

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
Comunicação Social - Midialogia
Disciplina CS060 Projetos Especiais II - **Narrativas Digitais**

Franco Araujo Simões - RA: 135766
Lucas Lazarini - RA: 147025
Oscar X de Freitas Neto - RA: 147554
João Vítor Melo Ribeiro da Silva - RA: 146653
Giovane Gonelli Agapito - RA: 155557
Cauê Mopesil - RA: 135315

Projeto em Narrativas Digitais

Introdução

Recentemente, episódios da política internacional trouxeram a tona a questão das fronteiras, na figura concreta do *muro*. Sejam as propostas desonestas da campanha de Donald Trump pela construção de um muro entre os EUA e o México; ou o recente anúncio da construção de um muro pelo governo britânico no norte da França, afim de conter imigração ilegal; ou ainda o projeto já em andamento da construção do muro da Cisjordânia, que separa o território palestino. Estes conflitos territoriais atingem um estágio explícito de segregação, através da barreira física, materializada na forma de muro.

As justificativas variam: imigração ilegal, tráfico de drogas, crime organizado, violência, conflitos étnicos, guerra civil. Aqueles que quebram o acordo social que convencionou as fronteiras, não parecem o fazer motivados por uma essência violenta, por uma condição anti-democrática, ou ainda uma situação social e econômica inerente, como defende o detentor da soberania de um território, mas sim por conflitos que resultam de processos históricos complexos que definiram uma desigualdade incontornável, separando o mundo entre um primeiro e um terceiro mundos, norte e sul globais, mundo desenvolvido e subdesenvolvido, o lado de cá e o lado de lá do muro. Essas complexas relações de opressão, que se dão em diversas instâncias, questionam seriamente a função anti-violência/pró-liberdade do muro. Colocado de outra maneira, o suposto controle de violência é violento em si, e materializa conflitos mais profundos do que a proteção territorial, de ordem étnico-cultural, social e econômica. Propomos abordar esta temática a partir da ótica do **jornalismo**.

O jornalismo que conhecemos atualmente estrutura os acontecimentos do mundo na **forma narrativa**, produz histórias sobre o mundo que vivemos. Relações de causa e efeito e

linearidade são comuns à narrativa, assim como a construção e desenvolvimento de personagens e as relações do particular com o geral. Todas essas ferramentas são utilizadas também na composição de notícias e reportagens. Entretanto, a aplicação da estrutura narrativa pelo jornalismo também cria uma percepção unilateral e que favorece uma suposta “versão oficial dos fatos”, que varia ligeiramente entre cada jornal. Nesse modelo, as diferenças residem nas perspectivas adotadas nas histórias, que mudam as causas e efeitos, e geram diferentes linearidades. A complexidade se constrói pelo pressuposto de que existem diferentes jornais com diferentes abordagens, e depende também da variação do leitor. Frente as limitações da estrutura narrativa, as tecnologias digitais oferecem novas possibilidades.

Dentre essas possibilidades, está o *videogame*. As ferramentas que serviam de base para o jornalismo, o texto, a imagem em movimento, o som e a fotografia, se digitalizaram e se tornaram mais acessíveis e maleáveis. Entretanto, essas transformações são tecnológicas e não processuais. O *videogame* é um formato nativo do digital, desenvolvido completamente a partir da lógica computacional, ampliando os significados do uso da imagem e do som. Em seu livro *Newsgames: journalism at play*, Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer resumem bem a potencialidade do uso do *videogame* no jornalismo.

Unlike stories written for newsprint or programs edited for television, videogames are computer software rather than a digitized form of earlier media. Games display text, images, sounds, and video, but they also do much more: games simulate how things work by constructing models that people can interact with, a capacity Bogost has given the name **procedural rhetoric**. This is a type of experience irreducible to any other, earlier medium. (BOGOST, 2010, p. 6, grifo nosso).

