
André Pase: Pesquisador discute o cenário atual das pesquisas sobre games no Brasil

Tháísa Bueno¹, Marco Gehlen², Alan Milhomem³,
Lucas Reino⁴, Ed Wilson Ferreira Araujo⁵

Resumo: Pós-doutor em Jogos Eletrônicos pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT), o jornalista André Pase é professor da PUCRS (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), onde ministra disciplinas na graduação, no Mestrado e Doutorado em Comunicação, além de ser um dos coordenadores da especialização em Jogos Digitais da instituição. Nesta entrevista ele discute o cenário da pesquisa, na área de Comunicação, sobre jogos digitais e o que esperar sobre os rumos das pesquisas nas áreas de novas mídias, convergência e entretenimento, temas que tem se dedicado a investigar desde 1995.

Palavras-chave: Newsgames, Jogos Digitais, Comunicação

Abstract: The journalist André Pase is a professor at PUCRS (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), where he teaches courses in undergraduate, master's and doctoral degrees in Communication, and is a postdoctoral fellow in Electronic Games at the Massachusetts Institute of Technology (MIT). One of the coordinators of the specialization in Digital Games of the institution. In this interview he discusses the research scenario in the area of Communication on digital games and what to expect about the direction of research in the areas of new media, convergence and entertainment topics that he has been researching since 1995.

Keywords: Newsgames, Videogames, Communication

¹ Professora adjunta do curso de Jornalismo da UFMA de Imperatriz, doutora em Comunicação pela PUCRS. E-mail: thaisabu@gmail.com.

² Professor do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFMA de Imperatriz, doutor em Comunicação pela PUCRS. E-mail: gehlen.m@gmail.com.

³ Mestrando em Comunicação pela UFT. E-mail: milhomemalan@gmail.com.

⁴ Professor do Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFMA de Imperatriz, doutor em Comunicação pela PUCRS. E-mail: lucasreino@gmail.com.

⁵ Professor adjunto de Comunicação da UFMA e Doutor em Comunicação pela PUCRS. E-mail: blogdoedwilson@gmail.com.

Pós-doutor em Jogos Eletrônicos pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT), o jornalista André Pase é professor da PUCRS (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), onde ministra disciplinas na graduação, no Mestrado e Doutorado em Comunicação, além de ser um dos coordenadores da especialização em Jogos Digitais da instituição. Nesta entrevista ele discute o cenário da pesquisa, na área de Comunicação, sobre jogos digitais e o que esperar sobre os rumos das pesquisas nas áreas de novas mídias, convergência e entretenimento, temas que tem se dedicado a investigar desde 1995. As transformações que os profissionais de comunicação estão vivendo, tanto pelo aumento da presença dos games no dia a dia do jornalista quanto pelas redes sociais também são temas que o professor disserta na entrevista.

Essas transformações refletem e refratam o processo de produção e recepção de conteúdo na contemporaneidade, marcado pela ideia de que a linguagem vive uma era de múltiplos suportes, em uma constante recombinação de plataformas. Na produção de conteúdo, André Pase pensa no cenário ideal, aquele em que os jornalistas aptos a contar boas histórias pudessem também conhecer a engrenagem das plataformas digitais. “Eu não digo que você precisa saber programar, mas pelo menos você entender a dinâmica que está acontecendo ali dentro. Eu adoraria ter jornalistas que codificassem, que pudessem fazer visualizações de dados. Talvez não seja expertise de todo jornalista, assim como vai ter jornalista bom de parar e ouvir uma história. Eu acho que é outro campo. O que eu gostaria é que os jornalistas tivessem um pouco a mais de compreensão deste tabuleiro, de compreender o que está acontecendo, de pelo menos entender uma solução de *templates*, o que tem por detrás disso. Eu adoraria que todos tivessem essa pegada. Mas, se não for possível, a gente precisa pelo menos entender um pouco mais desse jogo. Como o pessoal de Columbia fala: o jornalismo pós-industrial. Por que pós-industrial? Porque antes eu tinha a gráfica ali do meu lado, agora eu não sei onde está o servidor. Então, tenho que entender essas novas dinâmicas, pelo menos para entender por onde é que meu conteúdo está caminhando para chegar na audiência”, acentua.

