artigo, porém, ambos podem favorecer ou prejudicar o destaque da matéria, dependendo das anotações escolhidas para compor o conjunto.

Esses elementos visuais estão no canto inferior direito e também aparecem quando é aberta alguma anotação. Os dados mencionados abaixo podem ser conferidos na Figura 40.

O campo “Status do Artigo” (“Article Stats”) mostra informações sobre o artigo como um todo, ou seja, é possível perceber qual será a relevância da matéria (“News Value”) e seu alinhamento (“Alignment”), caso as opções selecionadas sejam publicadas.

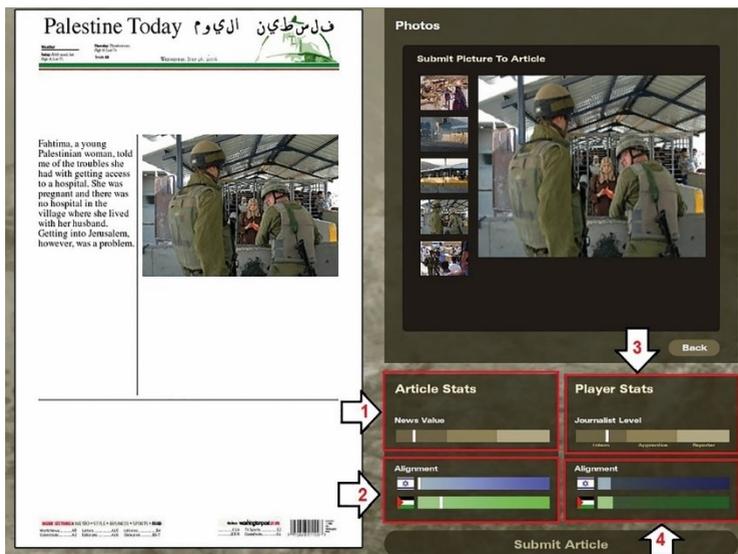
Inicialmente uma barra branca está totalmente à esquerda no campo “News Value” (1) e, conforme as escolhas do jornalista, ela pode permanecer onde está ou deslocar-se para a direita, aumentando a

relevância da matéria. Três tonalidades de cinza dividem a barra, sendo que, caso o traço fique no tom mais escuro, o artigo é irrelevante e pode não ser publicado. Se o traço se posicionar no tom do meio, o artigo poderá ser publicado, mas não com muito destaque, ficando quase sempre entre as páginas seis e dez, ao lado dos classificados e notícias generalizantes. O grande desafio é fazer escolhas que posicionem o traço no cinza mais claro, à direita, para que o artigo tenha destaque nas primeiras páginas do jornal ou até seja matéria de capa.

Já o campo “Alignment” (2) apresenta uma barra com a bandeira de Israel e outra com a da Palestina. Inicialmente os traços estão também do lado esquerdo nos dois, mas, à medida que as informações são selecionadas, o traço pode deslocar-se para a direita em qualquer um deles. Quanto mais à direita, maior será o posicionamento em favor daquele território.

Também é possível analisar como a publicação do artigo, com determinadas escolhas, irá influenciar no status do jogador (“Player Status”). O campo “Nível do Jornalista” (“Journalist Level”) sinaliza uma possível promoção, já que ele inicia a carreira como interno (“Internal”) e pode progredir para aprendiz (“Apprentice”) até se tornar o que pode ser chamado de correspondente (“Importeur”). Quanto mais à direita o traço estiver, maior será o cargo do jogador (3). O alinhamento (“Alignment”) pessoal também segue a mesma lógica do alinhamento da matéria, com a mesma visualização de bandeiras e uma barra que enche de acordo com as escolhas (4). Porém, o status do jogador é cumulativo, ou seja, caso ele repita a missão ou comece uma nova, seu alinhamento e cargo continuará de onde parou na última vez que jogou.

Figura 40 - O “Rating” e “Alignment” que aparece na fase, conforme mencionado anteriormente, representa o status conquistado após a última missão



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Embora apareçam opções diferentes de títulos e fotografias, não existem elementos que indicam qual a relevância deles de modo individual. Já no caso das notas é possível verificar o alinhamento e relevância de cada uma delas, individualmente, para então decidir se vale a pena colocá-las no artigo. As informações abaixo podem ser conferidas na Figura 41.

Após selecionar uma das notas no botão “Quotes”, uma nova janela é aberta onde é possível lê-la, verificar seu alinhamento (“Quote Alignment”) e sua relevância para o artigo (“Quote News Value”). Quanto mais próximo do cinza claro o traço branco estiver, maior será a importância do conteúdo para o jornal (5). Do mesmo modo, o alinhamento é representado pelas bandeiras: quanto maior o preenchimento das barras, maior será o favorecimento da nota para determinado lado (6). Também é possível escolher a posição de determinada nota no artigo, para isso basta clicar no botão correspondente e decidir se o conteúdo será publicado no início do texto (“Head Text” - 7), no meio (“Body” - 8) ou no fim da matéria (“Sub Text” - 9).

É possível alterar o posicionamento das notas quantas vezes o jogador quiser, do mesmo modo pode-se testar várias combinações de títulos, imagem e textos, a fim de verificar qual delas resulta em uma matéria mais relevante para o veículo. Após as escolhas terem sido feitas, basta clicar no botão “Submit Article” (10), e enviar a matéria para publicação.

Figura 41 - após efetuar a publicação não é possível voltar atrás nas escolhas, a menos que o jogador repita a missão em outra oportunidade

The screenshot shows a news article editor interface for 'Palestine Today' (الأيام الفلسطينية). The article title is 'Security checkpoints force Israelis and Palestinians to alter lives and attitudes'. The main text describes an episode where a young Palestinian, Shakil, was arrested by IDF soldiers at a checkpoint. The article includes a photo of soldiers at a checkpoint and a quote from Shakil. The editor interface has several sections with numbered annotations:

- 5**: Points to the 'Head Text' field.
- 6**: Points to the 'Quote Alignment' field.
- 7**: Points to the 'Quote News Value' field.
- 8**: Points to the 'Quote Alignment' field.
- 9**: Points to the 'Article Stats' section, specifically the 'News Value' field.
- 10**: Points to the 'Submit Article' button.

The interface also includes sections for 'Article Stats' (News Value, Alignment) and 'Player Stats' (Journalist Level, Alignment). A 'Back' button is visible in the 'Quotes' section.

Fonte: Global Conflicts: Palestine

Um artigo que tenha título, texto e imagem alinhados ao posicionamento editorial do veículo nem sempre será mais bem colocado. Por exemplo, ao final da missão “The Checkpoint”, era possível selecionar entre três títulos⁷¹: a) Histórias de abusos dos soldados israelenses aos palestinos são mais frequentes; b) Novos ataques aos pontos de controle tornam a vida dos soldados mais perigosa do que nunca; c) Segurança nos pontos de controle força israelenses e palestinos a alterar vida e atitudes.

⁷¹ Originalmente “a) Stories of Israeli soldier's abuse of Palestinians at checkpoints more frequente; b) New attacks on checkpoints make soldier's lives more dangerous than ever; c) Security checkpoints force Israelis and Palestinians to alter lives and attitudes”.

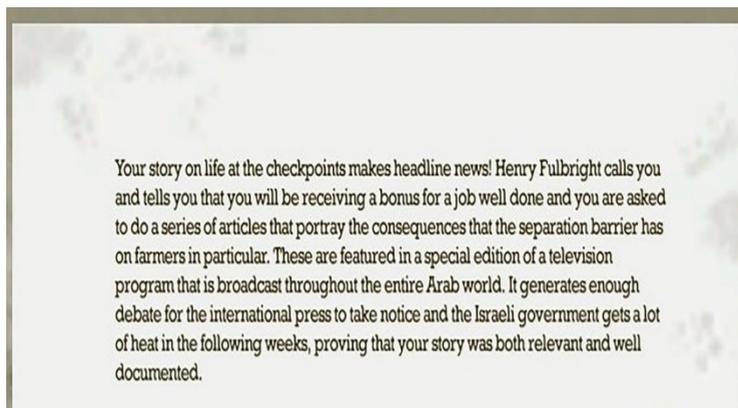
Percebe-se a existência de um título condizente com a linha editorial de cada um dos veículos, respectivamente a) “Palestine Today”, b) “Israeli Post”, c) “European Global News”. Porém, utilizar título, imagem e anotações que se aliem apenas a um dos lados, pode caracterizar em um artigo tendencioso e que não terá muito destaque, apesar de seguir o posicionamento do veículo.

Foi o que aconteceu quando, juntamente com as anotações mencionadas anteriormente (Baz, Fahtma e Shakil), optou-se pelo primeiro título. Embora os elementos visuais indicassem que o artigo era alinhado à Palestina, mesmo posicionamento no veículo, a marcação na barra “News Value” se encontrava no meio. O resultado foi uma publicação na oitava página, e as explicações diziam que o conteúdo era interessante, mas, a junção do título ligeiramente agressivo aos soldados e notas que não apresentavam opiniões de israelenses, deixaram a matéria tendenciosa.

Ao jogar novamente a missão e colher as mesmas notas na apuração, optou-se por colocar o terceiro título e trocar as informações de Fahtma pelas de Leah. Embora o indicador mostrasse que as notas das duas mulheres tinham o mesmo alinhamento e relevância para o artigo, Leah explicava o problema que o bloqueio causou a seu amigo palestino, mas também informava o posicionamento dos soldados israelenses sobre o fato.

Assim que se clica no botão de submissão, aparece uma tela para o jogador explicando a colocação do artigo no jornal e os motivos que levaram a tal classificação. Com as mudanças mencionadas anteriormente, o alinhamento do artigo ainda favorecia aos palestinos, porém, o título relativizado e informações sobre os dois lados do conflito deram mais credibilidade ao artigo, resultando em matéria de capa, conforme mostra a Figura 42.

Figura 42 - “Sua história sobre a vida nos pontos de verificação foi manchete! Henry Fulbright te chama e diz que você vai receber um bônus pelo trabalho bem feito e você está convidado a fazer uma série de artigos que retratam as consequências da barreira de separação para os agricultores em particular. Estes [artigos sobre agricultores] são destaque em uma edição especial de um programa de televisão que é transmitido em todo o mundo árabe. Ele [artigo sobre os pontos de controle] gera debate suficiente para a imprensa internacional tomar conhecimento e o governo israelense recebe pressão nas semanas seguintes, provando que sua história foi relevante e bem documentada” (tradução nossa)



Fonte: Global Conflicts: Palestine

Assim que o jogador fecha os dizeres explicativos sobre a classificação do seu artigo, a próxima tela mostra informações reais sobre o conflito. O conteúdo dessa varia de acordo com a missão selecionada e o posicionamento do artigo que o jogador criou, mas sempre se refere ao depoimento de uma testemunha ocular (“Real Eyewitness”).

Conforme apresentado na Figura 43, a primeira frase explica o tema que será abordado (1), na sequência, um slide-show (2) apresenta fotos reais sobre o conflito. Abaixo das fotos aparece o texto do testemunho, cujas frases sobem lentamente e podem ser pausadas quando o jogador aperta o botão “Pause Text” (3). Ao final do texto é apresentada a fonte da informação, bem como o local e data em que foi publicada (4).

Assim que o jogador terminar a leitura, ou caso ele não queira ler o texto e ver as fotos assim que a tela com as informações sobre o artigo é fechada, basta clicar no botão “Skip” (5) e, com isso, voltar ao menu inicial.

Nessa breve análise da segunda fase de “**Global Conflicts: Palestine**”, pode-se perceber realmente que o jogo se enquadra como um *newsgame* de letramento efetivo. Primeiro porque seu conteúdo é embasado em informações reais dentro de um contexto que está presente na imprensa mundial; segundo porque o jogo simula técnicas de apuração e edição de conteúdo jornalístico.

Completar o jogo em sua totalidade é demasiadamente difícil e trabalhoso, visto que seriam necessários inúmeros deslocamentos e combinações de títulos, fotos e notas, até que se conseguisse uma publicação na primeira página, em todas as missões e veículos.

Conforme relatado nesse capítulo, foi possível perceber nessa única fase a presença de alguns dilemas éticos enfrentados pelo jornalista, assim, o intuito dessa descrição básica foi de apresentar um jogo que simula as rotinas jornalísticas, além de levantar reflexões sobre a possibilidade de se utilizar jogos no ensino da disciplina de ética jornalística.

O próximo capítulo dará continuidade a essa reflexão, apresentando os procedimentos metodológicos dessa pesquisa e a análise feita a partir das entrevistas com professores de ética jornalística, das cinco regiões brasileiras.

3. FASE 3 - O APORTAR NA PRAIA (Metodologia e análise das entrevistas)

Utilizar jogos no ensino de jornalismo não é uma atividade comum, mas, como foi possível observar na breve análise de **Global Conflicts: Palestine**, é algo interessante de se pensar. Obviamente, não é qualquer jogo que se adequará a esse propósito, então, é preciso fazer algumas ponderações, tais como sua aplicabilidade, quais os benefícios e a relevância. A análise a seguir é fruto de orientações durante o exame de qualificação deste trabalho e foca-se na opinião de professores de ética jornalística, no intuito de clarear os horizontes sobre a viabilidade de se utilizar tal ferramenta no âmbito pedagógico.

Com essas opiniões, tem-se o objetivo de refletir sobre como se delinea o ensino de ética jornalística, estabelecendo dessa forma os primeiros passos para se pensar uma aplicação prática, com *newsgames* de letramento que estimulem a compreensão da deontologia jornalística. Optou-se assim por utilizar o procedimento de amostragem e entrevistas estruturadas com professores de ética jornalística que atuam em instituições nacionais.

Para se definir o corpus, primeiramente foi feito um levantamento sobre a quantidade de cursos de jornalismo que existem no país, por meio do Cadastro e-MEC de Instituições e Cursos de Educação Superior⁷². Devido às prováveis atualizações no banco de dados do e-MEC, é importante ressaltar que as informações aqui apresentadas foram colhidas no dia 18 de dezembro de 2015, e os valores podem variar, caso seja feita uma pesquisa mais recente seguindo os mesmos moldes que serão mencionados.

Conforme apresentado nos detalhes da Figura 44, através da “Consulta Avançada” pelos “Cursos de Graduação”, optou-se por preencher apenas o nome do curso desejado (jornalismo) e deixar em aberto os outros campos, na intenção de buscar informações de todos os cursos registrados no país.

Deixou-se em aberto também o campo “Situação” para que os dados mostrassem tanto os cursos ativos quanto os inativos. Ao clicar em “Pesquisar” é mostrada uma lista das instituições em que os cursos estão disponíveis e pode-se fazer o download da mesma no formato de planilha para Excel.

⁷² O cadastro pode ser acessado através do site <<http://emec.mec.gov.br/emec/nova>>. Acesso em 6 de março de 2016.

Figura 44 - É possível pesquisar também os cursos através do índice das universidades, como as notas do Exame Nacional de Desempenho de Estudantes (Enade) e Conceito Preliminar de Curso (CPC)

Fonte: <http://emec.mec.gov.br/emec/nova#avancada>

Após a pesquisa, na etapa seguinte foi realizada a filtragem dos dados brutos. O primeiro filtro utilizado foi o da situação dos cursos, quando buscou-se contabilizar o número daqueles que estavam ativos, extintos e em processo de extinção. Respectivamente contabilizavam 380, 32 e 29, totalizando um registro de 441 cursos de jornalismo no país.

O segundo filtro era referente à “Data de Início do Funcionamento dos Cursos” e tal informação não constava diretamente na planilha disponível para download. Assim, foi necessário clicar em todos os 441 itens da lista, a fim de verificar individualmente esse dado.

Ao clicar sobre uma das instituições, uma nova aba era aberta com as informações do curso, como o código localizador (1), a data de início (2), o nome do coordenador (3), a situação (4), dentre outros. Tais elementos podem ser observados na Figura 45.

Figura 45 - De acordo com o e-MEC o curso de jornalismo da UFRJ foi o pioneiro no país, iniciou no ano de 1931

The screenshot displays the e-MEC interface for the course 'COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO' at UFRJ. The interface is divided into several sections:

- DETALHES DA IES:** (586) UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO - UFRJ
- RELAÇÃO DE CURSOS:** A table with columns: Código, Modalidade, Grau, Curso, UF, Município, ENADE, CPC. The first row is highlighted with a red box around the 'Código' (25835) and an arrow pointing to it.
- DETALHES DO CURSO - (25835) Bacharelado em COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO:**
 - (Código) Grau: (25835) Bacharelado em COMUNICAÇÃO SOCIAL - JORNALISMO
 - Modalidade: Educação Presencial
 - Data de início do funcionamento do curso: 11/04/1931 (highlighted with a red box and arrow 2)
 - Periodicidade (Integralização) Semestral (8.0)
 - Carga horária mínima: 2880 horas
 - Vagas Autorizadas: 90
 - Coordenador: CRISTIANE HENRIQUES COSTA (highlighted with a red box and arrow 3)
 - Situação de Funcionamento: Em atividade (highlighted with a red box and arrow 4)

Fonte: <http://goo.gl/Pso69e>

A verificação individual do início de funcionamento de cada um dos cursos era feita através do código localizador e, na sequência, complementava-se a planilha no Excel com a data correspondente. Assim, percebeu-se nessa etapa duas inconsistências em relação ao número total de cursos no país.

A primeira inconsistência é a constatação de códigos duplicados, de modo que alguns cursos ora apareciam como ativos e, em outro ponto da lista, o mesmo código aparecia como um curso extinto.

A segunda inconsistência se refere à ausência dessa data de início, o que acontecia de dois modos: a) as informações sobre o curso apareciam, faltando apenas a data de início; b) ao clicar sobre o curso na lista, nenhuma informação referente a ele era visível. Vale ressaltar que o breve histórico dos cursos de jornalismo, mencionado no capítulo anterior, também foi embasado pelas datas de início dos cursos coletadas nessa etapa.

Assim, para calcular o corpus de amostragem, eliminou-se os cursos cujos dados estavam duplicados, aqueles que não tinham a informação da data de início e também os que apresentavam a situação de extintos ou em processo de extinção. Tais filtros resultaram em 349 cursos de jornalismo espalhados pelas cinco regiões brasileiras, na seguinte proporção: Norte, com 5,75% (20 cursos); Nordeste, com 18,65% (65 cursos); Sudeste, com 47,5% (166 cursos), Centro Oeste, com 9,45% (33

cursos); Sul, também com 18,65% (65 cursos) (cf. ANEXO A, disponível em CD apensado a esta dissertação).

A fim de buscar uma abrangência maior nesse estudo, a ideia de entrevistar professores de ética jornalística das cinco regiões brasileiras já era latente, mas foram essas proporcionalidades que ajudaram a definir a quantidade de entrevistados para cada região do país. Inicialmente, levando-se em conta a data em que se iniciaram os cursos de jornalismo, pensava-se em entrevistar um professor de cada uma das dez instituições mais antigas. No entanto, após esse levantamento do número total de cursos registrados no Ministério da Educação, observou-se que essa classificação não abrangia todas as regiões do Brasil.

Optou-se então por mudar o escopo e definir o número de entrevistados de acordo com o número de cursos por região. Assim, o critério de amostragem é proporcional, e se apoia na entrevista de: um professor, nas regiões com menos de 10% dos registros; dois professores, nas regiões entre 10% e 30%; e três professores, nas regiões acima de 30% do número de registros. Ou seja, três professores da região Sudeste, dois das regiões Nordeste e Sul, e um professor das regiões Norte e Centro Oeste.

Após essas definições, através de consulta nos sites das instituições ou contato por e-mail com os coordenadores dos cursos, foi feito o levantamento do corpo docente nas universidades em cada região, a fim de colher o nome e currículo de professores que ministrassem disciplinas relacionadas à ética jornalística. Ainda em dezembro, foram enviados por e-mail os convites aos professores, no entanto, provavelmente pela aproximação das festas e o fim de semestre, poucos foram os retornos e nenhuma entrevista pode ser agendada.

A cada recusa um novo nome era prospectado e os contatos foram retomados em janeiro de 2016. O período de férias e a reposição de aulas devido à greve em algumas universidades foram os empecilhos dessa vez, no entanto, as nove entrevistas foram agendadas para o mês de março e final de abril.

As conversas foram realizadas por videoconferência via Skype, sendo o áudio gravado com o software MP3 Skype Recorder, e posteriormente transcritas, conforme pode-se conferir nos apêndices. Somente um dos entrevistados, o Doutor Francisco Karam, optou pela conversa pessoalmente, visto que a logística permitia, já que tanto ele quanto o autor dessa pesquisa residiam à época em Florianópolis. Da mesma forma, essa conversa também foi gravada, nesse caso utilizando um gravador digital.

Além da pergunta de abertura, que visava dar um panorama sobre o início da relação entre o entrevistado e a disciplina de ética jornalística, a entrevista foi sistematizadas em um roteiro de 12 perguntas, divididas em três eixos temáticos: 1) Familiaridade do Entrevistado com Jogos; 2) Recursos Utilizados no Ensino de Ética Jornalística; 3) Conteúdos e Ensino da Ética Jornalística;

Embora exista essa divisão de temas, para manter uma lógica de raciocínio e conduzir melhor a conversa, tais questões se misturavam no decorrer da entrevista. Nos tópicos a seguir será apresentada uma breve biografia de cada um dos entrevistados, bem como a análise do material dessas entrevistas, cujo tempo de duração variou entre 30 e 110 minutos.

3.1 A TROPA EXPERIENTE (breve apresentação dos entrevistados)

Roni Petterson de Miranda Pacheco, docente da Universidade Federal de Roraima (UFRR), foi o entrevistado da região Norte. No ano de 2003, graduou-se em jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, concluiu em 2009 o mestrado em Comunicação Científica e Tecnológica pela Universidade Metodista de São Paulo e, atualmente, é doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul.

Como professor ministrou a disciplina “Ética e Legislação em Jornalismo” por quatro semestres, na cidade de Boa Vista. Dois desses foram na Universidade Estácio de Sá, nos anos de 2009 e 2010. Os outros foram nos anos seguintes, 2011/2 e 2012/1, na Universidade Federal de Roraima (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE A).

O primeiro entrevistado da região Nordeste foi Daniel Dantas Lemos, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Ele concluiu no ano de 2000 a graduação em jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, na mesma universidade formou-se mestre (2006) e doutor (2012), com ambos trabalhos focados em Estudos da Linguagem.

Atualmente ministra a disciplina “Ética Jornalística” na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, mas seu primeiro contato como docente se deu em 2003, quando lecionou a disciplina na Universidade Federal do Ceará (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE B).

O segundo entrevistado da região foi Juliano Domingues da Silva, professor na Universidade Católica de Pernambuco (Unicap). Graduou-se jornalista em 2004 pela Universidade Católica de Pernambuco, e é também graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de

Pernambuco (2010). Tornou-se mestre e doutor em Ciências Políticas também por essa universidade, respectivamente nos anos de 2010 e 2015, e desenvolve pesquisa de pós-doutorado, vinculado ao Centro de Estudos Avançados em Democracia Digital da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

De acordo com Juliano Domingues da Silva, na Universidade Católica de Pernambuco todo semestre existe um rodízio de professores nas disciplinas, motivo pelo qual não ministra atualmente a matéria “Ética, Cidadania e Jornalismo”. Porém, ele informou que já foi professor dessa disciplina por três ou quatro semestres (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE C)

Já na região Sudeste, a primeira entrevistada foi a professora Iluska Maria da Silva Coutinho, da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Minas Gerais. Jornalista pela Universidade Federal do Espírito Santo (1993), formou-se mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade de Brasília, no ano de 1999. Em 2003, concluiu o doutorado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo, com pós-doutorado, no ano de 2015, pela Universidade Nova de Lisboa.

A professora Iluska Coutinho informou que, na Universidade Federal de Juiz de Fora, toda disciplina que envolve legislação é ministrada por professores do departamento de Direito, e o mesmo ocorre com “Legislação e Ética em jornalismo”. No entanto, a professora visa trabalhar o conteúdo de forma transversal, ou seja, propondo reflexões sobre o campo da ética dentro das disciplinas que ministra, atualmente mais focadas no telejornalismo (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE D).

A segunda entrevista com professores da região foi feita com a docente Cíntia Cerqueira Cunha, da Universidade de Uberaba (Uniube), Minas Gerais. Foi por essa universidade que ela se graduou em jornalismo, no ano de 1992. Em 2001, concluiu a Especialização em Comunicação Jornalística, na Faculdade Cásper Líbero, mesma universidade onde cursou mestrado em Comunicação na Contemporaneidade, concluído em 2007.

Após ter contato com a ética jornalística durante toda sua formação, a professora Cíntia ministra a disciplina de “Legislação e Ética em Jornalismo” na Universidade de Uberaba há 14 anos, desde agosto de 2002 (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE E).

Fechando as entrevistas da região Sudeste, a última conversa foi com o professor Sílvio Henrique Vieira Barbosa, da Faculdade Cásper Líbero (FCL), em São Paulo. Por essa mesma instituição ele graduou-se em jornalismo no ano de 1987, e possui também formação em Direito

pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, curso concluído em 1991. No ano de 1999, concluiu o mestrado em Filosofia e Teoria Geral do Direito, na Universidade de São Paulo, mesma instituição em que cursou o Doutorado em Ciências da Comunicação, concluído em 2006.

Barbosa iniciou a carreira de docente na Cásper Líbero em 2000, mas teve que parar as atividades por ter sido promovido como editor executivo do telejornal nacional Bom Dia Brasil, da Rede Globo. Retornou no ano de 2007 e desde então é professor titular da disciplina de “Ética, Legislação e Comunicação” (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE F).

Marcos Paulo da Silva, da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS), foi o entrevistado da região Centro Oeste. Graduou-se em jornalismo no ano de 2003, na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, mesma instituição onde concluiu o Mestrado em Comunicação, no ano de 2007. Em 2013 concluiu o Doutorado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo.

Atualmente ele é coordenador do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo, na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, instituição onde leciona a disciplina “Legislação e Ética em Jornalismo” desde 2013 (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE G).

Já na região Sul, a primeira entrevistada foi a professora Virgínia Pradelina da Silveira Fonseca, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Graduou-se em jornalismo no ano de 1985, pela Universidade Federal de Santa Maria, mesma instituição onde cursou o Mestrado em Extensão Rural, concluído no ano de 1994. Tornou-se doutora em 2005, ano em que finalizou o Doutorado em Comunicação e Informação, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

A professora Virgínia Fonseca ressaltou que, apesar da relevância do assunto, não teve contato com disciplinas de ética durante sua formação, mas desde 2010 ministra a disciplina “Ética e Jornalismo”, ano em que a matéria foi oferecida pela primeira vez na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE H).

Finalizando a apresentação, Francisco José Castilhos Karam, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), foi o segundo entrevistado da região Sul. Ele graduou-se em jornalismo no ano de 1974, na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, mesma instituição em que se especializou, no ano de 1983, em Estilo Jornalístico. Um ano antes concluiu a Especialização em Sociedade, Cultura e Política da América Latina, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Em 1993, tornou-se mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo. Quatro anos depois, em 1997, concluiu o Doutorado em

Comunicação e Semiótica, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Em 2008 concluiu o Pós-Doutorado, na Universidade de Quilmes, Argentina.

Foi no mestrado que a relação de Karam com a ética jornalística ganhou mais força. Sua dissertação, intitulada “A especificidade ética do jornalismo na universalidade humana”, deu origem ao livro “Jornalismo, Ética e Liberdade”, que teve quatro edições e é referência na área. Após retornar do mestrado, assumiu a disciplina “Legislação e Ética”, e desde então ministrou aulas sobre o tema, tanto na graduação quanto na pós-graduação, na Universidade Federal de Santa Catarina (transcrição da entrevista cf. APÊNDICE I).

O próximo tópico apresentará a análise dessas entrevistas, estabelecendo ligações entre as respostas dos depoentes e os eixos temáticos das questões. Tal medida visa clarear o objetivo deste trabalho, ou seja, propor reflexões sobre a possibilidade de se inserir *newsgames* de letramento no ensino de ética jornalística.

