

# A retórica processual e a presença de um ethos retórico nos jogos jornalísticos

Thiago Lins\*

Felipe Brito

Universidade Federal de Pernambuco

## RESUMO

A proposta deste artigo é analisar e investigar a presença de um ethos retórico embutido em um jogo jornalístico. Entendemos como jogo jornalístico um novo suporte para a veiculação de conteúdo noticioso, que seria a mescla entre a informação jornalística e as mecânicas e linguagens específicas dos jogos eletrônicos, em vista de um cenário que atualmente passa por profundas transformações. O jogo analisado neste trabalho será o *Papers, Please*, lançado de forma independente em 2013 pelo game designer Lucas Pope. Através do conceito de cena enunciativa, serão analisadas diversas situações encontradas durante a experiência do jogo, e como o ethos retórico se posiciona nos discursos mantidos. Outro conceito importante no qual se apoia este texto é o de retórica processual, que trata do poder de persuadir por representações e interações baseadas nas regras computacionais, ao invés de usar de forma isolada a palavra falada, escrita, imagens ou vídeos. Quando falamos em processual, referimo-nos a uma característica importante do ambiente digital, baseado em regras e rotinas de programação.

**Palavras-chave:** jogos, jornalismo, discurso, análise, retórica.

## 1 O QUE SÃO OS JOGOS JORNALÍSTICOS?

Antes de apresentar a proposta deste artigo, convém antes apresentar alguns conceitos basilares. Começamos pela própria definição dos jogos jornalísticos (também conhecidos como *newsgames*), e como eles vêm se consolidando como ferramenta que mescla tanto o caráter informativo quanto o de entretenimento. Apresentamos aqui dois cenários bastante distintos. Nas últimas quatro décadas, o jornalismo passou por uma série de profundas transformações, especialmente no que se refere à produção e difusão da notícia. A consolidação do espaço virtual foi um dos principais agentes nessa transformação no modo da produção jornalística. A partir do fortalecimento desse suporte midiático, novas formas de se pensar em como veicular conteúdos foram aparecendo. Hoje, assistimos à divisão de preferência do público entre o formato impresso e as produções digitais, que têm como seu principal atrativo a instantaneidade. O rigor temporal das transmissões televisivas e radiofônicas aos poucos vai cedendo espaço às facilidades do modelo *on demand*. O telespectador agora escolhe quando e como quer desfrutar daquele conteúdo.

Segundo Murray [9], quatro propriedades foram decisivas para a consolidação dos espaços digitais: eles são, em sua essência, participativos, enciclopédicos, espaciais e procedimentais (ou processuais). Esta última será uma das mais mencionadas no texto daqui em diante.

Para Jenkins [6], a convergência midiática tornou-se, nos últimos anos, uma grande vedete dos veículos informacionais, que ainda estão procurando se adaptar a uma nova realidade. O principal desafio encontrado por esses profissionais está em oferecer produtos

\*e-mail: thiago.lins@ufpe.br

mais atraentes, que proporcionem maior engajamento por parte do público e que o tirem da posição de mero espectador. Para Bogost et al. [3], as ferramentas de produção digitais tornaram a publicação de conteúdo mais simples, além de atingir maiores fatias do público consumidor. O que ainda não mudou, em muitos casos, foi a forma como isso é feito. Nesta realidade, a interação ganhou papel fundamental na construção e no posterior sucesso dos novos artefatos. E uma das apostas é a mescla entre a linguagem dos jogos eletrônicos, tão comum e difundida entre a “geração Y”, e a linguagem jornalística.

Bogost et al. [3] defendem os jogos eletrônicos afirmando que, ao contrário das notícias escritas para os impressos ou os programas editados para a televisão, são na realidade programas de computador, ao invés de serem somente uma digitalização de outro produto. Os jogos apresentam texto, imagens, sons e vídeos, mas eles ainda vão além: simulam como as coisas funcionam, construindo modelos com os quais as pessoas podem interagir, característica denominada como retórica processual.

