

***Newsgames* como meio informativo e lúdico de comunicação:
uma revisão sistemática da literatura**

***Newsgames as an informative and ludic way of communication:
A systematic literature review***

Jean Carlos da Silva MONTEIRO¹

Resumo

O artigo apresenta o resultado de uma revisão sistemática da literatura que buscou identificar os estudos que versam o *newsgames*. A temática em questão traz consigo muitos estudos e, por isso, realizou-se um recorte metodológico que selecionou somente as pesquisas que foram publicadas nos anais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), entre os anos de 2014 a 2019. O mapeamento sistemático, que aconteceu no repositório de anais da Intercom, no período de outubro de 2019 a março de 2020, verificou que os estudos tentam justificar a classificação dos *newsgames* enquanto gênero jornalístico emergente e oportuno para uma geração de leitores hiperconectados. Além disso, o estudo revelou que os jogos jornalísticos são capazes de integrar em uma única narrativa a linguagem dos *games* aliada aos valores-notícia, no intuito de construir um conteúdo interativo, imersivo, participativo e multimídia.

Palavras-chave: Newsgames. Revisão Sistemática da Literatura. Intercom.

Abstract

This paper aims at performing a systematic literature review about newsgames. For that purpose, all the documents published between 2014 and 2019, in the annals of the Brazilian Society for Interdisciplinary Communication Studies (Intercom) were analysed. The thematic analysis, conducted from October 2014 to March 2020, verified that most of the studies try to justify newsgames as an emerging journalistic approach, suitable for the needs of a generation of hyperconnected readers. Additionally, the study unveils that newsgames are capable of integrating into a single narrative, gaming language and values, in order to create an interactive, immersive participatory and multimedia content.

Keywords: Newsgames, Systematic literature review, Intercom.

¹ Mestre em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal do Maranhão. Líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação, Cultura e Comunicação Multimídia. E-mail: falecomjeanmonteiro@gmail.com.

Introdução

Os *newsgames* surgiram com a proposta de atrair o público mais jovem, que utilizam os ambientes virtuais com mais frequência que os mais velhos, para conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano. Os jogos jornalísticos, como também são conhecidos, introduziram fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019).

Dito isto, este estudo buscou identificar, por meio de uma revisão sistemática da literatura, as pesquisas científicas que versam sobre os *newsgames* para responder ao seguinte questionamento: qual o quantitativo de estudos empíricos publicados sobre os *newsgames* nos anais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom)?

Inicialmente, verificou-se que a temática em questão traz consigo muitos estudos e, por isso, realizou-se um recorte metodológico que selecionou somente os estudos que foram publicados nos anais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), entre os anos de 2014 a 2019.

O mapeamento sistemático aconteceu no repositório de anais da Intercom², no período de outubro de 2019 a março de 2020. As expressões de busca e palavras-chave para o mapeamento dos artigos foram “Newsgame”, “Newsgames”, “Jogos jornalísticos” e “Jogos noticiosos”.

Em seguida, apresenta-se o conceito de *newsgames*, a metodologia utilizada no estudo, os resultados e as considerações finais, em que foram mencionados as evidências, pontos norteadores que melhor elucidam os resultados encontrados durante a revisão sistemática da literatura.

Newsgames

Os *newsgames* (jogos jornalísticos) “trabalha a informação em formatos lúdicos de comunicação, direcionando aos jogadores de *videogame* a informação que interessa a eles e proporcionando elevado grau de engajamento de forma participativa e

² Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/>

colaborativa” (ACADROLLI; OLIVEIRA, 2016, p. 117). Os *newsgames* são jogos de caráter informativo que possibilitam a transmissão de um fato por meio de um ambiente digital imersivo, interativo e participativo. Utilizam-se das linguagens dos jogos virtuais para o desenvolvimento da narrativa jornalística neste ambiente.

O *Kabul Kaboom* (2001), primeiro jogo jornalístico criado para entreter e informar, apresentava os fatos que circundavam a guerra do Afeganistão e nele o jogador precisava coletar comida enquanto desviava de bombas que caíam do céu. Posteriormente foi lançado o *September 12th* (2003), que trazia questionamentos e respostas acerca dos ataques ocorridos em 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas no Estados Unidos da América (MEDEIROS; STEIN, 2012).