O cenário de compartilhamento de ideias impulsiona a afinidade que leva as pessoas a se agregarem por interesses comuns, tensionando a figura do meio outrora empoderado como o centro da produção e difusão de conteúdo. As pessoas se reúnem de acordo com o princípio das comunidades de interesse, conectando-se por vários fluxos, beneficiados pela velocidade da informação. Troca-se a relação face a face pelas interfaces: cara a cara pela tela. O virtual é complemento do real. Está em curso um processo de recombinação de mídias como ecologia tecnológica, pensa o autor.

Segundo a interpretação do pesquisador, os paradigmas tradicional e o contemporâneo estão entrecruzados. O primeiro diz respeito à concentração de pessoas, modelo centralizado, experiências unificadas, interatividade pré-estruturada, atrair e reter atenção, marcas buscando indivíduo, papéis separados, viral. O segundo opera o fluxo de ideias, é baseado em um modelo disperso, apresenta experiências diversificadas, participação aberta, motiva e facilita compartilhamento, possibilitando a colaboração entre agentes.

Em um estudo sobre a relação entre os jogos eletrônicos e as formas de crítica a instituições do Brasil, especificamente sobre a série de protestos realizados em junho de 2003, nos quais os manifestantes produziram suas próprias narrativas das manifestações utilizando dispositivos móveis, (PASE, 2005) pontua que a cobertura dos veículos tradicionais foi tensionada pelas outras formas de captação e de sentido dado aos protestos. “O que ocorre, então, é uma forma de fiscalização das informações veiculadas nos e um desafio dessas versões com o upload e compartilhamento de vídeos e imagens de outros ângulos dos acontecimentos. As câmeras de vídeo ligadas tornam-se uma forma de proteção dos manifestantes, que tentam, ao registrar ações truculentas de policiais, coibir tais comportamentos. Antoun e Malini (2013) apontam dois tipos de coberturas colaborativas em manifestações populares: a emergente, que tem pautas independentes e que ocorre sem grande controle e a programada, que é centralizada em perfis ou organizações e que tem uma agenda a seguir (p. 245). Nos dois casos de cobertura, é essencial o papel de perfis e sites de redes

sociais como veículos dessa cobertura, espaço no qual as informações são recombina­das, distribu­idas e as ações, organiza­das”⁶

No referido artigo, o jogo eletrônico “V de Vinagre” é analisado como peça de protesto no âmbito das mobilizações de rua, somando-se a uma crítica à cobertura tradicional das manifestações.

Neste paradigma contemporâneo estão embutidos os princípios da rede. Ela é niveladora, adaptável, permite que os usuários novos entendam como funciona, é acessível, possibilitando que ajustes sejam repassados aos usuários normais. Embora haja um controle proveniente do mercado, da arquitetura (formatos, protocolos, técnica), das normas (comportamento) e da legislação, a rede é um ambiente permissivo à manifestação do pensamento e protestos, configurando possibilidades mobilizar e reter a atenção da audiência. No entanto, essa visada tem limites quanto ao aprofundamento do conteúdo disponibilizado pelas pessoas que se expressam na web. “Acho que discutir política, falar de política, nesse sentido as redes sociais estão mais intensas. Agora a intensidade disso, não significa a densidade dessa conversa. Tenho minhas dúvidas. O falar aumentou, como uma métrica simples, entra mais *no trending topics*. Eu fico pensando até que ponto isso teve um debate concreto, teve um debate de análise de propostas, teve um debate que foi de construção. O assunto voltou, o assunto está sendo mais discutido, agora a densidade dessa informação eu tenho meus receios”, pontua o pesquisador.

Andre Pase também destaca na entrevista que apesar do custo baixo para a produção e distribuição de conteúdo, fruto da oferta tecnológica, a responsabilidade com a captura e o tratamento das informações é fundamental na contemporaneidade.

Como os jogos estão inseridos na pesquisa em Comunicação hoje?