Os autores oferecem o conceito de *newsgames* para designar o produto da intersecção entre o jornalismo e os games. Projetos como *Cutthroat Capitalism* (lançado pela revista *Wired* em 2009) e *September 12th* (estúdio uruguaio *Powerful Robot*, 2003) desafiam a perspectiva única e linear da narrativa jornalística. Como citado acima, os games fazem mais do que organizar texto, imagens, sons e vídeo, mídias já existentes e utilizadas pelos jornais antes mesmo de sua digitalização. Eles podem simular sistemas, formas de funcionamento e lógicas de processos. É a capacidade que Bogost nomeia de **retórica processual** (tradução livre para *procedural rhetoric*), particular à natureza computacional do videogame, que é fundamentalmente um software. Os *newsgames* podem ser tanto games realizados pelo meio jornalístico quanto games da indústria ou da realização independente. Sua novidade reside no uso

do software e da retórica processual no discurso jornalístico, que é dirigido aos acontecimentos do mundo, do ponto de vista da informação e comunicação. Ao invés de trazer histórias limitadas ao ponto de vista do autor e dependentes da abordagem do jornal, o game pode simular o funcionamento das coisas, e trazer reflexão sobre o sistema num todo, de maneira mais complexa, que dê espaço para as contradições e ambiguidades.

O produto a ser desenvolvido consiste na programação de um game, que discute a temática do muro/fronteira a partir da abordagem do *newsgames*. Porém, diferente dessa modalidade de videogames, o acontecimento abordado será ficcionalizado, inspirado em exemplos do mundo histórico que vivemos, o que a rigor, é não jornalístico. Ainda assim, o jornalismo será ele mesmo tema, e a narrativa sobre o acontecimento do mundo (ficcional) se dará a partir da desconstrução de narrativas jornalísticas distintas dadas. O game simulará o procedimento jornalístico de composição das histórias, tornando possível refletir sobre ele, e assim, refletir também sobre o muro/fronteira.

Justificativa

Com a evolução do meio digital, tem-se verificado cada vez mais o esforço de jornalistas e páginas de notícia em compreender a lógica das plataformas já estabelecidas (como a própria web e as redes sociais) a fim de usá-las para seus propósitos. Dessas tentativas, podemos estabelecer duas reflexões: as nem sempre bem sucedidas investidas nestes novos meios acabaram por levantar um questionamento a respeito das plataformas tradicionais do fazer jornalístico (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 158); talvez seja o momento de jornalistas e veículos de notícias criarem novas plataformas, apoiadas no meio digital e voltadas especificamente para seus propósitos. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p.152).

É por este motivo que este projeto pretende apoiar-se na ideia de *Newsgames* trabalhada por Bogost para criar um produto que questione as plataformas tradicionais de produção de notícias, permitindo que o usuário interaja com o sistema de forma que a narrativa - e as conclusões - emergem mais de suas próprias interações do que do roteiro pré-estabelecido.

Apesar de usar uma notícia como premissa básica, nosso objetivo é propor ao usuário uma reflexão acerca de questões maiores - da plataforma e da temática muros/territórios. Por isso utilizamos de uma situação fictícia e extrema (utilizando de personagens e territórios fictícios,

conseguimos de certa forma afastar a atenção do jogador de um contexto ou situação específicos) e do Game como plataforma:

“(...) games are better at depicting the general than they are at the particular. (...) Games do include character, settings, and events. But even when they do, they work best when those features are rallied in the service of system rather than a story.” (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 179).

Objetivos

Objetivo Geral:

O Objetivo Geral do projeto é desenvolver um jogo que consiga discutir questões sociais com excelência e causar a reflexão do jogador em determinados aspectos, tais como, a cobertura midiática dos fatos e as implicações e significações em torno do objeto-tema, o muro.

Objetivos Específicos:

Pré-Produção

1. Elaboração da Mecânica e Enredo Básicos (mecânica e conteúdo)
2. Desenvolvimento do Roteiro e da Lógica (mecânica e conteúdo)
3. Definição dos conteúdos que precisarão ser criados (conteúdo)
4. Elaboração de um Protótipo de Baixa Definição (mecânica e conteúdo)

Produção

5. Busca de material de arquivo para a criação do conteúdo
6. Criação do Conteúdo
7. Programação da Mecânica Básica do Jogo

Pós-Produção

8. Implementação da lógica base do jogo com os conteúdos criados
9. Teste

Descrição do Produto

O produto consistirá em um jogo que abordará uma história que tem o muro como gerador do conflito. Ainda, proporcionará uma reflexão sobre a cobertura midiática do fato colocando o jogador na função de um jornalista. A narrativa será desenvolvida através da investigação de documentos.

