



Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas

UNIVERSIDADE TÉCNICA DE LISBOA

Jogos Sérios: Ferramentas do Novo Jornalismo

Mestrando: Pedro Dias Marques

Orientadora: Professora Doutora Raquel Ribeiro



Dissertação para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação Social, na
vertente de Jornalismo

Lisboa

24 de maio de 2013

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1: ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO.....	10
1.1. ABORDAGEM METODOLÓGICA	10
1.1.1. INVESTIGAÇÃO DOCUMENTAL	12
1.1.2. ENTREVISTAS E OBSERVAÇÃO	13
1.1.3. ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	15
1.2. AMOSTRA	19
CAPÍTULO 2: JOGOS SÉRIOS – UM NOVO MEIO JORNALÍSTICO	20
2.1. VIDEOJOGOS: ENQUADRAMENTO, DEFINIÇÕES E APLICAÇÕES.....	20
2.2. LUDOLOGIA.....	27
2.3. JOGOS SÉRIOS	32
2.4. JOGOS NOTICIOSOS	39
2.5. JOGOS SOBRE EVENTOS ATUAIS	41
2.6. JORNALISMO DIGITAL E OS VIDEOJOGOS	45
2.7. JOGOS NOTICIOSOS: UM NOVO MUNDO A EXPLORAR.....	50
CAPÍTULO 3: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	55
3.1. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: POTENCIALIDADES DOS JOGOS SÉRIOS	55
3.2. ANÁLISE DE CONTEÚDO DE <i>SEPTEMBER 12TH</i>	65
3.3. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: INVASÃO DO IRAQUE	70
3.4. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: EXPERIÊNCIA DE JOGO	90
3.5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	127
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	133
BIBLIOGRAFIA.....	138
ANEXOS	143

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Categorias da análise de conteúdo de <i>September 12th</i>	16
Figura 2: Análise de conteúdo dos “Jogadores S12”	18
Figura 3: Análise de conteúdo dos “Não Jogadores S12”	18
Figura 4: Vantagens e desvantagens do videogame enquanto meio jornalístico	52
Figura 5: <i>September 12th</i>	66
Figura 6: Análise de conteúdo de <i>September 12th</i>	69
Figura 7: Fontes e Meios de comunicação de preferência	72
Figura 8: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Internet	73
Figura 9: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Televisão	74
Figura 10: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Imprensa	75
Figura 11: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Exemplos de fontes	76
Figura 12: Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	79
Figura 13: Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque - Contra a invasão	80
Figura 14: Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque - A favor da invasão	85
Figura 15: Presença militar estrangeira no Iraque	87
Figura 16: Tabela Comparativa - Definição de <i>September 12th</i>	93
Figura 17: Tabela Comparativa - Aspectos relevantes de <i>September 12th</i>	96
Figura 18: Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com <i>September 12th</i>	101
Figura 19: Tabela Comparativa - Concorda com a mensagem de <i>September 12th</i>	103
Figura 20: Tabela Comparativa - Discorda da mensagem de <i>September 12th</i>	107
Figura 21: Tabela Comparativa - Eficácia de <i>September 12th</i> enquanto Jogo Sério	112
Figura 22: Tabela Comparativa - Exemplos de Jogos Sérios referidos	117
Figura 23: Tabela Comparativa - Opiniões sobre o videogame - Pontos positivos	121
Figura 24: Tabela Comparativa - Opiniões sobre o videogame - Pontos negativos	126
Figura 25: <i>Kabul Kaboom</i>	235
Figura 26: <i>McDonald's Videogame</i>	236
Figura 27: <i>Hothead Zidane</i>	237
Figura 28: <i>Missão Cavaco Silva</i>	237
Figura 29: <i>Food Import Folly</i>	238
Figura 30: <i>Amnistia</i>	239
Figura 31: <i>Missile Command</i>	241
Figura 32: Tabela de análise de conteúdo de <i>September 12th</i>	242
Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	247
Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	247
Figura 35: Caos que resulta dos atos de destruição	248
Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	248
Figura 37: Lançamento de um míssil	249
Figura 38: Tabela Comparativa - Frequência de consulta sobre assuntos internacionais	250
Figura 39: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Internet	251
Figura 40: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Televisão	252
Figura 41: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Imprensa	253
Figura 42: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Exemplos	253
Figura 43: Tabela Comparativa - Correntes de opinião sobre o terrorismo - Contra o terrorismo	256
Figura 44: Tabela Comparativa - Correntes de opinião sobre o terrorismo - A favor do terrorismo	260
Figura 45: Tabela Comparativa - Percepção da opinião dominante nos <i>media</i> sobre terrorismo - Contra o terrorismo	262
Figura 46: Tabela Comparativa - <i>Media</i> que difunde opinião dominante sobre o terrorismo	266
Figura 47: Tabela Comparativa - Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque - Contra a invasão	267

Figura 48: Tabela Comparativa - Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque - A favor da invasão	273
Figura 49: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Não diminui atentados	277
Figura 50: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Diminui atentados	279
Figura 51: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Pode diminuir atentados	282
Figura 52: Tabela Comparativa - Consequências da invasão do Iraque - Consequências negativas	285
Figura 53: Tabela Comparativa - Consequências da invasão do Iraque - Consequências positivas	289
Figura 54: Tabela Comparativa - Conhecimento da existência de <i>September 12th</i> - Não Conhece	292
Figura 55: Tabela Comparativa - Definição de <i>September 12th</i>	293
Figura 56: Tabela Comparativa - Aspectos relevantes de <i>September 12th</i>	296
Figura 57: Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com <i>September 12th</i>	298
Figura 58: Tabela Comparativa - Mensagem de <i>September 12th</i> - Concorda com a mensagem	300
Figura 59: Tabela Comparativa - Mensagem de <i>September 12th</i> - Discorda da mensagem	303
Figura 60: Tabela Comparativa - Eficácia de <i>September 12th</i> enquanto Jogo Sérió	304
Figura 61: Tabela Comparativa - Conhecimento de outros Jogos Sérios	307
Figura 62: Tabela Comparativa - Exemplos de Jogos Sérios referidos.....	308
Figura 63: Tabela Comparativa - Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre <i>September 12th</i> - Pontos positivos.....	310
Figura 64: Tabela Comparativa - Opiniões dos Não Jogadores sobre <i>September 12th</i> - Pontos negativos.....	314
Figura 65: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Ana	318
Figura 66: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Carlos	327
Figura 67: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Catarina	334
Figura 68: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Daniel	340
Figura 69: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Elias.....	350
Figura 70: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Erica	358
Figura 71: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Frazão	371
Figura 72: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Gregório.....	377
Figura 73: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Joana.....	382
Figura 74: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Leonard.....	391
Figura 75: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Marta	398
Figura 76: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Miguel.....	402
Figura 77: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Nunes	407
Figura 78: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Rui	411
Figura 79: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Vasco.....	424
Figura 80: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Cheila	430
Figura 81: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Diana.....	434
Figura 82: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Duarte	441
Figura 83: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Dulce	450
Figura 84: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Ferreira.....	454
Figura 85: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Gomes.....	459
Figura 86: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Helena.....	468
Figura 87: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Isabel.....	475
Figura 88: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Jorge	480
Figura 89: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Maria	484
Figura 90: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Oliveira	489
Figura 91: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Pratas	494
Figura 92: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Ricardo.....	499
Figura 93: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Rodrigues.....	502
Figura 94: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Teresa	508

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto foi um desafio entusiasmante, que me permitiu conhecer mais sobre o lado sério dos videogames, o meu *hobby* de preferência. Aprendi que os videogames podem ser mais do que um mero *hobby*, pois podem ser utilizados para conscientizar os jogadores sobre assuntos reais. Os Jogos Sérios têm aplicação em muitos setores, incluindo o jornalismo, constituindo-se como uma indústria com potencialidades de crescimento.

Quero aproveitar desde já para agradecer a todas as pessoas que me apoiaram ao longo da realização desta dissertação e que contribuíram para que me mantivesse motivado:

Agradeço à minha orientadora, Professora Doutora Raquel Ribeiro, que me inspirou contínua e criativamente com a sua energia, rigor e nível de exigência para que eu conseguisse alcançar este resultado final, permitindo-me atingir a excelência que ambicionava.

Aos meus Pais, que me apoiaram durante toda esta longa caminhada com palavras reconfortantes e motivadoras, mas que não hesitaram em dar uns valentes "puxões de orelhas" sempre que precisei. Obrigado por estarem sempre presentes nos momentos em que mais necessitava.

Ao meu Avô, que tornou possível o meu sonho de tirar um mestrado na área que ambiciono seguir. Não só foi uma grande cúmplice neste meu projeto, como também foi um dos primeiros leitores da versão final desta dissertação. Por estas e por outras, muito obrigado, Avô.

À minha irmã e cunhado, dispostos a tudo para ajudar-me a ultrapassar os obstáculos que iam surgindo ao longo do caminho. Devo-vos muito e agradeço todo o vosso empenho ao longo deste projeto académico.

Um agradecimento especial a uma grande amiga minha, Eriquetta, que me acompanhou durante esta minha viagem até à Montanha da Perdição e que me ajudou a cumprir a minha missão. Sempre que senti a desmotivação a apoderar-se do meu espírito, lá estavas tu com uma motivação inabalável e contagiosa. Não só apoiaste-me na

realização desta dissertação, como também soubeste ser uma brilhante detetive no que toca à apresentação de soluções eficazes para problemas inesperados. O Poirot ficaria orgulhoso.

Aos meus grandes amigos (Contra-UNO, Cuca, Kitty, Lenny, Oli, Tripas e V), fiéis companheiros de viagem que souberam ouvir-me quando precisava de falar e que me proporcionaram outras aventuras para além da vida académica, permitindo-me ganhar forças para a grande caminhada. Obrigado pela vossa amizade e momentos à *Seinfeld*.

À minha família, por todo o vosso apoio incondicional e interesse pelo meu projeto.

À equipa da Magazine.HD, por todo o apoio e motivação.

Aos três especialistas que entrevistei (Alexandre Batista, Cláudia Ribeiro e João Fernandes), que me ajudaram a recolher informação essencial e interessante, permitindo-me dessa forma alcançar resultados finais importantes no estudo da eficácia dos Jogos Sérios enquanto complemento noticioso.

A todos os restantes entrevistados que participaram neste projeto académico, pela vossa disponibilidade e vontade em ajudar-me.

Por fim, agradeço também a si, o leitor, por estar interessado no mundo dos videojogos, nomeadamente nas oportunidades proporcionadas pelos Jogos Sérios.

INTRODUÇÃO

Esta dissertação tem como base a análise da forma como os Jogos Sérios – videojogos que têm como objetivo fomentar a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema – podem ser utilizados como complemento do jornalismo tradicional. A pergunta de partida definida foi: **como funcionam os Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico?**

Pretende-se desta forma incentivar a discussão sobre o potencial dos videojogos enquanto complemento jornalístico, seja para consciencializar a opinião pública acerca de um tema ou para informar os interessados sobre um acontecimento específico. Os videojogos podem ser uma mais-valia para o jornalismo por causa da sua natureza interativa: os jogadores assumem um papel ativo na busca de informação, interagindo através da mecânica de jogo¹ e estabelecendo dessa forma uma ligação especial com o tema em questão.

Os principais objetivos deste trabalho de investigação são:

- Analisar os Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo;
- Comparar o papel dos Jogos Sérios com o dos *media* tradicionais;
- Estudar detalhadamente *September 12th*, uma simulação sobre as consequências da guerra ao terrorismo, aferindo a sua eficácia enquanto Jogo Sério;
- Propor alguns temas que possam ser abordados por este género de videojogos em contexto português.

A utilização dos videojogos na sociedade contemporânea tem sido alvo de diversas investigações. De acordo com um estudo realizado por McGonigal (2011), uma investigadora do *Institute for the Future*, mais de 174 milhões de norte americanos são jogadores. O mesmo estudo concluiu que um jovem americano comum terá jogado cerca de 10 mil horas até chegar aos 21 anos. A investigadora acredita que esta adesão em massa para os mundos virtuais resulta do facto dos videojogos estarem cada vez mais a satisfazer necessidades humanas genuínas (como a pertença a um grupo ou a realização pessoal), permitindo que os jogadores sejam mais otimistas, criativos e concentrados. Por sua vez, o potencial dos videojogos enquanto ferramentas de reflexão e consciencialização tem vindo a ser analisado por investigadores como Alvarado (2009), Bogost (2007), Burton (2005), Frasca (2006), McGonigal (2011) e Trippenbach (2009). Estes especialistas consideram que, através da compreensão e reflexão dos temas retratados nos Jogos Sérios, o jogador

¹ A mecânica de jogo representa o modo de funcionamento do videojogo, ou seja, as suas regras e objetivos.

realiza uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois participa na ação à medida que interage no mundo virtual, vivendo experiências e aprendendo factos.

Mas de que forma podem os Jogos Sérios ser utilizados enquanto ferramentas do novo jornalismo? Os jornalistas digitais têm a oportunidade de escolher o tipo de formato que se adequa melhor à história noticiosa que estão a tratar, enquanto nos *media* tradicionais os jornalistas devem adaptar o tratamento noticioso à forma mais adequada ao seu *media* (por exemplo, a televisão e a imprensa). A convergência multimédia proporcionada pela internet permite enriquecer as infografias *online*, possibilitando o recurso a diversos formatos (como o vídeo e o áudio) e à interatividade. Por sua vez, a evolução técnica propiciada pelas redações *online*, no que toca às infografias e à base hipertextual do ambiente digital, potencializa o desenvolvimento de Jogos Sérios, videojogos que permitem o utilizador participar num ambiente educativo onde pode aprender mais sobre a temática dos acontecimentos.

De modo a avaliar a eficácia dos Jogos Sérios enquanto meio jornalístico optou-se por analisar um dos videojogos mais populares e mediáticos do género, *September 12th*. Este videojogo foi criado em 2003 por Gonzalo Frasca, um investigador académico especializado em Jogos Sérios, tendo já sido jogado por mais de meio milhão de pessoas². *September 12th* tem como finalidade provocar a reflexão por parte dos utilizadores sobre a mais recente Guerra do Golfo. Tendo como premissa que a violência gera mais violência, o objetivo do videojogo é tentar eliminar terroristas com recurso a mísseis. Por mais que o jogador tente evitar causar mortes desnecessárias, os ataques militares lançados contra terroristas acabam sempre por matar também civis inocentes. Perante estas mortes e a destruição de várias infraestruturas, muitos dos civis que vagueiam pela cidade acabam por se juntar à causa dos terroristas. É impossível para o jogador ganhar este videojogo, pois o número de terroristas não para de aumentar à medida que são lançados mais mísseis e o número de mortes e danos materiais aumenta. No blogue *Ludology.org*, Frasca refere que o seu videojogo tem gerado fortes reações desde mensagens de ódio a *e-mails* de professores que afirmam utilizar o videojogo para incentivar o debate entre os seus alunos. No entanto, o investigador diz não ter ficado perturbado com esta polarização de reações, pois o principal objetivo dos seus Jogos Sérios é fazer com que “os jogadores pensem sobre o mundo onde vivem”.

² Informação recolhida no blogue de Frasca, intitulado *Ludology.org*. (<http://www.ludology.org/>), consulta a 11/02/2012.

Em termos de estrutura, o presente documento encontra-se dividido em quatro capítulos principais. No primeiro capítulo, é exposto o plano delineado e concretizado de forma a obter informação válida e sustentada, assim como as opções metodológicas que foram consideradas como sendo as mais adequadas para atingir os objetivos traçados. Para a elaboração da dissertação recorreu-se à investigação documental (livros e artigos relacionados com os Novos *Media*, a Ludologia, o Jornalismo Digital e os Jogos Sérios), à análise de conteúdo qualitativa de *September 12th* e à realização de entrevistas a especialistas (nomeadamente um jornalista e dois representantes da indústria de Jogos Sérios). Entrevistou-se ainda trinta indivíduos, jogadores e não jogadores habituais de videojogos, de modo a avaliar o potencial de *September 12th* enquanto Jogo Sério.

No segundo capítulo, procede-se ao enquadramento dos principais conceitos que serviram de sustento teórico a este estudo: Novos *Media*, Ludologia, Jornalismo Digital, Jogos Sérios e Jogos Noticiosos. Pretende-se sobretudo avaliar o estado de arte dos videojogos enquanto complemento jornalístico, procurando identificar os pontos fortes e fracos deste formato, assim como as oportunidades e ameaças ao seu aproveitamento por parte dos órgãos de comunicação social.

No terceiro capítulo, são expostos e discutidos os resultados provenientes da análise empírica, nomeadamente através da experiência de jogo e das entrevistas, sendo depois apresentadas algumas sugestões de temas que poderão servir de base a futuros Jogos Sérios baseados na realidade portuguesa. A análise das entrevistas pretende complementar a contextualização teórica, contribuindo com novas perspetivas sobre as vantagens e desvantagens do uso de videojogos para a transmissão de conteúdos sérios, sobretudo no que toca à sua utilidade enquanto ferramentas do novo jornalismo.

Por fim, a informação recolhida para a realização de cada um destes capítulos é relacionada e sumarizada nas considerações finais do trabalho.

Esta investigação permitiu-nos constatar que, apesar dos Jogos Sérios poderem funcionar como ferramentas noticiosas eficazes, não deixam de ter algumas limitações. Os órgãos de comunicação devem avaliar se este investimento garantirá a sua continuidade a médio e longo prazo. O sucesso da implementação dos Jogos Sérios nos órgãos de comunicação está dependente de uma reorganização estrutural das redações, assim como da vontade dos jornalistas de testar novas fórmulas de apresentação do conteúdo informativo.

CAPÍTULO 1: ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

Nesta secção, são expostos os objetivos que foram definidos para a realização do presente trabalho, assim como as opções metodológicas que foram utilizadas para alcançar as metas propostas. Tendo como base a pergunta de partida "**como funcionam os Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico?**", os objetivos deste estudo são:

- Analisar os Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo;
- Comparar o papel dos Jogos Sérios com o dos *media* tradicionais;
- Estudar detalhadamente *September 12th*, aferindo a sua eficácia enquanto Jogo Sério;
- Propor alguns temas que possam ser abordados por este género de videojogos em contexto português.

Os Jogos Sérios podem ser uma mais-valia para o jornalismo através da utilização do entretenimento e da interatividade para estabelecer uma ligação eficaz com a audiência. Pretende-se neste trabalho estudar de que maneira podem os órgãos de comunicação utilizar os videojogos enquanto ferramentas do novo jornalismo, tendo em conta as suas vantagens e desvantagens em relação aos *media* tradicionais. Atendendo a estas características próprias dos videojogos, optou-se por se analisar de forma aprofundada um Jogo Sério, *September 12th*, avaliando a sua eficácia enquanto complemento noticioso e promotor de reflexão.

1.1. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Para o desenvolvimento deste estudo optou-se pela abordagem qualitativa. Segundo Moreira, esta abordagem parte "*do pressuposto básico de que o mundo social é um mundo construído com significados e símbolos, o que implica a procura dessa construção e dos seus significados*" (2007: 49). Assim, os métodos qualitativos:

- Visam o estudo dos significados intersubjetivos, situados, construídos e usados (repetidos);
- Elegem formas flexíveis de captar a informação e recorrem basicamente a uma linguagem conceptual e metafórica;
- Estudam a vida social no seu próprio quadro natural sem distorcer ou controlar;
- Elegem a descrição densa e os conceitos compreensivos da linguagem simbólica.

O processo de investigação social pode ser encarado como sendo um desenho da realidade social: o investigador escolhe uma perspetiva, entre uma multiplicidade possível; no entanto, é necessário ter em conta que não há um retrato absoluto, assim como não há uma só representação da realidade (*Idem*: 55). No caso da investigação qualitativa, que deriva do paradigma interpretativo, a relação entre teoria e investigação é aberta e interativa (*Idem*: 70).

Através da abordagem qualitativa pretende-se investigar de maneira mais detalhada o papel dos Jogos Sérios enquanto ferramentas jornalísticas e meios de formação de opinião. De modo a atingir estes objetivos, recorreu-se às seguintes técnicas:

- Investigação documental, com recurso a artigos e teses académicas que caracterizam e analisam o conceito de *Novos Média*, Ludologia, Jornalismo Digital e Jogos Sérios;
- Análise de conteúdo qualitativa de *September 12th*, o Jogo Sério que serve de base da presente dissertação;
- Realização de entrevistas e recolha de depoimentos a três especialistas, um deles ligado ao jornalismo e os outros dois ligados à indústria dos Jogos Sérios³;
- Observação da experiência de jogo de quinze indivíduos (intitulados neste trabalho "Jogadores S12") seguida de entrevista⁴;
- Realização de entrevistas a quinze indivíduos que não experimentaram *September 12th* (intitulados "Não Jogadores S12")⁵;
- Comparação de entrevistas realizadas a quinze "Jogadores S12" e quinze "Não Jogadores S12".

De forma a estudar e compreender o potencial dos videojogos enquanto meio jornalístico realizou-se a análise de conteúdo qualitativa do videojogo *September 12th*, um Jogo Sério que procura levar à reflexão e compreensão das consequências da guerra contra o terrorismo. Os objetivos principais desta análise são identificar de que forma a mensagem do videojogo é transmitida aos jogadores (neste caso, uma consciencialização de que as ações militares contra o terrorismo são infrutíferas, pois servem sobretudo para propagar o conflito), assim como avaliar a eficácia do processo de persuasão arquitetado pelo criador deste Jogo Sério.

³ Para ler os guiões e transcrições das entrevistas com os Especialistas ver Anexos 3 e 6.

⁴ Para ler os guiões e transcrições das entrevistas com os "Jogadores S12" ver Anexos 1 e 4.

⁵ Para ler os guiões e transcrições das entrevistas com os "Não Jogadores S12" ver Anexos 2 e 5.

As entrevistas aos especialistas Alexandre Batista, jornalista do *Diário Económico*, Cláudia Ribeiro, investigadora do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento (INESC-ID) e João Fernandes, engenheiro informático do INESC-ID, têm como principal finalidade avaliar o potencial dos Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo, tendo como base as características próprias dos videojogos que foram identificadas através da investigação documental. Foi ainda pedido a cada um dos especialistas que sugerissem temas em contexto nacional que considerassem relevantes para serem abordados em possíveis Jogos Sérios.

Observou-se e analisou-se a experiência de jogo de quinze indivíduos enquanto estes jogavam *September 12th* com o objetivo de avaliar a eficácia deste Jogo Sério enquanto complemento aos *media* tradicionais. Foram ainda realizadas entrevistas a cada um desses jogadores de forma a verificar se o videojogo cumpriu os seus objetivos, ou seja, se os ajudou a formar uma opinião e a refletir sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Optou-se por incluir os entrevistados que experimentaram *September 12th* num grupo intitulado “Jogadores S12”.

De modo a fazer uma comparação entre o papel dos *media* tradicionais e os Jogos Sérios, complementou-se aquela análise através da realização de entrevistas a quinze indivíduos que não jogaram *September 12th*. Este grupo de entrevistados que falou sobre *September 12th* sem o experimentar foi intitulado de “Não Jogadores S12”.

1.1.1. INVESTIGAÇÃO DOCUMENTAL

Numa investigação social é praticamente indispensável recorrer-se ao uso da informação disponível, independentemente do seu caráter documental (numérico ou não numérico, elaborado ou em bruto). Moreira define “documento” como sendo o “*material informativo sobre um determinado fenómeno que existe com independência da acção do investigador*” (2007: 153). Com base nesta definição, os documentos podem portanto ser dos tipos mais diversos: livros, estatísticas, artigos de jornais e revistas, entre outros. Normalmente trata-se de documentos escritos, mas também se pode incluir nesta categoria os testemunhos e recordações dos indivíduos sobre o seu passado.

Para este caso, foram analisados artigos e teses académicas que referiram e caracterizaram os Novos *Media*, o Jornalismo Digital, a Ludologia, os Jogos Sérios e as potencialidades dos videojogos enquanto *media* de complemento jornalístico.

1.1.2. ENTREVISTAS E OBSERVAÇÃO

De forma a aprofundar a análise sobre as potencialidades dos Jogos Sérios enquanto ferramentas do novo jornalismo e a eficácia de *September 12th*, o videogame de Frasca que serve de base para este trabalho, optou-se por se recorrer a entrevistas. A entrevista é descrita por Moreira como sendo “*seguramente a técnica mais utilizada na investigação social*”, muito provavelmente por ser tão próxima da “*arte de conversação*” (2007: 203).

A entrevista semi-estruturada é “*caracterizada pelo emprego de uma lista de perguntas ordenadas (para conseguir um contexto equivalente) e redigidas (para terem o mesmo significado) por igual a todos os entrevistados, mas de resposta livre ou aberta*” (Idem: 206). Todas as perguntas devem ser comparáveis, para que quando surgem diferenças entre entrevistados estas possam ser atribuídas a variações reais de resposta e não ao instrumento de pesquisa. Creswell (2003: 188) acrescenta que essas entrevistas envolvem um pequeno conjunto de questões não estruturadas e geralmente abertas que procuram determinar os pontos de vista e opiniões dos participantes.

No que toca às perguntas colocadas sobre os meios de comunicação de preferência e os hábitos de obtenção de informação, existem três grandes temas que foram explorados junto dos “Jogadores S12”⁶ e “Não Jogadores S12”⁷:

- **Assuntos internacionais** (Exemplo: “*Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?*”)
- **Terrorismo** (Exemplo: “*Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo?*”)
- **Invasão do Iraque** (Exemplo: “*Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?*”)

Em relação às perguntas colocadas sobre a experimentação de *September 12th*, distinguem-se seis grandes temas que foram explorados junto dos “Jogadores S12”:

- **Conhecimento da existência de *September 12th*** (Exemplo: “*Já conhecia o jogo *September 12th*?*”)
- **Definição dada sobre *September 12th*** (Exemplo: “*Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*.*”)

⁶ Para ler o guião das entrevistas com os “Jogadores S12” ver Anexo 1.

⁷ Para ler o guião das entrevistas com os “Não Jogadores S12” ver Anexo 2.

- **Aspetos relevantes de *September 12th*** (Exemplo: "*Quais são os aspetos mais relevantes?*")
- **Pontos em desacordo com *September 12th*** (Exemplo: "*Quais os pontos com que não está de acordo?*")
- **Mensagem de *September 12th*** (Exemplo: "*Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?*")
- **Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério** (Exemplo: "*Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?*")

Também se perguntou aos "Jogadores S12" se estavam familiarizados com o conceito de Jogo Sério e se conseguiam apresentar outros exemplos deste género de videojogos, de forma a avaliar o envolvimento destes entrevistados com os Jogos Sérios.

- **Conhecimento de outros Jogos Sérios** (Exemplo: "*Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?*")

Por fim, optou-se por perguntar aos "Não Jogadores S12" quais eram as suas opiniões sobre *September 12th*, tendo como base uma breve descrição feita pelo autor da presente dissertação e a visualização de algumas imagens recolhidas sobre o videojogo⁸. Procurou-se desta forma obter perspetivas diferentes sobre o Jogo Sério de Frasca, neste caso de pessoas que nunca tiveram a hipótese de jogá-lo.

1. **Opiniões sobre *September 12th*** (Exemplo: "*Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito?*")

De modo a complementar os dados obtidos através das entrevistas realizadas aos "Jogadores S12", optou-se por se recorrer à observação. Num sentido estrito, a observação na investigação social está assente na "*busca de realismo (em contraste com o controle em outros modos de investigação)*", assim como na "*reconstrução de significado, em que à sua versão o investigador junta o ponto de vista dos sujeitos estudados*" (Moreira, 2007: 177). Por sua vez, Creswell (2003: 185-188) afirma que o investigador deve tomar notas sobre o comportamento e atividades dos indivíduos observados, registando de uma forma não-

⁸ Para conhecer as imagens de *September 12th* apresentadas aos "Não Jogadores" ver Anexo 10.

estruturada ou estruturada (recorrendo a algumas questões previamente definidas pelo investigador) as atividades presenciadas no local de pesquisa. Este autor refere ainda que o observador qualitativo pode interpretar diversos papéis, desde não participante a participante completo.

Através da observação pretendeu-se avaliar a experiência dos quinze "Jogadores", tendo em conta o estilo de jogo adotado e a eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério, tomando notas das opiniões partilhadas pelos utilizadores sobre o videojogo de Frasca. Este procedimento foi complementado com uma sessão de perguntas para avaliar a eficácia do processo de persuasão e o cumprimento dos objetivos principais, ou seja, a compreensão e formação de opinião sobre a guerra ao terrorismo. Recolheu-se também a duração da experiência de jogo de cada um dos "Jogadores S12" para se poder calcular o tempo médio de jogo.

1.1.3. ANÁLISE DE CONTEÚDO

A abordagem a privilegiar neste trabalho é a análise de conteúdo qualitativa de *September 12th*, um Jogo Sério sobre as consequências da guerra contra o terrorismo. Bardin define análise de conteúdo como sendo:

“um conjunto de técnicas de análise de comunicação visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/ recepção (variáveis inferidas) destas mensagens” (2004: 37).

A análise de conteúdo é uma técnica inserida na metodologia das ciências sociais, utilizada em estudos da área da comunicação, da sociologia, da ciência política, da psicologia, entre outras (Espírito Santo, 2010: 66). Esta técnica pode ser aplicada a materiais de qualquer natureza, como escrita, oral, pictóricas, audiovisual, radiofónica, entre outras (Espírito Santo, 2010: 70). Na opinião de Silverman (2001: 123), a análise de conteúdo é um método aceitável de investigação textual, nomeadamente no campo das comunicações de massas. A abordagem qualitativa em análise de conteúdo baseia-se no recurso à inferência, ou seja, na implementação de mecanismos de análises assentes na interpretação de unidades de análise presentes ou ausentes (Espírito Santo, 2010: 102). Pretende-se desta forma

interpretar os registos de conteúdos únicos presentes ou ausentes em determinado material de análise.

A presente investigação privilegiou a análise de conteúdo qualitativa de *September 12th*, um Jogo Sério sobre as consequências da guerra contra o terrorismo. Definiu-se um conjunto de categorias que permite retirar e interpretar os registos de conteúdos presentes no videojogo, que por sua vez possibilitam a análise da estratégia persuasiva utilizada pelo criador e avaliar a sua eficácia. Os conceitos que vão ser estudados e comentados na análise de conteúdo de *September 12th* são: "Jogador"; "Personagens Não Jogáveis Recorrentes"; "Cenários" e "Recursos do Jogador" (ver **Figura 1**).

- **Jogador:** Inclui a análise dos pontos de vista do jogador, da interface⁹ e dos objetivos.
- **Personagens Não Jogáveis Recorrentes:** Inclui a análise dos diferentes tipos de personagens não jogáveis e das suas principais características.
- **Cenários:** Inclui a análise da contextualização do nível e das suas características específicas.
- **Recursos do Jogador:** Inclui a análise dos diferentes tipos de recursos do jogador, das suas funções e das consequências que resultam da sua utilização.

Figura 1: Categorias da análise de conteúdo de *September 12th*

Conceitos	Categorias
Jogador	Pontos de vista
	Interface
	Objetivos
Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Tipos de Personagens Não Jogáveis Recorrentes
	Características Específicas dos Personagens Não Jogáveis Recorrentes
Cenários	Contextualização do Nível
	Características Específicas dos Cenários
Recursos do Jogador	Tipos de Recursos do Jogador
	Funções dos Recursos do Jogador
	Consequências da Utilização dos Recursos do Jogador

⁹ Interface é um sistema ou um dispositivo através do qual entidades não relacionadas podem interagir. Neste caso, a interface proporciona um ambiente de interação entre o utilizador e um videojogo através de ícones e menus no ecrã.

Foram também definidas duas tabelas para a análise das entrevistas realizadas aos “Jogadores S12” e “Não Jogadores S12”. Os conceitos estudados e comentados na análise de conteúdo das entrevistas aos “Jogadores S12” são: "Assuntos internacionais"; "Terrorismo"; "Invasão do Iraque"; "*September 12th*" e "Jogos Sérios" (ver **Figura 2**). Por sua vez, os conceitos apreciados na análise de conteúdo das entrevistas aos “Não Jogadores S12” são: "Assuntos internacionais"; "Terrorismo"; "Invasão do Iraque" e "*September 12th*" (ver **Figura 3**).

- **Assuntos internacionais:** Inclui a análise da frequência com que os entrevistados acedem a conteúdos relacionados com assuntos internacionais (diariamente, regularmente ou raramente).
- **Terrorismo:** Inclui a análise das fontes e dos meios utilizados pelos entrevistados para aceder a informações sobre o terrorismo, das diferentes correntes de opinião divulgadas pelos *media* e a identificação da opinião dominante e do *media* que difunde essa opinião dominante.
- **Invasão do Iraque:** Inclui a análise das opiniões difundidas pelos *media* sobre a mais recente Guerra do Golfo, assim como a análise das principais consequências da presença militar estrangeira e da invasão.
- ***September 12th*:** Inclui a análise das opiniões formadas pelos entrevistados em relação à simulação de Frasca, focando-se sobretudo na eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sériu.
- **Jogos Sérios:** Inclui a análise do nível de familiaridade que os entrevistados têm sobre o conceito de Jogo Sériu e a apresentação de exemplos de outros videojogos deste género. Este conceito é exclusivo dos "Jogadores S12".

As duas tabelas partilham a maioria das categorias (com exceção da análise dos conceitos "*September 12th*" e "Jogos Sérios"), sendo portanto possível realizar uma análise comparativa entre as respostas dos membros dos dois grupos de entrevistados. Como os “Jogadores S12” experimentaram *September 12th*, optou-se por se aprofundar a análise da sua experiência de jogo, tendo sido definidas mais categorias sobre esta temática. Em relação aos “Não Jogadores S12”, teve-se mais em conta as suas reações e opiniões acerca do conceito de Jogo Sériu e à ideia por detrás de *September 12th*, pois nunca chegaram a experimentar a simulação de Frasca.

Figura 2: Análise de conteúdo dos “Jogadores S12”

Conceitos	Categorias
Assuntos internacionais	Frequência de consulta sobre assuntos internacionais
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação de preferência
	Correntes de opinião sobre o terrorismo
	Percepção da opinião dominante nos media sobre o terrorismo
	<i>Media que difunde opinião dominante sobre o terrorismo</i>
Invasão do Iraque	Opiniões dos media sobre a invasão do Iraque
	Presença militar estrangeira no Iraque
	Consequências da invasão do Iraque
<i>September 12th</i>	Conhecimento da existência de <i>September 12th</i>
	Definição de <i>September 12th</i>
	Aspetos relevantes de <i>September 12th</i>
	Pontos em desacordo com <i>September 12th</i>
	Mensagem de <i>September 12th</i>
	Eficácia de <i>September 12th</i> enquanto Jogo Sérió
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios
	Exemplos de Jogos Sérios referidos

Figura 3: Análise de conteúdo dos “Não Jogadores S12”

Conceitos	Categorias
Assuntos internacionais	Frequência de consulta sobre assuntos internacionais
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação de preferência
	Correntes de opinião sobre o terrorismo
	Percepção da opinião dominante nos media sobre o terrorismo
	<i>Media que difunde opinião dominante sobre o terrorismo</i>
Invasão do Iraque	Opiniões dos media sobre a invasão do Iraque
	Presença militar estrangeira no Iraque
	Consequências da invasão do Iraque
<i>September 12th</i>	Opiniões dos "Não Jogadores S12" sobre <i>September 12th</i>

1.2. AMOSTRA

Para além das já referidas entrevistas aos especialistas, foram inquiridos jogadores e não jogadores de videojogos. Para a realização deste estudo foi definida uma amostra de julgamento, que é um tipo de amostra selecionado com base na conveniência do investigador, ou seja, "*as unidades de amostragem são selecionadas por razões de facilidade*" (Moreira, 2007: 129). Foram assim efetuadas trinta entrevistas semi-estruturadas (quinze "Jogadores S12" e quinze "Não Jogadores S12") de modo a investigar a opinião dos entrevistados sobre a Invasão do Iraque de 2003, os seus meios de comunicação de preferência e o conceito de Jogo Sério. As entrevistas foram realizadas entre 13 de maio de 2012 e 28 de novembro de 2012 e encontram-se transcritas em anexo¹⁰.

O processo de seleção teve como únicos critérios a idade, igual ou superior a dezoito anos, e a utilização da internet, sendo este último determinante para a perceção do aproveitamento daquele meio para acesso aos *media* e do impacto dos Jogos Sérios.

Na seleção individual dos entrevistados procurou-se incluir elementos de diferentes faixas etárias e habilitações literárias de forma a recolher opiniões diferentes e enriquecer os resultados obtidos através das entrevistas. Os entrevistados, no geral, têm o 12^o ano ou formação superior, idades compreendidas entre os 19 e os 83 anos e utilizam diariamente a internet. Esta diversidade na amostra permitiu portanto recolher diferentes pontos de vista que serviram como complemento para o estudo da eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério.

Em termos dos "Jogadores S12", a amostra é composta por quinze indivíduos, sendo sete do sexo masculino e oito do sexo feminino; a mediana de idades é 25 anos. A maioria destes entrevistados tem o ensino superior, utiliza diariamente a internet e tem o hábito de experimentar videojogos (joga diária ou regularmente). Por sua vez, a amostra dos "Não Jogadores S12" é composta por quinze indivíduos, sendo cinco do sexo masculino e dez do sexo feminino; a mediana de idades é 23 anos. A maioria destes entrevistados tem o ensino superior, utiliza diariamente a internet e não tem o hábito de experimentar videojogos (joga raramente ou não joga). O perfil detalhado de cada entrevistado está referido no início da transcrição da respetiva entrevista.

¹⁰ Para ler as transcrições das entrevistas com os "Jogadores S12" e "Não Jogadores S12" ver Anexos 4 e 5, respetivamente.

CAPÍTULO 2: JOGOS SÉRIOS – UM NOVO MEIO JORNALÍSTICO

Nesta secção, apresenta-se o estado de arte dos Jogos Sérios, evidenciando-se a sua aplicação à área do jornalismo. Ao longo deste capítulo pretende-se analisar os conceitos de *Novos Média*, Ludologia, Jornalismo Digital, Jogos Sérios e Jogos Noticiosos, procurando relacioná-los entre si para compreender de que forma os Jogos Sérios podem ser usados enquanto complemento jornalístico. Através da investigação documental e da realização de entrevistas a especialistas sobre a temática dos Jogos Sérios, analisa-se este género de videojogos enquanto ferramentas do novo jornalismo e compara-se o papel deste novo meio com o dos *mídia* tradicionais.

2.1. VIDEOJOGOS: ENQUADRAMENTO, DEFINIÇÕES E APLICAÇÕES

Em sentido amplo, os videojogos são jogos interativos que podem ser executados no computador, em consolas ou em telemóveis. O videojogo é descrito por Trippenbach (2009: 1) como sendo o *mídia* mais recente da nossa civilização, destacando ainda o autor o facto dos jogos digitais terem conseguido, nas suas poucas décadas de existência, evoluir mais do que qualquer outro *mídia*. Por sua vez, esta crescente evolução acabou por converter os videojogos num meio de massas. Um estudo representativo realizado em 2010¹¹ em oito dos principais países europeus¹² conclui que a probabilidade de um adulto que viva na Europa ser um utilizador de videojogos é de 25,4%. Esta investigação foi encomendada pela *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE) de maneira a analisar os comportamentos do consumidor e a utilização de videojogos.

O estudo do ISFE conclui que existem atualmente mais de 95 milhões de europeus adultos que jogam regularmente e que foram vendidos em retalho 253 milhões de videojogos em 2009 (revertendo num valor de vendas superior a €8 mil milhões)¹³. Estes resultados reforçam a necessidade de que a indústria dos videojogos e os decisores políticos tenham em conta o lugar que os videojogos ocupam hoje em dia na sociedade.

¹¹ Interactive Software Federation of Europe. (2011). Video Gamers in Europe 2010 (Gamevision study). In *Isfe.eu*. (http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf), consulta a 11/02/2012.

¹² Reino Unido, França, Itália, Alemanha, Espanha, Polónia, Suécia e Holanda.

¹³ As vendas de unidades de *software* e as estimativas de valor de vendas foram fornecidas pela *Screen Digest* (dezembro de 2009), cobrindo as vendas realizadas na Europa Ocidental (Reino Unido, França, Itália, Alemanha, Espanha, Portugal, Benelux, Escandinávia, Áustria e Suíça). Estes números são baseados apenas nas vendas de videojogos em formato físico, excluindo as vendas digitais, as vendas *online*, as subscrições de videojogos *online* e as vendas de videojogos em segunda mão. Também foram excluídas as vendas de *software* em *smartphones* ou telemóveis.