A academia tem um papel que é relativamente recente. Tomou, primeiramente, um viés mais tecnológico e depois passando para o viés da comunicação, quando passa a entender que é uma forma de produção conteúdo,

⁶ Disponível em: < http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/lista_area_DT5-CI.htm > Acesso em: 12 abr. 2017.

uma produção de bens culturais. A informática, quando começou olhar esse movimento, teve que lembrar que ele já tinha quase duas décadas. Numa esteira desse movimento, toda a comunicação também começa a olhar e diz assim: “Isso aqui é conteúdo”, “Isso aqui é um texto”. E, se eu parar para pensar, então isso tem algum significado. E aí, a gente começa a perceber na virada de 2000 umas pessoas dizendo que iam começar a pesquisar o assunto. Não é que não tinham estudos anteriores, ou algumas pesquisas antes disso, mas lembro que foi em 2003 ou 2004, que começaram a ter entrada no Intercom e em outros congressos, por exemplo. Lembro de começar a apresentar *papers* no Intercom sobre jogos e ser inserido em uma mesa sobre Arte Digital. E naturalmente foi crescendo. Uma coisa que eu brinco, mas também várias outras mídias passaram por isso, de quebrar um pouco de preconceito e ter de responder: jogo é mídia?

E como estamos hoje?

Hoje a gente está num processo de, eu vou usar uma figura bem prática, um processo de que a ficha está caindo. Muito disso vem da percepção de pessoas que viram aquelas notícias clássica: “GTA vende tantos milhões”; “GTA acontece isso”, “O jogo tal de tiro vende tanto milhões”. Poxa! Isso aqui vende mais que filme. E agora a gente começa a ter *newsgames*, a ter produções de jogos mais sérios. Na verdade é assim: isso é um jogo com propósito definido, você começa a olhar, ter atenção, precisa fisgar a pessoa que está jogando, o jogo precisa que a pessoa fique todo o tempo prestando atenção e agindo com aquele meio. Aí você fala: “eu vou colocar alguma coisa aqui que tem uma mensagem. Eu vou dar uma mensagem um pouco mais séria”. Óbvio, ainda reside muita compreensão, porque precisa que a coisa seja divertida, seja prazerosa de jogar.

Mas na área da pesquisa, o que nós estamos pesquisando? Que olhares ainda são deficientes no que tange os estudos de games?

A gente está começando abrir um pouco da estrutura. O Brasil hoje está começando a olhar alguma coisa de indústria, de apropriação cultural, com uma bibliografia muito técnica, não na nossa área, mas na área de informática. A

gente começou a olhar isso muito pelo viés do cinema. Meu primeiro *paper* em Intercom é sobre jogos e cinema. Já vai fazer quase 10 anos. Então, a gente está começando a abrir o olho, a entender os *newsgames*, os jogos-notícia. Isso aqui tem um conteúdo, isso aqui tem uma mensagem. Então começo a estudar que tipo de apropriação tenho disso tudo, que texto tenho, que ideia estou passando. Também olhar algumas coisas do tipo: qual foi a relação? Quais são os processos? Estudos de interface, estudos de usabilidade. Então, é um movimento de retorno muito legal, de também tentar depreender, entender a história. Esse é o momento mais de não só estar cruzando a borda de analisar só o fenômeno cultural, para tentar começar a entendê-lo. Até porque também começou ter métodos para análises específicas para esse tipo de estudos. Então, agora eu acho que a gente está tendo as lentes certas para olhar e entender. Entender não só como um fenômeno cultural, mas como um espaço de divulgação de discurso.

Qual a importância, o papel do som nos games?

No jogo, o som fala, o som conta. O rádio faz isso, a música faz isso. O cinema usa o som enquanto às vezes omite uma informação e só diz o passo do cara que está chegando. O jogo é uma coisa sensorial de informação. Eu acho que tem uma característica no jogo que carrega uma força muito forte, de que o som é uma forma de contar, não só de dar uma resposta, mas o som é uma forma de contar uma informação. E eu também tenho que aprender a usar isso da maneira correta. Vem muito da tradição, sobretudo do cinema, a importância da trilha, a importância da voz, a importância de um som de referência, uma coisa que pega. A gente está passando por um momento muito legal, que já tem uns dois anos e pouco, de você ter jogos que são traduzidos para o português. Uma vez, conversando com a produtora de uma empresa, ela falava que o jogo com o som na língua nativa ajudava a pegar mais pessoas, torna uma linguagem mais universal. Então, essa de comunicar pelo som é muito, muito forte. Estamos aprendendo pelo cinema, só que tem uma grande diferença: o som de cinema, que é base, sobretudo, para o som de jogo, além de resposta, de identificação do personagem, dessa coisa muito forte do som do cinema, eu tenho a cena com o tempo registrado. No game é diferente, se nós seis jogarmos