3.2 O ENSINAMENTO DOS VETERANOS (análise das entrevistas)

A opção por um roteiro de entrevista com questões abertas visou a dar mais dinamismo às conversas, permitindo que os entrevistados pudessem responder e também questionar sobre algum ponto não compreendido. Embora as 12 questões estivessem divididas em três eixos temáticos, a ordem das perguntas tinha o propósito de facilitar também a sequência do raciocínio, de modo que, nem sempre, perguntas do mesmo eixo eram respondidas na sequência. Porém, elas se complementavam à medida que a conversa fluía.

Os nove entrevistados responderam a todas as questões, e poucas intervenções foram necessárias para explicar algum conceito mais específico, normalmente relacionado aos jogos sérios. Percebeu-se também, durante a transcrição das entrevistas, que em alguns momentos os entrevistados complementavam uma resposta anterior e, sempre que possível, ilustravam o pensamento utilizando exemplos práticos de sua vivência acadêmica. Assim, na tentativa de facilitar o entendimento, a análise a ser apresentada a seguir está dividida em três blocos, um para cada eixo temático.

O primeiro, **Familiaridade do Entrevistado com Jogos**, tem o objetivo de identificar qual o contato mantido e a opinião dos entrevistados referente ao universo dos jogos. Além disso, a junção das

seis questões visava também, através de exemplos, estimular neles reflexões sobre a aplicabilidade dos jogos.

O segundo, **Recursos Utilizados no Ensino de Ética Jornalística**, engloba o total de três questões, que juntas visam apresentar quais ferramentas os professores utilizam no ensino da disciplina e que opinião eles têm acerca da hipótese de se utilizar *newsgames* de letramento como recurso pedagógico.

Por fim, o terceiro eixo, **Conteúdos e Ensino da Ética Jornalística**, composto também por três questões, tem o objetivo de apresentar as dificuldades pedagógicas que os professores encontram no ensino da disciplina, bem como estimular o pensamento sobre quais conteúdos deveriam conter um *newsgame* de letramento com o propósito de auxiliar na compreensão da disciplina.

3.2.1 Eixo Temático 1: Familiaridade do Entrevistado com Jogos

No intuito de entender a proximidade dos professores com o tema desta dissertação, a primeira questão deste eixo temático foi a seguinte: A/O senhora/senhor conhece algo sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Independente da resposta, o entrevistador fez uma breve explicação conceitual sobre o tema para todos os professores. De todos os entrevistados, apenas a professora Virgínia Fonseca (2016) e o professor Lemos (2016) nunca tiveram contato anterior com o tema.

Marcos Paulo da Silva (2016) teve conhecimento pelas redes sociais e leu alguns textos sobre, mas sem muito aprofundamento. A professora Cíntia Cunha (2016) disse que não teve a oportunidade de jogar algum *newsgame*, mas conhecia os jogos jornalísticos pelo material de uma aluna, que havia feito um curso em São Paulo, onde abordaram a temática. Já Pacheco (2016) informou que conhecia vagamente, porque, no início do doutorado, teve contato com a área de educação, que aborda os jogos para aprendizado.

Para a professora Iluska Coutinho (2016) *newsgames* são ferramentas lúdicas importantes no processo de produção do conhecimento. A professora já tinha um contato prévio com o tema e havia jogado alguns *newsgames* do “El País”, porém não recordava os títulos dos jogos.

Até o ano de 2015, Juliano Domingues da Silva (2016) desconhecia o termo. Ele tomou conhecimento quando o tema foi debatido em um evento da universidade, por dois professores doutorandos em design que trabalham os *newsgames* em seus projetos.

Barbosa (2016) considera que esses jogos são uma forma de atrair para o jornalismo o público jovem. Ele já conhecia algo sobre, mas nunca utilizou. Karam (2016) também não teve contato direto com os *newsgames*, mas, ao saber do tema pelas pesquisas de seus alunos, considera que eles podem simular situações e, dependendo da proposta do criador, ajudam a entender dilemas.

Quadro 5 - Síntese das respostas da primeira questão – Eixo temático 1

A/O senhora/senhor conhece algo sobre <i>newsgames</i>, também chamados de jogos jornalísticos?			
Entrevistados/Respostas	Desconhecia	Conhecia, mas não jogou	Já havia jogado algum
Roni P. M. Pacheco (UFRR)		X	
Daniel D. Lemos (UFRN)	X		
Juliano D. da Silva (Unicap)		X	
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)			X
Cíntia C. Cunha (Uniube)		X	
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)		X	
Marcos Paulo da Silva (UFMS)		X	
Francisco J. C. Karam (UFSC)		X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)	X		

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

No intuito de identificar se os entrevistados tinham algum contato prévio com jogos, independente do gênero, a segunda questão deste eixo temático foi a seguinte: A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

De todos os professores, apenas a professora Virgínia Fonseca (2016) disse não gostar de jogos nem ter familiaridade prévia com eles.

Karam (2016) informou que no passado jogava cartas e atualmente joga na loteria esportiva, além de ver a filha de oito anos jogando no celular. Assim como ele, a professora Iluska Coutinho (2016) também acompanha os jogos da filha de 10 anos, além de gostar de jogos de tabuleiro, cartas e assistir esportes.

Barbosa (2016) disse que por muito tempo jogou Xadrez e também gostava do jogo de tabuleiro War, porque ele apresentava questões de geografia e geopolítica interessantes. Marcos Paulo da Silva (2016) explicou que teve contato com games eletrônicos na adolescência, quando jogava os títulos do console Atari 2600 na casa dos primos, durante as visitas anuais. No entanto o docente afirma não ser um amante de jogos e que eles não fazem parte de seu cotidiano.

Quando tinha entre 11 e 12 anos, a professora Cíntia Cunha (2016) frequentava fliperamas, mas hoje gosta apenas dos jogos de dança⁷³ e sinuca. Também na infância, aos 14 anos, Pacheco (2016) jogou bastante videogame e gostava de jogos de corrida e também de luta (como Street Fighter e Mortal Kombat). Natural de Minas Gerais, gosta de jogar Truco, mas hoje não se dedica mais aos jogos para não perder o foco na pesquisa de doutorado.

Lemos (2016) gosta de jogar no iPad e iPhone, e disse que até seu Play Station quebrar, ele jogava bastante. Basicamente, o professor gosta de jogos vinculados ao esporte (como futebol e futebol americano) e alguns em primeira pessoa⁷⁴. Devido ao tempo curto, atualmente só tem jogado xadrez no celular.

Juliano Domingues da Silva (2016) contou que desde pequeno tinha videogame em casa, e atualmente só não se dedica mais aos jogos por falta de tempo. Ele possui um console Xbox 360 e vê nos jogos uma função terapêutica. Embora tenha outros títulos, basicamente ele costuma jogar “Fifa” (Futebol) e “Call Of Duty” (jogo de tiro em primeira pessoa).

⁷³ Como os jogos da série “Just Dance”, eventualmente disponíveis para PC, Xbox 360, Nintendo Wii e Play Station 3.

⁷⁴ Jogos em primeira pessoa, também conhecidos como FPS (do inglês first-person shooter) refere-se a um gênero de jogo de computador e consoles onde o jogador enxerga pelo ponto de vista do protagonista e predomina o combate com armas. Nesse estilo, a visualização tem foco nas armas, podendo aparecer ou não as mãos do avatar, como se personagem e jogador fossem o mesmo observador.

Quadro 6 - Síntese das respostas da segunda questão – Eixo temático 1

A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?		
Entrevistados/Respostas	Sim	Não
Roni P. M. Pacheco (UFRR)	X	
Daniel D. Lemos (UFRN)	X	
Juliano D. da Silva (Unicap)	X	
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)	X	
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X	
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X	
Marcos Paulo da Silva (UFMS)	X	
Francisco J. C. Karam (UFSC)	X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)		X

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

A fim de identificar quais aspectos os entrevistados julgam positivo nos jogos, tanto em relação a parte técnica como ao conteúdo, a terceira questão desse eixo temático foi a seguinte: Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Para a professora Cíntia Cunha (2016) o casamento entre entretenimento e atividade física é o ponto atrativo do jogo, além da função de descontração quando os jogos são compartilhados com amigos. Pacheco (2016) considera interessante o caráter de competição promovido pelos jogos, os gráficos e também as narrativas transmídias, por exemplo, quando um jogo é baseado em desenhos, filmes ou revistas em quadrinhos.

Aspectos relativos à jogabilidade (gameplay) também foram ressaltados pelos professores. De acordo com Lindley, Nacke e

Sennersten (2008), o termo se refere às interações entre o design do jogo e as tarefas cognitivas que devem ser executadas pelo jogador, independente de gráficos, história ou elementos de áudio. Ou seja, são as ações possíveis como andar a cavalo, lutar, pular, se esconder; a possibilidade de alterar objetos ou o próprio ambiente do jogo (cortar árvores, destruir ou construir moradias); as recompensas e punições resultantes dessa alteração (perder pontos por destruir casas de civis ou ganhar dinheiro por construí-las).

A professora Iluska Coutinho (2016) sente-se atraída pelos conteúdos com dimensão de investigação e descoberta. Já para Lemos (2016) o interesse está na parte técnica da jogabilidade, embora atente também aos aspectos gráficos, porém de forma secundária. Ele reforça a opinião dizendo que desistiu de jogar alguns títulos por apresentarem jogabilidade complicada. Em relação ao conteúdo o professor gosta de jogos de estratégia.

Juliano Domingues da Silva (2016) destaca como aspectos positivos nos jogos os gráficos, a jogabilidade e a possibilidade de salvar o progresso. Para o professor, esse último ponto é fundamental, visto que, na correria cotidiana, as pessoas têm pouco tempo para jogar e assim elas podem continuar o jogo de onde pararam na última vez.

Barbosa (2016) ressalta como ponto positivo a interação com outras pessoas possibilitada pelos jogos. Para ele os jogos de computador se tornam pouco atrativos, pois não envolvem aspectos emocionais. Karam (2016) destaca como fator positivo o caráter de entretenimento e também a possibilidade de, em alguns jogos, contar com a sorte.

Diferente dos demais professores, Marcos Paulo da Silva (2016) considera como ponto atrativo dos jogos a identificação, o fato deles remeterem a alguma questão afetiva. Por exemplo, jogos que tragam lembranças da infância ou relembrem alguma situação em que os primos se reuniram para uma jogatina. Nesse sentido, a qualidade gráfica dos jogos é irrelevante.

Embora a professora Virgínia Fonseca (2016) tenha dito que não possui familiaridade com jogos, ela destaca como ponto positivo a possibilidade de eles estimularem o desenvolvimento cognitivo.

Quadro 7 - Síntese das respostas da terceira questão – Eixo temático 1

Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?					
Entrevistados/ Respostas	Entrete- nimento	Inte- ração	Jogabi- -lidade	Com- teúdo	Identifi- cação
Roni P. M. Pacheco (UFRR)		X			
Daniel D. Lemos (UFRN)			X		
Juliano D. da Silva (Unicap)			X		
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)				X	
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X				
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)		X			
Marcos Paulo da Silva (UFMS)					X
Francisco J. C. Karam (UFSC)		X			
Virgínia Fonseca (UFRGS)	Estimular o desenvolvimento cognitivo⁷⁵				

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

Com o intuito de identificar quais pontos relativos aos jogos desagradavam os professores, a quarta questão desse eixo temático foi a seguinte: Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

De todos os entrevistados, apenas Juliano Domingues da Silva (2016) disse considerar que os jogos não apresentam aspectos negativos. Ele ressalta que já leu sobre o fato de os jogos poderem influenciar negativamente no comportamento das pessoas, mas acredita que isso não se aplica de forma linear e existem outras variáveis que interferem nesse comportamento.

⁷⁵ Como a professora Virgínia Fonseca disse não ter familiaridade com jogos, sua resposta foi hipotética e não pessoal.

Karam (2016) e Barbosa (2016) consideram o vício como um fator negativo dos jogos. A professora Cíntia Cunha (2016) compartilha dessa ideia e complementa o fato de alguns jogos passarem valores negativos, como a violência.

Pacheco (2016) e Lemos (2016) também avaliam o excesso de violência como fator negativo, sobretudo pelo fato dos jogos atingirem um grande público infantil. Marcos Paulo da Silva (2016) e a professora Iluska Coutinho (2016) destacam ainda o fato de que os jogos podem se tornar muito atrativos, ao ponto de o jogador deixar de socializar-se com outras pessoas, isolar-se em uma espécie de alienação.

A professora Virgínia Fonseca (2016) disse que não tinha familiaridade com jogos, portanto a pergunta aqui referida foi diferente, questionando-a por qual motivo ela não se sentia atraída pelos jogos. Como resposta ela informou o fato de não ser competitiva.

Quadro 8 - Síntese das respostas da quarta questão – Eixo temático 1

Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?				
Entrevistados/Respostas	Vício	Valores Negativos	Alienação	Não existem
Roni P. M. Pacheco (UFRR)		X		
Daniel D. Lemos (UFRN)		X		
Juliano D. da Silva (Unicap)				X
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)			X	
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X	X		
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X			
Marcos Paulo da Silva (UFMS)			X	
Francisco J. C. Karam (UFSC)	X			
Virgínia Fonseca (UFRGS)	Não é competitiva⁷⁶			

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

Com a apresentação de exemplos para estimular nos entrevistados a reflexão sobre o impacto social dos jogos sérios, a quinta questão desse eixo temático foi a seguinte: Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do

⁷⁶ Pelo fato da professora Virgínia Fonseca não ter familiaridade com jogos, excepcionalmente nesse tópico seu questionamento foi diferente dos outros entrevistados. A resposta mencionada refere-se à questão: Por que a senhora não se sente atraída pelos jogos?

mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

No que diz respeito a importância das iniciativas, todos os entrevistados concordaram que elas são promissoras, relevantes para a sociedade e devem ser divulgadas e estimuladas.

A professora Virgínia Fonseca (2016) reforçou esse posicionamento e disse ser válido tudo aquilo que é feito no intuito de aumentar o conhecimento das pessoas e melhorar o seu bem-estar.

A professora Iluska Coutinho (2016) defende a necessidade de se buscar formas de mobilização da sociedade para a assimilação de informações relevantes. Nesse sentido ela considera que os jogos têm muito a oferecer, visto sua dimensão lúdica de transmissão dos conhecimentos e o fato da sociedade viver a dimensão do jogo, da disputa em busca pela vitória. “Se nesse ganhar eu puder ganhar informação de interesse público é um tanto melhor” (informação verbal⁷⁷).

Quadro 9 - Síntese das respostas da quinta questão – Eixo temático 1

Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?
Resposta unânime: as iniciativas são promissoras, relevantes socialmente e devem ser estimuladas
Roni P. M. Pacheco (UFRR) - Daniel D. Lemos (UFRN) Juliano D. da Silva (Unicap) - Iluska M. S. Coutinho (UFJF) Cíntia C. Cunha (Uniuibe) - Sílvio H. V. Barbosa (FCL) Marcos Paulo da Silva (UFMS) - Francisco J. C. Karam (UFSC) Virgínia Fonseca (UFRGS)

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

⁷⁷ Entrevista concedida por COUTINHO, Iluska M. da S. **Entrevista IV**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

Com exemplos de veículos que já fizeram uso de *newsgames*, na tentativa de estimular os entrevistados a refletirem sobre as implicações que esses jogos geram no campo jornalístico, a última questão desse eixo temático foi a seguinte: Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

De forma geral, todos os entrevistados consideraram tal atitude positiva, mas as observações sinalizam novas possibilidades de reflexão.

A professora Iluska Coutinho (2016) e Barbosa (2016) acreditam que os *newsgames* podem ser um caminho de diálogo com o público que está cada vez mais se afastando do jornalismo. Marcos Paulo da Silva (2016) e Pacheco (2016) também concordam com esse posicionamento, mas propõe a necessidade de avaliar se os cursos de jornalismo estão preparando jovens que saibam lidar com essas narrativas.

A professora Virgínia Fonseca (2017) avalia essas iniciativas como boas, pois facilitam entendimento de assuntos que podem ser de difícil compreensão. Porém, ela faz uma ressalva, para que os *newsgames* sejam entendidos como recursos complementares. Para a docente, não se pode investir todas as energias da equipe em uma atividade que é complementar, quando se tem trabalhos e apurações prioritárias.

Karam (2016) considera que tais iniciativas são interessantes no sentido de esclarecimento, mas ressalta a necessidade de se estabelecer uma estética adequada, que prenda a atenção. Complementando esse pensamento, Juliano Domingues da Silva (2016) considera essas iniciativas bem interessantes, mas reforça a importância de se pensar os *newsgames* do ponto de vista informativo, tanto para evitar que ele seja visto apenas como entretenimento, quanto para reforçá-lo como disseminador de conteúdo.

Lemos (2016) considera positiva a utilização dos *newsgames*, pois eles estabelecem relacionamentos produtivos entre o órgão de imprensa e seus leitores. Para a professora Cíntia Cunha (2016), o fato das empresas jornalísticas utilizarem *newsgames*, mostra que elas estão vendo mercado nesse âmbito. Porém a professora diz ser necessário também a disseminação de estudos que verifiquem como o grande público está absorvendo essas ferramentas.

Quadro 10 - Síntese das respostas da sexta questão – Eixo temático 1

Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de <i>newsgames</i> para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?			
Entrevistados/ Respostas	Caminho de diálogo	Facilitam o entendimento	Estabelecem laços entre imprensa e leitores
Roni P. M. Pacheco (UFRR)	X		
Daniel D. Lemos (UFRN)			X
Juliano D. da Silva (Unicap)		X	
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)	X		
Cíntia C. Cunha (Uniube)			X
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X		
Marcos Paulo da Silva (UFMS)	X		
Francisco J. C. Karam (UFSC)		X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)		X	

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

3.2.2 Eixo Temático 2: Recursos Utilizados no Ensino de Ética Jornalística

A fim de compreender quais as ferramentas utilizadas pelos docentes para transmitir os conteúdos e estabelecer um diálogo com os alunos, a primeira questão desse eixo temático foi a seguinte: Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Observou-se unanimidade nas respostas dos entrevistados, no que se refere à utilização de textos teóricos, slides, vídeos, e casos reais em que a cobertura jornalística apresentasse questões éticas passíveis de

reflexão. Karam (2016), Pacheco (2016) e a professora Iluska Coutinho (2016) disseram que, eventualmente, fazem uso de material impresso. A professora Cíntia Cunha (2016) possui também um grupo fechado de discussão no Facebook, alimentado por ela e os alunos, com conteúdos referentes à disciplina.

Pode-se aferir que os entrevistados dividem a disciplina em dois momentos, o primeiro mais teórico, focado na leitura e exposição dialogada dos textos, e o segundo mais prático, onde os professores utilizam as ferramentas com que estão mais familiarizados para apresentar os exemplos que se aplicam à determinada teoria.

É nessa segunda etapa que alguns procedimentos se diferenciaram entre os professores. Juliano Domingues da Silva (2016), ao final da disciplina, faz uso da entrevista presencial, e convida um advogado e um representante da Federação Nacional dos Jornalistas (Fenaj) para debaterem com os alunos aspectos relativos à legislação.

Lemos (2016), após apresentar o conteúdo teórico através de textos, utiliza da ferramenta do júri, no intuito de discutir o comportamento ético de determinada personagem em uma história real ou hipotética. Para isso, ele apresenta uma situação e divide os alunos entre acusação e defesa, de modo que os estudantes refletem sobre pontos éticos positivos e negativos na postura do personagem.

Desde o ano de 2007 ministrando a disciplina de “Ética, Legislação e Comunicação”, Barbosa (2016) disse ter percebido que o audiovisual é uma ferramenta eficaz para prender a atenção dos estudantes. Assim, ele busca mesclar a fala teórica com exemplos do cinema, e faz uso também do documentário *Prison Valley*⁷⁸. Nele, após uma apresentação inicial sobre o complexo penitenciário de Canon City, no estado americano do Colorado, o internauta pode escolher seu destino e montar a narrativa como achar melhor. O professor ressalta que personagens e os conteúdos desse documentário são reais, assim, é possível refletir sobre ética através de questões como o funcionamento do sistema penitenciário americano e as minorias raciais.

Para o docente “a ética é a filha mais diletta da Filosofia, só nasce dentro de uma ciência que discute o pensar e saber humano” (informação verbal⁷⁹). A fim de estimular tal reflexão, o professor faz uso também do

⁷⁸ Produzido pela televisão francesa arte.tv e disponível no site <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>

⁷⁹ Entrevista concedida por BARBOSA, Sílvio H. V. **Entrevista VI**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (50

teatro quando aborda a trilogia de Sófocles: Édipo Rei, Édipo em Colono e Antígona. Assim, ele propõe que os alunos interpretem os personagens, distribui as falas e, como resultado, consegue “resumir um conteúdo teórico de seis horas em uma hora e quarenta minutos de aula” (informação verbal⁸⁰).

Quadro 11 - Síntese das respostas da primeira questão – Eixo temático 2

Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?						
Entrevistados/ Respostas	Textos teóricos, slides, vídeos e casos reais	Jornal Impresso	Grupo no Face- book	Entre- vistas	Simu- lação de júri	Tea- tro
Roni P. M. Pacheco (UFRR)	X	X				
Daniel D. Lemos (UFRN)	X				X	
Juliano D. da Silva (Unicap)	X			X		
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)	X	X				
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X		X			
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X					X
Marcos Paulo da Silva	X					
Francisco J. C. Karam	X	X				
Virgínia Fonseca (UFRGS)	X					

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F desta dissertação.

⁸⁰ Entrevista concedida por BARBOSA, Sílvio H. V. **Entrevista VI.** [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (50 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F desta dissertação.

Para colher a opinião dos professores acerca da possível utilização dos jogos sérios no ensino da disciplina de ética jornalística, a segunda questão desse eixo temático foi a seguinte: Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious Games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Também por unanimidade a ideia foi bem quista pelos docentes, mas houve algumas observações.

A professora Virgínia Fonseca (2016) fez uma ressalva particular. Embora considere interessante tal aplicação, ela não se vê utilizando tal ferramenta: “mas aí é porque me falta tanto familiaridade com a tecnologia quanto me falta também motivação e desejo para investir no desenvolvimento desse tipo de habilidade” (informação verbal⁸¹). Porém, ela acredita que professores de ética jornalística com mais experiência tecnológica possam fazer uso interessante dos jogos sérios, inclusive obtendo até mais engajamento do que quando ela ministra a disciplina.

Acompanhando o pensamento da docente, Pacheco (2016) acredita que a realidade dos jogos está distante para algumas pessoas, motivo pelo qual professores poderiam ter dificuldades tecnológicas na hora de utilizar os jogos sérios em sala de aula. Apesar disso, ele considera tal prática aplicável e facilitadora do aprendizado, pois “os jogos estão bem nesse negócio de aprender junto, de ter uma estrutura mais linear e não hierarquizada” (informação verbal⁸²). Assim como a professora Iluska Coutinho (2016), Pacheco (2016) reforça ainda que tal ferramenta deveria ser disseminada inclusive para outras áreas do jornalismo, além de campos educacionais como o Ensino Médio e Fundamental.

A professora Cíntia Cunha (2016) acredita que a utilização de jogos sérios nas disciplinas de ética jornalística estimularia debates entre os alunos, vistos que eles são cada vez mais tecnológicos e sentem-se atraídos por novas formas de aprendizado. Karam (2016) também

⁸¹ Entrevista concedida por FONSECA, Virgínia P. da S. **Entrevista VIII**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice H desta dissertação.

⁸² Entrevista concedida por PACHECO, Roni P. de M. **Entrevista I**. [abr. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Curitiba, 2016. 1 arquivo .mp3 (57 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

concorda com esse posicionamento e julga interessante a utilização caso o conteúdo dos jogos elucidie, esclareça ou provoque questionamentos sobre determinados conteúdos. Porém, o professor ressalta que tais ferramentas devem ser pensadas para ajudar a compreender os debates em cima de casos éticos, visto que, na opinião dele, é inviável aplicar jogos para explicar as questões filosóficas.

Para Juliano Domingues da Silva (2016), tais jogos se apresentam como ferramenta importante, visto que, do ponto de vista do ensino e aprendizagem, facilitariam o contato do estudante com os debates éticos. Seu posicionamento se deve ao fato dele ter visto demonstrações aplicadas na medicina, quando, em treinamentos de profissionais, jogos eram utilizados para simular determinadas cirurgias. Apesar dessa importância, o professor não consegue imaginar como seria possível operacionalizar tal aplicação.

Alguns docentes responderam também com possíveis ideias de jogos sérios. A professora Iluska Coutinho (2016) propôs um jogo em que se apresentasse determinado dilema ético e as escolhas do jogador para solucioná-lo influenciariam no desdobramento da história. Barbosa (2016) pensou em uma estrutura de múltipla escolha, com certo e errado, para testar o conhecimento dos alunos sobre os dilemas éticos. Por sua vez, Juliano Domingues da Silva (2016) pensou em uma situação em que o jogador deveria construir uma reportagem, faria perguntas para o avatar e montaria a matéria de acordo com o código de ética dos jornalistas.

Quadro 12 - Síntese das respostas da segunda questão – Eixo temático 2

Jogos Sérios (também conhecidos por Serious Games), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?			
Entrevistados/ Respostas	Sim, é aplicável e pode facilitar o aprendizado	Sim, mas é necessário que o professor tenha familiaridade com a tecnologia	Sim, pois estimula debates
Roni P. M. Pacheco (UFRR)	X	X	
Daniel D. Lemos (UFRN)	X		
Juliano D. da Silva (Unicap)	X		X
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)	X		
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X		X
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X		
Marcos Paulo da Silva (UFMS)	X		
Francisco J. C. Karam (UFSC)	X		X
Virgínia Fonseca (UFRGS)	X	X	

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

Para colher dos professores opiniões relativas a que plataforma um *newsgame* de letramento deve ter para que possa ser utilizado no ensino de ética jornalística, a última questão desse eixo temático foi a seguinte: Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas.

Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

As respostas nesse questionamento foram divergentes em alguns aspectos. Embora a maioria dos entrevistados considerem favorável a plataforma digital, a professora Iluska Coutinho (2016) argumentou que, para aplicação em aula, uma plataforma analógica, como cartas ou tabuleiro, é mais interessante, pois possibilitaria maior interação entre os alunos. De acordo com a docente, a discussão ética deve ser trabalhada coletivamente e os jogos digitais apresentam um caráter mais individualista.

Para Juliano Domingues da Silva (2016), os jovens estão cada vez mais distantes dos jogos de tabuleiro e um *newsgame* nessa plataforma pode ser interessante e exercer essa aproximação. No entanto, ele acredita que o conteúdo de ética será melhor assimilado se colocado dentro de um jogo colaborativo, digital e online, para que os alunos possam interagir com o jogo tanto em sala quanto à distância.

Karam (2016) e a professora Virgínia Fonseca (2016) também consideram como melhor alternativa o jogo digital. Marcos Paulo da Silva (2016) complementa esse argumento dizendo que essa plataforma possibilita mais facilmente inovações de linguagem, narrativa e tecnológica.

Na opinião da professora Cíntia Cunha (2016) um *newsgame* para o ensino de ética jornalística deve ser *mobile* e online. Para ela, um jogo no estilo RPG, com diálogos e simulação de situações, seria interessante. Concordando com Juliano Domingues da Silva (2016), a docente considera importante que a plataforma permita ao aluno um acesso ao jogo tanto dentro quanto fora da universidade. A professora sugere “um tipo de jogo em que o aluno tenha que pensar sozinho, pois me interessa saber como cada aluno agiria em determinada situação, a visão ética particular de cada um” (informação verbal⁸³), pois, assim, ela teria condições de orientar individualmente os alunos quanto aos aspectos éticos.

Ao contrário da professora Cíntia Cunha (2016), Barbosa (2016) acredita que um *newsgame* digital, disponível para se jogar em grupo, será mais interessante e efetivo. Para ele, tudo que envolve linguagem digital

⁸³ Entrevista concedida por CUNHA, Cíntia C. **Entrevista V.** [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (105 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice E desta dissertação.

depende de treinamento, assim, antes de aplicar o jogo com os alunos, é fundamental que os professores saibam utilizá-lo. Nesse sentido, o professor considera mais adequado um *newsgame* de simulação, assim como Lemos (2016), que sugere um jogo em que se possa “colocar o estudante para dentro dos princípios éticos deontológicos e elaborar de maneira analítica uma situação, fictícia ou não, que lhe fizesse atuar de maneira jornalística” (informação verbal⁸⁴).