Os *newsgames* mais conhecidos entre os internautas brasileiros são o *Nanopops* (2007), com proposta era centrada no cenário político e seu objetivo era que o jogador reconhecesse os principais líderes mundiais; o Jogo da Máfia (2009), que apresenta como a máfia atuava nos diferentes continentes; *Filosofighters* (2011), traz batalhas de ideias entre nove importantes filósofos; e Pule o Muro (2014), criado em comemoração aos 25 anos de queda do Muro de Berlim (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019).

Segundo Bourscheid (2017), os *newsgames* podem ser divididos em seis categorias com subcategorias: atualidade, possui proximidade temporal ao fato noticiado; infográfico, utiliza infográficos podendo ser interativo e jogável; documentário, relata fatos históricos e atuais sob a proposta documental; raciocínio, feito a partir da adaptação de jogos de raciocínio como jogos de tabuleiros e exige conhecimento prévio do jogador sobre o fato para resolução do jogo; letramento, aborda as práticas da produção jornalística; e comunidade, permite a formação de comunidades colaborativas entre os jogadores.

Metodologia

A Revisão Sistemática da Literatura, metodologia utilizada neste estudo, faz um mapeamento da literatura disponibilizada na *internet* sobre uma determinada temática já investigada por outros pesquisadores (MONTEIRO, 2019). Diferente da revisão de literatura tradicional, a sistemática é executada a partir de um protocolo de pesquisa, que permite o detalhamento de informações para identificar, selecionar, avaliar e sintetizar os tópicos e dados relevantes das produções científicas escolhidas.

De acordo com os autores Costa e Zoltowski (2014, p. 56), “a revisão sistemática é um método que permite maximizar o potencial de uma busca, encontrando o maior número possível de resultados de uma maneira organizada”. E, nesse sentido, este tipo de trabalho é importante para colher os dados resultantes de uma sequência de estudos feitos isoladamente sobre a mesma temática, podendo apresentar desfechos parecidos ou totalmente diferentes.

Para tanto, organizou-se um protocolo de análise de informações para o refinamento das informações a serem coletadas, com base nos estudos de Sampaio e Mancini (2010), no qual se delimitou o tema e elaborou-se o seguinte questionamento para nortear toda a investigação feita na revisão: qual o quantitativo de estudos empíricos publicados sobre os *newsgames* nos anais da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom)?

Partindo deste questionamento inicial, surgiram como relevantes e oportunas algumas perguntas para que se pudesse explorar mais precisamente outros aspectos apropriados à revisão sistemática da literatura, apresentados na Tabela 1.

Tabela 1 – Protocolo da Revisão Sistemática

QUESTÕES NORTEADORAS PARA ANÁLISE DOS ARTIGOS
Qual o período de publicação dessas pesquisas?
De quais Instituições de Ensino são os autores?
De quais estado essas pesquisas vieram?
Em quais congressos regionais foram apresentadas as pesquisas sobre essa temática?
Em quais Divisões Temáticas (TD) esses estudos foram apresentados?
Quais os autores mais citados nos estudos?
De que forma o estudo realizou o entrelaçamento entre jogo, informação e conhecimento?
Quais as contribuições desses estudos para futuras investigações acerca dos <i>newsgames</i> ?

Fonte: Dados da pesquisa (2020).

No intuito de delimitar a pesquisa, foram criados critérios de inclusão e exclusão, com o objetivo de minimizar possíveis vieses, delineados na Tabela 2.

Tabela 2 – Critérios de delimitação da pesquisa

CRITÉRIOS DE INCLUSÃO	CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO
Integraram essa revisão sistemática apenas produções que foram publicadas na Intercom.	Não integraram esta pesquisa produções encontradas em outras bases indexadoras.
Pesquisas realizadas entre os anos de 2014 a 2019.	Artigos publicados fora do período 2014-2019

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Iniciou-se, no período de outubro de 2019 a março de 2020, o mapeamento das produções disponibilizadas nos anais da Intercom³. A escolha pela referida base ocorreu pela mesma estar atuando há 47 anos pelo compartilhamento de pesquisas por meio da promoção de um congresso nacional, cinco congressos regionais, encontros e simpósios de maior prestígio na área da Comunicação, que recebe uma média de 3,5 mil pesquisadores e estudantes do Brasil e do exterior.