o mesmo jogo, nós seis vamos ter tempos diferentes em determinadas fases e eu preciso de uma trilha que consiga acompanhar esses determinados momentos e isso é um desafio imenso que não é simples de resolver.

Novo Jornalismo

Sobre games e informação, acredita que a linguagem do entretenimento vai tomar conta do Jornalismo?

Eu tenho muito cuidado nessa questão mesmo. Eu acho que a gente pode, apesar de pensar com cuidado, acabar sem querer caindo para o jornalismo de entretenimento puro e simples. Eu acho que o jornalismo vai usar algumas áreas como suporte para tentar entender, tentar fisgar a atenção. Mas brinco, nem toda matéria permite que eu faça um jogo. Quando tem o caso da Superinteressante, que faz um jogo que é da máfia no mundo: a Máfia S.A., um jogo até conhecido que você tem que gerenciar uma máfia e tal. Isso se presta! Agora, não se presta fazer um jogo sobre uma notícia de morte, uma notícia que aumentou o preço do pão. Eu acho que nesse momento de velocidade, de correria de informação, para usar um termo coloquial, eu vou ter que entender que conquistar a atenção não significa me perder nessa história. E acho que tem começar a encontrar o equilíbrio. Tem um perigo? Tem! Mas tenho às vezes muito receio de que no desespero para tentar achar uma tensão, para tentar conquistar audiência, vá abusar do entretenimento. Eu acho que o ponto seria o abuso, isso me preocupa.

Nessa lógica toda, acredita que o novo jornalista tem que ser programador também?

Eu não digo que você precisa saber programar, mas pelo menos você entender a dinâmica que está acontecendo ali dentro. Eu adoraria ter jornalistas que codificassem, que pudessem fazer visualizações de dados. Talvez não seja expertise de todo jornalista, assim como vai ter jornalista bom de parar e ouvir uma história. Eu acho que é outro campo. O que eu gostaria é que os jornalistas tivessem um pouco a mais de compreensão deste tabuleiro, de compreender o que está acontecendo, de pelo menos entender uma solução de *templates*, o que tem por detrás disso. Eu adoraria que todos tivessem essa pegada. Mas, se não

for possível, a gente precisa pelo menos entender um pouco mais desse jogo. Como o pessoal de Columbia fala: o jornalismo pós-industrial. Por que pós-industrial? Porque antes eu tinha a gráfica ali do meu lado, agora eu não sei onde está o servidor. Então, tenho que entender essas novas dinâmicas, pelo menos para entender por onde é que meu conteúdo está caminhando para chegar na audiência.

Além desse olhar, que outra habilidade esse profissional tem que ter para dar conta dessas mudanças todas?

Eu olho assim, o novo profissional tem que ter quase que uma postura *on-line*. Aprender como é esse diálogo *on-line*. Tem os sistemas ferramental, também tem a postura, a postura de saber que horas eu vou divulgar uma matéria, aprender qual é hora de ir para o Facebook divulgar alguma coisa, aprender que horas eu não vou responder a audiência. Eu também tenho que entender qual é minha rotina. Eu tenho que aprender a ouvir. A gente tinha um jornalismo que era muito palestra e hoje sou muito mais conversa. Eu pauto mais porque é interessante ver o que está acontecendo. Não exclui o momento que eu vou revelar alguma coisa, mas talvez está aberto a esse diálogo. Por exemplo, entender que eu não vou twittar enquanto não estiver a informação segura para twittar; ou até coisas do tipo conversar com aquele público que está conversando comigo. Eu acho que tem que ter uma habilidade muito forte de saber ouvir através de uma linguagem que às vezes parece estranha, que é essa linguagem digital.