Por fim, no intuito de refletir sobre um *newsgame* de letramento que possa ser aplicado no ensino da ética jornalística, Pacheco (2016) sugere um jogo de estratégia, porque, para ele, o desafio motiva o estudante a resolver o problema. Ilustrando o argumento, ele contou da experiência em que embaralhou um texto e instigou os alunos a fazerem um lead da melhor forma possível. De acordo com o professor, os estudantes retornaram positivamente a essa atividade, pois foram estimulados a pensar.

O docente considera que um jogo seria mais facilmente aplicável se produzido para a plataforma *mobile*. Ele considera válido também um *newsgame* online para computador, porém, ressalta que esse pode ser mais difícil de aplicar, caso as instituições não tenham laboratórios próprios e seja necessária fazer uma estruturação técnica no espaço físico disponível.

⁸⁴ Entrevista concedida por LEMOS, Daniel D. **Entrevista II**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (36 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

Quadro 13 - Síntese das respostas da terceira questão – Eixo temático 2

Um newsgame normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?			
Entrevistados/Respostas	Analogico	Digital	Mobile
Roni P. M. Pacheco (UFRR)			X
Daniel D. Lemos (UFRN)		X	
Juliano D. da Silva (Unicap)	X	X	
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)	X		
Cíntia C. Cunha (Uniube)			X
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)		X	
Marcos Paulo da Silva (UFMS)		X	
Francisco J. C. Karam (UFSC)		X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)		X	

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

3.2.3 Eixo Temático 3: Conteúdos e Ensino da Ética Jornalística

A fim de traçar um panorama sobre as dificuldades que os professores de ética jornalística encontram em sala de aula, a primeira questão desse eixo temático foi a seguinte: Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

As duas respostas mais comuns foram a presença de estudantes pouco reflexivos e a concorrência tecnológica.

Lemos (2016) divide a disciplina em dois momentos, sendo um teórico e outro em que apresenta situações onde os conceitos deontológicos podem ser aplicados. Para ele, a grande dificuldade é manter a atenção dos alunos durante as reflexões teóricas de ética e moral.

Juliano Domingues da Silva (2016) também compartilha desse sentimento. Como possível causa ele ressalta o fato do estudante de

jornalismo na Universidade Católica de Pernambuco ter um perfil pouco reflexivo e mais voltado para a atividade prática.

A professora Virgínia Fonseca (2016) percebe uma diferença entre a visão de jornalismo que ela adquiriu durante sua formação, na década de 1980, e a percepção que as novas gerações têm sobre a profissão. Devido a isso, ela destaca como dificuldade o fato de conseguir pouco engajamento nas aulas, e a necessidade de motivar os alunos a fazerem uma discussão mais densa teoricamente, que supere o senso comum e as posições partidárias.

Ainda nessa linha de raciocínio, a professora Iluska Coutinho (2016) coloca como obstáculo a busca para que os alunos evitem a dualidade das posições, como o sim e o não, e consigam fazer uma análise das questões éticas com mais profundidade.

Manter a atenção dos alunos frente às concorrências como laptops, celulares e conversas paralelas é a dificuldade ressaltada por Barbosa (2016). O professor reforça que não é sensato colocar na tecnologia toda a culpa por tal obstáculo, pois, no tempo em que a compra de aparelhos eletrônicos era mais difícil, o aluno desinteressado lia livros, jornais, conversava e até desenhava.

O docente destaca ainda o fato dos alunos questionarem o porquê de os professores não conseguirem dar aulas dinâmicas como nos vídeos na internet. Quanto a isso, Barbosa (2016) comenta que um professor com carga horária a ser cumprida semanalmente fica impossibilitado de fazer sempre aulas mais intuitivas. Assim os produtores de conteúdo na internet se destacam porque eles “não estão fazendo aquilo todo dia, e sim em cima de um tema específico, de um roteiro, com tempo para desenvolver aquela estrutura que não tem continuidade” (informação verbal⁸⁵).

Essa concorrência com as tecnologias também é destacada por Marcos Paulo da Silva (2016) ao ponto de professores mais antigos da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul terem cogitado a possibilidade de se usar bloqueadores de celular durante as aulas. No entanto, o docente vê um aspecto positivo nessa realidade, pois, com acesso facilitado à internet, o aluno pode checar as informações ditas pelo professor instantaneamente e enriquecer o debate.

O professor concorda com o fato de que as leituras densas levam tempo de reflexão e o aluno acaba se dispersando, mas destaca que não

⁸⁵ Entrevista concedida por BARBOSA, Sílvia H. V. **Entrevista VI**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (50 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F desta dissertação.

se pode fechar o olho para essas questões geracionais. Assim, ele acredita que o maior desafio no ensino da disciplina de ética jornalística, se estendendo também para outras disciplinas, é a necessidade de se desconstruir temas densos “e fazer com que os alunos consigam compreender aquilo a partir de novos recursos, sem que as novas tecnologias se tornem um entrave” (informação verbal⁸⁶)

As dificuldades ressaltadas por Pacheco (2016) são mais particulares. Ele começou a ministrar a disciplina em 2009, quando o Supremo Tribunal Federal decidiu que não era mais obrigatório possuir diploma de graduação com habilitação em jornalismo para se obter o registro de jornalista. Nesse cenário, o professor encontrou dificuldade em convencer os alunos sobre a importância em se seguir a legislação, pois os estudantes argumentavam que, se não havia mais profissão regulamentada, não era mais necessária a legislação.

Pacheco (2016) argumentou ainda que o contexto da mídia em Roraima também dificultava o ensino da disciplina. Ele precisava abordar os conceitos éticos, mas os alunos não conseguiam visualizá-los em uma realidade cuja imprensa carecia de regulamentação e o sindicato era pouco atuante. Além disso, para se compreender a legislação é necessário que o aluno leia, mas os estudantes estavam cada vez menos dispostos a cumprir tal atividade.

Para Karam (2016), a grande dificuldade é a rapidez com que os alunos assimilam e descartam o que assimilaram. O professor aponta que tal fato ocorre pela baixa periodicidade das coisas, ou seja, “uma notícia, fonte ou versão pode ser rapidamente desbancada por outra” (informação verbal⁸⁷).

A primeira dificuldade apontada pela professora Cíntia Cunha (2016) é a inversão de valores, muito perceptível em sala de aula. Para ela, as pessoas são obrigadas a seguir valores fundamentais, como caráter e honestidade, mas os alunos viam a necessidade de se premiar atitudes honestas, como quando alguém devolve o dinheiro encontrado e é ovacionado por tal atitude.

⁸⁶ Entrevista concedida por SILVA, Marcos P. da. **Entrevista VII**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (120 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice G desta dissertação.

⁸⁷ Entrevista concedida por KARAM, Francisco J. C. **Entrevista IX**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (37 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice I desta dissertação.

A docente aponta também como impedimento o fato de receber alunos cada vez mais incapacitados para o Ensino Superior, ao ponto de escreverem errado o Português básico. De acordo com a professora, a biblioteca da Universidade de Uberaba carece de bibliografias mais recentes sobre ética jornalística, sendo esse outro obstáculo para o ensino da disciplina. A carga horária insuficiente para trabalhar conteúdos densos também foi um óbice ressaltado pela professora Cíntia Cunha (2016).

Quadro 14 - Síntese das respostas da primeira questão – Eixo temático 3

Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?					
Entrevistados/Respostas	Manter a atenção/Concorrência tecnológica	Desenvolver discussões fora do senso comum	Convencer sobre a importância da legislação	Informações perecíveis	Inversão de valores
Roni P. M. Pacheco (UFRR)			X		
Daniel D. Lemos (UFRN)	X				
Juliano D. da Silva (Unicap)	X				
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)		X			
Cíntia C. Cunha (Uniube)					X
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X				
Marcos Paulo da Silva (UFMS)	X				
Francisco J. C. Karam (UFSC)				X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)		X			

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

No intuito de sondar as possíveis lacunas teóricas, a segunda questão desse eixo temático foi a seguinte: Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

No geral os professores ressaltaram a necessidade de se levantar o debate ético em todas as disciplinas.

De acordo com Pacheco (2016), o curso da Universidade Federal de Roraima tem foco maior na legislação, carecendo de conteúdos mais específicos como ética na política e economia. Estabelecendo um contraponto, a professora Cíntia Cunha (2016) acredita que nas disciplinas de ética a parte de legislação é fraca e, na maior parte dos cursos do Brasil, não existe uma disciplina específica para ensinar o jornalista a lidar com as questões jurídicas que esbarram em questões éticas e morais. Assim, os alunos têm dificuldades básicas como a interpretação das leis, confundindo, por exemplo, furto com roubo, estupro com atentado violento ao pudor. Para suprir essa carência a professora disponibiliza aos alunos materiais online, nos quais podem consultar os conteúdos de legislação.

A professora Virgínia Fonseca (2016) também utiliza desse artifício de adaptação, como no primeiro semestre de 2016 em que ela incluiu, no plano de ensino da disciplina, a lei de acesso à informação e a lei do direito de resposta. Para a docente, embora exista uma ementa, ela acredita que o professor tem total liberdade para incluir conteúdos programáticos que julgarem mais relevantes.

Lemos (2016) tem dificuldade de encontrar textos que estabeleçam uma ponte entre a tradição teórico conceitual da Filosofia e Ciências Humanas com as discussões da ética e a aplicação da deontologia. Na tentativa de solucionar essa lacuna ele divide a disciplina em Ética e Ética no Jornalismo. Na primeira parte ele aborda as reflexões éticas e morais do campo das Ciências Humanas e Filosofia. Na segunda, ele promove reflexões acerca de como os aspectos deontológicos são aplicados no campo da comunicação

Em sua experiência como professor nos cursos de Rádio e TV, Barbosa (2016) percebeu que os profissionais desses meios não contam com um Código de Ética específico, mas sim um manual profissional que explica, por exemplo, quais as funções exercidas, a jornada de trabalho e os direitos sociais. Devido a isso, ele ressalta a necessidade de, nos cursos e disciplinas dessas áreas, apresentar aos alunos o Código de Ética dos Jornalistas, a fim de esclarecer que todos os cuidados éticos tomados pelos jornalistas também se aplicam àqueles que trabalham no Rádio e TV.

Em se tratando de conteúdos relevantes, Juliano Domingues da Silva (2016) considera satisfatória a reformulação do projeto pedagógico para se adequar à lei das novas diretrizes curriculares, que reformulou todas as disciplinas do curso de jornalismo na Universidade Católica de Pernambuco. Porém, ele reforça a necessidade de se levantar o debate da ética em todas as disciplinas, e não só na disciplina específica de “Ética, Cidadania e Jornalismo”.

Karam (2016) também defende esse posicionamento. Para ele os campos de conhecimentos são infinitos, assim “quando se ministra jornalismo esportivo, médico, cobertura de justiça e outros deve-se, além de se trabalhar as técnicas e estéticas, discutir também os aspectos éticos, porque isso engrandece o entendimento” (informação verbal⁸⁸).

Marcos Paulo da Silva (2016) sente falta de conteúdos que abordem como a alteração das plataformas tecnológicas no jornalismo resultam em novas relações deontológicas da profissão. Ou seja, a quais implicações éticas o jornalista que precisa desempenhar várias funções está submetido.

Complementando esse ponto, a professora Iluska Coutinho (2016) salienta a necessidade de se estabelecer uma discussão ética que associe o indivíduo jornalista com sua função na empresa jornalística. Ou seja, em que medida as decisões éticas do jornalista podem influenciar na empresa e vice-versa.

⁸⁸ Entrevista concedida por KARAM, Francisco J. C. **Entrevista IX**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (37 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice I desta dissertação.

Quadro 15 - Síntese das respostas da segunda questão – Eixo temático 3

Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?						
Entrevistados/ Respostas	Ética na política e econo- mia	Legis- lação	Ponte entre Filosofia Ciências humanas e deonto- logia	Código de Ética	Debate ético em outras disci- plinas	Influ- ência da tecno- logia
Roni P. M. Pacheco (UFRR)	X					
Daniel D. Lemos (UFRN)			X			
Juliano D. da Silva (Unicap)					X	
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)						X
Cíntia C. Cunha (Uniube)		X				
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)				X		
Marcos Paulo da Silva (UFMS)						X
Francisco J. C. Karam (UFSC)					X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)		X				

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

A fim de colher dos professores sugestões de temas que eles consideram relevantes e devem ser abordados no conteúdo de um *newsgame* de letramento para o ensino de deontologia jornalística, a última questão desse eixo temático foi a seguinte: Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

A sugestão de embasar o jogo no Código de Ética do Jornalista prevaleceu nas respostas, mas outros conceitos também foram mencionados.

Marcos Paulo da Silva (2016) acredita ser relevante abordar conceitos abstratos de senso comum, senso moral e consciência moral. Ele sugere um híbrido entre jogo de simulação e raciocínio, onde o jogador reflita sobre os conceitos e os aplique na simulação.

Juliano Domingues da Silva (2016) propõe um jogo guiado pelo Código de Ética e pela legislação voltada para a imprensa, onde fossem apresentadas as principais sanções relacionadas ao direito à personalidade. Um jogo de estratégia, focado no raciocínio e tomadas de decisão, sem a necessidade de apresentar gráficos e narrativas complexas.

A professora Cíntia Cunha (2016) também considera relevante um jogo norteado pelo código de ética, mas reforça que esse deve apresentar problemas reais que eventualmente acontecem nas redações. Uma ideia de causa e consequência, simulação, a fim de estimular o estudante a pensar como resolver tal conflito de acordo com os princípios da ética e apresentar as consequências de suas decisões.

Para a professora Iluska Coutinho (2016) é necessário que um *newsgame* de letramento com esse propósito pedagógico apresente “conceitos de independência, autonomia, isenção, aspectos deontológicos como respeito à privacidade, direitos de imagem, interesse privado ou próprio conceito de interesse” (informação verbal⁸⁹)

Lemos (2016) e Barbosa (2016) também sugerem um jogo embasado pelos Códigos de Ética, além dos conceitos de moral, direitos humanos e noções históricas e contemporâneas da ética.

A professora Virgínia Fonseca (2016) propõe um jogo com situações em que se apresentassem dilemas éticos e fosse possível testar as escolhas. “Eu acho que poderia testar a eficácia moral das minhas decisões se talvez, através de um jogo como esse, eu pudesse simular possíveis consequências” (informação verbal⁹⁰).

Também nessa ideia de simulação, Karam (2016) sugere algo em que seja possível mostrar as realidades, o antes e o depois, o percurso e as fontes. Um jogo em que se estabeleça um diálogo entre as

⁸⁹ Entrevista concedida por COUTINHO, Iluska M. da S. **Entrevista IV**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

⁹⁰ Entrevista concedida por FONSECA, Virgínia P. da S. **Entrevista VIII**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice H desta dissertação.

interpretações e mostre que existe outro jeito de se chegar a determinado resultado.

Por fim, Pacheco (2016) sugere um conteúdo cada vez mais presente nas discussões sobre tecnologia e redes sociais: a questão autoral, o plágio. Ele reforça a necessidade de se abordar tal tema porque plágio é crime e, com a facilidade permitida pela internet, é comum as pessoas utilizarem conteúdo de terceiros, achando que nunca serão descobertas.

Quadro 16 - Síntese das respostas da segunda questão – Eixo temático 3

Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?						
Entrevistados/ Respostas	Código de Ética do Jornalista	Conceitos de moral e senso comum	Interesse privado e interesse público	Plágio	Dile- mas éticos	Legis- lação
Roni P. M. Pacheco (UFRR)				X		
Daniel D. Lemos (UFRN)	X	X				
Juliano D. da Silva (Unicap)	X					X
Iluska M. S. Coutinho (UFJF)			X			
Cíntia C. Cunha (Uniube)	X				X	
Sílvio H. V. Barbosa (FCL)	X	X				
Marcos Paulo da Silva (UFMS)		X				
Francisco J. C. Karam (UFSC)					X	
Virgínia Fonseca (UFRGS)					X	

Fonte: entrevistas realizadas pelo autor

Pode-se perceber na breve análise de **Global Conflicts: Palestine** que trabalhar a ética jornalística na forma lúdica do jogo é possível, um recurso promissor, mas pouco utilizado, de acordo com os professores entrevistados. Enquanto isso, jovens cada vez mais conectados se dispersam diante de conteúdos densos, porém, anseiam por formas interativas de aprendizado. Resolver essa dicotomia demanda tempo e alguma experiência; as considerações a seguir visam apontar os primeiros passos nesse horizonte.

DIÁRIO DE GUERRA (considerações finais)

Rotinas produtivas, novas plataformas de divulgação, disseminação das redes sociais, suposta crise do jornalismo impresso. Esses são alguns fatores que alicerçam os conteúdos ensinados nas universidades. Embora elas ofereçam conceitos e apresentem disciplinas relacionadas ao conhecimento e reflexões sobre a profissão, os estudos nas salas de aula, relativamente, tendem a direcionar mais o foco curricular para as ferramentas, processos, técnicas e práticas mercadológicas.

Apesar da presença nacional de norte a sul, o ensino de jornalismo no Brasil é novo e com pouca influência se comparado com escalas mundiais, mas promissor, com cursos de pós-graduação que vão aos poucos amadurecendo e se expandindo. Porém, o mercado tem refletido nos últimos tempos profissionais habilidosos tecnicamente, mas precários quando se refere a tratar o interesse público com qualidade e compromisso ético.

A ética, por meio da deontologia, é o campo do saber que orienta o jornalista nesses dilemas profissionais, o faz refletir sobre a forma correta de agir para cumprir os princípios. A complexidade do tema dificulta seu entendimento, mas a falta dele pode acarretar consequências graves na vida da profissão.

Se nas disciplinas de caráter mais prático o aluno aprende as técnicas para desenvolver as atividades em diversas plataformas (rádio, impresso, televisão e web), no caso da ética e deontologia essa prática relaciona-se ao pensamento, à reflexão, a agir de forma responsável. Apresentar em sala de aula esta relação entre jornalista e pauta, focando nas consequências que determinada postura ética adotada poderá acarretar, não é tarefa simples.

Diante desse cenário, repensar conceitos cristalizados, refletir sobre as consequências das ações e ver o jornalismo para dentro de sua essência e não para o mercado, parece um dos troféus que a universidade não tem dado muito destaque na prateleira. Ele está ali, no meio dos outros que sinalizam a adequação a novas ferramentas e técnicas mercadológicas, porém, anda meio sem lustre, escondido no canto, talvez dentro de uma gaveta apertada que de vez em quando é aberta e o deixa a mostra.

Essa perspectiva convida à proposição de mudanças para a formação ético-profissional dos futuros jornalistas. A proposta desta pesquisa foi incentivar reflexões, de modo a se pensar em como os

newsgames de letramento podem ser utilizados no ensino de deontologia jornalística.

Implementar os *newsgames* de letramento no ensino de ética jornalística é trazer para o campo profissional uma técnica já explorada em outras áreas, como nos jogos de simulação utilizados em companhias aéreas, ou nos treinamentos militares que orientam com segurança os profissionais quanto a situações de risco.

Diante da disseminação de informações instantâneas na internet faz-se necessário buscar dinamismo e alternativas eficientes para se ensinar ética jornalística na academia. Na medida em que os jogos jornalísticos surgem como uma ferramenta lúdica e complementar da notícia no jornalismo online, e contribuem para a quebra dos estereótipos do jogo apenas como entretenimento, torna-se plausível e promissora a aplicação do *newsgame* de letramento fora e dentro das salas de aula. Simular as situações em que reflexões éticas possam ser aplicadas foi uma sugestão ressaltada pelos professores.

Durante as entrevistas percebeu-se nas respostas que a familiaridade dos sujeitos de pesquisa com as tecnologias foi um divisor de águas, de modo que, enquanto para uns propor sugestões de jogos era mais fácil, para outros tornava-se uma tarefa complicada.

Em contrapartida, todos viram com bons olhos a possibilidade de se utilizar *newsgames* de letramento nas disciplinas relativas a ética jornalística, mesmo aqueles que não são familiarizados com as novas tecnologias.

Durante a graduação, o autor dessa pesquisa sentiu dificuldades para assimilar os conteúdos éticos, devido aos assuntos densos e aulas que, basicamente, se resumiam à leitura de textos, debates e reflexões de casos. Foram discussões produtivas, mas a compreensão do que levou os jornalistas a realizarem tais deslizes éticos ficou à mercê do consenso da turma, pois, embora soubessem as consequências de tais atos, a reflexão ética dos profissionais durante as apurações não pôde ser constatada com clareza.

Ou seja, quanto mais casos eram analisados, maiores eram as dúvidas relativas à postura ética do profissional: por que ele confiou tanto nessa fonte? Será que a exclusividade da informação foi devido à proximidade do jornal com o entrevistado? As consequências seriam outras se ele tivesse feito outro tipo de abordagem? Qual o motivo do jornalista fazer perguntas tendenciosas e intimidadoras? Havia mesmo necessidade de utilizar câmera escondida nessa apuração?

Tais indagações, compartilhadas por outros colegas de turma, trouxeram para esta pesquisa a hipótese de que nos cursos de jornalismo

o ensino da ética se baseia muito em teorias e reflexões, deixando que o estudante exercite os princípios abordados nas disciplinas práticas, como radiojornalismo e telejornalismo. Porém, devido à distância entre as disciplinas na grade curricular, quase sempre a prática é voltada mais ao aprendizado de como utilizar as ferramentas, do que a reflexões sobre as possíveis consequências que determinado uso delas pode acarretar.

De fato, as entrevistas com os professores confirmaram em partes essa hipótese, mas sinalizaram também outras maneiras de se ensinar a disciplina não vivenciadas pelo autor desta pesquisa, como as encenações teatrais realizadas por Barbosa (2016) e as entrevistas propostas por Juliano Domingues da Silva (2016) para debater o código de ética pelos aspectos jurídicos.

Percebeu-se nas entrevistas que os professores também sentem falta de algo que permita aos alunos simularem os princípios éticos no momento em que são teorizados, diminuindo dessa forma a dispersão dos alunos, dificuldade principal ressaltada pela maioria dos entrevistados.

Embora não tenha sido criado com o propósito de ensinar ética jornalística, mas sim de demonstrar questões relativas ao conflito entre Israel e Palestina, a breve análise de **Global Conflicts: Palestine** sinalizou a existência de dilemas éticos vivenciados na vida da profissão. Escolha de fontes, das perguntas, da disposição das notas no artigo. O jogo mostra que tudo isso pode influenciar a receptividade de uma reportagem jornalística, para o bem ou para o mal, cabendo apenas ao jornalista refletir sobre qual a escolha mais acertada para atingir o objetivo proposto.

Um *newsgame* de letramento que, adaptado à ementa, é aceitável para ser utilizado nas salas de aula, pois simula como os dilemas éticos podem surgir durante as apurações. Mais do que isso, pode fazer o estudante refletir como as escolhas éticas podem interferir no resultado final, estimular seu senso moral, por exemplo, na hora de decidir se esconde ou não a identidade para conseguir determinada informação e avançar no jogo; como agiria se determinada situação fosse vivenciada na vida real.

Diante desse quadro, com professores que sinalizaram positivamente a utilização de jogos nas disciplinas e um jogo que pode ser adequado a essa proposta, surgiram ideias para efetivar essa aplicação.

Um delineamento inicial do que pode vir a ser um *newsgame* de letramento para o ensino de ética jornalística, com sugestões levando em consideração a experiência com **Global Conflict: Palestine** e os apontamentos dos professores.

Conforme já foi ressaltado, o conteúdo é o alicerce dos jogos jornalísticos, assim, é recomendável que um *newsgame* de letramento com o objetivo de ensinar ética jornalística aborde os conceitos trabalhados na disciplina.

Como sugestões propomos a abordagem de conteúdos que permeiam os dilemas éticos reais da profissão, como os Códigos Deontológicos, a Legislação pela qual o jornalista está submetido, conceitos de independência, autonomia, respeito à privacidade, plágio e direitos humanos.

Para criação de um *newsgame* de letramento com o objetivo de ensinar ética jornalística é preciso pensar também a dinâmica em que esses conceitos podem ser abordados. Pensamos então em duas propostas.

A primeira sugestão é um jogo de simulação, pois, através dele, o estudante poderá vivenciar e refletir sobre os conceitos abordados na teoria. Por exemplo, apresentar um jogo aos moldes de **Global Conflict: Palestine**, em que o jogador controla um personagem diante dos dilemas éticos, onde se possa testar as consequências das escolhas, retroceder e alterá-las a fim de verificar se o resultado final se mantém.

A segunda sugestão é um jogo de raciocínio, que pode ser utilizado para assimilação de conteúdos mais fixos, como os relativos à Legislação. Um jogo da memória ou no estilo Quiz, em que o aluno precise relacionar a que punição ou sanções ele está sujeito caso cometa determinado deslize. Por exemplo, caso tenha feito apuração errada ele recebe uma advertência verbal e precisará publicar uma errata, mas, caso essa apuração seja plágio, ele cometeu um crime e pode ser punido com multa e desligamento do jornal em que trabalha.

No que se refere à plataforma utilizada para se criar um *newsgame* de letramento com o objetivo de ensinar ética jornalística, pensamos em alternativas viáveis que possam ser aplicadas dentro e fora das salas de aula. Desse modo o aluno poderá continuar o estudo do conteúdo em outros ambientes e horários, e levar as questões encontradas para o professor na aula seguinte.

Nesse sentido, sugerimos a criação de um jogo que seja *mobile*, mas que permita ao aluno jogá-lo individualmente ou com outras pessoas. Acreditamos que tal fator é importante, pois amplia o leque de possíveis utilizações, visto que alguns professores preferem compreender como cada aluno pensa sobre a ética individualmente, enquanto outros podem se interessar por esse pensamento de forma coletiva. Com isso, também é possível que tanto aluno quanto professor percebam as diferenças e reflitam sobre os resultados para a mesma fase, pois as escolhas individuais podem diferenciar-se do consenso estabelecido em grupo.

Estabelecendo uma relação entre dinâmica e plataforma, acreditamos que, para a criação de jogos analógicos, como tabuleiro e cartas, a proposta dos jogos de raciocínio seja mais efetiva, visto que seu conteúdo, sugerido aqui, está mais direcionado com as escolhas de certo e errado.

Nada impede que um jogo de simulação seja criado analogicamente também, mas acreditamos que o ambiente digital dá maior liberdade e dinamismo, por exemplo, para se criar um *newsgame* no estilo RPG, com diálogos e situações que estão interligadas, e devem ser associadas conjuntamente para se chegar ao resultado esperado.

Em relação à jogabilidade, sugerimos que ela seja funcional, mas pouco complexa. Acreditamos que o foco de um *newsgame* de letramento com o objetivo de ensinar ética jornalística deve ser o conteúdo, assim, os gráficos bem trabalhados podem ser atrativos, mas os comandos difíceis podem desanimar o jogador e conseqüentemente não despertar o interesse desejado.

Ressaltamos tal ponto com base na experiência de **Global Conflict: Palestine**, em que, para deslocar o personagem pelo cenário, são necessários vários cliques. Por vezes era preciso cruzar o ambiente de um lado a outro e essa interação tornava o processo cansativo e desestimulante.

Sugerimos então que um *newsgame* de letramento com o objetivo de ensinar ética jornalística, mais especificamente a jogos digitais, apresente comandos fáceis com o mouse, teclado, ou touch screen. Pensar em gráficos atrativos é válido, mas, a nosso ver, essa deve ser uma preocupação secundária dos criadores, visto que é o conteúdo que irá ditar se o *newsgame* de letramento será passível de utilização nas disciplinas relativas à ética jornalística.

Por fim, acreditamos ser fundamental um conhecimento prévio do *newsgame* de letramento pelo professor, antes de aplicá-lo em sala de aula. Novas experiências, digitais ou analógicas, tendem a causar estranhamento, mesmo para as pessoas familiarizadas com tecnologias.