As principais conclusões deste estudo são¹⁴:

- Tendo por base as oito grandes nações europeias abrangidas nesta pesquisa, 25,4% dos participantes adultos jogaram nos últimos seis meses. Esta percentagem varia entre 38% na França e 17% na Itália e na Polónia;
- Através destes dados, foi estimado que existem cerca de 95,2 milhões de jogadores adultos em todos os dezoito países abrangidos por este *Gamer Survey*;
- Apesar do ato de jogar ser mais popular entre os jovens, quase 30% das pessoas entre os 30 e 49 anos afirmaram que jogam;
- O ato de jogar não é apenas uma atividade masculina como é muitas vezes retratada pelos *media*, pois 31% dos homens e 20% das mulheres correspondem ao perfil de jogadores.

Os Jogos Sérios encontram-se disponíveis em sítios *online*, sendo portanto relevante para este trabalho verificar se os inquiridos abrangidos neste estudo do ISFE têm o hábito de experimentar videojogos *online*. No que toca à utilização desse género de videojogos, este estudo conclui que¹⁵:

- 71% dos jogadores experimentaram um género de videojogo *online* nos últimos 3 meses;
- Os videojogos gratuitos correspondem a um grande volume dos videojogos *online* que são utilizados pelos participantes desta pesquisa, sendo que 19% dos jogadores experimentaram videojogos *online* sujeitos a pagamento e 68% videojogos gratuitos;
- Os videojogos *online* gratuitos mais populares são acedidos em sites especializados em videojogos (55%) e em redes sociais (37%);

¹⁴ Para esta secção foi fornecida uma estimativa do número de jogadores em oito dos principais mercados europeus. Os dados sobre os cinco maiores territórios europeus (Reino Unido, França, Itália, Alemanha e Espanha) foram fornecidos pelo *European Market Sizing Study Spring 2010* realizado pela *Game Vision* que recorreu a inquéritos cara a cara com uma amostra de 2.000 adultos com mais de 16 anos em cada país. As estimativas dos outros três países baseiam-se em pesquisas omnibus encomendadas especificamente para este relatório. Foram realizadas 1.000 entrevistas presenciais na Polónia e 1.000 entrevistas CATI (*computer-assisted telephone interview*) na Suécia e na Holanda. Estes dados foram utilizados para ponderar os inquéritos mais extensos que foram feitos a jogadores destes países e de outras nações dentro das suas regiões associadas.

¹⁵ As restantes secções do relatório da *GameVision Europe* são baseadas em inquéritos feitos a “Jogadores”, “Não Jogadores” e “País Não Jogadores” de dezoito países europeus. A amostra de cada país reflete a população relativa de jogadores no país e abrange aqueles com idade entre os 16 e 49 anos de idade. A amostra de cada país foi ponderada para o omnibus de mercado relevante e os resultados do relatório nos oito países definidos pela pesquisa de omnibus. Esta abordagem proporciona uma amostra mais robusta de comportamentos e atitudes de jogo.

- A “diversão” é o motivo mais mencionado pelos jogadores de videojogos *online* (49%). No entanto, “para passar o tempo” é o principal motivo apresentado na maioria das vezes pelos jogadores (29%), seguido então pela “diversão” (23%). Os outros dois motivos que mais se destacaram foram “para relaxar” (19%) e “o desafio do jogo” (7%).

A utilização da internet é um dos fatores que pode influenciar a experimentação de Jogos Sérios, sobretudo se os hábitos *online* incluírem a experimentação de videojogos e a pesquisa de notícias. Para alguns jovens, a internet criou uma oportunidade para uma maior liberdade e abertura em relação à recreação e à participação na esfera pública. Espaços *online* como redes sociais, videojogos e blogues permitem que os jovens acedam a uma comunidade global que não lhes era permitido aceder anteriormente, facilitando dessa maneira a interação e encorajando o sentido de comunidade, o que contraria os mitos populares relacionados com o facto de a tecnologia levar os jovens ao isolamento (Weber, & Dixon, 2007: 249). O ciberespaço não é um local separado e discreto, pois o espaço de recreação torna-se incorporado num ambiente que é simultaneamente *online* e *off-line*, um espaço onde os utilizadores relacionam o virtual com o real (*Idem*: 251-252).

Em termos dos hábitos de utilização da internet, Derryberry (2007: 11) refere que os internautas preferem:

- Receber informações de forma rápida a partir de múltiplas fontes multimédia;
- Processamento paralelo e *multitasking*;
- Processar imagens, sons e vídeo antes do texto;
- Acesso aleatório a informação multimédia com hiperligações;
- Interagir simultaneamente com outros utilizadores;
- Aprender “*just-in-time*”;
- Gratificações e recompensas instantâneas;
- Processo de aprendizagem que é relevante, instantaneamente útil e divertido.

Através desta caracterização dos gostos dos internautas, é possível verificar que o formato dos videojogos é de facto atrativo para os utilizadores da internet, pois preenche todas as condições destacadas por Derryberry (2007). Partindo do princípio que o ciberespaço não é um local separado do ambiente real, então os videojogos podem proporcionar aos jogadores recompensas emocionantes, desafios estimulantes e vitórias grandiosas que muitas vezes não existem no mundo real.

Ganhar conhecimento através dos videojogos

Os estímulos que os utilizadores procuram quando estão a recorrer ao ambiente *online* para aprender são semelhantes aos estímulos presentes nos videojogos *online*. É portanto possível estabelecer uma relação comparativa entre o ato de jogar e o ato de aprender, pois ambas as atividades requerem os mesmos tipos de aprendizagem, estudo, compreensão e prática (Norman, 1993: 32). De acordo com Salen e Zimmerman (2004), um jogo bem concebido proporciona uma “experiência significativa” (*meaningful play*), uma condição muito semelhante ao ato de aprender. Os autores definem o conceito “experiência significativa” como sendo “*what occurs when the relationships between actions and outcomes in a game are both discernable and integrated into the larger context of the game*” (*Idem apud* Derryberry, 2007: 5). Podemos desta forma constatar que quando o *design* do videojogo se centra nos resultados de aprendizagem, preservando o aspeto lúdico, é possível que exista uma aprendizagem séria.

Os videojogos *online* podem proporcionar um ambiente estimulante que, por sua vez, promove o desenvolvimento de habilidades e características. Desta forma, os videojogos de natureza mais séria (ou seja, videojogos que têm como objetivo melhorar algum aspeto específico da aprendizagem) conseguem proporcionar um ambiente natural onde os utilizadores podem aprender as habilidades necessárias para singrar no mercado de trabalho atual (Derryberry, 2007: 11).

Apesar da ideia dos videojogos fornecerem contextos eficazes e significativos para a aprendizagem ser uma novidade relativamente recente para a comunidade académica, a indústria de jogos já tinha conhecimento desta realidade desde há algum tempo. Esta situação verifica-se porque as produtoras de videojogos estão inseridas num negócio de criação de produtos onde o sucesso depende da capacidade dos jogadores aprenderem e superarem os diversos desafios e obstáculos dentro do videojogo. As produtoras procuram constantemente criar desafios complexos e divertidos para os jogadores, desafios que estes terão que dominar e aprender através do desenvolvimento de habilidades e estratégias de uma forma divertida. Por este motivo, os jogadores podem ser vistos como aprendizes (Stapleton, 2004: 1).

Os videojogos podem ser entendidos como ambientes criados especificamente para serem experimentados pelos jogadores de forma interativa através do ato de jogar. Ou seja, é possível concluir que sem a atividade do jogador não existe jogo. Por este motivo, o jogador pode ser visto como um aprendiz que terá que adquirir conhecimentos e habilidades que lhe

permitam completar os diversos desafios do videogame. De forma a explicar esta observação, recorrer-se-á à distinção entre “aprender” e “ensinar” apresentada por Stapleton (2004: 2). “Aprender” pode ser compreendido como o processo em que os aprendizes ativos constroem conhecimento através da experiência e interação, enquanto “ensinar”, de um ponto de vista tradicional, pode ser visto como o processo em que os professores divulgam conhecimento aos aprendizes através da transmissão. É o jogador no papel de aprendiz que predominantemente dirige as atividades nos videogames, enquanto na sala de aula é o professor que predominantemente dirige as atividades. Desta forma, os videogames apresentam uma abordagem de aprendizagem centrada no aluno, enquanto o ensino tradicional apresenta uma abordagem centrada no professor. Portanto, os jogadores têm que construir por si próprios os seus conhecimentos, ou seja, estão envolvidos no processo de aprendizagem.

Os videogames podem desta forma ser considerados como uma ferramenta com grande potencial para treinar, por exemplo, futuros jornalistas. Num contexto universitário, o ensino da prática de um jornalismo eficaz acaba por envolver necessariamente a simulação do ambiente de trabalho num determinado grau. No caso dos videogames, estes podem ser utilizados como simulações de treino mais sofisticadas e ricas em *media* que vão procurar estimular e envolver os alunos no mundo jornalístico. Nos dias de hoje, a computação é cada vez menos sobre regras e cálculos e mais sobre a simulação, navegação e interação. Os videogames contemporâneos estão a impulsionar cada vez mais a simulação realista através dos gráficos, animação, som e interatividade. Esta evolução acaba por ser uma mais-valia para o ensino da prática de jornalismo, pois permite que os futuros jornalistas participem e se envolvam em experiências mais realistas. O principal objetivo destas simulações virtuais é levar os alunos a desenvolverem uma maior capacidade de adaptação ao meio que os rodeia para que possam tomar decisões no momento - algo que acontecerá regularmente ao longo das suas carreiras enquanto jornalistas (Cameron, 2001: 141-144).

Mas poderão estas ferramentas de treino ser classificadas como videogames? O produtor Crawford (1982 *apud* Cameron, 2001: 146-147) definiu quatro critérios sobre as características principais de um videogame:

- 1) Representação:** Um videogame é um sistema autossuficiente e autocontido que subjetivamente representa um subconjunto da realidade. Por “subjetivo” o autor quer dizer que o conteúdo do videogame pode ser de natureza fantasiosa, desde que o participante esteja disposto a suspender a descrença, ou seja, a deixar-se levar pela experiência de jogo.

- 2) **Interação:** Um videojogo é uma forma dinâmica de *media*. Os participantes podem observar a mudança como resultado das suas ações.
- 3) **Conflito:** Um videojogo tem objetivos e os participantes, para atingi-los, são confrontados com obstáculos.
- 4) **Segurança:** Um evento de um videojogo não coloca o participante em perigo real, mas permite que o jogador viva situações de risco fantasiado.

É possível aplicar estes quatro critérios de Crawford às ferramentas de treino, confirmando dessa maneira que estas simulações virtuais podem ser encaradas como sendo um videojogo:

- No que toca à **representação**, as ferramentas de treino apresentam um ambiente auto contido com base numa realidade que será reconhecível para a maioria dos participantes.
- Em termos da **interação**, alguns dos elementos dos videojogos, como a inteligência artificial, apontam para o desenvolvimento de maiores níveis de interatividade. Da mesma forma que a natureza da *web* exige um grau mínimo de interação através das ligações hipertexto, a natureza das ferramentas de treino potencializa a interação do jogador com os ambientes virtuais.
- No que toca ao **conflito**, os utilizadores das ferramentas de treino têm que cumprir objetivos (tais como a recolha de material para escrever uma notícia) e ultrapassar obstáculos (por exemplo, lidar com potenciais fontes noticiosas que não estão disponíveis para comentar o assunto).
- Por fim, em termos da **segurança**, as ferramentas de treino não colocam os utilizadores em perigo direto do seu conteúdo. Desta forma, é possível desenvolver experiências que envolvam incêndios e inundações.

Ainda no campo dos materiais de treino virtual, Juul (1999) sugere que algumas formas de treino mediado por computador podem ser de facto melhor classificadas como “ficção interativa”. Neste caso, estamos a referir-nos a uma forma de narrativa mediada por computador em que o leitor ajuda a determinar o resultado final da história, ou pelo menos vai moldando o desenrolar da história a partir de um conjunto de caminhos predefinidos pelos programadores (Jerz, 2000). É possível traçar um paralelo literário entre esta forma de narrativa com a da série de livros “escolhe a tua própria aventura”. Assim, os instrumentos que formam os participantes através de narrativas predeterminadas podem ser mais precisamente definidos como textos não-lineares em vez de simulações jornalísticas (Cameron, 2001: 143).

A utilização de jogos enquanto complemento noticioso

Para este trabalho, assumimos o conceito de jornalismo definido por Traquina: “*o jornalismo, inicialmente identificado apenas com a imprensa, deve ser um veículo de informação para equipar os cidadãos com as ferramentas vitais ao exercício dos seus direitos e voz na expressão das suas preocupações*” (2002:129). Este autor vai mais longe na sua definição, pois para além de apresentar esta “*liberdade positiva do jornalismo*”, ele refere ainda uma “*liberdade negativa*” – “*o jornalismo como guardião dos cidadãos*” – esboçando o perfil ideal dos jornalistas como o de “*pessoas comprometidas com os valores da profissão em que agem de forma desinteressada, fornecendo informação, ao serviço da opinião pública, e em constante vigilância na defesa da liberdade e da própria democracia*” (Idem).

É importante ter em conta que os *media* noticiosos têm uma longa tradição de oferecer *puzzles* e jogos aos seus utilizadores (como, por exemplo, as palavras cruzadas e o *Sudoku*). Ao longo da história dos *puzzles* impressos, a imprensa tem reconhecido o papel dos jogos enquanto ferramentas jornalísticas, ou seja, existe a noção de que são mais do que uma mera distração. Os *puzzles* e jogos presentes nos meios de comunicação funcionam como um complemento de informação noticiosa e conseguem providenciar um valor educacional generalizado, pois por vezes é necessário que os utilizadores compreendam os eventos noticiosos de maneira a conseguirem completar esses desafios com sucesso. Por sua vez, a internet também permitiu a expansão do papel das apresentações interativas, nomeadamente dos videojogos. Com a evolução da tecnologia e dos próprios programas de *software*, os *media* começaram a recorrer a jogos interativos como parte das suas coberturas normais, procurando com isso abordar os conteúdos noticiosos de uma forma diferente e mais cativante para a sua audiência. Tal como se verifica nos jogos oferecidos pelos *media* tradicionais, alguns desses jogos *online* revelam uma natureza educacional, pois é necessário que os utilizadores possuam um bom conhecimento acerca dos eventos atuais de maneira a conseguir jogá-los com sucesso. Por exemplo, os diversos jogos interativos sobre desporto que estão presentes nas estruturas noticiosas de jornais como *The Sun* ou *The Guardian* exigem que os jogadores estejam atentos à realidade desportiva (Burton, 2005: 88).

Existe portanto um precedente histórico nas organizações noticiosas para a produção de jogos de maneira a complementar as peças noticiosas. No caso do jornalismo digital, os jornalistas optaram por começar a desenvolver novos gráficos interativos de maneira a apresentar informação noticiosa. Apesar destes gráficos requererem um trabalho intensivo no que toca à sua produção, estes instrumentos permitem estabelecer o contexto de uma

peça noticiosa de uma forma mais envolvente. Mas de que forma a evolução dos gráficos interativos contribui para a valorização do papel dos Jogos Sérios nas redações *online*? Embora existam diferenças significativas entre videojogos e gráficos interativos, estes dois instrumentos partilham características-chave, pois permitem a criação de um ambiente educativo onde o utilizador pode aprender mais sobre as diversas temáticas dos acontecimentos (*Idem*: 96). Quer isto dizer que os jornalistas digitais poderão sentir a necessidade de recorrer à natureza interativa dos videojogos para poder explicar melhor um determinado assunto ou acontecimento, da mesma forma que poderiam optar pela criação de um gráfico interativo. Caberá ao jornalista ter que decidir qual será o formato ideal para o tratamento da sua cobertura noticiosa, tendo em conta fatores determinantes como o tempo de produção do videojogo e os benefícios que essa abordagem daria aos interessados no artigo *online*.

2.2. LUDOLOGIA

Os videojogos são uma forma de jogo organizado, ou seja, têm um objetivo declarado e regras que orientam os jogadores a alcançar esse objetivo. Tendo em conta a importância da interatividade e da simulação para o estudo dos Jogos Sérios, considera-se que é relevante abordar o conceito de Ludologia, uma área emergente das Ciências da Comunicação centrada no estudo do lúdico e das suas manifestações.

O termo “Ludologia” surgiu pela primeira vez associado aos videojogos e aos *game studies* num artigo de Frasca (1999), sendo mais tarde retomado por Aarseth e pelo mesmo Frasca no *Cybertext Yearbook* (2001). Num editorial, Aarseth (2001) nomeou 2001 como o “Ano Um” do estudo dos videojogos. A investigação elaborada por estes dois investigadores é de facto um marco histórico no estudo dos videojogos, pois antes disso a expressão Ludologia servia sobretudo para exprimir a realidade geral dos jogos, sobretudo em relação aos jogos de tabuleiro, conotando também um discurso dentro das fronteiras sociais e culturais do entretenimento (Teixeira, 2005: 467).

O posicionamento da problemática ludológica no centro da nossa cultura contemporânea e a constatação de que nos dias de hoje o lúdico nos acompanha para todo o lado realçaram a urgência de que os investigadores sociais olhem para este objeto de estudo e este campo do humano como uma área científica fundamental. Atualmente o conceito de “lúdico” não está ligado apenas ao “entretenimento” e “passatempo”, assumindo-se como um exercício para além da mera “finalidade recreativa” (por exemplo, com usos militares, empresariais, educacionais, médicos, entre outros). Ao estabelecer-se como um elemento fundamental da

lógica de discurso contemporâneo, a abordagem ludológica obriga a que o lúdico seja encarado como uma área emergente das Ciências da Comunicação e da Cultura e de um modo bem diferente do de antigamente, procurando definir as fronteiras de léxico, de objeto/processos, de metodologias e de programa de investigação através de uma postura crítica e de interrogação (*Idem*: 468).

Os especialistas em Ludologia têm vindo a argumentar que a jogabilidade é o fator primordial desta área de estudo. O papel do jogador, juntamente com as decisões e ações realizadas pelo mesmo, permitem distinguir os videojogos de qualquer outro meio. Por este motivo o videojogo é definido sobretudo através dos conceitos de interatividade e simulação, em vez da interpretação e representação. Por sua vez, elementos como as regras, metas e resultados são valorizados em detrimento de outras componentes, como a história, a personagem, o tema ou o significado (Clearwater, 2011: 29).

A Ludologia é um fenómeno essencial à compreensão da cultura contemporânea (e da simulação), sendo portanto urgente constitui-la enquanto área de estudo das Ciências da Comunicação e da Cultura a partir de contornos interdisciplinares. De acordo com Teixeira (2005: 475), a sua possibilidade enquanto disciplina emergente deverá levar em consideração o objeto de estudo, as metodologias e a hermenêutica que consigam adaptar-se melhor às suas especificidades. No caso da Ludologia, é necessário definir uma hermenêutica dinâmica, que é diferente das que se aplicam ao objeto literário e fílmico, pois para além das capacidades analíticas, a análise ludológica exige do hermeneuta capacidades performativas retroativas diretas do sistema, ou seja, a compreensão de um jogo implica necessariamente que o investigador o jogue (nível ontorepresentativo) e que o percecione segundo parâmetros específicos (um jogo, mais que um “objeto”, é um “processo” que remete para estruturas da nossa própria consciência, quer individual, quer cultural).

Videojogo enquanto sistema de orientação narrativa

É importante esclarecer que os autores da simulação e os autores da narrativa desempenham funções distintas. Os autores da simulação escrevem regras manipuláveis, aceites, rejeitadas ou mesmo contestadas. Por sua vez, os autores da narrativa têm poder executivo, lidam com assuntos particulares. Desta forma, podemos afirmar que a simulação remete-nos para regras, enquanto a narrativa remete-nos para histórias (Gouveia, 2008: 239).

Em muitos videojogos, durante ou após a introdução, dá-se a catástrofe, que por sua vez deixa o jogador no início do percurso para progressivamente restabelecer a normalidade (os filmes apresentam frequentemente a história da mesma forma). Apesar dos videojogos poderem ser analisados como narrativas, tal não significa necessariamente que eles contem histórias. Desta forma constata-se que as narrativas não são essenciais para o ato de jogar, pois opõem-se ao livre arbítrio do jogo – ou seja, a interatividade. No entanto, as narrativas são fundamentais para que o videojogo possa desenvolver-se numa orientação narrativa ou para que os objetivos propostos sejam apresentados em introduções narrativas, com o objetivo de se poder enquadrar o jogador nos eventos em que o seu avatar¹⁶ está envolvido. As narrativas apresentadas no videojogo fomentam a imersão nas futuras ações do jogador, conseguindo desta forma afastá-lo do espaço digital do videojogo e envolvê-lo emocionalmente na história que é contada (Luz, 2009: 2).

Tendo em conta as considerações anteriores, Ryan (2001: 335-338) afirmou que os videojogos não podem ser caracterizados como um sistema narrativo, mas como um sistema de orientação narrativa. Por sua vez, Frasca (2003: 1) referiu que apesar de as simulações e as narrativas partilharem alguns elementos (personagens, palcos e eventos), os seus mecanismos são essencialmente diferentes.

A natureza interativa do videojogo permite que a audiência produza o seu próprio espetáculo, sendo que a progressão no jogo está ligada à interatividade. De acordo com Gouveia (2008: 148), o jogo torna-se a interface da história (ou seja, torna-se o ponto de ligação) e a narrativa surge através da jogabilidade numa negociação com o espaço e com o ambiente que é jogado. O prazer dos videojogos não é prioritariamente visual mas cinestésico, funcional e cognitivo (*Idem*: 244).

Um conteúdo narrativo num videojogo é apresentado visualmente através de texto, filme, som ou a mistura de ambos. Os jogadores são afastados imediatamente da ação, é eliminada toda a capacidade de agenciamento¹⁷, não sendo possível interagir, apenas absorver passivamente informação. Enquanto o agenciamento fornece imersão através do prazer de jogar, as narrativas permitem ao jogador envolver-se na história que é contada através de entretenimento passivo (Luz, 2009: 2).

¹⁶ Representação da personagem principal do jogo ou do alter ego do utilizador.

¹⁷ O agenciamento está ligado à capacidade de intervenção do utilizador no sistema dinâmico.

Pontos de vista do jogador

Existem várias formas de classificação de um videogame, incluindo o ponto de vista do jogador. De acordo com Carr e Burn:

"(...) a game can simultaneously be classified according to the platform on which it is played (PC, mobile phone, Xbox), the style of play it affords (multiplayer, networked, or single user, for instance), the manner in which it positions the player in relation to the game world (first person, third person, 'god'), the kind of rules and goals that make up its gameplay (racing game, action adventure), or its representational aspects (science-fiction, high fantasy, urban realism). All these possibilities for classification coexist in games, and none are irrelevant, but we would argue that the style of gameplay on offer is of fundamental significance" (2006: 16).

O processo de jogo corresponde ao desenrolar da ação através de diferentes pontos de vista, o que por sua vez permite consolidar o sentido de presença na história, no espaço ou na ação. O ponto de vista escolhido pelo programador é o meio fundamental para que se possa reforçar esse sentimento de imersão na experiência de jogo. Da mesma maneira que os realizadores de cinema recorrem a diferentes pontos de vista para expor os eventos de uma narrativa, os programadores de videogames limitam parcialmente a visão do jogador para tentarem transmitir certos acontecimentos previstos no videogame. Apesar de ser possível estabelecer uma comparação entre cinema e videogames, no que toca à aplicação de diferentes pontos de vista no processo de exposição dos acontecimentos, é necessário ter em conta que o filme tradicional é um conteúdo narrativo (ou seja, é um meio não interativo), enquanto o videogame é um espaço onde o jogador se pode movimentar e interagir (Luz, 2009: 5-6).

Podemos distinguir três tipos de pontos de vista do jogador: **visão omnisciente**, **ponto de vista individual** e **ponto de vista na terceira pessoa** (*Idem*: 5). A escolha do tipo de ponto de vista afetará a experiência de jogo, pois a ação do jogador vai estar limitada à sua capacidade de visão.

A **visão omnisciente** (*God's View*) permite que o jogador observe vários eventos em simultâneo, ou seja, ele apercebe-se melhor da história que é desenvolvida e interage diretamente através do interface de jogo. Todos os botões são ferramentas pouco transparentes, pois pretendem intrometer-se entre o jogador e espaço de jogo. A interface é

um agente que se destaca, não como a ampliação física do jogador, mas como um elemento autónomo que revela informação sob todos os acontecimentos que vão ocorrendo e, simultaneamente, fornece ferramentas que têm de ser apreendidas para se poder vencer o jogo. Por estes motivos, pode-se considerar que o domínio da interface é um jogo dentro de outro jogo. A visão omnisciente pode fornecer maior imersão na história por ser a única capaz de revelar vários, ou todos, os eventos em simultâneo.

No que toca ao **ponto de vista individual** (*First-Person View*), o jogador vai encontrar-se no espaço de jogo, no meio de todos os agentes, sendo portanto natural que a capacidade da visão seja limitada. Enquanto exploradores virtuais, o jogador só pode mentalmente tentar reconstruir o espaço de jogo à medida que o percorre. Este tipo de ponto de vista é o extremo oposto da visão omnisciente, pois a câmara na primeira pessoa não permite que o jogador consiga observar vários acontecimentos em simultâneo devido ao campo de visão limitado. É por este motivo que os *First-Person Shooters* optam por disponibilizar um mapa com as áreas do jogo e a referência da posição espacial do jogador. No entanto, esses mapas apenas são cartografados à medida que o avatar virtual vai percorrendo e descobrindo o espaço de jogo, o que por sua vez aumenta o desafio e dificulta a ação do jogador.

Por sua vez, optar pelo **ponto de vista na terceira pessoa** (*Third-Person View*) permite que o jogador receba mais informação através do ambiente imediato do seu avatar. Os jogadores conseguem ter uma perceção maior sobre uma determinada ação, um agenciamento igual ao ponto de vista individual e um maior controlo sobre as consequências das suas ações no espaço de jogo. Na opinião de Luz (2009: 5), são estas as razões principais que justificam a escolha da vista na terceira pessoa como a ideal para o ato de jogar, sendo que este tipo de visão afasta o jogador fisicamente do jogo, mas oferece-lhe um parceiro virtual – o avatar.

A escolha do ponto de vista, que muitas vezes é uma opção do jogador, permite que exista a personalização de cada experiência de jogo, procurando desta forma garantir que este se sente mais confortável no ato de jogar. O recurso a multi-câmaras possibilita uma experiência mais imersiva, ou seja, a jogabilidade permite fazer com que jogador sinta melhor a história, os eventos ou as suas ações (*Idem*: 6).

2.3. JOGOS SÉRIOS

Os videojogos são descritos por Trippenbach (2009: 4) como sendo um meio extremamente eficaz para transmitir conteúdos informativos, pois permitem que se consiga atingir um nível de ligação sem precedentes com a audiência através do entretenimento. Segundo este autor, o entretenimento nos videojogos consiste na resolução de problemas, sendo essa a essência dos videojogos como um meio. Os gráficos, a história, entre outros, são características secundárias que também podem ser encontradas em outros *media*, mas os videojogos são únicos porque confrontam o utilizador com uma série de desafios traçados pelos criadores do videojogo.

A natureza multimédia e interativa dos videojogos possibilita portanto que os meios noticiosos estabeleçam uma maior ligação com a sua audiência, convidando os utilizadores a explorarem uma simulação virtual e a conhecerem mais acerca de um determinado tema ou acontecimento. Através do ajuste de desafios relevantes para um determinado assunto ou situação, um jornalista pode fazer referência acerca de qualquer tema complexo (por exemplo, um videojogo que tem como temática a luta global contra a SIDA, em que o jogador tem que lidar com todos os aspetos da campanha, como a obtenção de fundos, o treino de trabalhadores da Saúde, a negociação de comunidades locais, a obtenção e distribuição de medicamentos e outros cuidados médicos). O formato do videojogo tem todo o potencial para ser uma mais-valia para os *media* informativos, mas **qual será o género de videojogo mais adequado para expor os diferentes eventos de cariz noticioso?**

Podemos distinguir três categorias de videojogos *online*: **Jogos Casuais, Jogos Sérios e Advergames** (Derryberry, 2007: 2-3).

- Os **Jogos Casuais** têm como principal propósito entreter os seus utilizadores. Esta categoria inclui todo o tipo de videojogos ligados ao entretenimento, desde os videojogos incluídos de origem nos computadores (como, por exemplo, *Solitário* e *Minesweeper*) aos videojogos em formato multijogador (*Counter-Strike* e *World of Warcraft*). Os Jogos Casuais podem ser executados em diversas plataformas: computadores, consolas e até mesmo nos telemóveis. No entanto, qualquer aprendizagem adquirida através de um Jogo Casual deve ser considerada um subproduto, em vez de ser encarada como um resultado intencional da experiência de jogo.
- Os **Jogos Sérios** (também conhecidos como *Serious Games*) não têm como objetivo final o entretenimento dos seus utilizadores, sendo este o ponto essencial que os vai diferenciar dos restantes videojogos ligados ao mercado comercial

(Alvarado, 2009: 4). Este tipo de videogame tem como objetivo principal melhorar algum aspecto específico da aprendizagem; é importante ter em conta que o ato de jogar é uma atividade importante para o desenvolvimento, maturação e aprendizagem do ser humano sendo portanto um ingrediente obrigatório para os videogames de cariz sério. Os Jogos Sérios são utilizados na formação dos serviços de emergência, na educação corporativa e em muitos outros setores da sociedade. São também usados em todos os níveis de educação, em todos os tipos de escolas e universidades no mundo. Os Jogos Sérios podem apresentar os mesmos géneros, níveis de complexidade e tipos de plataformas que os Jogos Casuais.

- Por fim, os **Advergames** partilham características tanto dos Jogos Casuais como dos Jogos Sérios, pois recorrem a técnicas de persuasão pública de forma a promover um produto, uma marca, uma causa ou um candidato político. Os *Advergames* estão a tornar-se numa forma popular de marketing para as estreias de filmes ou séries televisivas.

É possível constatar que todos estes diferentes tipos de videogames *online* partilham um determinado número de características (Derryberry, 2007: 4):

- **História e enredo:** Os videogames baseiam-se numa história e seguem um enredo. No entanto, o enredo não é o videogame em si, mas a razão de ser do videogame.
- **Mecânica de jogo:** Lida com todas as funções específicas que existem dentro de um videogame, incluindo o comportamento do mundo físico (por exemplo, a rapidez de uma bola antes e depois de esta saltar), as condições climáticas no videogame, as ações que uma personagem pratica depois de receber uma instrução (por exemplo, “atacar” pode significar usar uma espada contra o adversário e de seguida tentar desviar de um possível contragolpe).
- **Regras:** O corolário para a mecânica de jogo são as regras do jogo, ou seja, estão relacionadas com os diversos constrangimentos que existem em todas as ações e habilidades do jogador.
- **Ambiente gráfico imersivo:** Representação sensorial da experiência de jogo, que inclui os gráficos 2D/3D, o som e a animação. Este ambiente pode ser estático (ou seja, repõe-se no final de cada sessão de jogo) ou persistente (continua a evoluir mesmo quando o jogador não está ligado).
- **Interatividade:** Foca-se no impacto que as ações do jogador têm no mundo virtual e inclui ainda as questões de persistência e interação do jogador.
- **Desafio/ competição:** Esta característica é o cerne de qualquer jogo. A competição pode ser contra o videogame, contra nós próprios ou contra outros jogadores.

- **Riscos e consequências:** Fazem parte de todos os desafios, mas existem no ambiente de jogo seguro, onde as consequências de uma ação ou decisão não terão um impacto no mundo real.

Tendo como base estas três categorias definidas por Derryberry (2007) podemos concluir que os Jogos Sérios são de facto os videojogos mais adequados para serem usados pelos meios informativos, pois podem ser usados para apresentar e explicar conteúdos noticiosos aos utilizadores, com recurso aos mesmos géneros e níveis de complexidade dos Jogos Casuais.

O que distingue os Jogos Sérios dos restantes tipos de videojogos *online* é o facto de estes procurarem de forma específica e intencional alcançar resultados de aprendizagem sérios e mensuráveis, assim como alterações de comportamento no desempenho e comportamento dos jogadores. Este género de videojogos permite ao jogador testar condições reais baseadas em situações culturais, económicas ou governamentais. Para além do potencial de representar a realidade, os Jogos Sérios podem modelá-la através de simulações. Este formato pode ser usado para representar a realidade não apenas numa junção de imagens e textos, mas como um sistema dinâmico no qual o utilizador pode intervir, sendo este processo conhecido como agenciamento (Pereira, & Carvalho, 2005: 478).

Por sua vez, é preciso ter em conta que a aprendizagem através dos videojogos é uma área complexa, proporcionando aos *designers* de aprendizagem uma oportunidade única para colaborar significativamente no trabalho das equipas de *design* de videojogos, contribuindo com técnicas que permitam mudar, de forma predefinida, as crenças, habilidades e comportamentos dos utilizadores que experimentem o videojogo, preservando os aspetos lúdicos da experiência de jogo (Derryberry, 2007: 4).

Aproveitando as características vantajosas próprias dos videojogos (como a sua natureza interativa que potencializa o envolvimento dos utilizadores na experiência), os Jogos Sérios podem ser usados para melhorar a qualidade de vida dos jogadores, ajudando-os a desenvolver uma consciência crítica. Este género de videojogos tem ainda o potencial de ajudar a resolver problemas sociais como a depressão e a obesidade (McGonigal, 2011). Dois exemplos de Jogos Sérios que pretendem consciencializar os jogadores para uma determinada causa são:

- *World Without Oil*: Uma simulação sobre os desafios que o mundo teria que enfrentar se existisse uma diminuição das reservas de petróleo.
- *Evoke*: Um jogo patrocinado pelo *World Bank Institute* baseado no cumprimento de missões que abordam temáticas como a pobreza e as mudanças climáticas.

Estes dois Jogos Sérios procuram apelar à intervenção cívica e colocar alguns assuntos em debate. É possível desta forma constatar que os Jogos Sérios podem encorajar a reflexão crítica, a discussão e levar a alterações de comportamento (Pereira, & Carvalho, 2005: 482).

Na entrevista realizada a João Fernandes¹⁸, engenheiro informático do INESC-ID, este definiu Jogos Sérios como sendo um videojogo cuja *“finalidade não será só divertir, mas passar algum tipo de conteúdo pedagógico”*. Os criadores de Jogos Sérios podem abordar temáticas de várias áreas (como, por exemplo, a saúde ou a educação), permitindo dessa maneira que o jogador consiga treinar num ambiente controlado. Os utilizadores conseguem através deste género de videojogos tomar decisões e analisar o impacto das suas ações, situação essa que seria muito difícil de ser simulada na vida real. Até muito recentemente, este tipo de tecnologias era apenas usado em áreas mais críticas, como é o caso do exército e da saúde. No entanto, os avanços tecnológicos atuais permitiram que os Jogos Sérios fossem aplicados em outras áreas. João Fernandes apresentou dois casos sobre a utilização prática de Jogos Sérios em áreas tão distintas como a formação de pilotos e a formação de gestores de projetos.

- Formação de pilotos: *“Os pilotos não vão pilotar um avião sem terem horas e horas em simulação”*, sendo que *“a simulação é tão realista ao ponto de já ser usada há muitos anos como uma parte essencial do treino de quem quer tirar um brevet de avião”*.
- Formação de gestores de projetos: O formando tem ser treinado numa área específica. Antes de assumir o cargo, o formando *“terá que saber do tema e tem que perceber quais são os desafios que vai encontrar quando assumir esse papel nesse projeto”*. A forma mais eficaz de treinar o gestor de projetos é colocá-lo num simulador onde os desafios podem ser controlados, permitindo-lhe *“viver essas experiências num ambiente virtual”*. Desta forma, os erros que forem cometidos durante o processo de aprendizagem não terão qualquer impacto na empresa.

¹⁸ Entrevista realizada a 2 de julho de 2012, no âmbito desta dissertação (ver Anexo 6).

O entrevistado referiu ainda que os Jogos Sérios podem ser usados para despertar a consciência sobre determinadas temáticas, como a criação de hábitos de vida saudável ou uma medicina mais preventiva. João Fernandes afirmou que *“à partida se o jogo estiver bem estruturado o jogador vai ter uma noção muito própria do que é assumir esse papel na vida real”*, ganhando com isso *“consciência dos desafios que isso também impõe”*.

Gêneros de Jogos Sérios

Tal como acontece nos Jogos Casuais, existem diferentes tipos de Jogos Sérios. Podemos distinguir cinco classificações de Jogos Sérios (Alvarado, 2009: 5):

- 1. Jogos para Entretenimento (ou Jogos de Treino):** Aqueles que têm como objetivo o treino do jogador em relação a uma tarefa que ele vai desempenhar na vida real.
- 2. Jogos Educacionais:** Aqueles que têm como objetivo a transmissão de conhecimento ou treino específico.
- 3. Jogos Publicitários (ou Advergamos):** Aqueles cujo objetivo é transmitir uma mensagem ou divulgar um produto comercial.
- 4. Jogos de Simulação:** Aqueles cujo objetivo é experimentar um determinado cenário, seja ele um cenário social, um processo natural, um esquema de relações económicas, entre outros.
- 5. Jogos Noticiosos (ou Newsgames):** Aqueles cujo objetivo é informar e refletir acerca de um evento real de grande ou pequena relevância.

Alguns Jogos Sérios optam por cruzar as diversas tipologias de videojogos (ou seja, recorrem a várias características dos mesmos), sendo portanto possível fazer a distinção de outros tipos de Jogos Sérios. São apresentados como exemplos os **Edumarket Games** (videojogos que combinam a informação de um determinado produto, sendo esta uma característica específica dos *Advergamos*, e ao mesmo tempo procuram ensinar mais sobre a estrutura onde este produto está inserido) e os **Jogos Persuasivos** (videojogos semelhantes aos Jogos Educacionais, que pretendem mais do que a transmissão de conteúdo, nomeadamente, criticismo, reflexão e consciência em relação a um determinado facto).

Os Jogos Sérios são simultaneamente produtos muito complexos e atrativos da nova sociedade das tecnologias digitais, sendo que a ideia de utilizar videojogos como um instrumento de reflexão acerca dos acontecimentos atuais deu origem a vários títulos, que

por sua vez estão ligados ao novo jornalismo. Alguns exemplos deste tipo de videojogos são *September 12th* e *Waco Resurrection*¹⁹.

Estes videojogos apresentam-se como sendo um ponto intermédio entre a recriação dos eventos e um documentário interativo, que não pretendem apenas a transmissão de factos de uma forma objetiva (é preciso ter em conta que a natureza dos videojogos está ligada ao entretenimento, logo a experiência tem que ser lúdica). De acordo com Alvarado (2009: 6), o recurso ao videojogo revela-se como sendo um processo mais emocional, pois leva o utilizador a participar na ação, onde é possível ele viver experiências e tomar conhecimento de factos, o que por sua vez transporta os jogadores para uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual. É por este motivo que os Jogos Sérios não são apenas a tradução das datas e dos factos para um modelo exploratório interativo, pois o jogador vai viver as experiências relacionadas com os eventos, tendo em conta as suas escolhas e ações. Da mesma maneira que o trabalho jornalístico depende da combinação de esforços de várias pessoas (o jornalista, o editor, o *designer* interativo, entre outros), o mesmo trabalho em equipa deve existir também no processo de criação dos Jogos Sérios.

Processo de criação de um Jogo Sério

Os fatores que contribuem para o sucesso, do ponto de vista operacional, de um projeto relacionado com Jogos Sérios são (Derryberry, 2007: 14):

- **Equipa multidisciplinar:** O processo de produção de Jogos Sérios requer trabalho em equipa. A equipa deve incluir membros que combinem diversas habilidades: programação, animação, escrita, *design* instrucional, entre outras. É fundamental que a produtora do videojogo encontre a equipa ideal, cujos membros forneçam os talentos e experiência necessários para levar a cabo o projeto.
- **Experiência:** É necessário que existam membros com experiência em *design* de aprendizagem e na produção de videojogos.
- **Planeamento:** Os produtores de videojogos e os *designers* de aprendizagem desenvolveram fluxos de trabalho distintos. De forma a ultrapassar essas diferenças, as equipas devem criar:

¹⁹ Neste videojogo o jogador assume o papel do líder dos *Davidians*, David Koresh, no momento em que começaram os confrontos com os Agentes Federais em 1993. O conflito durou 51 dias e resultou em mais de 70 mortos. Enquanto experimenta o videojogo, o jogador tem que usar uma máscara de Koresh ("*Koresh skin*"), que permite que este seja bombardeado com vozes dos agentes governamentais, sons de conflitos armados, vozes interiores e passagens dos textos do líder dos *Davidians*. O jogador pode optar por eliminar os seus oponentes com recurso a armas de fogo, ou procurar convertê-los à sua causa.