Redes sociais

As redes sociais na internet têm nos deixado mais politizados?

Não sei. Depende da rede. Depende muito do público. A gente está num momento muito aquecido para falar disso, dos protestos, todo mundo foi para rua, protestando no Facebook. Uma coisa que até o próprio brasileiro duvidava. Tem uma coisa que eu gostaria de tentar entender um pouco mais, não é só o eu ir para rua ou eu protestar, eu dar um RT. Felizmente tem alguns indícios que a gente está saindo daquele momento do tipo que a sua participação política era

de retwitter ou curtir no Facebook para sua turma ver, do tipo parece que fez sua parte. Eu queria entender uma coisa, tem uma granularidade disso que eu não sei até que ponto as pessoas estão compreendendo mais política. Acho que discutir política, falar de política, nesse sentido as redes sociais estão mais intensas. Agora a intensidade disso, não significa a densidade dessa conversa. Tenho minhas dúvidas. O falar aumentou, como uma métrica simples, entra mais *no trending topics*. Eu fico pensando até que ponto isso teve um debate concreto, teve um debate de análise de propostas, teve um debate que foi de construção. O assunto voltou, o assunto está sendo mais discutido, agora a densidade dessa informação eu tenho meus receios.

Ainda nesse contexto dos protestos, qual a importância que você vê da internet ter mecanismos de reter atenção das pessoas e mobilizar as pessoas?

Eu acho que tem vários pontos. Primeiro, na internet eu passo a olhar pela figura do meu amigo. Não estou tirando o grande produtor de conteúdo, não estou deletando esse cara do processo, não entendam mal, mas quando eu coloco as pessoas na minha *timeline*, no *feed*, são os meus amigos, são pessoas que tenho interesse em seguir. São pessoas que eu tenho interesse, mesmo que mesclado com produtores excepcionais de conteúdos, e que começo a dar muita importância. Óbvio, de novo, depende muito do uso que eu faço da rede. Só que meu receio muito forte é: eu começo a pegar e consigo montar outro cardápio de conteúdo. Outro ponto, eu posso dialogar com aquele produtor de conteúdo. Não que antes eu não pudesse pegar um telefone e reclamar. Mas acho que chegou num ponto que você pode pegar uma notícia e, na caixa de comentários, falar: “isso aqui está errado”, “isso aqui está certo”, “eu não gostei do seu ponto de vista por isso”. E aí, algumas pessoas, não todas, começam a pensar que estão discutindo, que estão atuando nesse lugar. Eu sempre lembro: o computador só não vai fazer nada, ele depende que você preste atenção no que você está fazendo e, a partir disso, vem tudo que a gente já tinha comentado.

Você acredita que estamos mais participativos ou é só uma sensação de participação que as mídias permitem?

Eu acho que depende do público, mas acho que sim, e tem graus de participação. Para mim tem um cara que é exemplo disso: o YouTube. Não necessariamente tudo que vai para o YouTube é criado por mim, mas há possibilidade de eu gravar e colocar para que todo mundo veja. É uma parte pequena do usuário que coloca, mas eu ter a chance de fazer isso e todo mundo ver é uma ruptura violenta. Não que não pudesse fazer um *fanzine* e passar para todo mundo, mas para fazer um *fanzine* eu vou ter que xerocar e gastar com cópia. Vou fazer uma transmissão de vídeo comunitária, vou precisar de tecnologia e vou ter um raio de acesso muito comum. Vou fazer uma transmissão de rádio comunitária, vou ter um acesso de um raio daquele local. Agora, o que muda um pouco é a possibilidade de, a um custo muito baixo, não ter mais a preocupação com a distribuição. A divulgação é outra história, mas a publicação está lá e várias pessoas olham para mim, isso tem uma importância. Nem todo mundo participa, mas eu tenho essa possibilidade. O YouTube para mim mostra muito bem esse momento.

Mas muitas mídias dão uma ideia de participação, os comentários mesmo. As pessoas comentam, mas o jornalista ignora. Então, é uma sensação que eu estou participando?

