

JOGOS ELETRÔNICOS EDUCATIVOS: UMA PROPOSTA DE REALIDADE SIMULADA DE JORNALISMO

Altieres Rohr¹, Adélia Cristina Tortoreli²

¹ Graduado em Jornalismo e Especialista em Docência no Ensino Superior pelo Centro Universitário de Maringá (Unicesumar)

² Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Maringá UEM. Pedagoga. Professora da Unicesumar.
adelia.tortoreli@unicesumar.edu.br

RESUMO

Este artigo analisa a possibilidade de transmissão de conteúdos ligados ao curso de graduação em Jornalismo através de jogos educacionais, inicialmente por meio da investigação das iniciativas existentes na área e posteriormente por meio da criação de um jogo, "A Lenda do Repórter", utilizando a *engine* do *RPG Maker MV*. São explorados os conceitos e características que definem jogos comerciais e educacionais, a fim de munir o jogo produzido com elementos voltados a combinar o lúdico e o didático e propor ideias que possam guiar novas pesquisas que relacionem *games* e o ensino de jornalismo. Ao longo do desenvolvimento do jogo, ficam aparentes algumas potencialidades e dificuldades da aplicação desta mídia no ensino do Jornalismo e limitações de simulações projetadas com *RPG Maker*, bem como o conhecimento tecnológico específico que pode ser exigido de um professor que tente criar ou projetar seu próprio jogo.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino; Games; RPG Maker.

1 INTRODUÇÃO

O digital trouxe uma série de novas linguagens, muitas delas intimamente ligadas entre si e com a tecnologia. As pessoas, também, se "conectam" às tecnologias de informação e comunicação, pois estas vêm ocupando um espaço cada vez maior em suas vidas. Um resultado dessa transformação tecnológica é que os recém-chegados a esta sociedade tendem a não mais conhecer o mundo desconectado. Estes sujeitos vêm sendo chamados de nativos digitais, um termo cunhado por Marc Prensky (2001), que será explicado ao longo deste trabalho.

Abordamos aqui uma das linguagens desse meio digital: os jogos eletrônicos, ou *games*. Com a popularização dos *smartphones*, jogos estão disponíveis para mais pessoas entrarem neste "mundo": acabou a época em que jogos exigiam máquinas específicas (os *consoles de videogame* como *Super Nintendo* e *Playstation*). Graças ao patrocínio da publicidade e a novos mecanismos de jogo, muitos *games* são oferecidos de graça. Se os *games* são uma mídia digital com a qual alunos tendem a estar familiarizados, convém refletir sobre a utilização desta mídia quando atrelada ao ensino.

Games oferecem um conjunto de atributos interessante: eles são interativos, empolgantes (quando bem projetados) e capazes de transmitir histórias e conhecimento. Graças a isso, pesquisadores e professores já vêm há algum tempo experimentando com jogos na sala de aula, inclusive no jornalismo, como veremos a seguir, na revisão artigos e bibliografia já existente sobre esse assunto. Diante disso, buscamos elaborar um jogo de computador educativo que simule as etapas uma apuração jornalística. O projeto foi fundamentado na pesquisa realizada em textos sobre desenvolvimento (*design*) de jogos e em conteúdo próprio da área do jornalismo.

Este experimento nos interessa pela possibilidade de criar um "mundo controlado", sobre qual o professor de Jornalismo teria total conhecimento para avaliar de que forma os alunos trabalharam cada elemento de informação ali presente. Este requisito justifica duas escolhas: o tipo de jogo a ser elaborado (um *role-playing game*, RPG, ou "jogo de representação") e a ferramenta usada para

desenvolvê-lo, qual seja, *RPG Maker*, que está disponível em português e diz não exigir qualquer conhecimento específico de programação ou produção artística para se criar um *game* (jogo de computador) completo, com início, meio, fim e elementos típicos da mídia.

Por fim, analisaremos conceitualmente esse "jogo-experimento" criado para identificar suas próprias limitações, almejando uma visão melhor sobre as dificuldades e potencialidades dos jogos, trazendo inclusive sugestões de melhorias para jogos elaborados com mais recursos.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa tem cunho bibliográfico. "A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos." (GIL, 2002, p.44). É também, uma pesquisa exploratória pois tem como objetivo a criação de um "jogo-experimento".

De acordo com Mattar (1994, p. 84):

Ela visa prover o pesquisador de um maior conhecimento sobre o tema ou problema de pesquisa em perspectiva. Por isso é apropriada para os primeiros estágios da investigação, quando a familiaridade, o conhecimento e a compreensão do fenômeno por parte do pesquisador são geralmente insuficientes ou inexistentes.