A história consiste em um pai, que tem seu filho gravemente doente, decide se arriscar no país vizinho a fim de buscar remédios. Para isso, ele precisa pular o muro que separa os dois países. O muro foi construído pelo país mais rico para barrar a entrada de imigrantes ilegais do outro país mais pobre. Após conseguir escalar e chegar em segurança do outro lado, a personagem é encontrada por guardas da fronteira. Eles pedem que ele pare. A personagem ignora os comandos e, ao sair correndo, é baleado. Os guardas, então, escondem o corpo. Após algum tempo, a esposa da personagem começa a se manifestar o que desencadeia uma onda de protestos que chama a atenção da mídia dos dois países.

Vale ressaltar que o fato em questão não poderá ser inteiramente apreendido pelo jogador — nem é o objetivo do jogo —, pois só terá acesso a história através dos documentos. A grande referência para o projeto é o jogo *Her Story* (HER STORY, 2016) em que o jogador possui apenas a seu dispor um banco de dados com vídeos que são acessados através de tags e que deve descobrir novos termos de busca para avançar.

Gameplay:

O jogo é separado em três momentos distintos. O primeiro destina-se principalmente a uma apresentação do ambiente em que se instalará os exercícios do jogador. Nesse estágio, estarão dispostos ao jogador três vídeos referentes a coberturas feitas por jornais hipotéticos sobre um determinado acontecimento pré-estabelecido que, por sua vez, servirá de evento base da narrativa no jogo. Esses jornais representarão ideologias e linhas editoriais diferentes entre si - distinção básica para o que quer ser discutido no jogo. Para passar para o segundo momento, o jogador deve, portanto, eleger um desses jornais. Ao fazer isso, uma nova tela será visível.

Nessa segunda tela, estarão dispostos ícones clicáveis semelhantes ao que vemos em sistemas operacionais de computadores pessoais comuns. Esses ícones serão: uma pasta nomeada "Meus Documentos", um "Navegador" e "E-mail". O primeiro ícone abrigará diversos dados a serem explorados pelo jogador. Esses dados virão apresentados de diversas formas, são elas:

imagens, entrevistas em texto e gráficos. Vale destacar que as entrevistas serão de seis (6) pessoas distintas, das quais citarei nas próximas linhas. O segundo ícone, representará um *browser* que possibilitará acesso a duas outras fontes de referência ao fato base do jogo, uma página que contenha vídeos, e outra simulando uma rede social, tal como o Twitter, por exemplo. Por último, na seção "E-mail" o jogador entrará em contato, basicamente, com as instruções do jogo. Essas notificações terão seus remetentes identificados como editores dos jornais dispostos no primeiro momento do jogo. A notificação que aparecerá ao jogador será particular à sua escolha e descreverá a dinâmica básica que o jogador enfrentará, que é criar - dentro das limitações do jogo - uma matéria jornalística, durante um período pré-estabelecido, que representaria a facção do conteúdo eleito na primeira ação do jogo. E que para isso, você teria acesso a diversas fontes de dados agrupadas nas seções "Meus Documentos" e "Navegador".

A criação dessa matéria será representada no terceiro momento. Ela deverá ser composta pela indicação de uma manchete, um entrevistado e uma imagem. Essas opções serão pré-estabelecidas e serão três manchetes, seis entrevistados e seis imagens. A meta do jogador será, ao escolher um de cada item, aproximar-se mais do que seria o editorial do jornal eleito. A resposta de seu progresso será indicada por outras notificações do editor. Em caso de acerto pleno, um elogio, exaltando o trabalho realizado pelo jogador, será apresentado. Caso não acerte, uma primeira notificação indicará a não aprovação do editor frente a matéria realizada, o que possibilitará uma segunda chance de combinação a ser feita pelo jogador. Se o jogador, por ocasião, mais uma vez errar, uma nova notificação aparecerá indicando que esse exercício estaria encerrado, ou seja, um abriria o caminho para um reinício.

Metodologia

Pré-Produção

1- Elaboração da Mecânica e Enredo básicos (mecânica e conteúdo)

Definidos o objetivo central e a temática discutida pelo jogo, a primeira fase de desenvolvimento consiste na elaboração das linhas gerais de sua mecânica e da narrativa veiculada. Para isso, será lido e discutido o livro *Newsgames: Journalism at Play* (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010), analisados jogos com propostas semelhantes - como Play the

News (IMPACTGAMES, 2012) - e a discussão de possíveis estratégias e enredos a serem adotados no nosso produto.

