

## **Jogos digitais como linguagem jornalística<sup>1</sup>**

Tulio Eduardo Ramos de Oliveira<sup>2</sup>  
Cecilio Ricardo de Carvalho Bastos<sup>3</sup>  
Universidade do Estado da Bahia - UNEB

### **RESUMO**

Este texto delinea uma revisão de literatura que ressalta os jogos digitais como linguagens inovadoras e contra-hegemônicas no âmbito do jornalismo. Integra um trabalho maior de desenvolvimento de produto acadêmico em newsgame: um jogo digital em formato de visual novel, que simula a cobertura midiática durante a pandemia de COVID-19. Neste recorte, aborda apontamentos que indiciam noções de como os jogos passam a ser estudados como interfaces para mediar discursos sociais e políticos, potencializando materialidades digitais que ampliam vozes diversas.

**PALAVRAS-CHAVE:** newsgame; jornalismo; covid-19; visual novel; inovação.

### **INTRODUÇÃO**

Esta seção corresponde a uma parte da revisão de literatura do trabalho de conclusão de curso, que investiga os jogos digitais como linguagens para o jornalismo. Em especial, fundamenta teoricamente o desenvolvimento do produto acadêmico elaborado: um jogo digital em formato de visual novel, cujo objetivo é transformar informações complexas sobre a crise sanitária da COVID-19 em uma experiência interativa. O contexto da narrativa está delimitado entre os anos de 2020 e 2022, período marcado pelo novo coronavírus no Brasil, pela adoção de medidas de isolamento social, pelo colapso do sistema de saúde, pela cobertura jornalística intensa, pela negligência e a desinformação do Estado referente ao vírus e às vacinas, a CPI da COVID e pela posterior introdução das vacinas no Brasil.

Além de representar os principais acontecimentos, o jogo propõe uma reflexão crítica acerca dos impactos da mídia jornalística sobre o estado psicológico dos leitores, bem como sobre a percepção de credibilidade da imprensa. O projeto busca investigar de que maneira o excesso de informações afetou emocionalmente o público e contribuiu para o desgaste da confiança nas mídias informativas.

A estrutura narrativa do jogo está dividida em seis estágios, nos quais o jogador assume o papel de um personagem que vivencia o isolamento social em sua residência. Ao longo desses

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Narrativas contra-hegemônicas associadas às materialidades digitais, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 24 a 26 de junho de 2025.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Jornalismo em Multimeios da UNEB-DCHIII, e-mail: tulio\_camus@hotmail.com

<sup>3</sup> Professor do Curso de Jornalismo em Multimeios da UNEB-DCHIII, e-mail: cbastos@uneb.br

estágios, o jogador interage com objetos simbólicos como o notebook, o celular, a televisão, tomando decisões que afetam diretamente o estado emocional do protagonista e sua relação com as informações recebidas. Cada estágio representa um momento específico da pandemia, promovendo uma imersão gradual nos dilemas informacionais e emocionais enfrentados durante a crise sanitária. Este produto parte do reconhecimento de que os jogos digitais, definidos como produções que articulam sistemas de regras interativas com conteúdos informativos relevantes, representam uma fronteira emergente no jornalismo digital (García; Pumpido, 2023), capaz de documentar eventos históricos enquanto promove engajamento crítico.

Na fase teórica atual, busca mapear e sistematizar as principais contribuições acadêmicas sobre o tema, com três focos principais: os fundamentos conceituais dos newsgames, suas aplicações práticas no campo jornalístico e os desafios éticos identificados pela literatura especializada. Esses, tornam-se ainda mais evidentes quando produções jornalísticas recorrem a formatos inovadores, como jogos digitais, exigindo uma articulação cuidadosa entre a linguagem interativa e os fundamentos do jornalismo tradicional.

Três princípios se destacam nesse debate, primeiro a verificação factual, conforme defendido por Kovach e Rosenstiel (2001), é o alicerce da credibilidade jornalística, pois implica o compromisso com a apuração rigorosa das informações, impedindo a disseminação de dados falsos ou imprecisos, mesmo em ambientes lúdicos. Segundo a contextualização crítica, proposta por Traquina (2005), refere-se à capacidade de inserir os fatos em um panorama mais amplo, oferecendo ao público as condições para compreender as causas, consequências e significados sociais das informações apresentadas. O que se torna um desafio em narrativas fragmentadas ou focadas em escolhas individuais. Por fim, a deontologia profissional, segundo Bertrand (2002), compreende o conjunto de normas éticas que orientam a conduta do jornalista, como o dever de informar com responsabilidade, respeitar os direitos dos envolvidos e manter a autonomia editorial. Esses três princípios estão interligados, pois é a partir da verificação dos fatos que se torna possível contextualizá-los adequadamente. E tudo deve ser exercido com base em uma ética profissional que garanta a integridade do trabalho jornalístico, mesmo quando transposto para meios interativos. Assim, o desafio não está apenas em adaptar a linguagem, mas em assegurar que os princípios do jornalismo sejam preservados em novos formatos.