3 BREVE HISTÓRICO DE JOGOS ELETRÔNICOS EDUCACIONAIS E O JORNALISMO

Antes de explorar o histórico dos "jogos educacionais", cabe ressaltar que há diversos termos distintos, tanto em língua portuguesa como língua inglesa, que são intercambiáveis na prática e usados praticamente sem distinção na literatura. Para os jogos em si, encontra-se termos como *videogames*, videojogos, jogos digitais, jogos eletrônicos e simplesmente *games* (BRASIL, 2012). Este último normalmente já é usado - especialmente no Brasil, onde o termo é estrangeirismo -, como sinônimo de "*videogame*", por sua vez considerado sinônimo de "jogo eletrônico" e "jogos digitais" (CORRÊA, 2010).

O desenvolvedor de *videogames* Scott Rogers afirma que um jogo é um "uma atividade que requer ao menos um jogador e que tenha regras e uma condição de vitória" (2010, p. 3, tradução nossa) e que um videojogo (ou *videogame*) "é um jogo jogado em uma tela de vídeo" (idem).

Para jogos educativos, encontramos termos como *educational games*, *learning games* (GROFF, 2015; KLOPFER; OSTERWEIL; SALEN, 2009) *edutainment* (*education + entertainment*) ou *serious games* (jogos sérios) - esta última já considerada uma "denominação infeliz, porque, se o objetivo é unir educação e diversão, o 'sério' só serve para afastar os potenciais jogadores" (MATTAR, 2010, p. XXI). Em português, há termos como jogos educativos, jogos educacionais ou jogos pedagógicos, mas, antes de dar uma definição a estes termos, cabe observar que um jogo não precisa ser criado especificamente com fim pedagógico para ter utilidade em sala de aula; inclusive, diversos jogos comerciais trazem temas mitológicos ou históricos, dentre outros elementos, que podem ser úteis na aprendizagem dos assuntos abordados (MATTAR, 2010).

Um jogo dito educativo é, portanto, definido pela sua finalidade - não apenas pela possibilidade de sua aplicação em sala de aula. Mais especificamente, o jogo educativo terá "a aquisição de conhecimento em seu próprio fim e fomentará hábitos

de raciocínio e compreensão que são em geral úteis em um contexto acadêmico" (KLOPFER; OSTERWEIL; SALEN, 2009, p. 21, tradução nossa). Outra definição afirma que:

Os jogos educacionais computadorizados são *softwares* que apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. Nesses jogos a abordagem pedagógica adotada utiliza a exploração livre e o lúdico e como consequência estimula o aprendiz. (FALKEMBACH, 2019, p. 1)

A relevância dos jogos educativos se dá pelo fenômeno do "nativo digital". O termo, cunhado por Marc Prensky, refere-se aos estudantes que "são 'falantes nativos' da linguagem dos computadores, *videogames* e internet" (2001, p.1, tradução nossa). Para ele, o "modo de pensar" (*thinking pattern*) dos nativos digitais é fundamentalmente diferente daqueles que vieram antes deles, pois são sujeitos acostumados com narrativas e mídias digitais.

O nativo digital é capaz de aprender em qualquer lugar e quando quiser; ele resiste a obter conhecimento dos mais velhos e está, a todo momento, sendo exposto a realidades ou cenários trazidos nas mídias digitais - entre elas, os jogos (MATTAR, 2010).

Por mais que se esforce para se adaptar, porém, quem nasceu na era analógica não tem condição de ser um *nativo* digital. Ele pode ser no máximo um imigrante, acirrando a "crise de gerações":

Nossos alunos mudaram radicalmente e são hoje falantes nativos da linguagem digital dos computadores, videogames e Internet; já os imigrantes digitais têm 'sotaque' quando usam essa linguagem (como, por exemplo, ao ler o manual de um game), o que estaria alimentando uma grande descontinuidade entre essas gerações. (MATTAR, 2010, p. 10)

Temos ainda a observação de que, para as novas gerações, "informação se confunde com interação" (BRASIL, 2012, p. 13). Jogos digitais são precisamente uma mídia interativa, seja esta interação homem-máquina ou interpessoal.

É dessa posição como imigrantes que professores e pesquisadores tentam inserir os jogos educativos em sala de aula. Em algumas áreas, a prática está mais presente do que em outras.

No ensino superior, o campo da Administração conta com um mercado de "jogos de empresas" em que desenvolvedoras especializadas fornecem simuladores para uso em sala de aula que permite que professores formem grupos de alunos para competirem entre si na formulação de estratégias, seja para dominar mercados mundiais ou para desenvolver competências na gestão de hotéis. Uma empresa que oferece esse tipo de jogo educativo é a Cesim¹. MOTTA e QUINTELLA (2012) explicam que jogos são usados nos cursos de Administração há mais de 50 anos no mundo e que, na Bahia, mais da metade das instituições de ensino superior (IES), entre aquelas que utilizam jogos (74,5%), o fazem por meio de *software*.