Um dos primeiros estudiosos a medir o impacto do jogo na cultura ocidental foi o holandês Johan Huizinga. Em seu livro *Homo Ludens*, de 1938, o autor define de forma bastante sucinta como o jogo se enquadra de forma decisiva na cultura ocidental moderna. Embora seja uma definição datada de 1938, muito do que é apontado pelo filósofo até hoje é usado como base para definir os jogos eletrônicos atuais, assim como seu poder de influência. Huizinga [5] define o jogo como uma “atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de forma intensa e total”. É uma atividade que se desliga de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites predefinidos, e com regras para sua condução. O fator social do jogo também é destacado por Huizinga, capaz de mobilizar diferentes grupos que se engajam durante sua execução. O autor ainda relata que o uso de “disfarces ou outros meios semelhantes” é bastante usado pelos jogadores.

Mesmo com uma definição datada de 1938, alguns pontos abordados ainda permanecem coerentes com o cenário atual, dentre eles a formação de grupos sociais envolvidos no jogo. É interessante observar como os jogos eletrônicos conseguem engajar e mobilizar grandes grupos de pessoas. Um bom exemplo disto são os jogos multijogador (*multiplayer*).

O ethos pode ser entendido como o conjunto dos traços de caráter que o orador faz questão de mostrar ou deixar transparecer à sua audiência. Para Bogost [2], os jogos eletrônicos possuem um ethos bastante singular, no qual os jogadores (*gamers*), possuem cultura e valores próprios, dedicando boa parte do seu tempo livre ao ato de jogar. Discutir em grupos, seguir novas tendências e adotar tecnologias antes de outros grupos são algumas das particularidades desse nicho. O autor ainda acrescenta que o ato de jogar pode ser compreendido como uma “comunidade de prática”, uma denominação dada para uma situação social comum onde existe colaboração mútua para o desenvolvimento de novas ideias.

A partir deste argumento, podemos conceituar o que seriam os jogos jornalísticos, objeto de estudo deste trabalho. Embora ainda pouco explorado por grandes veículos de mídia, seu potencial imer-

sivo e interativo é um de seus grandes trunfos.

O que torna um jogo eletrônico um jogo jornalístico? Diferentes definições foram dadas. Comumente elas referem-se a narrativas interativas envolvendo fatos jornalísticos. Porém, ao ser criado pelo designer de jogos Gonzalo Frasca, o termo foi pensado com um caráter mais abrangente, associado ao que ele denominou um cruzamento das simulações com os cartuns políticos. O jogo *September 12th*, criado por ele, parte desta noção ao adotar uma premissa bastante simples: e se os Estados Unidos tivessem a possibilidade de eliminar totalmente as ameaças terroristas, residentes nos países árabes, como retaliação aos ataques de 11/9/2001?



Figura 1: Imagem do jogo *September 12th*

A mecânica do jogo é simples. Com uma mira, o jogador pode atirar mísseis livremente no cenário. Não existem condições de vitória ou derrota em *September 12th*. O jogador pode atirar ou não no cenário para tentar conter a ameaça terrorista. Se ele atirar, e o míssil atingir inocentes, os familiares vingarão as perdas e se tornarão terroristas como forma de retaliação. Caso o jogador opte por não atirar, a ameaça terrorista não deixará de existir, e novos insurgentes vão aparecendo ao longo do tempo. O modelo operacional desse jogo difere dos jogos tradicionais por não ter condições explícitas de vitória ou de derrota. Autores como Burton [4] defendem que o prêmio oferecido pelo jogo é o conhecimento sobre a situação.

Uma das principais premissas dos jogos jornalísticos é a de fornecer subsídios para debate pela construção de suas mecânicas. É o conceito conhecido como retórica processual que seria a capacidade de os jogos transmitirem mensagens e ideias a partir de regras implantadas pelos desenvolvedores em sua programação. Sobre o assunto, Bogost [1] argumenta se tratar de uma prática de uso persuasivo dos processos computacionais. Falaremos mais no tópico a seguir.

## 2 RETÓRICA PROCESSUAL

Quando falamos em processual, remetemos às propriedades do ambiente digital, apontadas por Murray [9]. Eles são em sua essência, processuais, participativos, enciclopédicos e espaciais. Aqui, “processuais” refere-se aos processos (ou rotinas) de programação implementadas pelos desenvolvedores durante a criação dos jogos. Ou, como acrescenta Murray, o computador não deve ser tratado apenas como um condutor ou um caminho, mas sim como um motor. Ele não foi projetado para transmitir informações estáticas, mas para incorporar comportamentos complexos e aleatórios. Em resumo, o computador pode ser um atraente veículo para contar histórias, desde que possa definir regras que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo. Murray usa o termo processual para referir-se à habilidade do computador de executar uma série de regras.