Partindo das leituras prévias, da revisão e dos objetivos para o levantamento e aperfeiçoamento da temática abordada, estabeleceu-se a seleção dos descritores da pesquisa a serem usadas durante o processo de mapeamento sistemático. Prioritariamente, os descritores são referentes ao tema, respeitando a origem de palavras e siglas usualmente encontradas nas bases brasileiras, conforme a Tabela 3.

Tabela 3 – Expressões de busca e palavras-chave do mapeamento

DESCRITORES DA PESQUISA	
<i>Newsgame</i>	<i>Newsgames</i>
Jogos jornalísticos	Jogos noticiosos

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Com base na pesquisa inicial foi realizada a leitura pormenorizada dos principais itens das produções, a saber: título, resumo, palavras-chave, objetivos, metodologia e considerações finais. Esse processo garantiu um maior refinamento da pesquisa, bem como o favorecimento do mapeamento sistemático.

Com essa estratégia inicial de busca foram encontrados 14 artigos publicados em anais da Intercom com a temática *newsgames*, exibidos na Tabela 4.

Tabela 4 – Artigos encontrados nos anais da Intercom

ESTUDOS SELECIONADOS PARA ESTA REVISÃO SISTEMÁTICA	
01	A experiência de produção de um <i>newsgame</i> transmídia
02	Em meio a informação e o entretenimento: uma proposta de diferenciação entre <i>Newsgames</i> e Jogos Embasados em Notícias
03	Jogo da Máfia: ação da agenda setting na produção de <i>newsgames</i>
04	Jogo de notícias: uma análise de <i>newsgames</i> políticos brasileiros
05	Mete a Colher: <i>Newsgame</i> de Letramento Sobre a Violência Contra a Mulher
06	<i>Newsgame</i> : a informação aliada ao entretenimento
07	<i>Newsgames</i> é Jornalismo?
08	<i>Newsgames</i> : Pesquisa Prática Experimental e Experiência do Usuário (UX)
09	<i>Newsgames</i> : uma disciplina híbrida para experimentação em jornalismo
10	<i>Newsgames</i> , por onde começar?

³ Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/>

11	Roteiro de Ficção “Descobrimdo a Ecologia”
12	Um jogo sobre mobilidade e acessibilidade: a concepção de Acesso Restrito
13	Um modelo diferenciado de jornalismo digital: <i>newsgame</i> Fragmentos do Passado
14	Uma mensagem, diferentes contextos: os <i>newsgames</i> como influenciadores da opinião Pública

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

O mapeamento sistemático foi procedido com a elaboração do protocolo de análise que contemplou nove categorias, a saber: título do artigo; ano de publicação; instituições dos autores e estados de origem; congressos regionais participantes; divisão temática; autores mais citados; entrelaçamento entre jogo, informação e conhecimento; e contribuições para futuras investigações.

Resultados

No processo de investigação de uma revisão sistemática, sobre qualquer temática, se torna interessante saber o ano de publicação dos estudos mapeados. O período temporal dos trabalhos selecionados correspondeu de 2014 a 2019. O ano de 2015 e 2019 concentraram o maior número de produções com um quantitativo quatro artigos publicados cada um, perfazendo um total de 29%⁴ dos estudos cada um, demonstrado na Tabela 5.

Tabela 5 – Período de publicação dos artigos

ANO DE PUBLICAÇÃO DOS ESTUDOS SELECIONADOS		
Ano	Quantitativo	Porcentagem
2014	1	7%
2015	4	29%
2016	2	14%
2017	2	14%
2018	1	7%
2019	4	29%
Total	14	100%

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

O protocolo também se propôs a investigar de quais Instituições de Ensino são os autores e quais os estados de origem das pesquisas sobre *newsgames*. O mapeamento verificou que 43% das pesquisas são da Universidade Federal de Santa Catarina, do estado de Santa Catarina, com um total de seis estudos, como indicado na Tabela 6.