O jornalismo deveria seguir esse exemplo. Com técnicas de ensino alheias ao digital, os alunos demonstram desinteresse e insatisfação "com esse ensino de jornalismo que se mostra distante das práticas sociais e de integração comunicacional, mesmo as mais comuns" (BRASIL, 2012, p. 10).

No jornalismo, destacam-se os seguintes projetos de *games*:

¹ <https://www.cesim.com/simulations/overview>

- **Warco:** Um jogo no estilo de "tiro em primeira pessoa" que substituía as armas por uma câmera. A ideia era permitir que jornalistas tivessem a experiência de um local de guerra para saber como lidar com os perigos envolvidos nessas situações. (BRASIL, 2012). Anunciado em 2011, não há notícias do jogo desde então.
- **Imagine Journalist:** um jogo comercial desenvolvido pela Ubisoft voltado para o público infantil para apresentar a profissão de jornalista. O game se concentra no "glamour" da profissão (BRASIL, 2012).
- **Be a Reporter / Be an Editor:** jogos da Poynter News University. Eram disponibilizados gratuitamente na forma de um minicurso on-line, mas foram aparentemente retirados do ar no fim de 2018 (WAYBACK MACHINE, 2019a).
- **Being Brian Crecente:** pesquisadores da Universidade de Minnesota criaram um game em que o jogador assume a identidade do jornalista Brian Crecente para investigar um acidente com um trem carregando material químico perigoso. Já utilizado no ensino superior, o jogo teve um custo de US\$ 10 mil para ser produzido e utilizado. Parte desse custo se deve ao fato que o jogo foi criado na plataforma do jogo comercial *Neverwinter Nights*, que, embora encoraje a criação de *mods* (modificações), exige que cada computador tenha sua própria cópia do jogo para executar o *mod*. No entanto, o jogo tinha alguns erros, como personagens bloqueando saídas. Além disso, o protagonista não tinha celular, o que tornava a comunicação com as "fontes" tediosa, segundo os próprios alunos. (BAKER, 2019)

Existem ainda diversos exemplos e iniciativas envolvendo os chamados *newsgames*, que são jogos eletrônicos criados para transmitir notícias por meio da narrativa (ou mesmo mecânicas) de *videogames*. A definição, porém, é ampla e pode incluir qualquer elo entre jornalismo e os *games* (PINHEIRO; BARTH; FETZNER, 2014).

Como os jogos educativos têm por finalidade a aquisição de conhecimento e processos mentais úteis para o meio acadêmico, o que não é sempre verdade na prática jornalística, cabe separá-los dos *newsgames*: o educativo admite o uso da ficção para o conteúdo, mas o *newsgame* é baseado no factual (BRASIL, 2012).

Em suma, ainda que haja preocupação em empregar os jogos no ensino do jornalismo, os projetos desenvolvidos até hoje ou não são de fácil acesso (como o game "Being Brian Crecente" e "Be a Reporter", que foi retirado do ar), não foram terminados ("Warco"), não servem para o ensino superior ("Imagine Journalist") ou não atendem outros requisitos de um jogo educativo.

4 PREMISSAS PARA ELABORAÇÃO DE JOGO COM RPG MAKER

A demanda por experiências interativas veio acompanhada de diversas ferramentas que aceleram e potencializam a criação desse tipo de conteúdo. Uma dessas ferramentas, a utilizada para este projeto, é o *RPG Maker*.

O *RPG Maker* é um dos *engines* ("motores" ou "plataformas") mais tradicionais para o desenvolvimento de jogos por amadores. Um *engine* é o "coração do game" e costuma incluir "um motor gráfico, um motor de física, suporte a animação, sons e inteligência artificial, dentre várias outras funcionalidades" (MATTAR, 2010, p. 91).

No caso do *RPG Maker*, a primeira versão foi lançada em 1992 para computadores NEC PC-9801 (WAYBACK MACHINE, 2019b), um tipo de máquina vendida no Japão. Graças a emuladores, é possível jogar o que foi criado nessas versões antigas mesmo em computadores atuais². Essa *engine* é voltada para a criação de jogos de representação (RPGs) e, portanto, é bastante adequada para colocar o jogador "na pele" de um jornalista.

A versão mais recente do *RPG Maker* é o *RPG Maker MV*. Ele custa aproximadamente R\$ 140 se adquirida na plataforma de distribuição de software *Steam*³ e tem como novidade o fato de ser nativamente multiplataforma: um jogo feito no *RPG Maker MV* pode ser exportado para *Windows*, *macOS* e *Android* ou, simplesmente, rodar diretamente do navegador web, como um site (STEAM, 2019).

Apesar do custo de aquisição da ferramenta de desenvolvimento, não há custo para utilizar o jogo finalizado em outros computadores.