- a) Um plano de registo para o projeto que documenta todas as decisões de produção e desenvolvimento. Este documento deverá ser um recurso para toda a equipa durante a realização do projeto.
- b) Um léxico em comum para o projeto.
- c) Um diagrama de processo que irá orientar a equipa no seu trabalho. Os produtores de videojogos e os *designers* de aprendizagem devem negociar um processo que reflita da melhor forma as necessidades das suas respetivas disciplinas.

É possível, portanto, criar um mundo virtual que vai procurar refletir um problema específico, conflitos, tipos de ações e, por fim, uma experiência que conduz necessariamente os utilizadores para significados específicos tão interessantes como os que se obtém através das atividades informativas. A transferência do conteúdo de uma reportagem ou evento noticioso para um ambiente interativo deve procurar seguir a estrutura de um videojogo, construindo-se um sistema com todos os elementos de informação. Esta adaptação tem como base a transformação do texto jornalístico num mundo virtual, ou seja, não basta apenas converter o texto num formato interativo. O mundo deve ser explorado pelo utilizador, sendo que através das suas diversas ações o jogador vai interagir com os vários elementos do videojogo e obter resultados diferentes consoante as suas escolhas (estando esses resultados dependentes da conjuntura de significados delimitados pelas regras do jogo). Independentemente da liberdade de escolha permitida pelo videojogo, as regras impostas no videojogo vão impossibilitar a hipótese de que dois jogadores cheguem a um resultado totalmente oposto. Ou seja, o videojogo deve ser sempre o mesmo, independentemente da diversidade de como é jogado (Alvarado, 2009: 7).

Mercados potenciais dos Jogos Sérios

Existem sete setores de mercado com potencial para as produtoras de Jogos Sérios explorarem (Stapleton, 2004: 2-3):

- 1) **Ensino básico e secundário:** Este setor é reconhecido como sendo um possível mercado para os Jogos Sérios, nomeadamente por causa dos diversos títulos *edutainment* tipicamente associados a este mercado.
- 2) **Ensino superior:** Este setor oferece o maior potencial para o desenvolvimento e implementação de Jogos Sérios. Os elementos deste setor podem ser considerados excelentes potenciais parceiros para os profissionais da indústria de videojogos, pois têm a capacidade de desenvolver produtos.

- 3) **Saúde:** Os Jogos Sérios podem fazer parte, por exemplo, do processo de fisioterapia ou tratamento de fobias e ansiedades. A variedade de aplicações nos videojogos pode ser ainda utilizada como forma de motivação e recompensa para os pacientes que estão a ser submetidos a alguma forma de tratamento.
- 4) **Empresarial:** Este setor é extremamente diversificado e composto por uma grande variedade de indústrias e possíveis aplicações, sendo por isso um dos setores mais lucrativos para as produtoras de Jogos Sérios.
- 5) **Militar:** Este setor investe fortemente no *design*, produção e implementação de Jogos Sérios para fins de treino e recrutamento.
- 6) **Não governamental:** O facto das organizações não governamentais não terem fins lucrativos não implica necessariamente que elas não tenham orçamento para promover o desenvolvimento de Jogos Sérios.
- 7) **Outros:** Este setor inclui outros mercados interessados em soluções e aplicações baseadas em videojogos, nomeadamente o mercado do jornalismo ou da política.

Ao desenvolverem videojogos para estes mercados as produtoras têm de estar cientes da importância de uma série de fatores como os resultados de aprendizagem, a implementação, as restrições orçamentais, os fatores tecnológicos e possíveis colaborações. Esta abordagem pode proporcionar novos mercados e oportunidades de negócio às produtoras de videojogos, novos campos de pesquisa e oportunidades de colaboração para as universidades, assim como novas soluções e oportunidades de aprendizagem para os clientes.

2.4. JOGOS NOTICIOSOS

Os Jogos Noticiosos, também conhecidos como *Newsgames*, são Jogos Sérios que têm como principal objetivo informar e refletir sobre um evento real de grande ou pequena relevância. Os videojogos funcionam como um meio independente de notícias e como um complemento às formas tradicionais de cobertura, ou seja, podem ser utilizados para fazer bom jornalismo (Bogost et al., 2010: 5).

Frasca, criador do conceito de Jogo Noticioso, caracterizou este género de videojogos através da frase “*simulação cruzada com cartoons políticos*”²⁰. Ou seja, Frasca visualizou os Jogos Noticiosos como sendo o equivalente dos videojogos aos *cartoons* políticos, pois

²⁰ Frase original: “*simulation meets political cartoons*”. Informação recolhida no site *Newsgaming.com*. (<http://www.newsgaming.com/index.htm>), consulta a 19/11/2012.

combinam entretenimento com um ponto de vista que pode ser simplificado, mas que é eficaz (Pereira, & Carvalho: 479). Tendo por base a comparação dos Jogos Noticiosos com os *cartoons* políticos, é possível definir uma lista de critérios que descrevem o Jogo Noticioso ideal (Treanor, & Mateas, 2009: 5):

- Criado como resposta a um evento atual;
- Lançado o mais próximo possível do evento de forma a continuar a ser relevante;
- Capaz de ser compreendido em alguns minutos;
- Tenta influenciar o jogador de acordo com um determinado ponto de vista (ou seja, tenta ser persuasivo);
- Destaca um problema;
- Muitas vezes, apresenta uma solução.

O papel da ideologia nos videojogos é mais complexo, quando comparado com os *media* tradicionais, porque não se limitam a representar ações, mas também regras de comportamento (Frasca, 2001). Na perspetiva de Sicart (2008a), os Jogos Noticiosos têm a intenção de participar no debate público, funcionando como um espaço aberto para discussão. Este autor apresenta uma teoria normativa sobre os Jogos Noticiosos, descrevendo-os como sendo um meio que pode ser utilizado para moldar o espaço de opiniões sobre um determinado evento atual. No entanto, este género de videojogos não procura afirmar uma agenda política específica, pois pode ser utilizado por qualquer grupo de cidadãos com uma visão em comum de interesse público (Treanor, & Mateas, 2009: 1).

A retórica nos Jogos Sérios é comunicada através dos visuais, do som e da jogabilidade. Com base nesta premissa, Bogost (2007) destaca o papel da retórica processual na eficácia dos Jogos Noticiosos. O autor descreve este método como sendo um modo de persuasão através de processos, estando relacionado com a forma como um videojogo incorpora uma ideologia na sua estrutura computacional²¹. É portanto possível analisar a forma como os videojogos utilizam as suas regras e objetivos de forma a persuadir os jogadores. Por exemplo, no caso de *Kabul Kaboom*, as regras garantem que o jogador irá perder quando este é atingido por uma bomba. O propósito do videojogo é demonstrar que uma política externa que envolve lançar mantimentos e bombas no mesmo país acabará por resultar num tremendo fracasso, pois as suas ações irão ferir o povo que se pretende ajudar com a comida. O objetivo deste Jogo Noticioso é compreendido pelo jogador assim que este entra em contacto com o sistema de regras estabelecido pelos criadores.

²¹ Um exemplo de um videojogo que consegue incorporar com sucesso uma ideologia na sua estrutura computacional é *Missile Command*. Ver Anexo 8 para saber mais detalhes sobre este videojogo.

Géneros de Jogos Noticiosos

O termo Jogos Noticiosos sugere que se pode envolver qualquer intersecção do jornalismo com videojogos. No entanto, da mesma forma que podemos fazer a distinção entre vários géneros jornalísticos (como notícias, reportagens e editoriais), é também possível distinguir entre vários géneros de Jogos Noticiosos (Bogost et al., 2010: 13):

1. **Jogos sobre Eventos Atuais:** São videojogos de curta duração que são utilizados para transmitir pequenas quantidades de informação ou opinião, equivalendo a um artigo ou uma coluna de opinião de um jornal.
2. **Jogos Infográficos:** A evolução das infografias tornou estas ferramentas mais interativas e mais parecidas com os videojogos. Através dos Jogos Infográficos os jogadores podem explorar a informação e encontrar revelações surpreendentes, interagir com os processos que mostram como surge a informação, reconfigurar a informação e testar diferentes cenários ou simplesmente experimentar o videojogo por diversão.
3. **Jogos Documentais:** São videojogos que tratam de acontecimentos históricos e eventos atuais de uma forma semelhante aos documentários fotográficos, cinema e jornalismo de investigação. São videojogos de larga escala que oferecem uma experiência informativa sobre eventos noticiosos relevantes. Recriam tempos, espaços e sistemas de forma a explicar uma determinada situação.
4. **Puzzles Digitais:** Os *puzzles* são divertidos e intelectualmente desafiantes para os jogadores. Apesar de nem todos os *puzzles* apresentarem conteúdos noticiosos, existem palavras cruzadas editoriais e testes que exigem que os utilizadores estejam atentos à atualidade.
5. **Jogos de Literacia:** São videojogos que oferecem uma educação direta ou indireta aos utilizadores sobre como se podem tornar em bons jornalistas e procuram explicar porque o jornalismo é importante para os cidadãos e para as suas comunidades.

2.5. JOGOS SOBRE EVENTOS ATUAIS

Os Jogos sobre Eventos Atuais (conhecidos como *Current Event Games*) são um tipo específico de Jogos Noticiosos e aquele que nos interessa para esta análise. São videojogos de curta duração que são utilizados para transmitir pequenas quantidades de informação ou opinião, equivalendo a um artigo ou uma coluna de opinião de um jornal (*Idem*: 13-15). Os Jogos sobre Eventos Atuais têm requisitos técnicos acessíveis, de forma a garantir que qualquer jogador interessado consegue experimentá-los sem problemas, e uma ampla distribuição, tanto em portais de videojogos como nos sítios *online* das

organizações patrocinadoras do projeto. De forma a garantir a acessibilidade do videogame, os criadores recorrem ao *Adobe Flash*, uma tecnologia multimídia com acesso quase universal que pode ser incorporado diretamente em páginas da *web*.

A produção de um Jogo sobre Eventos Atuais não apresenta portanto desafios de ordem técnica, mas de logística, pois os seus criadores têm que tentar equilibrar os prazos com a qualidade e decidir se os videogames devem abranger uma questão política isolada ou um problema social em curso. Como os Jogos sobre Eventos Atuais são curtos e compactos, é importante que exista uma atenção especial em relação à forma como se pretende apresentar a mensagem aos jogadores através da experiência de jogo. Esta atenção aos detalhes é a melhor forma de garantir que os jogadores conseguem compreender imediatamente o contexto do videogame, a abordagem escolhida pelos criadores e os constrangimentos do tema. Alguns Jogos sobre Eventos Atuais procuram apresentar os factos de forma explícita através de texto ou vídeo, enquanto outros optam por seguir o exemplo de Frasca, criador de *September 12th*, e tentam influenciar a opinião dos utilizadores apenas através da experiência de jogo.

De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010: 15-16), existem três subtipos de Jogos sobre Eventos Atuais²²:

1. Jogos Editoriais

Os Jogos Editoriais (*Editorial Games*) são caracterizados por ter um argumento, ou por tentar convencer os seus jogadores acerca de uma determinada posição. Os criadores de Jogos Editoriais acreditam fortemente nas questões que abordam e utilizam os seus jogos para expressar opiniões. O processo de desenvolvimento dos Jogos Editoriais pode demorar apenas um dia ou então alguns meses, dependendo dos objetivos dos criadores. Existem Jogos Editoriais que tecem comentários simples de forma semelhante a um *cartoon* editorial, enquanto outros fazem uma declaração mais complexa, como uma coluna de opinião.

2. Jogos de Tabloides

Os Jogos de Tabloide (*Tabloid Games*) são versões jogáveis das notícias leves e "*fait-divers*", ou seja, novidades sobre celebridades, desportos ou rumores políticos. Como os Jogos de Tabloides são fáceis de se programar, estes videogames são muitas vezes melhorados e reinterpretados por outros criadores amadores de videogames.

²² Ver Anexo 7 para conhecer alguns exemplos de Jogos sobre Eventos Atuais.

3. Jogos de Reportagem

Os Jogos de Reportagem (*Reportage Games*) situam-se entre os Jogos Editoriais e os Jogos de Tabloide. Esforçam-se para imitar o relato factual, produzindo a versão videojogo correspondente de um artigo escrito ou segmento televisivo. Os Jogos de Reportagem são cuidadosamente pesquisados, com atenção na descrição factual, sendo por isso muito menos comuns do que os outros subtipos de Jogos sobre Eventos Atuais. Ao contrário dos Jogos Editoriais, estes videojogos não procuram persuadir os jogadores, mas educá-los. Ao contrário dos Jogos Documentais, estes videojogos são de menor escala e lançados enquanto uma questão é ainda atual.

Características dos Jogos sobre Eventos Atuais

Os Jogos sobre Eventos Atuais procuram que os utilizadores compreendam imediatamente o contexto do videojogo, a abordagem escolhida pelos criadores e têm como finalidade a formação de opinião. De forma a atingir estes objetivos, este género de videojogo deve respeitar as seguintes características (*Idem*: 18-27):

1. Ser acessível a todos os tipos de jogadores

Para além de serem videojogos fáceis de ser programados e distribuídos, os Jogos sobre Eventos Atuais devem ser também fáceis de ser experimentados por todo o tipo de utilizadores, independentemente da sua familiaridade com os videojogos. Estes videojogos precisam de apelar tanto a utilizadores que jogam regularmente para se entreterem como também a pessoas que não o fazem. Uma estratégia para atrair potenciais jogadores é recorrer a mecânicas de jogo que já estejam consolidadas e testadas como a combinação de peças, o correr e pular e até mesmo o disparar. Se os jogadores já souberem como jogar vão conseguir absorver a notícia mais facilmente.

Este género de Jogos Noticiosos procura abandonar o uso de narrativas complexas em favor de experiências familiares e evocativas de forma a incentivar a reflexão em vez do entretenimento. Os criadores de Jogos Noticiosos devem, portanto, focar-se na simulação em vez de contar histórias, pois a simulação presta-se a múltiplas tentativas de experimentação do videojogo, assim como uma variedade de finais e flexibilidade de valores. Evitar a narrativa também contribui para a natureza casual dos Jogos sobre Eventos Atuais, tornando-os mais acessíveis a todo o tipo de jogadores.

Por fim, apesar de todos os Jogos Noticiosos enfrentarem o desafio de serem distribuídos num mercado muito movimentado através de novos lançamentos e bastante competitivo,

apenas os Jogos sobre Eventos Atuais exigem que a sua distribuição seja oportuna de forma a garantir a sua relevância.

2. Ser intemporal

O ciclo de 24 horas coloca uma grande pressão sob os criadores de Jogos sobre Eventos Atuais. Apesar dos criadores de videogames estarem habituados à pressão, poucos são os Jogos sobre Eventos Atuais que conseguem ser lançados no prazo de um ou dois dias depois do evento que pretendem cobrir. Este período é importante, pois quanto mais tempo se passar entre o lançamento do videogame e a ocorrência do evento mais probabilidade existe de que a história tenha atingido a saturação.

No entanto, um Jogo sobre Eventos Atuais não precisa de ser oportuno da mesma forma que uma notícia. Frasca (2006: 1-2) imaginou este género de videogames como sendo uma adaptação virtual dos *cartoons* editoriais, sendo necessário ter em conta que o comentário leva tempo a ser desenvolvido. Ou seja, segundo esta definição, os Jogos sobre Eventos Atuais não precisam de ser lançados quando uma história acontece, mas quando as questões que cobre são pertinentes, um sentimento que no fundo encaixa com o dever do jornalista dar interesse e relevância ao acontecimento. Enquanto os jornais diários servem um propósito de arquivamento, preservando o registo da experiência vivida diariamente, os Jogos sobre Eventos Atuais são um comentário sobre os acontecimentos e as atribuições de um momento específico do tempo.

3. Seguir uma linha Editorial

Os Jogos sobre Eventos Atuais devem utilizar mecânicas implementadas em videogames clássicos de forma a permitir que os jogadores se concentrem nas mensagens jornalísticas. O recurso a uma mecânica de jogo já conhecida vai permitir que os jogadores troquem a diversão em favor do comentário. Um Jogo sobre Eventos Atuais utiliza uma mecânica de jogo que é essencialmente expressiva (comunicando uma sensação do videogame para o jogador) e torna-o persuasivo (comunicando a operação de uma ideia), criando assim o equivalente de um videogame de uma linha editorial.

O processo de criação uma linha editorial num Jogo sobre Eventos Atuais tem como objetivo persuadir os utilizadores e envolve a inclusão ou exclusão de informações específicas do modelo de forma a criar um espaço de simulação. No entanto, estas lacunas premeditadas nas simulações podem levar a que os jogadores reformulem os contextos. Uma vez que o videogame requer a interação do jogador nunca é possível anteciper as inúmeras formas que

alguém pode ter para “quebrar” a experiência de jogo. Por exemplo, muitos jogadores que experimentaram *McDonald's Videogame*²³ acabaram por lamentar as dificuldades que os executivos da McDonald têm que enfrentar em vez de ter em conta os problemas de corrupção levantados ao longo do videojogo.

4. Promover o debate público

Uma das grandes finalidades da atividade jornalística é gerar um debate público sobre uma questão pouco explorada, promovendo dessa forma a formação de opinião. Os Jogos Noticiosos podem ser uma ferramenta eficaz para abordar um determinado assunto de interesse público, mas os jornalistas devem sempre ter em conta que nem todos os acontecimentos noticiosos darão necessariamente origem a um Jogo sobre Eventos Atuais que seja uma mais-valia para os utilizadores.

Enquanto os *cartoons* são muitas vezes acompanhados por colunas que visam esclarecer ou complementar o seu contexto, o mesmo não se verifica em relação aos Jogos sobre Eventos Atuais, que acabam muitas vezes por ficar isolados das notícias que estão relacionadas com a sua temática. A maioria dos Jogos sobre Eventos Atuais tem sido relegada para os sites *online* especializados em Jogos Casuais, ou seja, têm existido poucos esforços em combinar os Jogos Noticiosos com as reportagens e notícias *online*. Mesmo sites *online* com tráfego elevado, como é o caso do *New York Times* e da *CNN*, não oferecem grande apoio aos Jogos Noticiosos, preferindo muitas vezes por simplesmente apresentar hiperligações para artigos relacionados com a temática do videojogo. Como os Jogos sobre Eventos Atuais estão afastados do seu habitat natural - ou seja, a página editorial - estes acabam muitas vezes por ser apenas usados como uma forma rudimentar de atrair tráfego e não como uma abordagem jornalística séria.

2.6. JORNALISMO DIGITAL E OS VIDEOJOGOS

O ambiente *online* permite que o jornalista digital estabeleça ligações entre o conteúdo de uma notícia e outros materiais noticiosos que sejam considerados uma mais-valia para os utilizadores interessados no assunto; por exemplo, o jornalista pode sugerir que o leitor do seu artigo consulte notícias antigas sobre o mesmo tema ou documentos elaborados por organizações e indivíduos relacionados com a história. Uma outra vantagem significativa que ambiente *online* proporciona ao jornalista digital é a liberdade de escolha em relação à forma de tratamento da notícia. Enquanto nos meios de comunicação tradicionais os

²³ *McDonald's Videogame* foi criado com o objetivo de demonstrar os níveis de corrupção necessários para manter a rentabilidade de uma organização mundial de *fast-food*.

jornalistas devem tratar as suas notícias de forma a garantir que estas se adaptam a cada *media* (por exemplo, a televisão é um meio audiovisual enquanto a rádio é um meio limitado apenas ao som), os jornalistas *online* podem escolher qual o tipo de formato que se adequa melhor à história que estão a tratar (Burton, 2005: 92).

Ora, tendo em conta estas oportunidades facultadas pelo formato multimédia da internet é natural que as redações *online* tenham optado por começar a utilizar videojogos enquanto meio jornalístico, procurando apresentar os factos noticiosos de uma forma mais atraente e interativa para o utilizador. Os dois elementos chave que vão moldar a produção *online* são **1)** as capacidades técnicas das redações para criar Jogos Noticiosos e **2)** as mudanças sociais e culturais necessárias para se considerar os videojogos como sendo *media* viáveis e apropriados para tratar notícias. Hoje em dia, a redação *online* já possui os requisitos técnicos necessários para criar Jogos Noticiosos, com recurso às aplicações informáticas que são utilizadas para criar galerias de áudio e apresentações interativas (como a aplicação *Flash* da *Macromedia*). Por sua vez, a produção destas apresentações interativas consome muito tempo à redação *online*, não apenas porque a nível jornalístico é necessário que exista muita pesquisa, mas também por causa da elevada natureza técnica dos programas informáticos utilizados no processo criativo. No caso dos Jogos Noticiosos, estes requerem período de produção ainda mais longo que as apresentações interativas porque têm uma programação mais complexa (*Idem*: 94).

De forma a obter-se uma explicação mais detalhada sobre o processo de criação de um Jogo Sério, entrevistou-se João Fernandes²⁴, um engenheiro informático do INESC-ID. De acordo com este entrevistado, a produção de um videojogo é "*um processo complexo, interativo e iterativo que demora bastante tempo*". O desenvolvimento de um videojogo requer o envolvimento de uma equipa multidisciplinar composta por programadores, *designers*, responsáveis pelo conceito, pela arte e pelos modelos tridimensionais, entre outros elementos. No caso de um Jogo Sério (ou seja, um videojogo que pretende levar os jogadores a aprenderem habilidades ou a desenvolverem uma consciência crítica sobre um determinado assunto) é importante ter o apoio de especialistas na temática em questão para que estes forneçam *input* acerca da qualidade da experiência de jogo e das informações transmitidas. O processo de produção de um Jogo Sério requer também um período de refinamento do produto, onde uma equipa irá testar o videojogo de forma a garantir a qualidade do mesmo e o cumprimento dos objetivos propostos (em termos de consciencialização e formação de opinião, mas também em termos de interesse e

²⁴ Entrevista realizada a 2 de julho de 2012, no âmbito desta dissertação (ver Anexo 6).

acessibilidade). João Fernandes chamou ainda a atenção para o facto de um videojogo *online* poder ser acedido por todo o tipo de utilizadores, sendo que as pessoas só voltarão a experimentar o Jogo Sérió se este for interessante. Ou seja, os criadores do videojogo não podem ter apenas em consideração os jogadores experientes, tendo que ter em conta também as pessoas que nunca experimentaram um videojogo. Desta forma, o Jogo Sérió deve ter instruções claras, um nível de dificuldade balanceado e uma jogabilidade simples.

Mas que tipo de alterações sociais e culturais serão necessárias para se valorizar o papel dos videojogos enquanto complemento noticioso? Têm vindo a ocorrer mudanças culturais significativas nas redações *online*, nomeadamente em termos do papel dos jornalistas e da forma como estes se relacionam com as audiências. As redações digitais optam por não recorrer a uma abordagem muito editorial e hierárquica na divulgação da informação noticiosa, proporcionando dessa forma uma oportunidade para que o utilizador *online* explore com maior liberdade os conteúdos noticiosos, comparativamente com as audiências dos *media* tradicionais. Sobre este assunto, Burton refere: *“Instead of stating definitively what the news ‘is’, online journalism can be thought of as a guided conversation in which the user is at the ‘centre’ of the story, not the journalist”* (2005: 95).

A estrutura das notícias *online* reflete esta função de guia do jornalista digital, pois é permitido ao utilizador abrir diferentes páginas, que podem incluir multimédia, referências a documentos fora do controlo do jornalista e ligações a outros sites *online*. As notícias *online* recorrem desta maneira à vantagem das hiperligações para apresentar documentos, galerias de imagens, multimédia e outros aspetos relacionados com a cobertura noticiosa que possam ser úteis para o utilizador. Um outro exemplo que reflete as mudanças culturais que têm vindo a ocorrer no mundo do jornalismo é a alteração da atitude dos próprios consumidores de notícias. As audiências *online* querem aceder às notícias à sua maneira e esperam poder reagir aos artigos, tecendo comentários entre eles. De certa forma, o público *online* pretende controlar o processo de visionamento de notícias, tendo a oportunidade de escolher a forma como acede e reage ao conteúdo informativo (*Idem*).

A convergência multimédia proporcionada pela internet enriqueceu as infografias *online* através do recurso a outros *media* (como o vídeo e o áudio) e também à interatividade. A capacidade de intervenção que é oferecida ao utilizador acaba por enriquecer as infografias, pois estes instrumentos vão recorrer ao seu potencial sequencial e às hiperligações que permitem aceder outras informações relevantes. A passagem qualitativa entre as infografias digitais (que recorrem à convergência multimédia e ao hipertexto) para o videojogo é uma

passagem semelhante à que existe entre o ato de ler e de participar. Para Alvarado (2009: 3), um videogame é mais do que uma narração audiovisual com fragmentos interativos: é uma simulação para ser explorada.

A evolução do jornalismo digital

O contexto atual das organizações noticiosas, agravado pela crise e pela quebra de receitas publicitárias, leva a que seja necessário promover mudanças a nível cultural e na própria estrutura das redações. Algumas das principais organizações noticiosas já começaram a implementar mudanças e a testar novas fórmulas, explorando novas formas de apresentar o conteúdo informativo ao seu público e de organizar uma redação. Andrew DeVigal, editor multimédia do *Times Online*, discutiu a evolução da estrutura da redação na conferência da *Society for News Design* de 2008. DeVigal (2008 *apud* Bogost et al., 2010: 177) explicou que a secção multimédia do *Times* converteu-se num esforço “transversal”, onde existe uma sobreposição de papéis, ou seja, foi necessário substituir o modelo de organização anterior e deixar de separar áreas como os gráficos, fotografia, *design* e multimédia. Na *Online News Association Conference* de 2008, Josh Williams, editor de projetos do *Las Vegas Sun New*, revelou uma proposta semelhante. Como parte de uma reformulação do *design*, o jornal acrescentou novos postos de trabalho, incluindo programadores de base de dados e de *software*, jornalistas *Flash* e *designers* tecnológicos. Estas alterações tiveram como objetivo a criação de ambientes de trabalho integrados, revelando um progresso real na adaptação da redação para um campo mediático diferente (Williams et al., 2008 *apud* Bogost et al., 2010: 177).

Atualmente é mais comum ver sites *online* que apresentam notícias de forma progressiva, ou seja, à medida que a nova informação chega, e que exista a integração de esforços que antes eram totalmente independentes. Por exemplo, desde que o departamento de multimédia do *Times* começou a operar mais de perto com o departamento de fotografia, um jornalista *Flash* pode atualizar os pacotes de notícias *online* assim que o departamento lança novo material. É possível constatar que nos dias de hoje os produtos noticiosos não podem ser criados em isolamento e são necessários novos princípios para criar novos tipos de *media*.

Na perspetiva de Bogost, Ferrari e Schweizer (2010: 177-181), o jornalismo não só se está a tornar digital como também se está a tornar divertido, uma mudança que reforça o potencial dos videogames enquanto meio jornalístico. Os jornalistas e as organizações noticiosas devem ter em consideração esta mudança, mas também devem adotar novas ideias para

regular a interação entre videogames e jornalistas. Os autores também apresentam alguns princípios básicos que as organizações noticiosas têm que ter em conta para que o jornalismo computacional consiga ter sucesso no longo prazo:

- **Cultura computacional:** De forma a conseguir desenvolver Jogos Noticiosos com sucesso, os jornalistas devem adquirir experiência em princípios básicos de computação, não se limitando apenas a conhecer as habilidades instrumentais das ferramentas digitais.
- **Privilegiar o sistema em vez da história:** Os Jogos Sérios são mais eficazes a descrever uma situação geral do que um caso particular. Os criadores de Jogos Noticiosos podem desenvolver conteúdos jornalísticos que explicam os comportamentos e dinâmicas que caracterizam uma determinada situação. Ou seja, os criadores deste género de videogame “não entendem a história”, eles “entendem o sistema”.
- **Especialização:** Da mesma forma que existem diferentes géneros de jornalismo impresso, desde a reportagem investigativa ao *cartoon* editorial, também existem diferentes géneros de Jogos Noticiosos. Cada um deles serve um propósito diferente, ou seja, é muito importante que o jornalista saiba quando deve usar um em detrimento do outro.
- **Aprender com os erros:** Os Jogos Noticiosos necessitam de tempo para serem pensados e programados. As organizações noticiosas têm que estar dispostas a testar diferentes fórmulas e géneros de Jogos Noticiosos de forma a garantir o sucesso a longo prazo do projeto.

As barreiras estruturais mais profundas devem desaparecer antes das organizações noticiosas serem capazes de definir o sucesso do *media* computacional. Ou seja, para que os Jogos Noticiosos tenham sucesso, os seus criadores vão ter que falhar muitas vezes, de aprender com os seus fracassos de forma a traduzi-los num sucesso mais frequente. Mas os responsáveis pelo projeto têm que ter em conta que este processo vai levar tempo. Os Jogos Noticiosos precisam de aproveitar a investigação jornalística, a atenção ao detalhe dos investigadores que partem em busca de informação, de forma a conseguirem reconstituir a dinâmica de um sistema invisível. O jornalista computacional vai ter que programar os videogames e desenvolver os códigos de forma a não colocar os prazos em risco da mesma maneira que o repórter tradicional tem que trabalhar o artigo ou editar o vídeo e o som. A questão se os Jogos Noticiosos devem ou não ser uma parte importante do futuro do jornalismo é portanto mais uma questão de vontade e não um problema tecnológico.

2.7. JOGOS NOTICIOSOS: UM NOVO MUNDO A EXPLORAR

Serão os videogames um meio indicado para a prática jornalística? É natural que esta questão seja levantada por investigadores académicos e pelos próprios jornalistas, pois os videogames são um meio de massas ligado sobretudo ao entretenimento. Este tipo de dúvida, ou até mesmo preconceito, não é uma característica exclusiva dos videogames digitais. Quando a televisão e a rádio foram introduzidas no início do século XX, existia a ideia geral de que estes dois meios eram pouco adequados para o negócio sério de jornalismo, porque tal como os videogames estavam mais direcionados para o entretenimento.

Os videogames sofrem atualmente o mesmo preconceito que a televisão e a rádio tiveram que ultrapassar, ou seja, a ideia de que são meios pouco apropriados para o jornalismo. No entanto, apesar de ainda existirem algumas pessoas que veem os videogames como sendo uma simples forma de entretenimento, este novo *media* apresenta muitas potencialidades enquanto meio jornalístico, pois os videogames são capazes de demonstrar grande sofisticação e inteligência (Trippenbach, 2009: 1). Esta resistência pode ser também estendida às próprias investigações académicas. Apesar da evidente popularidade e relevância económica dos videogames no mercado de massas, estes lutam muitas vezes para serem levados a sério como uma área de estudo académico. Parte dessa relutância em avaliar seriamente o potencial dos videogames decorre provavelmente da sua posição dentro da cultura popular. Afinal de contas, o próprio termo “jogo” coloca-os numa categoria associada ao entretenimento trivial (Cameron, 2001: 142).

Novas oportunidades propiciadas pelos Jogos Noticiosos

Enquanto meio de comunicação de massas, os videogames atraem uma audiência ampla e diversificada. Com base nesta premissa, Trippenbach (2009: 1-2) acredita que os jogadores estão preparados para apreciar videogames factuais que tenham como objetivo ajudá-los a compreender melhor o mundo e a envolvente atual. A natureza interativa dos videogames oferece ao jornalista novas oportunidades para atingir as suas audiências, onde se procura envolver os jogadores numa determinada situação e permitir que eles adquiram conhecimento intuitivo e compreensão sobre essa mesma situação.

Os videogames podem ser utilizados como um meio jornalístico para explicar de maneira mais profunda a envolvente atual, nomeadamente quando se trata do jornalismo sobre sistemas complexos e com muitas inter-relações, forças e fações interativas. De forma a ilustrar esta ideia, Trippenbach (2009: 3) refere a título de exemplo um videogame sobre as

políticas faccionais em Bagdade nos anos 2005-06 ou sobre a luta global contra a malária, explicando que este género de história é muito complicado de se contar através de um texto ou vídeo, pois esses formatos requerem que os jornalistas tratem os assuntos e as relações dinâmicas através de uma espécie de narrativa linear fixa. Por sua vez, os videojogos possibilitam uma abordagem diferente da abordagem dos *media* tradicionais, pois o jornalista pode construir um modelo sobre o funcionamento e interações de uma determinada situação, permitindo que a audiência explore o modelo de acordo com os seus objetivos. A exatidão factual deste modelo de jornalismo consiste na certeza de que o modelo reage às ações do utilizador de uma maneira realista, ou seja, conforme sucederia no mundo real, gerando desta forma uma experiência autêntica e conhecimento aplicado.

Os produtores de Jogos Noticiosos têm que refletir com atenção no que toca à definição dos parâmetros de construção da realidade que tencionam representar, pois o objetivo principal deste tipo de videojogos é a apresentação de informação factual. Burton (2005: 91) refere que as noções de “realidade” e “realismo” são uma problemática óbvia do tratamento noticioso em qualquer *media*, explicando que se verifica o mesmo problema no caso dos ambientes interativos que tentam ser realísticos, mas que não podem ser totalmente fieis à realidade. Da mesma maneira que a adição ou subtração de uma citação pode levar a que uma notícia de um *media* tradicional esteja sujeita à parcialidade, a adição ou subtração da geometria num videojogo realista pode também levar à parcialidade. É importante ter em conta que as notícias são mediadas e construídas através de um processo editorial que é implementado no tratamento da maioria dos formatos noticiosos, ou seja, existe uma análise e organização dos factos informativos mais relevantes para o consumidor. Os Jogos Noticiosos que permitem a exploração de um evento noticioso ou histórico através de uma única perspetiva (como acontece com os videojogos que recorrem ao ponto de vista individual²⁵) correm o risco de distorcer os factos ou de não conseguir representar a realidade de uma forma fidedigna. Uma maneira de os Jogos Noticiosos conseguirem resolver este problema é através da simplificação ou abstração do seu conteúdo. Por exemplo, o videojogo criado por Frasca, *September 12th*, apresenta como subtítulo “*A Toy World*” (ou seja, um mundo imaginário) e os seus gráficos são representações simples em duas dimensões.

²⁵ No caso do ponto de vista individual, o jogador vai estar no espaço de jogo, no meio de todos os agentes, sendo portanto natural que a capacidade da visão seja limitada.

Nenhum videojogo consegue explicar totalmente os eventos nos quais se baseia, ou seja, a compreensão que os utilizadores desenvolvem acerca da situação retratada no Jogo Noticioso está dependente das informações que são transmitidas ao longo da experiência de jogo ou do conhecimento que o utilizador já tem sobre o assunto. Os videojogos devem ser vistos como um complemento aos materiais mais convencionais de jornalismo, sendo que os Jogos Noticiosos apresentam um contexto aos jogadores, proporcionando-lhes a formação de opinião e a exploração da história da notícia. Na perspetiva de Burton (2005: 91-92), o objetivo dos Jogos Noticiosos é, portanto, semelhante à utilização que é dada atualmente à multimédia dentro do jornalismo digital. É preciso ter ainda em conta que nem todos os temas serão apropriados para serem tratados num videojogo jornalístico, pois este género de videojogos é menos útil para relatar os factos sobre o que aconteceu num evento passado. Quer isto dizer que os *media* tradicionais (que recorrem aos formatos vídeo, áudio e texto) mantêm as suas vantagens neste âmbito, pois os conteúdos jornalísticos podem ser produzidos de forma mais rápida. Apesar dessas vantagens, Trippenbach (2009: 4) entende que dificilmente algum outro *media* consegue rivalizar com a capacidade dos videojogos para explicar o modo de funcionamento de um assunto ou situação atual. Este facto, aliado ao longo período de produção que os videojogos requerem, faz com que os videojogos sejam um meio mais indicado para um jornalismo de matérias longas, como por exemplo um documentário, em vez de um jornalismo de reação a notícias.

A partir desta investigação documental, podemos constatar que as vantagens e desvantagens do videojogo enquanto meio jornalístico são (ver **Figura 4**):

Figura 4: Vantagens e desvantagens do videojogo enquanto meio jornalístico

Videojogo enquanto meio jornalístico	
Vantagens	Desvantagens
Complemento noticioso	Processo de produção demorado
Novas oportunidades para atingir audiências	Requer equipas multidisciplinares de jornalistas e técnicos
Formação de opinião	Formatos tradicionais mais acessíveis para o jornalista
Formato interativo	Realismo pode ser comprometido
Ambiente educativo	Risco de parcialidade
Contexto envolvente	Limitação de temáticas aplicáveis
Simplificação de sistemas complexos	Compreensão depende dos conhecimentos do utilizador
Exploração de eventos abrangentes	Pode dificultar um processo de informação imediato
Aplicação de conhecimentos	

Passar da Teoria à Prática

Dado o estado financeiro do jornalismo de hoje em dia, motivado sobretudo pela quebra de receitas de publicidade, é natural que seja necessário implementar uma série de mudanças culturais significativas nas redações *online*, sobretudo no que toca ao papel dos jornalistas e à forma como estes se relacionam com as audiências (Bogost et al., 2010: 177). A crise fez com que alguns jornais, sobretudo os de menor dimensão, tivessem que cortar no pessoal ou fechar completamente. O valor social da notícia impressa, que entretanto passou também a ser publicada na *web*, acabou por ser prejudicado pelos *bloggers* e comentadores *online*. A viabilidade económica dos negócios noticiosos foi ameaçada por receitas publicitárias em queda.

Apesar dos *bloggers* comunitários e dos editores de jornais terem dificuldade em chegar a um consenso quanto ao melhor formato para a notícia, ambos concordam que o *media* digital irá desempenhar um papel importante no futuro da indústria jornalística (*Idem*: 5). No entanto, a maior parte do discurso sobre o funcionamento em conjunto entre as notícias e os computadores concentrou-se sobretudo na transição das abordagens jornalísticas já existentes para o jornalismo digital. Ou seja, a prática do jornalismo permanece a mesma apesar da natureza multimédia do espaço *online* potencializar outras abordagens às notícias. Os sites de notícias *online* ainda publicam histórias semelhantes às que são publicadas nos jornais impressos, fazem o *upload* de segmentos de vídeo como aqueles que são transmitidos pela televisão e publicam entrevistas como aquelas que são enviadas pelas ondas de rádio. Apesar das ferramentas que permitem a criação e disseminação de notícias se terem tornado mais simples e generalizadas, o processo permanece quase idêntico: as histórias ainda têm que ser escritas e editadas, os filmes têm que ser filmados e editados e o áudio tem que ser gravado e publicado.

O recurso aos videojogos pode permitir alargar o fosso entre o jornalismo tradicional e o jornalismo digital, possibilitando que este último descubra uma identidade própria com abordagens adequadas para as audiências *online*. Ao contrário das histórias escritas para os jornais ou dos programas editados para a televisão, os Jogos Noticiosos são desenvolvidos como uma aplicação para computador e proporcionam uma experiência diferente de qualquer outro *media*, ou seja, não funcionam como uma mera forma digital dos conteúdos divulgados pelos meios de comunicação tradicionais. Os videojogos conseguem exibir texto, imagens, sons e vídeo, permitindo desta maneira que o jornalista explore novas formas de abordar o acontecimento. Mas há mais: a natureza interativa dos videojogos permite que os jornalistas simulem como as coisas funcionam através da construção de

modelos com os quais os utilizadores podem interagir²⁶. Apesar dos Jogos Noticiosos proporcionarem novas oportunidades de abordagem jornalística e de relacionamento com a audiência, é importante ter-se em conta que este género de videojogos “*não vai curar os males das organizações noticiosas de um dia para o outro*” (*Idem*: 6). Os Jogos Noticiosos representam, no fundo, uma oportunidade real e viável para ajudar os cidadãos a formar opiniões e a tomar decisões.

