

O design imersivo como experiência da reportagem

El diseño inmersivo como experiencia periodística

Immersive design as a reporting experience

Matheus Tagé – Centro Universitário Belas Artes de São Paulo | São Paulo | SP | Brasil. E-mail: matheustage@gmail.com Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4000-405X>

Resumo: O jornalismo passa por uma problemática fundamental em sua história. De um lado, os formatos tradicionais – jornal impresso, rádio e televisão - trabalham em função de conseguir se manter em um ambiente midiático cada vez mais fragmentado e heterogêneo; por outro lado, os portais, sites de notícias e redes sociais, caracterizam um espaço de democratização de informação em que muitas vozes articulam conteúdos o tempo todo. A fim de analisar esta dinâmica, este estudo provoca uma reflexão acerca da hibridização de conteúdo jornalístico online, a partir da relação entre conceitos pressupostos no campo dos games studies e experiências de grandes reportagens em ambiente digital, os quais evidenciam a necessidade de se observar o agenciamento e interação como um dos elementos que performam a imersão narrativa.

Palavras-chave: imersão; jornalismo; reportagem gamificada.

Abstract: Journalism faces a fundamental problem in its history. On the one hand, traditional formats – printed newspapers, radio and television – work to maintain themselves in an increasingly fragmented and heterogeneous media environment; on the other hand, portals, news sites and social networks characterize a space for the democratization of information in which many voices articulate content all the time. In order to analyze this dynamic, this study provokes a reflection on the hybridization of online journalistic content, based on the relationship between concepts assumed in the field of games studies and experiences of major reports in a digital environment, which highlight the need to observe the agency and interaction as one of the elements that perform narrative immersion.

Keywords: immersion; journalism; gamified reporting.

Resumen: El periodismo enfrenta un problema fundamental en su historia. Por un lado, los formatos tradicionales –periódicos impresos, radio y televisión– trabajan para mantenerse en un entorno mediático cada vez más fragmentado y heterogéneo; por otro lado, portales, sitios de noticias y redes sociales caracterizan un espacio de democratización de la información en el que muchas voces articulan contenidos todo el tiempo. Para analizar esta dinámica, este estudio suscita una reflexión sobre la hibridación de contenidos periodísticos en línea, a partir de la relación entre conceptos asumidos en el campo de los estudios de juegos y experiencias de grandes reportajes en un entorno digital, que resaltan la necesidad de observar la agencia e interacción como uno de los elementos que realizan la inmersión narrativa.

Palavras claves: inmersión; periodismo; reportajes gamificados.

Recebido em: 27/11/2023 | Aprovado em: 20/12/2023 | Revisado em: 21/12/2023

<https://doi.org/10.22484/2177-5788.2023v49id5349>

1 Introdução

O Jornalismo enquanto mecanismo de registro e estruturação narrativa do seu tempo histórico passa por uma fase dramática. Com a proliferação de conteúdos e canais por diferentes mídias torna-se essencial articular - e observar - alternativas para que o conteúdo consiga transpassar a barreira do consumo segmentado pela efemeridade algorítmica, e fazer com que haja um processo de fruição do texto midiático.

Por fruição, me refiro à possibilidade de que o leitor permaneça na página, e trafegue pelo texto de forma fluida – assim, tendo a percepção de que está em um ambiente interessante. A aproximação que este trabalho propõe com o conceito de jogo está no campo da experiência narrativa. De acordo com Huizinga (2014), o jogo pode ser considerado uma atividade que se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste na própria realização. Podemos assim, propor uma reflexão acerca da possibilidade de trazeremos este propósito à produção jornalística.

Entre as análises que buscamos trazer neste trabalho, acentua-se: como fazer do jornalismo uma experiência expandida? Como resposta, penso que podemos considerar algumas experiências relativamente satisfatórias, tendo em vista as possibilidades técnicas que o processo jornalístico permite criar. Algumas produções interessantes foram produzidas pelo UOL TAB, e serão analisadas neste trabalho, a fim de propor uma análise estética para uma teoria – e uma futura prática roteirizada - para o conceito de *newsgames*.