⁴ Utilizou-se do arredondamento das casas decimais com o objetivo de facilitar a leitura nas Tabelas.

Tabela 6 – Lugar de origem das publicações

INSTITUIÇÕES DE ENSINO E ESTADOS DE ONDE PARTIRAM OS ESTUDOS			
Instituição	Estado	Quantitativo	Porcentagem
Centro Universitário UniBrasil	Paraná	1	7%
Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas	Paraná	1	7%
Universidade do Estado de Mato Grosso	Mato Grosso	1	7%
Universidade Federal de Minas Gerais	Minas Gerais	1	7%
Universidade Federal de Pernambuco	Pernambuco	2	15%
Universidade Federal do Pampa	Rio Grande do Sul	1	7%
Universidade Federal de Santa Catarina	Santa Catarina	6	43%
Universidade Federal de Uberlândia	Minas Gerais	1	7%
Total		14	100%

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Nesta pesquisa, averiguou-se as em quais congressos regionais foram apresentadas as pesquisas sobre *newsgames*. O Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul recebeu 71% dos trabalhos, um total de dez trabalhos, apontado na Tabela 7.

Tabela 7 – Congressos regionais dos trabalhos

CONGRESSOS REGIONAIS DA INTERCOM		
Região	Quantitativo	Porcentagem
Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste	1	7%
Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte	1	7%
Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste	2	15%
Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul	10	71%
Total	14	100%

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

A revisão sistemática Nesta pesquisa, investigou também as Divisões Temáticas (DT) em que esses estudos foram apresentados. Observou-se que a DT “Games” contemplou 36% dos trabalhos mapeados, ao abrigar cinco artigos sobre *newsgames*.

Tabela 8 – Divisão Temática das produções

EIXO-TEMÁTICO DE APRESENTAÇÃO DAS PESQUISAS		
Divisão Temática	Quantitativo	Porcentagem
Cinema e Audiovisual	1	7%
Comunicação Multimídia	2	15%
Conteúdos Digitais	1	7%
Estudos Interdisciplinares	1	7%
<i>Games</i>	5	36%
Jornalismo	4	28%
Total	14	100%

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Metodologicamente, o protocolo desta Revisão Sistemática da Literatura buscou conhecer os autores mais citados na fundamentação teórica dos artigos selecionados. Constatou-se que Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer foram os autores mais citados nos estudos, presente em 85% dos trabalhos (com 11 artigos), por meio da obra “*Newsgames: Journalism at Play*”, de 2010, como apresentado na Tabela 9.

Tabela 9 – Autores citados na fundamentação teórica dos estudos

AUTOR E OBRA MENCIONADA NAS PRODUÇÕES			
Autor	Obra	Quantitativo	Porcentagem
Carlos Marciano	Abra o livro e aperte o play: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo.	4/14	29%
Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer	<i>Newsgames: Journalism at Play</i>	9/14	65%
Gonzalo Frasca	<i>Newsgames: el crecimiento de los videojuegos periodísticos.</i>	5/14	36%

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Outro aspecto observado nesta Revisão Sistemática da Literatura foi de que forma o estudo mapeado fez o entrelaçamento entre jogo, informação e conhecimento. Para alcançar esse objetivo, foi realizada a leitura pormenorizada de todo o artigo para compreender como ocorre o elo entre essas três temáticas, delineado na Tabela 10.