Quanto ao desenvolvimento, embora o material publicitário da ferramenta diga que o *RPG Maker* é "fácil o bastante para uma criança", o que foi observado durante a criação do jogo sugere uma realidade um pouco diferente.

O programa permite criar diversos "eventos" (cenas, conversas, interações) com facilidade, mas, para tirar proveito adequado desse recurso, é importante ter uma noção de programação de computadores. É preciso entender para que servem enlances, saltos, variáveis e valores booleanos (verdadeiro e falso). A explicitação desses conceitos não cabe aqui, mas não se trata de um obstáculo intransponível, sendo possível vislumbrar a possibilidade desse aprendizado.

Todavia, o *RPG Maker* inclui diversos *assets*, ou recursos, como gráficos, músicas e efeitos sonoros, dispensando a produção de boa parte desse material. Também é possível analisar outros jogos criados com o *software* (incluindo o que produzimos aqui) para reaproveitar cenas e a programação, evitando retrabalho.

Além da ferramenta, a linguagem e o conteúdo também merecem atenção. Quem espera que um jogo eletrônico educacional possa ser estruturado apenas com conteúdo pode acabar se decepcionando, pois propostas e experimentos de educação com jogos eletrônicos precisam ser avaliados sob o prisma exposto no capítulo anterior, lembrando que as mídias existem além da educação. No caso dos jogos, é preciso compreender que um jogo educativo incapaz de respeitar a essência do que é um jogo pode acabar não sendo estimulante como os jogos comerciais com os quais os alunos estão acostumados.

Em outras palavras, mais do que ser formalmente um jogo, é preciso que se compreenda a linguagem e os mecanismos que tornam esses jogos estimulantes, de maneira que um jogo educativo consiga cumprir seu objetivo. Já nas palavras de Mattar, "vários games educacionais produzidos até agora são muito chatos, quando comparados aos games comerciais" (2010, p. 17).

Um jogo eletrônico educativo, portanto, deve respeitar algumas regras desta mídia. Algumas delas são a possibilidade de aprendizado como mera exposição e envolvimento com o tema (MATTAR, 2010) e as liberdades para fracassar, experimentar, assumir identidades, esforçar-se e interpretar (KLOPFER; OSTERWEIL; SALEN, 2009). Cabe, nesse sentido, uma procura pela aliança entre o jogo e o conteúdo.

Também é importante compreender o sentido do termo "simulação" em jogos. Simulações de aprendizagem em sentido estrito e com aplicação direta no mundo

² <https://tkool.jp/support/download/dante98>

³ Embora esse seja o preço normal, o site SteamDB, que mantém um histórico de preços práticos no Steam, já registrou o programa sendo vendido a R\$ 33,99: <https://steamdb.info/app/363890/>

real são poucas. Há quem restrinja o termo simulação a esses casos, entre os quais um dos mais tradicionais é o da aviação, na qual simuladores de voo atingiram tal nível de realismo a ponto de serem diretamente aplicáveis ao mundo real (MATTAR, 2010).

Esse nível de realismo em uma simulação é provavelmente inalcançável para qualquer jogo feito em *RPG Maker*, especialmente para uma área como o jornalismo, cujo campo de atuação é diverso e não se restringe a uma máquina, como é o caso do avião. Não temos, portanto, uma simulação de aprendizagem em sentido estrito. Mas qualquer abordagem sempre terá limitações: jornais-laboratórios nasceram usando notícias já publicadas como fonte (LOPES, 1989), dando aos alunos pouco contato com os fatos. O jogo, por sua vez, alia flexibilidade e controle.

A saída encontrada para manter o jogo viável apesar de suas limitações se deu por um foco na ética. Afinal, o "jornalismo é, antes de tudo, uma técnica de investigação e narrativa dependente de um código de ética específico" (BRASIL, 2012, p. 24). Tentou-se então inserir no game cenas e experiências geradoras de dilemas éticos, passíveis de discussão em sala de aula e que abrem espaço para escolhas do jogador, para assim atingir o objetivo de permitir experimentar, assumir identidades e interpretar.

5 'A LENDA DO REPÓRTER': CRIAÇÃO E DIDÁTICA

Uma vez decidida a ferramenta (*RPG Maker*) e o foco do jogo (ética), é preciso combinar as mecânicas do jogo com o conteúdo. O jogo "A Lenda do Repórter"⁴ foi desenvolvido para este trabalho a partir desse pressuposto: nele, o jogador controla o repórter Hélio em sua tentativa de descobrir a causa do cancelamento de um evento na cidade de Pautasburgo. Seguindo as pistas e informações, Hélio pode expor a corrupção do vice-prefeito da cidade.