A proposta que se observa neste trabalho está justamente articulada a partir da possibilidade intrínseca do texto ser interativo. A partir dos conceitos propostos por Murray (2003), devemos articular as relações estéticas do meio interativo; de maneira que possamos contextualizar a narrativa a partir do agenciamento da forma, que se acentua em uma progressão de complexidade, e por meio da flexibilização de linearidade do texto. A partir desta presença do leitor – que aqui podemos chamar também de interator – observar que tanto o conteúdo, quanto à forma devem amplificar a sensação de imersão.

Por fim, observaremos como esta dinâmica pode trazer algum tipo de transformação para quem consome a narrativa jornalística em ambientes digitais; seja pelo fato de tomar conhecimento sobre um determinado assunto, mas também pelo impacto da experiência narrativa a que foi submetido.

2 Estética de gamificação: o design da reportagem

A proposta deste trabalho é articular, por meio dos exemplos analisados, uma forma de se discutir e aplicar processos de gamificação em narrativas jornalísticas. Evidentemente, este é um processo em transformação. É preciso observar os detalhes que performam esta estratégia narrativa, para que possamos estruturar uma forma, um roteiro, e uma saída para que estas duas áreas do conhecimento – jornalismo e games – possam passar por um processo de aproximação - uma retroalimentação de linguagens. E desta forma, articular saídas para um público cada vez mais exigente e conectado com as transformações propostas pelas novas tecnologias de comunicação.

Neste sentido, a fragmentação das possibilidades advindas da materialidade digital, está em conformidade com um processo de produção de sentido e presença deste meio. Assim, podemos observar que a evolução técnica das estruturas que acoplam a notícia propõe uma reflexão urgente quanto à sua estética narrativa, desencadeando novas possibilidades de linguagem jornalística. Para Pena (2013), o ambiente digital transformou aspectos da vida humana; e no Jornalismo, modificou a forma de se construir histórias, ao mesmo tempo, em que condicionou uma nova forma de consumi-las. O jornalismo digital, portanto, “pode ser precariamente definido como a disponibilização de informações jornalísticas em ambiente virtual, o ciberespaço, organizada de forma hipertextual com potencial multimidiático e interativo” (Pena, 2013, p. 176)

Em meio à proliferação infinita de notícias e imagens por meio de redes sociais, sites de notícias, no celular, computador ou qualquer outro dispositivo, nos parece necessário configurar uma nova sintaxe jornalística, a fim de estabelecer estruturas semânticas capazes de promover experiências imersivas, em paralelo à possibilidade de agência sobre o modelo – algo discutido a partir das possibilidades do *motion design* e do hipertexto.

É preponderante observar que o protagonismo imagético é uma característica intrínseca à urgência da gamificação jornalística. Imagens em movimento, drones, fotografias com intensidade documental se projetam em meio a conteúdos diversos, como mapas e gráficos interativos. A palavra se organiza enquanto uma roteirização técnica que conduz o interator por meio de imagens e experiências diversas.

A construção do espaço narrativo por meio das imagens e elementos gráficos, em convergência com a cadência textual, reforça o processo de estruturação de um simulacro da realidade. Para Murray (2003, p. 102), “a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma. A imersão pode requerer um simples

inundar da mente com sensações”. O fluxo narrativo desta forma de reportagem articula uma experiência expandida de percepções, com camadas de experiências estéticas que superam o fato, construindo empatia e interesse com relação ao assunto abordado.

A essência desta reflexão nos provoca a observar a estrutura jornalística por meio dos elementos essenciais do jogo, de acordo com Shell (2012). Sob esta ótica, se faz necessário analisarmos as possibilidades a partir dos conceitos de estética, que se trata da experiência sensorial; a mecânica, com as regras e procedimentos de interação e agenciamento; a história, que por sua vez trata-se do conteúdo a ser desenvolvido; e por fim, a tecnologia disponível, a estrutura em que a reportagem estará estruturada. A partir desta materialidade podemos discutir e pensar as pautas jornalísticas em meios digitais.

Há que se discutir neste contexto, o processo de progressão de complexidade narrativa em uma reportagem gamificada. Assim como o jogo, o desencadear de fatos e experiências visuais deve entregar ao leitor alguma forma de recompensa pela permanência no ambiente narrativo. Sobre o estímulo pela experiência, podemos entender por meio da perspectiva de Juul (2011, p. 56), que contextualiza que os games “são experiências de aprendizado, onde o jogador melhora suas habilidades conforme joga. A qualquer momento, o jogador terá um repertório específico de habilidades e métodos para superar os desafios do jogo.”