Segundo Bogost [1], todos os processos definem como as coisas funcionam: os métodos, técnicas e a lógica que orienta a operação dos sistemas, sejam eles mecânicos, como os motores; organizacionais, como as escolas e até conceituais como a fé religiosa. O

próprio jornalismo é um sistema que segue uma série de processos para seu funcionamento. A retórica processual é uma técnica para construir afirmações com os sistemas computacionais e para apresentar argumentos computacionais criados por outras pessoas.

Ainda de acordo com Bogost [1], os sistemas ditos processuais geram comportamentos baseados em modelos construídos por regras, sendo máquinas capazes de produzir diversos resultados, cada um deles em conformidade com as mesmas regras gerais. O fenômeno da processualidade é um dos principais valores dos computadores. Através dele, são criados significados, mediante a interação entre métodos computacionais.

Quando falamos na capacidade de convencer, persuadir através de imagens, textos, sons ou outros meios, estamos nos referindo ao uso retórico destes meios. O domínio da retórica é o campo da comunicação que lida com o discurso persuasivo. De acordo com Maingueneau [8], a retórica antiga teve a obra *Retórica* de Aristóteles como seu marco. Quando nos referimos aos jogos eletrônicos, normalmente seu potencial retórico ocorre diante da junção dos diferentes meios, visto que tanto imagens, como sons, textos ou animações podem servir como instrumento para transmissão de uma ideia, de uma certa mensagem, tudo de acordo com a proposta do produto, bem como de seu criador. Para Bogost [2], a representação dos processos em alguns jogos serve, na maioria das vezes, para criar uma atmosfera de entretenimento, uma situação fantástica que costuma transportar o jogador para outra realidade. Tal afirmação corrobora o que Huizinga [5] afirma sobre o jogo ser uma espécie de “suspensão da realidade”. Mas outros jogos podem usar o aspecto processual dos ambientes digitais para argumentar e discutir sobre aspectos culturais, sociais e materiais do contexto humano. Bogost [2] afirma que muitos jogos constroem essa mecânica de forma deliberada, enquanto outros o fazem de maneira bastante inesperada.

A retórica, segundo Bogost [2], ao longo dos últimos dois mil e quinhentos anos, acabou adquirindo diversas conotações bastante negativas. O que normalmente pode ser associado quando falamos de figuras como políticos e acadêmicos. Muitos têm a conotação errada de que a retórica é usada puramente como uma “cortina de fumaça”: ela é mais usada para confundir ou até mesmo manipular todo o processo comunicacional.

Quando falamos em ambiente digital, estamos falando em espaços que são basicamente guiados e estruturados a partir de processos computacionais. A retórica processual, corrente que tange as linhas da retórica visual e textual, tem como principal objetivo lançar argumentos e informações sobre determinados assuntos a partir do comportamento dos processos envolvidos no *software*. Processos, nesse caso, são as rotinas de programação e algoritmos, cujos resultados são apresentados, ou “desempacotados”, segundo Bogost [2], para o público. Todos esses processos são usados de maneira persuasiva. Assim como a retórica visual lida com o uso persuasivo de imagens, e a retórica textual lida com o uso dos textos. Ainda segundo Bogost, a retórica procedimental é um termo geral para a prática de autoria procedimental, ou seja, a autoria de argumentos e afirmações através de processos, algo que já era defendido por Murray [9].

De acordo com Bogost [2], uma teoria sobre a retórica processual se faz necessária para fazer julgamentos comensurados sobre os sistemas de *software* que encontramos todos os dias e que permitam uma autoria procedimental mais sofisticada, tendo a persuasão e a expressão como seu objetivo. Para o autor, o jogo eletrônico, enquanto mídia com alta intensidade e quantidade de processos, pode se beneficiar de forma bastante significativa através da retórica processual.