A nosso ver, o professor que deseja utilizar um *newsgame* de letramento para auxiliar no ensino de ética precisa, antes de tudo, conhecer a ferramenta, saber como é seu funcionamento e o que poderá colher dos alunos com ela. Acreditamos também que o professor deva analisar o contexto em que está inserido, avaliar se a instituição apresenta a estrutura adequada (por exemplo, laboratórios de informática), sondar se os estudantes estão preparados para lidar com esse tipo de narrativa, dentre outras particularidades.

Cada vez mais os *newsgames* ganham força, extrapolando a plataforma dos computadores e migrando também para o *mobile*, como por exemplo, o **Endgame Syria**⁹¹, que apresenta informações sobre o conflito da Síria em uma espécie de jogo de cartas, e **NarcoGuerra**⁹², que apresenta informações reais sobre o tráfico de drogas em um jogo de estratégia, no estilo do clássico jogo de tabuleiro War.

O potencial comunicativo dos jogos jornalísticos vem sendo melhor observado e mais difundido pelos profissionais da área que se aventuram na criação de *newsgames*, seja nas redações ou de forma autônoma. Eventos exclusivos para este propósito também ganham força, como as edições do *Newsgame Hackathon*, realizado nos Estados Unidos (Nova York - 2013), Alemanha (Cologne - 2014) e França (Nantes - 2015).

Apesar desse crescente número de títulos, poucos ainda são os estudos que abordam a absorção dessa ferramenta pelo público: como os conteúdos são assimilados? Qual a efetividade real e o impacto dos *newsgames* no que tange à compreensão das informações jornalísticas pelos jogadores? Esses são dois questionamentos importantes a se pensar, no intuito de difundir os conceitos e produzir jogos jornalísticos cada vez mais efetivos com a proposta de informar através do lúdico. Deixamos tais inquietações como temas a serem desdobrados em outras pesquisas.

No início desta caminhada, cogitamos a possibilidade de criar efetivamente um *newsgame* de letramento que pudesse ser utilizado nas disciplinas de ética jornalística, porém, no decorrer do trabalho, consideramos mais pertinente utilizar esse curto tempo de pesquisa para aprofundar nas teorias e conversar com professores de ética.

Desse modo, visamos não criar por hora, mas levantar reflexões para o uso de *newsgames* de letramento no ensino de deontologia jornalística. Com as sugestões anteriores, aspiramos dar os primeiros passos para se pensar em novas formas de ensinar ética, colocar os *newsgames* na pauta acadêmica, ideias as quais desejamos que sejam debatidas, ampliadas e aplicadas em projetos futuros. Desejamos que as reflexões aqui levantadas sejam o apertar inicial do *Continue*, em um tema e discussão que está longe do game over.

⁹¹ Disponível em <<http://gamethenews.net/index.php/endgame-syria/>> Acesso em 1 de maio de 2015.

⁹² Disponível em <<http://gamethenews.net/index.php/narcoguerra/>> Acesso em 1 de maio de 2015.

FIM DE JOGO (referências)

BAHIA, Ana L. A.; RIGUEIRA, Marina R. C. e. **A ética e o ensino de jornalismo**. In: Mediação. Vol 9, n.8, janeiro/junho, pp. 116-125, Belo Horizonte, 2009. Disponível em:

<<http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/289/286>> Acesso em 21 de janeiro de 2016.

BAPTISTA, Isabel. **Ética, Deontologia e Avaliação do Desempenho Docente**. Lisboa, 2011. Disponível em <http://www.ccap.min-edu.pt/docs/Caderno_CCAP_3-Etica.pdf> Acesso em: 1 de julho de 2015.

BARBOSA, Sílvio H. V. **Entrevista VI**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (50 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice F desta dissertação.

BARROSO, Porfírio A. **Fundamentos deontológicos de las Ciencias de la Información**. Prensa, radio, TV, cine, publicidad y relaciones públicas: manual para preparar oposiciones Barcelona: Mitre, 1985.

BUCCI, Eugênio. **Sobre ética e imprensa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames Journalism at Play**: ed. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2010.

CHRISTOFOLETTI, Rogério. **Ensino de deontologia jornalística: um olhar sobre os currículos dos cem cursos mais antigos do país**. In: Líbero. Vol 13, n.26, dezembro, pp. 91-102, São Paulo, 2010. Disponível em: < <http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/6-Ensino-de-deontologia-jornal%C3%ADstica.pdf> > Acesso em 21 de janeiro de 2016.

_____. **Ética no Jornalismo**. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. **Monitores de mídia: como o jornalismo catarinense percebe os seus deslizes éticos**. Florianópolis: EdUFSC, 2003.

COSTA, Caio T. **Ética, jornalismo e Nova mídia**, uma moral provisória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2009.

COUTINHO, Iluska M. da S. **Entrevista IV**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

CUNHA, Cíntia C. **Entrevista V**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (105 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice E desta dissertação.

DUARTE, Jorge. **Luiz Beltrão, um autodidata abrindo picadas no campo da Comunicação**. In: MARQUES DE MELO, José (org.); DUARTE, Jorge (org.). Memória das Ciências da Comunicação no Brasil: Os Grupos do Centro Oeste. Brasília: UniCeub, 2001. p. 127-155.

ESTEVES, João P. **Espaço Público e Democracia**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.

FERNÁNDEZ, Francisco V. **Ética**. Planteamientos y horizontes actuales. Zaragoza: Luis Vives, 1980.

FETZNER, Mônica N. **A Intersecção entre jornalismo e games no newsgame A Cobra Vai Fumar**. Novo Hamburgo, 2014. Disponível em: <
<http://biblioteca.feevale.br/Monografia/MonografiaMonicaFetzner.pdf> >
Acesso em 10 de outubro de 2015.

FONSECA, Virgínia P. da S. **Entrevista VIII**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (35 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice H desta dissertação.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**, 2003. In: Wolf, Mark J. P; Perron, Bernard. The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, 2003, pp. 221-235. Disponível em:
<http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf> Acesso em 2 de setembro de 2015.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming Essays on Algorithmic Culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GROTH, Otto. **Tarefas da pesquisa da ciência da cultura**. In MAROCCO: Beatriz, BERGER, Christa (org.) *A Era Glacial do Jornalismo: Teorias Sociais da Imprensa*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

HAMZE, Amélia. **O jogo educativo como fato social**. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-jogo-educativo-como-fato-social.htm>> Acesso em: 11 de setembro de 2015.

HOHLFELDT, Antônio; VALLES, Rafael R. **Conceito e história do Jornalismo brasileiro na “Revista de Comunicação”**. Porto Alegre, 2008. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/edipucrs/conceitoehistoria.pdf>> Acesso em 10 de outubro de 2015.

HUINZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2008.

KAFAI, Yasmin B. **The Educational Potential of Electronic Games: From Games – To Teach To Games-To-Learn**. Disponível em: <<http://culturalpolicy.uchicago.edu/papers/2001-video-games/kafai.html>> Acesso em: 12 de setembro de 2015.

KARAM, Francisco J. C. **Entrevista IX**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (37 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice I desta dissertação.

_____. **Jornalismo Ética e Liberdade**. 3ª ed. São Paulo: Summus, 1997.

LAMBETH, Edmund, CHRISTIANS, Clifford, COLE, Kyle. **Role of the Media Ethics Course in the Education of Journalists**. In: *Journalism Educator*. Vol 49, 3ed, p. 20-26. Setembro, 1994. Disponível em: < <http://jmc.sagepub.com/content/49/3/20.full.pdf+html>> Acesso em em 29 de janeiro de 2016.

LEMOS, Daniel D. **Entrevista II**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (36 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

LIPPMANN, Walter. **Opinião pública**. Petrópolis: Vozes, 2007.

LINDLEY, Craig; NACKE, Lennart; SENNERSTEN, Charlotte. **Dissecting Play** – Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and Affects of Computer Gameplay. In: Trabalho apresentado na Conferência CGames 2008, Wolverhampton, Reino Unido, novembro de 2008. Disponível em: < www.diva-portal.org/smash/get/diva2:835951/FULLTEXT01.pdf > Acesso em: 12 de setembro de 2015.

MARCIANO, Carlos. **Abra o livro e aperte o play: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo**. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação, Educação e Democracia”, do VI Encontro de Pesquisa em Comunicação, na Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, outubro de 2014.

MARTINO, Luiz C. **Os cursos de teoria da comunicação à luz do jornalismo: obstáculos e impropriedades das posições tecnicista e intelectualista**. In: Trabalho apresentado no NP Teorias da Comunicação, do XXVIII Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, setembro de 2005. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/Os-cursos-de-teoria-da-comunica%C3%A7%C3%A3o.pdf>> Acesso em 29 de janeiro de 2016.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo**. Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEDITSCH, Eduardo. **Pedagogia e Pesquisa para o Jornalismo que está por vir**. A função social da Universidade e os obstáculos para a sua realização. Florianópolis: Insular, 2012.

MELO, José M. **Os primórdios do ensino do jornalismo**. In: Estudos em Jornalismo e mídia, Vol. I, nº2, pp. 73-83, Florianópolis, 2004. Disponível em:

<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/2074/1816>> Acesso em 15 de outubro de 2015.

MERRILL, Jonh C. **Journalism Ethics: Philosophical Foundations for News**

Media. New York: St. Martin's. 1997.

MURCIANO, Marcial. **La enseñanza del periodismo, nuevos desafíos internos y externos**. Cuadernos de Periodistas, 2005, p.89-100. Disponível em <<http://www.apmadrid.es/images/stories/10.pdf>> Acessado em 18 de outubro de 2015.

NIXON, Raymond. **Análisis sobre periodismo**. Quito: Ciespal, 1963a.

_____. **Investigaciones sobre comunicación colectiva**, Quito: Ciespal, 1963b.

PACHECO, Roni P. de M. **Entrevista I**. [abr. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Curitiba, 2016. 1 arquivo .mp3 (57 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

PEUCER, Tobias. **Os Relatos Jornalísticos**. Estudos em jornalismo e mídia, Florianópolis, v.1, n.2, p.13-30. 2004. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/2070/1812>> Acesso em: 19 de outubro de 2015.

PINHEIRO, Cristiano M. P. **Videogames**. Do entretenimento à comunicação. In: Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “História da Mídia Digital”, do V Congresso Nacional da História da Mídia, na Faculdade Casper Líbero, São Paulo, SP, junho de 2007.

PINTO, Manuel; SOUSA, Helena. **Journalism education at Universities and Journalism Schools**. In: Portugal. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Univ. Minho, 2003. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/1597/1/mpinto_hso usa_JournEducation_2003.pdf> Acessado em 19 de outubro de 2015.

PULITZER, Joseph. **A escola de jornalismo na universidade de Columbia**. O poder da opinião pública. Série Jornalismo a Rigor. V.3. Florianópolis: Insular, 2009.

RIZZINI, Carlos. **O Ensino do Jornalismo**. Editora Imprensa Nacional, São Paulo, 1953.

SANTOS, Luciene A; SEABRA, Geraldo A. **Newsgames – Teoria Geral Aplicada dos games baseados em notícias**: criando as bases narrativas de um novo modelo de Jornalismo, e-book, 2014.

SICART, Miguel. **Newsgames: Theory and Design**. International Conference on Entertainment Computing. Pittsburgh, 2008.

SILVA, Carlos E.de M. **Experiência com jogos digitais e causas sérias**. Contemporânea, Rio de Janeiro, v.7, n.11, p. 74-84, jul/dez 2008. Disponível em:
<http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11/contemporanea_n11_74_carloseduardo.pdf> Acessado em: 21 de junho de 2014.

SILVA, Juliano D. da. **Entrevista III**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (75 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta dissertação.

SILVA, Marcos P. da. **Entrevista VII**. [mar. 2016]. Entrevistador: Carlos Marciano. Florianópolis, 2016. 1 arquivo .mp3 (120 min.). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice G desta dissertação.

SNEAD, Jeremy. **Video Games: The Movie** [Filme-Vídeo] Direção de Jeremy Snead. EUA: Variance Films, 2014. Digital Netflix, 105 min, son, color. Legendado.

SWIFT, Olivia. **The People's Puzzle**: Crosswords and Knowledge Politics. London: Goldsmiths College, 2007.

TREANOR, Mike; MATEAS, Michael. **Newsgame**: Procedural Rhetoric Meets Political Cartoons. Brunel University, London, 2009. Disponível em:

<<http://games.soe.ucsc.edu/sites/default/files/news/games-DiGRA2009.pdf>> Acesso em 04 de agosto de 2015.

VÁZQUEZ, Adolfo S. **Ética**. Rio de Janeiro: Art Line, 1999.

CONTINUE (apêndices)

APÊNDICE A – Entrevista com Roni Petterson de Miranda Pacheco

Universidade: Universidade Federal de Roraima (UFRR)

Data da entrevista: 22 de abril de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Como aluno eu tive contato durante um semestre no decorrer de minha formação na PUC Minas, se não me engano no ano de 2001. Como professor eu ministrei a disciplina durante quatro semestres, mas nos últimos cinco anos eu não tive mais contato com a disciplina, quem ministra atualmente no Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Roraima é outro professor.

Quando era professor da particular, Universidade Estácio de Sá, em Boa Vista, eu ministrei a disciplina durante dois semestres, 2009 e 2010. Também ministrei durante dois semestres na Federal de Roraima, 2011/2 e 2012/1. O nome da disciplina era Ética e Legislação em Jornalismo.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

No momento eu utilizei de filmes, sempre trabalhei muito com slides, Datashow né, usando PowerPoint, e leituras, bibliografias. Discussão, aula expositiva, as vezes eu trazia alguns filmes como exemplo, trazia trechos de algumas matérias jornalísticas que nós pudéssemos analisar e verificar do ponto de vista ético e dentro da legislação. Eu procurei sempre assim, depois de umas três ou quatro aulas muito teóricas, com temas onde víamos muitas teorias, eu tentava aplicar, logo imediatamente depois, porque daí fica mais palpável e aí que as dúvidas surgem.

Quando o aluno está ali só lendo e discutindo alguma coisa e você tenta aplicar surgem muitas dúvidas. Então eu sempre gostava de a cada dois temas do cronograma tentar fazer algum exercício de aplicabilidade ou até mesmo de análise, analisar jornais impressos, matérias, temas que poderiam estar em evidência como eleições americanas ou no Brasil.

Às vezes um grande acidente como aconteceu por exemplo, na época, com a Eloá que acabou sendo morta pelo namorado, então eu pegava esses casos que eram assim de maior comoção social e tentava trazer para aula para debater.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Vagamente. Recentemente, no início do doutorado na Universidade Federal de Santa Maria, eu tenho conhecido um pouco mais da área da educomunicação e tem uma parte, dentro da educomunicação que trata de jogos para o aprendizado, educacional. Mas, basicamente é isso, li poucas coisas assim, poucos autores, não tenho muito conhecimento. O professor Ismar, da USP, professora Rosane Rosa aqui da Federal, que é minha orientadora, mas assim, não conheço muita coisa aprofundada não.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Bom, eu peguei uma época um pouco complicada quando comecei a ministrar a disciplina, a transição da decisão do Supremo em que não era mais necessário você ter o Ensino Superior para ser um jornalista. Então assim, você, praticamente, se não existe a profissão não existe nada regulamentado sobre ela. Então a grande dificuldade foi explicar que existia uma legislação a qual o jornalista era responsável e deveria segui-la, sendo que já não existia mais profissão. Então é como se toda legislação pertinente ao jornalismo, todos os atos, tudo aquilo caísse por terra, porque se não há profissão regulamentada não tem o que regulamentar, não tem legislação.

Então foi um momento de muita angústia justamente por isso, porque, o Código de Ética do Jornalismo, pô, mas jornalista pode ser qualquer um, não precisa ter formação, então como é que você vai ter um código de ética que rege o jornalismo. Sabe, ficou uma coisa muito difícil assim para os alunos, digamos assim, ter, assimilar esse conhecimento, e ainda existia um medo muito grande tipo assim do aluno falando “ah, pra que estamos estudando isso”, sempre houve esse questionamento, que não era só ligado à disciplina mas que eu recebia muito dentro de sala de aula. Então essa sim acho que foi a minha maior dificuldade que eu tive. As demais dificuldades são dificuldades que eu acho que são, não só da disciplina de ética, mas também das demais disciplinas.

A gente sabe que hoje o aluno está cada vez menos disposto à leitura e Legislação você tem que ler, não tem como. Agora assim, a parte da Ética né, a gente dá bastante exemplo só que também eu tenho uma mídia no estado de Roraima aonde ela não é muito bem regulamentada e onde o sindicato não tem uma atuação. Portanto nós encontramos redações cheias de estagiários enquanto profissionais recém-formados estão fora do trabalho. Então, por exemplo, explicar o que é ético e o que não é ético dentro de um estado onde isso não está muito bem fundamentado também me dificultava. É como se o aluno falasse assim “ah, isso pode ser legal, mas em outro estado, do estado em que o senhor veio [Minas Gerais], mas aqui não funciona dessa forma”, então essas foram as duas dificuldades. Assim, encontrar um mercado que ainda precisa se profissionalizar mais, onde não há atuação de um sindicato que garanta que as redações tenham que cumprir, por exemplo, um mínimo salarial, de jornada de trabalho, de formação para a pessoa começar a trabalhar nessa área, e a questão de que o próprio jornalismo estava em xeque no momento com a decisão do Supremo.

Nesse sentido, fazendo mais como se fosse um bate papo do que uma aula expositiva em que só eu falo, eu acho que dessa forma consegui com que os alunos prestassem mais atenção e também eu fiz questão de utilizar bastante vídeo, que é um recurso muito legal. Você tem alguns filmes que são clássicos, por exemplo, como “Watergate”, que trata da questão da ética, outros filmes muito legais que tratam da questão do jornalismo como o “Quarto Poder”, então eu sempre trabalhei com filmes assim, dessa forma eu consegui prender a atenção dos alunos. Mas é difícil porque se trata de uma disciplina teórica e aplicar essa questão da ética vai ser no dia a dia, na profissão do futuro jornalista.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

Bom, todos os dois planos de ensino que eu tive eram ementas em que esse conteúdo político, eu te confesso, não tinham muita evidência, eram mais genéricos aplicados a todos os temas do jornalismo. Mas Roraima e Boa Vista em si tem uma vocação política muito grande, vocação política que eu falo é, o que mais chama a atenção no estado são as notícias relacionadas a política e no entanto nenhum plano de ensino que eu obtive, tanto da Federal como da particular Estácio de Sá, abordavam algo específico sobre essa temática, eram ementas e planos de ensino mais genéricos.

Aconteceu uma reformulação recentemente, ano passado, na Universidade Federal de Roraima, mas eu já tinha saído para o doutorado então eu não sei como está agora. Essas duas disciplinas eram de 60 horas aula, então eu acho que dava para gente abordar bastante coisa e fazer uma disciplina inclusive trabalhando temáticas bem atuais. Agora existia um entendimento de que as vezes 60 horas para uma disciplina de ética e jornalismo era muito porque as pessoas focavam as vezes só na legislação. Não focavam em trabalhar conteúdos específicos como política, você divulgar dados que são sigilosos na questão de economia, balanços patrimoniais, uma série de coisas que podem atingir grandes conglomerados, alguma coisa assim não existia. E existia uma tendência para querer diminuir para 40, 48 horas aula. Mas assim, o entendimento era de que 60 horas aulas era mais que suficiente. Nas ementas você percebia que tinha um foco bem em legislação, mas aí o professor tinha liberdade, eu por exemplo sempre trabalhei mais a questão reflexiva. A parte complicada não é a parte reflexiva da ética e sim a parte da legislação porque legislação é ler e o aluno não está muito disposto a ler aquele monte de parágrafos e aquela coisa toda.

Eu trabalhei bastante com Santaella, Marilena Chauí, e também fiz questão de trazer umas temáticas mais atuais, artigos, sobretudo os que eram divulgados no Intercom, SBPJor, alguma coisa nesse sentido para deixar um pouco mais próximo, trabalhei muito também com o Karam. Esses livros de Ética as vezes são muito genéricos né, e eu queria fazer sempre algo aplicado a algum caso ou alguma temática, porque aí você puxa o aluno para uma realidade mais próxima dele né. Igual aconteceu um caso em Boa Vista que o jornal entrevistou a moça que supostamente havia sido estuprada, o cara foi para a cadeia, e o jornal deu só a versão dela. E aí quando foram descobrir que realmente ela não foi estuprada, que tinha sido consentido, ele já havia sido morto dentro do presídio. Então eu sempre pegava esses casos assim, essa questão ética da divulgação de notícias para trazer para uma realidade mais próxima e fazer com que os alunos permanecessem né.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Mais videogame, até os meus 14 anos eu joguei bastante. Não sou da fase do CD e sim do cartucho, quando chegou o CD já tinha pulado fora. Joguei Atari, Mega e Super Nintendo, quando chegou a Sony e o Play Station já não acompanhei mais. Gosto de games e hoje só não me dedico mais nem faço questão de baixá-los porque senão o foco acaba

desviando da pesquisa e aí eu não seria muito bem-sucedido assim. Mas eu gosto, e jogos de cartas sempre um Truco, eu também sou mineiro e o Truco é muito presente nas festas em Minas, mas faz um bom tempo que eu não me dedico mais aos games nem acompanho.

Gostava de jogos de corrida, luta como Street Fighter, Mortal Kombat, ou aqueles que você jogava em dupla desafiando alguns criminosos, jogando contra a máquina.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Eu sempre fui muito ligado a esporte então o que me chamava era o fato de ser competitivo, então o futebol, lutar um contra o outro, essa questão da competição me chama bastante atenção. O que me chama atenção hoje também, um dos jogos mais novos que eu cheguei a jogar no computador foi Call of Duty 2. A questão da guerra, os gráficos me atraem muito, hoje são cada vez melhores né, e as histórias assim são bem interessantes. Só que eu não cheguei a ter jogos tão longos como hoje tem né, os jogos são muito longos, muitas fases, e eu realmente não tenho muita paciência para ficar jogando meses para conseguir finalizar um jogo né.

O que me atrai é o desafio, tentar descobrir alguma coisa, a competitividade sobre tudo. Eu estava olhando Jornada nas Estrelas para o Play Station e achei uma coisa fantástica a narrativa, o game agora que saiu recente. Estava vendo um vídeo no Youtube e vi sobre o Jornada nas Estrelas e me interessei muito assim, primeiro pela história porque eu acompanho dos filmes né, então sempre tem alguma ligação com o filme também, um filme que transformou em um game isso me chama bastante a atenção.

Por exemplo, na época da minha infância tinha o Transformers que era um desenho, depois virou filme e hoje é um game, essas Narrativas Transmídias assim acabam me pegando também, o que tem um vínculo com minha infância eu acabo querendo ver como é que ficou no game, como é o filme e essas coisas. Algumas coisas são bem ruins, mas outras não.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Às vezes o excesso da violência me choca um pouco assim, sobretudo que os jogos, grande parte deles ainda pegam o público infantil

né. Hoje a gente sabe que tem até idosos jogando, mas a gente sabe que a tendência dos jogos é pegar o público infantil e as vezes eu vejo jogos muito violentos e o critério de venda é zero também. Não tem ninguém que vai falar assim “ó, criança, você tem 10 anos e não pode comprar esse jogo”, o aspecto da venda, o mercado vende para qualquer um, chegou lá comprou e vai levar. Se é para 14, 18 está na capa do jogo por uma exigência legal, mas no momento da venda ninguém considera isso.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Totalmente aplicável e se nós hoje, professores, tivéssemos esse recurso acho que facilitaria muito assim. Acho que a gente tem que pensar muito hoje essa didática do aprendizado com o aluno, porque cada vez mais a gente está agindo como tutor né, a informação está disponível a todo momento então você age mais como um tutor do que exatamente para trazer o conhecimento, o oráculo que vai trazer algo para alguém que precisa aprender.

Eu acho que os jogos estão bem nesse negócio de aprender junto, de ter uma estrutura mais linear e não hierarquizada, então eu acho que os jogos seriam excelentes. O que eu acho é que você teria aí uma outra parte, os jogos seriam bons e tal coisas, mas ainda existem muitas pessoas em que a realidade dos jogos está muito distante. Então assim, o professor aplicar isso em sala de aula talvez ele tivesse dificuldade, mas isso é algo a ver para frente. Dificuldade tecnológica, mas para mim acho que não há outro caminho para a gente trazer jogos para dentro de qualquer outro aprendizado, seja de ética, digamos, ensino médio, fundamental ou superior, eu acho que é importante só vejo poucas iniciativas brasileiras nesse sentido.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Movabletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo.

Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho excelente só que assim, acho que deveria existir mais incentivo na produção desses jogos sérios que não tem o objetivo só de entreter, eu acho fundamental. Só que assim não sei se o Brasil carece de pessoas para fazer, se tem a mão de obra, mas não tem o investimento, eu só acho que hoje pensa-se muito pouco nisso na educação, mas no meu ponto de vista é fundamental.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

O que eu vejo é que novamente o mercado tem puxado o carro nas inovações, mas a academia não tem acompanhado. Eu acho que é positivo, que deve ter, esse é um caminho que eu acho fantástico porque a questão do aprendizado é fixada de forma mais fácil, na minha opinião, pelo pouco que eu conheço, a pessoa aprende diferente da sala de aula onde ela só recebe então há uma interação. Essa questão da interação é fantástica porque a pessoa se dedica, tem que se contextualizar de determinado fato para poder seguir no jogo e isso é feito de forma lúdica, digamos assim, não existe uma pressão.

Mas eu acho o seguinte, hoje o mercado tem puxado, como essas iniciativas que você citou do Grupo Folha, Abril, El País, mas na formação do jornalista que possivelmente vai trabalhar com esse *newsgame* não há uma formação dele nesse sentido. Então o mercado está puxando, no Brasil eu não vejo muito a não ser em casos isolados de veículos que já estão muito bem estruturados financeiramente. Veículos menores não trabalham isso se você pensar, por exemplo, Diário do Grande ABC, o Super, o Estado de Minas que é o maior de Minas você não tem nenhum trabalho feito nesse sentido. Então hoje você tem aí o maior jornal do Brasil, o grupo Abril que mesmo estando em crise atualmente ainda é o maior grupo de editoras do país, que estão fazendo esses experimentos, colocando o *newsgame* em prática, ainda não tratados como *newsgame* nessa parte conceitual. E na base da formação do aluno, pelo menos nas universidades do Norte nas quais eu mantenho mais contato com os professores, não há nenhuma preocupação ainda em trabalhar para que o aluno tenha o trabalho de criação desses *newsgames* ou entenda um pouco mais do que seja.

Eu acho que vem acrescentar muito para o jornalismo, posso estar enganado, mas acho que o peso maior dos *newsgames* estaria mais na educação do que no mercado. Acho que é importante a pessoa ter conhecimento de determinadas temáticas, sobretudo temáticas muito difíceis como por exemplo as questões do mundo islâmico, muita gente não sabe o que é o Hezbollah, é muito complicado entender aquilo tudo. Em grande parte das matérias do mundo islâmico as pessoas ficam assim, “Quem é quem? Quem está certo e errado? ”, as vezes nem há certo ou errado é só questão de religiosidade e ponto de vista né, e se tivesse um game ali em uma matéria talvez o povo entendesse melhor. Mas eu acho que um *newsgame* aplicado na educação teria uma penetração muito mais tranquila do que no próprio mercado jornalístico, porque querendo ou não o pessoal está muito na praxe do jornalismo, naquele negócio automatizado de que você tem que fazer três pautas por dia, e fazer um *newsgame* disso não é algo que você faz em uma matéria né. Então eu acho que a própria prática do jornalismo no dia a dia dificulta a penetração do *newsgame* na rotina do jornalista, porque é tudo cheio de prazo. Imagina você fazer um game sobre essa questão do impeachment, como vai colocar no game todas as vozes de uma delação premiada? Eu acho que é positivo, que isso deve ser feito e acho que esclareceria muito mais o entendimento da matéria.