A projeção da experiência expandida deve ser pensada enquanto um processo que reforça a dialética entre duas formas de motivação narrativa por parte do leitor: a intrínseca e a extrínseca. A motivação intrínseca é provocada por uma força e fruição pertencente ao processo de executar alguma ação ou tarefa; por outro lado, a extrínseca trata da percepção de alguma recompensa pela ação executada. No caso da reportagem gamificada, é possível contextualizar esta dialética entre o prazer da leitura e da interação com a forma, como uma motivação intrínseca; e em paralelo, o entendimento do conteúdo tratado na matéria, e o acesso à uma informação relevante, o que configura a motivação extrínseca.

Para Castells (2003), a tecnologia é um mecanismo que provoca uma dinâmica de criatividade; algo que faz com que as funções primárias das ferramentas digitais sejam superadas, e por meio da inovação e da experiência intuitiva, é possível uma reorganização de sentidos.

O que a tecnologia tem de maravilhoso é que as pessoas acabam fazendo com ela algo diferente daquilo para que foram originalmente criadas. É essa fortuidade que subjaz à criatividade na sociedade e à inovação nos negócios...a internet é o resultado da apropriação social de sua tecnologia por seus usuários/produtores (Castells, 2003, p. 160).

O processo que denominamos 'estado de jogo' consiste justamente na percepção de que a experiência narrativa deve ser consumida, não apenas para a compreensão do conteúdo, mas também pela própria fluidez da estética que estimula o leitor a permanecer mais tempo no espaço da narrativa. Tal qual um jogo de mundo aberto, a proposta que devemos considerar acerca das possibilidades do jornalismo expandido, está na própria ação do interator, que assume uma autoria derivativa quanto à reportagem. Ele explora as cenas em movimento, retorna ao mapa, faz a leitura dos relatos dos personagens, e compartilha este material para que outras pessoas possam consumir também.

O que se observa em meio à realidade contemporânea do consumo de mídia é uma visão crítica com relação à estética de aceleração, a progressão de imagens-fluxo, informações em velocidade e pouca profundidade; a reportagem gamificada pode representar uma perspectiva diferente - uma ruptura - com relação à superficialidade, e o aprimoramento de conteúdo de qualidade para indivíduos cada vez mais informados e capazes de articular sua visão de mundo.

Nesta observação, com relação ao design enquanto mecanismo estético, é possível observar de forma concreta o conceito de jornalismo imersivo. Para Alzamora e Tárzia (2012), este mecanismo permite pensarmos na flexibilização com relação ao eixo narrativo da reportagem, de forma a permitir que o leitor se coloque como protagonista.

Jornalismo de Imersão seria a produção de notícias de modo a permitir às pessoas experimentarem como protagonistas situações ou eventos descritos em uma reportagem. Apesar de não ser nova a tentativa de trazer a notícia e a experiência vivida enquanto repórter o mais próximo possível do leitor ou telespectador, as tecnologias digitais ampliaram essas formas de participação e interação. A ideia fundamental do Jornalismo Imersivo seria permitir ao participante entrar em um cenário representativo da história, criado virtualmente. A perspectiva da participação ativa do usuário na construção da narrativa e a possibilidade de compartilhá-la em mídias sociais são, nesse caso, aspectos relevantes em sua caracterização como experimento transmídia (Alzamora; Tárzia, 2012, p. 31).

A partir desta contextualização, podemos observar o estado da arte acerca desta temática, no que se refere às estruturas transmídia no jornalismo. Podemos constatar, assim, que mecanismos que fragmentam a percepção da forma da reportagem, como puzzles e jogos sobre atualidades, infográficos interativos e mecanismos documentais em que se permite colocar o leitor em uma perspectiva interna – de certa forma, subjetiva – acerca de uma determinada história, são subterfúgios dos newsgames. Para Alzamora e Tárzia (2012, p. 32): “Newsgames, portanto, referem-se a aspectos experimentais passíveis de serem incorporados a contextos midiáticos específicos que configuram a narrativa transmídia.” Neste sentido, entendemos que há que se atentar para uma leitura profunda com relação às possibilidades da reportagem, para se estruturar mecânicas interativas.