Destaca-se os seguintes pontos no game:

- **Um jornalista rival como vilão.** Como o jogo não tem exatamente batalhas ou inimigos, o jogador é desafiado por um colega de profissão que se recusa a cooperar; ele não é um obstáculo, mas um "vilão conflituoso" (MATTAR, 2010, p.83). O personagem Victor faz esse papel, e sua "maldade" é demonstrada por grosseiras violações éticas.
- **Uma fase.** Há muitas definições para "fase" (ROGERS, 2010), mas "A Lenda do Repórter" tem uma só "fase", pois, ainda que o jogo tenha vários cenários ou "mapas", todos estão em um mesmo espaço físico: nenhum é mais ou menos avançado que outro, e todos estão acessíveis desde o início.
- **O principal objetivo é explorar.** Entre os vários possíveis "objetivos" que um jogo deve dar ao jogador, A Lenda do Repórter se concentra na "exploração" do mundo e das próprias regras. Por isso, certos elementos podem aparecer ou não dependendo de certos fatores, deixando o jogador sempre incerto do que pode acontecer (ROGERS, 2010). Já as regras são explicadas ao mínimo, visto que uma característica dos jogos eletrônicos é justamente sua ambiguidade:

⁴ A versão *web* do game pode ser jogada em: <https://bit.ly/a-landa-web>. Uma versão do jogo editável e *off-line* pode ser obtida em: <https://bit.ly/a-landa-download>.

Muitas das regras — a natureza do seu objetivo final e as técnicas disponíveis para atingi-lo — tornam-se aparentes apenas pela exploração do mundo. Você literalmente aprende jogando. Você precisa descobrir sozinho o que deve fazer. Deve explorar as profundezas da lógica do jogo para compreendê-lo, e, como em muitas expedições exploratórias, você obtém os resultados por tentativa e erro, tropeçando nas coisas e seguindo intuições. (MATTAR, 2010, p.30)

- **Prazo.** Após uma cena inicial e um pequeno tempo livre para o jogador testar a interação com os demais personagens e os controles, o jogo inicia com um contador de 20 minutos, que serve para simular o "prazo" de entrega da reportagem.
- **Conflitos éticos.** O jogador precisa decidir o que fazer quando se depara com a vida privada secreta de alguém famoso, algo discutido na literatura do jornalismo (NOBLAT, 2007) e como intervir em casos de violência.
- **Anotação no mundo real.** Em "A Lenda do Repórter", não há nenhum registro interno das informações e o jogador pode ser cobrado a resgatá-las em um ponto posterior. O objetivo é estimular o jogador a tomar notas no mundo real, enquanto joga, e, acima de tudo, inibir que jogadores simplesmente "pulem" as conversas e com isso burlem a mecânica do prazo. Além disso, há divergências na profissão sobre o uso de gravadores (PINTO, 2009).
- **Escolhas e conteúdo.** O jogador precisa escolher o site correto para obter uma informação e usar ou não *flash* para tirar uma fotografia. Há locais com referências a jornalistas ou reportagens e acontecimentos relevantes para incitar o aluno a pesquisar sobre eles fora do jogo.
- **Liberdades.** Respondendo às exigências de liberdade para explorar e fracassar, o jogo, logo após a cena inicial, permite que você fale com sua editora-chefe e alegue que terminou a apuração sem ter feito nada de fato. Esta ação gera um final ruim, com a demissão do protagonista.

Um diagrama completo com a do jogo está disponível na figura 1. O formato de diagrama para explicitar o gameplay foi escolhido a partir da sugestão de Scott Rogers (2010). Destacamos alguns pontos (marcados Dn) no diagrama para comentar um pouco mais a respeito desses elementos:

- **D1:** A opção de terminar o jogo está disponível a qualquer momento. Como na realidade, o repórter não sabe exatamente o momento ideal para fechar a reportagem.
- **D2:** O contador fica no canto da tela durante o jogo. Ele causa mudanças (entardecer e anoitecer) para marcar a passagem do tempo. À noite, temos uma cena específica, envolvendo o uso do flash (**E3**).
- **D3:** Uma checagem de pontos verifica se o jogador falou com pessoas ou fez observações na cidade. O contador é invisível ao jogador, mas, sem pontos suficientes, não é possível prosseguir. Aqui, vemos um exemplo de regras ocultas.
- **D4:** Caso o jogador tenha optado por não intervir na Escolha 2 (**E2**), ele terá um diálogo diferente com o vice-prefeito. Será preciso então finalizar o jogo e ver o "final ruim", em que a corrupção não é exposta.

