



## Diretrizes para o Design de Newsgames

Nicole Ewellin Tenorio de Oliveira, Eduardo Napoleao

Comunicação - Jornalismo e Editoração

Com a ascensão dos Newsgames, uma nova abordagem para a disseminação de informações sobre eventos na sociedade, tanto históricos quanto contemporâneos, se tornou evidente. Os Newsgames oferecem uma maneira visual e imersiva de absorver dados, tornando o processo informativo interativo, educativo e lúdico. Este artigo busca aprofundar a compreensão das características dos Newsgames, explorando o que define um jogo como sendo um Newsgame. A motivação para esta pesquisa surgiu da necessidade de entender com mais precisão as diferenças entre os Newsgames e outros tipos de jogos, além da narrativa, e abordar a falta de conteúdo disponível para teste, entre outros motivos. Para atingir esses objetivos, uma variedade de métodos de pesquisa foi empregada, incluindo pesquisa exploratória, explicativa, bibliográfica, descritiva e estudo de caso. A pesquisa exploratória ajudou a familiarizar-se com o tema, abrangendo sua história e impacto na sociedade. A pesquisa bibliográfica foi baseada em fontes confiáveis, como o livro *"Newsgames: Journalism at Play"* de Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer. A pesquisa descritiva coletou dados quantitativos sobre os diferentes tipos de Newsgames e sua popularidade em diferentes países. Por fim, o estudo de caso comparou seis jogos, analisando suas interfaces, conteúdo, mecânica e jogabilidade. Os resultados da pesquisa destacaram as características distintivas dos Newsgames, enfatizando seu foco na apresentação de eventos reais da sociedade, em oposição à criação de uma narrativa fictícia, como é comum em outros tipos de jogos. O artigo também examinou individualmente seis Newsgames, revelando suas características específicas e como cada um aborda questões sociais de maneira única. Por exemplo, "September 12th" coloca os jogadores no papel de um soldado americano enfrentando dilemas éticos durante os bombardeios no Afeganistão após o 11 de setembro; "Missão Bioma" envolve os jogadores na defesa dos biomas brasileiros, educando-os sobre questões ambientais. Em resumo, este artigo aprofunda nossa compreensão das características distintivas dos Newsgames e sua influência significativa no campo do jornalismo e na sociedade como um todo. Ele fornece *insights* valiosos para os interessados na criação de jogos dessa categoria, sublinhando a relevância de adotar uma abordagem informativa e envolvente durante o processo de desenvolvimento de Newsgames.

Palavras-chave: Newsgames; Características; Desenvolvimento

Apoio: Programa de Bolsas de Pesquisa do UNIEDU/Governo de Santa Catarina e UNIVALI