Só que do ponto de vista de execução, por exemplo, se você não tem tempo como fazer isso no jornalismo diário? Poderia fazer em uma revista onde você tem uma semana para fechar, aí depois quando joga para a internet tem condições de trabalhar isso perfeitamente. Mas no jornalismo diário, apesar de achar importante, eu ainda não vejo como poder executar isso no dia a dia, porque é aquele negócio né, no final do dia tem que fechar caderno, tem caderno que fecha mais cedo, fora os especiais. Acho que é importante, que facilita, só não sei como aplicar isso no dia a dia pela questão da periodicidade. Se for em periodicidade maiores, poxa, é fantástico.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a

Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Eu te confesso que conheço pouco das plataformas porque os jogos que eu tive contato não tinham essa sofisticação que existe hoje. Acredito que seja jogo de estratégia, porque motiva o aluno a resolver problema, o desafio é motivador. Por exemplo, se você disser assim “quero ver se alguém de vocês consegue resolver os problemas de texto neste texto aqui. Faz um lead para mim da melhor forma, mais eficiente possível” e apresenta ali um texto todo truncado. Essas são as atividades que os alunos mais gostavam de fazer, porque eles são desafiados a pensar.

Então eu dava um texto, uma matéria toda misturada, onde o lead estava no fim e o fim da matéria no começo e tal, e pedia para eles estruturarem a matéria. Os alunos ficavam uma hora e quarenta minutos focados, dizendo que iam conseguir, é assim, não é, então a estratégia, no meu ponto de vista, seria interessante. Pela penetração de hoje eu acho que o mais fácil de aplicar seria o *mobile*, porque é o seguinte, se você for ter que estruturar as universidades com alguma coisa relacionada a isso vai ser muito complicado sobretudo as públicas. A gente sabe que o processo de compra e aquisição é muito moroso. Então o ideal era pegar uma plataforma que já está posta e grande parte de alunos tem acesso para conseguir isso.

Do meu ponto de vista, ou você vai para o lado do computador, online, onde você tem os laboratórios já prontos nas instituições, ou você vai para o próprio celular. Pensando em uma temática, igual eu estava conversando com minha esposa mais cedo, tem essa questão da limitação da internet. Está sempre os dois lados, o do consumidor e o empresarial das telecomunicações, e tem também a legislação. É lógico, a gente não quer ter nada limitado como consumidor, fato, eu quero poder usar a internet de casa sem ter que usar como eu uso no celular, e é isso que a gente está acostumado e quer.

Mas, do ponto de vista, digamos assim, de solvência dessas empresas isso é interessante? Será que elas vão conseguir sobreviver desse jeito, porque o consumo está crescendo e mais consumo requer infraestrutura, que requer investimento e quem investe tem que ter dinheiro? Aí tem o lado da legislação, está ferindo o Marco Civil? Então eu acho que daria para tratar uma estratégia de apuração e depois criar uma matéria sobre o tema abordando os diversos lados. O que é certo ou errado é questão de julgamento, mas ajudar a evidenciar um pouco dos três pontos.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Acho que a questão autoral é fundamental estar em um *newsgame*, porque hoje com a internet isso tem se misturado muito, as pessoas têm utilizado muito coisas dos outros, achando que nunca vão ser descobertas. A questão do plágio acho fundamental estar em um *newsgame*. Hoje a gente tem uma série de licenças que se pode usar, outras que precisa pedir, outras que tem que citar a fonte. Eu acho que as pessoas não têm muito entendimento do que seja isso e tem muita gente aí fazendo plágio e dizendo que não sabia, será que realmente não sabia? Pode ser que sim, pode ser que não, então a questão autoral, dentro da ética e legislação no jornalismo, eu acho que é um ponto crucial para ser abordado em um *newsgame*, você encontra até jornalistas que ganharam o Pulitzer e depois foi descoberto que não fizeram nada. Plágio é crime, como qualquer outro.

APÊNDICE B – Entrevista com Daniel Dantas Lemos

Universidade: Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Data da entrevista: 7 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Eu leciono a disciplina de ética desde 2013, ingressei na Universidade Federal do Ceará e no segundo semestre eu comecei a dar a disciplina. Quando fui redistribuído para a Universidade Federal do Rio Grande do Norte mantive a disciplina e estou iniciando um projeto de pesquisa na área de ética em jornalismo

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Basicamente eu utilizo textos teóricos e a famosa exposição dialogada, muitos recursos a partir de discussões de filmes que englobem questões deontológicas ou ética em geral, e costumo usar também algumas estratégias para facilitar o debate. Notadamente eu utilizo muito ferramentas de júri, discutir o comportamento ético de determinado personagem em uma história ou de um fato, e fazemos um júri com os

alunos em sala debatendo acusação e defesa. Eu nem sei se isso entra na dimensão dos *newsgames*, mas é mais ou menos uma espécie de jogo que a gente usa em sala de aula.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

A primeira vez que eu ouvi falar foi quando você mandou o e-mail para mim.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

A grande dificuldade para mim é porque tudo nos leva a fazer uma abordagem prática na disciplina, como você está falando inclusive na dimensão do *newsgame*, fazer o aluno refletir atuando, analisando, propondo reflexão, essa é a parte mais agradável para os estudantes que passam pela disciplina. Mas na medida em que você precisa refletir teoricamente, conceitualmente as questões éticas e morais, até aquelas que antecedem a discussão deontológica do jornalismo.

Quando eu dou a disciplina eu faço uma divisão em duas partes em que a primeira é a reflexão conceitual teórica da ética e moral até você poder aplicar a deontologia do jornalismo. Quando faço essa aplicação a coisa flui melhor porque se pode trabalhar com análise, juris, etc. Mas nessa parte inicial, mais pesada e mais densa, onde eu normalmente faço uma exposição dialogada e conduzo os alunos a lerem alguns textos, é a parte que realmente de vez em quando você olha um aluno voando. Pedagogicamente talvez seja uma dificuldade minha de não ter encontrado o caminho para manter a atenção e nível de comprometimento de todo mundo nesse momento da disciplina.

Na minha experiência a dificuldade é encontrar o caminho alternativo pedagógico para fazer com que eu não perca os alunos. Aqui na UFRN é uma disciplina de 60 horas, bastante extensa. Eu faço os alunos produzirem materiais, vídeos, e nessa parte está todo mundo ligado. Mas quando é para refletir os fundamentos ético morais anteriores, conceituais, antes de chegar nessa etapa prática, é onde eu tenho a dificuldade de encontrar alunos dormindo em sala e pensar “qual é o meu erro pedagógico que não está permitindo deixar esse aluno acordado para assistir a minha aula”.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

A minha percepção é que não é uma questão de falta abordar determinado campo. Eu acho que existe uma dificuldade no campo do jornalismo e comunicação de fazer uma abordagem que vincule a reflexão ética, no âmbito das ciências humanas e filosofia, a reflexão prática deontológica no campo da comunicação.

Eu sinto dificuldade de fazer essa ponte entre uma tradição teórico conceitual de filosofia e ciências humanas discutindo a ética e essa aplicabilidade na deontologia do campo. Essa é a grande ausência que eu sinto nos textos que eu conheço, pensando nos textos de ética em comunicação e jornalismo. Inclusive eu uso o livro do Christofolletti na segunda parte da disciplina quando vou discutir a parte prática, eu faço essa divisão em duas disciplinas, Ética e Ética no Jornalismo, por achar que o estudante precisa conhecer um mínimo do que seja as reflexões ético morais do campo das ciências humanas e filosóficas antes de pensar na deontologia do campo.

Nosso projeto de pesquisa aqui é a longo prazo e o ponto de partida é tentar fazer essa aproximação, e não apenas na questão da ética, mas construir um referencial, parâmetros, uma discussão, que vincule ética, ideologia e discurso do jornalismo, a partir de um processo analítico e de empiria.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Até meu Play Station quebrar eu jogava pra caramba. Jogo muito também em Ipad e Iphones. Eu jogava jogos vinculados ao esporte, como futebol e futebol americano, alguns jogos em primeira pessoa, aqueles de guerra, e ultimamente eu tenho jogado só xadrez no celular, porque o tempo está muito curto. Ainda bem que meu Play Station quebrou porque o tempo está muito curto para jogar

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

A primeira coisa seria a jogabilidade, já tive muitos jogos que eu terminava desistindo porque não via condições de jogar. Gosto muito também de jogos de estratégia, como xadrez, e talvez por eu ser sedentário eu gosto muito de jogos de esporte, independente do tipo de esporte. Eu

me atento a qualidade gráfica, mas de uma forma secundária, não é prioritário.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Eu não sei se tem algum aspecto dos jogos que eu goste e julgue negativo. Tem essa dimensão da usabilidade complicada que me afasta, mas fora isso eu só consigo me lembrar daquele velho momento de River Raid, jogo antigo do Atari, quando chegava em um momento que era intransponível, dava com uma parede e o avião se estabacava. Eu só consigo pensar nesses jogos que não te conduzem a possibilidade de concluí-los e a questão da usabilidade.

Eu não gosto também de jogos violentos, já tive muitos embates em família de crianças que jogam GTA, não porque estimula a violência, mas eu acho que expor a criança ou adolescente a violência nunca é uma coisa positiva. Um jogo que tenha como regra matar e roubar as pessoas para ganhar é um ponto negativo para mim.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Levando em consideração essa conceituação eu acho que é totalmente aplicável. Por exemplo, em uma certa aula eu junto os alunos, divido em grupos, coloco grandes matérias jornalísticas famosas do jornalismo brasileiro, seja pelos erros ou acertos como a capa da Veja que tem o Cazuya definhando ou o Caçador de Marajás, e peço que eles façam uma análise dentro dos parâmetros éticos e deontológicos do campo. Evidentemente que ter um jogo que me possibilitasse conduzir essa discussão seria muito mais adequado, muito mais pedagógico e com um resultado mais eficiente do que apenas a discussão, com certeza.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e

clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Vou fazer uma analogia: todo professor na contemporaneidade tem um problema quando entra em sala de aula que é a dispersão dos estudantes em torno de redes sociais né, Facebook, Twitter. Se você está dando aula e tem computador na sala, fatalmente ele vai estar no Facebook, se tem um celular vai estar acessando Twitter ou Whatsapp. Eu tenho muitos colegas que acham que isso é o fim da picada e guerreiam contra isso, quando na verdade eu acho que a melhor alternativa é trazer esses instrumentos, essa dispersão que está colocada lá, e tentar fazer uma aplicação pedagógica desses instrumentos. Estou fazendo essa analogia para tentar dizer que de modo algum eu penso que os jogos sejam puro entretenimento, mas sim uma possibilidade de ferramenta pedagógica muito rica se tiver desenvolvimento e a gente puder aplicar.

O problema é que a maior parte de nós professores somos de uma geração ainda “jornassáurica”, como diz a minha esposa. Eu pergunto para meus alunos “porque vocês estão aqui? Porque fazem jornalismo?”, e esse semestre teve um aluno que disse assim “É porque eu sempre estive no Twitter e sempre tive blog”. Aí eu disse assim “rapaz, essa é a prova de que eu estou velho”, porque é impossível para mim falar que eu sempre estive no Twitter e sempre tive blog, porque a minha geração viu nascer a internet, o Twitter, os blogs, houve um momento em que isso não existia.

A minha geração é ainda jovem, mas nós temos colegas que tem 30 anos a mais que eu em sala de aula e cresceu em um outro ambiente cultural e tecnológico e tem muita dificuldade de encarar a possibilidade de trabalhar com jogos pedagogicamente né. Essas gerações têm muitas dificuldades de lidar com games, com tecnologia, e em decorrência disso de aplicar pedagogicamente isso em sala de aula.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Considero que tudo o que de positivo possa ser operado na direção de informar melhor e, mais que isso, estabelecer relacionamento produtivos entre o órgão de imprensa e seus leitores, deve ser valorizado. Essas empresas, a impressão é essa, compreendem seus leitores não mais

como passivos receptores, mas como ativos consumidores e produtores, difusores de informação e conteúdo.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

A primeira coisa que me vem à cabeça é que, acima de ser uma questão da disciplina e campo de discussão da ética, é uma questão da contemporaneidade, uma cultura imersa na cibercultura, e acho que a primeira opção tem que ser digital principalmente por conta disso. A meu ver acho que principalmente um jogo de simulação. Por exemplo, se a gente estivesse falando de jornalismo investigativo eu ia falar jogo de detetive, de estratégia. Mas como estamos falando de ética acho que simular situações de tal maneira que me permita analisar e refletir sobre essas situações talvez seja a melhor alternativa. A primeira ideia que me vem é um jogo dizendo “você foi pautado para fazer essa matéria e deve fazer de maneira ética”, ao invés de fazer pela parte analítica propor que se faça respeitando os princípios éticos e deontológicos do campo. Um jogo de simulação em que se pudesse colocar o estudante para dentro dos princípios éticos deontológicos e elaborar de maneira analítica uma situação, fictícia ou não, que lhe fizesse atuar de maneira jornalística.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Precisa levar em consideração os códigos deontológicos do campo e também os conceitos mais formais de ética, moral e direitos humanos. No atual contexto da mídia brasileira é indissociável discutir ética jornalística e moral da questão dos direitos humanos. O que estou querendo dizer com isso, se eu quero analisar eticamente uma produção ou situação jornalística, algo nesse sentido, eu preciso não apenas tomar em conta o que dizem os códigos deontológicos do campo, mas também

os princípios e valores éticos morais mais amplos discutíveis e que possam servir para análise.

Todo professor deve ter passado já pela experiência de perceber que em determinados itens do código de ética, seja do jornalismo ou de padrões como Associação Nacional de Jornais, há princípios registrados nesses códigos que só coadunam parcialmente com elementos de uma postura ético moral mais ampla que nos exija a sociedade. Por exemplo, refletir a ética e a moral de uma perspectiva da Filosofia e Ciências Humanas, pode nos ajudar a compreender que as vezes um princípio ético que está exposto lá no código de ética, não é ético, não é moral nessa perspectiva.

Meu trabalho em sala de aula é tentar conduzir os estudantes a refletirem sobre isso e se fosse possível conduzir essa reflexão em um jogo seria de ganho pedagógico imensurável. Se a universidade me concedesse a estrutura para utilizar um jogo nesse sentido eu utilizaria com certeza.

APÊNDICE C – Entrevista com Juliano Domingues da Silva

Universidade: Universidade Católica de Pernambuco (Unicap)

Data da entrevista: 10 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Seriam dois momentos. Como estudante cursei jornalismo na Unicap e o currículo apresentava uma disciplina voltada para legislação e outra para ética. Foi a primeira experiência na graduação com o debate sobre ética e não foi muito boa, pois nem consigo me recordar do debate sobre ética e sim sobre legislação.

Já como docente, aqui na Unicap, cheguei a ministrar mais de uma vez a disciplina de ética. A nova matriz curricular juntou as duas disciplinas em uma só surgindo a disciplina “Ética e Legislação no jornalismo”. Normalmente a disciplina é organizada sendo na primeira unidade o debate ético e na segunda o debate legal.

Com o novo projeto pedagógico, que entrou em vigor no primeiro semestre de 2015, em função das novas diretrizes curriculares, as discussões no núcleo docente estruturante do colegiado de curso, chegou-se a conclusão que a disciplina deveria ser “Ética, Cidadania e Jornalismo”, pois entendemos que o debate sobre ética deveria ser

atrelado ao debate sobre cidadania, uma decisão teoricamente informada por um debate que já existe na literatura sobre o tema. Entendemos que o comportamento eticamente recomendável deveria ser seguido não em função da possibilidade de sanção legal, mas sim em função do entendimento de que os desvios éticos rebatem diretamente na vida de outras pessoas, do ponto de vista da dignidade, etc.

Na universidade fazemos uma espécie de rodízio entre os professores e, de acordo com o perfil dos docentes, cada ano um professor ministra essa disciplina. Atualmente eu não ministro essa disciplina, mas já cheguei a ministrar talvez por três ou quatro semestres.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

O esforço se resume ao debate a partir de casos concretos, para que se possa fazer a conexão entre o debate mais abstrato, teórico conceitual e até filosófico do que venha a ser ética e os dilemas morais que todo profissional de maneira geral enfrenta e a gente traz a discussão específica para o debate sobre mídia. Nossas salas de aula são bem convencionas, sem equipamentos audiovisuais pré-instalados.

Normalmente eu utilizo material gráfico, em mais de um momento eu levo notícias de jornal impresso e, sem termos tido ainda o debate sobre o que é ética e dilema moral, peço para que os alunos identifiquem aquilo que a princípio os incomodam ao lerem uma notícia. Assim eles percebem que a empatia surge mesmo sem ter parado para estudar sobre ética e o quanto isso pode afetar a vida de uma pessoa, como alguém que foi alvo de uma matéria que a pré-condenou. Uso matéria de jornal, vídeos, programas policiais de televisão. Sempre ressaltamos também casos célebres como a Escola Base, trazendo matérias da época, entrevistas, bibliografias sobre.

Além dos recursos áudio visuais, quando a disciplina está comigo, ao final da disciplina convido um advogado, que é ex-aluno de jornalismo e depois fez direito, e ele passa uma espécie de “manual da sobrevivência” para você não ser depois acusado formalmente de ter desrespeitado alguma norma legal, e trago também um representante da Fenaj aqui do recife, para um bate bola entre os convidados. Já trouxemos também para esse debate, para discutir o código de ética do jornalista, jornalistas que sofreram assédio moral dentro das empresas, constrangimentos em razão das atividades profissionais, e levaram isso para a justiça.

Começamos normalmente com textos da filosofia, discutindo o que é ética, distinção entre ética e moral, para depois ir afinilando e

chegar nas discussões especificamente sobre ética e comunicação e ética e jornalismo.

Do ponto de vista teórico, além desses textos filosóficos, utilizamos livros de Eugênio Bucci, Francisco Karam, e textos jurídicos ligados à área da comunicação, como direito a personalidade.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Para ser bem sincero, por ignorância minha, só tomei conhecimento dessa ideia ano passado [2015]. Nós temos aqui na Universidade Católica um curso de games e desde a fundação do curso de jornalismo na década de 60, com Luiz Beltrão, temos uma proposta de interdisciplinaridade, então os professores de games dialogam com os professores de jornalismo. Como minha formação enquanto pesquisador, tanto no mestrado como doutorado, foi na área da ciência política, estudo política de comunicação, eu não tenho intimidade com a discussão sobre linguagem, conteúdo, narrativa e tal. Eu nunca tinha ouvido falar nisso até ano passado quando fizemos um evento na universidade e essa foi uma das mesas propostas, porque temos aqui na universidade dois professores que estão desenvolvendo um doutorado em design a partir do debate sobre *newsgames*. Nessa mesa eles apresentaram alguns exemplos nacionais, como o *Filosofighters*, e internacional, como o *September 12th*.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Eu acho que a maior dificuldade é capturar a atenção do estudante, superar a resistência a refletir. Aqui essa disciplina é oferecida no terceiro período, e isso foi bastante discutido entre os professores quando fomos elaborar o novo projeto pedagógico e a nova matriz curricular, porque uma das teses era de que esse ainda era um momento muito prematuro para o estudante ter contato com esse debate que tem um grau de abstração equivalente as disciplinas da área de teoria da comunicação ou sociologia da comunicação que são apresentadas também nesse momento. Então havia quem defendesse que isso fosse mais para frente, porque o estudante iria tomar consciência e depois quando se deparasse com o debate teórico conceitual ele já teria despertado para essa questão.

Não sei se isso é um perfil que se repete em outros locais do país, mas de uma maneira geral o perfil do nosso estudante de jornalismo é de um estudante pouco reflexivo, muito mais voltado para a atividade

prática. Ele busca o curso de jornalismo porque quer imediatamente ter contato com laboratório, microfone, fazer matérias. Assim nas disciplinas que sugerem maior reflexão há uma resistência maior por parte dos estudantes, daí a ideia de se utilizar esses recursos para tentar superar essa dificuldade.

Acho que esse é o principal empecilho no que diz respeito ao ensino e aprendizagem, uma não pré-disposição do estudante em se expor a esse tipo de debate até porque esse tipo de discussão pode acabar resultando em um certo desestímulo para o estudante dependendo do tipo de discussão que é apresentada em sala de aula, como se todo jornalista fizesse somente atitudes não recomendada eticamente. Como o estudante não tem muita pré-disposição a reflexão, e se apresenta muitos exemplos ruins do que não fazer, ele tende a se apegar meramente nesses exemplos e se desestimular a continuar na profissão porque ele não vai querer aderir aquilo e acha que a profissão é somente isso.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

Como a gente passou pelo processo de reformulação do projeto pedagógico do curso e todas as disciplinas foram revistas e redesenhadas recentemente, eu não teria o que falar sobre a ausência de algum conteúdo porque eu acho que conseguimos dar conta dentro das limitações de uma disciplina. Uma coisa que ficou clara no projeto pedagógico é que o debate sobre ética deveria ser transversal dentro da matriz curricular e não se resumir a uma disciplina só. Por exemplo, os professores que vão dar a disciplina de Jornalismo Multimídia Especializado Cultura”, também devem falar sobre ética ao trazerem exemplos ou fazerem recomendações sobre como realizar determinadas atividades daquela disciplina, que não é disciplina de ética, mas o debate sobre ética deve estar ali.

Da mesma forma o debate sobre convergência midiática deve permear também todas as outras disciplinas, a gente não tem mais uma disciplina como no currículo anterior, que se chamava “Jornalismo e Novas tecnologias”, então, se falava sobre novas tecnologias só naquela disciplina? Não faz sentido, esse papo tem que estar em todas as disciplinas. Então eu acho que isso talvez não tenha ficado tão explícito nas demais disciplinas, acho que toda ementa deveria ter, dentro daquele ambiente específico, um debate ético relativo aquela disciplina.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Tenho e gostaria de ter mais na verdade. Tenho muito mais contato com jogos digitais, nunca fui um atleta, mas em videogame sempre fui bem sucedido. Eu sou o irmão mais novo de três irmãos, o meu irmão mais velho é 12 anos mais velho do que eu, então isso é um condicionante que acabou favorecendo nesse sentido. Meu irmão mais velho é de 1970, então na minha casa tinha o Atari e desde muito pequeno joguei e tenho muito claramente na memória os jogos de Atari.

Eu sou de 1980 então sempre existiu videogame em casa. Esse meu irmão é da área de tecnologia e quando surgiram os primeiros computadores residenciais a gente também tinha. Um Mac que ligava na televisão e ele colocava uma fita k7 no HD para fazer a programação, e tinha também os jogos de computador. Depois do Atari a gente teve o Master System, Super Nintendo, Nintendo 64. A partir desse eu estava na universidade, fazia dois cursos, e não tinha condição de jogar videogame como jogava antes e só voltei ao videogame depois, já um pouco mais velho, quando comprei um Xbox 360, que eu tenho até hoje. Gostaria de me dedicar mais a jogar videogame porque tem uma função terapêutica muito importante para mim.

Eu jogo basicamente dois tipos de jogos: o Fifa, ou melhor, sempre joguei o futebol de determinado videogame, desde o Atari. Com a aquisição do Xbox 360 eu passei a jogar muito jogo de tiro, por exemplo “Call of Duty” que eu comecei a jogar no computador e tenho algumas versões para o Xbox 360. Antes eu não costumava jogar muito esse tipo de jogo, era mais o meu irmão, e coincidência ou não ele virou Policial Federal. Mas ainda sim minha preferência é jogo de futebol, especificamente Fifa, nunca tive ou joguei Pro Evolution por exemplo, sempre joguei Fifa e reunindo amigos. Durante um bom tempo uma vez por semana a gente se reunia, saía da casa dos amigos duas horas da manhã, bebendo cerveja e jogando Fifa.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Confesso a você que eu nunca parei para pensar sobre isso, estou pensando agora, mas acho que em primeiro lugar seria o aspecto gráfico e em segundo lugar a jogabilidade. Eu tenho alguns jogos que joguei muito pouco e ao mesmo tempo tenho alguns que só jogo eles, por exemplo Fifa e Call of Duty. Prince of Persia, que eu joguei muito na versão do Nintendo, eu comprei quando vi para Xbox, mas cheguei uma

hora que não conseguia mais avançar, perdeu a graça, do ponto de vista da jogabilidade não sei se ele era muito difícil.

Fórmula 1, que tem um gráfico sensacional, eu desisti. Pô, isso aqui é para piloto profissional, vou ficar jogando para me irritar? Vou jogar para me divertir, então nesse aspecto, pensando bem, Call of Duty é muito atraente porque ele tem bons gráficos e você não morre nunca. A impressão que eu tenho é que você tem vidas infinitas, sempre pode recomeçar de onde você morreu, e isso é muito bom porque as vezes você tem que recomeçar e voltar o estágio inteiro e ele tem muitas paradas que recarregam e você pode continuar de onde parou.

Eu nunca parei para ler sobre isso, mas me parece também algo interessante diante do momento em que você tem pouco tempo para jogar, é um sujeito que tem outros afazeres. Então você joga uma partida de Fifa, desligou e vai embora. No Call of Duty você passou por um estágio que é relativamente curto, salvou e pode desligar, não precisa virar a noite jogando para poder salvar porque senão vai ter que recomeçar tudo de novo. Nesse aspecto eu acho interessante porque permite que você encaixe aquele momento de entretenimento no curto espaço de tempo que eventualmente você tenha. Depois que eu virei pai, eu tenho um menino de três anos e meio, ficou muito mais difícil de jogar também porque eu não quero que ele veja o jogo, por vários motivos, e eu só posso jogar quando ele vai dormir, ainda não levei o videogame para o quarto, ele está na sala, aí é complicado. Todo dia eu chegava em casa, colocava o fone no ouvido, apagava as luzes e jogava, hoje tenho jogado muito menos.

Acho que é isso, o gráfico em primeiro lugar, a jogabilidade e esse possibilidade de parar o jogo onde ficou.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Veja, a rigor, falando como usuário, eu não consigo visualizar aspectos negativos em relação ao jogo. O meu menino joga no meu Ipad, eu deixo ele jogar, instalei alguns jogos e ele joga, eu acho que só traz benefícios. A minha esposa, por exemplo, nunca teve videogame em casa, não tem a menor habilidade porque o pai dela entendia que isso resultaria em uma criança obesa no futuro, sedentária, ficaria o dia inteiro jogando videogame e não iria brincar se movimentando.

Lá em casa a gente nunca teve esse tipo de proibição, pelo contrário, talvez isso explique um pouco eu deixar meu menino jogar no Ipad. A gente nunca teve um Mega Drive, meus pais acharam que era caro e não compraram, mas perto da minha casa tinha uma locadora que

alugava o console nos finais de semana. Eu e meu irmão virávamos a madrugada jogando, meus pais acordavam de manhã e a gente ainda estava jogando. Eu nunca ouvi nenhuma reclamação do tipo “está na hora de desligar”, ou de maneira autoritária desligar e dizer para a gente ir dormir ou fazer outra coisa da vida. Então eu não consigo a princípio visualizar nenhum efeito negativo do game. Eu já li a respeito do game poder influenciar o comportamento do sujeito e já vi que há muitas controvérsias em relação a isso, que não é uma coisa linear e há outras variáveis que interferem. Não vai ser o game que vai fazer que você vire um assassino eu acho mais fácil, ao descarregar o seu lado assassino no game, diminui as chances de você fazer isso na vida real.

Então o que acontece, no caso específico do meu Xbox na sala, eu nunca liguei ele para o meu menino visualizar isso porque como ele passa parte do dia com a babá em casa eu não gostaria que isso soubesse do meu controle, dele saber que ali tem algo que ele pode pegar. Ele não sabe o que é, mas já pegou o controle, já viu as caixinhas dos games e sabe que aquilo ali é um jogo, mas nunca me viu jogando. Ele pede para jogar no Ipad e eu entrego a ele que inclusive tem vários jogos violentos como o do que aparece os Power Rangers lutando contra os Nylock e ele joga. Não são os jogos preferidos, na verdade ele tem medo do vilão e alguns desenhos que ele assiste às vezes ele não quer também determinados episódios porque quando o vilão aparece ele se sente um pouco temeroso. Ao mesmo tempo eu estou me preparando para apresentar a ele o Xbox porque, como a gente tem o Kinect e um game que é o “Adventure” onde você pode pular, tem a canoagem, faz os movimentos e o boneco reproduz na tela, já até conversei com minha esposa e achamos que esse aí já dá para ele jogar. O meu receio é que como ele ainda é muito criança, ele ainda não tem o entendimento de que agora não é hora de jogar. Ele já lembra pedindo o Ipad e eu não deixo, só permito no sábado e domingo porque nos outros dias ele tem escola. A gente não liga o Ipad pela manhã antes dele ir para a escola, a minha preocupação é que ele vá internalizando gradualmente determinadas regras sobre como e quando usar o game para depois ele perceber que tem o videogame instalado na sala porque eu acho que isso vai causar uma certa fascinação e ele vai querer jogar o da sala e não mais o Ipad.