Tabela 10 – Articulação entre jogo, informação e conhecimento nos artigos

NEWSGAMES NA PERSPECTIVA DO JOGO, DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO		
	Artigo	Entrelaçamento
01	A experiência de produção de um <i>newsgame</i> transmídia	A proposta da pesquisa é apresenta um jogo jornalístico e, por meio dele, debate se este novo modelo de produção de conteúdo noticioso contribui verdadeiramente para atrair gerações mais jovens, socializadas por <i>smartphones</i> e <i>tablets</i> , para consumir produtos jornalísticos imersivos.
02	Em meio a informação e o entretenimento: uma proposta de diferenciação entre <i>Newsgames</i> e Jogos Embasados em Notícias	Reflete acerca da conceituação dos <i>newsgames</i> , assim como os principais pontos que ainda carecem de amadurecimento, que é o teor de informação desses produtos, propondo critérios de análise para diferenciar os <i>newsgames</i> de jogos baseados em notícias.
03	Jogo da Máfia: ação da agenda setting na produção de <i>newsgames</i>	O estudo analisa o agendamento de fatos jornalísticos e sua aplicação na produção de <i>newsgames</i> , com o objetivo de descobrir se quanto maior é a ênfase dos media sobre um tema e quanto mais continuada é a abordagem desse tema, maior é a importância que o público lhe atribui.
04	Jogo de notícias: uma análise de <i>newsgames</i> políticos brasileiros	Faz um levantamento de seis jogos jornalísticos brasileiros, de diferentes veículos, para entender de que forma eles se apropriam dos valores-notícias para construir um conteúdo interativo no formato de um <i>game</i> virtual para despertar o interesse do leitor.
05	Mete a Colher: <i>Newsgame</i> de Letramento Sobre a Violência Contra a Mulher	Apresenta o processo de produção de um <i>newsgames</i> a partir de um <i>Game Design Document</i> . O jogo jornalístico, apresentado como <i>newsgame</i> de letramento, desafia o leitor/jogador a chegar até a última etapa do jogo com o maior número de pontuações possíveis.
06	<i>Newsgame</i> : a informação aliada ao entretenimento	O estudo esclarece como os <i>newsgames</i> podem ser utilizados na promoção de um ambiente informacional imersivo, participativo e de autonomia do leitor/jogador, quando lhe é proporcionado melhor recepção das informações quando dispostas no formato <i>games</i> .
07	<i>Newsgames</i> é Jornalismo?	Questiona e reflete criticamente se os <i>newsgames</i> podem ser considerados jornalismo a partir dos critérios de noticiabilidade, técnica de produção e refinamento das informações que vão compor a notícia, bem como o próprio caráter jornalístico.
08	<i>Newsgames</i> : Pesquisa Prática Experimental e Experiência do Usuário (UX)	Exibe uma experiência prática com <i>newsgames</i> e a fim de verificar a efetividade na interação dos jogos, aplicou-se um questionário para identificar a experiência dos participantes e promover a reflexão

		sobre as notícias construídas nos formatos dos <i>games</i> .
09	<i>Newsgames</i> : uma disciplina híbrida para experimentação em jornalismo	Mostra a criação de uma disciplina, de graduação e pós-graduação, que visa o uso dos <i>newsgames</i> enquanto ferramenta de produção jornalística, para que possam discutir se os jogos jornalísticos são apenas para o entretenimento ou se de fato possuem uma função mais reflexiva e crítica.
10	<i>Newsgames</i> , por onde começar?	Traz o conceito de <i>newsgames</i> como uma ferramenta alternativa para divulgação de conteúdo noticioso. O artigo propõe sugestões para se pensar a criação dos <i>newsgames</i> com fins jornalísticos e não somente entretenimento, além de debater ideias referente aos jogos jornalísticos.
11	Roteiro de Ficção “Descobrimo a Ecologia”	A pesquisa apresenta um <i>newsgame</i> desenvolvido como produto multidisciplinar com o objetivo de desenvolver em crianças a consciência ecológica, a partir das suas vivências diárias, identificando atitudes positivas e negativas, que interferem na preservação do meio ambiente.
12	Um jogo sobre mobilidade e acessibilidade: a concepção de Acesso Restrito	Caracteriza e descreve o processo de produção de um <i>newsgame</i> sobre acessibilidade e mobilidade. Tem a finalidade de abordar um tema relevante e explorar um formato novo no jornalismo, no qual há uma maior interação do leitor com a notícia jogável.
13	Um modelo diferenciado de jornalismo digital: <i>newsgame</i> Fragmentos do Passado	Exibe um modelo de <i>newsgame</i> em que os fatos se transformem em histórias construídas com o seus leitores. Desta forma, o público tem entretenimento sem deixar de se informar, pois o <i>game</i> foi produzido a partir de critérios e elementos jornalísticos.
14	Uma mensagem, diferentes contextos: os <i>newsgames</i> como influenciadores da opinião Pública	Estabelece uma relação entre <i>newsgames</i> , instrumentos que mesclam a informação com a mecânica dos jogos e a chamada opinião pública. Estes produtos, que aliam informação e entretenimento, são analisados sob a ótica de que carregam elementos que podem influenciar debates entre leitores.