Nesta mesma linha, podemos observar a concepção de jornalismo transmídia, como mais uma forma de se dialogar com esta proposta. Ao pensarmos histórias que se fragmentam por estruturas midiáticas distintas – entre jornais impressos, sites e redes sociais, por exemplo - podemos entender este conceito teórico. O que possibilita a construção de narrativas que se complementam, de forma a estabelecer uma grande estrutura narrativa - colocada em fluxo por meio de uma dinâmica entre a materialidade dos meios e o comportamento de leitores ativos e engajados no consumo e no compartilhamento da informação. De acordo com Jenkins (2008) esta é a essência do processo de expansão narrativa. Nas suas palavras:

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (Jenkins, 2008, p. 135).

Contudo, diferente de grandes franquias de entretenimento, no jornalismo, a aplicação da narrativa transmídia é muito mais conceitual, do que, necessariamente, prática. Neste sentido, se faz necessário observar a possibilidade de pensarmos em aplicar o conceito, especificamente, à linguagem da reportagem. Desta forma, é necessário observar a reportagem como matéria-prima narrativa para um processo de interação, que

possa desencadear o que chamamos de imersão narrativa. Assim, observamos a definição de Flores e Renó (2018):

A diferença entre o jornalismo transmídia e outras formas de narrativa jornalística é que com a narrativa transmídia é possível aproveitar as possibilidades de comunicação presentes na sociedade pós-moderna, onde a mobilidade e a liquidez das estruturas, ou seja, a interatividade, assumem papéis importantes no campo da comunicação, como envolver e atrair o receptor para interpretação participativa da mensagem (Flores; Renó, 2018, p. 53).

Esta concepção parece ser fundamental para se analisar e contextualizar as aproximações entre o campo dos games studies e o jornalismo; ao que parece, é necessário estruturar uma interpretação participativa da reportagem, segundo Flores e Renó (2018), para que haja um processo estético e lúdico de imersão no conteúdo jornalístico, em especial, em grandes reportagens.

Para articular uma análise acerca das possibilidades de imersão a partir de mecanismos de design e práticas gamificadas, este trabalho propõe uma reflexão por meio de reportagens selecionadas do site UOL TAB. Por práticas gamificadas, entendemos estruturas estéticas e narrativas que vão intermediar o processo de leitura da reportagem, o que constatamos a partir de mecanismos de design e motion design, presentes nos objetos analisados. Desta forma, será possível apontar como a estética da linguagem do design pode influenciar – e auxiliar – a experiência narrativa da reportagem.

3 A construção do imaginário

A reportagem inicia com movimento. Na página, uma grande imagem ilustra uma paisagem montanhosa e um detalhe em silhueta de uma edificação distante. A coloração é quente; uma fotografia em contraluz no fim de tarde. Um logotipo se movimenta abrindo e fechando o ângulo da fotografia que vemos. Isto lembra muito uma tela inicial de menu de videogames. A imagem ocupa a tela toda, apenas o título e a linha fina, nos permitem entender do que se trata: “Por dentro da Muralha: Monumento na China, na verdade, compreende fortificações construídas por diversas dinastias durante séculos”. A reportagem é da jornalista Talita Fernandes.

Figura 1- Imagem da reportagem da UOL TAB



Fonte: Fernandes (2022).

A imagem transita entre o registro e a construção simbólica que se repete nos processos de midiatização do imaginário acerca da Muralha da China. Trata-se de um recorte documental, mas ao mesmo tempo, performa a idealização provocada pela alta espessura de representações que observamos ao longo de décadas de imagens.

É importante observar que a navegabilidade da reportagem se dá através do controle do leitor. A seta aponta para baixa, por tanto, se faz necessário o agenciamento do interator para ler a sequência da reportagem. Estrategicamente, a narrativa desencadeada pela linguagem textual, promove uma convergência sinestética com a imagem que observamos na abertura:

Eram 5h30 de uma manhã de setembro e os chineses estavam se preparando para o Festival de Meio do Outono, quando famílias se reúnem para reverenciar a tradição do "yuebin", o bolinho da lua, enquanto se observa a lua cheia no céu claro de temperaturas amenas (Fernandes, 2022).