Minha preocupação é muito mais em relação aos limites, obviamente que eu vou respeitar a classificação indicativa para alguns games porque eu entendo que deve ter algum fundamento. Não vou colocar ele para jogar ou assistir Call of Duty da mesma forma que eu não deixo ele assistir filmes violentos, que tem trocas de tiros por exemplo, porque eu acho que ainda não é o momento, ele ainda não conhece o

conceito de revólver, metralhadora, tanto é que não compramos bonecos que tenham esse tipo de ferramenta. É mais uma atitude para não banalizarmos tanto determinados atos que nos games já são banalizados, feitos para alguém que tenha a capacidade de fazer uma leitura e relativizar aquilo. Como a criança até determinada idade não consegue distinguir o que é realidade ou ficção, minha preocupação é que ele, ao ter contato prematuro com games violentos ou muito fantásticos, isso cause algum tipo de impacto na formação cívica dele, algo nesse sentido.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Acho que sim. Cheguei a ver algumas demonstrações desse tipo de jogo até aplicado em ambientes de simulação, como na área de medicina em que treinamentos são feitos com jogos que simulam determinadas cirurgias. Eu acho que seriam muito úteis sim, mas não sei em que medida seria possível operacionalizar isso. Minha esposa é médica, fez doutorado em educação médica e trabalha com simulação. Fui com ela a um congresso internacional e vi, o que eu acho que seria um jogo sério, a demonstração de uma ferramenta em que o estudante de medicina fazia determinada pergunta para um avatar, o sistema entendia e respondia com os sintomas. Eu acho que nesse sentido seria muito útil.

Na hora eu fiquei imaginando o quanto seria útil um game desse no jornalismo, até em ética mesmo, para você fazer uma reportagem, ouvir mais de um lado. Por exemplo, a depender do que o sujeito respondesse, como o jogador construiria a matéria, levando em conta o que diz o código de ética dos jornalistas. O que se poderia perguntar a uma criança em uma entrevista jornalística, entrevistar ou não um sujeito que está em um surto psicótico. Do ponto de vista do ensino aprendizagem seria algo que facilitaria o contato do estudante com esse tipo de debate, sem dúvida nenhuma seria uma ferramenta importante.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e

clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho que a iniciativa é excelente. Confesso a você que não tenho conhecimento da utilização desse tipo de ferramenta no jornalismo, não sei se é porque eu realmente nunca pesquisei ou se não existe. Talvez porque para desenvolver isso precise de um game mais complexo, programação mais elaborada, desenvolvimento da linguagem que torne o game inviável do ponto de vista comercial para ser adotado em sala de aula.

No caso desses vinculado à saúde talvez exista mais incentivo em relação ao financiamento por ser uma preocupação do estado, e eu acho que iniciativas desse tipo são muito boas, não vejo qualquer ponto negativo, quanto mais a gente observar isso em outras áreas do conhecimento melhor. Creio também que tenha uma questão geracional aí, que eu percebo aqui na universidade, como por exemplo o simples fato de digitar as notas no sistema causou um estranhamento nos professores mais velhos. Qualquer iniciativa nesse sentido sem dúvida alguma provocaria uma certa resistência nesse tipo de professor que não compreende determinadas tecnologias no processo de ensino aprendizagem.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu acho que são bem interessantes. Confesso a você que pelo pouco contato que eu tive eu percebo que existe um viés muito militante no desenvolvimento desse tipo de ferramenta. Eu me pergunto em que medida esse tipo de recurso poderia se filiar de maneira mais próxima dos princípios do jornalismo conforme previsto no nosso código de ética, que seja algo interativo para que o usuário ou o sujeito que lê a notícia possa também jogar. Eu entendo que em sala de aula, sem dúvida nenhuma, o jogo sério teria uma finalidade que contribuiria demais para o ensino aprendizagem.

Me colocando no papel de quem consome a notícia eu não sei como isso seria colocado enquanto game, que não seja só entretenimento, mas do ponto de vista informativo o que o game traria que não fosse algo próprio da reportagem jornalística, que de fato faz parte da dinâmica do

consumo da notícia e não adiantaria apenas jogar o game. Eu não sei se o Call off Duty da Segunda Guerra Mundial, por exemplo, é um *newsgame*. Ele traz tanta informação histórica que poderia ser um documentário, sendo que você é parte da guerra também. Então nesse sentido, talvez seja algo que possa a ser utilizado, muito mais como história do que jornalismo, não sei se poderia ser utilizado como exemplo de *newsgame* simplesmente porque faz referência a eventos históricos que de fato aconteceram.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Levando em conta principalmente o perfil do estudante que tem ingressado na universidade aqui, eu percebo uma diferença muito grande entre a minha geração e a daqueles que entram na universidade hoje e acho que isso só tem a se intensificar em termos de intimidade com plataformas móveis e dispositivos digitais. Acho que o uso de tabuleiro pode ser interessante e atrativo porque cada vez mais os jovens estão distantes do uso do tabuleiro, talvez minha geração talvez tenha sido a última a jogar muito jogo de tabuleiro, e cada vez está mais difícil de achar gente íntima desse tipo de jogo por conta justamente da facilidade em se utilizar os dispositivos digitais.

Eu vejo por exemplo a variedade de jogos de quebra-cabeça para tablet, um quebra-cabeça digital em que as peças se atraem e o próprio sistema coloca as peças no lugar. Isso foi ressaltado inclusive pela psicóloga da escola do meu filho para que a gente evitasse que ele jogasse esse tipo de jogo porque tem um problema tátil, não pega a peça, a facilidade é muito grande. Como nesses casos quando está chegando perto o próprio jogo encaixa a peça, eu percebi que meu filho se irrita quando não consegue encaixar uma peça de Lego, ele fica muito chateado e joga a peça, então tenho que mostrar para ele que precisa ter calma para encaixar o quebra cabeça físico.

Então eu acho que para essa geração, e para as próximas que virão, não tem outra alternativa a não ser o uso da tecnologia digital. Se é que

faz sentido utilizar esse tipo de estratégia como ferramenta de sala de aula acredito que é necessário ser digital e também online, com jogos colaborativos em que a turma possa interagir com o jogo dentro da sala de aula ou a distância. Eu mesmo utilizo as vezes essa plataforma que não precisa de contato presencial, coloco as atividades no grupo da sala criado no Facebook e o aluno faz onde estiverem.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Eu acho que um *newsgame* nesse campo teria que ser guiado pelo Código de Ética do Jornalista. Entretanto nem toda infração ou desvio ético significa um risco de sanção legal. Seria fundamental que as ações no jogo e os processos de tomadas de decisão, recompensa e punição fossem determinados em função do código de ética e também da legislação voltada de maneira mais frequente para a imprensa, as principais sanções relacionadas ao direito a personalidade.

A partir daí o jogador seria bem-sucedido ou seria game over caso tivesse publicado algo que desencadeou um processo julgado pelo juiz. Acho que assim o estudante teria conhecimento mais facilmente de que existe na legislação tal previsão legal, pois foi isso que ocasionou a derrota no game.

Por exemplo, em relação ao direito a personalidade, publicar uma imagem que fere o direito à privacidade, você pode responder ao sindicato do jornalista em uma espécie de sanção social e moral, mas em alguns casos pode-se responder também juridicamente e o jornalista vira réu em um processo, pois provocou algum tipo de consequência na vida da pessoa.

Até onde eu sei, nas disciplinas de ética, é fundamental alertar justamente nesse sentido, que o tipo de comportamento pode resultar em uma sanção do ponto de vista do Código de Ética do Jornalista, mas também em algo jurídico previsto em nossa legislação.

Um jogo de estratégia, pois o raciocínio se trata de tomadas de decisão. Nem precisaria ser muito complexo do ponto de vista gráfico ou narrativo, algo com cara de jogo de RPG. Por exemplo, você chegava na casinha e ali se estabelece um diálogo, depois iria na delegacia apurar os fatos e o delegado pergunta se o estudante quer ou não fazer imagem do acusado, se sim que tipo de imagem irá fazer. Basicamente como um jogo de RPG para videogame mesmo.

APÊNDICE D – Entrevista com Iluska Maria da Silva Coutinho

Universidade: Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Data da entrevista: 8 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Desde que sou aluna de graduação, tenho contato com a disciplina de ética, embora eu nunca tenha sido professora da disciplina de legislação e ética, por alguns motivos. Na primeira faculdade em que eu dava aula a disciplina era exclusiva para professores que também eram advogados, tinham essa dupla função e aqui na UFJF, toda vez que tem legislação ela é chamada para o departamento de direito então apenas a faculdade de direito pode oferecer as disciplinas de legislação, assim como as de história oferecem as de história.

Apesar disso a preocupação com a questão ética, no âmbito do ensino, atravessa todas as minhas disciplinas de modo transversal. Quando eu dava aula de telejornalismo na faculdade particular, eu fazia a reflexão sobre a questão da ética em telejornalismo. Aqui em Juiz de Fora, as disciplinas que eu ministrei tem um nome diferente parece até de direito, trabalha os processos de informação: Processo 1 é notícia, desde pauta, apuração, redação e edição; Processo 2 é reportagem e Processo 3 é jornalismo opinativo, ou seja, processos formativo, interpretativo e opinativo.

A gente também tem na universidade estruturas que a gente chama de mergulhões, já é no final do curso e os alunos ficam em uma imersão. Assumem imersão tanto em hipermídia, o que a gente chama de mergulhão em hipermídia, mas o nome formal é Técnicas de Produção Jornalística em Hipermídia; e técnicas no jornalismo impresso. Em todos esses casos a gente tem um momento específico para discutir a questão ética ou em outros momentos a questão ética atravessa a disciplina, mas nunca como uma disciplina especificamente de legislação e ética ou ética no jornalismo. Existe a disciplina “Legislação e ética em jornalismo”, mas ela é ministrada pelo pessoal do direito.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Como minha área de pesquisa mesmo é telejornalismo, eu gosto muito de utilizar material em vídeo como pretexto para gente começar as reflexões e discussões. Basicamente uma associação entre textos, sejam científicos e acadêmicos falando sobre a questão da ética, como textos de crítica de mídia. Vídeos de material jornalístico e também algum material jornalístico que tenha sido publicado na grande mídia, jornalismo impresso, blogs, enfim.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Sim. Eu sei muito mais como usuária e não como desenvolvedora dele. Sei que é uma alternativa, que tem a ver com essa nova interface que a gente tem com o cidadão, o usuário de informações, cada vez menos receptor e mais usuário de informações, em que esse aspecto certamente do lúdico e dos jogos é uma parte importante do processo de produção do conhecimento. Essa dimensão do jogo é uma dimensão que a gente também deveria trabalhar mais sobre o ponto de vista de produção social de conhecimento em jornalismo. Nesse sentido, se percebe eventualmente algumas experiências, “o que você sabe sobre tal assunto, teste seu nível de conhecimento sobre tal assunto”, os níveis de games que eu conheço de algumas pequenas experiências que a gente vê, acha interessante e consome. Eu vi alguns no “El País” alguns interessantes, mas não consigo lembrar um caso específico.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Eu acho que a grande dificuldade é tentar evitar a dualidade das posições, tipo o “sim” e o “não”, e permitir aos alunos imaginarem um contexto que vai além do aspecto moral, no pior sentido assim, no sentido só de bom ou ruim, mas compreender que há outras questões imbricadas. E nesse momento, evitar um pouco o caráter de torcida que as coisas assumem e perdem uma reflexão mais aprofundada. Na prática as coisas ficam meio um “Fla x Flu” com a dificuldade de permitir uma análise de fato da questão com mais profundidade.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

Fizemos recentemente uma reestruturação curricular para se adequar as novas diretrizes curriculares e tentamos tirar a ética da questão “Legislação e ética” e temos uma discussão mais próxima da deontologia. Eu acho que a discussão ética tem que ser realizada e é ausente, por exemplo, de um relacionamento da questão ética com a questão de certa forma editorial, da estrutura de mídia. Acho que não dá para gente discutir a questão ética apenas como um caso isolado, como uma decisão do jornalista.

Acho que a gente precisa compreender em que medida essa questão ética envolve uma discussão maior, em que momento esse jornalista se insere em uma cadeia de produção de notícia, do empreendimento jornalístico. Ainda que a gente tenha hoje formas alternativas de produção da notícia, e imaginando que ainda é hegemônica a produção do jornalismo como empresa, acho importante a gente tentar correlacionar a questão da dimensão ética com essa dimensão do jornalista enquanto um trabalhador remunerado, de uma empresa maior e que, portanto, está em uma cadeia maior.

Esse tensionamento eu acho que deve ser um dos temas transversais que de acordo com as novas diretrizes deveriam ser discutidos nos cursos de jornalismo. A questão ética tinha que aparecer sempre associando essa dimensão do indivíduo jornalista, mas também uma categoria de jornalista na empresa jornalística e muitas vezes a gente tem a discussão ética nas faculdades colocadas muito em termos individuais.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Eu gosto de tabuleiro, baralho. Jogava cartas, banco imobiliário, eu gosto de jogo e brincar com minha menina de 10 anos com jogo. Gosto muito de assistir esportes, assistir futebol.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Eu acho que essa dimensão de investigação, de descoberta é o que me atrai, como nos jogos detetive ou quebra-cabeça. De certa maneira isso aproxima ao jornalismo.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Falando não como usuária de jogos, mas como mãe de uma criança de 10 para 11 anos, acredito que seja o excesso, o isolamento, quando o jogo não te remete para algo externo, mas só te prende só naquele jogo. Em termos da teoria crítica seria uma espécie de alienação.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Acho que sim, não apenas na ética, mas também em outras disciplinas dentro do campo do jornalismo. Eu acho que poderíamos aplicar uma situação problema e propor um jogo em que o aluno escolheria quais seriam as alternativas e cada escolha teria um desdobramento diferente com alternativas. Se tivesse condições de fazer uma gravação de vídeo ou uma espécie de dramaturgia, o aluno poderia escolher uma opção e abriria uma janelinha mostrando uma situação semelhante, um conflito e a partir dali pensar como deveria agir.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho que qualquer forma de mobilização da sociedade para informação relevante deve ser buscada e nesse sentido eu acho que em alguns momentos o jornalismo tem batido a cabeça no teto, ou seja, encontrado os seus limites. Nesse sentido eu acho que os jogos têm algo a oferecer, pois eles acrescentam essa dimensão lúdica, que hoje é uma linguagem, a nossa sociedade vive nessa dimensão do jogo, da disputa, do ganhar. Se nesse ganhar eu puder ganhar informação de interesse público é um tanto melhor. É como apropriar de uma linguagem da sociedade para poder desempenhar o papel do jornalismo que é manter as

pessoas informadas, orientadas, conquistar a cidadania também por meio da informação.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu acho que pode ser um caminho de diálogo com o público que está se afastando do jornalismo tal como a gente conhece. Se a gente entende que o jornalismo é uma instituição social, e se a sociedade se transforma, o jornalismo e suas narrativas também tem que se transformar.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Para a aula eu acho que uma dimensão que não seja o digital seria mais interessante, porque o digital tem um caráter muito individual e a ética eu acho mais legal quando se trata de uma discussão. Uma plataforma que possibilitasse essa interação entre os alunos, talvez cartas ou tabuleiro.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Eu acho que os conceitos chaves seriam de independência, autonomia, isenção. Aspectos deontológicos, como respeito à privacidade, direitos de imagem, interesse privado, ou próprio conceito de interesse.

APÊNDICE E – Entrevista com Cíntia Cerqueira Cunha

Universidade: Universidade de Uberaba (Uniube),

Data da entrevista: 11 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Como professora vai fazer 14 anos, ministrando desde agosto de 2002. Como aluna tive a graduação, entre 1989 e 1992, depois na pós-graduação, entre 1999 e 2001, e depois no mestrado, entre 2004 e 2007.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Eu uso livros, textos, cases da vida real, data-show, pouquíssimo quadro, e aula expositiva dialogada, ou seja, aula teórica e depois a gente discute. Fora isso é muito pouco tempo da disciplina para usar mais recursos, eu gostaria de usar mais. Não gosto de aplicar provas, prefiro que os alunos resenhem os livros, outros tipos de atividades.

Tenho também um grupo fechado no Facebook da disciplina de ética e lá colocamos tudo que coletamos no ObjEthos, Observatório da imprensa, coberturas anti-éticas, tudo que está relacionado com o que conversamos em sala de aula. Assim ampliamos as discussões, pois a carga horária é muito pequena, cerca de 100 minutos por semana, muito pouco tempo para um conteúdo muito vasto.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Já ouvi falar, tive uma aluna que fez recentemente um curso em São Paulo e me mostrou o material, mas sou ultra leiga, não tive a oportunidade de entrar em contato com nenhum, saber como funciona. Acredito que esses games precisam ser colocados de forma experimental para usar a gente de cobaia, eu super topo.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

O que eu percebo nos alunos hoje é que há uma inversão de valores muito grande dentro das salas de aula. Alguns alunos chegam com a ideia

de que premiar o bom caráter é uma coisa normal e eu falo “não gente, a honestidade não tem que ser premiada”. Se um sujeito encontra uma mala de dinheiro, devolve e recebe uma condecoração por isso, isso é anormal para a sociedade. O sujeito tem a obrigação de ser fazer isso, o dinheiro não é dele. As pessoas têm obrigação de ter valores fundamentais como honestidade e caráter.

Muitas vezes também não posso colocar certos livros de ética como bibliografia básica da disciplina porque a biblioteca da universidade não tem exemplares e, de acordo com o MEC, só podemos colocar como bibliografia básica livros que tenham em números suficientes para os alunos da disciplina.

Assim, como dificuldades, eu destacaria o fato de não poder contar com bibliografia mais recente, carga horária insuficiente e receber alunos cada vez mais incapacitados para o ensino superior. É uma universidade particular, mas nós recebemos também alunos de escolas públicas e muitos não veem de escola regular, do ensino médio, mas da Educação para Jovens e Adultos (EJA). Chegam para mim alunos cada vez mais rasos em formação geral, por exemplo, escrevendo universidade com “c” e desconhecendo grandes marcas como o “Mc Donald’s”.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

Eu sempre achei que em “Ética e Legislação no jornalismo” a parte de legislação é muito fraca. Vou mais além, acredito que a organização curricular do curso de jornalismo é errada, na maior parte dos cursos do Brasil, porque não tem uma disciplina específica que ensine o jornalista a lidar com as questões jurídicas que esbarram nas questões morais e éticas.

Por exemplo, tem alunos que não sabem diferenciar furto de roubo, atentado violento ao pudor de estupro, as interpretações das leis de um modo geral. Direito autoral, Estatuto da Criança e do Adolescente, Código de Defesa do Consumidor, tudo isso está dentro de ética, mas não existe condições do aluno aprender isso, porque não temos carga horária suficiente. Seria necessária uma outra disciplina, um outro módulo para aprofundarmos esses conteúdos ligados especificamente aos direito e suas nomenclaturas.

Eu foco mais na ética do jornalismo e preparo o material de consulta, ensino os alunos a consultar a parte de legislação, e gasto assim a carga horária só com ética.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Quando era criança meu negócio era Rock 'n' Roll, joguei fliperama, quando tinha 11 ou 12 anos, e gosto dos jogos de dançar, quando eu puder quero ter um daqueles.

Mas fora isso eu não jogo nada. Quando muito jogo, mal e porcamente, sinuca. Jogo de celular, se pudesse, eu tirava para aumentar a capacidade do celular. Tenho muito pouco tempo na rotina para pensar em jogos, assim como não consigo ler ou assistir tudo que gostaria.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Eu acho que o casamento entre entretenimento e a atividade física, como no jogo de dança. No caso da sinuca eu acho que é descansar a cabeça pensando na estratégia do jogo, pensar no ângulo, força que vai colocar na bola, e enquanto isso estamos conversando, tomando uma cervejinha, esse negócio de desestressar.

Descansar a cabeça, e divertir aprendendo. Os jogos podem fazer os jovens compreenderem o conteúdo com muito mais facilidade.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Tudo que é excessivo é negativo, quando a pessoa entra para o mundo do jogo e não consegue ir para o mundo real. O vício, a pessoa fica no jogo e não consegue parar para comer, ir a escola, conviver com a família.

Tem jogos também que trazem informação negativa, fazem as pessoas se tornarem mais violentas, estimularam valores ruins. Imagine, por exemplo, um jogo induzindo ao nazismo, ao ódio pelos judeus.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Eu acho que dá super certo, porque os alunos vão curtir aprender de outra forma, eles são muito tecnológicos. Tenho a impressão que eles vão aprender, interagir, compartilhar, falar sobre o jogo, gerar debate.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Primeira coisa eu acho que é necessário abrir o jogo para todo mundo. Tudo que é para o bem, precisa ser disseminado e rápido, se fazer conhecer. O jogo vem para ajudar as pessoas, ficar restrito a um estado ou cidade é inaceitável, é preciso divulgar, e ver também a questão financeira para quem produz, patentear. Jogos que fazem pensar sobre determinado conteúdo, eu acho bárbaro.

Jogo educativo é tudo de bom, tem que se focar, por exemplo, na questão da matemática, pois esses jogos auxiliam a desenvolver em outras áreas onde a matemática é aplicada. Tem professores que não conseguem usar o sistema para lançar notas, hospedar arquivos no disco virtual, essas dificuldades com a tecnologia.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu não sei como o grande público está absorvendo essas ferramentas. Eu não vejo nenhum tipo de pesquisas mensurando o feedback desses leitores, então fica difícil emitir uma opinião, pois eu mesmo não usei, não tenho a mínima ideia sobre o que os outros estão recebendo. Se estão partindo para isso, estão vendo mercado, mas eu não sei o que responder por não ter esse conhecimento em relação ao feedback.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por

exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Eu acho que game na internet, um RPG é uma boa. Penso em plataformas onde se tenha que envolver problemas, por exemplo, que fonte escolher, que tipo de matéria publicar, como publicar, enfrentamento de problemas morais e jurídicos, a simulação desses enfrentamentos.

Um game que possa ser *mobile*, que o aluno possa jogar enquanto está em casa, na universidade. Um tipo de jogo em que o aluno tenha que pensar sozinho, pois me interessa saber como cada aluno agiria em determinada situação, a visão ética particular e assim ter mais condição de orientar o aluno um por um. Acho que essa atenção na ética tem que ser individualizada, independente de quantos alunos tem em sala.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Uma proposta de *newsgames* para explicar valores fundamentais. Quando penso em *newsgames*, as escolhas do que seria certo ou errado, quais as consequências, o que acarretaria um erro jornalístico para as pessoas, mostrar para o aluno a dimensão do que um erro jornalístico pode tomar. Ele pode ter como norteador o código de ética, mas precisa ter problemas reais, que acontecem diariamente na redação e que o aluno tenha que julgar uma fonte, situação, e tenha que fazer escolhas.

Por exemplo, o código de ética diz que devemos usar a câmera escondida se estiverem esgotadas todas as outras formas de apuração, mas vemos um uso indiscriminado para qualquer notícia. Saber como o aluno iria chegar na informação nessa situação. Uma ideia de causa e consequência, simulação, de como o estudante vai pensar de acordo com os princípios da ética. Teorias mais abstratas, que costumam ser com textos.

APÊNDICE F – Entrevista com Silvio Henrique Vieira Barbosa

Universidade: Faculdade Cásper Líbero (FCL)

Data da entrevista: 18 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Sou professor titular de “Ética, Legislação e Comunicação” da faculdade Cásper Líbero desde 2007. Meu último ano de jornalismo, foi também o primeiro na faculdade de direito. Acabei o curso de direito e achei muito chato, pensei que nunca ia trabalhar com isso. É um profissional do direito, um advogado, juiz, promotor ou procurador, lendo o código civil e explicando artigo por artigo para você. Achei muito cansativo frente ao jornalismo que é uma coisa mais dinâmica, discutindo a vida real o tempo todo.

Acabado o direito, e sem a menor pretensão de exercer porque eu já trabalhava como jornalista né, tenho 24 anos de jornalismo principalmente em grandes mídias, sete anos na TV Cultura de São Paulo, quatro anos e meio na TV Globo em São Paulo e Rio de Janeiro, Bandeirantes, SBT, quatro anos na TV Gazeta que foi a última que trabalhei. Sempre militei no jornalismo diretamente na comunicação de uma forma bem clara, então não pretendia exercer direito. Mas eu pensei “vou jogar esse curso fora? Já sei vou fazer um mestrado em comunicação que discuta a liberdade de imprensa”, e fiz na Faculdade de Direito USP, minha dissertação se chamou “Imprensa e Censura: as ameaças ao Direito à Informação”.

Dois anos depois eu entrei no doutorado na ECA, comunicação pura, mas discutindo uma questão ética muito importante que é os direitos do cidadão. A tese se chama “Cidadania: a Educação que Passa pela TV Brasileira”, então eu discuto se a nossa TV, que é o principal meio de se levar informação a população brasileira, vem com um discurso de conscientização social realmente importante, se ela é útil para a sociedade ou não.

Dei aula na Cásper Líbero em 2000 e tive que parar porque eu fui promovido como editor executivo do telejornal nacional Bom Dia Brasil na Globo, e tinha que estar lá as quatro horas da manhã. De manhã estava trabalhando na Globo e a noite dormindo, então não tinha como dar aula. Voltei só em 2007 para a Cásper, após passar no concurso, onde acabei me tornando professor titular da disciplina né, por ter titulação e anos de casa.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Eu trabalho muito com casos que envolvam ética e comunicação, produção jornalística, de cinema, entretenimento também, e eu percebi que o audiovisual é uma ferramenta excelente para manter a atenção dos meus alunos. São jovens na faixa etária de 19 e 20 anos e estão acostumados a muita informação diariamente, então o fato de ter um professor parado em frente de uma lousa falando de teoria não consegue manter a atenção deles.

Já se eu intercalar a minha fala teórica com exemplo concreto do cinema, um filme ficcional ou um documentário do mundo real, isso chama a atenção imediatamente e leva os alunos a querer discutir, porque ali está um personagem que eles já ouviram falar, um ator famoso, enfim, atrai a atenção.

O nosso objetivo não é mais só informar, mas também entreter, ter a atenção do aluno para que eles possam se tornar realmente receptores da mensagem. Nessa área muito próxima a games, eu gosto de mostrar para eles o web documentário Prison Valley, da televisão francesa arte.tv. É muito bom porque começa como um documentário tradicional, uma voz em off, uma narração expondo o fato, onde você está em um carro que entra em uma região montanhosa e vai se apresentando as prisões no vale, explicando o número de detentos, que os presos e trabalhadores ali dependem do sistema judiciário americano. Nisso o carro para, você chega em um hotel e a partir dali vira game, você escolhe para onde quer ir, o que quer visitar, que preso você quer conhecer, e são personagens reais, presidiários realmente condenados por homicídio e por aí afora.

Além disso existe toda a interação, você faz a inscrição com a conta do Facebook e o sistema passa a te reconhecer, você passa a ser um personagem dentro desse mundo também porque o programa sabe o que você já visitou, que penitenciárias pode ir ainda, ele vai te dar dicas. Você pode conversar com as pessoas conectadas ao redor do mundo que estejam participando também e perguntar alguma coisa, fazer um comentário, discutir sobre esse sistema penitenciário americano que é uma indústria rica e, portanto, não deve haver interesse em cercar esse sistema nos Estados Unidos porque ele gera dinheiro, há uma exploração comercial medonha aí.