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

O protocolo de execução desta Revisão Sistemática da Literatura indagou, por fim, as contribuições desses estudos para futuras investigações acerca dos *newsgames*. Para tal fim, extraiu-se frases dos artigos que relataram tais aspectos, conforme a Tabela 11.

Tabela 11 – Análise e considerações presentes nos estudos sobre *newsgames*

CONTRIBUIÇÕES PARA FUTURAS INVESTIGAÇÕES ACERCA DOS <i>NEWSGAMES</i>		
	Artigo	Entrelaçamento
01	A experiência de produção de um <i>newsgame</i> transmídia	Estudo observa que ainda existem muitas potencialidades dos <i>newsgames</i> que podem ser exploradas. Mas que os jornalistas podem atuar de forma a potencializar os elementos dessa narrativa digital sem se distanciar de seu <i>ethos</i> de formação e, assim, permitir que veículos e profissionais incorporarem mais valor à informação.
02	Em meio a informação e o entretenimento: uma proposta de diferenciação entre <i>Newsgames</i> e Jogos Embasados em Notícias	A pesquisa enfatiza que que muitos profissionais da área e até veículos noticiosos produzem os jogos jornalísticos, mas ainda não os reconhecem com o termo técnico de <i>newsgames</i> , o que sinaliza a necessidade de maior amadurecimento teórico e disseminação do conceito.
03	Jogo da Máfia: ação da agenda setting na produção de <i>newsgames</i>	Evidencia que o diferencial do <i>newsgame</i> está no fato dele permitir a abrangência de um público de diferentes faixas etárias, visto de alguns meios de comunicação já não conseguem instigar determinados grupos de pessoas e os jogos possuem maior facilidade de envolver e despertar o interesse de crianças e adolescentes.
04	Jogo de notícias: uma análise de <i>newsgames</i> políticos brasileiros	O artigo destaca que, quem pretende desenvolver um <i>newsgame</i> precisa levar em conta essa complexa articulação entre disposição de informações e interatividade para que a notícia cumpra sua função social adequadamente. Para isso, é preciso ter uma equipe multidisciplinar e ter um planejamento prévio.
05	Mete a Colher: <i>Newsgame</i> de Letramento Sobre a Violência Contra a Mulher	Explica e reforça que, como o jornalismo tem a função social de apresentar ao seu público fatos de relevância e, seguindo este mesmo pensamento, o <i>newsgame</i> deve ser produzido enquanto proposta de narrativa que objetiva a reflexão e a conscientização de seus leitores/jogadores para a temática abordada.
06	<i>Newsgame</i> : a informação aliada ao entretenimento	O estudo revela que, ao aliar informação e entretenimento, o <i>newsgame</i> passa a integrar uma narrativa jornalística diferenciada, que explora os diferentes recursos multimídia disponíveis na <i>internet</i> , com o propósito de produzir notícias jornalístico atrativas, imersivas, relevantes e de interesse público.
07	<i>Newsgames</i> é Jornalismo?	Ao discutir se <i>newsgames</i> é jornalismo, o artigo conclui que sim, visto que todo o processo de produção dos jogos é atravessado por práticas jornalísticas. A diferença está na maneira que as informações são trabalhadas, porque tanto os <i>newsgames</i> quanto o jornalismo tradicional estão comprometidos com a