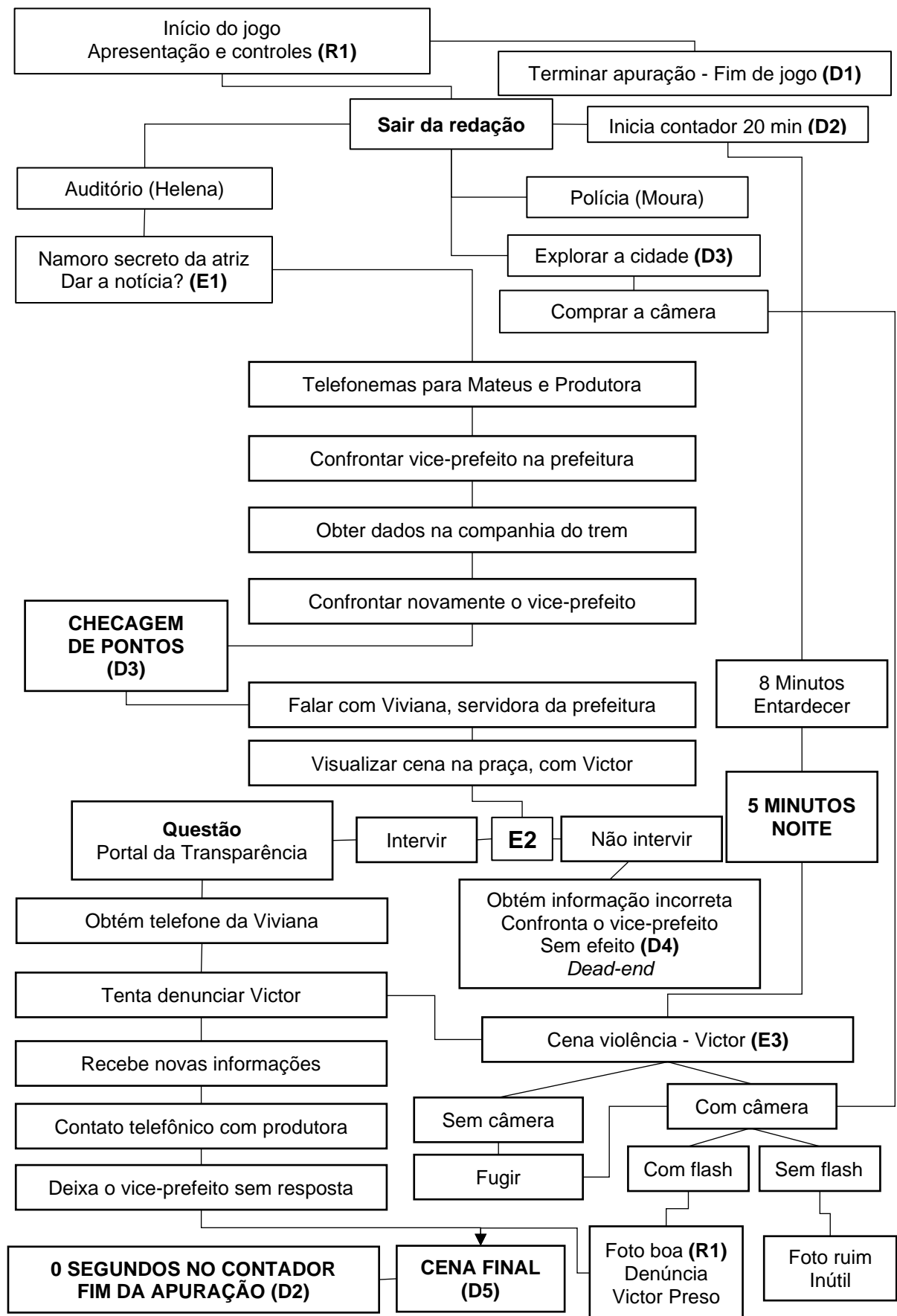


Figura 1: Diagrama de A Lenda do Repórter
 Fonte: Elaborado pelo autor

- **D5:** A cena final se adapta de acordo com o ponto em que o jogador parou na trilha principal de eventos. Mesmo que o jogador não tenha obtido todos os fatos, outro personagem (o vilão Victor) saberá continuar a história. A cena final exige que o jogador saiba responder algumas perguntas sobre informações obtidas ao longo do jogo.

Além da já mencionada Escolha 2 (E2), o jogador ainda tem mais duas escolhas. A **E1** é mais um dos conflitos éticos presentes no jogo e envolve o namoro secreto de uma "atriz famosa" fictícia chamada Cláudia. O jogador pode optar por dar ou não dar a notícia, ou pedir exclusividade da informação caso a atriz queira divulgar seu namoro no futuro. Essa decisão também modifica um diálogo na cena final do game. Já a escolha **E3** ocorre mais ao fim do jogo e pode determinar a prisão do vilão, e é nela que o jogador decide se deseja fotografar uma cena de violência e, se sim, se deve ou não usar flash (a cena é noturna).