O referencial teórico subsidiará o design do jogo, particularmente no equilíbrio entre os princípios éticos do jornalismo - como a verificação factual, a contextualização crítica e a

responsabilidade social - e os elementos interativos e narrativos próprios do universo lúdico. Ao unir análise crítica com desenvolvimento prático, este estudo busca contribuir para a discussão sobre os limites e as possibilidades do jornalismo em formatos inovadores, explorando potenciais novas formas de registro informativo e de sensibilização do público na era digital. Além disso, o newsgame se propõe como uma produção midiática contra-hegemônica, ao utilizar o formato como uma linguagem de narrativa inovadora, capaz de representar experiências subjetivas. Ao dar voz à perspectiva do leitor comum em meio à pandemia, a proposta problematiza os efeitos psicológicos da sobrecarga informativa e das narrativas conflitantes, promovendo uma reflexão crítica sobre o consumo de informação e a credibilidade da imprensa em contextos de crise. Por meio de uma abordagem imersiva, o jogo digital oferece uma experiência sensível que desafia os formatos hegemônicos de mediação jornalística.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

A literatura especializada sobre jogos digitais no contexto jornalístico fornece bases teóricas sólidas para compreender esses produtos como formatos narrativos interativos que vão além da transmissão de informação. Bogost (2007) foi um dos primeiros a sistematizar essa abordagem ao desenvolver o conceito de jornalismo procedural; segundo o qual os jogos podem representar sistemas complexos da realidade por meio de suas regras e mecânicas. O potencial dos jogos jornalísticos está em sua capacidade de estruturar simulações que permitam ao público experimentar de forma ativa e significativa as dinâmicas subjacentes a fenômenos sociais, políticos ou econômicos.

A perspectiva de Bogost (2007) é aprofundada por Frasca (2003), que propõe o conceito de simulação crítica. O pesquisador chama atenção para o uso dos jogos como ferramentas de reflexão política e social. Para ele, a simulação não apenas reconstitui realidades, mas oferece margens de interpretação e questionamento, possibilitando que o jogador explore cenários alternativos e compreenda as contradições do mundo real. Assim, tanto Bogost (2007) quanto Frasca (2003) convergem ao apontar que a interatividade dos jogos é capaz de criar formas de engajamento que o jornalismo tradicional, baseado na linearidade textual, muitas vezes não alcança.

A produção acadêmica mais recente, representada por autores como García e Pumpido (2023) e Mitchell e Lovelock (2023), expande essas bases conceituais ao desenvolver frameworks analíticos que sistematizam critérios para avaliar a eficácia comunicativa dos

newsgames. Esses estudos atualizam a teoria ao considerar a diversidade de materialidades digitais contemporâneas e os modos de recepção dos públicos em ambientes de sobrecarga informacional. Ao invés de apenas reafirmar o valor da interatividade, esses autores propõem instrumentos para analisar como diferentes escolhas de design, narrativas fragmentadas, opções múltiplas, construções de avatar, impactam a percepção da credibilidade, o nível de engajamento e a profundidade da compreensão dos temas abordados. Assim, esses trabalhos ampliam as investigações iniciais, ao inserir a análise dos newsgames em um ecossistema comunicacional cada vez mais complexo e hiperconectado.

Entre os consensos encontrados na literatura, destaca-se a ideia de que a eficácia narrativa dos newsgames reside na sua capacidade de transformar informações complexas em experiências interativas significativas. Todos os autores citados reconhecem que a interatividade não é um fim em si mesma, mas um meio para facilitar a compreensão crítica de questões sociais, políticas e científicas. Exemplos de jogos como *September 12th* (Frasca, 2003), que questiona a lógica da guerra ao terror, e *Syrian Journey* (BBC, 2015), que simula as escolhas difíceis feitas por refugiados em fuga, ilustram como o formato pode engajar emocionalmente o jogador e induzir reflexões mais profundas do que a leitura linear de uma reportagem.