Os jogos eletrônicos não simplesmente se apoiam na premissa de serem apenas alternativa para entretenimento, mas podem ser encarados como construções fiéis da realidade. Como exemplo, citamos o *Papers, Please*, que, além de entreter, apresenta diversas

mensagens e situações próximas do cotidiano dos diversos jogadores ao redor do mundo. As suas estruturas narrativas, bem como os argumentos retóricos são desenvolvidos e apresentados ao longo da experiência do jogador. Apesar do setting teoricamente fictício, o diálogo com um problema de importância global amplamente discutido nos meios de comunicação e o reconhecimento da relevância do jogo por veículos como o *The New Yorker* permitem aproximá-lo da noção mais ampla de jogo jornalístico desenvolvida na seção anterior a partir da ideia de cartum político. Em *Papers, Please* o jogador assume o papel de um oficial de imigração no país fictício de Arstotzka, que recentemente abriu suas fronteiras para estrangeiros após um longo período de crises políticas. Com uma jogabilidade fragmentada temporalmente em “dias” de trabalho, a história, bem como a curva de dificuldade se desenvolvem a partir das escolhas morais feitas pelo jogador. Se ele escolhe ser complacente com a história de pessoas que desejam entrar no país, mas que não possuem a documentação necessária, fazer parte de grupos separatistas, aceitar subornos ou ainda ajudar a desbaratar cartéis de tráfico, redes de prostituição e de trabalho escravo. Todas essas ações possuem desdobramentos no restante da narrativa.



Figura 2: Imagem do jogo *Papers, Please*

Essas são apenas algumas das situações apresentadas (figura 2). Ao mesmo tempo em que se lida com essas complicadas escolhas morais, o jogador deve ter o melhor desempenho possível no processo de vistoria dos documentos de cada estrangeiro, para oferecer melhores condições de conforto a seus familiares, sob pena de ser punido caso algum deles venha a adoecer ou até mesmo falecer (figura 3). Episódios como esses reforçam a ideia de retórica processual defendida por Bogost [2]. Todos os argumentos lançados ao longo da experiência do jogo são oriundos dos processos, isto é, das regras do jogo estabelecidas originalmente pelo criador do jogo, e demonstram como as rotinas de programação podem ser usadas com eficiência para persuadir com sucesso.



Figura 3: Imagem do jogo *Papers, Please*

*Papers, Please* consegue montar com sucesso uma estrutura de retórica processual sobre a necessidade de sobrevivência em um país que ainda sofre com as sequelas de conflitos civis, e como essas consequências levaram a diversos outros problemas pontuados dentro do ambiente do jogo, como o contrabando de drogas e outros objetos proibidos, a questão da prostituição, os levantes terroristas (aqui a retórica visual é usada para reforçar esta mensagem)

e o trabalho escravo. Com exceção do terrorismo, todas essas problemáticas são abordadas de forma bastante sucinta no jogo. Para ter sucesso, o jogador terá que pesar cada escolha, e como ela poderá afetar o resultado final da sua experiência.

O que diferencia um jogo como *Papers, Please* de um jogo jornalístico lançado por um veículo editorial? Relembrando a categorização de Bogost [3], jogos como *Papers, Please* estariam contemplados pela categoria dos jogos documentais (*documentary newsgames*), que relembram questões históricas fazendo uso dos argumentos retóricos para tornar a experiência mais verídica. São jogos que não sofrem com prazos curtos, ao contrário dos jogos editoriais, que se apoiam na relevância da notícia em questão para o seu lançamento. Embora existam categorias diferentes, ambas têm o mesmo objetivo: fornecer argumentos e construir fragmentos da realidade a partir da experiência de jogo.

Bogost [2] argumenta ainda que existem duas maneiras de usar a retórica processual nos jogos eletrônicos. A primeira delas é a “compressão” de informações sobre uma determinada temática num conjunto de regras mínimo possível.

No *Papers, Please* isso pode ser observado em partes. O conjunto de regras do jogo é bastante compactado. A cada dia de trabalho, novos imigrantes enfileiram-se na cabine. O jogador, encarnando o fiscal de imigração, deve aprovar ou negar o visto de entrada dessas pessoas, baseado nas informações dos documentos fornecidos. Caso haja alguma divergência nas informações, o jogador deve pedir respostas plausíveis para o problema em questão. Caso o jogador cometa algum erro, a não ser quando isso envolve escolhas impostas pela mecânica do jogo, ele é penalizado no salário diário arrecadado. Esse salário é importante para a manutenção do apartamento onde vive, e das condições de vida de seus familiares. Salários baixos implicam sacrifícios. Normalmente o jogador acaba por excluir um dos itens do orçamento diário: aluguel, alimentação, aquecimento e remédios. Se algum dos familiares vir a falecer, o jogo termina imediatamente, e o oficial de imigração é preso. Num pequeno conjunto de regras, toda a mecânica e argumentos do jogo são desenvolvidos. O desafio é ter um equilíbrio nas despesas diárias, ao passo que o processo de investigação dos documentos de cada cidadão deve ser feito de forma bastante minuciosa. Embora em diversos momentos o tom do jogo seja de sátira, muito se pode apreender da temática e dos modelos de comportamento empregados dentro dele. Essa é a segunda maneira de usar a retórica procedimental no contexto dos jogos eletrônicos: a de proporcionar o aprendizado no ato de jogar.