Tirar a foto ainda exige que ela seja retirada da câmera em um computador na redação. Para completar esse evento, é preciso ter falado com um personagem chamado "Renato da TI" (Tecnologia da Informação) e o auxiliado a aliviar o estresse com um suco de maracujá. Essa possibilidade está disponível desde o início do jogo (**R1**). Caso o jogador não tenha feito isso, ele será informado que Renato já foi para casa por estar cansado demais. O objetivo da inclusão de elementos como esse é recompensar a exploração e a interação do jogador com o mundo do game.

Isso porque, explorando o jogo, é possível encontrar referências a jornalistas ou eventos que - espera-se - suscitem a curiosidade do aluno que, como nativo digital, poderá pesquisar mais informações a seu gosto. Pautasburgo tem um auditório chamado Tim Lopes (jornalista morto em 2002)⁵, por exemplo, enquanto a estação de trem da cidade chama-se "Garganta Profunda", uma referência ao icônico informante do jornal "The Washington Post" que ajudou a derrubar o presidente Richard Nixon dos Estados Unidos em 1974⁶.

Cabe observar que, durante o desenvolvimento do jogo, percebeu-se uma dificuldade (técnica e criativa) considerável na construção das cenas, mesmo com as facilidades fornecidas pelo *RPG Maker*. Um dos principais entraves foi a falta de flexibilidade da ferramenta para a construção de diálogos.

Essas limitações foram felizmente solucionadas por *plugins* do *RPG Maker MV*. *Plugins* são códigos de programação que alteram profundamente o funcionamento do jogo, mas desenvolvê-los exige conhecimento considerável não só de programação, mas do funcionamento interno do *RPG Maker*. Graças ao trabalho da comunidade de utilizadores da ferramenta, não foi preciso desenvolver esses *plugins* - bastou baixá-los da internet e acoplá-los ao jogo.

O *plugin Yanfly Message Core*⁷ flexibilizou a edição de diálogos, enquanto uma série de *plugins* criados por um autor anônimo que usa o pseudônimo de Hime⁸ melhorou a mecânica de escolhas. Por exemplo, o *plugin Conditional Choice Text* permite ajustar o texto de uma escolha durante um diálogo e o *Hidden Choice Conditions* permite que certas escolhas fiquem ocultas até alguma condição ser alcançada. Em "A Lenda do Repórter", o item "Celular" depende disso, pois as opções de ligação só aparecem após a obtenção dos contatos ao longo do jogo.

⁵ <http://memoriaglobo.globo.com/programas/jornalismo/telejornais/jornal-nacional/o-caso-tim-lopes.htm>

⁶ <https://www.washingtonpost.com/politics/watergate/>

⁷ <http://yanfly.moe/2015/10/10/yep-2-message-core/>

⁸ HimeWorks (<http://himeworks.com>)

É claro que o *RPG Maker* tem ainda outras limitações que não podem ser tão facilmente superadas. A qualidade gráfica do jogo, por exemplo, é muito inferior à dos jogos comerciais mais novos. Entendemos que isso por si não desmerece o jogo e cabe lembrar que jogos educacionais podem ter efeitos de longo prazo, invisíveis em uma análise imediatista:

Testar a eficiência de um jogo educacional no desenvolvimento da habilidade de tomar decisões, por exemplo, pode ser impossível, devido às consequências envolvidas no longo prazo. Mesmo que um aluno que jogue um jogo de economia não memorize nenhum termo ou nenhuma teoria, ou não demonstre nenhuma mudança mensurável em provas convencionais, talvez dez anos depois ele tomará uma decisão econômica muito melhor. (MATTAR, 2010, p. 98)

Analisar o efeito deste jogo (e de outros) em sala de aula vai além do pretendido neste momento. Mais relevante que isso, por ora, é a identificação de mecânicas e estímulos úteis para um jogo voltado ao jornalismo e, através da pesquisa e do jogo com ela criado, vemos que isso é possível e que, mesmo com recursos limitados, podemos recorrer à própria comunidade das ferramentas para remover ao menos parte das limitações.

6 CONCLUSÃO

Ainda que seja um processo por vezes trabalhoso, descobriu-se que a criação de um jogo está ao alcance dos professores, dadas as facilidades e conteúdo artístico (música, arte, efeitos sonoros) proporcionados por ferramentas como o *RPG Maker*. Com o fenômeno dos nativos digitais, o ganho desse tipo de iniciativa pode nem ser em conteúdo, mas no próprio engajamento e identificação do aluno com a linguagem utilizada pelo professor.

Quanto à qualidade das simulações jornalísticas, é evidente que o *RPG Maker MV* tem limitações intransponíveis. Mas isto, por si só, não desqualifica a ferramenta para a sala de aula, dados os recursos igualmente limitados que são ou já foram empregados para o ensino de jornalismo. Aliás, toda ferramenta (de ensino ou não) possui limitações. Cabe a nós entendermos essas limitações e utilizá-las de modo a destacar os pontos positivos: no caso do *RPG Maker*, temos grande potencial com diálogos e cenários interativos.