As propostas serão discutidas e avaliadas em termos de sua conformidade com os objetivos do projeto (se o enredo fictício possibilita uma reflexão mais ampla acerca das temáticas abordadas e se a interface proporciona uma sensação de agência ao interator, por exemplo) bem como em sua viabilidade de execução (se a equipe irá dispor de tempo e recursos o suficiente para a criação dos conteúdos necessários e para a programação do sistema). Assim, uma proposta será escolhida para ser aperfeiçoada, tanto em seu roteiro quando em sua jogabilidade.

2 - Desenvolvimento do Roteiro e da Lógica (mecânica e conteúdo)

O desenvolvimento do roteiro deste jogo deverá focar-se em dois momentos específicos:

- Os acontecimentos anteriores ao início do jogo: Estes que deverão ocupar-se do desenvolvimento das personagens envolvidas na história bem como dos acontecimentos que irão culminar na situação que é apresentada ao jogador ao início do jogo.
- Os acontecimentos que se desenvolvem durante o jogo: Que consistirão tanto no material e conteúdo apresentado ao usuário (a quais acontecimentos o jogador é apresentado e de que forma? Como os objetivos e a jogabilidade são apresentados? Existe alguma condição de vitória? Como ela é apresentada ao jogador?) como nas próprias formas de interação oferecidas a ele (Como o usuário pode agir sobre o sistema e como estas ações são responsáveis pelo desenrolar da narrativa?).

Visto que é central ao projeto a reflexão acerca do poder de grandes veículos de informação na manipulação de dados para a produção de notícias - e principalmente a influência das linhas editoriais destes veículos sobre a forma como os dados são filtrados e utilizados -, fará parte do processo uma análise de diferentes jornais (com foco em suas plataformas *online*) para posterior elaboração dos perfis dos jornais fictícios do jogo. Dentre os canais analisados, estão: Washington Post (2016), New York Times (2016), BBC News (2016), The Guardian (2016), Fox 5 NY (2016), entre outros.

3 - Definição do conteúdo que deverá ser criado (conteúdo)

Como a ideia central do jogo consiste em fornecer ao usuário um banco de dados de informações de diversas fontes e formas (imagens, entrevistas, infográficos, fotografias, emails e etc) para que ele possa filtrá-los da forma que desejar e produzir sua própria notícia ao final do jogo, parte da produção consistirá em *criar* todo este material. Durante esta fase da pré-produção, portanto, deverão ser definidos especificamente quantos materiais de cada tipo deverão ser criados.

Em um primeiro momento, os materiais que deverão ser criados seriam:

- *Vídeos*: Os três vídeos iniciais, que serão utilizados para apresentar aos jogadores o perfil de cada jornal; entrevistas (poucos); vídeos de protestos.
- *Fotografias*: Fotos dos entrevistados (que poderão acompanhar a entrevista em texto); fotos do muro; fotos de cada país envolvido no enredo; fotos de guardas armados; fotos de protestos; fotos do corpo; foto da criança doente; foto da situação dos hospitais da cidade pobre da fronteira.
- *Imagens/Documentos*: Mapas das regiões envolvidas no enredo e do muro; infográficos com informações demográficas e de recursos das duas cidades na fronteira; Laudo médico da criança doente; planta da construção do muro.

4 - Elaboração de um protótipo de baixa definição (mecânica)

Para facilitar a visualização do funcionamento do jogo será elaborado um protótipo de baixa definição, que consistirá em esquemas (desenhados digitalmente) que deverão apresentar a interface imaginada para o jogo acompanhada de uma explicação detalhada da importância e do funcionamento de cada elemento contido nela.

Produção

5 - Busca de material de arquivo para criação do conteúdo (conteúdo)

Tendo em vista que o projeto pretende fazer uso de material de arquivo para a criação do conteúdo, a primeira fase da produção consiste na busca e pré-seleção destes materiais (imagens, fotografias, vídeos, áudios) para que eles possam ser manipulados e implementados no jogo. Para

realizar esta busca, vamos recorrer principalmente aos bancos de dados da Internet Archive (2016) e aos catálogos disponíveis no Flickr: The Commons (2016).

A busca deste material vai ser guiada pela temática do projeto (procuraremos imagens e vídeos que apresentem ou falem de muros e questões territoriais) e pela narrativa ficcional que criamos (procuraremos fotografias e imagens de cidades ricas/ pobres, imagens de tiroteio, fotografias de guardas, de protestos).