### 3 CENA ENUNCIATIVA E ETHOS RETÓRICO

Outro conceito usado na construção deste artigo é o de cena enunciativa, proposto por Maingueneau [8]. De acordo com ele, o conceito de cena enunciativa é dividido em outros três subconceitos: cena englobante, cena genérica e cenografia. Para Maingueneau, a cena enunciativa é, ao mesmo tempo, a fundação ou a atualização de um já dito e a legitimação, a validação daquilo que funda ou atualiza. O primeiro subconceito corresponde ao tipo de discurso em questão. Relaciona-se com o tempo e espaço, sendo uma necessidade da sociedade. Situa-se para uma interpretação do discurso, mostrando para o interlocutor em nome de que ele interpreta o coenunciador e tendo em vista a finalidade de sua organização. Alguns exemplos deste tipo de discurso são: o discurso filosófico, o poético, o político, e o publicitário. No caso do *Papers, Please*, podemos encontrar um discurso que se aproxima do teor político, dada a natureza do enredo do jogo.

Para Maingueneau [7], a cena englobante não se mostra suficiente para tornar explícitas as atividades discursivas nas quais se encontram os sujeitos. A cena genérica corresponde ao gênero do discurso ligado a uma instituição discursiva, além de ser o contrato associado a um gênero discursivo. Já o conceito da cenografia é aquele com o qual existe um confronto do coenunciador, corres-

pondente ao conceito implicado pela obra. Não se trata aqui de um cenário ou de um quadro já construído e independente no interior de um espaço. À medida que o discurso se desenvolve, o seu dispositivo de fala vai sendo constituído. Trata-se, então, da cena de fala que o discurso pressupõe, para que possa ser enunciado. Essa cena enunciativa apoia-se na memória coletiva a fim de legitimar um enunciado e ao mesmo tempo ser legitimada por ele. Ela só se manifesta plenamente se houver um distanciamento em relação ao coenunciador, para que o seu desenvolvimento seja controlado. Assim, a escolha da cenografia discursiva no se dá de forma despropositada, uma vez que o discurso se desenvolve a partir dela, de forma a conquistar a adesão com a instituição da cena enunciativa que o legitima. No escopo deste artigo, a cena englobante corresponde ao discurso político embarcado no jogo; a cena genérica corresponde ao gênero eletrônico, e a última cena, a cenografia corresponde ao teor violento e de segregação encontrado em diversas passagens da experiência do jogo.

Em consonância com o conceito de retórica procedimental, Maingueneau [8] apresenta a noção de *ethos* retórico. O propósito de Maingueneau, ao estabelecer tal denominação, é o de atribuir uma interpretação ao conjunto de empregos do *ethos* na obra escrita por Aristóteles na Antiguidade. Podemos dizer que o *ethos* retórico, de forma geral, caracteriza-se como a imagem que o interlocutor constrói de si mesmo no intuito de convencer e persuadir seu auditório. Assim sendo, ele se relaciona com o caráter do orientador e, por isso, não é possível para o orador atingir o objetivo de persuadir sem ser, ou pelo menos, sem se mostrar ser uma pessoa de bem, ou ainda sem apresentar uma imagem positiva. De acordo com Maingueneau, a obra de Aristóteles pretendia apresentar um conjunto de técnicas cujo objetivo não é examinar o que é persuasivo para tal ou qual indivíduo, mas para tal ou qual tipo de indivíduos.

Quando falamos em jogos eletrônicos, remodelamos a posição do orador, que nesse caso é preenchida pelo discurso embutido nas mecânicas de cada jogo. No *Papers, Please* é bastante comum encontrar discursos envolvendo a problemática da violência, o que se manifesta em diferentes situações.