A concepção criada pela imagem promove uma integração total com o texto, e este processo interfere na construção do *Stimmung* e da presença da narrativa. Para o leitor, esta produção integrada promove uma relação mais densa com a história que a reportagem conta. Para Gumbrecht (2014, p. 14):

Ler com a atenção voltada ao *stimmung* sempre significa prestar atenção à dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física - algo que consegue catalisar sensações interiores sem que questões de representação estejam necessariamente envolvidas.

É possível observar que o esforço da reportagem se dá por meio da tentativa constante em ilustrar o clima e o contexto. O recurso literário articulado na abertura do texto, nos convence por meio do processo de descrição da cena. Quase como um roteiro de cinema; conseguimos imaginar a atmosfera da história que será contada. A seguir, uma pontuação fundamental; observamos o mapa da muralha, para termos a noção das dimensões da lendária edificação.

Figura 2- mapa da Muralha da China



Fonte: Fernandes (2022).

O texto se desenvolve a partir de relatos da experiência de reportagem; em paralelo, novas imagens são utilizadas para ilustrar estas passagens. Na página, observamos a possibilidade de composição visual de várias fotografias, colocadas em mosaico, de forma a ampliar nossa perspectiva com relação ao objeto observado.

Figura 3 - Fotografia formam mosaico na página



Fonte: Fernandes (2022).

Por meio das nuances apresentadas na reportagem; observamos a mensagem que se tenta trazer através da experiência narrativa: o propósito era mostrar que a muralha é também uma forma que estrutura a integração multiétnica da formação cultural chinesa. A dialética entre forma e conteúdo da reportagem analisada propõe uma sensação expandida de imersão; além de apresentar uma contextualização semântica fundamental para a suspensão de descrença, e por consequência, o engajamento voluntário com relação à história narrada.

4 A reafirmação da experiência estética

Nesta reportagem, observamos um interessante jogo de imagens em movimento logo na abertura da página. Um trio de vaqueiros adentram uma cerca de um ambiente rural, e em seguida desaparecem de forma fantasmática. Nesta proposta narrativa, há um jogo simbólico articulado pela montagem da cena. A convergência entre o sentido e a estética da forma, se dá por meio da articulação do título: 'Os últimos vaqueiros: As comitivas pantaneiras somem junto com a paisagem devastada pelas secas, incêndios e desmates'. A reportagem é dos jornalistas José Medeiros e Rodrigo Bertolotto.

Figura 4- Vaqueiros entrando na cerca



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

Figura 5 - A cena anterior esvaziada



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

O jogo proposto pela *mise-en-scène* coloca o leitor em estado de atenção. Há uma mistura entre real e o fantástico nesta contextualização. Uma dinâmica bastante diferenciada do jornalismo tradicional. Esta hibridização permite que reportagens tenham abordagens mais interessantes no ambiente digital. Trata-se de uma proposta que rompe com o pretexto da objetividade factual, e por meio de estratégias visuais e recursos de *motion design*, podemos observar ambiências completamente imersivas e instigantes.

Logo, observamos o que parece ser uma característica deste tipo de material, a ilustração em mapa do contexto desenvolvido na reportagem. Na sequência da capa, após o leitor acionar a barra de rolagem do site, contempla-se a perspectiva aérea da região tratada na narrativa.

Figura 6- Créditos da reportagem e mapa da região



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

Para intensificar a fluidez da experiência narrativa, novamente, um mosaico de imagens é colocado de forma a ampliar a representação do espaço. Neste recorte, em especial, observamos a composição entre fotografias e imagens em movimento; o que nos permite ter uma noção mais completa com relação ao contexto da reportagem.

Figura 7- Mosaico com imagens estáticas e em movimento



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

Um detalhe interessante na imagem se coloca na lateral inferior direita. A opção de retornar ao topo da página, através do clique em um botão; sem a necessidade de ficar rolando com o mouse. Esta ferramenta dá à página um aspecto mais dinâmico e interativo. A narrativa se fragmenta por entre depoimentos de personagens que remontam as histórias da região. Para ilustrar este elemento narrativo, mais imagens em mosaico, com cenas estáticas e movimento, dão à página um ritmo altamente imersivo.