		verdade e a promoção do debate público e democrático.
08	<i>Newsgames</i> : Pesquisa Prática Experimental e Experiência do Usuário (UX)	O artigo reconhece as limitações para a produção diária de um <i>newsgame</i> dentro dos moldes das redações tradicionais, mas espera que o desenvolvimento desse tipo de iniciativa dentro dos cursos de Jornalismo possa possibilitar o fomento dos <i>newsgames</i> como uma técnica para agregar valor e informar ainda mais o público.
09	<i>Newsgames</i> : uma disciplina híbrida para experimentação em jornalismo	Com a criação da disciplina foi possível perceber que jornalistas são capazes de produzir conteúdo em mídias alternativas, e mesmo complicadas de serem construídas, como é o caso dos <i>newsgames</i> . Mesmo o resultado obtido na disciplina não sendo profissional, o aprendizado adquirido servirá para que os <i>newsgames</i> comecem a ser considerados como uma alternativa de veiculação de informação e, por fim, produzidos de maneira mais ampla.
10	<i>Newsgames</i> , por onde começar?	A pesquisa destaca que os jogos jornalísticos apresentam-se como peças fundamentais na disseminação do jornalismo online, assim, pretende-se aqui iniciar a discussão de uma metodologia para se criar um modelo para <i>newsgames</i> , deixando margens para novas sugestões e compartilhamento de ideias, em prol de um jornalismo cada vez mais engajante.
11	Roteiro de Ficção “Descobrimo a Ecologia”	Salienta que os <i>newsgames</i> apresenta uma linguagem para despertar o lúdico, a curiosidade, a criatividade e a interação, tornando a conscientização mais divertida e interessante aos olhos infantis e que, por meio dele, os leitores/jogadores possuem um grande poder de assimilação, gosta de memorizar, identificar e reconhecer fatos.
12	Um jogo sobre mobilidade e acessibilidade: a concepção de Acesso Restrito	O estudo revela que o conceito de <i>newsgame</i> ainda está em formação. No entanto, o caráter inovador da proposta faz com que o jogo-notícia seja capaz de equilibrar a informação e o entretenimento. O perfil do interator do <i>newsgame</i> seria um leitor e jogador, que, provavelmente, ao acessar a reportagem, teria a expectativa de se informar de uma maneira dinâmica e diferenciada.
13	Um modelo diferenciado de jornalismo digital: <i>newsgame</i> Fragmentos do Passado	Ao questionar como o <i>newsgame</i> pode ser classificado no jornalismo? Chegou-se à conclusão de que ele é um gênero e que todas as etapas necessárias para fazer o jogo jornalístico teve práticas comuns do que é feito em formatos tradicionais do jornalismo, como a reunião de pauta, a apuração, a produção, a edição, a redação, momentos intrínsecos ao trabalho do jornalista.
14	Uma mensagem, diferentes contextos: os	A pesquisa observa que os <i>newsgames</i> são

	<i>newsgames</i> como influenciadores da opinião Pública	dotados de fortes argumentos, que podem vir a levantar diferentes questionamentos por quem joga, assim como por quem lê nos jornais ou assiste aos noticiários televisivos. O emprego dos valores-notícia pode tornar a proposta do jogo ainda mais tática, verossímil, de maneira a ser uma outra forma de compreender a realidade, em vez de se comportar como um mero ambiente de simulação.
--	--	---

Fontes: Dados da pesquisa (2020).

Os resultados desta Revisão Sistemática da Literatura, descritos acima, suscitaram a necessidade da busca por evidências que, de alguma forma, esclarecessem o porquê desses dados quantitativos e qualitativos supracitados. Na considerações finais, expõe-se alguns pontos norteadores que melhor elucidam esses resultados.

Considerações finais

Os jogos jornalísticos surgiram em 2001, mas só foram produzidos no Brasil em 2007. Nos anos de 2015 e 2019, destacados como o período de maior debate e discussão a respeito da produção desse novo formato de narrativa multimídia, ocorreram muitos questionamentos acerca dos *newsgames* enquanto gênero jornalístico e se a essência desse produto abarcava as características do fazer jornalismo.

A Universidade Federal de Santa Catarina ganhou relevância neste estudo ao se apresentar como a Instituição de Ensino de origem dos autores e pesquisas selecionadas pelo mapeamento sistemático. Isso porque o professor Carlos Nascimento Marciano, mestre e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, realiza diferentes pesquisas sobre os *newsgames* e há muita repercussão dos seus trabalhos dentro e fora da instituição.