A primeira delas é no ato da verificação dos documentos de cada aplicante. Ao serem constatadas discrepâncias nos dados fornecidos, o jogador é obrigado a usar da força bruta e deter o cidadão ou cidadã, através da força policial. O jogo não se estende em mostrar o destino destes cidadãos, mas implica no uso da força para legitimar a força da instituição de Arstotzka, que é o país onde se passa a história do jogo. Em *Papers, Please* isto é feito de forma sutil.

A segunda situação relevante no *Papers, Please* se refere ao terrorismo. O jogador pode, ou não, se aliar a grupos separatistas, sob a premissa de ganhar melhores condições de vida para si e seus familiares, bastando para isso participar de atentados aleatórios ao longo da experiência do jogo. Na maior parte das vezes isso inclui: permitir a entrada na fronteira de personagens-chave, mesmo que não apresentem a documentação solicitada, ou ainda usar armas de fogo para deter pessoas que possam dismantelar tais planos. Como dito anteriormente, a retórica visual ajuda a fortalecer essa mensagem de violência no jogo.

Por último destacamos a temática da prostituição e do trabalho escravo. O jogo também discute isto de forma bastante sutil: apresentando aplicantes que seduzem o jogador com cartões de bordéis e casas noturnas, ou ainda quando estes mesmos aplicantes pedem ajuda ao jogador para dismantelar tais redes, detendo os encarregados sob alegação de estarem cometendo infrações.

#### 4 CONCLUSÃO

A partir das observações feitas no jogo *Papers, Please*, pôde-se observar o uso recorrente da retórica em diversas instâncias, bem como o uso do “*ethos*” retórico usa diferentes discursos para legitimar uma posição, ou, ainda, construir uma realidade a partir

destes diferentes discursos. Esta não é uma tarefa que todos os jogos eletrônicos conseguem desempenhar com êxito. Como aponta Bogost [1], graças à singularidade do *ethos*, podemos dizer que os jogos eletrônicos podem desempenhar diversos papéis ao refletir valores e contextos culturais. Os conceitos de retórica processual e o *ethos* teórico imbuído nestes jogos permitem a transmissão de valores sociais, passando-os adiante.

Podemos dizer que o ato de criar jogos, assim como o discurso de um orador diante do grande público, tem grande peso na criação de valores culturais. Portanto, crenças, valores, ideologias e valores presentes na cultura sempre serão parte integrante de um jogo, seja de forma intencional, ou não.

Os jogos jornalísticos representam uma nova força para a comunicação, especialmente quando falamos de vertentes digitais. A transformação de fatos em notícias, e, conseqüentemente, em produtos interativos desconstrói a imagem conservadora do jornalismo, bem como suas normas estritas e seus parões até então intocados. O atual cenário mostra a necessidade de reinvenção na hora de contar boas histórias, por parte dos veículos informacionais. Com a apropriação dos jogos pelo jornalismo para veicular informações, observamos a emergência de um novo tipo de leitor, que deseja sair do posto de mero espectador, e passar a interagir mais ativamente com tais fatos, se tornando parte integrante daquela narrativa. Acreditamos que essa é a principal missão dos jogos jornalísticos, além de transmitir mensagens poderosas a partir de suas regras computacionais.

Embora tal relação ainda não seja vista da mesma forma por todos, aos poucos o “abismo” entre jogos eletrônicos e o jornalismo vai se desfazendo. Para os mais conservadores, ignorar os eficientes resultados dessa nova abordagem pode custar caro num futuro próximo.

#### REFERÊNCIAS

- [1] I. Bogost. *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press, Cambridge, 2007.
- [2] I. Bogost. The rhetoric of video games. *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, pages 117–140, 2008.
- [3] I. Bogost, S. Ferrari, and B. Schweizer. *Newsgames: Journalism at play*. MIT Press, Cambridge, 2012.
- [4] J. Burton et al. News-game journalism: History, current use and possible futures. *Citeseer*, 2005.
- [5] J. Huizinga. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva, São Paulo, 2010.
- [6] H. Jenkins. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Aleph, São Paulo, 2009.
- [7] D. Maingueneau. *Novas tendências em análise do discurso*. Pontes, Campinas, 1997.
- [8] D. Maingueneau. A propósito do *ethos*. In A. R. Motta and L. Salgado, editors, *Ethos discursivo*. Contexto, São Paulo, 2008.
- [9] J. H. Murray. *Hamlet no holodeck*. Editora UNESP, São Paulo, 2003.