Contudo, a literatura também aponta riscos e desafios éticos envolvidos na produção de newsgames, especialmente quando lidam com temas sensíveis como pandemias, conflitos armados ou crises humanitárias. Como alertam Bogost (2007) e Mitchell e Lovelock (2023), a simplificação excessiva dos sistemas representados pode levar a distorções factuais, banalizando sofrimentos reais, reforçando estereótipos ou obscurecer os dilemas éticos. Nesse sentido, o desenvolvimento de jogos jornalísticos precisa equilibrar a busca por engajamento com a responsabilidade ética de representar os temas de maneira fiel e respeitosa. O estudo dos newsgames não apenas oferece subsídios para pensar novas linguagens jornalísticas, mas também revela seu potencial como narrativas contra-hegemônicas, ao romper com a linearidade tradicional das notícias e permitir a emergência de vozes e perspectivas alternativas. Como destaca García e Pumpido (2023), os jogos digitais, ao proporem narrativas fragmentadas, não-lineares e focadas na experiência subjetiva, se inserem no movimento mais amplo de contestação às formas hegemônicas de mediação da realidade presentes na grande mídia.

## CONTRIBUIÇÕES DA PESQUISA

A produção acadêmica sobre jogos digitais e jornalismo cresce significativamente a partir da segunda década do século XXI, acompanhando a evolução tecnológica e a consolidação das narrativas transmídia no jornalismo (Jenkins, 2009; Salaverría, 2019). Nesse cenário, os jogos passam a ser estudados, também, como interfaces para mediar discursos sociais e políticos, potencializando materialidades digitais que ampliam vozes contra-hegemônicas.

Três eixos temáticos principais emergem da literatura. O primeiro é o esforço teórico para definir a natureza dos newsgames e seu papel comunicativo (Bogost, 2007; Frasca, 2003). O segundo é a análise de casos específicos: *September 12th* (Frasca, 2003) exemplifica a simulação crítica da chamada guerra ao terror; *The Uber Game* (Financial Times, 2017) expõe as dificuldades da economia de plataformas; no Brasil, *Árida: Backland's Awakening* (Aoca Game Lab, 2019), estudado por Andrade *et al.* (2022), evidencia narrativas do sertão nordestino marginalizadas pela grande mídia. O terceiro eixo aponta o choque entre práticas jornalísticas, baseadas em objetividade e checagem, e a lógica dos jogos digitais, voltada à simulação e agência do jogador. Como observa Thulin (2022), esse tensionamento possibilita novas formas de representação dos fatos, mas também riscos de simplificação e distorção ética, especialmente em contextos sensíveis como crises sanitárias e conflitos políticos.

## CONCLUSÃO

Esta revisão de literatura mapeou o campo dos jogos digitais como linguagens jornalísticas, evidenciando suas contribuições para a inovação narrativa e o jornalismo imersivo, especialmente na abordagem de temas complexos por meio de experiências interativas. A literatura destaca, contudo, desafios éticos como a simplificação de temas sensíveis, barreiras técnicas na produção de jogos de qualidade e a necessidade de aprofundar o entendimento sobre seus efeitos no público. Ao expandirem as linguagens tradicionais e darem visibilidade a realidades marginalizadas, os newsgames também se afirmam como narrativas contra-hegemônicas e formas de resistência simbólica no cenário midiático.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo; BEZERRA, Cristiane Crispim; LIMA, Ebbe Humberta Fernandes; BARBOSA, Patricia da Silva. As mulheres sertanejas do século XIX e sua representação no game

Árida: Backland's Awakening. **Domínios da Imagem**, [S. l.], v. 15, n. 29, p. 60-79, 2022. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43804>. Acesso em: 21 abr. 2025.

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

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

FRASCA, Gonzalo. **September 12th: a toy world**. Newsgaming, 2003.

GARCÍA, X. R.; PUMPIDO, S. T. **Newsgames: la gamificación de la información**. Barcelona: Editorial UOC, 2023.

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

MITCHELL, A.; LOVELOCK, R. Measuring newsgame effectiveness. **Digital Journalism**, [S. l.], v. 11, n. 2, p. 210-230, 2023.

THULIN, Anna. **Let's play news: the gamification of journalism**. Londres: Polis/LSE, 2022.

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