Recentemente o professor Carlos Nascimento Marciano recebeu o Prêmio Adelmo Genro Filho de Pesquisa em Jornalismo, da Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor), pelas contribuições dos seus estudos acerca da criação de *newsgames* a partir do Game Design Document para Newsgames (GDDN), quase sempre apresentadas no Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul.

Esses trabalhos contemplaram a Divisão Temática “Games”, grupo de pesquisa que se preocupa com produtos e fenômenos midiáticos relacionados ao hibridismo entre

os campos da Comunicação e dos Game, a partir do entendimento dos jogos como agentes relevantes para a formação tecido social contemporâneo, em que se analisam seu uso, forma e conteúdo, por meio de uma perspectiva com ênfase em seus aspectos comunicacionais.

Entre as obras mais citadas evidencia-se a “*Newsgames: Journalism at Play*”, de Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer, lançada em 2010, parte integrante da fundamentação teórica dos estudos do professor Carlos Nascimento Marciano, também citado nos estudos da Intercom por meio da pesquisa intitulada “Abra o livro e aperte o play: uma reflexão sobre a utilização de jogos na educação como referência de sua aplicação no jornalismo”.

O entrelaçamento entre jogo, informação e conhecimento realizado nos estudos tentam justificar a classificação dos *newsgames* enquanto gênero jornalístico emergente e oportuno para uma geração de leitores hiperconectados com as Tecnologias de Informação de Comunicação, capaz de integrar em uma única narrativa a linguagem dos *games* aliada aos valores-notícia, no intuito de construir um conteúdo interativo, imersivo, participativo e multimídia.

Entre as contribuições está o fato dos *newsgames* se apresentarem como uma nova maneira de fazer um bom jornalismo. Os autores dos estudos mapeados por esta revisão sistemática corroboram que, para além de levar informação e entretenimento, os jogos jornalísticos estimulam a capacidade cognitiva e criativa dos leitores, que as notícias dispostas nessa linguagem exigem reflexão e criticidade dos jogadores e que os *newsgames* aguçam a curiosidade de seus participantes, aumentando o interesse pela pesquisa e conhecimento.

Apresentou-se, nesta pesquisa, apenas uma revisão sistemática da literatura, que buscou o detalhamento de informações para identificar, selecionar, avaliar e sintetizar os tópicos e dados relevantes das produções científicas acerca dos *newsgames* na Intercom. Espera-se, então, que os resultados acima mencionados se tornem ferramentas de motivação para a realização de novas investigações acerca de estudos teóricos e práticos sobre os jogos jornalísticos.

Referências

ACADROLI, A. B.; OLIVEIRA, R. O. **Newsgames**: um estudo na internet sobre

notícias e jogos. Estudos de Jornalismo e Mídia, v. 13, p. 115, 2016.

BOURSCHEID, A. P. **Jogando a notícia:** narrativas jornalísticas produzidas a partir dos recursos dos games. Pauta Geral - Estudos em Jornalismo, v. 4, p. 151-166, 2017.

COSTA, A. B; ZOLTOWSKI, A. P. C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, Sílvia H. (Org.). **Manual de produção científica.** Porto Alegre: Penso, 2014.

PEREIRA, A. A. S.; ROSÁRIO, I. L. P.; MONTEIRO, J. C. S. **Jogos jornalísticos:** os newsgames no processo de aprendizagem. Temática - Revista eletrônica de publicação mensal, v. 15, p. 280-293, 2019.

MEDEIROS, D. R; STEIN, M. **Jogos jornalísticos:** games transgredindo o lead e atraindo jovens. In: XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2012, Brasília. XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital - Games For Change, 2012.

MONTEIRO, J. C. S. **Narrativas Hipertextuais na Educação Superior:** uma proposta didática para o ensino de Jornalismo Multimídia. 2019. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal do Maranhão, Brasil.

SAMPAIO, R. F.; MANCINI, M. C. **Estudos de revisão sistemática:** um guia para síntese criteriosa da evidência científica. Editora Fisio: São Paulo, 2010.