Figura 8 - Imagens em mosaico



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

Figura 9 - Vaqueiro olhando o horizonte



Fonte: Bertolotto; Medeiros (2020).

Esta convergência entre cenas, relatos, montagens e imagens em movimento, propõe uma interessante dinâmica narrativa, que se aprofunda nos dilemas e dramas da vida dos personagens - vaqueiros que observam sua profissão fadada à extinção. De forma interativa, por agenciamento do interator, a trama jornalística se desenrola e promove interação com relação ao tema. Uma dinâmica que evidencia a permanência da grande reportagem, porém, reformulada enquanto uma narrativa expandida e interativa, que coloca o leitor no papel de um sujeito ativo no processo de compreensão com relação aos fatos narrados.

5 Considerações finais

O objetivo central deste trabalho é articular e provocar a reflexão acerca de futuras experimentações entre linguagens distintas. A narrativa jornalística em paralelo à estrutura dos jogos. A reflexão se faz necessária por conta da urgência com relação ao meio interativo. O jornalismo, enquanto registro histórico e social de seu tempo, é uma ferramenta que concorre com infinitas micronarrativas e estímulos midiáticos que transpassam as telas o tempo todo; neste contexto se torna fundamental aperfeiçoar a linguagem e entender como articular conteúdos informativos por meio de novas formas de contar histórias.

Essencialmente, a proposta desta discussão se torna relevante ao passo em que estabelecemos alguns parâmetros com relação ao conceito de jogo, e simultaneamente, propusemos um diálogo com relação às narrativas que tentam articular estes conceitos. No caso, as reportagens 'Por dentro da Muralha' e 'Os últimos vaqueiros', ambas produzidas no site UOL TAB. Neste trabalho construímos uma análise acerca do formato destas produções, e acentuamos uma provocação teórica e prática: a necessidade de se pensar em uma teoria para os *newsgames*, e contextualizar uma forma de roteirização a partir destes modelos.

O conceito de jogo também foi discutido e articulado por meio de autores que estabeleceram nuances e estruturas que organizam as mecânicas narrativas interativas. Os elementos essenciais em ambientes gamificados também foram observados e aprofundados, de modo que possamos refletir sobre as possibilidades do meio digital. A estética, a mecânica, a história e a tecnologia devem ser conceitos constantes no processo de elaboração de reportagens gamificadas.

Por fim, penso que é preciso discutir estes aspectos de aproximação entre linguagens; para que o jornalismo consiga acompanhar as novas técnicas e ferramentas digitais, ampliar suas possibilidades narrativas; e evidentemente, atingir de forma ampla, um maior número de pessoas. A informação é fundamental; e para isso, se faz necessário promover novas estruturas e reflexões que possibilitem que a narrativa jornalística acompanhe as novas demandas do ambiente de comunicação digital.

Referências

ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. Convergência e transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo. **Brazilian Journalism Research**, Brasília, DF, v. 8, n. 1, p. 22 – 35, maio, 2012. Disponível em: <https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/401/370>. Acesso em: 21 dez. 2023.

BERTOLOTTO, Rodrigo; MEDEIROS, José. Os últimos vaqueiros. **Portal de notícias**, São Paulo, 22 abr. 2022. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/os-ultimos-vaqueiros/#cover>.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

FERNANDES, Talita. Por dentro da muralha. **Portal de notícias**, São Paulo, 22 dez. 2022. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/edicao/muralha-da-china/>. Acesso em: 20 dez. 2023.

FLORES, Jesús; RENÓ, Denis. **Periodismo transmedia**. Aveiro: Ria Editorial, 2018.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, ambiência, stimmung**: sobre o potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC Rio, 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JUUL, Jesper. **Halfreal videogames between real rules and fictional worlds**. Cambridge: MIT Press, 2011.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeque**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

PENA, Felipe. **Teoria do jornalismo**. São Paulo: Contexto, 2013.

SHELL, Jesse. **The art of game design**: a book of lenses. Cleveland: CRC Press, 2012.