²⁶ Bogost (2007) denominou esta capacidade de retórica processual. O autor descreve este método como sendo um modo de persuasão através de processos, ou seja, o seu sucesso depende da forma como os criadores do videojogo incorporam uma ideologia na estrutura computacional.

CAPÍTULO 3: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Esta secção inclui a análise de conteúdo de *September 12th*, assim como o estudo dos resultados alcançados com as entrevistas realizadas a três especialistas, a quinze "Jogadores S12" (pessoas que experimentaram *September 12th*) e a quinze "Não Jogadores S12" (pessoas que não experimentaram *September 12th*).

Em termos de estrutura, optou-se por apresentar os resultados na seguinte ordem:

- 1º) **Análise das entrevistas com os especialistas**, com o objetivo de aprofundar o conceito de Jogo Sérió e as diversas utilizações que podem ser dadas a este formato;
- 2º) **Análise de conteúdo de *September 12th***, com o objetivo de investigar o objeto de estudo do trabalho;
- 3º) **Análise das entrevistas com os trinta elementos da amostra definida**, com o objetivo de avaliar a eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sérió. Para o efeito, entrevistou-se quinze indivíduos que experimentaram a simulação de Frasca e outros quinze que não a experimentaram.

3.1. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: POTENCIALIDADES DOS JOGOS SÉRIOS

Em primeiro lugar, são analisadas as entrevistas realizadas aos especialistas que foram contactados no âmbito da presente dissertação. De forma a avaliar o potencial dos Jogos Sérios enquanto complemento noticioso e ferramenta de instrução, optou-se por entrevistar dois colaboradores do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento (INESC-ID), uma associação privada sem fins lucrativos, de utilidade pública, dedicada à educação, incubação, investigação científica e consultoria tecnológica. Os entrevistados João Fernandes, engenheiro informático, e Cláudia Ribeiro, investigadora, são peritos em Jogos Sérios e trabalham em projetos ligados a essa área, sendo portanto especialistas com experiência no processo de produção e divulgação deste tipo de ferramentas. Desta forma, recolheu-se a perspetiva de duas pessoas envolvidas no mundo dos Jogos Sérios, obtendo-se dessa maneira as suas opiniões sobre as potencialidades destas aplicações na indústria do jornalismo e na instrução dos cidadãos. Os dois entrevistados avaliaram ainda o potencial dos Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico e apresentaram uma série de exemplos sobre possíveis videojogos que poderiam ser adaptados ao contexto português²⁷.

²⁷ Entrevista realizada a 2 de julho de 2012, no âmbito desta dissertação (ver Anexo 6).

Gamificação na educação

Antes de se abordar a utilização dos Jogos Sérios na área do jornalismo, considerou-se relevante analisar de que forma este género de videojogo está a ser utilizado em outras áreas, nomeadamente a da Educação. Conscientes do potencial do lúdico enquanto técnica de aprendizagem, alguns estabelecimentos de ensino estão a adotar o processo de gamificação de forma a estimular os estudantes a aprenderem e a participarem nas aulas. O processo de gamificação refere-se ao uso das mecânicas de jogo e pensamentos orientados a jogos para melhorar diversos tipos de contextos que não estão normalmente relacionados com jogos. A gamificação aplica-se a processos e aplicações com o objetivo de incentivar as pessoas a adotá-los ou influenciar a maneira que estes são usados.

Na entrevista feita a João Fernandes, este referiu que *"muitos professores do Técnico estão a gamificar as suas aulas e as suas cadeiras, ou seja, os alunos já não têm nota de zero a 20, mas têm pontos"*. Quer isto dizer que procura-se incentivar o desempenho e motivação dos alunos através de pensamentos orientados a jogos. O engenheiro do INESC-ID explicou que *"os pontos são dados pelos trabalhos, pelos testes, mas também pela participação, pela participação em fóruns, por responderem às dúvidas dos outros colegas"*. João Fernandes apresentou um exemplo prático de como o processo de gamificação pode ajudar os alunos a melhorarem o seu desempenho académico:

"Imaginemos que temos 100 alunos, se calhar dois têm uma dúvida que outros dez já responderam, já conseguiram perceber como se faz... O primeiro a responder aos outros ganha pontos. E isto desta forma cria-se um ambiente de aprendizagem entre pares, o professor motiva-se muito mais para a aprendizagem e portanto são tudo caminhos que nós achamos e estamos aqui a tentar perceber se são viáveis. E achamos que sim."

O engenheiro do INESC-ID explicou que a gamificação é uma das componentes mais em voga do ensino moderno, sendo que outras componentes dignas de destaque são o *e-learning* (sistema de formação pelo qual o aluno aprende através de conteúdos transmitidos à distância, normalmente através da internet, e que pode incluir situações presenciais) e o *b-learning* (sistema de formação onde a maior parte dos conteúdos é transmitido à distância, normalmente através da internet, e inclui necessariamente situações presenciais). João Fernandes referiu que o INESC-ID está a procurar implementar estas componentes do ensino moderno de forma a avaliar se estes novos sistemas de formação são eficazes e

contribuem para um ensino mais competitivo e interessante tanto para os alunos como para os professores.

Na opinião do entrevistado, as faculdades têm que se adaptar aos tempos modernos e utilizar as novas técnicas de ensino de forma a preparar melhor os alunos para a vida profissional e também rentabilizar de forma mais eficaz a gestão dos recursos universitários. *"Muitas vezes temos aulas cheias de pessoas e temos alunos que são do interior do país a pagarem fortunas para virem a Lisboa quando a maior parte das universidades do mundo de referência já oferecem mestrados online."*, explicou João Fernandes. *"Este tipo de plataformas tem que ser adotado (...). Isto é uma forma de gerar dinheiro porque se reduz custos e ao mesmo tempo aumenta-se o universo de pessoas a quem podemos chegar."*

INNOV8

O Instituto Superior Técnico (IST) utilizou em abril de 2012 o videojogo *INNOV8* da IBM numa aula da disciplina Organização e Gestão da Função Informática. O objetivo desta iniciativa foi usar o videojogo para ensinar processos de negócio aos alunos finalistas do Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores. Nesta disciplina, o tema "Processos de Negócio" é fundamental para os alunos perceberem que a informática deve ser gerida da mesma forma profissional que o resto do negócio, ou seja, com processos bem definidos, monitorizados e controlados. A experiência surgiu da iniciativa do grupo de investigação em Interfaces Multimodais Inteligentes do INESC-ID, especialista em Jogos Sérios para educação.

Neste Jogo Sério os utilizadores assumem o papel de um consultor externo especialista em *business process networks* que vai ajudar uma empresa que precisa de autonomizar este processo. De acordo com Cláudia Ribeiro, investigadora do INESC-ID, os objetivos do videojogo são *"melhorar os custos, a performance e reduzir a pegada ecológica"*, sendo que o sucesso leva à contratação do jogador e o insucesso ao inevitável despedimento. Este Jogo Sério é importante para os alunos da cadeira Organização e Gestão da Função Informática, pois os jogadores podem experimentar diferentes cenários do problema da definição e controlo dos processos de negócio. Ou seja, os utilizadores podem testar diferentes processos de negócio, avaliar o seu desempenho e repetir a experiência vezes sem conta até que consigam alcançar o resultado que considerem ser mais eficaz. João Fernandes destaca assim a importância dos Jogos Sérios, afirmando que *"isto é algo que não pode ser simulado na realidade"*.

Hospital virtual

O IST promoveu o desenvolvimento de um Jogo Sérico no âmbito de uma cadeira de Programação 3D para Simulação de Jogos. Esta ferramenta permite o jogador modelar o processo de triagem relativo ao funcionamento do serviço de urgência de um hospital e perceber através de simulação os resultados a nível de custos, tempos e qualidade de serviço. O objetivo deste Jogo Sérico é ensinar conceitos básicos de *Business Process Modelling* num contexto empresarial como também para chamar a atenção dos vários atores envolvidos para os impactos que as várias atividades representadas têm no funcionamento de uma empresa, que neste caso é um hospital. Foram criados três grupos de trabalho e cada um deles desenvolveu o seu próprio Jogo Sérico, sendo que os alunos tinham margem de manobra sobre o desenvolvimento da aplicação. Alguns dos alunos optaram por meter o jogador no papel de gestor de projeto, assumindo dessa forma o papel do executivo que vai modelar o processo de negócio e analisar os impactos das suas decisões, enquanto outros alunos resolveram desenvolver a experiência de jogo na perspetiva do paciente. O engenheiro do INESC-ID explicou que os produtos finais não são videojogos para serem comercializados, mas "*provas de conceitos*". O objetivo do desafio do hospital virtual era provar que este género de Jogo Sérico pode ter uma utilidade prática. O IST organizou uma apresentação pública destes trabalhos, onde estiveram presentes médicos para conhecerem o projeto e para darem *feedback* aos criadores das aplicações.

Exemplos de Jogos Sérios

Foi lançado o desafio aos dois entrevistados do INESC-ID de apresentarem exemplos de temas em contexto português para serem explorados por Jogos Sérios de forma a analisar se estas ferramentas poderiam ser aplicadas pelas redações nacionais para levar os utilizadores a refletirem sobre a atualidade. Os entrevistados apresentaram vários exemplos de Jogos Sérios que cobriram diferentes áreas da realidade nacional e que poderiam ser utilizados como complemento noticioso para consciencializar os jogadores sobre a temática em causa.

- 1. Jogo sobre a Troika:** João Fernandes e Cláudia Ribeiro explicaram que lançaram uma dissertação de mestrado, intitulada "*Troika*", que tem por base um Jogo Sérico que procura levar os utilizadores a refletirem sobre as medidas de austeridade impostas pela *Troika*. De acordo com João Fernandes, o jogador assumiria o papel do governante de um país que precisou de ajuda financeira e que agora tem que aplicar algumas medidas de austeridade. O engenheiro do INESC-ID explicou que o impacto das decisões seria conhecido pelo utilizador ao longo da experiência de jogo. O utilizador poderia, por exemplo, aumentar os impostos, mas como consequência as receitas do governo

acabariam por diminuir por causa da quebra da procura por parte dos cidadãos. De forma a garantir que o ambiente virtual refletiria a realidade portuguesa, os entrevistados explicaram que seria utilizado um modelo económico fornecido pelo Instituto Superior de Economia e Gestão (ISEG). Cláudia Ribeiro afirmou que *"o feedback não vem do nada, é uma coisa realista"*, ou seja, as consequências das medidas adotadas pelo governo virtual seriam realistas e fiéis aos princípios económicos. Este Jogo Sério permitiria que os jogadores experimentassem governar o país com as limitações impostas pela *Troika* e perceber as consequências das medidas sugeridas pelos diferentes partidos políticos. Ou seja, tal como disse João Fernandes, *"dávamos a hipótese a toda a gente de ser o primeiro-ministro e ver o que eles conseguem fazer"*. Como as medidas seriam tomadas num ambiente virtual o utilizador poderia realizar diferentes abordagens e testar diversas medidas de austeridade de forma a tentar refletir sobre as políticas que estão a ser tomadas pelo governo ou sugeridas pela oposição.

2. **Jogo sobre o racismo:** Uma outra sugestão apresentada pelos entrevistados do INESC-ID foi um Jogo Sério sobre a temática do racismo. De acordo com Cláudia Ribeiro, *"a ideia é o jogador ser parte de um grupo de minoria e ter de aceder a serviços, ir à escola, sair ao trabalho e ter que sentir na pele um bocado as dificuldades que as pessoas sentem"*. O utilizador iria portanto refletir sobre os problemas dos preconceitos que existem atualmente na sociedade e de como o racismo afeta o dia-a-dia dos grupos minoritários.
3. **Jogo sobre as dificuldades enfrentadas pelos cidadãos deficientes:** Tendo em conta que uma das funções dos Jogos Sérios é consciencializar os utilizadores sobre um determinado tema ou acontecimento, poder-se-ia fazer uma simulação que permitisse conhecer as dificuldades que os cidadãos com deficiências enfrentam no seu dia-a-dia. Cláudia Ribeiro explicou que seria *"interessante pôr um jogador de cadeira de rodas a tentar chegar a montes de sítios nesta cidade para ver o quanto difícil que é"*. Os criadores deste Jogo Sério poderiam basear-se em cenários reais, como por exemplo uma estação de comboio. Neste caso, o jogador teria que tentar levar a sua personagem até ao comboio que pretende apanhar, sendo que este iria deparar-se com uma série de obstáculos como escadas, descidas inclinadas ou elevadores avariados. Desta forma, os utilizadores ficariam mais consciencializados acerca das dificuldades que os cidadãos deficientes têm que ultrapassar todos os dias.

- 4. Jogo para apoiar desempregados:** De acordo com João Fernandes, o número de desempregados de hoje em dia leva à necessidade de que as pessoas sejam formadas em novas áreas para conseguir encontrar um novo emprego num mercado cada vez mais competitivo. Para além da formação em sala de aula, existe uma série de habilitações (nomeadamente *softskills* como, por exemplo, comunicação e negociação) que podem ser ensinadas através de aplicações como Jogos Sérios, sendo que estas ferramentas seriam acessíveis (podendo ser acedidas a partir de casa através do computador) e permitiriam que as pessoas realizassem exercícios práticos para incrementarem os seus novos conhecimentos. Apesar de nem todos os desempregados se sentirem à vontade com o formato dos videojogos ou possuírem um computador doméstico, João Fernandes salientou que muitos dos desempregados atuais são jovens com conhecimentos informáticos. *"O desemprego jovem atinge já os 30 e tal por cento e estas pessoas jovens, chamadas de digital natives, são pessoas perfeitamente alinhadas e habituadas a trabalhar com este tipo de tecnologia. Elas não estão à espera de informação em sala de aula."*, explicou o engenheiro do INESC-ID para reforçar a posição acerca da utilização de Jogos Sérios como ferramentas de qualificação para desempregados. Os utilizadores que têm computador e acesso à internet poderiam portanto aceder a este tipo de conteúdo e qualificar-se de forma mais interativa, sem existir a obrigação de terem que se deslocar ao centro de emprego, o que implica custos e tempo.
- 5. Jogo sobre energias renováveis:** O objetivo deste tipo de Jogo Sério seria levar os utilizadores a compreenderem o impacto das energias renováveis no contexto português e no setor energético. Por exemplo, o videojogo poderia ajudar os utilizadores a compreenderem os benefícios da utilização das energias renováveis a nível doméstico. *"Sabemos que as energias renováveis são interessantes, mas ao fim e ao cabo estamos todos a pagá-las. Cada vez que a EDP aumenta a fatura é por causa das energias renováveis, portanto se calhar se houvesse uma forma visual de perceber isto: se instalar painéis solares em minha casa em quantos anos eu vou ter o retorno do investimento?"*, explicou João Fernandes. Os jogadores ficariam dessa forma mais informados sobre a temática das energias renováveis e mais consciencializados acerca dos problemas ecológicos e das fontes renováveis, podendo decidir se vale a pena ou não investir, por exemplo, em painéis solares.

Jogos Sérios e a Televisão Interativa

No que concerne à divulgação dos Jogos Sérios através de outros meios sem ser a internet, o entrevistado João Fernandes explicou que hoje em dia os serviços como o MEO ou ZON já fazem uso da televisão interativa, o que poderá permitir que os utilizadores possam entrar em contacto com este tipo de jogos. A televisão interativa permite que o telespetador, através do televisor e com recurso ao comando, faça compras, aceda a jogos, a serviços de informação e de entretenimento, escolha e grave programas, opte por câmaras, consulte dados, repita imagens, entre outras ofertas. Os serviços de videojogos disponibilizados pelas fornecedoras de televisão são canais de disseminação ótimos para divulgar este tipo de conteúdos, pois permitem que os Jogos Sérios fiquem acessíveis a todos os clientes que tenham TV por cabo. O engenheiro do INESC-ID acrescentou ainda que *"hoje em dia a televisão digital terrestre chega a 90 por cento do território, portanto a nível de disseminação mesmo aí já temos muito caminho feito se quisermos"*.

Através destas afirmações é possível constatar que a televisão interativa é um meio com bastante potencial para a divulgação dos Jogos Sérios, nomeadamente por permitir que este tipo de conteúdo chegue a grande parte da população nacional (segundo João Fernandes, a televisão digital terrestre cobre 90% do território). Os Jogos Sérios podem ser colocados em canais próprios para videojogos ou então serem apresentados durante programas noticiosos ou de cariz informativo, sendo que depois os telespetadores seriam convidados a experimentar alguns Jogos Sérios sobre a temática em causa para ficarem mais informados sobre o assunto ou acontecimento.

Jogos Sérios e o Jornalismo: perspetiva dos produtores

Os Jogos Sérios podem ser usados por jornalistas para complementar as suas peças noticiosas, permitindo desta forma que os utilizadores reflitam sobre o tema ou acontecimento em causa ou que percebam os processos característicos de uma determinada atividade (por exemplo, a negociação de reféns ou a gestão de uma multinacional). Este género de videojogos pode ser utilizado para simular diversos cenários, permitindo que o jogador teste diferentes abordagens e analise as consequências resultantes de cada decisão. A experiência de jogo permitirá que o jogador fique mais esclarecido sobre uma determinada temática e que este consiga formar uma opinião sobre o assunto.

Os Jogos Sérios são portanto uma ferramenta com grande potencial para servir de complemento noticioso, mas não deixam de ter as suas limitações no ramo do jornalismo. O

entrevistado João Fernandes explicou que a seu ver o problema mais grave é o tempo de produção de um videogame. O engenheiro do INESC-ID disse que *"hoje em dia com o ritmo que as notícias tomam é muito complicado desenvolveres um jogo em menos de um mês, mesmo que seja um jogo simples"*, sendo que quanto mais complexo for o videogame mais demorado será o processo de produção do Jogo Sério. Tendo em conta esta possível limitação, João Fernandes disse que não sabe *"se o tempo de vida do desenvolvimento de um jogo acaba por ser compatível com o tempo de vida das notícias"*. Tendo em conta o fator tempo, João Fernandes é da opinião que os Jogos Sérios ao serviço do jornalismo teriam que focar-se em temáticas mais recorrentes e de valor histórico de forma a conseguir conciliar o tempo de produção de um videogame com o tempo de divulgação de notícias no ambiente *online*, onde é valorizada a instantaneidade. Os Jogos Sérios funcionariam portanto como o equivalente a uma crónica ou um documentário que teria como principal finalidade o esclarecimento dos utilizadores sobre um acontecimento mais marcante e intemporal (por exemplo, a guerra ao terrorismo ou os maus tratos aos animais). Estes videogames nunca dariam uma notícia em primeira mão, até porque o objetivo é servirem de complemento noticioso de forma a ajudar os utilizadores a formarem opinião e a ficarem esclarecidos sobre a temática em causa. Para este entrevistado, a criação de um cenário virtual com a finalidade de instruir os utilizadores será uma mais-valia porque *"muitas das notícias nós não conseguimos visualizá-las"*, sendo que o formato do videogame permitiria uma maior diversidade de opções para o jornalista abordar um determinado tema ou acontecimento.

No que toca ao tipo de temática que os Jogos Sérios ligados ao jornalismo devem tratar, a entrevistada Cláudia Ribeiro é da opinião que estes videogames devem focar-se em temas abrangentes, ou seja, não devem focar-se numa notícia de um dia ou num acontecimento em particular. De acordo com esta investigadora, *"normalmente a notícia é sucinta, objetiva, consegue num parágrafo ou dois captar os factos do acontecimento"*, ou seja, consegue transmitir de forma mais direta as informações essenciais ao recetor. Cláudia Ribeiro chegou mesmo a afirmar que existe cada vez mais a tendência de que *"o acesso a essa informação seja o mais rápido, fácil e imediato possível"*. O fator tempo volta portanto a ser destacado pelos entrevistados, mas desta vez tendo em conta a perspetiva do utilizador. Enquanto os órgãos de comunicação podem considerar que o período de produção de um jogo não pode ser conciliado com a instantaneidade do ambiente *online*, os utilizadores querem um acesso rápido à informação e podem não considerar os videogames uma ferramenta útil, pois a experiência de jogo exige um investimento de tempo. No entanto, a investigadora do INESC-ID realçou que os Jogos Sérios são uma ferramenta com grande

potencial para consciencializar os utilizadores, sendo portanto um formato válido para o jornalismo. Ou seja, na perspetiva de Cláudia Ribeiro, o Jogo Sérioo ao serviço do jornalismo não faria referência a *"uma notícia em particular, mas de uma notícia muito mais abrangente onde depois se colassem uma série de notícias"*. *"Imagina que o pessoal queria perceber o que é esta coisa do Arab Spring."*, disse Cláudia Ribeiro. *"Há dois anos que há sempre notícias a sair e há toda uma série de situações que é preciso a pessoa entender para depois perceber o que se passou afinal e entender as notícias que ainda agora saem."*

Um outro ponto que os órgãos de comunicação interessados em usar Jogos Sérios devem ter em conta é quem é que ficará responsável pelo desenvolvimento dos videojogos. De acordo com João Fernandes, *"o desenvolvimento de um jogo requer uma série de skills, uma equipa, programadores e tem que haver o retorno financeiro desse investimento"*. É portanto importante que a empresa tenha noção se a produção de Jogos Sérios irá trazer retorno financeiro suficiente para pagar o custo desta equipa, nomeadamente através do aumento de visualizações do site que por sua vez irá promover o aumento das receitas da publicidade. A equipa de produção de um videojogo é por natureza multidisciplinar, pois inclui programadores, designers, responsáveis pelo conceito, pela arte e pelos modelos tridimensionais, entre outras funções. Será também importante que exista o envolvimento de especialistas no tema. Ou seja, se o videojogo for sobre um tema ligado à saúde será importante contar com o apoio de médicos ao longo do processo de desenvolvimento do Jogo Sérioo para que estes forneçam informações e diferentes pontos de vistas para proporcionar valor acrescentado ao resultado final. No entanto, este processo de refinamento do produto final tornará o processo de produção mais demorado, pois os criadores terão que ter em conta a complexidade do jogo, assim como o ritmo e rigor da experiência de jogo. Será ainda necessário que exista uma equipa que teste o Jogo Sérioo antes de este ser disponibilizado no site de forma a certificar-se de que o resultado final foi bem conseguido, tendo em conta os objetivos traçados inicialmente.

Os entrevistados do INESC-ID consideram que a produção de Jogos Sérios nas redações portuguesas é viável, pois à partida os jornais e as televisões já têm aplicações para *smartphones* e *tablets*. Ou seja, se os órgãos de comunicação já conseguem modelar o seu conteúdo de uma forma interativa então é porque têm colaboradores suficientemente qualificados para desenvolver Jogos Sérios, nomeadamente em formatos mais simples como *Flash*. *"Eu diria que podem perfeitamente fazer alguns jogos mais simples, inclui-los na notícia ou eventualmente como suplemento."*, explicou João Fernandes. *"Mas a nível de jogos mais complexos, com mais profundidade, acho que não."* O engenheiro do INESC-ID

destacou ainda que atualmente os órgãos de comunicação estão a recorrer ao formato multimédia na produção noticiosa (combinando, por exemplo, artigos escritos com vídeos ou infografias interativas), sendo portanto possível incorporar a produção de videojogos noticiosos na estrutura da redação para esclarecer os utilizadores sobre temáticas e acontecimentos mais abrangentes.

Jogos Sérios e o Jornalismo: perspetiva dos jornalistas

De forma a avaliar o setor jornalístico português enquanto mercado potencial dos Jogos Sérios entrevistou-se Alexandre Batista²⁸, um jornalista do *Diário Económico*. De acordo com este entrevistado, a temática dos Jogos Sérios é ainda uma realidade por explorar no contexto jornalístico nacional, sendo que a evolução deste tema está dependente de uma *"sensibilização para algo que é, para muitos profissionais, um cenário totalmente desconhecido"*. O jornalista do *Diário Económico* incluiu-se nesse lote de profissionais que desconhece o conceito de Jogo Sério, assim como as suas mais-valias para a atividade jornalística.

No que toca à viabilidade da introdução dos Jogos Sérios nos órgãos de comunicação portugueses, Alexandre Batista disse que *"as redações são atualmente dominadas por um sentimento generalizado no País, de desconhecimento do futuro próximo"*. De forma a justificar este seu ponto de vista, o jornalista referiu o encerramento de revistas na Cofina e Impresa, os despedimentos e a ameaça de suspensão da edição de papel no *Público*, as suspeições sobre a propriedade dos *media* entregues a capitais angolanos (nomeadamente os jornais *Sol* e *i*, assim como o possível interesse na Controlinveste) e as incertezas sobre o serviço público de rádio, televisão e agência de notícias. A seu ver, *"o presente traz-nos muito mais perguntas que respostas"*, o que acaba por criar um clima de incerteza que pode prejudicar o investimento na produção de Jogos Sérios nas redações. A aposta nestes instrumentos do novo jornalismo está portanto dependente da sua divulgação junto dos órgãos de comunicação, sendo necessário promover a compreensão do modelo e do fenómeno. Apesar destes entraves, o entrevistado acredita que *"a introdução dos Jogos Sérios poderia ser para um órgão de comunicação um marco de inovação e colocação na dianteira deste segmento"*, referindo ainda que este formato já é aplicado nos *media* de outros países.

Por fim, Alexandre Batista referiu ainda que seria interessante que as produtoras

²⁸ Entrevista realizada a 28 de novembro de 2012, no âmbito desta dissertação (ver Anexo 6).

desenvolvessem um Jogo Sérió que procurasse consciencializar os jornalistas portugueses sobre a importância deste género de videojogos para o futuro dos *media* nacionais. Esta poderia ser uma forma eficaz para divulgar estas ferramentas do novo jornalismo junto dos jornalistas e das redações nacionais.

3.2. ANÁLISE DE CONTEÚDO DE *SEPTEMBER 12TH*

Em segundo lugar, é apresentada a análise de conteúdo de *September 12th*, o Jogo Sérió que serve como base desta dissertação. Este estudo tem como objetivo avaliar as diferentes componentes que caracterizam o Jogo Sérió de Gonzalo Frasca (nomeadamente o papel do jogador, o tipo de personagens não jogáveis, o cenário e os recursos disponíveis), tentando identificar o seu propósito dentro da experiência de jogo. Enquanto Jogo Sérió, *September 12th* procura levar os jogadores a refletirem sobre as consequências da guerra ao terror, sendo portanto importante para o presente trabalho investigar de que forma os diferentes elementos da experiência de jogo conduzem à formação de opinião sobre o assunto.

September 12th foi lançado no outono de 2003, seis meses após o início da Guerra do Iraque, tendo conseguido desfrutar de uma cobertura considerável nos meios de comunicação e de uma larga atenção em termos académicos e de exposição (Bogost et al., 2010: 11). Todos estes fatores contribuíram para o sucesso do Jogo Sérió de Frasca, que já foi jogado por mais de meio milhão de pessoas²⁹.

O videojogo apresenta como subtítulo “*A Toy World*” (ou seja, um mundo imaginário) e os seus gráficos são representações simples em duas dimensões (ver **Figura 5**). O principal intuito deste Jogo Sérió é levar à reflexão sobre a mais recente Guerra do Golfo, apresentando como premissa que a violência gera mais violência. O jogador tem duas opções: pode decidir permanecer neutral ou pode tentar eliminar terroristas com recurso a mísseis, arriscando desta maneira a morte de civis. Perante estes danos colaterais, assim como a destruição de diversas infraestruturas, outros iraquianos acabam por se tornar também terroristas. É impossível o jogador ganhar este videojogo, pois o número de terroristas não para de aumentar à medida que são lançados mais mísseis e a espiral de violência aumenta. Ou seja, a única maneira de ganhar é não jogando.

²⁹ Informação recolhida no blogue de Frasca, intitulado *Ludology.org*. (<http://www.ludology.org/>), consulta a 11/02/2012.

Figura 5: *September 12th*



Bogost (2007: 84-89) apresenta *September 12th* como exemplo de um Jogo Sério que implementa uma retórica processual de falha (“*procedural rhetoric of failure*”), ou seja, o *design* do videogame permite que os seus criadores comentem uma determinada situação política através da impossibilidade dos jogadores conseguirem alcançar uma condição de vitória. Por sua vez, Sicart (2008b: 43) afirma que o videogame tem a capacidade de transformar o jogador num ser moral através da simulação de raciocínio ético, ou seja, procura que os utilizadores formem uma opinião acerca do uso mísseis de táticos no combate ao terrorismo em vez de expor diretamente a sua mensagem.

September 12th é um **Jogo sobre Eventos Atuais**, ou seja, é um videogame curto utilizado para transmitir pequenas quantidades de informação ou opinião. Como os Jogos sobre Eventos Atuais correm o risco de distorcer os factos ou de não conseguir representar a realidade de uma forma fidedigna, Frasca optou por resolver este problema através da simplificação do conteúdo do seu videogame, apresentando *September 12th* como uma simulação abstrata sobre as origens do terrorismo e não uma narrativa sobre o mesmo assunto (Bogost et al., 2010: 21). Apesar de este videogame ser classificado como uma simulação (um género de videogame que encoraja o jogador a experimentar diversas opções, conseguindo dessa forma que cada experiência de jogo produza resultados diferentes), as novas tentativas não produzem resultados diferentes, pois a abordagem ofensiva resultará sempre no aumento do número de terroristas e na destruição da cidade. Dessa forma intensifica-se o sentimento de impotência e de tragédia (Pereira, & Carvalho, 2005: 482).

Em termos mais específicos, o videogame de Frasca é um **Jogo Editorial**, um subtipo da categoria Jogo sobre Eventos Atuais que é caracterizado por ter um argumento, ou por tentar persuadir os seus jogadores a adotar uma determinada ideia ou ponto de vista. Os criadores de Jogos Editoriais sentem fortemente as questões que abordam e usam os seus jogos para expressar opiniões (Bogost et al., 2010: 15). Neste caso, Frasca tenta convencer os jogadores que a violência gera mais violência e que a resposta ao combate contra o terrorismo não está no uso dos mísseis táticos. Apesar deste Jogo Sério procurar consciencializar as pessoas em relação aos mísseis táticos, a sua mensagem poderia ser distorcida se não tivesse sido bem implementada na mecânica de jogo. *September 12th* poderia, por exemplo, ser interpretado como um apelo para uma invasão militar de larga escala em vez de ser uma mensagem antiguerra – se o bombardeamento cria mais terroristas e estes não se vão embora por conta própria, então um ataque terrestre poderia ser a única solução para o sucesso (*Idem*: 28).

De forma a realizar-se a análise de conteúdo deste Jogo Sério³⁰, foram definidos os seguintes conceitos (ver **Figura 6**):

- **Jogador:** Inclui a análise dos pontos de vista do jogador, da interface e dos objetivos.
- **Personagens Não Jogáveis Recorrentes:** Inclui a análise dos tipos e características dos principais personagens não jogáveis.
- **Cenários:** Inclui a análise da contextualização do nível e das suas características específicas.
- **Recursos do Jogador:** Análise dos tipos de recursos do jogador, das suas funções e das consequências que resultam da sua utilização.

Jogador

September 12th é um videogame que recorre à visão omnisciente, também conhecida por *God's View*, que permite que o jogador observe vários eventos em simultâneo. É possível desta maneira observar uma cidade do Médio Oriente, assim como os movimentos e atitudes dos seus habitantes, podendo optar-se por começar ou não um ataque bélico. Através da visão omnisciente o jogador apercebe-se melhor do desenrolar dos acontecimentos (neste caso existe uma alusão às consequências da guerra ao terror) e interage diretamente através da interface de jogo, que assume neste caso a forma da mira dos mísseis. O utilizador pode recorrer a esta mira para selecionar a zona que pretende atacar e lançar os mísseis. Não é possível ganhar nem perder o videogame, ou seja, este é

³⁰ Ver Anexos 3 e 5 para consultar as tabelas de análise de conteúdo.

inacabável; o jogador pode optar por disparar ou não os mísseis contra a cidade, assim como observar as respetivas consequências das suas decisões e ações.

Personagens Não Jogáveis Recorrentes

No videojogo *September 12th* existem dois tipos de personagens não jogáveis: os civis e os terroristas. A principal característica que permite que o jogador os consiga distinguir é que os terroristas andam sempre armados, enquanto os civis andam desarmados. Os civis vestem trajes típicos dos países islâmicos com tons azulados, enquanto os terroristas usam uma túnica preta e um turbante branco. Ambos os tipos de personagens são retratados como sendo vulneráveis aos ataques bélicos iniciados pelo jogador e também como não estando conscientes da vigilância constante por parte daquele.

Cenários

A ação deste Jogo Sério decorre numa zona urbana do Médio Oriente, sendo possível ao jogador observar diversos edifícios e mercados, assim como os movimentos da população. *September 12th* é uma simulação que recorre a um modelo simples de jogo, nomeadamente a gráficos em duas dimensões. Esta decisão criativa simplificou o processo de criação do videojogo, permitindo dessa forma que a equipa de produção se tenha focado mais na estratégia mais adequada para levar o jogador a refletir sobre as consequências da guerra ao terror.

Recursos do Jogador

Em *September 12th*, dentro do contexto da guerra ao terror, o jogador pode recorrer ao conflito (através do recurso ao armamento bélico) ou pode optar pela paz (através da não interferência). Quando o jogador recorre ao lançamento de mísseis, este consegue de facto eliminar os terroristas, mas ao mesmo tempo acaba por causar diversos danos colaterais, que por sua vez levam ao sofrimento da população e ao aparecimento de mais terroristas. É importante também referir que ao optar por continuar a recorrer ao armamento bélico, o jogador impede que a cidade seja reconstruída e que os civis consigam ultrapassar a sua angústia. Por sua vez, a neutralidade leva a que exista uma certa invariabilidade ao longo da experiência de jogo, sendo que apesar de os civis e as infraestruturas não serem atacados pelos mísseis, os terroristas continuam a descolar-se livremente pela cidade, o que pode permitir que sejam orquestrados e praticados mais ataques terroristas.

Figura 6: Análise de conteúdo de *September 12th*

Conceitos	Categorias	Subcategorias		
Jogador	Pontos de vista	Visão Omnisciente		
	Interface	Mira dos Mísseis		
	Objetivos	Inacabável		
		Escolha	Disparar	Não Disparar
Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Tipos de Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Civis	Trajes com tons azulados	
			Desarmados	
		Terroristas	Turbante branco	
			Túnica preta	
	Armados			
	Características Específicas dos Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Trajes islâmicos		
		Civis	Desarmados	
		Terroristas	Armados	
		Vulneráveis		
			Vigiados	
Cenários	Contextualização do Nível	Modelo Simples		
		Simulação		
		Guerra ao Terror		
	Características Específicas dos Cenários	Médio Oriente	Paisagem desértica	
		Zona urbana	Edifícios	
			Mercados	
		População		
Recursos do Jogador	Tipos de Recursos do Jogador	Conflito	Armamento Bélico	
		Paz	Passividade	
	Funções dos Recursos do Jogador	Guerra ao Terror	Conflito armado	
			Neutralidade	
Recursos do Jogador	Consequências da Utilização dos Recursos do Jogador	Interferência	Morte de terroristas	
			Danos colaterais	
			Sofrimento	
			Aumento do número de terroristas	
			Tentativas de reconstrução	
	Não interferência	Invariabilidade		

3.3. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: INVASÃO DO IRAQUE

Nesta secção são estudadas as entrevistas realizadas aos "Jogadores S12" e "Não Jogadores S12", sendo que esta análise está dividida em quatro fases:

- Numa primeira fase, analisam-se os hábitos e preferências em termos de procura de informação sobre assuntos internacionais dos trinta entrevistados, focando-nos sobretudo na temática do terrorismo e da Invasão do Iraque de 2003, pois são os assuntos retratados em *September 12th*. Pretende-se desta maneira identificar o *media* de preferência dos entrevistados e avaliar a perceção que estes têm da mais recente guerra do Golfo.
- Numa segunda fase, analisa-se a experiência de jogo dos quinze "Jogadores S12", os entrevistados que experimentaram *September 12th*. Pretende-se dessa forma perceber se esses entrevistados já conheciam a simulação virtual de Frasca e obter dados que nos permitam avaliar o desempenho do videojogo enquanto Jogo Sério, nomeadamente a sua eficácia enquanto ferramenta que conduz à reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Esta avaliação será complementada com os dados retirados através da observação da experiência de jogo.
- Numa terceira fase, analisam-se as entrevistas realizadas aos quinze "Não Jogadores S12", obtendo-se a perspetiva de pessoas que não jogaram *September 12th*, recolhendo-se dessa forma diferentes pontos de vista sobre o potencial dos Jogos Sérios enquanto complemento jornalístico. O principal objetivo desta recolha de opinião foi procurar identificar outros pontos positivos e negativos sobre *September 12th* que poderiam não ter sido mencionados pelos entrevistados que jogaram a simulação de Frasca.
- Por fim, realiza-se uma discussão sobre os resultados obtidos através das entrevistas realizadas aos "Jogadores S12" e "Não Jogadores S12", tendo como base as informações recolhidas através da investigação documental sobre a temática dos Jogos Sérios e das entrevistas com os especialistas.

Nesta primeira secção iremos proceder à análise das entrevistas realizadas aos trinta entrevistados ("Jogadores S12" e "Não Jogadores S12") com recurso às tabelas de análise de conteúdo³¹, estudando os seus hábitos de consulta sobre assuntos internacionais, identificando o seu *media* de preferência e avaliando os pontos apresentados sobre o terrorismo e a Invasão do Iraque de 2003.

³¹ Ver Anexo 11 para analisar as tabelas comparativas dos resultados obtidos através das entrevistas com os "Jogadores S12" e os "Não Jogadores S12".

Frequência de consulta sobre assuntos internacionais

Relativamente à categoria "Frequência de consulta sobre assuntos internacionais" foram definidas duas subcategorias:

- **Consulta diária:** Esta subcategoria inclui pessoas que pesquisem diariamente sobre assuntos internacionais, como, por exemplo, o terrorismo.
- **Consulta não diária:** Esta subcategoria inclui pessoas que tenham afirmado pesquisar sobre assuntos internacionais, mas que não o fazem diariamente. Nenhum dos entrevistados afirmou nunca pesquisar sobre assuntos internacionais, por isso não foi criada nenhuma subcategoria referente a esta frequência de consulta.

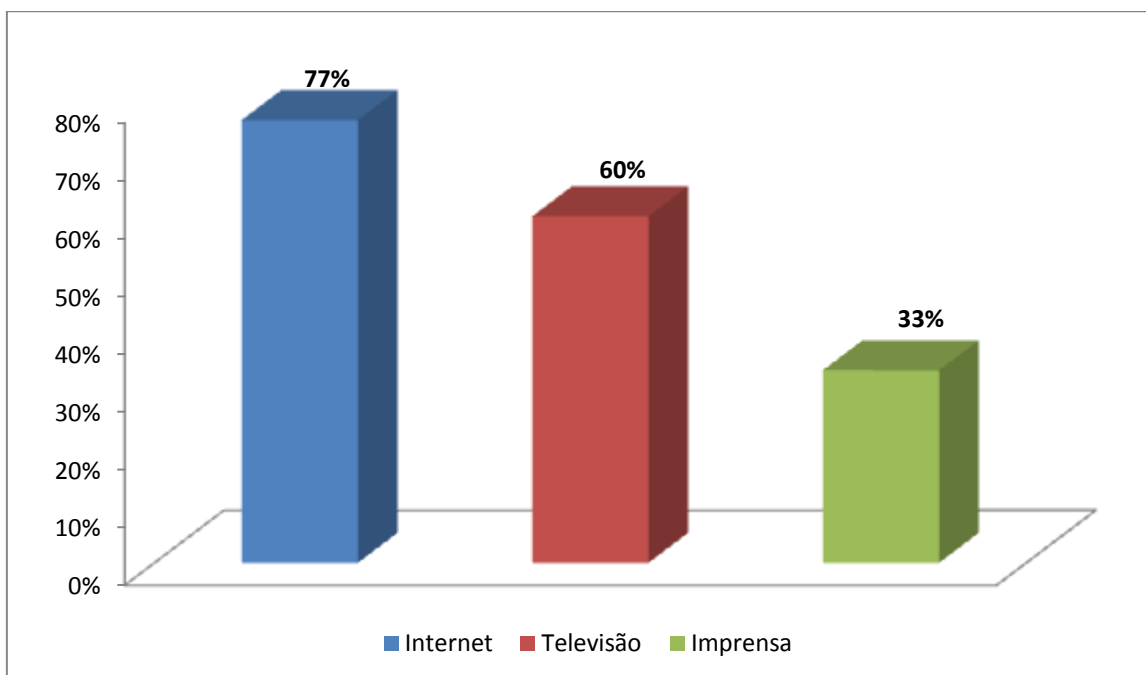
Através da análise das trinta entrevistas podemos verificar que a maioria dos entrevistados, cerca de 67%, opta por pesquisar diariamente sobre assuntos internacionais, ou seja, demonstram interesse por esta temática.