É raro o jornalista que olha. Mas eu digo assim, pelo menos eu tenho uma possibilidade de comentar. Que há um tempo você teria que mandar uma carta, ligar um telefone. Às vezes eu brinco assim: se você ler uma matéria, embaixo já está a caixinha pedindo para você comentar, isso para mim é uma coisa muito diferente. Eu não dependo de outro meio para chegar lá, é no mesmo meio que veio a informação, é onde eu consigo devolver.

Qual o espaço das notícias nas redes sociais? E como se vislumbra as rotinas disso com os nativos digitais?

A rede social acentuou uma coisa que a *web* já trouxe. Tipo, todo mundo vai saber. A informação de que o Mano Menezes caiu do Flamengo, que o Felipão é técnico da seleção, essa informação virou *commodity*, vira uma coisa que todo mundo vai saber e vai circular pelas redes. O jornal começa a dizer: “Eu vou ter que dar isso. Mas como? Vai ser do jeito tradicional?”. O jornal vai

ter que ser bom, fazer um balanço, fazer um negócio bonito, de gráfico, bonito visualmente para atrair o leitor. Pode ser que até aconteça o processo reverso, eu use a rede social em um momento de espalhabilidade, para divulgar, para passar a diante. Não só usar a *hashtag*, mas de fazer com que as pessoas comentem, depois leiam, façam uma verificação. Mas eu acho que tem o caminho de a gente entender que a rede não só permite que eu divulgue uma informação. As redes sociais fazem uma coisa hoje que os assistentes de informação não fazem, que é essa coisa muito pelo interesse. Então, a rede social, bem ou mal, faz o trabalho de separar, triar o que é importante, o que não é. Acho que a gente vai começar a ver alguns produtos, ter um pouco dessa inteligência da rede social, sobretudo mobile, de organizar essa informação, de desenhar essa informação de acordo com meu interesse, sem esquecer que você é um jornalista.

Eu acho que na rede social o jornalista também vai ter que aprender a dançar essa dança da rede, mas quando tiver algumas interfaces automáticas que não fazem essa dinâmica que as redes sociais fazem pelos meus amigos, fazer a curadoria, ele vai ter que aprender que não é só isso que eu quero, também eu quero um escândalo, o aumento do preço do pão, o aumento da gasolina, uma coisa assim para também equilibrar. A rede, bem ou mal, hoje faz para o público o que o jornalista não consegue fazer às vezes. Eu acho que o jornalista está precisando aprender um pouco com a rede social. O jornalista deveria ser mais um curador de conteúdo e de ver mais o que está acontecendo na rede social, ver o que é importante que está sendo discutido e aproveitar isso para comunicar.

Você acredita que nessa era de redes sociais o furo jornalístico perdeu seu poder?

Eu acho que o furo foi muito transformado, até porque a gente está começando a finalmente quebrar um pouco, depois de quase 20 anos de internet comercial no Brasil, nós estamos aprendendo que dar *link* para o outro não é crime. Tipo, o jornal “A” deu uma matéria, eu não tenho a matéria, não é crime eu dar o *link*. A gente ainda está muito controlador nesse processo. Eu acho que essa questão

do furo foi transformada. Você pode até dar o furo, mas digo assim: você dar o furo *on-line* significa que você vai ter muito mais zelo para poder saber o que você está falando. Essa velocidade maior exige que se você vai dar um furo, tenha pleníssima certeza disso, porque antes você iniciava um debate, corria em outras instâncias com outra velocidade e, agora, você provoca um debate intenso. Então, acho que o furo passa por um papel de se tornar mais um provocador de debates, passar quase como um primeiro nó de uma teia que vai ser formada através de um assunto.

Referências

- PASE, André Fagundes; GOSS, Bruna Marcon. **Jogos como provocações críticas, um estudo do jogo V de Vinagre e as revoltas de junho de 2013.** Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/lista_area_DT5-CI.htm>. Acesso em: 13 abr. 2017.
- PELLANDA, Eduardo Campos; PIRES, Gabrielli Tiburi Soares. **Construção de metamemória em rede: um estudo sobre os contextos de conexões informacionais no ambiente ubíquo de informações.** (http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/lista_area_DT5-CI.htm)
- SANTAELLA , Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal.** São Paulo: Iluminuras, 2013.