Enquanto estudamos e avaliamos esses pontos relativos aos possíveis ganhos com o uso de jogos no jornalismo, temos que também avaliar uma nova fronteira para o desenvolvimento de jogos - os campos de realidade virtual e aumentada. Com a possibilidade do surgimento de uma ferramenta tão simples quanto o *RPG Maker* nessa seara, temos o desenho de um cenário em que um professor pode ser capaz de criar um mundo completo que poderia ser vivido pelos alunos com grande realismo, e isto pode ser de especial interesse para o jornalismo.

Nada disso, porém, dispensa os preceitos básicos do desenvolvimento de jogos e de jogos educacionais. Mais do que simplesmente a tecnologia, é o respeito àquilo que faz de um jogo uma experiência realmente estimulante que determinará o êxito de qualquer proposta de jogo educacional. Em vez de aguardar o momento ótimo da tecnologia, é preciso experimentar com o que existe hoje para encontrar a linguagem e elementos adequados. Esta foi a proposta deste trabalho.

REFERÊNCIAS

BAKER, Chris. **SimJournalist**: Can a Game Teach You How to Win a Pulitzer? Disponível em <https://www.wired.com/2008/02/sim-journalist>. Acesso em: 05 mar. 2019.

BRASIL, Antonio. Jornalismo e videogames: desafios para a formação profissional e a produção de novos conteúdos Jornalísticos. **Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo**, Ponta Grossa, v. 1, n. 10, p.9-49, jun./dez. 2012. Disponível em: <http://www.fnpp.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/view/292/211>. Acesso em: 15 jul. 2019.

CORRÊA, Eloiza Schumacher. **Aprende-se com videogames? Com a palavra os jogadores**. Dissertação de Mestrado PPG/UFSC, Florianópolis, 2010.

FALKEMBACH, G. A. M. **O Lúdico e os Jogos Educacionais**. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf> Acesso em: 15 jul. 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GROFF, Jennifer et al. **Better Learning in Games: A Balanced Design Lens for a New Generation of Learning Games**. MIT, 2015. 29 p. Disponível em: <http://education.mit.edu/wp-content/uploads/2015/07/BalancedDesignGuide2015.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2019.

KLOPFER, Eric; OSTERWEIL, Scot; SALEN, Katie. **Moving learning games forward**: obstacle, opportunities & openness. MIT, 2009. Disponível em: https://education.mit.edu/wp-content/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf. Acesso em: 05 jul. 2019.

LOPES, Dirceu Fernandes. **Jornal-laboratório**: do exercício escolar ao compromisso com o público leitor. São Paulo: Summus, 1989.

MATTAR, F. N. **Pesquisa de marketing**. São Paulo: Atlas, 1994.

MATTAR, João. **Games em educação**: Como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 208 p.

MOTTA, Gustavo da Silva; QUINTELLA, Rogério Hermida. A utilização de jogos e simulações de empresas nos cursos de graduação em administração no estado da Bahia. **REAd. Rev. eletrôn. adm. (Porto Alegre)**, Porto Alegre, v.18, n 2, p.317-338, ago. 2012. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-23112012000200002&lng=en&nrm=iso. Acesso em 05 jul. 2019.

NOBLAT, Ricardo. **A arte de fazer um jornal diário**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2007. 176 p. (Coleção Comunicação).

PINHEIRO, C. M. P.; BARTH, M.; FETZNER, M. N. O jornalismo aliado aos games: a redefinição da prática jornalística a partir dos newsgames. **Revista Brasileira de Ensino de Jornalismo**, Brasília, v. 4, n. 15, p.263-278, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://www.fnpj.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/view/212/139>. Acesso em: 28 jul. 2019.

PINTO, Ana Estela de Sousa. **Jornalismo diário**: reflexões, recomendações, dicas e exercícios. São Paulo: Publifolha, 2009.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. **On the horizon**, v. 9. n. 5. MCB University Press, out. 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 23 mar. 2019

ROGERS, Scott. **Level Up**: The Guide to Great Video Game Design. [S.l.]: Wiley, 2010.

STEAM. **RPG Maker MV**. Disponível em: <http://store.steampowered.com/app/363890/?l=br>. Acesso em: 13 mar. 2019.

WAYBACK MACHINE. **To Be a Reporter Game**. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20181128190731/http://www.newsu.org/courses/be-reporter-game>. Acesso em: 13 mar. 2019a.

_____. **RPG ツクールの歴史**. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20090218155028/http://enterbrain.co.jp/tkool/histry.html>. Acesso em: 18 jul. 2019b