Fontes e Meios de comunicação de preferência

Depois de se identificar quais eram os hábitos de consulta sobre assuntos internacionais junto dos trinta entrevistados, optou-se por se começar a focar as perguntas sobre a temática do terrorismo devido ao Jogo Sério *September 12th* estar relacionado com as consequências da guerra ao terror. Desta forma, pretendeu-se iniciar a preparação dos entrevistados para a experiência de jogo, ao mesmo tempo que as perguntas definidas apoiavam os entrevistados a recordar as diversas informações que tinham obtido através dos *media* sobre a Invasão do Iraque de 2003. Neste caso, a pergunta incidia sobre quais eram as fontes e meios de comunicação de preferência dos entrevistados para pesquisar sobre assuntos ou acontecimentos ligados ao terrorismo.

No que toca aos meios de comunicação referidos pelos entrevistados, foram mencionados três *media*: internet, televisão e imprensa. A rádio não foi mencionada por nenhum dos trinta inquiridos enquanto meio de comunicação que estes utilizam para tomar conhecimento sobre acontecimentos relacionados com terrorismo. É importante desde já salientar que alguns dos entrevistados referiram mais do que um *media* para a categoria "Fontes e Meios de comunicação de preferência" (ver **Figura 7**).

Figura 7: Fontes e Meios de comunicação de preferência



- **Internet**

A internet foi a subcategoria mais referida, tendo sido mencionada por 77% do total de entrevistados (ver **Figura 7**). Este meio de comunicação foi valorizado pelos entrevistados por ser acessível e permitir que os utilizadores recorram a várias fontes, tendo dessa forma acesso a diferentes perspetivas sobre um determinado assunto. Este resultado é relevante para este trabalho, pois os Jogos Sérios são disponibilizados *online* através de sites noticiosos, de videojogos ou académicos. O facto de uma grande percentagem dos entrevistados, cerca de 77%, recorrer à internet como meio de referência para obtenção de informações pode indicar que existe uma probabilidade significativa desses entrevistados serem ou virem a ser potenciais utilizadores de Jogos Sérios.

Podemos constatar que existem dois tipos de utilizadores da internet:

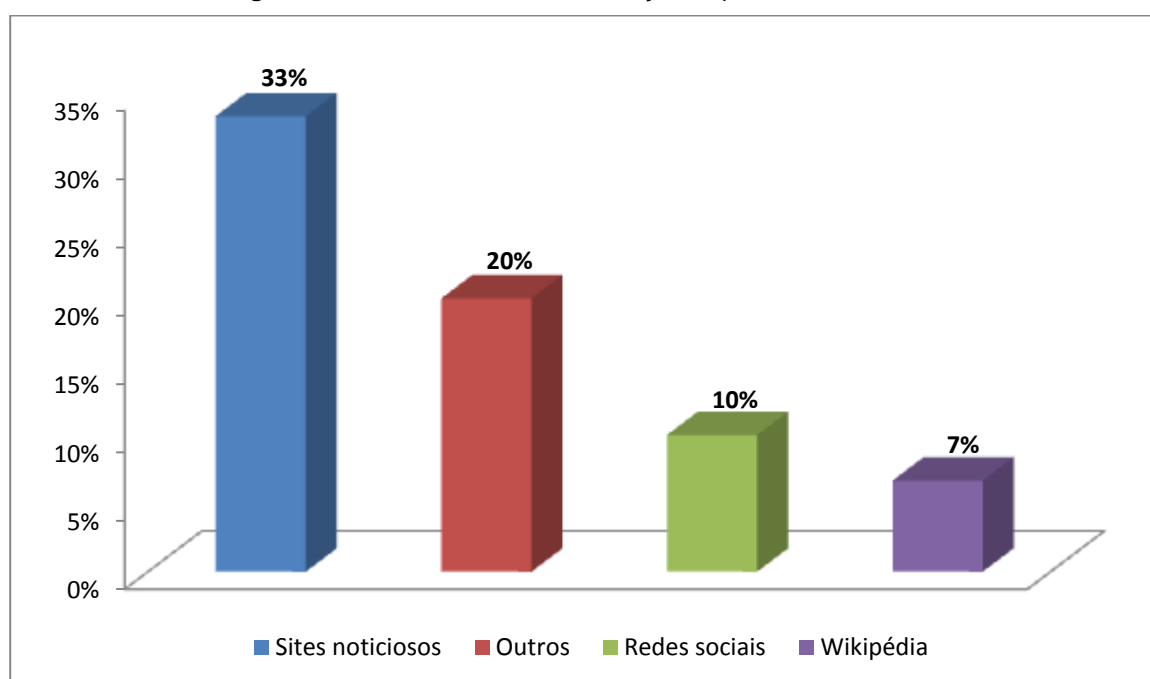
1. Aqueles que recorrem unicamente à internet como fonte de informação (cerca de 33% do total de entrevistados) e
2. Aqueles que utilizam a internet, mas que complementam a sua busca de informação através de outros meios (cerca de 43% do total de entrevistados).

Em relação ao primeiro caso, temos o exemplo do entrevistado Ferreira, que afirmou que recorre *“principal e quase unicamente à internet pelo acesso prático”*. No que toca ao

segundo caso, temos o exemplo da entrevistada Catarina que referiu: "*a minha fonte prioritária é a internet, mas complemento muitas vezes com a televisão*".

Cerca de 33% do total de entrevistados referiram que preferem utilizar os sites noticiosos (como, por exemplo, o *SIC Online* ou o *Público*) como principal fonte de informação *online* (ver **Figura 8**). As outras fontes *online* mais mencionadas pelos internautas foram as redes sociais (10% do total de entrevistados) e a *Wikipédia* (cerca de 7% do total de entrevistados).

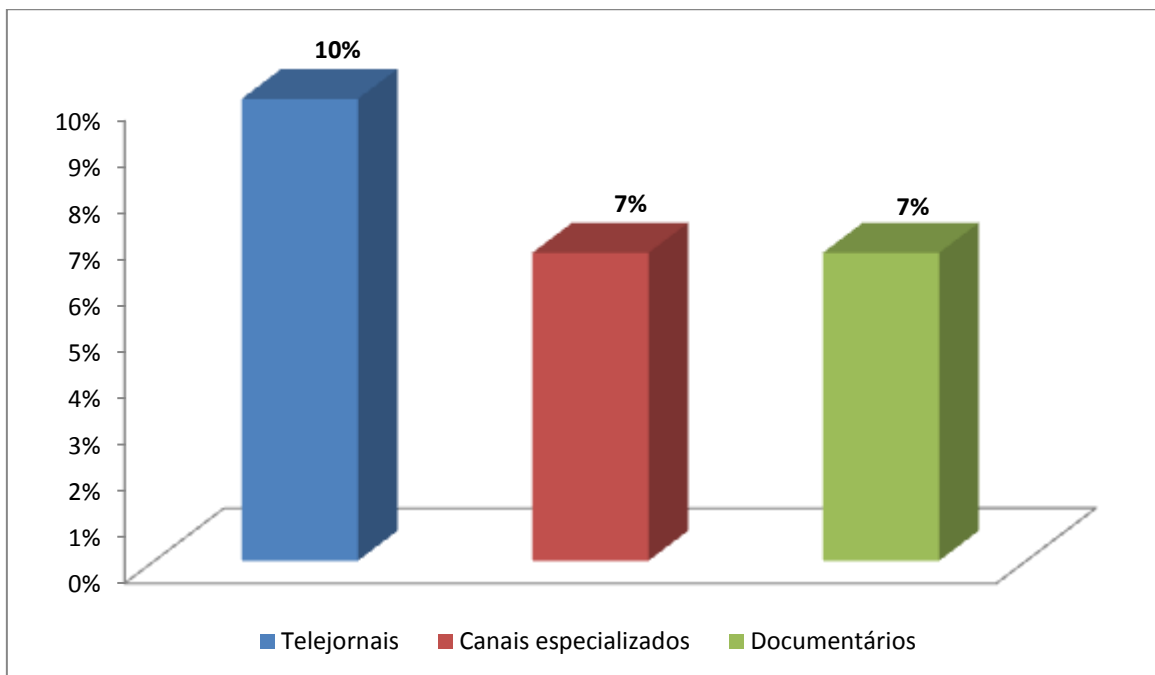
Figura 8: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Internet



- **Televisão**

A televisão foi a segunda subcategoria mais referida, tendo sido mencionada por 60% do total de entrevistados (ver **Figura 7**). O formato televisivo mais utilizado é o telejornal, tendo este sido mencionado por cerca de 10% do total de entrevistados (ver **Figura 9**). As outras fontes que foram mencionados pelos utilizadores de televisão foram os documentários e os canais especializados (como, por exemplo, os canais noticiosos), tendo cada um desses formatos televisivos sido mencionado por cerca de 7% do total de entrevistados.

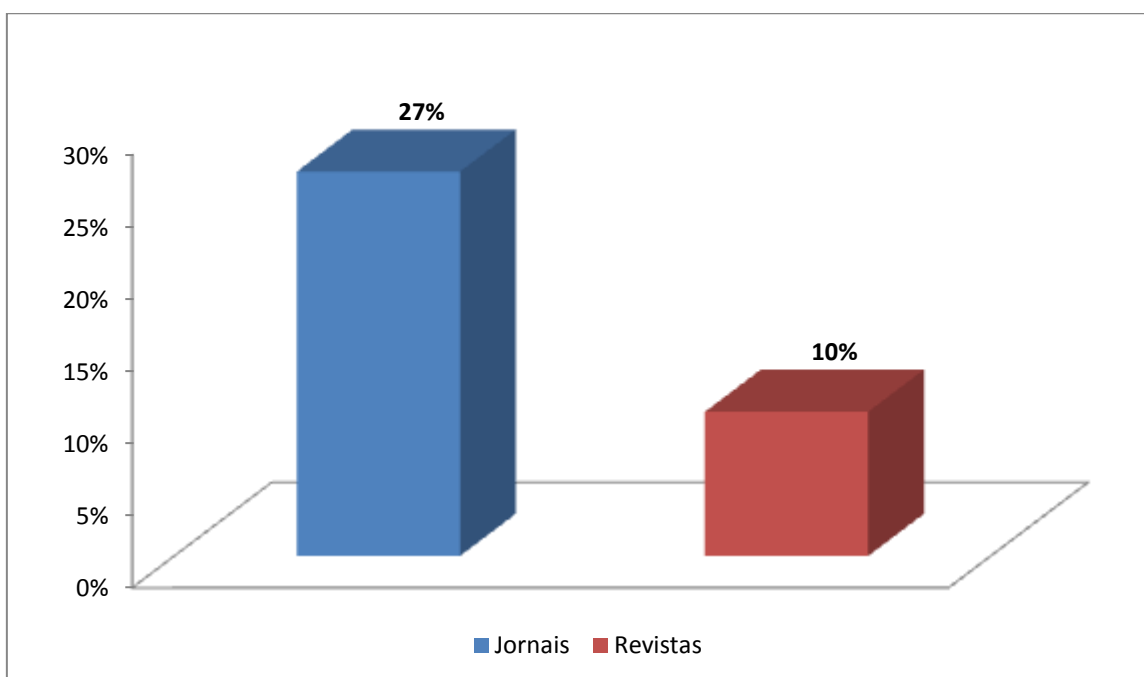
Figura 9: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Televisão



- **Imprensa**

A imprensa foi a terceira subcategoria referida, tendo sido mencionada por cerca de 33% do total de entrevistados (ver **Figura 7**). Os entrevistados que referiram a imprensa preferem ler sobretudo jornais, tendo estes sido mencionados por cerca de 27% do total de entrevistados (ver **Figura 10**). Foram referidos três tipos de jornais: os diários, os semanários e os gratuitos. O segundo formato mais referido pelos leitores de imprensa é a revista, tendo esta sido mencionada por cerca de 10% do total de entrevistados. No que toca ao tipo de revistas, os entrevistados incluíram as generalistas e as especializadas.

Figura 10: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Imprensa



- **Exemplos de fontes**

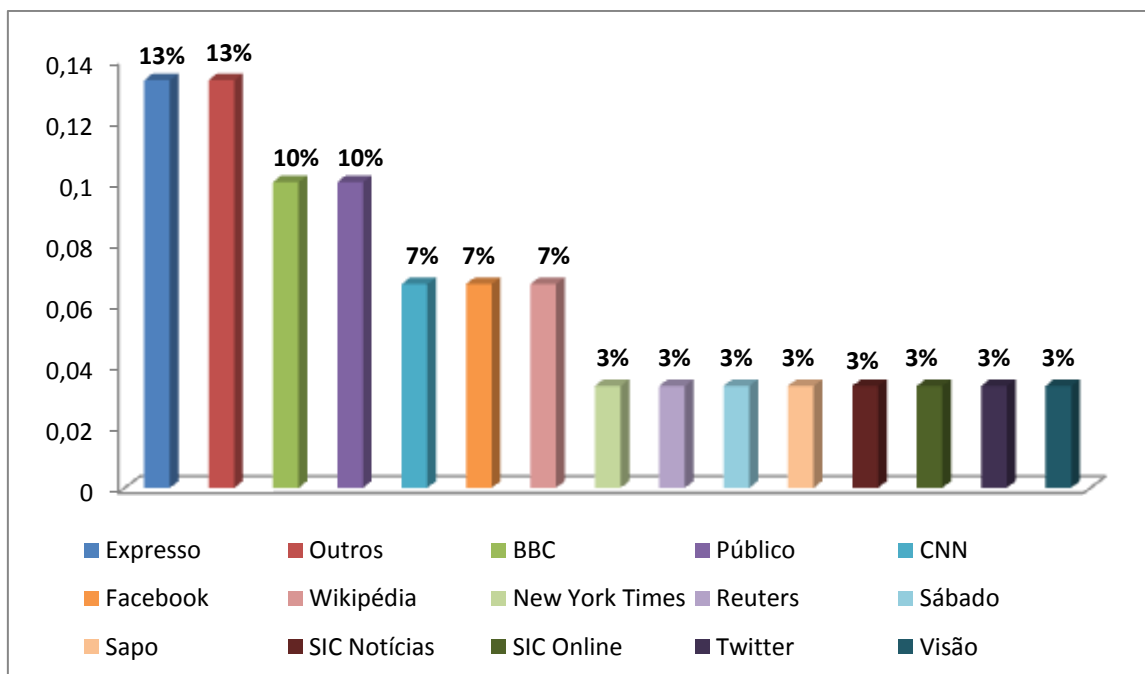
Em termos da subcategoria "Exemplos de fontes", os entrevistados referiram vários exemplos de fontes, nomeadamente órgãos de comunicação nacionais (ver **Figura 11**). A fonte mais referida foi o semanário *Expresso*, tendo este sido mencionado por 13% do total de entrevistados. Existem ainda duas fontes dignas de serem destacadas, tendo cada uma delas sido referida por 10% do total de entrevistados: o *Público* e a *BBC*. A fonte internacional mais mencionada pelos entrevistados é a *BBC*, órgão de comunicação que presta serviço público ao Reino Unido.

As três fontes mais citadas pelos entrevistados (*Expresso*, *Público* e *BBC*) costumam abordar a temática dos Jogos Sérios através de artigos sobre alguns dos títulos mais mediáticos e de reportagens que procuram investigar de forma mais profunda este género de videojogos. Por exemplo, o site *online* do *Público* publicou em março de 2012 um artigo sobre *Amnistia - O Jogo*³², um Jogo Sério que procura levar os utilizadores a refletirem sobre a questão da pena de morte. Para além de descrever o objetivo e o processo de criação de *Amnistia - O Jogo*, o artigo também fornece a ligação com o site oficial do Jogo Sério, convidando dessa maneira os interessados a experimentá-lo. Estas fontes são portanto bons exemplos de meios que utilizam os Jogos Sérios para complementar os seus

³² Costa, L. O. (2012). Amnistia é um jogo contra a pena de morte. In *Publico.pt*. (<http://p3.publico.pt/actualidade/politica/2380/amnistia-e-um-jogo-contra-pena-de-morte>), consulta a 12/04/2012.

artigos noticiosos e que procuram dar a conhecer este género de videojogos aos seus utilizadores.

Figura 11: Fontes e Meios de comunicação de preferência - Exemplos de fontes



Correntes de opinião sobre o terrorismo

A categoria "Correntes de opinião" está relacionada com as diferentes opiniões sobre o terrorismo que os entrevistados entraram em contacto através dos meios de comunicação e do convívio social (como, por exemplo, discussões entre amigos sobre a temática). Os dois tipos de opinião mais citados pelos entrevistados foram: argumentos contra o terrorismo, que condenam a prática de atos terroristas, e argumentos a favor do terrorismo, que defendem a prática de atos terroristas. Convém desde já salientar que nenhum dos entrevistados defendeu o terrorismo, limitam-se apenas a apresentar as diversas opiniões que ouviram através dos *media*.

- **Contra o terrorismo**

A subcategoria mais mencionada pelos entrevistados foi "Contra o terrorismo", ou seja, ao longo do seu dia-a-dia estes entraram mais vezes em contacto com argumentos que condenam a prática do terrorismo. No total, cerca de 70% do total de entrevistados mencionaram opiniões contra o terrorismo. Por exemplo, a entrevistada Gomes afirmou: "A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível".

Na perspetiva dos entrevistados, as correntes de opinião contra o terrorismo defendem o apoio ao combate ao terrorismo, considerando que os atentados são atos condenáveis levados a cabo por fundamentalistas e criminosos. O entrevistado Carlos assumiu uma perspetiva ocidental na sua resposta ao afirmar que não percebe *"a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros"*. Na perspetiva ocidental, os países desenvolvidos são vistos como vítimas destes atos violentos e a cobertura mediática dos atentados acaba por fortalecer a associação do terrorismo com o islamismo, o que por sua vez só vem a reforçar atritos entre as diferentes culturas.

Identificaram-se dois tipos de posturas associadas à subcategoria "Contra o terrorismo":

1. Aqueles que condenam o terrorismo e que defendem o recurso às forças armadas para enfrentar os terroristas e
2. Aqueles que consideram que o terrorismo tem que ser combatido através de outras vias, como, por exemplo, a diplomacia.

Por exemplo, a entrevistada Isabel afirmou que *"a opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso"*, dando a entender que o recurso às forças armadas é uma solução viável para o combate ao terrorismo. Por sua vez, a entrevistada Oliveira assumiu uma postura diferente da de Isabel, referindo que *"responder ao terrorismo pela mesma moeda da violência é uma outra forma de terrorismo"*, dando dessa forma a entender que considera a diplomacia um caminho mais viável do que uma ofensiva militar.

Esta diferença de opiniões é importante, pois está diretamente relacionada com o Jogo Sérió *September 12th*, que no fundo pretende levar os utilizadores a pensar sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Não é possível analisar de forma mais profunda esta divergência de opiniões, pois a maioria dos entrevistados limitou-se a apresentar as correntes de opinião que conheceram através dos meios de comunicação, deixando de fora a sua opinião pessoal sobre o assunto. No entanto, ficou registrado que alguns destes entrevistados estavam conscientes da complexidade por detrás da temática do combate ao terrorismo. O próprio Frasca toca nesta complexidade, demonstrando no Jogo Sérió *September 12th* que as ações ofensivas levadas a cabo por militares ocidentais contra terroristas podem originar uma escalada de violência sem fim e que a passividade pode permitir a realização de novos ataques terroristas.

- **A favor do terrorismo**

Em relação à subcategoria "A favor do terrorismo" verificou-se que 40% do total de entrevistados apresentaram alguns dos argumentos utilizados pelos defensores do terrorismo para justificar as suas crenças e ações. Os entrevistados basearam os seus exemplos em artigos e peças jornalísticas sobre atividades terroristas que viram através dos meios de comunicação.

Estes entrevistados mencionaram as diferenças culturais como um dos principais fatores que levam ao conflito entre o mundo ocidental e o islamismo. De acordo com os entrevistados, o terrorismo é visto pelos fundamentalistas (que por sua vez podem ser religiosos) como uma arma de defesa do modo de vida que consideram o ideal. A entrevistada Maria referiu que os terroristas consideram o terrorismo "*uma forma de obtenção daquilo que pretendem*", enquanto a entrevistada Elias destacou a forma como os jovens são educados nos países mais fundamentalistas, afirmando que estes ensinam que o "*ocidente é o inimigo e que os querem destruir*".

Perceção da opinião dominante nos *media* sobre o terrorismo

No que toca à categoria "Perceção da opinião dominante nos *media* sobre terrorismo" pretendeu-se que os entrevistados destacassem qual das diferentes opiniões mencionadas acerca do terrorismo era a seu ver a perspetiva mais difundida pelos meios de comunicação. Desta forma, procurou-se perceber que tipo de postura os *media* assumem perante a temática do terrorismo e que diferentes abordagens são escolhidas para tratar o assunto, nomeadamente no que toca a conteúdos noticiosos.

Cerca de 70% do total de entrevistados sustentaram que a opinião dominante é aquela que é contra as atividades terroristas, constatando que os *media* reconhecem os perigos do terrorismo e que estes promovem a necessidade de combatê-lo. É possível desta forma constatar que a maioria dos entrevistados considera que em termos gerais os *media* apoiam abertamente o combate ao terrorismo, procurando ainda promover a união dos países ocidentais contra os atentados terroristas, nomeadamente através da cobertura dos eventos e aniversários de ataques terroristas marcantes como foi o caso do 11 de setembro de 2001. Por sua vez, estes ataques contra alvos civis e militares são vistos como uma forma de retaliação contra a cultura ocidental, sendo orquestrados por grupos criminosos e fanáticos. Alguns dos entrevistados destacaram o facto de os *media* associarem muitas vezes o terrorismo ao islamismo, sendo que a seu ver é uma decisão errada, pois existem vários tipos de terrorismos e organizações terroristas.

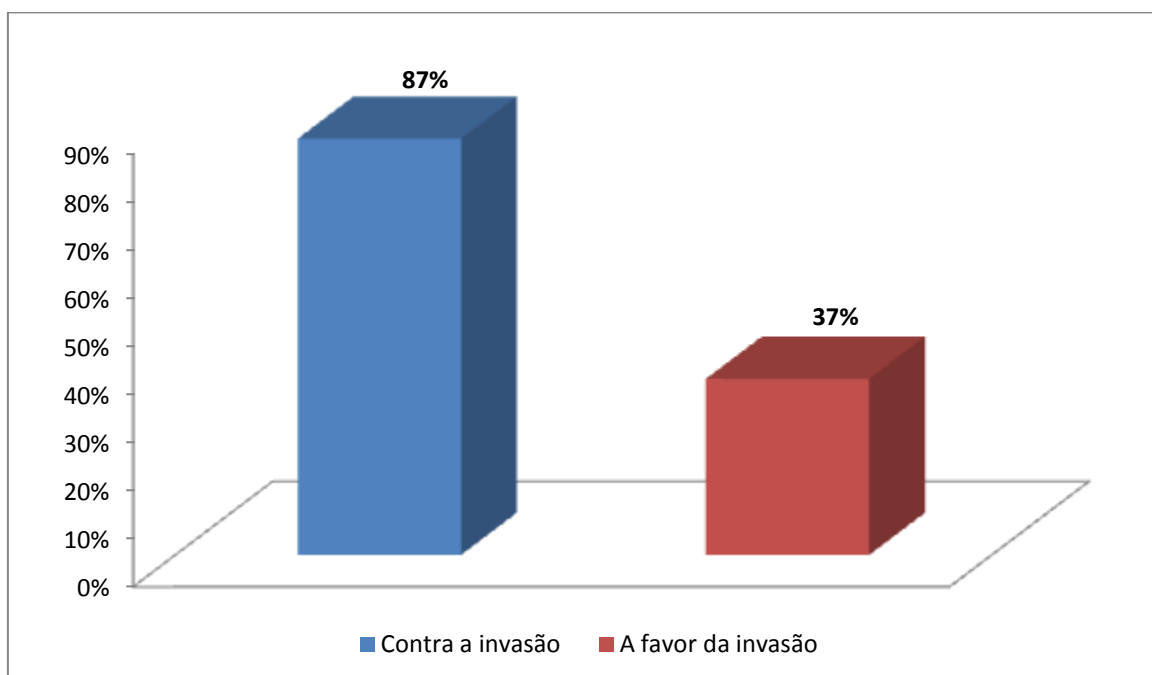
Media que difunde opinião dominante sobre o terrorismo

Foi depois perguntado aos entrevistados qual era o *media* que divulgava mais a opinião que eles consideravam ser a dominante. O meio de comunicação mais referido foi a televisão, tendo este sido mencionado por cerca de 57% do total de entrevistados. Segundo estes entrevistados, a televisão procura apenas transmitir o ponto de vista dos países ocidentais. Ou seja, estes entrevistados consideram que os canais televisivos transmitem a informação de forma parcial, não procurando analisar com maior profundidade as motivações dos terroristas e as diferenças culturais que existem entre o ocidente e o Médio Oriente. Esta mediatização do terrorismo acaba por levar a que os órgãos de comunicação se rejam pela ótica do maniqueísmo, ou seja, a distinção entre o “Bem” e o “Mal”, atijando de certa forma o conflito entre o ocidentalismo e o islamismo em vez de promover a reflexão acerca dos acontecimentos.

Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque

Na categoria "Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque" pretende-se avaliar a perceção que os entrevistados têm da cobertura que os meios de comunicação fizeram sobre a Invasão do Iraque de 2003 e da situação que se vive atualmente naquele país. Constatou-se que a maioria do total de entrevistados, cerca de 87%, considerou que os *media* privilegiaram uma postura contra essa decisão estratégica dos EUA (ver **Figura 12**). No entanto, importa ainda destacar que cerca de 37% do total de entrevistados consideraram que os *media* referiram também argumentos a favor da invasão do Iraque.

Figura 12: Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque



- **Contra a invasão do Iraque**

A maioria dos entrevistados, cerca de 87%, tem a percepção de que os meios de comunicação apresentaram opiniões contra a invasão do Iraque. De acordo com esses entrevistados, os meios de comunicação divulgaram a ideia de que a invasão foi feita sob um falso pretexto, ou seja, a existência de armas de destruição maciça em território iraquiano (ver **Figura 13**). As principais motivações dos EUA seriam portanto a satisfação dos seus interesses económicos, nomeadamente o controlo do petróleo. Como diz o entrevistado Rui: *“Nove anos depois da invasão do Iraque, a opinião que prevalece nos meios de comunicação acerca desse acontecimento é que se tratou de uma ‘mentira real’, como a caracterizou Adriano Moreira, porque na sua base estiveram flagrantes mentiras, nomeadamente as célebres armas de destruição maciça e a ligação de Saddam Hussein à Al-Qaeda.”*

Figura 13: Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque - Contra a invasão

Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Contra a invasão	Contra a invasão	14/15	Rui: <i>“Nove anos depois da invasão do Iraque, a opinião que prevalece nos meios de comunicação acerca desse acontecimento é que se tratou de uma ‘mentira real’, como a caracterizou Adriano Moreira, porque na sua base estiveram flagrantes mentiras, nomeadamente as célebres armas de destruição maciça e a ligação de Saddam Hussein à Al-Qaeda.”</i>	12/15	Duarte: <i>“Quanto à invasão do Iraque, parece-me que está mais ou menos generalizado que foi motivado por falsas justificações (muito na base de que havia a certeza de que havia armas perigosas).”</i>
	Não refere	1/15	Daniel: <i>“Tal como em relação ao combate ao terrorismo, não costumo encontrar opiniões em relação à invasão do Iraque nos meios de comunicação.”</i>	N/A	N/A

Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Contra a invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	2/15	Gregório: "Os meios de comunicação divulgam o não ao terrorismo e o Iraque está sempre em constantes atos de violência, provocando a morte a imensos cidadãos."	N/A	N/A
	Apoio ineficaz	2/15	Rui: "E, como parte da Europa se comprometeu no exercício ou não tem força e resolução para intervir, o Ocidente ficou sem um único recurso eficaz, diplomático ou militar, e na iminência de uma derrota total."	N/A	N/A
	Armas de destruição maciça	3/15	Vasco: "As armas de destruição em massa nunca chegaram a ser encontradas."	2/15	Rodrigues: "A informação inicialmente divulgada aponta que o início da invasão do Iraque se deu com o pretexto que o Iraque possuía armas de destruição maciça."
	Atentados como forma de retaliação	2/15	Elias: "Já o resto do mundo nunca foi muito a favor desta invasão temendo as repercussões."	N/A	N/A
	Ato ilegítimo	N/A	N/A	2/15	Isabel: "Acho que uma invasão é ilegal, seja ela de que país for."
	Brutalidade	2/15	Nunes: "Considero que foi essencialmente um ato de brutalidade e de fanatismo levado ao extremo."	N/A	N/A

Subcategorias		Frequência dos Jogadores	Indicadores dos Jogadores	Frequência dos Não Jogadores	Indicadores dos Não Jogadores
Contra a invasão	Causas da invasão	2/15	Catarina: "Com o início da guerra começaram a surgir algumas vozes que se debruçaram em analisar os contornos da própria guerra, a criticar as raízes da mesma abertamente."	N/A	N/A
	Conflito extenso	3/15	Elias: "Apesar de tudo temos visto nos últimos tempos também por parte dos tão orgulhosos e patrióticos americanos uma descrença nesta guerra que parece interminável."	N/A	N/A
	Consequências da invasão	2/15	Rui: "As causas e consequências da invasão do Iraque mantêm-se controversas, mas estarão consolidadas as opiniões que a criticam e as que antecipam um futuro sombrio para o país e para a sua população."	N/A	N/A
	Controlo do petróleo	4/15	Vasco: "A opinião mais comum é a da invasão motivada pelo controlo de petróleo."	6/15	Pratas: "Há quem diga que o petróleo foi a desculpa para invadirem o Iraque."
	Guerra	3/15	Joana: "Que os americanos queriam que houvesse uma guerra."	2/15	Ricardo: "Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil."
	Fatores políticos	N/A	N/A	2/15	Diana: "O fator político e de interesse político."

Subcategorias		Frequência dos Jogadores	Indicadores dos Jogadores	Frequência dos Não Jogadores	Indicadores dos Não Jogadores
Contra a invasão	Imperialismo americano	2/15	Erica: "(...) enquanto os defensores de uma solução mais pacífica são contra a invasão do Iraque, conotando-a frequentemente com as pretensões imperialistas americanas."	2/15	Gomes: "O que me lembro do que vi é que muitas vezes eles julgam que os americanos estão a fazer isso por causa do petróleo, para ganhar como se fosse conquistas antigas."
	Informações falsas	2/15	Rui: "Os EUA nunca conseguiram provar que o Iraque tivesse armas de destruição maciça, nem sequer que apoiava organizações terroristas."	2/15	Oliveira: "Entretanto, e com descobertas várias (incluindo, por exemplo, o escândalo do Wikileaks), penso que se tem vindo a consolidar a opinião de que a invasão foi uma estupidez."
	Interesses económicos	2/15	Joana: "Por causa do dinheiro, por causa do petróleo, por causa das armas."	2/15	Cheila: "Envolve interesses financeiros também."
	Morte de civis	2/15	Catarina: "Atualmente, julgo que os media portugueses têm uma posição assumidamente contra a guerra do Iraque ao reforçar várias vezes a quantidade de mortos e feridos civis."	N/A	N/A
	Pretexto	5/15	Ana: "Relativamente à invasão em si, acho que, a partir de certa altura que não sei precisar, se assumiu que a invasão do Iraque foi despropositada e que a existência de armas de destruição maciça era uma fachada."	7/5	Dulce: "A principal ideia que tenho é que a invasão do Iraque foi uma 'desculpa' para os Estados Unidos da América derrubarem um regime que lhes fazia frente e obter o 'ouro negro'."
	Queda do regime ditatorial	N/A	N/A	4/15	Helena: "Havia uma vontade em derrubar o regime iraquiano e que a invasão serviu então de pretexto."

- **A favor da invasão do Iraque**

Em relação à subcategoria "A favor da invasão" verificou-se que apenas cerca de 37% do total de entrevistados apresentaram pontos positivos difundidos pelos *media* em relação à invasão do Iraque. Este resultado dá-nos a entender que os meios de comunicação terão optado por transmitir mais argumentos contra esta invasão, condenando dessa forma a decisão norte americana e respetivas consequências da intervenção internacional no Iraque. A entrevistada Helena referiu: "*Tenho encontrado opiniões positivas, ou seja, que foi um ato legítimo tendo em conta a agressão que foi o ataque do 11 de setembro (...)*", interligando portanto a decisão dos EUA com os atentados de 11 de setembro de 2001.

De acordo com estes entrevistados, os principais pontos a favor da invasão divulgados pelos *media* estavam relacionados com o apoio ao combate ao terrorismo, sendo que o mundo ocidental receava novos atentados orquestrados por grupos terroristas (ver **Figura 14**). Alguns meios de comunicação referiram que a invasão serviu como resposta aos ataques de 11 de setembro de 2001 e consideraram portanto que esta decisão era um ato legítimo. Sobre este assunto, a entrevistada Erica mencionou: "*Os defensores de uma solução armada encontram justificação para a invasão do Iraque sob o argumento de 'não se deixar intimidar e travar os ataques terroristas eliminando os responsáveis'*". A alegada existência de armas de destruição maciça no Iraque foi também um ponto mencionado pelos *media* como forma de justificar a invasão, assim como a brutalidade do regime ditatorial iraquiano, cuja figura líder era então Saddam Hussein. Ou seja, para além do objetivo de apreender essas armas de destruição maciça, a intervenção internacional também pretendeu pôr um fim a esse regime ditatorial e implantar a democracia no Iraque.

Figura 14: Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque - A favor da invasão

Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
A favor da invasão	A favor da invasão	6/15	Elias: <i>"Muito genericamente as pessoas são contra esta invasão, excetuando alguns americanos que viram isto como uma vingança pelo que aconteceu anteriormente."</i>	5/15	Oliveira: <i>"Lembro-me que no início havia muita gente que, mesmo não sendo propriamente a favor, também não se opunha, e até não achava má ideia."</i>
	Não refere	9/15	Marta: <i>"(...) a invasão do Iraque não foi relevante para a erradicação do terrorismo, sendo até contraproducente."</i>	7/15	Ricardo: <i>"Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil."</i>

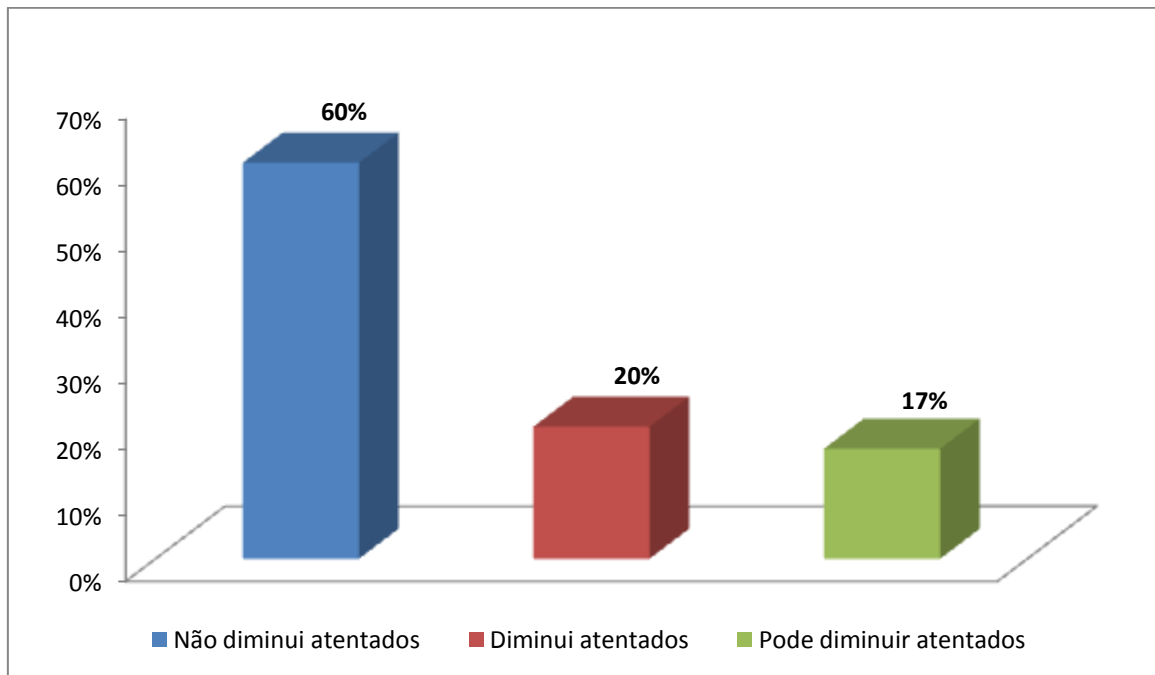
Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	4/15	Carlos: <i>"(...) não podemos esperar que os americanos tenham sido contra esta guerra, são um povo sempre preparado para lutar e para escoar os seus stocks de guerra pelo que esta guerra para o povo americano teve um forte apoio."</i>	4/15	Isabel: <i>"A invasão foi motivada pelos fundamentalistas e os Estados Unidos resolveram intervir pela força, na medida em que eles também se tinham enfiado nos Estados Unidos sem ninguém lhes pedir nada."</i>
	Armas de destruição maciça	2/15	Rui: <i>"O Iraque desenvolvia e fabricava armas de destruição maciça, apoiava o terrorismo internacional e era uma das mais sanguinárias ditaduras no mundo."</i>	N/A	N/A

Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
A favor da invasão	Interesses económicos	2/15	Rui: "O Iraque, com cerca de 11% das reservas mundiais de petróleo, oferecia todas as condições para alargar o domínio dos Estados Unidos da América na região (...)"	1/5	Pratas: "Havia pessoas que estavam de acordo com a invasão porque acharam que aquilo ia servir para alguma coisa, supostamente por causa do petróleo."
	Queda do regime ditatorial	3/15	Elias: "Não nos podemos esquecer que Saddam era um ditador que há muito governava e sua existência ameaçava os Estados Unidos."	N/A	N/A
	Resposta aos atentados	2/15	Erica: "Os defensores de uma solução armada encontram justificação para a invasão do Iraque sob o argumento de 'não se deixar intimidar e travar os ataques terroristas eliminando os responsáveis' (...)"	3/15	Helena: "Tenho encontrado opiniões positivas, ou seja, que foi um ato legítimo tendo em conta a agressão que foi o ataque do 11 de setembro (...)"
	Saddam Hussein	2/15	Catarina: "(...) era legítimo invadir o Iraque, era necessário libertar o povo iraquiano do regime totalitário de Saddam e encontrar as armas de destruição maciça."	N/A	N/A

Presença militar estrangeira no Iraque

A categoria "Presença militar estrangeira no Iraque" tem como objetivo avaliar a opinião que os entrevistados em geral têm sobre a presença das forças internacionais no território iraquiano. Para o efeito, foram definidas três subcategorias: "Não diminui atentados", "Diminui atentados" e "Pode diminuir atentados" (ver **Figura 15**).

Figura 15: Presença militar estrangeira no Iraque



- **Não diminui atentados**

Cerca de 60% do total de entrevistados consideram que a presença dos militares estrangeiros não diminui o risco de atentados, podendo mesmo servir de pretexto para mais ataques terroristas. Por exemplo, o entrevistado Ricardo mostrou-se cético em relação à eficácia da intervenção internacional no Iraque, afirmando que *"o número de ataques terroristas no Iraque não ajuda à tese da vantagem da presença de militares estrangeiros"*. De acordo com estes entrevistados, a mera presença dos militares estrangeiros pode incentivar uma revolta civil motivada pela saturação gerada pelos atentados terroristas contra alvos militares e civis. Ou seja, as forças internacionais não são vistas como aliadas contra o terrorismo, mas como principais incentivadoras de atos de violência levados a cabo pelos terroristas, em resposta à ocupação do Iraque. A entrevistada Gomes afirmou que a intervenção internacional *"não está a ajudar, antes pelo contrário, está a piorar a tensão no país"*.