Então veja, há questões ética para a gente discutir né, há muitas questões éticas. Claro toda questão ligada as minorias raciais, se são minorias, é porque são elas que são maioria nos presídios, então o que está havendo? Há um problema no sistema educacional americano, um problema de aceitação, de inserção das comunidades? O que há nessa

sociedade que leva a um problema tão grave assim né. Então quando você fala que os negros, pardos e mulatos são maioria dos presos nos presídios brasileiros, eles também são a maioria da população. Claro, é um escândalo, mas ainda assim está dentro do parâmetro racial. Mas e nos Estados Unidos? O que justifica, em uma população americana em que apenas 12% é população negra, ser essa a maioria do sistema prisional? Tem algo errado aí, precisamos discutir isso, há uma questão ética a ser discutida.

Trabalho a parte teórica com textos. A Ética é a filha mais diletta da Filosofia, só nasce dentro de uma ciência que discute o pensar e saber humano. Então abro a disciplina com a Teoria, logo pela segunda aula a gente já tem uma leitura livre da trilogia do Sófocles: Édipo Rei, Édipo em Colono e Antígona. Eu levo as falas, proponho para os alunos serem os atores, divido os personagens e assim consigo resumir seis horas em uma hora e quarenta de aula. Apesar de serem tragédias os alunos caem na risada ao verem os colegas interpretando com as falas clássicas e gestos dramáticos, e nessa pegada eles entendem o pensamento. No momento culminante, quando Antígona está de frente a Creonte e ela desafia o tio dizendo “eu não pensava que os decretos de um simples mortal como tu pudessem sobrepor as leis não escritas, obra imortal dos deuses”, o que ela quer dizer é que independente do Estado dizer ou não que nós temos direitos, nós já os temos antes disso. Ou seja, ela diz que o direito natural da vida e liberdade deve se sobrepor as imposições do próprio Estado, ao direito objetivo. E aí a gente inicia na aula também uma discussão muito interessante sobre a própria legislação, até que ponto o estado tem o dever de exigir coisas de nós que podem ferir a nossa própria condição de existência.

Na Cásper a disciplina é anual, então no segundo semestre nós fazemos também uma outra montagem, “Dois perdidos numa noite suja”, do Plínio Marcos, uma tragédia que discute também essa dicotomia entre o bem e o mal, que está presente em nós mesmos. É um personagem que já surge muito bom e outro que já surge muito mau. Um vem do campo e o outro já é corrompido pela cidade, aquela imagem de Rousseau de que a natureza é boa e a sociedade é má. E a toda uma composição, uma corrupção em que a própria sociedade acaba destruindo também o lado bom da coisa.

A partir disso a gente pode discutir vários filósofos mais contemporâneos que abordam onde está o bem e o mal, e a conclusão que vamos chegar é que está dentro de nós mesmos, nós é que temos que saber qual lobo vamos alimentar, o lobo bom ou o mau, um dos dois vai ser alimentado e vai vencer essa batalha dentro de nós.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Eu já ouvi falar, mas não os utilizo diretamente em sala de aula. É uma forma de você tentar atrair para o jornalismo o público jovem, um público que está se afastando do jornalismo tradicional e está acostumado a ler uma manchete, um textinho de três linhas no máximo e acha que está se informando de alguma coisa né.

Um público que está se informando pelo Twitter, por redes sociais e isso é péssimo porque você não consegue se aprofundar em nada. *Newsgames* seriam uma forma de atrair esse público jovem para discutir questões mais sérias né, questões envolvidas com a sociedade, digamos assim.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Eu acho que é conseguir manter a atenção de um grupo tão grande de pessoas frente a tanta concorrência em plena sala de aula, como o laptop, celular, conversa paralela. Mas na verdade essa concorrência sempre existiu porque antes, quando não havia o celular, o aluno levava um livro também ou ficava conversando, desenhando, as vezes até abria jornal. Esse motivo de distração sempre vai existir, a questão, portanto não está no externo e sim na capacidade que o professor terá de atrair a atenção para aquela disciplina, aquele momento específico da aula.

Nos 12 meses do ano, você não tem como fazer uma aula show, que possa prender a atenção do aluno, para cada situação. Aí o estudante vê na internet uma aula espetacular gravada e pensa no porquê todas as aulas dos professores não são assim, tão mais interessantes. É justamente porque eles não estão fazendo aquilo todo dia, e sim de um tema específico, desenvolvendo um roteiro, com tempo para desenvolver aquela estrutura que não tem continuidade. Pegam um tema e falam sobre aquilo, não vão discutir o ano inteiro como é a ética no jornalismo, a história da filosofia e o desenvolvimento da ética, como é que chegamos a essa conclusão de que o Ethos é uma forma de agir para o bem da sociedade. Pô, tem que explicar, há todo um desenvolvimento histórico para se chegar a essa conclusão.

Já o cara ali não, em quinze minutos ele dá a aula dele, bacana, legal, para que a gente precisa então ir para a faculdade e ficar uma hora e cinquenta minutos? Para pegarmos a linha de raciocínio, como é que se chegou aquela conclusão, e isso não será oferecido em uma aula show de

quinze minutos. Então é isso, não conseguimos dar aula show todos os dias porque o assunto não ajuda, o público não ajuda, você prepara uma aula maravilhosa na noite em que vai haver uma festa da faculdade e só cinco alunos comparecem na sala. E eles não irão reproduzir esse conhecimento para os demais, você perdeu 35 alunos do seu público e a culpa não é sua, é da sociedade, da vida, que oferece a cervejada justamente na noite da sua aula.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

No curso de Rádio, Televisão e Internet, que formam radialistas, portanto, há o “Código de Ética do Radialismo” que não fala absolutamente nada de ética, o nome está errado, não é nem um código de conduta. É um manual profissional que diz, por exemplo, quais as funções que você pode exercer, em que locais você vai exercer essas atividades, qual será a jornada de trabalho, os direitos sociais. Então não tem absolutamente nada a ver com ética, não se fala em nenhum momento lá qual é a postura do profissional de rádio e TV, se ele pode colocar crianças peladas dançando no palco. Não se toca na proteção social, na questão da cidadania, então assim, o código de ética dos profissionais de rádio e TV ele é absolutamente falho, porque não trata absolutamente de nada relacionado à ética, apenas a uma normatização profissional, questões legais. Para isso a gente já tem a consolidação das Leis do Trabalho já garantindo esses direitos, não precisava especificar dentro do código de ética que tem o nome errado, portanto.

Já o Código de Ética do jornalista é correto porque fala da ética. Ele fala se você pode usar câmera escondida, se pode omitir a informação de que é jornalista para conseguir uma apuração. Claro que se chegar para um corrupto e falar “olá, eu sou jornalista e quero investigar se o senhor é corrupto”, não vai conseguir absolutamente nada disso. Então o Código de Ética dos Jornalistas permite, em um dos incisos do artigo 14, que se abra uma exceção, o jornalista pode sim omitir a própria identidade desde que haja o interesse público envolvido, o interesse de toda sociedade.

Veja, não é mostrar nudez ou a vida sexual de alguém, a gente está discutindo a questão maior da sociedade, o que está sendo feito com o dinheiro público, como está a saúde pública, a segurança. Então, nessas situações, o código de ética permite ao jornalista omitir a própria condição. Veja, eu vou chegar em determinada loja como um consumidor normal, não vou dizer que eu sou um jornalista investigando o caixa dois da empresa, vou fazer uma compra e gravar eles me propondo uma

negociata, dizendo que não irão emitir nota. Isso não é antiético, a gente está beneficiando a sociedade com a informação, claro estamos prejudicando o responsável por esse delito, mas é de interesse da sociedade combater a corrupção, logo o Código de Ética me protege como jornalista. O Código de Ética dos radialistas não tem nenhuma especificação a esse respeito, muito interessante, como se o radialista estivesse livre para agir como quisesse perante a sociedade.

Eu trabalho a questão ética com os estudantes do Curso de Rádio e TV normalmente, porém sem o embasamento legal, então eu uso o Código de Ética dos jornalistas como referência, para que os profissionais de rádio e TV saibam que aquilo que é proibido para o jornalista, também será proibido para eles. O cuidado que o jornalista deve ter na proteção de imagem de crianças, idoso e pessoas fragilizadas é o cuidado que o profissional de rádio e TV deve ter também.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Olha, eu joguei Xadrez muito tempo, aí em determinado momento, pelas questões da vida eu cansei. Joguei muito War, gostava porque tinha uma questão de geografia de geopolítica muito interessante. Basicamente esses dois jogos.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

No caso do Xadrez era o desafio com a outra pessoa e no War contra várias, uma disputa que fica interessante. Um jogo social e simultaneamente uma brincadeira. Eu acho que o grande problema dos games de computador de uma forma geral é a dificuldade de eles fazerem as pessoas interagirem. Claro que nem todos são assim, mas em geral fosse joga consigo mesmo e isso individualiza demais as questões.

Não seria nem tanto a competitividade, mas a possibilidade de interagir com outra pessoa, isso é bem legal, a interação com o computador se torna pouco atrativa porque ela não envolve a emocionalidade. Já no War não, todo mundo lá é rival e está lutando, mas dois acabam, sem conversar nem nada, percebendo que tem o mesmo interesse de destruir um terceiro império, dividir e conquista-lo, para depois se confrontarem. É o que acontece na vida real, os países são assim né, a história dos impérios sempre foi essa né, o enfraquecimento de um país, que é dividido e retalhado pelos demais, e aí os próprios países que

retalharam depois se confrontam. É uma questão muito real, mas que permite a também a possibilidade da negociação, você sabe que pode negociar com o inimigo armado e se conciliar com ele, interagir.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Eu acho que a possibilidade de viciar a pessoa, dela realmente se tornar adicta naquilo. Tudo que é prazeroso e descansa nossa mente do stress, pode nos levar ao vício, o álcool, drogas, sexo, e o jogo pode te dar essa sensação de escapar da realidade e te prender a isso né.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Eu acho que pode ser muito interessante, criar uma estrutura com certo e errado, múltiplas opções para testar o conhecimento dos alunos. Acontece muito nos sites que a gente vê como “teste seu conhecimento sobre política internacional” e aí tem lá 10 questões para responder. O Facebook tem muito esses questionários também né, que você responde e identifica algum aspecto da sua personalidade, por exemplo, “veja que bicho você seria”, aí você responde uma série de questões emocionais e conclui que seria um leão, Pitbull ou coisa parecida.

Acho que dá para brincar com os alunos também, mas como você diz, de uma forma séria. Mas se você pensar a gente já aplica um jogo: a prova teste é um jogo né, uma enunciação e cinco opções onde você tem que escolher a resposta mais apropriada, o certo ou errado Tudo isso já são jogos aplicados há séculos né, para testar o conhecimento de um aluno, buscar a alternativa correta dentro de uma linha de raciocínio.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moveltrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo.

Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

A gente sabe que o lúdico atrai muito, é um fator especialmente atrativo para audiência e o grande público. Fundamental principalmente para o público infante juvenil, crianças e adolescentes precisam desse despertar para prestarem atenção em alguma coisa. Se você faz uma palestra de uma hora sobre a Dengue, as pessoas vão compreender ali uns 10 ou 15 minutos no máximo, que é o tempo de manutenção da atenção no que a pessoa está falando. Se você preparar um joguinho bacana “vamos encontrar o *Aedes Aegypti* nesse terreno baldio” e colocar a criança lá para procurar os locais onde pode ter água, nossa, isso vai ser um sucesso, porque a criança vai estar brincando e simultaneamente assimilando a informação dos cuidados que precisa ter contra isso né, acho fundamental.

O jogo, e principalmente o jogo inserido no audiovisual, com movimentos, imagens, personagens, ele atrai muito mais ainda a atenção dentro desse nosso objetivo de entreter, ter atenção daquele que vai receber a mensagem, é fundamental.

Então assim, lúdico, entretenimento e utilização de imagens, eu acho que com isso a gente consegue aumentar o nosso público e principalmente a recepção desse público ao conhecimento que a gente quer passar.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu acho que são ferramentas novas, que podem ser muito bem utilizadas, se você pensar que a imprensa tradicional está passando por um sério problema que é a perda de público. Os mais velhos estão envelhecendo e morrendo, os mais jovens precisam ser educados para frequentar a grande imprensa, mas eles não conseguem porque o jovem de 18 a 20 anos já está formado na cultura digital, da internet, não está, portanto sendo educado para lidar com um papel de jornal enorme, ou sentar na frente da TV e ficar assistindo por 50 minutos um telejornal inteiro para ver as notícias. Para que perder 50 minutos se em 10 ou 15 ele percorrendo a internet consegue ver as principais manchetes do dia. A questão é, ele vai ter paciência para ler uma análise e compreender o fato?

Ele não vai depois conseguir desenvolver uma discussão sobre fato algum, porque ele só vai conhecer manchetes.

Logo a grande imprensa precisa atrair esse público jovem para reeduca-lo às mídias, e para isso eles sabem que não adianta utilizar esse formato tradicional e cansativo que o jovem não vai ligar. Então os *newsgames* dentro das estruturas tradicionais da imprensa servem para isso, para tentar atrair o público jovem de volta para as grandes mídias.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Eu acho que um formato muito interessante seria transformar aquele programa que a Globo teve um tempo atrás, chamado Linha Direta. Pega um caso real, com o jornalista Marcelo Rezende ali na frente, dizendo que a garota estava sendo perseguida pelo namorado, ela foi assassinada e o ex-namorado desapareceu, até aí é a realidade.

Na sequência o que a gente tem é uma simulação, atores interpretando aquele drama. Brasileiro é noveleiro, gosta desse formato da interpretação, pode ir pouco ao teatro, mas vê o teatro na televisão e ele adora. O brasileiro não sabe que ama o teatro, mas ama, porque a novela é a teatralidade elevada a telinha. Enfim, esse formato acho que teria muito sucesso aqui no Brasil.

Imagina um *newsgame* que começa com um fato real, uma notícia, passa para uma encenação e aí coloca o gamer como tendo um papel decisivo nisso, o que ele pode fazer. Porque no Linha Direta acabava encerrando dizendo que o telespectador poderia ajudar a prender o bandido e era efetivo, na semana em que o programa ia ao ar o sujeito era encontrado no Tocantins, no interior do Piauí, não importa a região do país, alguém assistiu, reconheceu o cara e ele era preso, funcionou super bem.

Imagina um programa mostrando no final o rosto de uma criança desaparecida, cara, ela seria encontrada em qualquer lugar desse país. Dentro do jornalismo investigativo a gente já viu que funciona bem, porque o Linha Direta permitiu a prisão de tantos bandidos. No

entretenimento funcionou também, a Glória Perez colocava fotos reais de crianças desaparecidas no final de cada bloco de uma das novelas dela. Depois de quatro meses, em uma ficção, 75 crianças foram encontradas.

Não é como se fosse um game também? Só que super sério. Dentro de uma estrutura ficcional, de uma novela que é feita para alienar você do mundo, se encontra algo sério, que repercute e traz um dado tão bom para a sociedade, que é a recuperação de crianças desaparecidas, muito importante. Eu discuto isso na minha tese de doutorado, “Cidadania: a Educação que Passa pela TV Brasileira” eu analisei inclusive essa novela e esses resultados impressionantes, chama-se “merchandising social”, ao invés de um produto a gente vende uma ideia positiva. Acho que isso pode ser utilizado nos games tranquilamente, a função dos games sobre esse ponto de vista ético, da cidadania, pode ser essa né, de conscientizar as pessoas sobre fatos positivos, como esse exemplo que você acabou de dar da Dengue né.

News game é algo muito recente, e antes de trazer para sala de aula eu acho que você terá que fazer um treinamento com os professores sobre como utilizá-los né. Tudo que envolve linguagem digital depende de um treinamento, de você despertar o interesse do professor de como ele pode utilizar isso com os alunos, para não ficar uma espécie de experimentalismo em que cada professor testa uma coisa. Isso evita perder uma turma durante um ano ou um semestre fazendo um teste que pode não dar certo.

Quando uma aula teórica é preparada uma vez, testada em sala de aula, e o resultado é péssimo, pois os alunos odiaram, você pode adaptar a aula seguinte, trazer novos exemplos, tirar alguma coisa que causou uma polêmica desnecessária que não é o objetivo daquela aula. A aula comum a gente pode ir adaptando, melhorando cada vez mais. Aquela história de que o cara dá a mesma aula a 15 anos é mentira, ninguém faz isso, porque estamos sempre em busca da atenção do nosso público consumidor da informação que estamos passando. Claro, qualquer novidade que venha a interessar em manter a atenção do aluno será bem-vinda.

Eu acho que um jogo digital, não individual, mas que requeira a participação de dois ou três alunos em grupo seria mais interessante. Um jogo de simulação, porque nele a gente pode analisar casos concretos, obter a resposta dos alunos e mostrar até qual foi o resultado desses casos concretos, qual foi o final da situação e se corresponde ao que os alunos pensam.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Olha, agora que você me falou isso eu até bolei um jogo aqui. Discutir o que é ética, criar uma situação em que o avatar está caminhando pela cidade ao longo de 24 horas e ver quais violações éticas ele cometeu ali durante aquele dia. Passou semáforo vermelho, deixou de socorrer alguém que precisava de ajuda para atravessar a rua ou carregar o saco de compras, estava com pressa e não segurou o elevador que cabe oito pessoas quando outra pessoa estava entrando no prédio, xingou alguém no trânsito. Dá para pensar em um jogo assim e na aula seguinte o aluno traria o resultado de quantas violações a ética e a cidadania ele realizou durante o dia, eu acho que seria legal. Da parte conceitual acho que seria interessante colocar questões do código de ética e também noções históricas e contemporâneas da ética.

Por exemplo, o filósofo australiano Peter Singer desenvolveu a teoria do círculo ético na qual uma boa ação influencia as pessoas a nossa volta, as incentivam a realizarem boas ações e fecha-se o ciclo de boas ações, você cura uma sociedade doente pela boa ação. Uma má ação que não é punida, leva as pessoas a acharem que podem agir dessa forma e em breve toda a sociedade se perderá, pois, estará agindo dessa forma ruim. Essa teoria influenciou até o filme “Corrente do bem”, uma teoria que eu explico mostrando imagens desse filme, que se nós ajudamos os outros criaremos condições para que eles se sintam impulsionados a ajudar o próximo também. A teoria do Círculo Ético funciona para o bom exemplo e o Peter Singer resume toda sua obra dizendo “comesse com um bom dia”, pronto, a sua parte já está feita, dá um bom dia sincero para as pessoas e o resto é a vida que vai te oferecer nas situações.

APÊNDICE G – Entrevista com Marcos Paulo da Silva

Universidade: Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

Data da entrevista: 10 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Já tinha interesse como objeto de pesquisa e leituras, mas lecionando essa disciplina foi só aqui na Universidade Federal, desde 2013.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Eu tenho procurado trabalhar os recursos audiovisuais. Slides, mas eu também procuro envolver bastante filmes e trechos de coberturas jornalísticas, quando levo isso para discussão em sala de aula. Além de levar conteúdo impresso e retirado de sites, eu levo bastante casos que eu considero paradigmáticos, quando estamos no plano da teoria debatendo algumas questões, eu aplico também matérias ou trechos que explorem aquilo. Fora isso eu também tenho levado alguns filmes.

Divido o semestre nessa disciplina em três grandes blocos temáticos. Tem um período inicial do semestre onde eu faço uma discussão mais teórica mesmo em torno da concepção filosófica de ética né. Depois, quando essa discussão entra já no universo do jornalismo, eu trabalho com três grandes blocos temáticos, que divido em três modalidades de relações: a relação do jornalismo com as fontes, o público, e com o próprio jornalista. Como as questões que envolvem, tanto a ética quanto a legislação, porque a disciplina é Legislação e Ética em jornalismo.

Eu quanto cursei jornalismo lá atrás, na mesma universidade em que o Rogério cursou também a graduação, as disciplinas eram separadas. Eu tinha uma disciplina de ética, que quem lecionava era um professor vindo da Filosofia, e tinha a disciplina de Legislação, que quem aplicava era um professor vindo do campo do Direito. Então eu me lembro que quando aluno de jornalismo, a grande discussão que era feita é que embora os debates fossem bastante interessantes e as pessoas tivessem um domínio bastante grande sobre o que estavam falando, a aplicação no campo do jornalismo ficava bastante prejudicada porque não eram pessoas que vivenciavam esse universo.

Então com base na minha própria experiência de acadêmico lá atrás eu procuro aproximar com as leituras, imagino que o número de reflexões bibliográficas e livros lançados sobre o tema no Brasil cresceu muito nos últimos dez anos, por exemplo, o próprio Rogério tem contribuído bastante com isso, facilita a aplicação desses debates ao campo específico do jornalismo. Então, depois de fazer essa introdução, eu tento aplicar os debates, seja naquilo que diz respeito às questões legais, mas sobretudo no campo da ética, nessas três relações: jornalista fonte, jornalista público e jornalista como jornalista, jornalista com seus pares, digamos assim.

Nós temos um semestre letivo de 17 semanas de aula aqui na UFMS, então o semestre fica de certo modo dividido nesses quatro eixos

temáticos. Embora no calendário já estejamos em 2016 estamos encerrando o semestre 2015/2 aqui por causa da greve, temos só mais duas aulas dessa disciplina, e nesse ano eu trabalhei quatro filmes com eles, um em cada bloco temático. O documentário “Sal da Terra”, sobre o Sebastião Salgado, logo no início do semestre para fazer uma reflexão a partir dos textos mais teóricos em relação ao conceito de moral e ética, senso moral, consciência moral, consciência ética, enfim né, com base nos textos que vem da filosofia e tentando fazer uma aplicação inicial ao campo da comunicação. Um dos textos que me serviram de base, que eu trabalho inclusive na Pós-Graduação, que não é um texto teórico do ponto filosófico da ética, é um texto que fala de Cultura e sobre o conceito de senso comum do Geertz, porque eu queria passar para os alunos a diferença, não só a construção filosófica, mas a questão cultural das noções e concepções de ética e moral em diferentes culturas. Ai eu alieei um texto bastante introdutório da Marilena Chauí sobre ética a esse texto de Geertz sobre senso comum e o documentário sobre o Sebastião Salgado para fazer esse debate inicial do semestre, antes de aplicar isso ao campo do jornalismo mesmo.

Depois que eu entrei nos três blocos temáticos eu trabalhei em cada um deles com um filme. Eu não sei se você conhece um filme dinamarquês chamado “A Caça”, é um filme relativamente recente, de 2012 se não me engano, que trata de um caso bastante semelhante ao da “Escola Base”, numa pequena cidade dinamarquesa. Depois no segundo bloco temático, que é a relação jornalista público, eu trabalhei com “O Quarto Poder” do Costa-Gavras.

Essa disciplina está hoje alocada no curso de jornalismo no quarto semestre, embora no novo projeto pedagógico e novas diretrizes curriculares ela teve uma migração para o quinto semestre, e essa mesma turma que eu estou trabalhando “Legislação e Ética” hoje, eu trabalhei com eles no primeiro ano com Teorias do Jornalismo e lá eu havia trabalhado “A Montanha dos Sete Abutres”, de Billy Wilder, no qual o Costa-Gavras se inspira para fazer “O Quarto Poder”. E já na reta final do semestre, debatendo a questão entre os pares, dos preceitos éticos inclusive com o próprio Código de Ética dos Jornalistas né, eu trabalhei um filme chamado “As Palavras”, também recente, de 2012, que fala sobre a questão de direito de autoria, plágio enfim. Não especificamente no campo jornalístico, mas como na aula que antecede a isso a gente tinha trabalhando bastante a questão de direitos de autoria e precarização da profissão, mais com base em questões legais e como a legislação brasileira lida com esses conceitos, eu tentei encerrar o ciclo de reflexões puxando essa discussão para o campo da consciência moral, consciência

ética, enfim, tentando retornar aqueles conceitos debatidos lá no começo do semestre, no campo teórico, a partir dessa aplicação no campo jornalístico.

Então os recursos têm sido esses, além de ser um amante do cinema eu procuro inserir os filmes em sala de aula para fazer essa reflexão.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Eu já ouvi falar, pelas redes sociais, tenho lido sobre, embora não seja um conhecedor. Eu já li sobre recursos metodológicos de aplicação, que me parece ser a linha do que você pesquisa, mas eu não tenho conhecimento a fundo dos próprios *newsgames* né, me parece que é uma tendência crescente de se fazer reflexões e aplicabilidade disso.

Eu dou uma outra disciplina teórica que os alunos cursam na reta final, chamada “Jornalismo, Saber e Tecnologias” e a gente tenta fazer algumas leituras sobre como os jornalistas podem se valer das novas tecnologias para fazer, sei lá, aplicações e leituras com base na concepção densa de cidadania né, e aí alguns exemplos surgiram da experiência dessas disciplinas.

Não necessariamente dos *newsgames*, mas a utilização de games para discussão de algumas temáticas, por exemplo, aqui no Mato Grosso do Sul a temática indígena é bastante forte, sempre aparece nas discussões em sala de aula, e nessa disciplina sobre tecnologia e cidadania eu me lembro de ter aparecido uma discussão sobre a utilização de games por uma etnia indígena, para debater as questões culturais daquela própria etnia que estão sendo gradativamente diluídas a partir das novas gerações.

Então havia umas iniciativas de jovens indígenas engajados na causa da cultura e enfim que estavam utilizando os games para tentar passar as novas gerações, a partir desse recurso interativo, os próprios valores da cultura. Eu tenho lido e feito reflexões a partir dos games, mas em outros âmbitos.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Na verdade, há de fato uma mudança de perfil. Eu não estou tanto tempo assim no campo da docência em jornalismo, mas já fazem dois anos que eu estou como coordenador de curso onde além do contato com os alunos em sala de aula também tem essa questão pedagógica também voltada ao âmbito mais administrativo.

Eu tenho sentido uma mudança do perfil dos acadêmicos, no caso exclusivo da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul que adotou o Sisu e isso modifica de certo modo o perfil do acadêmico, hoje nós temos acadêmicos de várias partes do Brasil para cursar aqui, mas principalmente por conta da disseminação das tecnologias. Eu tenho diálogo com professores que estão a mais tempo na docência, 30, 20 anos, que se incomodam bastante com isso. Como coordenador de curso o professor chega e fala “eu vi pela internet um equipamento que estão usando nos Estados Unidos para bloquear o sinal de celular em sala de aula, porque eu não aguento mais estar dando aula e os alunos não saem do celular”, coisa do tipo que eu, por uma questão geracional, tenho tratado de outra forma né. A internet entrou na minha vida já quase na universidade, mas eu tenho um outro olhar sobre a questão com os meus próprios estudantes. Então a concorrência o professor em sala de aula, com essas tecnologias, coloca um entrave, problematiza a questão, o antigo ou tradicional contato entre professor e aluno.

Tem um aspecto bastante positivo nisso, porque o professor não pode dizer qualquer coisa em sala de aula. Se ele não se prepara adequadamente para apresentar uma informação e estimular o debate em sala de aula o aluno pode tranquilamente checar aquela informação e colocar a questão em xeque. Os desafios metodológicos para se trabalhar principalmente temas densos talvez tenda a interpretar o uso dessas novas tecnologias mais como um duelo do que como um dueto.

acho que a questão da leitura e reflexão do tempo lento ainda é essencial para uma profissão como a do jornalista, mas em sala de aula eu não posso fechar o olho para essas novas questões culturais que são geracionais. Então esse talvez seja o maior desafio, eu conseguir desconstruir alguns temas que são bastantes densos dentro desse debate e fazer com que os alunos consigam compreender aquilo a partir desses novos recursos, sem que essas novas tecnologias se tornem um entrave.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

Lógico que as questões da disciplina seguem um determinado eixo e vão se aflorar em disciplinas específicas depois. Uma questão que me chamou atenção a partir do texto do Rogério, algo que tentei, mas não tive fôlego para me aprofundar nesse último semestre que ministrei a disciplina, é a questão da Ética Hacker.