6 Criação do conteúdo (conteúdo)

Para a criação do conteúdo, vamos passar por um processo de seleção do material que fora pré-selecionado na fase anterior, apagando os excessos (imagens ou vídeos que possam ser redundantes) e aqueles materiais com problemas técnicos (como baixa qualidade, por exemplo). O material será então tratado para nossos objetivos: fotografias serão manipuladas no photoshop (para alterar cores, embaçar rostos que não possam ser mostrados ou até retirar e acrescentar elementos que não estavam na imagem original); aos vídeos serão acrescentadas legendas não condizentes às falas originais (a seleção de vídeos com idiomas bastante distintos do português nos permitirá implementar legendas que relacionadas especificamente ao nosso roteiro); nos mapas, os nomes dos lugares serão trocados pelos territórios fictícios criados para nosso enredo.

Nesta fase serão criadas também as imagens para a interface gráfica do programa: a simulação do desktop de um computador, as imagens dos ícones desta área de trabalho - que funcionarão como botões -, as imagens e textos dos emails que os jogadores irão receber.

7 - Desenvolvimento da mecânica básica do jogo (mecânica)

Concomitantemente com a criação do conteúdo, a mecânica básica do jogo será desenvolvida. Fazendo uso de programação com as linguagens Html e CSS (para a estrutura visual do game), e jQuery (para desenvolver as possibilidades de interação do usuário), a interface e a lógica fundamental do jogo serão preparadas para posteriormente serem abastecidas com o conteúdo criado.

Pós-Produção

8 - Implementação da lógica do jogo com os conteúdos criados (mecânica e conteúdo)

Com os conteúdos criados, e com a interface e mecânica do jogo desenvolvidos, nesta fase será criada a primeira versão completa do jogo, de forma que a interação com a interface será completa e os conteúdos criados anteriormente serão apresentados de forma relevante e nos momentos apropriados. Nesta fase a condição de vitória será melhor definida e a jogabilidade do jogo será implementada.

9 - Teste

Com a primeira versão completa do jogo, realizaremos o primeiro teste de jogabilidade, que deverá nos trazer reflexões acerca do seu funcionamento (simplicidade e intuitividade da interface, ausência de falhas) e seu sucesso como jogo (se comunica os objetivos do projeto, se proporciona ao usuário uma sensação de agência, se é intuitivo o suficiente).

Cronograma

		31/10 06/11	07/11 13/11	14/11 20/11	21/11 27/11	28/11 04/12	05/12 11/12	12/12
Pré-Produção	Elaboração da Mecânica e Enredo Básicos (mecânica e conteúdo)	X						
	Desenvolvimento do Roteiro e da Lógica (mecânica e conteúdo)	X	X					
	Definição dos conteúdos que precisarão ser criados (conteúdo)		X	X				

	Elaboração de um Protótipo de Baixa Definição (mecânica e conteúdo)			X				
Produção	Busca de material de arquivo para a criação do conteúdo		X	X				
	Criação do Conteúdo			X	X			
	Programação da Mecânica Básica do Jogo		X	X	X	X		
Pós-Produção	Implementação da lógica base do jogo com os conteúdos criados				X	X	X	
	Teste						X	
	Entrega							X

Referências

BBC NEWS. **Site de notícias**. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news>>. Acessado em 06 de nov. 2016

BOGOST, I.; FERRARI, S; SCHWEIZER, B. **Newsgames: Journalism at play**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

DYS4IA. **Game autobiográfico**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=y8x9hjGBY7c>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

FLICKR: THE COMMONS. **Banco de dados de fotografias em Creative Commons**. Disponível em: <<https://www.flickr.com/commons>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

FOX5NY. **Site de notícias**. Disponível em: <<http://www.fox5ny.com/>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

HER STORY. **Game.** Disponível em: <<http://www.herstorygame.com/>>. Acessado em 06 de nov. 2016

IMPACTGAMES. **Play The News.** Disponível em: <<http://www.impactgames.com/playthenews.php>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

INTERNET ARCHIVE. **Plataforma de banco de dados de material de arquivo.** Disponível em: <<https://archive.org/>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

NEW YORK TIMES. **Site de notícias.** Disponível em: <<http://www.nytimes.com/>>. Acessado em 06 de nov. 2016

PAPES PLEASE. **Game.** Disponível em: <<http://papersplea.se/>>. Acessado em 06 de nov. 2016.

THE GUARDIAN. **Site de notícias.** Disponível em: <<https://www.theguardian.com/international>> . Acessado em 06 de nov. 2016.

WASHINGTON POST. **Site de notícias.** Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/>> . Acessado em 06 de nov. 2016.