O facto da maioria dos entrevistados acreditar que a presença de militares estrangeiros no Iraque não diminui as atividades terroristas pode ser relacionado com a experiência de jogo de *September 12th*. Na simulação de Frasca a intervenção militar conduzida pelos jogadores leva apenas a uma espiral de violência sem fim. Por sua vez, o sofrimento da população da cidade do Médio Oriente acaba por levar a que exista um aumento do número de terroristas, sendo que as ofensivas militares acabam por não conseguir travar as intenções dos grupos radicais. Ora, estes entrevistados referiram que o conflito entre militares estrangeiros e terroristas pode originar um sentimento de revolta nos habitantes das cidades em guerra, motivada pelo aumento dos danos colaterais e da destruição. Ou seja, logo à partida a maioria do total de entrevistados, cerca de 60%, estaria de acordo com a premissa de *September 12th*.

- **Diminui atentados**

No que toca à subcategoria "Diminui atentados" verificou-se que cerca de 20% do total de entrevistados consideram que a presença de militares ajuda a diminuir o número de atentados terroristas. De acordo com estes entrevistados, a presença das forças internacionais é necessária por causa do clima de guerra civil que se instalou no Iraque. Os militares podem desta forma apoiar a população local no combate ao terrorismo e na promoção da segurança. Por exemplo, a entrevistada Maria referiu que o governo iraquiano precisa *"desse apoio internacional porque nem sempre têm as infraestruturas para apoiar os civis"*.

- **Pode diminuir atentados**

Em relação à subcategoria "Pode diminuir atentados", cerca de 17% do total de entrevistados referiram a hipótese da presença das forças internacionais poder ser um fator de prevenção de atentados. Estes entrevistados consideraram que a presença das forças internacionais poderia prevenir atentados e perturbar as atividades terroristas, garantindo dessa forma um certo clima de segurança e controlo. No entanto, a presença de militares estrangeiros é também encarada como fator de provocação, que por sua vez aumenta o risco de atentados, pois o clima de tensão pode provocar o atrito entre as forças internacionais e a população local. Ou seja, os militares podem ter de lidar com uma situação de revolta civil para além de prevenir possíveis atentados terroristas.

Consequências da Invasão do Iraque

No que toca à categoria “Consequências da invasão do Iraque”, optou-se por dividi-la em duas subcategorias: “Consequências negativas” e “Consequências positivas”. O objetivo desta categoria foi compreender a posição assumida pelos entrevistados relação à invasão do Iraque, nomeadamente se consideravam que os civis iraquianos tinham conseguido beneficiar com a intervenção norte americana.

- **Consequências negativas**

A maioria do total de entrevistados, cerca de 90%, apresentou aspetos negativos sobre a invasão do Iraque. Por exemplo, o entrevistado Ricardo afirmou que *“a guerra civil e o terrorismo que se instalou, após a invasão do Iraque, têm sido muito violentos para os civis”*.

A consequência negativa mais referida foi a morte de civis, tendo sido referida por cerca de 60% do total de entrevistados. Na realidade, o facto da invasão do Iraque ter resultado numa guerra civil imprevisível e devastadora foi bastante realçado por esses entrevistados, dando a entender que consideravam que a intervenção militar norte-americana um apoio ineficaz que negligenciou os civis iraquianos. Com base no sofrimento dos civis, foi ainda destacado o clima de opressão e de incerteza que se vive no Iraque por causa dos atentados terroristas e dos confrontos militares. Os civis acabam desta forma por estar mais vulneráveis ao risco de atentados terroristas e a situações de abuso de poder por parte das tropas internacionais.

- **Consequências positivas**

Apenas 10% do total de entrevistados apresentou exemplos de consequências positivas resultantes da invasão do Iraque, dando-nos a entender que esta iniciativa militar norte-americana é encarada pela maioria dos entrevistados como tendo sido uma medida negativa e que pouco ou não melhorou a qualidade de vida dos civis iraquianos.

Em relação às consequências positivas, os entrevistados que apresentaram os pontos positivos da invasão do Iraque cingiram-se sobretudo à queda do regime ditatorial de Saddam Hussein e à implementação da democracia que é vista como um fator que impulsionará o progresso do país. No entanto, estes entrevistados foram unânimes ao afirmar que as condições de vida dos iraquianos pouco ou nada melhoraram com este processo de democratização.

3.4. ANÁLISE DAS ENTREVISTAS: EXPERIÊNCIA DE JOGO

Nesta secção analisa-se as entrevistas realizadas aos trinta entrevistados ("Jogadores S12" e "Não Jogadores S12") com recurso às tabelas de análise de conteúdo³³, estudando as opiniões que estes deram sobre *September 12th*.

As entrevistas feitas aos "Jogadores S12", quinze indivíduos que jogaram *September 12th*, têm como objetivo fazer uma análise mais profunda sobre a experiência de jogo, tentando perceber de que forma a simulação de Frasca consegue cumprir o seu papel de Jogo Sério. De forma a complementar esta recolha de informação, foi também utilizada a técnica da observação, em que se procurou testemunhar o grau de eficácia de *September 12th* enquanto ferramenta de desenvolvimento de uma consciência crítica.

As entrevistas feitas aos "Não Jogadores S12", quinze indivíduos que não jogaram *September 12th*, têm como objetivo o fornecimento de outros pontos de vistas sobre a eficácia da simulação de Frasca enquanto Jogo Sério, ou seja, um complemento aos dados recolhidos através das entrevistas realizadas aos "Jogadores S12".

Conhecimento da existência de *September 12th*

Relativamente ao facto dos entrevistados conhecerem ou não o videojogo *September 12th*, constatou-se que nenhum dos trinta conhecia o videojogo *online* de Frasca. No entanto, no caso dos "Jogadores S12", podemos desde já distinguir dois tipos de respostas:

1. Aqueles que não conheciam *September 12th*, mas que conheciam outros Jogos Sérios (cerca de 27% dos "Jogadores S12") e
2. Aqueles que não conheciam nenhum Jogo Sério (cerca de 73% dos "Jogadores S12").

Por exemplo, apesar do entrevistado Daniel não conhecer o videojogo de Frasca, ele sabia o conceito de Jogo Sério e chegou mesmo a referir um videojogo como exemplo, intitulado *Fate of the World*, que será analisado mais à frente. A maioria dos entrevistados que participou neste estudo insere-se, no entanto, na segunda categoria de respostas, ou seja, não conhecia o conceito de Jogo Sério. A entrevistada Cheila, por exemplo, referiu que considerava *September 12th* "um jogo bastante original" e que "nunca tinha ouvido falar desse tipo de jogo".

³³ Ver Anexo 11 para analisar as tabelas comparativas dos resultados obtidos através das entrevistas com os "Jogadores S12" e os "Não Jogadores S12".

Apesar de cerca de 77% do total de entrevistados recorrerem à internet como principal meio para pesquisar sobre assuntos internacionais (ver **Figura 7**), nenhum deles tinha encontrado uma ligação para o videojogo de Frasca ou para um artigo *online* que o referisse.

Definição de *September 12th*

Depois de se confirmar se os entrevistados conheciam ou não a simulação de Frasca, o próximo passo foi proporcionar aos quinze "Jogadores S12" a oportunidade de experimentar *September 12th*. O facto de nenhum destes entrevistados conhecer o Jogo Sério permitiu que todos eles estivessem em pé de igualdade no início da experiência de jogo. Os "Jogadores S12" leram as instruções definidas por Frasca sobre o propósito de *September 12th* e testaram o lançamento de mísseis contra os habitantes da cidade virtual. A duração da experiência de jogo variou entre 1 minuto a 5 minutos, mas todos os "Jogadores S12" tiveram a oportunidade de confirmar quais eram as consequências do lançamento de um míssil contra terroristas.

A categoria "Definição de *September 12th*" tem como objetivo verificar a forma como os "Jogadores S12" descrevem o Jogo Sério de Frasca, fazendo referência tanto às mecânicas de jogo como ao propósito do seu criador (ver **Figura 16**). Como nenhum dos "Jogadores S12" conhecia esta simulação era importante saber de que forma estes a descreveriam, tentando dessa forma identificar os elementos que estes entrevistados consideraram como fundamentais para descrever a experiência de jogo.

- **Combate ao terrorismo**

A subcategoria mais mencionada foi "Combate ao terrorismo", referindo-se à temática do videojogo de Frasca, que envolve a guerra ao terrorismo e as consequências das intervenções militares ocidentais. Esta subcategoria foi mencionada por 67% dos "Jogadores S12". Entre eles estava a entrevistada Ana que, por sua vez, disse: *"Na tentativa de derrubar as possíveis ameaças (homens armados que nas instruções são identificados como terroristas) acaba por se atingir infraestruturas e civis inocentes (...)"*.

- **Morte de civis e morte de terroristas**

Outras duas subcategorias que se destacaram foram "Morte de civis" e "Morte de terroristas", que, por sua vez, estão associadas à abordagem ofensiva. Os jogadores podem optar pela abordagem pacífica, mas ao fazer isso o dia-a-dia da população não sofre nenhuma alteração. Ou seja, o utilizador assume um papel de observador passivo dos

acontecimentos. No entanto, ao escolher a abordagem ofensiva o jogador acaba por causar a morte de pessoas e a destruição de infraestruturas, sendo que desta forma o criador pretende consciencializar sobre as consequências da escalada de violência.

De notar que a subcategoria "Morte de civis" foi referida por 47% dos "Jogadores S12" enquanto "Morte de terroristas" foi mencionada por 40%, o que significa que os danos colaterais tiveram um efeito mais marcante. É importante notar que nem todos os "Jogadores S12" reagiram da mesma forma à morte das pessoas: o entrevistado Rui realçou que *"o jogo tem como objetivo exterminar terroristas, tentando-se minimizar as baixas civis e os danos materiais"*, destacando portanto o objetivo de matar terroristas e tentar poupar os civis, enquanto a entrevistada Marta condenou todo o tipo de mortes afirmando que está *"em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas"*.

- **Escolha**

A subcategoria "Escolha" teve também direito a ser destacada por 27% dos "Jogadores S12", que realçaram a importância do utilizador ser responsabilizado pelas suas ações. Conforme refere a entrevistada Frazão: *"O jogo consiste em decidirmos se vale a pena arriscar a vida dos civis para aniquilar os alegados 'terroristas'"*. Esta subcategoria está dividida em duas opções, cada uma com consequências distintas:

1. **"Matar e jogar"**: Se o utilizador optar por recorrer à abordagem ofensiva, ou seja, lançar armas de destruição maciça contra os habitantes, então ele será responsável pelos danos colaterais e pelo aumento do número de terroristas motivado pelo sentimento de revolta dos civis.
2. **"Não matar e jogar"**: Se o utilizador escolher a abordagem pacífica, ou seja, optar por ser um mero observador do dia-a-dia dos habitantes, então não existirão alterações no comportamento dos civis nem dos terroristas.

O jogador é o único responsável pelo destino dos habitantes, tendo que ponderar se vale a pena arriscar a morte de dezenas de civis de forma a eliminar um terrorista, que por sua vez pode estar a planear cometer um atentado no ocidente.

- **Simulação**

Cerca de 27% dos "Jogadores S12" referiram-se a *September 12th* como sendo uma "Simulação", ou seja, um videojogo que tem como objetivo simular um mundo fictício de

forma a que o jogador se insira no ambiente virtual para aprender a resolver e gerir determinados desafios. A entrevistada Erica, por exemplo, explica que *September 12th* é "(...) uma pequena simulação que, de forma simples e em apenas alguns minutos, consegue transmitir uma importante mensagem sobre as consequências devastadoras da guerra e do terrorismo (...)". É importante destacar que Frasca apresenta *September 12th* nas instruções como sendo "uma simulação" e não um "videojogo", pois o utilizador não pode nem ganhar nem perder. No entanto, apenas 27% dos "Jogadores S12" mencionaram a subcategoria "Simulação" ao descreverem *September 12th*.

➤ Síntese

Através da "Tabela Comparativa - Definição de *September 12th*" (ver **Figura 16**) constatou-se que os "Jogadores S12" definiram *September 12th* como sendo uma simulação que retrata as diferentes consequências do combate ao terrorismo, dando a oportunidade do jogador escolher o tipo de abordagem a seguir: agir de forma ofensiva e provocar uma escalada de violência ou pacífica e deixar tudo na mesma.

Figura 16: Tabela Comparativa - Definição de *September 12th*

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12		Indicadores dos Jogadores S12
Combate ao terrorismo	10/15		Ana: "Na tentativa de derrubar as possíveis ameaças (homens armados que nas instruções são identificados como terroristas) acaba por se atingir infraestruturas e civis inocentes (...)"
Morte de civis	7/15		Catarina: "O jogo trata essencialmente dos 'danos colaterais' que, na perspetiva americana, são necessários na 'guerra ao terrorismo': as baixas civis."
Morte de terroristas	6/15		Rui: "O jogo tem como objetivo exterminar terroristas, tentando-se minimizar as baixas civis e os danos materiais."
Escolha	Matar e jogar	4/15	Frazão: "O jogo consiste em decidirmos se vale a pena arriscar a vida dos civis para aniquilar os alegados 'terroristas'."
	Não matar e não jogar	4/15	Joana: "(...) tenho que vigiar uma cidade, onde se vê os civis no seu dia-a-dia e do nada aparecem terroristas e nós temos a escolha de os deixar passar ou de os matar."
Simulação	4/15		Erica: "(...) uma pequena simulação que, de forma simples e em apenas alguns minutos, consegue transmitir uma importante mensagem sobre as consequências devastadoras da guerra e do terrorismo (...)"

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Consequências do combate ao terrorismo	3/15	Carlos: <i>"Matar o terrorista ou deixá-lo vivo e sofrer com as consequências que podem ser mais mortes violentas."</i>
Destruição de infraestruturas	3/15	Nunes: <i>"O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios."</i>
Mensagem pacífica	3/15	Catarina: <i>"A moral do jogo é simples, mas direta: 'violência gera violência'."</i>
Abordagem ofensiva	2/15	Leonard: <i>"(...) quando vi que quando mal carregas no botão lanças uma bomba achei que não era nada prático e que mostra a realidade."</i>
Ataques indiscriminados	2/15	Nunes: <i>"O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios."</i>
Minimização dos danos colaterais	2/15	Joana: <i>"Matando, acabamos por inevitavelmente começar uma pequena guerra, onde não queremos matar os civis."</i>
Transmissão de mensagem	2/15	Leonard: <i>"É um jogo que serve para mostrar a mensagem sobre a violência no seu próprio extremo."</i>

Aspetos relevantes de *September 12th*

Depois dos "Jogadores S12" terem definido por suas palavras o Jogo Sério de Frasca, identificando dessa forma o propósito do videojogo, estes foram convidados a identificar os aspetos que consideraram ser mais relevantes ao longo da sua experiência de jogo (ver **Figura 17**). Desta forma, pretende-se identificar quais são os elementos que ficaram retidos na mente dos utilizadores, tentando analisar-se de seguida se estes contribuem ou não para a reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo.

- **Consequências do combate ao terrorismo**

A subcategoria mais referida foi "Consequências do combate ao terrorismo", tendo sido mencionada por 67% dos "Jogadores S12". Estes entrevistados ficaram portanto sensibilizados em relação às consequências de uma ofensiva militar em grande escala contra alvos terroristas numa cidade repleta de civis. Por exemplo, a entrevistada Catarina afirmou que *"quando os civis ficam deprimidos pela morte dos seus familiares tornam-se eles próprios terroristas"*, ou seja, que como consequência das suas ações ela, enquanto jogava, acabou por aumentar o número de terroristas, contribuindo dessa maneira para uma espiral de violência sem fim. De realçar que os entrevistados deram mais destaque às consequências da abordagem ofensiva, sentindo que ao testemunharem o sofrimento e

revolta dos civis acabaram por perceber a mensagem do criador *September 12th*, ou seja, que o recurso à violência origina uma escalada de violência.

A entrevistada Nunes realçou o facto dos ataques em grande escala serem ineficazes no combate ao terrorismo ao referir que *"podemos tentar matar apenas os terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos"*, ou seja, não lhe era possível minimizar os danos colaterais. Por sua vez, o entrevistado Leonard destacou a imprevisibilidade das intervenções militares no videojogo ao explicar: *"Tu pensas que está lá um terrorista, ou mesmo que não quisesses acertar em nada (...) acabas por destruir um edifício."*

- **Morte de civis e morte de terroristas**

Outras duas subcategorias que se destacaram foram "Morte de civis" e "Morte de terroristas" que estão relacionadas com este ciclo vicioso de violência. Ao optarem pela abordagem ofensiva, os utilizadores são responsáveis tanto pela eliminação de terroristas, mas também pelos possíveis danos colaterais que resultam das suas ações. A subcategoria "Morte de civis" foi referida por cerca de 47% dos "Jogadores S12", enquanto "Morte de terroristas" foi referida por 40%, o que significa que os danos colaterais acabaram por ter um ligeiro maior impacto junto dos entrevistados. O entrevistado Gregório referiu que considerou relevante o facto dos *"constantemente ataques dos militares que estão a defender o país"* acabarem por provocar *"a morte tanto a terroristas como a civis"*, ou seja, destacou o facto do apoio dos militares ocidentais ser no fundo ineficaz e contraproducente.

- **Aumento do número de terroristas**

A subcategoria "Aumento do número de terroristas" também foi referida por 40% dos "Jogadores S12". Este aspeto é de facto relevante porque torna frustrantes os esforços dos jogadores que adotaram uma postura mais ofensiva. Os utilizadores que considerarem imperativo a eliminação dos terroristas de forma a prevenir possíveis atentados acabarão por ser confrontados com a dura realidade de que as suas ações irão forçar muitos dos civis a tornarem-se terroristas. Afinal de contas, os militares ocidentais terão sido os responsáveis pela morte dos seus entes queridos e pela destruição das suas casas, logo é natural que estas injustiças levem-nos a ficar revoltados e permeáveis aos ideais dos terroristas. A entrevistada Ana notou que a abordagem ofensiva era contraproducente, pois sentiu que existiam *"sempre mais [terroristas] e dificilmente serão todos neutralizados"*.

➤ **Síntese**

Através da análise da "Tabela Comparativa - Aspetos relevantes de *September 12th*" (ver **Figura 17**), constatou-se que o facto das intervenções militares terem consequências imprevisíveis e eliminarem tanto civis como terroristas permitiu que Frasca transmitisse a sua mensagem antiguerra, levando os jogadores a refletir sobre a ineficácia da abordagem ofensiva com recurso a armas de destruição maciça.

Figura 17: Tabela Comparativa - Aspetos relevantes de *September 12th*

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Consequências do combate ao terrorismo	10/15	Catarina: "(...) verifiquei que quando os civis ficam deprimidos pela morte dos seus familiares tornam-se eles próprios terroristas."
Morte de civis	7/15	Gregório: "Constantes ataques dos militares que estão a defender o país, que provocam a morte tanto a terroristas como a civis."
Morte de terroristas	6/15	Marta: "Poder reconhecer e atacar os terroristas que se escondem entre civis."
Aumento do número de terroristas	6/15	Ana: "Mesmo que se consiga atingir algum (...) existem sempre mais e dificilmente serão todos neutralizados."
Intervenções militares	5/15	Joana: "(...) a pessoa mata, mata, mata, morrem, morrem, morrem e a guerra não anda nem desanda."
Ataques indiscriminados	4/15	Nunes: "Ou podemos tentar matar apenas os terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos."
Abordagem ofensiva	3/15	Leonard: "Demonstra uma mentalidade extremamente agressiva, pois estás a mandar bombas a torto e a direito."
Destruição de infraestruturas	3/15	Miguel: "(...) a destruição do país e a acima de tudo, a formação de novos terroristas."
Imprevisibilidade dos ataques	3/15	Leonard: "Tu pensas que está lá um terrorista, ou mesmo que não quisesses acertar em nada (...) acabas por destruir um edifício."
Apoio ineficaz	2/15	Daniel: "(...) é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."
Espiral de violência	2/15	Erica: "(...) a violência apenas gera mais violência."
Integração em grupos terroristas	2/15	Rui: "(...) o número de terroristas vai aumentando, porventura em consequência da conversão de civis à causa radical terrorista."

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12		Indicadores dos Jogadores S12
Escolha	Matar e jogar	2/15	Joana: "(...) o sentir o poder nas nossas mãos, podemos tomar uma atitude: podemos matar ou não matar."
	Não matar e não jogar	2/15	Nunes: "(...) poderemos escolher não matar ninguém, mas também dessa forma não jogamos."
Revolta civil	2/15		Vasco: "Após um ataque os terroristas aumentam, este aumento pode ser derivado ao desejo de lutar contra quem os está a atacar (...)"

Pontos em desacordo com *September 12th*

Após se ter identificado os elementos mais marcantes da experiência de jogo, considerou-se pertinente questionar os "Jogadores S12" sobre os pontos com que tinham estado desacordo com *September 12th*, tentando dessa forma identificar e avaliar os potenciais aspetos mais fracos da simulação de Frasca. O objetivo desta secção é sobretudo perceber se existem elementos na experiência de jogo que podem ter prejudicado a transmissão da mensagem de Frasca ou até mesmo posto em causa o cumprimento dos seus objetivos enquanto Jogo Sérió, ou seja, a promoção da reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo. No que toca à categoria "Pontos em desacordo", a maioria dos "Jogadores S12", cerca de 60%, optou por criticar negativamente o videojogo de Frasca. Ou seja, apenas 40% dos "Jogadores S12" não apresentaram nenhuma discordância em relação ao videojogo e à forma como a mensagem de Frasca foi transmitida.

Dentro do grupo de "Jogadores S12" que não apontou críticas negativas, é possível distinguir dois tipos de resposta:

1. Os entrevistados concordaram com abordagem escolhida pelo criador do Jogo Sérió e optaram por não tecer críticas negativas (cerca de 33% dos "Jogadores S12") e
2. Os entrevistados afirmaram que não têm grande experiência com videojogos deste género e optaram por não tecer comentários negativos (cerca de 7% dos "Jogadores S12").

No que toca ao primeiro tipo de resposta temos como exemplo o caso da entrevistada Frazão que afirmou: "*Em geral, estou de acordo com tudo (...)*". Neste caso, esta entrevistada fez questão de referir que concorda com os pontos levantados pelo criador de

September 12th e com a mensagem que foi transmitida, não tendo referido nenhum ponto negativo. Em relação ao segundo tipo de resposta temos o caso do entrevistado Carlos que disse: *"Não sou entendido em jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer (...)".* Este mesmo entrevistado refere ao longo da sua entrevista que prefere videojogos sociais como aqueles que são disponibilizados nas redes sociais (do género de *CittyVille* e *FarmVille*).

- **Ataques indiscriminados e violência**

Existem duas subcategorias que foram mencionadas por cerca de 20% dos "Jogadores S12": "Ataques indiscriminados" e "Violência". Consta-se portanto que estes entrevistados discordaram com o facto de Frasca ter recorrido à violência como forma de passar a sua mensagem pacífica. No caso dos ataques indiscriminados, o entrevistado Vasco realçou que *"o ataque a 'terroristas' no meio de civis torna um ataque bastante condenável"*. Ele discorda sobretudo do método escolhido pelos militares para combaterem os terroristas, que envolve armas de destruição maciça que provocam a morte tanto dos terroristas como dos civis. No entanto, o Jogo Sério de Frasca não pretende ser um retrato fiel da realidade, mas sim uma simulação e as simulações requerem limitações de forma a conseguirem garantir uma experiência de jogo eficaz e a simplificação do processo de criação do videojogo (quanto mais complexo for um Jogo Sério, maior será a necessidade dos criadores de terem mais tempo de produção e mais recursos para investir). Ou seja, Frasca optou por permitir apenas o recurso de armas de destruição maciça como meio de intervenção de forma a demonstrar as consequências da espiral de violência.

Poder-se-ia argumentar, por exemplo, que os militares ocidentais deveriam recorrer a ações furtivas e cirúrgicas contra os terroristas, minimizando dessa maneira os danos colaterais. Sobre este assunto, o entrevistado Daniel referiu que *"(...) é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta"*. No entanto, essa diversidade de opções apenas tornaria esta simulação mais complexa, podendo comprometer a transmissão da mensagem de Frasca acerca das consequências negativas da espiral de violência.

A entrevistada Ana admitiu que, embora discorde do uso da violência por parte do criador, ela *"não conseguiria propor forma alternativa de o fazer"*. Esta entrevistada chegou mesmo a afirmar que acha que *September 12th* *"mostra a dificuldade existente no combate a estes grupos"*, ou seja, que Frasca conseguiu levá-la a refletir sobre as consequências do combate ao terrorismo através da abordagem ofensiva.

- **Morte de civis e morte de terroristas**

Também relacionado com a subcategoria "Violência" temos a "Morte de civis" e a "Morte de terroristas". Cada uma destas duas subcategorias foi mencionada por cerca de 13% dos "Jogadores S12", que por sua vez demonstraram a sua discordância com o facto da simulação retratar a morte de pessoas ou de permitir que o jogador destrua a cidade e os seus habitantes. É possível desta forma considerar que estes pontos negativos estão relacionados com a temática da violência, ou seja, que o videojogo recorra à morte de pessoas para transmitir a sua mensagem. Por exemplo, o caso da entrevistada Marta que disse: *"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas"*. Neste caso verifica-se que esta entrevistada é completamente contra a abordagem adotada pelo criador de *September 12th*, acreditando que o videojogo deveria ter optado por uma via mais pacífica para transmitir a sua mensagem. No entanto, como já foi referido anteriormente, a abordagem ofensiva acaba por ser a forma mais eficaz de consciencializar os jogadores para as consequências do combate ao terrorismo, pois estes percebem a perspetiva dos civis que sofrem com as intervenções militares e que optam por depois se juntar às causas dos grupos terroristas.

- **Simplificação**

Um dos outros pontos negativos levantados pelos entrevistados foi a "Simplificação", ou seja, o receio de que exista uma simplificação excessiva de um assunto complexo, como é o caso do combate ao terrorismo e das guerras civis. Esta subcategoria foi referida por cerca de 13% dos "Jogadores S12", que por sua vez mostraram alguma preocupação em relação ao risco de minimização dos contornos da complexidade da guerra ao terrorismo. Sobre este assunto, a entrevistada Erica disse: *"(...) a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para um simplificação excessiva de um assunto tão complexo, privilegiando claramente a corrente de opinião contrária ao combate militar ao terrorismo, 'menosprezando' os argumentos contrários"*. Os pontos levantados pela entrevistada são válidos: a mensagem do videojogo é de facto parcial, fruto sobretudo das limitações que Frasca decidiu estabelecer para concretizar a produção de *September 12th*. Existem outras perspetivas sobre o combate ao terrorismo que não são abordadas no Jogo Sérioso de Frasca, como a que defende que é necessário atacar os terroristas de forma a prevenir um eventual atentado. Esta perspetiva foi referida pelo entrevistado Carlos: *"Podemos matar preventivamente e impedir que mais pessoas morram ou podemos escolher não fazer nada e deixar o terrorista à solta"*. No entanto, no caso de *September 12th*, os terroristas limitam-se apenas a percorrer a cidade sem causar nenhum estrago ou vítima, podendo desta forma estar a "menosprezar" os perigos latentes do terrorismo. Tendo em conta os pontos

levantados por estes entrevistados, verifica-se que a criação de um Jogo Sério, ligada às limitações naturais de uma simulação virtual, pode de facto contribuir para a simplificação excessiva de um assunto complexo.

Alguns dos entrevistados referiram ainda que a abordagem pacífica conduz apenas à passividade do jogador, o que de certa forma prejudica a experiência de jogo. No entanto, podemos ver este ponto negativo de uma forma mais lisonjeira: ao tornar abordagem pacífica menos entusiasmante o criador acaba por levar a que os jogadores recorram à abordagem ofensiva, podendo desta forma transmitir de forma mais clara as consequências da guerra ao terrorismo através do sofrimento dos civis e do aumento do número de terroristas em resposta às intervenções militares.

➤ **Síntese**

Através da análise da "Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com *September 12th*" (ver **Figura 18**), verificou-se que as críticas negativas estão mais ligadas com o uso da violência ao longo da experiência de jogo. De maneira a transmitir eficazmente a mensagem de *September 12th* (ou seja, que a violência instiga mais violência), Frasca teve que escolher quais eram os fatores mais relevantes para a experiência de jogo, simplificando portanto a sua abordagem à guerra ao terrorismo. Desta forma, o criador optou por dar ao jogador a hipótese de escolher apenas duas estratégias:

1. Intervir ofensivamente com o recurso a armas de destruição maciça, que por sua vez leva a danos colaterais e ao aumento do número de terroristas, ou
2. Não intervir e assistir passivamente ao dia-a-dia dos habitantes da cidade, notando que estes parecem estar a conseguir viver melhor sem o combate ao terrorismo via as forças armadas.

Conforme se verificou na categoria "Aspectos relevantes de *September 12th*" (ver **Figura 17**), o recurso a armas de destruição maciça contra os terroristas revelou-se uma forma eficaz de passar a mensagem de que "a violência gera mais violência", pois torna-se claro para o utilizador de que as suas ações não estão a conseguir conter o número de terroristas. Pode não ser claro para os utilizadores porque motivo os civis desgostosos com a destruição da sua cidade se estão a transformar em terroristas, mas a experiência de jogo revela-nos que a opção violenta não é de todo a mais eficaz.

Figura 18: Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com *September 12th*

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Refere	9/15	Marta: <i>"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos(...)"</i>
Não refere	6/15	Carlos: <i>"Não sou entendido em jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer (...)"</i>

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Ataques indiscriminados	3/15	Vasco: <i>"O ataque a 'terroristas' no meio de civis torna um ataque bastante condenável."</i>
Violência	3/15	Ana: <i>"Concordo que mostra a dificuldade existente no combate a estes grupos e admito que não conseguiria propor forma alternativa de o fazer, embora não concorde com a violência."</i>
Assunto complexo	2/15	Erica: <i>"(...) a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para um simplificação excessiva de um assunto tão complexo (...)"</i>
Guerra	2/15	Rui: <i>"(...) estamos perante um jogo que pela sua aparente simplicidade corre o risco de perigosamente minimizar os contornos da complexidade ética de uma guerra ou intervenção militar (...)"</i>
Falta de opções	2/15	Daniel: <i>"(...) é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."</i>
Morte de civis	2/15	Gregório: <i>"Não estou de acordo com o constante confronto de terroristas com civis."</i>
Morte de terroristas	2/15	Marta: <i>"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas."</i>
Simplificação	2/15	Erica: <i>"(...) a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para um simplificação excessiva de um assunto tão complexo, privilegiando claramente a corrente de opinião contrária ao combate militar ao terrorismo, 'menosprezando' os argumentos contrários."</i>
Jogo interminável	1/15	Joana: <i>"(...) o facto de o jogo não ter fim irritou-me um bocado porque senti que às tantas apetecia-me matar os terroristas todos."</i>

Mensagem de *September 12th*

Depois dos "Jogadores S12" terem identificado os elementos mais marcantes da sua experiência de jogo e as suas principais divergências em relação à abordagem escolhida por Frasca, procurou-se analisar a forma como esses entrevistados tinham interpretado a mensagem de *September 12th*. Em relação a esta categoria, optou-se por fazer a divisão entre duas subcategorias principais: "Concorda com a mensagem" e "Discorda da mensagem". O objetivo desta divisão é permitir analisar os argumentos de ambos os lados, ou seja, perceber o que leva uma pessoa a concordar ou a discordar da mensagem de Frasca. De forma a atingir-se esse objetivo, os "Jogadores S12" tiveram que apresentar a sua interpretação da mensagem, justificando quais foram os pontos que os conduziram a essa conclusão. Através da análise das entrevistas, constatou-se que a maioria dos "Jogadores S12", cerca de 80%, concordou com a mensagem de *September 12th*, tendo por base a sua interpretação sobre as intenções de Frasca (ver **Figura 19**).

- **Concorda com a mensagem**

Conforme já foi referido anteriormente, cerca de 80% dos "Jogadores S12" afirmaram concordar com a mensagem de *September 12th*. Mas qual é realmente a mensagem que Frasca tentou transmitir através desta simulação sobre a guerra ao terrorismo? Notou-se que houve alguma subjetividade no que toca à interpretação da mensagem de *September 12th*, tanto que 60% dos "Jogadores S12" afirmaram que a mensagem de Frasca era pacífica, enquanto cerca de 13% encararam-na como violenta. Apesar dos dois tipos de entrevistados fazerem referência à espiral de violência causada pela abordagem ofensiva do combate ao terrorismo, o que sucedeu é que houve interpretações diferentes sobre o uso das armas de destruição maciça:

- Por um lado, os defensores da mensagem pacífica concluíram que "*a violência gera mais violência*" e que o videojogo propunha que se adotasse uma abordagem mais diplomática em relação à problemática da guerra ao terror.
- Por outro, aqueles que interpretaram a mensagem como violenta consentiram que os militares deveriam matar preventivamente os terroristas de forma a evitar atentados, sacrificando portanto a vida de alguns civis na ofensiva militar em virtude de possíveis danos colaterais mais elevados num futuro ataque terrorista.

A maioria dos "Jogadores S12", cerca de 73%, mencionou que a mensagem de Frasca estava relacionada com as consequências do combate ao terrorismo, neste caso, com os resultados obtidos com o uso de armas de destruição maciça para eliminar terroristas que transitam numa cidade do médio oriente.

Apesar da maioria dos entrevistados ter considerado a mensagem de *September 12th* como sendo pacífica (cerca de 60% dos "Jogadores S12"), constatou-se que foi a abordagem ofensiva (ou seja, o lançamento de armas de destruição maciça contra a cidade) que os marcou mais. Cerca de 60% dos "Jogadores S12" recorreram às consequências da abordagem ofensiva para explicar o conteúdo da mensagem de Frasca. A morte de pessoas, tanto de civis como terroristas, e a destruição de infraestruturas permitiu que esses entrevistados notassem que a espiral de violência não surtia os efeitos desejados, ou seja, a diminuição do número de terroristas. Apenas 13% dos "Jogadores S12" fizeram referência às consequências da abordagem pacífica, a qual não provoca alterações nenhuma no desenrolar da experiência de jogo: resume-se sobretudo à passividade do ato de jogar, mas evita a morte de pessoas, a destruição da cidade e o aumento do número de terroristas.

Cerca de 47% dos "Jogadores S12" destacaram ainda a morte de civis durante a sua descrição da mensagem de *September 12th*, dando a entender que os danos colaterais foram um fator relevante para a transmissão da perspectiva de Frasca. Como o jogador é forçado a recorrer apenas a armas de destruição maciça para eliminar terroristas, este acaba por ser responsável pela morte dos civis que estejam a vaguear na zona de impacto. Por sua vez, estas mortes inesperadas e desnecessárias levam o jogador a refletir nas suas ações, podendo levá-lo a concluir que a abordagem ofensiva não será a forma mais eficaz de lidar com o problema. No entanto, conforme já foi referido, um pequeno número de "Jogadores S12" (cerca de 13%) achou que o videojogo defendia a abordagem ofensiva (ou seja, que transmite uma mensagem violenta) e que procura mostrar aos utilizadores que por vezes é necessário fazer sacrifícios para garantir a segurança mundial.

Figura 19: Tabela Comparativa - Concorda com a mensagem de *September 12th*

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Concorda com a mensagem	12/15	Catarina: <i>"Concordo com a mensagem, julgo que é uma perspectiva bastante realista."</i>

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12		Indicadores dos Jogadores S12
Consequências do combate ao terrorismo	11/15		Daniel: "(...) 'não se pode controlar uma situação delicada com agressividade extrema devido aos danos colaterais que, a longo prazo, apenas servem para piorar a situação'."
Abordagem ofensiva	9/15		Miguel: "A mensagem principal do jogo é que a guerra contra o terrorismo, nomeadamente o aspeto da destruição, apenas gera mais terrorismo (...)"
Mensagem pacífica	9/15		Erica: "(...) acho que a mensagem do jogo é: 'a violência apenas gera mais violência'."
Morte de civis	7/15		Elias: "(...) há sempre danos colaterais."
Espiral de violência	6/15		Leonard: "É uma situação em que ódio gera mais ódio."
Aumento do número de terroristas	5/15		Ana: "(...) pode contribuir para um sentimento de revolta e frustração que leva mais pessoas a identificarem-se com os ideias radicais destes grupos e a juntarem-se a eles."
Escolha	Não matar e jogar	5/15	Erica: "(...) na vida real, se o jogador optasse por 'não disparar' os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade..."
	Matar e jogar	4/15	Joana: "O jogo dá-te a opção de matar ou não matar."
Apoio ineficaz	4/15		Rui: "A mensagem do jogo é que uma guerra deste tipo tem efeitos colaterais sobre a população civil, quer no que diz respeito à sua liquidação física quer ainda no que se refere à mais que provável adesão de civis à causa terrorista (...)"
Intervenções militares	4/15		Erica: "(...) no fundo são os atos terroristas que (pelo menos em teoria) 'justificam' as intervenções armadas. "
Assunto complexo	3/15		Miguel: "(...) apesar de achar que esta não representa a totalidade das problemáticas associadas ao tema."
Reflexão	3/15		Frazão: "Penso que a mensagem tenha precisamente a ver com nos questionarmos se arriscaríamos a vida dos cidadãos para eliminar os terroristas (...)"
Abordagem pacífica	2/15		Joana: "Há que chegar a um consenso, a um acordo e por isso o jogo oferece-nos a possibilidade de não matarmos."
Armas de destruição maciça	2/15		Erica: "(...) utilizar mais armas de destruição massiva parece-me apenas sinónimo de mais vítimas inocentes."
Integração em grupos terroristas	2/15		Rui: "(...) à mais que provável adesão de civis à causa terrorista, nem que seja por retaliação pelo facto da guerra ao terrorismo global fazer dos inocentes o penhor do ambicionado êxito."

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Mensagem clara	2/15	Elias: <i>"Penso que a mensagem é simples e por isso fácil de compreender (...)"</i>
Mensagem violenta	2/15	Carlos: <i>"Podemos matar preventivamente e impedir que mais pessoas morram ou podemos escolher não fazer nada e deixar o terrorista à solta."</i>
Prevenção de atentados	2/15	Elias: <i>"Acho que é a velha história 'matar para não ser morto' que persegue a humanidade desde sempre."</i>
Revolta civil	2/15	Catarina: <i>"Porque ao tentar-se combater o terrorismo através da violência e da morte de inocentes, os civis acabam eles próprios por se revoltar e tornar-se terroristas."</i>
Risco de atentados	2/15	Erica: <i>"(...) na vida real, se o jogador optasse por 'não disparar' os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade..."</i>
Risco de danos colaterais	2/15	Elias: <i>"Se escolhermos matar o terrorista, atacamos os civis que estão perto dele."</i>

- **Discorda da mensagem**

A mensagem que Frasca pretendia transmitir através de *September 12th* era pacífica, procurando demonstrar as consequências nefastas que as ofensivas militares contra o terrorismo têm junto dos habitantes das cidades do Médio Oriente. Na perspetiva do criador deste Jogo Sérió, esta forma de enfrentar os terroristas acaba por ser prejudicial, pois o resultado final será o inevitável aumento do número de terroristas, ou seja, as organizações terroristas saem reforçadas deste processo por causa do sentimento de revolta dos civis, destroçados pela onda de destruição à sua volta. No entanto, nem todos os "Jogadores S12" assumiram que mensagem de *September 12th* fosse pacífica: 20% destes entrevistados afirmaram que discordavam da mensagem, sobretudo por causa do recurso à violência ao longo da experiência de jogo (ver **Figura 20**).

Estes entrevistados consideraram que o videojogo retrata as consequências do combate ao terrorismo, referindo o risco de danos colaterais que uma iniciativa militar causado pelo uso de armas de destruição maciça. O entrevistado Gregório, por exemplo, refere que um ataque contra os terroristas acaba sempre por provocar *"a morte de civis inocentes"*. Ou seja, o videojogo demonstra que este tipo de apoio militar é ineficaz. Apesar da experiência de jogo ter conseguido passar o essencial da mensagem de Frasca (com um conteúdo antiguerra), o que acabou por acontecer neste caso foi que este conjunto de entrevistados

interpretou-a como sendo uma mensagem violenta. Por exemplo, a entrevistada Nunes referiu que *"a mensagem deste jogo simboliza um padrão de destruição, e de sofrimento"*. Embora *September 12th* recorra às instruções para clarificar o objetivo da experiência de jogo e para reforçar a ideia de que se trata apenas de um "modelo simples" para "explorar alguns aspetos da guerra ao terror", 20% dos "Jogadores S12" referiram que o videojogo promovia uma mensagem violenta. No entanto, é possível que a experiência de jogo destes entrevistados tenha sido afetada por estes não terem lido corretamente as instruções. Quando o utilizador começa a jogar *September 12th* aparecem as seguintes indicações:

"This is not a game. You can't win and you can't lose. This is a simulation. It has no ending. It has already begun. The rules are deadly simple. You can shoot. Or not. This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror."