Se os preceitos, os pilares tradicionais da imprensa estão passando por alguns abalos estruturais, eu não posso manter o conteúdo todo da

disciplina focado nos pilares que tangem o campo legal e ético meramente dessa imprensa tradicional. Essa aplicação de temas densos e estruturantes da discussão, como a própria questão filosófica da ética, e sua aplicação em leituras contemporâneas se faz essencial. A própria alteração de plataformas tecnológicas no jornalismo resulta em novas relações deontológicas também da profissão, como o jornalista hoje que desempenha funções híbridas.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Já tive mais, confesso que não sou um amante nem faz parte da minha vida cotidiana. Tive um contato com games eletrônicos mais na adolescência por questões econômicas, tinha que jogar Atari uma vez por ano na casa dos primos em São Paulo, mas depois mais tarde eu tive meus próprios videogames. O engraçado é que quando o computador passou a fazer parte da minha vida cotidiana, os games ficaram de lado, por questões financeiras eu tive que vender o console para comprar o computador em um consórcio na época.

Sempre gostei muito de jogos de esporte, desde o Atari até os consoles mais recentes, também joguei esses joguinhos que tinham uma determinada estratégia, mas nada muito complexo, como o Pitfall. Já no computador 386 cheguei a jogar o “Wolfenstein 3D”, que se passava no campo de concentração nazista, se não me engano, e já era no perfil em primeira pessoa. Eu fiz doutorado sanduíche nos EUA em 2011 e a temática dos games era algo que as pessoas debruçavam bastante lá e me chamou a atenção, inclusive cheguei a fazer parte de um estudo de uma doutoranda coreana e passar cerca de uma hora jogando um game violento com uma série de equipamentos ligados em mim para medir batimentos cardíacos, glândulas sudoríparas, essas coisas.

Eu morei um período com uma família mexicana e o pai da família tinha um trabalho pesado durante o dia e quando chegava à noite, todo o momento de lazer dele era voltado a games que trabalhavam com a temática da violência de modo online. Eu fiquei com a impressão, com base em uma observação muito precária, que as pessoas estavam se voltando muito aos games em rede, enfim, e isso se refletia dentro das universidades. Era muito comum nos estudos quantitativos, principalmente no mestrado, esse tipo de análise voltado a games. Por exemplo, a pessoa entrava com a hipótese de que jogos violentos influenciavam crianças, criava uma amostra, e passava o primeiro ano de mestrado aplicando esse estudo. Eu acho que no Brasil não é uma temática

devidamente explorada pela relevância que tem tido nas gerações mais recentes.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Eu não sei se minha resposta vai ficar muito abstrata, mas o que sempre me chamou atenção nos jogos era se aquilo fazia algum sentido na minha vida cotidiana. Desde moleque joguei muito futebol e os jogos de futebol faziam muito sentido para mim, talvez esse exemplo não seja o melhor porque a aplicação seja direta e isso pode gerar algum equívoco como se eu gostar de jogos violentos é porque sou violento, não é nesse sentido.

É como se algo me desse respaldo no meu cotidiano, as vezes não era uma questão do gráfico do jogo, assim como hoje em dia, nessa tendência de jogos retro, tem muita gente voltando a jogos que o gráfico não é o essencial, mas que aquilo faça o sentido para ele e remeta a questões afetivas. Então em momentos assim que colegas já jogavam games mais aprimorados do ponto de vista gráfico eu sempre gostei de jogos mais simples. Hoje em dia o realismo dos jogos, confesso, não me apetece. O que mais me chama atenção é um jogo que me remeta a alguma questão afetiva, identificação.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

Talvez não seja uma questão meramente dos jogos, mas algo que as novas tecnologias potencializadas pela internet proporcionam. Nessas novas gerações que estão sendo alfabetizadas e aculturadas com a internet desde a infância, essas tecnologias muitas vezes potencializam a questão voltada ao indivíduo, ou seja, se a criança brinca com o seu próprio game no seu próprio celular ela pode deixar de brincar com outras crianças, do ponto de vista de socialização mesmo.

Mas também não estou fazendo um discurso apocalíptico ou saudosista, mas no ponto de vista das relações sociais mesmo, nas questões coletivas. A partir do momento em que essas novas tecnologias propiciam que as pessoas estejam voltadas a si próprias, seja em um game ou rede social em que muitas vezes ela vai dialogar com pessoas muito próximas a ela, ela tem menos fôlego, tempo para debater questões coletivas. Não que o jogo seja a causa disso, mas muitas vezes é o uso que se faz dele.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Eu considero muito factível, porque recai na questão do educador, de modo geral, que tenha um exercício de autocritica sobre o contato entre as tecnologias com o seu próprio método, como querer bloquear o celular na aula sendo que talvez o problema seja com a aula e não com o celular nem tão pouco com o professor que já tem anos de experiência.

A prática metodológica também é uma questão cultural, por exemplo, em uma aula que se fala sobre a precarização da profissão e o quanto isso tem a ver com preceitos legais e éticos, e muitas vezes o aluno não consegue de fato visualizar o que significa essa precarização e a violência do jornalista e tal, se conseguir gerar uma identificação com o jogo acho positivo.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho fundamental esse exercício de se utilizar as tecnologias para promover ações de cidadania, fazer as pessoas valerem de seus direitos. Acho que vários temas latentes poderiam ser frutos disso, homofobia, violência contra a mulher, precarização de determinada profissão. A questão de fundo é a identificação. Há questões de direito e cidadania que são muito latentes na sociedade brasileira e que a identificação das pessoas com essas questões está de certo modo esfaceladas. Se os games contribuírem nesse sentido ne esclarecer essa identificação eu considero muito apropriado.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o

conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu considero super válido, novamente no sentido da identificação, convergência de linguagem. Agora, nós estamos preparando, enquanto universidade, jovens que saibam lidar com esse tipo de narrativa? Se o jovem jornalista não precisar dominar isso por encontrar profissionais de outros campos, qual o papel do jornalismo e os limites legais da profissão do jornalista? É preciso levantar essas questões, pelo menos no sentido de autocrítica.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Em uma perspectiva técnica e falando a grosso modo eu acho que tem que ser a plataforma digital, pois é onde se possibilita inovações de linguagem, de narrativa e técnica. As potencialidades são muito maiores, do ponto de vista de metalinguagem mesmo e não apenas tecnicista.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Conceitos abstratos são importantíssimos como senso comum, senso moral, consciência moral. No plano filosófico o que seria um sujeito ético, quais os parâmetros. O desafio do game seria esse, passar esses preceitos de fundo a partir de algo que crie identificação dos alunos. Tem determinado tema que a ideia de simulação se faz mais plausível, outro de raciocínio. Pensando na aplicação prática eu acho que o de simulação fosse mais aplicado, não a simulação pela simulação, talvez um híbrido entre simulação e raciocínio onde eu reflita e aplique na simulação.

APÊNDICE H – Entrevista com Virgínia Pradelina da Silveira Fonseca

Universidade: Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Data da entrevista: 5 de março de 2016, por Skype

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Desde 2010, quando foi oferecida pela primeira vez. Não existia uma cadeira de ética em jornalismo especificamente, em 2009, após a reforma curricular, a disciplina foi introduzida desde essa época eu me responsabilizei por essa disciplina e desde então venho estudando e investindo em uma cadeira que sequer fez parte da minha formação. Quando eu estudei jornalismo não tive essa cadeira e apesar da relevância do assunto eu acho que muito tardiamente os cursos de jornalismo começam a se preocupar com essa questão.

O nome da disciplina que existe hoje, e é exclusiva do curso de jornalismo, é ética e jornalismo, o que existia antes dessa disciplina era ética e legislação em comunicação. Eu acho importante fazer essa distinção porque eu acho que o que distingue, fundamentalmente, o jornalismo como uma modalidade de comunicação das outras modalidades como Publicidade e Propaganda e Relações Públicas, é uma questão de natureza ética, que é o compromisso do jornalista e da instituição jornalística com a sociedade sobretudo, diferentemente das outras modalidades de comunicação cujo compromisso primordial, do ponto de vista ético, é o seu cliente, assessorado, enfim, a pessoa para quem prestam serviço.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Eu uso textos, slides, eventualmente filmes basicamente isso.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Não conheço.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Eu acho que a maior dificuldade é sensibilizar os alunos para a importância da discussão sobre ética. Eu sempre consigo um engajamento pequeno dos alunos na disciplina, menor do que eu desejaria. Tem uns dois ou três alunos que se engajam e investem na disciplina, mas uma maioria passa de uma forma mais burocrática pela cadeira. Eu não sei se este problema é porque eu não acione uma metodologia capaz de motivá-los o que é uma hipótese ou se é porque, me parece que existe atualmente um gape muito grande entre a minha concepção de jornalismo e a da geração que está chegando agora no mercado. Por que eu me formei nos anos 80, eu tenho uma concepção de jornalismo que ainda é muito vinculada ao chamado jornalismo tradicional, ou como algumas empresas estão querendo chamar atualmente de jornalismo profissional, como vem fazendo a Folha de São Paulo por exemplo.

Os alunos, me parece que é uma geração que tem um outro tipo de expectativa em relação ao jornalismo e um outro tipo de vínculo e para eles o jornalismo atualmente ou ele se vincula a alguns projetos independentes que poderíamos chamar alternativos, ou seja, que estão fora do sistema da grande mídia, ou então eles estão muito ligados ao que alguns autores chamam de jornalismo de comunicação, um jornalismo vinculado a modalidades de comunicação mais gerais, a entretenimento ou até mesmo assessoria.

Então eu tenho impressão muitas vezes, de que eu falo de um jornalismo e eles falam de outro. E eu diria que isso talvez seja uma dificuldade na disciplina, conseguir efetivamente o engajamento dos alunos nessa discussão de uma forma que seja mais que a mera opinião, motivar os alunos a fazerem uma discussão mais densa teoricamente que supere o senso comum, que não fique na mera opinião, uma posição partidária contra ou a favor, um militantíssimo disfarçado.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

As ementas são mais estáveis e só podem ser alteradas com uma mudança curricular, nós tivemos essa mudança em 2009 e temos outra que vai ser implementada agora em 2017 no currículo do novo curso de jornalismo, que não é mais um curso de comunicação. Eu nunca entendi essa ementa como uma obrigação que me engessasse. Se por um lado nós temos essa ementa, por outro lado o professor tem total liberdade para,

tentando cumprir essa ementa, propor um conteúdo programático com bastante flexibilidade.

Eu modifico os conteúdos programáticos sempre que sinto necessidade, por exemplo este ano eu introduzi no conteúdo programático que eu vou ministrar neste semestre [1/2016] a lei de acesso a informação e a lei de direito de resposta, que é do final do ano passado. Embora em um semestre a gente não consiga esgotar todos os assuntos. Eu faço uma abordagem a partir da filosofia então eu procuro, por exemplo, problematizar e distinguir teoricamente, conceitualmente o que é ética, moral e deontologia. Vou primeiro para os gregos antigos, depois para a modernidade, para Kant, até chegar as principais correntes na teoria da ética que é o consequencialismo e a deontologia.

Faço primeiro uma discussão teórica para depois ver como isso se manifesta na ética jornalística, que tipo de apropriação dessas correntes filosóficas se tem estabelecido tradicionalmente no jornalismo e a partir daí eu começo a propor estudos de caso. Selecionamos alguns casos, independentemente de mídia, descrevemos e tentamos destacar quais são os aspectos desses casos que provocam algum tipo de reflexão sobre ética e para fazer essa reflexão peço para que os alunos tentem acionar a bibliografia lida anteriormente

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Nenhuma, eu não sou da geração do videogame, não tenho filhos. Na verdade, eu não gosto de jogos nem dos pré-eletrônicos, eu não gosto de jogo de uma maneira geral. Nunca joguei videogame, não tenho a mínima familiaridade com isso.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Para as novas gerações familiarizadas com as novas tecnologias e que gostem desses jogos eletrônicos e tal acho que pode ser um fator de desenvolvimento cognitivo, algo que talvez me falte.

7) Por que a senhora não se sente atraída pelos jogos?

Eu diria que não sou competitiva.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Posso falar muito hipoteticamente, acho que sim, embora não por mim. Talvez professores de uma outra geração que tenham mais familiaridade com essas tecnologias certamente talvez possam fazer um uso mais interessante e quem sabe obter até mais sucesso e engajamento dos alunos nesse tipo de tema.

Agora eu particularmente não veria possibilidade de aplicação dessa metodologia, digamos assim, de um jogo sério como recurso didático, Mas aí é por que me falta tanto familiaridade com a tecnologia quanto me falta também motivação e desejo para investir no desenvolvimento desse tipo de habilidade

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Movabletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho que tudo que a tecnologia possa contribuir para a sociedade, para aumentar o conhecimento das pessoas, para melhorar o seu bem-estar e seu dia-a-dia é válido, absolutamente válido.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu acho que são boas, mas elas têm que ser entendidas realmente como recursos complementares, porque me parece que elas também ficam muito próximas da ideia de prestação de serviço. Eu acho que tem que ser implementadas como um recurso adicional, a exemplo do infográfico e outros recursos, que aumentem a comunicabilidade dos assuntos que possam ser de difícil compreensão para um grande número de pessoas.

Eu acho que é um recurso a mais, mas as energias de uma redação não podem ser consumidas só nesse tipo de recurso de mobilização de audiência, acho que é preciso cuidar, ter um certo limite para investimento para não investir todas as energias da equipe numa atividade que é complementar e com isso retirar tempo do trabalho de apuração mesmo, aprofundamento das informações que precisam ser, enfim, comunicadas, seguindo aqueles critérios todos né, do interesse público e tal.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Embora eu não domine essa linguagem do jogo, eu acho que teria que ser um digital, se eu fosse aluna eu iria preferir um digital.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Eu acho que ética grega antiga a gente tem que estudar lendo texto mesmo, mas eu acho que poderia usar o jogo para simular possíveis decisões, situações em que requeressem, por exemplo, dilemas éticos. Estou diante de um determinado dilema e não sei se devo agir assim ou assado, aí eu acho que um jogo pode ser interessante. Estou diante de uma situação, violar ou não a privacidade de uma pessoa pública. Tenho elementos suficientes que justifiquem porque esse assunto, por exemplo, obedecem aos ditames do interesse público, mas isso também implica a produção de algum tipo de dano, e aí a gente poderia, através dos jogos, quem sabe, simular as várias situações em que se testariam, por exemplo, as consequências da tomada de decisão x ou y, aí seria interessante.

Propor simulações porque eu tenho, por exemplo, situações que em ética se configuram dilemas, ou seja, nenhuma decisão que eu tome será integralmente satisfatória e elas poderão colocar valores para mim que são igualmente importantes em conflito. Então aí se configura um dilema ético, não sei o que fazer, qual a melhor forma de agir. Eu poderia estar

em conflito entre o meu dever de verdade como jornalista e a preocupação com as consequências, o que vai pesar mais, o compromisso de dever com a verdade ou a preocupação que eu tenho que ter com os outros em não produzir danos, são dilemas. Eu acho que poderia testar a eficácia moral das minhas decisões se talvez através de um jogo como esse eu pudesse simular possíveis consequências.

APÊNDICE I – Entrevista com Francisco José Castilhos Karam

Universidade: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Data da entrevista: 7 de março de 2016, presencialmente

Pergunta de abertura: A quanto tempo a/o senhora/senhor tem contato com disciplinas de ética?

Entrei na UFSC em 1984 como jornalista e comecei a estudar um pouco mais a questão ética em 1989, quando fui fazer o mestrado na universidade de São Paulo e desenvolvi a dissertação “Especificidades éticas do jornalismo na universalidade humana” que originou o livro “Jornalismo, Ética e Liberdade”, um livro que teve quatro edições e teve, na área especificamente técnica, uma boa circulação e leitura. Quando voltei à UFSC comecei a assumir a disciplina de “Legislação e Ética” do curso de jornalismo.

1) Que recursos a/o senhora/senhor utiliza para ensinar os conteúdos de ética? Por exemplo: textos teóricos, slides, música?

Para a graduação tinha que ser um padrão e para a pós-graduação outro. A graduação está muito vinculada ao exercício da profissão, a pós ao desenvolvimento de pesquisa e reflexão com mais fôlego. Mas nas duas havia uma preocupação em tentar pensar em que o jornalismo tem a ver com a ética como um dos ramos da filosofia. O que acontece é que falamos em ética em pensamento profundo, como interrogação da moral, validar ou não alguns procedimentos, e para isso tem que ter uma profunda reflexão filosófica sobre porque as coisas devem ser assim, porque está certo ou errado, e isso vem do ramo da filosofia que é a ética, que interroga a moral. Se puxa isso para o jornalismo fazendo com que a ética entre no jornalismo para ver que ele especificamente faz, ao que se propõe, quais são os valores pelos quais ele lutou, os que se afirmam e os que não podem ser negados ou traídos nunca, então vincular todos esses

valores gerais da filosofia ao campo específico do jornalismo, naquilo que é o exercício do jornalismo. Então isso tem que ser de fundamento teórico, que na graduação é menos. Uma parte dessa fundamentação teórica tem que ser aplicada ao exercício do jornalismo, mas uma parte tem que fazer com que a técnica, estética a ética do jornalismo, tenham relação com os valores que devem ser defendidos na área. Então tem que ser uma parte mais geral, desse fundamento teórico, uma parte de aplicação no jornalismo, exemplificando com casos de cobertura, com cobertura noticiosa, maus procedimentos jornalísticos. Isso envolve dilemas, ou seja, chegar nos códigos deontológicos, na questão da veracidade, precisão, privacidade, métodos lícitos ou ilícitos, uma série de valores que percorrem a profissão, mas que para dizer se estão certos ou errados tem que fundamentar. O que tem a ver isso com a profissão e o que a profissão tem a ver com uma filosofia de vida, pela qual o estudante vai se dedicar durante toda a vida profissional.

Então tem que ser uma disciplina um pouco teórica, que trabalho com textos e slides. Prática de jornalismo cobertura jornalística diária essa relação com fontes, fatos, versões, angulações, apresentações estética, em slides, exemplos de jornais. E com os dilemas, valores próprios do jornalismo e a partir daí ouvindo algumas pessoas como professores, jornalistas, pessoas vítimas da profissão. Disciplina teórica em uma parte, mas uma teoria aplicada ao exercício da profissão. Então os recursos são leituras, exemplos de coberturas em slides, jornais, entrevistas e eventualmente passar trechos em vídeo, hoje estamos fartos a ponto de não conseguir dar conta, de uma semana para outra, do universo que pode ser tratado em uma disciplina.

2) A/O senhora/senhor conhece ou já ouviu falar sobre *newsgames*, também chamados de jogos jornalísticos?

Ouvi falar muito por cima, jogos que simulam situações, ajudam a entender dilemas, dependendo de quem propõe. A ética vinculada a filosofia é de um pensamento profundo, doloroso muitas vezes, de uma reflexão que precisa de idas e vindas em um debate de argumentação, uma espécie de dialética, para chegar em uma determinada conclusão, se aquilo está correto ou não. Na medida em que isso for possível vincular ao aspecto lúdico de um jogo e esse jogo ilustrar uma situação que permita, do ponto de vista mais massivo e não elitista, as pessoas compreenderem onde estão os problemas do jornalismo, onde estão os acertos onde está o erro, me parece que isso é útil. Do ponto de vista mais coletivo, na medida em que nem todo mundo tem o tempo de reflexão do

filósofo, o tempo da academia, que é diferente do mercado, e o tempo de um pesquisador que é diferente de quem trabalha no dia a dia. Então do ponto de vista coletivo, para incidir naquilo que é certo ou errado, se o *newsgame* colaborar, me parece que está nessa direção, seria muito relevante para entender. Claro que isso pode ser feito a favor do jornalismo e da ética, como pode ser utilizado um jogo contra, cada um usa de acordo com um pressuposto muitas vezes ideológico. O pensamento profundo que é próprio da filosofia e da academia está vinculado a um tempo mais longo, mas o próprio jornalismo já é uma linguagem mais rápida, não vai tão a fundo nas coisas, ele mostra evidências e versões. O jogo está um pouco aliado ao jornalismo nesse aspecto e se ele ajudar a elucidar e as pessoas conseguirem entender os mecanismos, validar algumas coisas, fazerem uma crítica pertinente, me parece bastante interessante.

3) Em termos pedagógicos, qual sua maior dificuldade para ministrar essa disciplina?

Tem a questão hoje que é a pressa, aceleração do tempo e coisas percebíveis, ou seja, um fato, fonte ou versão desbancar a outra. Então a notícia nasce e morre ao mesmo tempo. Essa perecibilidade é um grande problema, porque o ensino de ética exige uma certa reflexão, que a academia tem e o mercado não tem. E isso na academia está se refletindo em alunos muito apressados, seguindo a lógica jornalística, e hoje com as tecnologias complicou mais ainda, pois as pessoas não conseguem se desconectar do Facebook, celular e outros mecanismos tecnológicos para pensar, aquilo ali vem empurrando a pessoa. Então a dificuldade é parar o tempo para conseguir pensar. Se ensina a ética por meio de exemplos, mas é de uma forma rápida e o problema hoje é a rapidez com que se assimila e se descarta o que se assimilou.

Na graduação precisa-se usar muitos exemplos, em uma geração que vem utilizando uma tecnologia muito rápida e descartável. Pegar alguns fundamentos e aplicar muitos exemplos para as pessoas entenderem um pouco mais e com uma certa dinâmica que mantenha a atenção do aluno.

A pós-graduação precisa ser mais reflexiva e os trabalhos que ajudam isso são excelentes. Pela vocação do pesquisador, tem que ler livros mais aprofundados, fazer mais reflexões, que as vezes não tem tempo nem espaço na graduação.

4) Existe algum conteúdo ou tema que não consta na disciplina e a/o senhora/senhor considera relevante de ser abordado?

O problema dos campos de conhecimento é que são infinitos, então sempre tem coisas novas. A ética não precisa ser dada só na disciplina de ética. Quando se ministra jornalismo esportivo, médico, cobertura de justiça e outros deve-se, além de se trabalhar as técnicas e estéticas, discutir também os aspectos éticos, porque isso engrandece o entendimento e só uma disciplina de ética não tem condições de abordar tudo.

5) A/O senhora/senhor tem alguma familiaridade com jogos? Quais? De que tipo?

Vejo a minha filha de oito anos jogando Animal Jam, e jogo Loteria Esportiva. Antigamente jogava jogos de cartas, Poker, Rouba Monte.

6) Para a/o senhora/senhor o que torna um jogo interessante? O que faria a/o senhora/senhor adquirir um jogo?

Loteria esportiva eu jogo pela sorte, claro que tem uma coisa lúdica de acompanhar, de fazer análises também, o entretenimento.

7) Quais são os aspectos que a/o senhora/senhor julga negativo nos jogos?

O vício. A pessoa que fica só viciada nos jogos e perde interesse por muitas coisas interessantes da vida que ocorrem fora dos jogos.

8) Jogos Sérios (também conhecidos por *Serious games*), são jogos cujo enfoque é propor entretenimento e, através da simulação, apresentar algum conteúdo relevante, por exemplo, jogos matemáticos que auxiliam na compreensão de alguma fórmula. Nesse sentido, a/o senhora/senhor considera aplicável a utilização de jogos na disciplina de ética jornalística?

Eu não sei como fazer porque não entendo, mas eu acho que sim. Se tiver alguma coisa para elucidar, esclarecer, ou que provoque eu acho interessante. Questões filosóficas eu acho que não tem como tratar, a meu ver os jogos são muito para aplicar em casos.

9) Dois jogos desenvolvidos na Udesc Joinville, Sherlock Dengue, que conscientiza sobre a prevenção da proliferação do mosquito, e Moviletrando, utilizado para estimular a alfabetização de crianças com Síndrome de Down, estão sendo utilizados em escolas e clínicas, com retorno positivo quanto a assimilação do conteúdo. Como a/o senhora/senhor vê essas iniciativas que utilizam jogos para contribuir com a sociedade?

Eu acho que pode contribuir, mas tem que ver a percepção de mundo que tem hoje, as novas gerações, a sociedade como um todo e que tipo de valores estão vigorando. Podem fazer um jogo que mostre, que determinada informação foi divulgada e levou, por exemplo, a fonte ao suicídio e que para evitar isso poderia ter outra estratégia. Só que a cabeça das pessoas pode achar “que bom que ele se matou”, ficarem indiferentes, ou seja, como se consegue sensibilizar as pessoas para que o mundo seja um mundo mais justo, menos conflituado, menos violento, e o jogo contribua para mudar aqueles que estão mais inclinados as coisas banais, a aceitar qualquer forma de violência. Então, depende muito da intenção, da proposta do jogo, o próprio jogo terá que ter uma filosofia dentro dele: levar as pessoas a pensarem, refletirem a se emocionar, essas coisas.

10) Portais como The New York Times, El País, The Washington Post, Folha de São Paulo, Zero Hora, Superinteressante dentre outros tem feito uso de *newsgames* para complementarem o conteúdo das reportagens. Como a/o senhora/senhor avalia essas ações para o campo do jornalismo?

Eu não sei avaliar, mas talvez seja interessante no sentido de esclarecimento. O que eu não consigo saber é se as pessoas relacionam o jogo a sua vida prática, imediata e se mudam com isso porque as vezes elas condenam no jogo uma coisa e mudam no jogo a sua percepção, mas na vida real elas fazem as mesmas coisas que condenam. Um componente cínico de contradição da sociedade, a pessoa critica aquilo que está ali, mas não percebe que ela é igual e ela vai mudar? Até que ponto o jogo pode mudar nesse sentido de a pessoa tomá-lo como referência? Eu não sei porque isso faz parte de um entendimento de como funciona a sociedade contemporânea e talvez os psicanalistas com formação filosófica consigam explicar melhor, consigam entender para que lado está se mexendo a humanidade e em que momento os jogos e o jornalismo podem contribuir para a sociedade.

Em uma situação em que se pretende usar um jogo para explicar conteúdos complicados de economia, por exemplo, é preciso ter talento,

informação, dados, uma estética adequada que prenda a pessoa, uma sensibilização. Talvez a dramaturgia auxilie nisso, aquilo que vem de fora do jornalismo a gente não vê, só vê no cinema, teatro, a notícia interpretada. Essa dramaturgia que vem da Grécia antiga, que faz com que as pessoas se sensibilizem pela interpretação, talvez dê para levar para o jogo.

11) Um *newsgame* normalmente é feito para web, mas já houve casos em que se utilizou a dinâmica dos jogos de tabuleiro. Por exemplo, podem-se criar jogos de cartas, memória, quebra-cabeça, ou mesmo de plataformas e RPG onde o jogador controla um personagem que, caminhando pelo cenário, interage com o ambiente para solucionar as questões propostas. Como exemplos temos o CSI – Ciência Contra o Crime, Combate ao Barro Vermelho, Di Soli a Soli, e September 12th. Na sua opinião, qual plataforma melhor se adequaria para a disciplina de ética jornalística?

Eu acho que precisa ter imagem, ser digital, fora disso acho meio complicado.

12) Que informações a/o senhora/o considera relevante para constarem em um jogo sério com o propósito de auxiliar no ensino de ética jornalística?

Eu acho que além dos dados verossímeis, de fontes, a pessoa precisa sair do jogo diferente de como entrou, mais sensibilizada, com uma noção de que ali tem mais justiça e o mais correto está naquele resultado. É complicado discutir a dialética, a retórica em um jogo, mas pode-se utilizar isso vinculando a certo e errado por meio dos resultados, felicidade ou sofrimento, justiça, uma simulação.

Para fazer um jogo sobre ética acredito que seja preciso mostrar as realidades, o antes e o depois, o percurso, as fontes. Tem que ter muita informação fundamentada de fontes boas, pois tem muita versão dos fatos que não condizem com a verdade.

Um princípio do jornalismo é que a narração tem que corresponder a evidência dos fatos, mas as versões é que mudam os fatos do ponto de vista que existem várias interpretações. Como se transforma essa ideia de verdade em um jogo? Ele precisa corresponder ao que houve, a alguém que disse ou viu. Pode-se fazer, por exemplo, um jogo que estabeleça um diálogo entre as interpretações, que existe outro jeito de chegar a determinado resultado.

CONTEÚDO EXTRA (anexo)**ANEXO A – Planilha Cadastro e-MEC, disponível em CD**