As instruções explicam portanto que o jogador assume a responsabilidade pelas suas ações. O criador do videojogo não incentiva de uma forma explícita os jogadores a atacarem os terroristas nem defende que a abordagem ofensiva é a forma mais correta para lidar com os terroristas. Frasca procurou através destas instruções consciencializar os jogadores para a temática do combate ao terrorismo, explicando que se trata de um modelo simples que pode ser utilizado para explorar alguns aspetos da guerra ao terror. Ao negar ao jogador a hipótese de ganhar na simulação, Frasca pretendeu valorizar a complexidade do tema, demonstrando que o problema não tem uma solução simples. O criador poderia simplesmente ter optado por beneficiar os jogadores que tivessem adotado uma postura pacífica, fazendo com que ao final de algum tempo de jogo os terroristas simplesmente desaparecessem. Mas não, os terroristas continuam a passear pela cidade, ou seja, o problema simplesmente não desapareceu. Frasca procurou sobretudo chamar à atenção dos jogadores para o facto da resposta não estar na escalada de violência que, por sua vez, apenas alimenta o ciclo vicioso de confrontos e destruição. As regras são portanto claras num aspeto: não existe nenhum incentivo para que o jogador escolha a abordagem ofensiva. O criador do videojogo deixa isso ao critério do jogador, expondo-lhe apenas as suas opções disponíveis. No entanto, a entrevistada Marta afirmou que na sua perspetiva *"a mensagem será lutar contra o terrorismo independentemente de quem possa sofrer"*, dando dessa forma a entender que não teve uma interpretação clara das instruções do jogo.

➤ **Síntese**

Embora *September 12th* retrate de facto um padrão de destruição e sofrimento causado pela intervenção dos militares, o criador do videojogo não pretendia apoiar essa escalada de

violência, mas sim consciencializar as pessoas para as consequências do uso de armas de destruição maciça no combate ao terrorismo. No entanto, de acordo com a análise da "Tabela Comparativa - Discorda da mensagem de *September 12th*" (ver **Figura 20**) alguns "Jogadores S12" afirmaram discordar com a mensagem transmitida pela simulação de Frasca, pois consideraram que esta tinha intenções violentas, o que só vem a reforçar a ideia de que o processo de interpretação é de facto subjetivo. Frasca poderia ter optado por tecer alguns comentários que iam surgindo ao longo da experiência de jogo de forma a esclarecer todos os jogadores sobre as consequências das suas ações. No entanto, temos a opinião que Frasca tomou a decisão correta ao não seguir este caminho. Ao ter escolhido a opção de "mostrar e não contar", Frasca procurou incentivar os jogadores a refletirem sobre o que estavam a ver em vez de simplesmente serem expostos a explicações sobre a temática da guerra ao terror.

Figura 20: Tabela Comparativa - Discorda da mensagem de *September 12th*

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Discorda da mensagem	3/15	Marta: <i>"A mensagem será lutar contra o terrorismo independentemente de quem possa sofrer, discordo completamente."</i>

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Consequências do combate ao terrorismo	3/15	Gregório: <i>"Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."</i>
Mensagem violenta	3/15	Nunes: <i>"A mensagem deste jogo simboliza um padrão de destruição, e de sofrimento (...)"</i>
Risco de danos colaterais	3/15	Gregório: <i>"Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."</i>
Morte de civis	2/15	Nunes: <i>"(...) porque mesmo que tentássemos atingir apenas os terroristas, acabaríamos por atingir os civis (...)"</i>
Morte de terroristas	2/15	Gregório: <i>"Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."</i>

Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério

Após se ter avaliado a interpretação que os "Jogadores S12" tinham feito sobre a mensagem de Frasca e tendo-se verificado que a maioria desses entrevistados concordava com a abordagem adotada pelo criador desta simulação, procurou-se investigar a "Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério". Esta categoria procura analisar se os "Jogadores S12" consideraram a experiência de jogo esclarecedora e se *September 12th* consegue cumprir o seu papel enquanto Jogo Sério, levando os utilizadores a refletirem sobre a temática da guerra ao terrorismo.

Apenas 20% dos "Jogadores S12" referiram explicitamente que não consideravam *September 12th* uma ferramenta eficaz para tratar de forma esclarecedora um assunto tão complexo como é o combate ao terrorismo. A título de exemplo temos o caso da entrevistada Ana que referiu: *"Não acredito que contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria (...)".*

- **Consequências do combate ao terrorismo**

Cerca de 47% dos "Jogadores S12" declararam especificamente que *September 12th* pretende simular um cenário de combate ao terrorismo. A simulação de Frasca pretende demonstrar as consequências da guerra ao terror, neste caso com recurso a armas de destruição maciça, sendo desta forma possível levar o utilizador a avaliar a eficácia das suas ações e decisões (cerca de 40% dos "Jogadores S12" analisaram as consequências das suas ações). Por exemplo, a entrevistada Catarina referiu que o videojogo demonstra que a *"violência gera mais violência"*, acrescentando que *"provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo"*. Ela concluiu portanto que a abordagem ofensiva pode ser contraproducente a longo prazo através da experiência de jogo.

- **Morte de civis**

O facto de as intervenções militares serem ineficazes, pois as armas de destruição maciça provocam danos colaterais, levou a que o entrevistados questionassem a eficácia do apoio das forças internacionais. Mais uma vez temos que ter em conta que este Jogo Sério é uma simulação simples, permitindo apenas o recurso a mísseis para eliminar terroristas. No entanto, a morte de civis provocada pela imprevisibilidade dos ataques das forças internacionais contra terroristas levou a que alguns jogadores refletissem sobre as consequências da espiral de violência e na ineficácia da abordagem ofensiva a longo prazo. Cerca de 40% dos "Jogadores S12" referiram a morte de civis como uma forma eficaz de

chamar à atenção para as consequências da guerra ao terror com recurso à abordagem ofensiva.

A morte de civis e a destruição de infraestruturas provocada pelo apoio ineficaz das forças internacionais levam a um sentimento de revolta junto dos civis que por sua vez acabam por se juntar a grupos terroristas para enfrentarem as forças invasoras. Os militares estrangeiros passam a ser vistos como uma ameaça, levando a que os grupos terroristas saiam reforçados desta situação. Os esforços do mundo ocidental revelam-se desta forma infrutíferos, pois em vez de se estabelecerem laços diplomáticos o combate ao terrorismo apenas acentua atritos.

- **Reflexão**

Cerca de 33% dos "Jogadores S12" referiram que *September 12th* promove a reflexão sobre a temática do combate ao terrorismo. Constatou-se que a maioria dos entrevistados não considerou que o videojogo procurasse levá-los a pensar sobre as consequências da guerra ao terror e da espiral de violência potencializada pela abordagem ofensiva das forças internacionais. Um dos fatores que tornou a experiência de jogo de *September 12th* mais enriquecedora para aqueles que procuraram refletir sobre a temática do combate ao terrorismo é a responsabilização que é dada ao utilizador em termos do tipo de abordagem que pode seguir – uma abordagem pacífica ou ofensiva. Na opinião do entrevistado Daniel, *“ao colocar o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto”*.

- **Escolha**

Por sua vez, a opção de disparar ou não é um dos pontos de distinção deste Jogo Séri de Frasca, pois pretende ser mais do que uma mera forma de entretenimento: almeja ser um material didático e esclarecedor. No entanto, a subcategoria “Escolha” foi mencionada por apenas 27% dos "Jogadores S12". Verifica-se portanto que a maioria destes entrevistados não considerou que este sistema moral fosse relevante para a sua experiência de jogo, ou pelo menos não o referiu de forma explícita durante a entrevista.

- **Dados recolhidos através da observação**

De forma a complementar a análise realizada sobre a eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Séri, optou-se por observar a experiência de jogo dos quinze "Jogadores S12". O objetivo desta iniciativa foi testemunhar as reações e trocar algumas impressões com os entrevistados, tentando dessa forma avaliar se a experiência de jogo promovia ou não a

reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo. No que toca à experiência de jogo de *September 12th*, os "Jogadores S12" experimentaram o Jogo Sério de Frasca durante um a cinco minutos, sendo a média de cerca de quatro minutos.

A observação permitiu identificar diferentes formas de interpretação da experiência de jogo. Concordando ou não com a abordagem escolhida por Frasca, a maioria dos jogadores demonstrou ter refletido sobre as consequências da guerra ao terrorismo e procurou depois ao longo da entrevista tentar decifrar a linha de raciocínio por detrás da mecânica de jogo de *September 12th*. Notou-se também que todos os "Jogadores S12" optaram por lançar mísseis contra a cidade do Médio Oriente, procurando dessa maneira testar os efeitos das suas ações contra os terroristas. Ou seja, nenhum destes entrevistados se limitou à passividade imposta pela abordagem pacífica durante toda a sua experiência de jogo.

No que toca à experiência de jogo, a observação e a recolha de depoimentos dos "Jogadores S12" permitem avaliar se a duração da experiência de jogo influencia o desenvolvimento de uma consciência crítica face ao tema do combate ao terrorismo, ou se o mero ato de jogar potencializa o processo de reflexão. Para o efeito ter-se-á em conta as opiniões de dois entrevistados que jogaram *September 12th* durante apenas um minuto (tempo mínimo) e dois entrevistados que o jogaram durante cinco minutos (tempo máximo).

- **Experiências de jogo de 1 minuto:** A entrevistada Ana comentou que não acredita que *September 12th* contribua para o esclarecimento dos jogadores, pois "*o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria, existem vários grupos que terão as suas próprias formas de atuação*". No entanto, essa mesma entrevistada referiu que "*o jogo, de uma forma bastante simples e eficaz, nos consegue pôr a pensar sobre uma forma específica de combate ao terrorismo e como esta pode surtir um efeito mais negativo do que positivo*". Por sua vez, o entrevistado Vasco referiu que "*numa primeira análise o jogo parece simplista*", acrescentado que, "*no entanto, levanta questões de fundo muito polémicas*", tais como os danos colaterais causados pelos mísseis enviados contra alvos terroristas. A partir destas ilações pode-se concluir que estes dois entrevistados conseguiram refletir sobre a temática das consequências do combate ao terrorismo, apesar de terem jogado apenas durante um curto espaço de tempo.
- **Experiências de jogo de 5 minutos:** O entrevistado Rui referiu que *September 12th* é um videojogo que "*pode sensibilizar o utilizador para os efeitos colaterais duma guerra contra o terrorismo global*". Este entrevistado valorizou a mecânica de jogo da simulação de Frasca, pois permite ao jogador refletir sobre o facto de que "*parte do conflito se processa no cenário do dia-a-dia da população civil, a qual é*

dessa forma severamente afetada, correndo sérios e permanentes riscos de vida e aumentando o número de mortes de inocentes". Por sua vez, a entrevistada Erica valorizou as instruções de *September 12th*, tendo comentado que "não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis". Esta entrevistada refere ainda que o videojogo leva o jogador a refletir "sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso 'disparar' ou não) pode ter consequências devastadoras, sobretudo no contexto de um conflito armado". Ambos os entrevistados consideram que *September 12th* consegue promover com sucesso a reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo.

A partir desta análise comparativa, constata-se que a duração da experiência de jogo não afeta o desenvolvimento de consciência crítica, pois os dois entrevistados que experimentaram *September 12th* durante apenas um minuto chegaram a conclusões semelhantes aos que jogaram durante cinco minutos. No entanto, é importante ter-se em conta que a frequência com que os entrevistados jogam videojogos pode ser um fator determinante, pois pode afetar o aproveitamento que estes retiram dos Jogos Sérios. A entrevistada Marta jogou *September 12th* durante cinco minutos e considerou que foi uma experiência infrutífera, ou seja, que a simulação não lhe trouxe nenhum valor acrescentado. Esta perspetiva deve-se sobretudo ao facto desta entrevistada ter revelado que a experiência de jogo não modificou "rigorosamente nada" o seu ponto de vista sobre o tema. Esta entrevistada referiu que não costuma jogar videojogos, o que pode ser um indicativo do motivo que a levou a não valorizar a experiência de jogo. Ou seja, a frequência com que o utilizador joga videojogos pode ser um fator decisivo para que este tire mais partido dos Jogos Sérios enquanto complemento noticioso.

A entrevistada Joana referiu um ponto interessante: "Acho que o jogo esclarece se pensarmos nele". À primeira vista este comentário pode parecer óbvio, mas levanta no fundo uma questão importante: conseguirão os jogadores de *September 12th* aperceber-se de que o videojogo pretende levá-los a refletir sobre as consequências da guerra ao terrorismo? Segundo esta entrevistada, "enquanto estava a ver o jogo demorei quase cinco minutos a jogar porque não estava a perceber o objetivo do jogo", sendo que "com a evolução do jogar, eu fui percebendo". Esta entrevistada concluiu que o processo de reflexão "depende de cada pessoa", pois "há pessoas que podem não ter paciência para jogar tanto de forma a chegar a uma conclusão". A subjetividade do processo de reflexão pode ser confirmada com o exemplo da entrevistada Elias. Esta entrevistada experimentou a

simulação durante três minutos e valorizou mais o aspeto estratégico do videojogo, tendo referido que *"ao fazermos de Deus sentimos o que talvez os grandes estrategas sentem quando estão a preparar um ataque"*. Ou seja, a entrevistada Elias considerou que Frasca estava a mostrar aos jogadores as responsabilidades que os decisores militares têm que assumir quando estão a orquestrar este género de ataques. Esta entrevistada não se mostrou, portanto, inclinada a considerar as implicações morais dos danos colaterais causados pelas suas ações, tendo referido que *"ser frio é sempre o melhor para estas situações"*.

➤ **Síntese**

Através da análise da "Tabela Comparativa - Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério" (ver **Figura 21**), constatou-se que o Jogo Sério de Frasca foi descrito como sendo uma abordagem diferente ao tema da guerra ao terror, assim como uma forma de consciencializar e sensibilizar as pessoas sobre o assunto, nomeadamente através da reflexão acerca das consequências do uso da força para lidar com o terrorismo. Esta espiral de violência acaba por se revelar infrutífera a longo prazo, pois o número de terroristas acaba por aumentar devido ao sentimento de revolta das populações dos países do Médio Oriente. Apesar de ter conseguido apresentar as consequências do combate ao terrorismo de forma clara para a maioria dos "Jogadores S12", no que toca à sua eficácia enquanto meio de reflexão o videojogo parece ter ficado aquém das expectativas dos utilizadores.

Através da observação conclui-se que a duração da experiência de jogo não é um fator determinante para o desenvolvimento de uma consciência crítica em relação à temática do Jogo Sério, mas que a experiência dos utilizadores em relação ao mundo dos videojogos pode influenciar a forma como estes encaram a jogabilidade e o proveito que estes retiram da experiência.

Figura 21: Tabela Comparativa - Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Assunto complexo	3/15	Miguel: <i>"Não creio que jogos deste tipo possam esclarecer um tema tão complexo."</i>
Combate ao terrorismo	7/15	Daniel: <i>"É uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror' (...)"</i>

Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Consciencialização		3/15	Erica: "(...) ao mostrar um bocadinho o 'reverso da medalha', consegue de forma clara e simples passar uma mensagem capaz de fazer despertar algumas consciências."
Consequências do combate ao terrorismo		6/15	Catarina: "Violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo."
Destrução de infraestruturas		2/15	Vasco: "(...) A morte de pessoas, a destruição de 'alvos civis' e com as consequências que daí advêm, a destruição de infraestruturas económicas."
Esclarecedor		3/15	Joana: "Acho que o jogo esclarece se pensarmos nele."
Escolha	Matar e jogar	4/15	Nunes: "(...) dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais (...)"
	Não matar e não jogar	4/15	Daniel: "E ao colocar o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto (...)"
Guerra		2/15	Gregório: "Uma guerra alargada entre militares e civis (...)"
Instruções do jogo		3/15	Erica: "Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis."
Intervenções militares		4/15	Elias: "(...) acho que ao fazermos de Deus sentimos o que talvez os grandes estrategas sentem quando estão a preparar um ataque."
Jogabilidade eficaz		2/15	Joana: "Com a evolução do jogar, eu fui percebendo."
Jogo simples		3/15	Ana: "(...) acho que o jogo, de uma forma bastante simples e eficaz, nos consegue por a pensar sobre uma forma específica de combate ao terrorismo (...)"
Mensagem clara		2/15	Erica: "(...) ao mostrar um bocadinho o 'reverso da medalha', consegue de forma clara e simples passar uma mensagem (...)"
Morte de civis		6/15	Elias: "(...) nos faz pensar nos danos colaterais que advêm sempre do terrorismo (...)"
Perspetiva diferente		3/15	Frazão: "(...) quando se fala em ataques terroristas ou quando se fala da invasão do Iraque, não se fala apenas de um cenário de guerra em que estão apenas presentes militares que se defrontam ao mesmo nível de uma forma 'justa', mas que existem sim pessoas 'normais' que são obrigadas a viver ou a sobreviver em tal cenário e que estas também são vítimas (...)"

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Pouco esclarecedor	3/15	Ana: <i>"Não acredito que contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria (...)"</i>
Realismo	2/15	Catarina: <i>"(...) é uma perspetiva bastante realista da guerra contra o terrorismo."</i>
Reflexão	5/15	Erica: <i>"(...) somos levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso "disparar" ou não) pode ter consequências devastadoras, sobretudo no contexto de um conflito armado..."</i>
Revolta civil	2/15	Gregório: <i>"Uma guerra alargada entre militares e civis que não conseguem nunca acabar com estas pessoas revoltadas."</i>
Sensibilização	2/15	Rui: <i>"Sinto que este jogo pode sensibilizar o utilizador para os efeitos colaterais duma guerra contra o terrorismo global (...)"</i>
Subjetividade	4/15	Vasco: <i>"Tanto dá para ser a resposta aos ataques de 11 setembro como uma chamada de atenção para os problemas de ataques a alvos civis."</i>
Terrorismo	2/15	Elias: <i>"Penso que nos faz pensar nos danos colaterais que advém sempre do terrorismo (...)"</i>

Conhecimento de outros Jogos Sérios

Tendo terminado a análise mais aprofundada sobre experiência de jogo dos "Jogadores S12", optou-se por explorar a temática dos Jogos Sérios junto destes entrevistados. A categoria "Conhecimento de outros Jogos Sérios" tem como principal objetivo verificar se os "Jogadores S12" conheciam ou não outros exemplos de Jogos Sérios. Conforme se verificou na categoria "Conhecimento da existência de *September 12th*" nenhum dos quinze "Jogadores S12" conhecia a simulação de Frasca sobre o combate ao terrorismo. Através da análise das entrevistas constatou-se que a maioria dos "Jogadores S12", cerca de 73%, não conseguiu mencionar outros exemplos de Jogos Sérios. No entanto, é importante desde já esclarecer que nem todos os exemplos de Jogos Sérios apresentados pelos entrevistados correspondem à definição de Jogo Sério adotada neste trabalho. Os exemplos referidos serão depois analisados numa das tabelas que se seguem.

Importa também expor melhor um dos casos, nomeadamente o caso do entrevistado Rui. Este entrevistado admitiu durante a entrevista que não conhecia o conceito de Jogo Sério, mas que no âmbito do nosso encontro ele realizou uma pesquisa sobre o tema. Para os devidos efeitos, este entrevistado demonstrou ter conhecimentos sobre Jogos Sérios e

conseguiu até apresentar um exemplo, *America's Army*, e por isso optou-se por validar a sua inserção na subcategoria "Conhece".

Destaca-se ainda a seguinte constatação: apesar de cerca de 73% dos "Jogadores S12" pesquisarem diariamente sobre assuntos internacionais e de todos os quinze entrevistados desse mesmo grupo afirmarem recorrer à internet como meio de pesquisa, apenas cerca de 27% dos entrevistados conhecia exemplos de Jogos Sérios.

Exemplos de Jogos Sérios referidos

Depois de se perguntar aos "Jogadores S12" se conheciam outros Jogos Sérios, optou-se por concluir a entrevista com o pedido de apresentação de videojogos que estes entrevistados achassem pertencer à categoria de Jogos Sérios. O objetivo era recolher alguns exemplos de Jogos Sérios junto dos "Jogadores S12", mesmo aqueles que tinham dito não conhecer nenhum videojogo deste género, de forma a verificar se estes tinham interiorizado o conceito de Jogo Sério. Os exemplos foram depois analisados para se verificar se eram ou não Jogos Sérios. Apenas 40% dos "Jogadores S12" apresentaram exemplos de possíveis videojogos inseridos na categoria dos Jogos Sérios, o que significa que o conceito de Jogos Sérios não está a ser divulgado de uma forma eficaz tanto por parte dos seus criadores como por parte dos órgãos de comunicação.

No total foram referidos nove videojogos, mas nem todos se enquadram na definição que se adotou para o conceito de Jogos Sérios, ou seja, videojogos que procuram de forma específica e intencional alcançar resultados de aprendizagem sérios e mensuráveis, assim como alterações de comportamento no desempenho e comportamento dos jogadores (ver **Figura 22**). Considerou-se que quatro dos nove videojogos referidos podem ser incluídos na definição de Jogos Sérios escolhida para este trabalho:

- ***America's Army***³⁴: Foi o videojogo que foi referido mais vezes pelos "Jogadores S12". De acordo com o entrevistado Rui, *America's Army* foi "*lançado inicialmente como um meio de promover a adesão ao exército americano de novos recrutas*", tendo sido "*um dos primeiros jogos a ser usado na categoria de Jogos Sérios ao ser adotado pelo exército dos Estados Unidos para treino dos seus militares*".
- ***Fate of the World***³⁵: Um videojogo de estratégia produzido pela *Red Redemption* que procura consciencializar os utilizadores acerca dos problemas ecológicos. De

³⁴ America's Army. In *Americasarmy.com*. (<http://www.americasarmy.com/>), consulta a 17/04/2012.

³⁵ Fate of the World. In *Fateoftheworld.net*. (<http://www.fateoftheworld.net/about>), consulta a 17/04/2012.

acordo com o entrevistado Daniel, "é um jogo que chama a atenção não só para a extremamente provável eventualidade dos desastres causados pelo efeito de estufa, a falta de água e as disparidades entre os povos do mundo (entre outras catástrofes), mas também para os conflitos políticos e diplomáticos causados pelas medidas tomadas para combater esses mesmos desastres".

- **Food Force**³⁶: Neste Jogo Sérico o jogador tem que salvar e reconstruir a ilha de Sheylan através de missões que representam uma parte do processo de distribuição de ajuda alimentar. A entrevistada Erica foi quem mencionou *Food Force*, mas explicou que nunca teve a oportunidade de experimentar o jogo produzido pelo Programa Alimentar Mundial, a agência das Nações Unidas responsável pela ajuda alimentar.
- **Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod**³⁷: Este curioso exemplo foi apresentado pelo entrevistado Gregório. Apesar de *Grand Theft Auto IV* não ser um Jogo Sérico, mas sim um Jogo Casual, este *mod*³⁸ consegue atribuir uma faceta mais séria a esta experiência lúdica. Neste caso, *Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod* permite que os jogadores visitem o *World Trade Center*, funcionando como uma espécie de documentário. O jogador pode percorrer os corredores do arranha-céus, admirar as vistas e conhecer melhor as infraestruturas que estarão para sempre ligadas aos atentados de 11 de setembro de 2001. Esta simulação serve portanto um propósito que vai para além do mero entretenimento, sendo que o criador procurou retratar as torres de forma precisa e realista.

Os restantes videojogos mencionados não se enquadram na definição de Jogo Sérico adotada para este trabalho: *Counter-Strike*, *Grand Theft Auto*, *Tom Clancy's H.A.W.X.* e *Tomb Raider*. Estes videojogos têm como principal finalidade o entretenimento do utilizador, não procurando portanto levar os jogadores a ficarem informados ou a refletirem sobre um determinado tema ou acontecimento.

³⁶ Food Force. In *Food-force.educacional.com.br*. (<http://food-force.educacional.com.br/>), consulta a 17/04/2012.

³⁷ Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod. In *Hbxworks.com/wtc/index.php*. (<http://hbxworks.com/wtc/index.php>) , consulta a 17/04/2012.

³⁸ Um mod é um conteúdo adicional de um videojogo feito por fãs, estando normalmente relacionado com níveis extra ou até mesmo novos equipamentos e personagens. Apesar de um *mod* poder ser considerado um videojogo por si mesmo, este necessita que o jogador tenha o videojogo original de forma a corrê-lo.

Figura 22: Tabela Comparativa - Exemplos de Jogos Sérios referidos

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Não refere	9/15	Carlos: "Só costumo jogar jogos sociais."
Refere	6/15	Daniel: "Já ouvi falar de muitos jogos que procuram chamar a atenção para as mais variadas causas (...)"

Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
America's Army	2/15	Rui: "(...) America's Army, lançado inicialmente como um meio de promover a adesão ao exército americano de novos recrutas (...)"
Counter-Strike	1/15	Gregório: "O jogo Counter-Strike (muito conhecido), GTA IV - World Trade Center Mod e Tom Clancy's H.A.W.X."
Fate of the World	1/15	Daniel: "(...) Fate of the World, um jogo no qual o jogador é colocado na pele do presidente de uma organização que possui autoridade global para impedir desastres futuros causados pela negligência humana para com a natureza."
Food Force	1/15	Erica: "Já tinha ouvido falar deste tipo de jogos por alto (como, por exemplo, America's Army ou Food Force), mas nunca tinha experimentado."
Grand Theft Auto	1/15	Ana: "(...) existem aqueles que supostamente incitam à violência, como GTA, no qual o personagem principal é ele próprio um bandido (...)"
Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod	1/15	Gregório: "O jogo Counter-Strike (muito conhecido), GTA IV - World Trade Center Mod e Tom Clancy's H.A.W.X."
Medal of Honour	1/15	Miguel: "Apesar de terem um enfoque no entretenimento do jogador, os jogos da série Medal of Honour ajudam de certa forma a refletir sobre a Segunda Guerra Mundial (...)"
Tom Clancy's H.A.W.X.	1/15	Gregório: "O jogo Counter-Strike (muito conhecido), GTA IV - World Trade Center Mod e Tom Clancy's H.A.W.X."
Tomb Raider	1/15	Ana: "Em Tomb Raider, por exemplo, existe violência mas é contra os 'maus', e o objetivo final nunca tem intenções negativas (...)"

Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre *September 12th*

A categoria "Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre *September 12th*" é exclusiva dos "Não Jogadores S12", ou seja, dos entrevistados que não experimentaram *September 12th*, mas que expressaram a sua opinião sobre o conceito por detrás da simulação de Frasca. Optou-se por distinguir as opiniões dos "Jogadores S12" e dos "Não Jogadores S12", pois considerou-se que as experiências seriam diferentes. Os entrevistados que jogaram *September 12th* conseguiram basear as suas opiniões na experiência de jogo, enquanto os restantes entrevistados tiveram que se basear apenas no conceito apresentado através de uma descrição e de um conjunto de imagens. Apesar de ambas as perspetivas serem válidas para análise, pois fornecem pontos de vista diferentes para o estudo da eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério e complemento noticioso, a experiência de jogo dos "Jogadores S12" requer na nossa opinião uma análise mais profunda e detalhada.

A opinião dos "Não Jogadores S12" foi baseada numa breve descrição do propósito deste Jogo Sério realizada pelo autor desta dissertação e na visualização de algumas imagens referentes à experiência de jogo. A descrição apresentada e esses entrevistados foi a seguinte:

"September 12th é uma simulação sobre as consequências da guerra ao terrorismo. O jogador consegue visualizar uma cidade do Médio Oriente habitada por civis e alguns terroristas e tem duas opções: pode decidir permanecer neutral ou pode tentar eliminar terroristas com recurso a mísseis, arriscando desta maneira a morte de civis. Perante estes danos colaterais, assim como a destruição de diversas infraestruturas, outros iraquianos acabam por se tornar também terroristas. É impossível o jogador ganhar este videojogo, pois o número de terroristas não para de aumentar à medida que são lançados mais mísseis e a espiral de violência aumenta. Ou seja, a única maneira de ganhar é não jogando."

É importante ter-se em conta que a maioria dos "Não Jogadores S12" não tem o hábito de experimentar videojogos, sendo que 40% desses entrevistados afirmaram mesmo não jogar. Este fator poderá ter influenciado a apreciação que os entrevistados fizeram acerca de *September 12th*, pois têm pouca ou nenhuma familiaridade com o mundo dos videojogos. Pode ainda dar-se o caso dos "Não Jogadores S12" sentirem algum preconceito em relação aos videojogos, podendo considerá-los meros instrumentos lúdicos. No entanto, esta falta de familiaridade com os videojogos poderá ser também uma forma de descobrir novas vantagens e desvantagens da utilização dos Jogos Sérios enquanto complemento

jornalístico, permitindo dessa maneira uma maior diversidade em termos de dados recolhidos.

1. Pontos positivos sobre *September 12th*

Cerca de 93% dos "Não Jogadores" mencionaram pontos positivos durante a sua descrição opinativa de *September 12th*, ou seja, a maioria dos entrevistados gostou do conceito por detrás da simulação de Frasca. É necessário ter em conta que estes entrevistados não tiveram a oportunidade de experimentar *September 12th*, ou seja, as suas opiniões basearam-se na descrição fornecida pelo autor da dissertação e pelo visionamento de imagens que retratavam a experiência de jogo. Enquanto Jogo Sério, era importante que os "Não Jogadores S12" valorizassem a simulação enquanto complemento noticioso e ferramenta de desenvolvimento de consciência crítica.

- **Promoção da reflexão**

Cerca de 60% dos "Não Jogadores S12" consideraram que *September 12th* promovia a reflexão acerca das consequências do combate ao terrorismo. A experiência de jogo, associada à responsabilização do utilizador no que toca à abordagem a ser tomada (abordagem ofensiva ou pacífica), foi considerada uma experiência enriquecedora e informativa. A maioria destes entrevistados considerou portanto que *September 12th* consegue cumprir uma das funções de um Jogo Sério, ou seja, levar os jogadores a refletirem sobre um determinado tema ou acontecimento. O entrevistado Jorge referiu que o videojogo era *"um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de 'ganhar' e 'perder', vitória ou derrota, ou simplesmente leva-nos a refletir sobre o facto de violência gerar violência"*.

- **Complemento noticioso**

Cerca de 47% dos "Não Jogadores S12" referiram explicitamente que o Jogo Sério de Frasca seria um bom complemento noticioso. A entrevistada Diana, por exemplo, referiu que *September 12th* *"seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor"*. No entanto, estes mesmos entrevistados referiram que o videojogo oferece uma visão parcial da problemática, pois conta apenas com a perspetiva do criador de *September 12th*. Por sua vez, a entrevistada Maria disse que o videojogo *"seria um bom complemento noticioso para elucidar as pessoas do que é a violência é capaz de instigar nas pessoas"*. Este Jogo Sério deve ser encarado como uma ferramenta que informa e promove a reflexão, tendo também em conta que pode funcionar inevitavelmente como um formato opinativo, como acontece com os *cartoons* ou crónicas. Estes formatos não deixam de promover a

reflexão sobre um determinado tema ou acontecimento, funcionando como uma mais-valia para a comunicação social.

- **Experiência de jogo esclarecedora**

Cerca de 40% dos "Não Jogadores S12" mencionaram a opção de poder atacar os terroristas, dando a entender que a abordagem ofensiva marcou-os positivamente tendo em conta que o objetivo de *September 12th* é levar os utilizadores a refletir sobre as consequências da guerra ao terror. Partindo do princípio que o videojogo de Frasca pretende de facto transmitir uma mensagem pacífica, não deixa de ser curioso verificar que a abordagem ofensiva é no fundo a opção que permite que os jogadores concluam que a violência contra os terroristas é de facto ineficaz e contraproducente. A guerra ao terror com recurso a armas de destruição maciça resulta apenas na destruição da cidade e no aumento inevitável do número de terroristas. Os "Não jogadores S12" consideraram que a opção dos utilizadores de recorrerem à abordagem ofensiva e o consequente aumento da espiral de violência são fatores que promovem a reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo.

- **Transmissão de mensagem pacífica**

Cerca de 33% dos "Não Jogadores S12" referiram que a mensagem transmitida pelo videojogo era pacífica, ou seja, que promovia uma mensagem antiguerra. Constatou-se que nem todos os entrevistados consideraram que *September 12th* promovesse uma abordagem mais diplomática e menos destrutiva em relação à guerra ao terror. No entanto, conforme já foi mencionado, a maioria destes entrevistados (cerca de 60%) considerou que a simulação de Frasca consegue promover a reflexão e consciencialização sobre o tema.

Houve apenas um elemento dos "Não Jogadores S12", a entrevistada Isabel, que considerou que a mensagem transmitida pelo videojogo era violenta. No entanto, esta entrevistada considerou que essa abordagem continha um ponto positivo, pois vê os terroristas como pessoas fanáticas que foram manipuladas pelos seus líderes, sendo dessa forma indiferentes a tentativas de diplomacia. Esta entrevistada afirmou que "*a mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira*", ou seja, defendeu o recurso de ataques cirúrgicos em vez de ataques maciços como forma de minimização de danos colaterais no combate ao terrorismo. É possível desta forma verificar que o processo de interpretação é subjetivo e que a ideia original de Frasca (ou seja, a transmissão de uma mensagem antiguerra) pode ser mal-interpretada pelos utilizadores.

➤ **Síntese**

As opiniões apresentadas pelos "Não Jogadores S12" serviram sobretudo para reforçar as ideias recolhidas através das entrevistas realizadas aos "Jogadores S12". Os "Não Jogadores S12" consideraram que *September 12th* seria uma ferramenta útil para promover a reflexão sobre as consequências da guerra ao terrorismo, funcionando dessa forma como um complemento noticioso eficaz para artigos sobre essa temática (ver **Figura 23**). Ficou ainda registado que a opção de atacar os terroristas (e as respetivas consequências dessa decisão) é também considerada por estes entrevistados como sendo a abordagem mais eficaz para transmitir a mensagem de Frasca, ou seja, que "a violência gera mais violência".

Figura 23: Tabela Comparativa - Opiniões sobre o videojogo - Pontos positivos

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Pontos positivos	Pontos positivos	14/15	Pratas: <i>"Acho que o jogo ajuda, mesmo indiretamente, o jogador a refletir sobre a mensagem."</i>
	Não refere	1/15	Ferreira: <i>"Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo. (...)"</i>

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Pontos positivos	Reflexão	9/15	Jorge: <i>"Um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de 'ganhar' e 'perder' (...)"</i>
	Complemento noticioso	7/15	Diana: <i>"(...) seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor."</i>
	Abordagem ofensiva	6/15	Rodrigues: <i>"Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque."</i>
	Espiral de violência	6/15	Maria: <i>"Isto é um pouco que 'a violência instiga a violência'."</i>
	Combate ao terrorismo	5/15	Cheila: <i>"Ou seja, se tentarem travar o terrorismo através de mais guerra a situação acabará por piorar."</i>

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12	
Pontos positivos	Conceito interessante	5/15	Dulce: "Acho que o conceito dos Jogos Sérios é interessante e pode ser útil para aprender sobre diversos temas (...)"	
	Mensagem pacífica	5/15	Teresa: "Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la (...)"	
	Aumento do número de terroristas	4/15	Pratas: "(...) se combatermos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta."	
	Esclarecedor	4/15	Cheila: "(...) o jogo ilustra bem as consequências da invasão dos Estados Unidos no Iraque e tem uma abordagem original."	
	Revolta civil	4/15	Diana: "A mensagem do jogo é que a nossa interferência na cultura deles está a exacerbar o terrorismo, não a diminuí-lo, e a fomentar mais os atritos."	
	Transmissão de mensagem	4/15	Rodrigues: "Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque."	
	Escolha	Matar e jogar	3/15	Oliveira: "(...) o real valor simbólico do jogo, e o que significa a opção de jogá-lo ou, neste caso, de não jogar."
		Não matar e não jogar	3/15	Teresa: "A pessoa pensa e pode ou não jogar, tendo logo essa opção desde o início."
	Mensagem clara	3/15	Helena: "Acho que o jogo conseguiu passar a sua mensagem de forma clara."	
	Morte de civis	3/15	Maria: "Se realmente uma pessoa começa a atacar isto realmente torna-se complicado porque há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes (...)"	
Ataques indiscriminados	2/15	Duarte: "Quando um desgraçado de um elemento pacífico (...) se sente vítima porque não tendo nada a ver com terrorismo e tudo o resto, um míssil caiu na sua casa e matou a mulher e os filhos, ele é um revoltado."		
Destruição de infraestruturas	2/15	Maria: "(...) há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes, há uma grande destruição das próprias habitações e da própria cidade (...)"		

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Pontos positivos	Didático	2/15	Oliveira: "(...) creio que é um poderoso material didático para que, cada vez mais cedo, possamos ensinar aos nossos os verdadeiros valores humanos (...)"
	Experiência lúdica	2/15	Gomes: "É tipicamente o tipo de jogos que as pessoas jogam por diversão."
	Experiência séria	2/15	Cheila: "Não é um jogo lúdico, mas através de imagens mais apelativas faz passar uma mensagem séria."
	Instruções do jogo	2/15	Gomes: "As instruções tornam o jogo diferente."
	Integração em grupos terroristas	2/15	Duarte: "E quando ele é um revoltado ele é capaz de se agarrar ao clã dos terroristas para fomentar o terrorismo."
	Morte de terroristas	2/15	Cheila: "O jogo passou-me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas."
	Ponto de vista do criador	2/15	Teresa: "Eu acho que o jogo passa a mensagem do criador."
	Mensagem violenta	1/15	Isabel: "A mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira."

2. Pontos negativos sobre *September 12th*

Em relação à subcategoria "Pontos Negativos" verificou-se que cerca de 67% dos "Não Jogadores S12" mencionaram aspetos negativos em relação a *September 12th*. Por outro lado, constatou-se que cerca de 33% dos "Não Jogadores S12" optaram por não referir nenhuma crítica negativa sobre a ideia por detrás da simulação de Frasca, ou seja, estes entrevistados concordaram com a mensagem por detrás deste Jogo Sério e com o método usado para transmitir esses ideais.

- **Falta de opções**

A crítica mais recorrente foi a "Falta de opções" durante a experiência de jogo, tendo esta subcategoria sido referida por cerca de 27% dos "Não Jogadores S12". Estes entrevistados queixaram-se sobretudo da falta de opções para a abordagem pacífica, que por sua vez torna a experiência de jogo passiva, ou seja, desinteressante para o jogador. Da mesma forma que a abordagem ofensiva requer que o utilizador interaja com o videojogo, a abordagem pacífica também deveria implicar a participação do mesmo através, por

exemplo, de ações diplomáticas. No entanto, houve quem também mencionasse que o videogame deveria permitir ofensivas cirúrgicas para eliminar terroristas em vez do recurso a armas de destruição maciça.

- **Abordagem parcial**

Uma outra crítica referida foi o facto do videogame estar muito ligado aos ideais do seu criador, ou seja, transmitir uma visão parcial das consequências do combate ao terrorismo. Cerca de 20% dos “Não Jogadores S12” referiram que *September 12th* só mostra o ponto de vista do criador sobre o assunto, sentido portanto que não existe um pluralismo de perspetivas. Quando questionada sobre o valor do Jogo Sério de Frasca enquanto complemento jornalístico, a entrevistada Gomes respondeu que “*se isto estivesse numa notícia isto seria totalmente parcial, porque era aquela ideia que ele queria que seguissemos*”. Estes entrevistados consideram, portanto, que seria importante que o videogame apresentasse diferentes pontos de vista sobre o assunto de forma a informar melhor os jogadores e levá-los a refletir sobre a temática da guerra ao terror.

- **Mensagem pouco clara**

Cerca de 20% dos “Não Jogadores S12” consideraram a mensagem do videogame pouco clara. Sobre este assunto o entrevistado Ferreira disse: “*Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo*”. Este entrevistado sente portanto que a mecânica de jogo só por si não consegue levar os jogadores a refletirem sobre a temática do combate ao terrorismo, sendo portanto necessário envolver o utilizador através de uma história. No entanto, conforme discutimos ao longo deste trabalho, o objetivo principal dos Jogos Sérios é levar os jogadores a refletirem sobre um determinado acontecimento ou tema através da mecânica de jogo. A existência de um enredo seria certamente uma mais-valia para entusiasmar o jogador durante a experiência de jogo, mas não é um fator necessário para a transmissão de informação ou para levar os jogadores a refletirem sobre um determinado acontecimento ou tema.

Será que a existência de um enredo seria uma mais-valia para *September 12th*, tendo em conta o seu propósito enquanto Jogo Noticioso? Neste caso, poder-se-ia escolher um novo rumo para explicar a temática do combate ao terrorismo: a história de um habitante da cidade, do seu dia-a-dia que termina com sua morte devido a uma intervenção militar contra terroristas. Mas seria esse rumo o mais indicado para este caso? A nosso ver não seria porque os Jogos Sérios são um meio com potencial para explicar e simplificar processos

que à primeira vista são complexos como, por exemplo, a negociação com piratas da Somália, a gestão de uma multinacional e até mesmo as consequências do combate ao terrorismo. Ao participar na experiência de jogo o utilizador vai acabar por ficar consciencializado sobre os fatores que afetam cada desfecho e retirar as devidas conclusões sobre o processo. No entanto, conforme já se verificou na “Figura 18 - Mensagem de *September 12th* - Concorde com a Mensagem”, a mensagem do criador pode ser interpretada de diversas maneiras (mensagem pacífica, mensagem violenta, a favor dos ataques furtivos, contra os ataques maciços, entre outras) e podemos dessa maneira compreender que a mensagem possa parecer pouco clara para alguns dos utilizadores.

Apesar de todo o esforço, o valor desta subcategoria pode também significar que a descrição elaborada pelo autor desta dissertação sobre *September 12th* não conseguiu explicar da melhor forma a jogabilidade e os objetivos do Jogo Sério de Frasca.

➤ **Síntese**

As opiniões levantadas pelos "Não Jogadores S12" sobre os pontos negativos de *September 12th* conseguem complementar as críticas apontadas pelos "Jogadores S12" na "Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com *September 12th*" (ver **Figura 17**). Ao contrário dos "Jogadores S12", que se revelaram mais preocupados com a violência presente na experiência de jogo, os "Não Jogadores S12" demonstraram uma maior preocupação com a limitação de opções em termos de estratégias de jogo e com a possível manipulação das audiências. Através da análise da "Tabela Comparativa - Opiniões sobre o videojogo - Pontos negativos" (ver **Figura 24**) verificou-se que as críticas levantadas pelos "Não Jogadores S12" estão ligadas sobretudo às limitações próprias de uma simulação, em que o criador do videojogo tem que simplificar a experiência de jogo de forma a conseguir transmitir eficazmente a sua mensagem e atingir os seus objetivos (neste caso, uma reflexão sobre as consequências da guerra ao terror). Ou seja, é natural que o criador opte por uma determinada abordagem em detrimento de outra, tendo em conta os objetivos do seu projeto, procurando dessa forma combinar eficazmente o entretenimento com o seu ponto de vista.

Figura 24: Tabela Comparativa - Opiniões sobre o videogame - Pontos negativos

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Pontos negativos	Pontos negativos	10/15	Teresa: "O jogo chega a ser um bocado tonto."
	Não refere	5/15	Rodrigues: "Depois de ouvir a descrição, pareceu-me bastante interessante. (...)"

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Pontos negativos	Falta de opções	4/15	Dulce: "(...) deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento (...)"
	Informação parcial	3/15	Diana: "No fundo, o jogo só mostra o ponto de vista dessa pessoa."
	Mensagem pouco clara	3/15	Ferreira: "Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo."
	Ponto de vista do criador	3/15	Gomes: "(...) é a ideia do criador e de certo modo se isto estivesse numa notícia isto seria totalmente parcial, porque era aquela ideia que ele queria que seguissemos."
	Apoio ineficaz	2/15	Diana: "Não é consistente, esta estratégia de segurança do problema."
	Abordagem pacífica	2/15	Teresa: "Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la, mas o objetivo de quem joga não é simplesmente entrar no jogo e ficar a olhar para aquilo."
	Jogadores atuais	2/15	Oliveira: "(...) será bastante ignorado por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo (...)"
	Mensagem ignorada	2/15	Gomes: "Por mais mensagens sublimares que metam, muitas vezes as pessoas decidem ignorar em troca de momentos diversão pura (...)"
	Morte de civis	2/15	Isabel: "Se for de forma mais espalhafatosa vai haver uma série de danos colaterais."

Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores	Indicadores dos Não Jogadores
Pontos negativos	Passividade	2/15	Ricardo: "(...) penso que a ideia de que um jogo que só pode ser ganho se o jogador 'não jogar', levará a que potenciais jogadores não o comprem ou que se sintam frustrados com o jogo."
	Subjetivo	2/15	Helena: "Claro que se pode argumentar que do ponto de vista técnico não é bem assim (...)"
	Violência	2/15	Gomes: "(...) atualmente as pessoas com os jogos, sobretudo os mais novos, querem divertir-se e querem ver sangue."

3.5. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta secção pretende-se discutir os resultados obtidos através das entrevistas realizadas aos "Jogadores S12" e "Não Jogadores S12", tendo em conta as noções apresentadas no corpo teórico da presente dissertação sobre Jogos Sérios. A análise do perfil e dos depoimentos dos entrevistados permitiu-nos constatar que a diferença de idade dos trinta entrevistados não foi um fator muito influente no que toca à recolha de informações, uma vez que os mais velhos têm atitudes e discursos semelhantes aos mais novos. Por sua vez, os hábitos de internet e jogo acabaram por ser fatores mais preponderantes para a avaliação da experiência de jogo de *September 12th*.

A **duração do Jogo Sério** pode influenciar a sua utilidade enquanto complemento noticioso para os internautas. Os "Jogadores S12" experimentaram *September 12th* durante um a cinco minutos, sendo que a maioria destes entrevistados considerou a experiência de jogo enriquecedora em termos da apresentação das consequências da guerra ao terrorismo. Significa, portanto, que utilizadores potencialmente interessados neste videojogo não teriam que investir muito do seu tempo para conseguir tirar partido da experiência. A curta duração da experiência é importante porque satisfaz a vontade dos internautas de aceder rapidamente à informação, conseguindo dessa maneira conciliar a experiência de jogo com a instantaneidade do ambiente *online*. Ao ser um videojogo curto, *September 12th* consegue ser um conteúdo noticioso mais atrativo para os internautas e jogadores casuais. Como refere o entrevistado Daniel, *September 12th* é "uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror' de uma forma direta, sucinta e sem dar a impressão que o público está a ser alvo de um 'sermão'".

Uma das questões levantadas por alguns dos entrevistados foi a **parcialidade nos Jogos Sérios**, ou seja, o facto de *September 12th* transmitir o ponto de vista do seu criador, questionando dessa forma a legitimidade deste jogo enquanto complemento noticioso. A entrevistada Gomes mencionou que *September 12th* "*ajudaria as pessoas a pensar sobre o assunto*", mas levantou algumas reservas, por não saber "*até que modo não as levaria a seguir o caminho que o criador do jogo queria que elas seguissem*". A entrevistada Diana demonstrou ter preocupações semelhantes, tendo dito que "*o jogo ajudaria as pessoas a refletir sobre o assunto*", apesar de só mostrar "*o ponto de vista dessa pessoa [o criador]*". Os criadores de Jogos Editoriais, como é o caso de *September 12th*, acreditam fortemente nas questões que abordam e utilizam os seus videojogos para expressar opiniões e convencer os seus jogadores acerca de uma determinada posição. Como tal, este género de Jogos Sérios não deve ser equiparado a notícias (por natureza objetivas e imparciais) mas a *cartoons* editoriais ou colunas de opinião, capazes de ser compreendidos pelo utilizador em poucos minutos, destacar um problema e ser persuasivos no que toca à sua apresentação. Ou seja, *September 12th* é um complemento noticioso legítimo.

Um dos objetivos propostos para esta dissertação é o estudo da eficácia dos Jogos Sérios enquanto **complemento noticioso**. A entrevistada Diana afirmou que *September 12th* "*seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor*", valorizando dessa maneira a simulação de Frasca enquanto ferramenta jornalística. A entrevistada Maria partilha da mesma opinião, tendo referido que o Jogo Sério de Frasca "*seria um bom complemento noticioso para elucidar as pessoas do que a violência é capaz de instigar nas pessoas*".

Mas de que maneira consegue *September 12th* funcionar enquanto complemento noticioso? Segundo Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), uma das grandes finalidades da atividade jornalística é gerar um debate público sobre uma questão pouco explorada, promovendo dessa forma a formação de opinião. De acordo com o entrevistado Vasco, apesar de numa primeira análise o videojogo parecer simplista, *September 12th* "*levanta questões de fundo muito polémicas*", conseguindo chamar a atenção de vários temas ligados à guerra ao terrorismo como "*a morte de pessoas, a destruição de 'alvos civis' e (...) a destruição de infraestruturas económicas*". Por sua vez, a entrevistada Erica afirmou que "*que este tipo de jogos, no geral, permite explorar os diversos pontos de vista que podem existir sobre um assunto tão complexo como o combate ao terrorismo*", concluindo que os jogadores que experimentam *September 12th* são "*levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso 'disparar' ou não) pode ter consequências*

devastadoras". Estes entrevistados consideraram que *September 12th* pode ser uma ferramenta eficaz para abordar um assunto de interesse público e **promover a reflexão**, como é o caso das consequências da guerra ao terrorismo.

À partida, poder-se-ia dizer que **público-alvo dos Jogos Sérios** seriam todos os utilizadores de sites noticiosos e jogadores, mas a verdade é que esta definição é um processo mais complexo. De acordo com Trippenbach (2009), os videojogos podem ser ferramentas noticiosas eficazes, pois são capazes de demonstrar grande sofisticação e inteligência. No entanto, é preciso ter em conta que ainda persiste uma certa resistência à utilização dos videojogos enquanto um meio apropriado para o jornalismo. Esta resistência em relação aos videojogos foi mencionada por alguns entrevistados. A entrevistada Helena, por exemplo, considerou que *"os jogos (para quem os utiliza) podem ser uma boa forma de educação ou de passagem de mensagens"*, mas exclui-se do público-alvo dos Jogos Sérios, fruto de jogar raramente videojogos. Por sua vez, a entrevistada Oliveira optou por ter em conta os jogadores casuais, afirmando que a eventual reflexão induzida por este género de videojogos *"será bastante ignorada por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo"*.

Podemos apresentar três argumentos que apoiam a aposta da utilização de videojogos enquanto ferramentas noticiosas por parte dos órgãos de comunicação:

- De acordo com Burton (2005), existe um precedente histórico nas organizações noticiosas para a produção de jogos de maneira a complementar as peças noticiosas. Ou seja, a utilização de ferramentas lúdicas no universo jornalístico não é uma abordagem pioneira provocada pelos Jogos Sérios, sendo considerada pelos órgãos de comunicação uma prática comum e testada;
- Segundo Derryberry (2007), as características multimédia dos videojogos tornam estas ferramentas atrativas para os internautas, permitindo um processo de aprendizagem que é relevante, instantaneamente útil e divertido;
- Por fim, deve-se ter ainda em conta a crescente evolução do número de jogadores, que por sua vez converteu os videojogos num meio de massas. O estudo representativo do ISFE realizado em 2010³⁹ em oito dos principais países europeus⁴⁰ conclui que a probabilidade de um adulto que viva na Europa ser um utilizador de videojogos é de 25,4%.

³⁹ Interactive Software Federation of Europe. (2011). Video Gamers in Europe 2010 (Gamevision study). In *Isfe.eu/*. (http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf), consulta a 11/02/2012.

⁴⁰ Reino Unido, França, Itália, Alemanha, Espanha, Polónia, Suécia e Holanda.

Desde a sua criação em 2003, *September 12th* foi jogado por mais de meio milhão de pessoas⁴¹, o que significa que a iniciativa de Frasca conseguiu captar a atenção de um número significativo de internautas.

Através da observação e das entrevistas, notou-se que houve uma certa **subjetividade** no que toca à interpretação da mensagem que Frasca pretendia transmitir através da experiência de jogo. A entrevistada Isabel afirmou que *"a mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira"*, ou seja, que Frasca defendia o recurso a ofensivas militares mais *"cirúrgicas"*. Por outro lado, a entrevistada Catarina referiu que a mensagem da simulação é que *"violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo"*, ou seja, que Frasca pretendeu consciencializar para os perigos da espiral de violência. Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) explicam que o processo de criação de uma linha editorial num Jogo sobre Eventos Atuais envolve a inclusão ou exclusão de informações específicas do modelo, de forma a criar um espaço de simulação. No entanto, estas lacunas premeditadas nas simulações podem levar a que os jogadores reformulem os contextos, ou seja, interpretem a experiência de uma forma diferente da que o criador pretendia. Tal caso veio a verificar-se ao longo das entrevistas realizadas no âmbito desta dissertação, o que só vem reforçar o cuidado que a equipa de produção deve ter ao longo do processo de desenvolvimento do videojogo de forma a certificar-se de que conseguem atingir os objetivos propostos.

A **interatividade** proporcionada pelos videojogos permite uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois o jogador não é apenas um agente passivo. Segundo Alvarado (2009), o recurso ao videojogo é um processo mais emocional, pois leva o utilizador a participar na ação, possibilitando que este viva experiências e tome conhecimento de factos. A interatividade foi uma característica mencionada por vários entrevistados. O entrevistado Daniel disse que *September 12th* é *"uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror'"*, pois coloca *"o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto do que se simplesmente lhe fosse apresentada uma série de imagens relacionadas com os horrores da guerra"*. Por sua vez, a entrevistada

⁴¹ Informação recolhida no blogue de Frasca, intitulado *Ludology.org*. (<http://www.ludology.org/>), consulta a 11/02/2012.

Nunes refere que sente que *September 12th* "é um jogo importante, pois dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais".

No que toca à **experiência de jogo**, alguns dos entrevistados chamaram a atenção para as suas **limitações**, nomeadamente para o facto do videojogo não incluir uma maior variedade de opções. A entrevistada Dulce, por exemplo, disse que "*deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento mesmo que essa não seja a sua intenção e redutor por falta de opções (ou jogo e mato ou não jogo)*". Por sua vez, a entrevistada Ana afirmou que não acredita que *September 12th* "*contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria, existem vários grupos que terão as suas próprias formas de atuação*". Frasca estava consciente de que não iria conseguir representar a realidade de uma forma fidedigna e optou por resolver esse problema através da simplificação do conteúdo do seu videojogo. Ele apresenta *September 12th* como uma simulação abstrata sobre as origens do terrorismo e não uma narrativa sobre o mesmo assunto.

Bogost (2007) refere que os videojogos podem utilizar as suas regras e objetivos de forma a persuadir os jogadores, destacando o papel da retórica processual na eficácia dos Jogos Noticiosos. O autor descreve este método como sendo um modo de persuasão através de processos, estando relacionado com a forma como um videojogo incorpora uma ideologia na sua estrutura computacional. É portanto importante que os criadores de Jogos Sérios apresentem de forma clara as **instruções** que regem a experiência de jogo. Em relação às instruções de *September 12th*, a entrevistada Teresa, por exemplo, referiu: "*Sabendo de antemão as regras do jogo não disparava. Se não tivesse lido as instruções, aí sim, eu era capaz de disparar para ver o que acontecia. Mas se já tivesse lido as instruções no início, quase de certeza que não.*" Por sua vez, a entrevistada Erica disse: "*Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis.*" Esta última entrevistada destaca portanto o papel das instruções definidas por Frasca como sendo essenciais para que o jogador entenda e reflita sobre as consequências das suas ações.

Os Jogos Sérios podem ser utilizados para explicar sistemas complexos e com muitas inter-relações, forças e fações interativas. **Mas qual será a forma mais eficaz para levar o jogador a refletir sobre a temática abordada no videojogo?** Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) afirmaram que os criadores de Jogos Sérios devem privilegiar o sistema e não a história, pois devem desenvolver conteúdos jornalísticos que explicam os comportamentos e

dinâmicas que caracterizam uma determinada situação. No entanto, o entrevistado Ferreira considera que *"uma narrativa forte e bem construída tem a capacidade de atingir pontos mais ambíguos e alcançar a sensibilidade das pessoas com um maior sucesso"*, comparativamente às *"mecânicas de jogabilidade"*. Trippenbach (2009), pelo contrário, considera que os gráficos e a história são características secundárias, sendo que a característica principal dos videogames é a resolução de problemas. Por sua vez, a entrevistada Cheila mencionou: *"O jogo passou-me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas. Que se calhar é uma perspetiva que as pessoas não pensam muitas vezes."* A entrevistada Pratas também interpretou a mensagem à luz da mecânica de jogo e disse *"se combatermos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta"*. Ou seja, a mecânica de jogo fez com que esta entrevistada refletisse sobre as consequências da guerra ao terrorismo. De acordo com Bogost, Ferrari e Schweizer (2010), os Jogos sobre Eventos Atuais, como é o caso de *September 12th*, devem utilizar mecânicas implementadas em videogames clássicos, de forma a permitir que os jogadores se concentrem nas mensagens jornalísticas. Um Jogo sobre Eventos Atuais procura persuadir o jogador através da mecânica de jogo, criando assim o equivalente de um videogame de uma linha editorial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para além das conclusões que foram sendo apresentadas ao longo do texto, importa destacar os resultados mais significativos deste exercício. Este trabalho procurou identificar os pontos principais que tornam o videojogo num potencial meio jornalístico e analisar de que forma os Jogos Sérios (videojogos que têm como objetivo a reflexão e compreensão acerca de um determinado acontecimento ou tema) são utilizados como complemento ao jornalismo tradicional.

Estudos atuais demonstram que a adesão em massa para os mundos virtuais resulta do facto de os videojogos estarem cada vez mais a satisfazer necessidades humanas básicas, tais como a pertença a um grupo, permitindo dessa forma que os jogadores consigam ser pessoas mais otimistas, criativas e concentradas. O ciberespaço não é um local separado e discreto, ou seja, os jogadores acabam por relacionar o virtual com o real, incorporando as suas experiências num ambiente que é simultaneamente *online* e *off-line*.

De acordo com os especialistas em Ludologia, a área de conhecimento que estuda o lúdico e as suas manifestações, o papel que o jogador assume nos videojogos - enquanto agente que interage com o ambiente virtual - permite distinguir este formato de qualquer outro meio. O entretenimento nos videojogos consiste na resolução de problemas, sendo essa a essência dos videojogos como um meio. Os gráficos, a história, entre outros elementos, são características secundárias que também podem ser encontradas em outros *media*, mas os videojogos são únicos porque confrontam o utilizador com uma série de desafios definidos pelos criadores do videojogo.

Tendo em conta a evolução técnica que se tem vindo a desenvolver nas redações *online*, motivada pelo recurso à convergência multimédia e interatividade, os jornalistas digitais têm atualmente a possibilidade de escolher qual o tipo de formato que melhor se adequa ao tratamento noticioso, assim como a oportunidade de utilizarem o hipertexto na estrutura do artigo, permitindo que o utilizador consiga escolher de que forma vai ler a notícia e aceder a outras informações relevantes. Devido a essa evolução técnica e ao desenvolvimento de infografias digitais mais completas em termos de conteúdo e de interação, os jornalistas podem começar a recorrer aos videojogos como meio de complemento jornalístico.

Os videogames atravessam neste momento uma certa falta de credibilidade enquanto meio jornalístico, pois existe a ideia de que estão mais direcionados para o entretenimento. No entanto, os videogames são um meio com um grande potencial em termos de sofisticação e inteligência pois, apesar de não conseguirem explicar totalmente os eventos nos quais se baseiam, permitem que os jogadores formem opinião e explorem a história da notícia, funcionando como um complemento noticioso. Os videogames podem ser utilizados como um meio jornalístico para explicar de maneira mais profunda a envolvente atual, nomeadamente quando se trata de peças jornalísticas sobre sistemas complexos e com muitas inter-relações, forças e fações interativas. Através dos Jogos Sérios o jogador pode explorar uma simulação e aprender mais sobre os diversos conteúdos da notícia.

Os Jogos Sérios têm como objetivo principal conseguir melhorar algum aspeto específico da aprendizagem e levar os utilizadores a refletirem sobre uma determinada temática. Este género de videogames é atualmente utilizado em diferente setores, tais como os serviços militares, serviços educativos e serviços empresariais. Estes videogames de natureza mais séria podem ser também usados por jornalistas para complementar as suas peças noticiosas, permitindo desta forma que os utilizadores reflitam sobre o tema ou acontecimento em causa ou que percebam os processos característicos de uma determinada atividade. Através da compreensão e reflexão dos temas retratados nos Jogos Sérios, o jogador vai realizar uma avaliação que é simultaneamente emotiva e intelectual, pois vai participar na ação à medida que interage no mundo virtual, vivendo experiências e aprendendo factos. Os videogames são portanto um meio com grande potencial porque permitem que se consiga atingir um maior nível de ligação com a audiência, com recurso ao entretenimento.

Os Jogos Noticiosos, uma subcategoria dos Jogos Sérios, têm como principal objetivo informar e refletir sobre um evento real de grande ou pequena relevância. Este género de videogames funciona como um meio independente de notícias e como um complemento às formas tradicionais de cobertura. De modo a cumprirem o seu papel enquanto complemento noticioso, os Jogos Noticiosos devem ser acessíveis a todos os tipos de jogadores, ser intemporais, seguir uma linha editorial e promover o debate público.

Os "Jogadores S12" em geral descreveram *September 12th*, o Jogo Noticioso analisado, como sendo uma abordagem diferente ao tema da guerra contra o terrorismo, assim como uma forma eficaz de consciencializar e sensibilizar as pessoas sobre o assunto, nomeadamente através da reflexão sobre as consequências do uso da força para lidar com

o terrorismo. Por sua vez, os "Não Jogadores S12" em geral consideraram a simulação de Frasca como uma mais-valia enquanto complemento noticioso. A maioria destes entrevistados considerou que o videojogo promovia a reflexão sobre as consequências do combate ao terrorismo. A experiência de jogo, associada à responsabilização do utilizador no que toca à abordagem a ser tomada (abordagem ofensiva ou pacífica), foi considerada como uma experiência enriquecedora e informativa.

Os Jogos Sérios parecem ser uma ferramenta com grande potencial para servir de complemento noticioso, mas não deixam de ter as suas limitações no ramo do jornalismo. Uma das limitações dos Jogos Sérios enquanto complemento jornalísticos é o tempo de produção de um videojogo. Quanto mais complexo for o videojogo, mais demorado será o processo de criação do Jogo Sério, sendo necessário avaliar se o tempo de criação dos Jogos Noticiosos é compatível com o tempo de vida das notícias. Tendo em conta o fator tempo, os Jogos Sérios ao serviço do jornalismo devem focar-se em temáticas mais recorrentes e de valor histórico, de forma a conseguir conciliar o tempo de produção de um videojogo com o tempo de divulgação de notícias no ambiente *online*, onde é valorizada a instantaneidade. Os Jogos Noticiosos devem funcionar portanto como o equivalente a uma crónica ou um documentário, esclarecendo os utilizadores sobre um acontecimento mais marcante e intemporal (por exemplo, a guerra ao terrorismo). Estes videojogos nunca dariam uma notícia em primeira mão, até porque o objetivo é servirem de complemento noticioso, de forma a ajudar os utilizadores a formarem opinião e a ficarem esclarecidos sobre a temática em causa. Outro fator a ter em conta é o tempo de visualização do conteúdo por parte do utilizador. Enquanto os órgãos de comunicação podem considerar que o período de produção de um videojogo não pode ser conciliado com a instantaneidade do ambiente *online*, os utilizadores querem um acesso rápido à informação e podem não considerar os videojogos uma ferramenta útil, pois a experiência de jogo exige um investimento de tempo.

A produção de Jogos Noticiosos nas redações portuguesas aparenta ser viável, pois à partida os jornais e as televisões já têm aplicações para *smartphones* e *tablets*. Ou seja, se os órgãos de comunicação já conseguem modelar o seu conteúdo de uma forma interativa, então é porque têm colaboradores suficientemente qualificados para desenvolver Jogos Sérios, nomeadamente em formatos mais simples com a utilização da aplicação *Flash*. Os órgãos de comunicação estão atualmente a recorrer ao formato multimédia na produção noticiosa (combinando, por exemplo, artigos escritos com vídeos ou infografias interativas), sendo portanto possível incorporar a produção de videojogos noticiosos na estrutura da

redação para esclarecer os utilizadores sobre temáticas e acontecimentos mais abrangentes.

A equipa de produção dos Jogos Noticiosos deverá ser multidisciplinar, incluindo programadores, designers, responsáveis pelo conceito, pela arte e pelos modelos tridimensionais, entre outras funções. É também importante que exista o envolvimento de especialistas no tema, de forma a ter-se a certeza da veracidade das informações e da clareza da experiência de jogo, e de uma equipa de teste, para garantir que o videojogo cumpre os objetivos traçados em termos de mensagem e jogabilidade.

Os órgãos de comunicação devem fazer uma avaliação em termos da angariação de receitas face ao investimento que terá que ser feito neste projeto. As barreiras estruturais mais profundas terão que desaparecer, antes das organizações noticiosas serem capazes de definir o sucesso do media computacional. Ou seja, para que os Jogos Noticiosos tenham sucesso, os seus criadores terão que falhar muitas vezes, de aprender com os seus fracassos de forma a traduzi-los num sucesso mais frequente. Mas os responsáveis pelo projeto têm que ter em conta que este processo vai levar tempo. Os jornalistas têm também que ter em conta que da mesma forma que existem diferentes géneros de jornalismo impresso, desde a reportagem investigativa ao *cartoon* editorial, também existem diferentes géneros de Jogos Noticiosos. Cada um deles serve um propósito diferente, ou seja, é muito importante que o jornalista saiba quando deve usar um em detrimento do outro.

O contexto atual das organizações noticiosas, agravado pela crise e pela quebra de receitas publicitárias, leva a que seja necessário promover mudanças a nível cultural e na própria estrutura das redações. Algumas das principais organizações noticiosas já começaram a implementar mudanças e a testar novas fórmulas, explorando novas formas de apresentar o conteúdo informativo ao seu público e de organizar uma redação. O jornalismo não só se está a tornar digital como também se está a tornar divertido, uma mudança que reforça o potencial dos videojogos enquanto meio jornalístico. Os jornalistas e as organizações noticiosas devem ter em consideração esta mudança, mas também devem adotar novas ideias para regular a interação entre jogos e jornalistas.

Este estudo avaliou a eficácia dos Jogos Sérios enquanto complemento noticioso, focando-se no caso de *September 12th*. Para além de se ter analisado este videojogo de forma mais profunda, identificando a forma como a experiência de jogo pode levar o jogador a refletir

sobre as consequências da guerra contra o terrorismo, entrevistaram-se ainda trinta indivíduos com o propósito de comprovar a eficácia da simulação de Frasca. Foram também entrevistados três especialistas, de modo a avaliar a utilização dos Jogos Sérios em Portugal, concluindo-se que, apesar das limitações supramencionadas, estas ferramentas podem ser de facto uma mais-valia para o jornalismo.

Uma das grandes limitações deste estudo encontra-se na sua reduzida amostra: trinta entrevistados. Desta forma, as conclusões deste trabalho aplicam-se apenas a essa mesma população, tratando-se por isso de um estudo exploratório. Uma outra limitação é o número reduzido de entrevistados ligados ao jornalismo, sendo que teria sido importante conhecer mais opiniões sobre a integração de Jogos Sérios nas redações *online* portuguesas. Por fim, pode se apresentar ainda como limitação o facto de se ter analisado de forma mais profunda apenas um Jogo Sério, até porque as perguntas realizadas aos entrevistados focaram-se sobretudo na temática de *September 12th*, ou seja, a guerra contra o terrorismo.

Em termos de continuidade deste estudo, seria relevante conseguir entrevistar responsáveis pela secção multimédia dos principais órgãos de comunicação nacionais, de forma a verificar a eficácia da aplicabilidade dos Jogos Noticioso no dia-a-dia de uma redação e procurar perceber junto dos mesmos qual a sua opinião sobre este formato.

A cada dia que passa os videojogos estão mais presentes na sociedade contemporânea. O estigma que equiparava os videojogos a meros "brinquedos para crianças" começa finalmente a ser contrariado, através de investigações académicas e do desenvolvimento de Jogos Sérios, ferramentas que irão desempenhar um papel crucial no futuro tanto em termos de desenvolvimento de capacidades como de instrumento de reflexão. A indústria do jornalismo, uma área sempre atenta às evoluções tecnológicas, de forma a conseguir divulgar eficazmente informação a um público cada vez mais vasto e com acesso ao ambiente *online*, deverá ter também em conta os Jogos Noticiosos enquanto complemento noticioso. Dessa forma, os órgãos de comunicação estarão munidos de novos instrumentos com a capacidade de informar os seus utilizadores, assim como consciencializá-los e sensibilizá-los em relação a uma variedade de temas e acontecimentos. A natureza interativa dos videojogos permitirá criar uma ligação sem precedentes entre os meios de comunicação e os que procuram informação, reforçando a importância da multimédia no jornalismo.

BIBLIOGRAFIA

Monografias:

- Aarseth, E. (2001). Computer Games Studies: Year One. *Game Studies*, 1. Acedido em 13 de janeiro de 2012: www.gamestudies.org/0101/editorial.html.
- Alvarado, A. C. (2009). Serious Games as a Tool of New Journalism: Among Ideology, Information and Entertainment. Fuenlabrada: Facultad de Ciencias de la Comunicación. Acedido em 13 de janeiro de 2012: http://ciencia.urjc.es/dspace/bitstream/10115/3567/1/texto_final_serious_games.pdf.
- Bardin, L. (2004). *Análise de Conteúdo*, 3ª Edição. Lisboa: Edições 70.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Burton, J. (2005). News-Game Journalism: History, Current Use And Possible Futures. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, 3 (2), 87-99. Acedido em 13 de janeiro de 2012: <http://www.swinburne.edu.au/hosting/ijets/journal/V3N2/V3N2-3-Burton.htm>.
- Cameron, D. (2001). Playing serious games in journalism classes. *Asia Pacific Media Educator*, 11 (11), 141-149. Acedido em 13 de janeiro de 2012: <http://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1107&context=apme>.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press. Acedido em 12 de novembro de 2012: http://books.google.pt/books/about/Computer_Games.html?id=WSp7uW75TrYC&redir_esc=y.
- Clearwater, D. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 5 (8), 29-49. Acedido em 12 de novembro de 2012: <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewFile/67/105>.
- Creswell, J. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2ª. Edição. Thousand Oaks, Califórnia: Sage Publications.
- Derryberry, A. (2007). Serious games: online games for learning. San Jose, Califórnia: Adobe Systems Incorporated. Acedido em 13 de janeiro de 2012: http://www.adobe.com/resources/elearning/pdfs/serious_games_wp.pdf.
- DeVigal, A. (2008). Telling Data-rich, Interactive Stories. In *Society for News Design Conference* em Las Vegas, Nevada.

- Espírito Santo, P. (2010). *Introdução à Metodologia das Ciências Sociais*. Lisboa: Edições Sílabo.
- Frasca, G. (1999). Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. In *Ludology.org*. Acedido em 13 de janeiro de 2012: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: videogames as a means of consciousness-raising. In *SIGGRAPH 2001* em Los Angeles, Califórnia. Acedido em 13 de novembro de 2012: <http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0378.pdf>.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. *The Video Game Theory Reader*, editado por Mark J.P. Wolf e Bernard Perron, pp. 1-13. Londres: Routledge. Acedido em 28 de abril de 2012: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf.
- Frasca, G. (2006). This just In: Playing the News. *Vodafone Receiver Magazine*, 17, 1-2.
- Gouveia, P. (2008). *Joga outra vez [Texto policopiado]: Um conjunto de objectos que nos contam histórias inteligentes*. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.
- Jerz, D. G. (2000). Interactive Fiction: What is it?. In *Jerz's Literacy Weblog*. Acedido em 16 de novembro de 2012: <http://jerz.setonhill.edu/if/intro.htm>.
- Juul, J. (1999). *A clash between game and narrative*. Copenhaga: Universidade de Copenhaga. Acedido em 16 de novembro de 2012: <http://www.iesperjuul.net/thesis/>.
- Luz, F. C. (2009) Videojogos: narrativas, espectáculo e imersão. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Acedido em 13 de janeiro de 2012: http://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/592/1/paper_sbgames_VideojogosReview.pdf.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, 1ª Edição. Nova Iorque: The Penguin Press HC.
- Moreira, C. D. (2007). *Teorias e Práticas de Investigação*. Lisboa: Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas.
- Norman, D. A. (1993). *Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Books.
- Pereira, L., & Carvalho, A. C. (2005). Os videojogos: potencialidades comunicativas e de desenvolvimento da consciência crítica. *Livro de Actas - 4º SOPCOM*, 478-487. Covilhã: Universidade da Beira Interior. Acedido em 16 de maio de 2012: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/pereira-carvalho-videojogos-potencialidades-comunicativas-desenvolvimento-consciencia-critica.pdf>.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media from Style*. Baltimore: John Hopkins.

- Salen, K; Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts e Londres, Inglaterra: The MIT Press.
- Sicart, M. (2008a). Newsgames: Theory and Design. In *International Conference on Entertainment Computing* em Pittsburgh.
- Sicart, M. (2008b). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Silverman, D. (2001). *Interpreting Qualitative Data: Methods for Analysing Talk, Text and Interaction*, 2ª. Edição. Thousand Oaks, Califórnia: Sage Publications.
- Stapleton, A. (2004). Serious Games: Serious Opportunities. In *Australian Game Developers' Conference*, Academic Summit, em Melbourne, Victoria. Acedido em 13 de janeiro de 2012:
http://andrewstapleton.com/wp-content/uploads/2006/12/serious_games_agdc2004.pdf.
- Teixeira, L. F. (2005). Jogo #1/ Nível #3: Ludologia: Uma disciplina emergente?. In *Livro de Actas - 4º SOPCOM*, 467-477. Acedido em 13 de janeiro de 2012:
<http://www.bocc.ubi.pt/pag/teixeira-luis-jogo1-nivel3.pdf>.
- Traquina, N. (2002). *O que é jornalismo*. Lisboa: Quimera.
- Trippenbach, P. (2009). Video Games: a New Medium for Journalism. In *Trippenbach.com*. Acedido em 13 de janeiro de 2012:
<http://trippenbach.files.wordpress.com/2009/01/video-games-a-new-medium-for-journalism.pdf>.
- Treanor, M., & Mateas, M. (2009). Newsgames: Procedural Rhetoric Meets Political Cartoons. In *Digital Games Research Association Conference* na Brunel University em Londres, Reino Unido. Acedido em 17 de abril de 2012:
<http://www.wingchunsantacruz.com/gamesandart/research/newsgames-DiGRA2009.pdf>.
- Weber, S., & Dixon, S. (2007). *Growing Up Online: Young People and Digital Technologies*. Nova Iorque: Palgrave Macmillan.
- Williams, J., & Evans, T. (2008). Las Vegas Sun: Site Redesign. In *Online News Association Conference* em Washington, D.C.

Webgrafia:

- Barroso, N. (2012). Missão Cavaco Silva: jogue *online* e ajude o Presidente a ter dinheiro. In *Expresso.sapo.pt*, 3 de fevereiro. Acedido em 12 de abril de 2012:
<http://aeiou.expresso.pt/missao-cavaco-silva-jogue-online-e-ajude-o-presidente-a-ter-dinheiro=f702846#ixzz1o0GCJGaj>.
- Costa, L. O. (2012). Amnistia é um jogo contra a pena de morte. In *Publico.pt*, 1 de março. Acedido em 12 de abril de 2012:
<http://p3.publico.pt/actualidade/politica/2380/amnistia-e-um-jogo-contr-a-pena-de-morte>.
- Extra Credits. (2011). Season 1, Ep. 21 - Narrative Mechanics. In Penny-arcade.com, 2 de agosto. Acedido em 10 de outubro de 2012:
<http://penny-arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics>.
- Interactive Software Federation of Europe. (2011). Video Gamers in Europe 2010 (Gamevision study). In *Isfe.eu*, março. Acedido em 11 de fevereiro de 2012.
http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/video_gamers_in_europe_2010.pdf.
- Newsgaming.com. (2003). In *Newsgaming.com*. Acedido em 19 de novembro de 2012.
<http://www.newsgaming.com/index.htm>.

Jogos Sérios:

- America's Army. In *Americasarmy.com*. Acedido em 17 de outubro de 2012:
<http://www.americasarmy.com/>.
- Amnesty: The Game. In *Amnestygame.com*. Acedido em 17 de abril de 2012:
<http://amnestygame.com/>.
- Cutthroat Capitalist: The Game. In *Wired.com*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:
http://www.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame.
- Fate of the World. In *Fateoftheworld.net*. Acedido em 17 de outubro de 2012:
<http://www.fateoftheworld.net/about>.
- Food Force. In *Food-force.educacional.com.br*. Acedido em 17 de outubro de 2012.
<http://food-force.educacional.com.br/>.
- Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod. In *Hbxworks.com/wtc/index.php*. Acedido em 17 de outubro de 2012:
<http://hbxworks.com/wtc/index.php>.
- McDonald's Videogame. In *Mcvideogame.com*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:
<http://www.mcvideogame.com/>.
- Missão Cavaco Silva: O Jogo. In *Jogarsemparar.com*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:
<http://www.jogarsemparar.com/missao-cavaco-silva-o-jogo>.

Kabul Kaboom. In *Ludology.typepad.com*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:

<http://ludology.typepad.com/games/kabulkaboom.html>.

September 12th. In *Ludology.org*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:

http://www.ludology.org/my_games.html.

Imagem da capa:

Beyond Good & Evil. In *GameWallpapers.com*. Acedido em 13 de fevereiro de 2012:

<http://www.gamewallpapers.com/wallpapers.php?titel=Beyond+Good+%26+Evil>.

ANEXOS

ÍNDICE DOS ANEXOS

ANEXOS.....	143
ANEXO 1: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS JOGADORES S12.....	145
ANEXO 2: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS NÃO JOGADORES S12.....	146
ANEXO 3: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS ESPECIALISTAS	147
ANEXO 4: ENTREVISTAS REALIZADAS AOS JOGADORES S12	149
ANEXO 5: ENTREVISTAS REALIZADAS AOS NÃO JOGADORES S12.....	191
ANEXO 6: ENTREVISTAS DOS ESPECIALISTAS.....	223
ANEXO 7: EXEMPLOS DE JOGOS SOBRE EVENTOS ATUAIS	235
ANEXO 8: TRANSMISSÃO DE MENSAGENS SÉRIAS - O CASO DE MISSILE COMMAND	240
ANEXO 7: TABELA DE ANÁLISE DE CONTEÚDO DE SEPTEMBER 12TH.....	242
ANEXO 10: IMAGENS DE SEPTEMBER 12TH	247
ANEXO 11: TABELAS COMPARATIVAS (JOGADORES S12 VS NÃO JOGADORES S12).....	250
ANEXO 12: TABELAS ANÁLISE DE CONTEÚDO DAS ENTREVISTAS DOS JOGADORES S12.....	318
ANEXO 13: TABELAS ANÁLISE DE CONTEÚDO DAS ENTREVISTAS DOS NÃO JOGADORES S12	430

ANEXO 1: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS JOGADORES S12

Perguntas

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?
2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?
3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?
4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?
5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.
6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Experimentar o videojogo *September 12th*

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?
8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?
9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?
10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

ANEXO 2: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS NÃO JOGADORES S12

Perguntas

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?
2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?
3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?
4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?
5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.
6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?
7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito?
[Recurso a imagens descritivas]

Descrição de *September 12th*: *September 12th* é uma simulação sobre as consequências da guerra ao terrorismo. O jogador consegue visualizar uma cidade do Médio Oriente habitada por civis e alguns terroristas e tem duas opções: pode decidir permanecer neutral ou pode tentar eliminar terroristas com recurso a mísseis, arriscando desta maneira a morte de civis. Perante estes danos colaterais, assim como a destruição de diversas infraestruturas, outros iraquianos acabam por se tornar também terroristas. É impossível o jogador ganhar este videojogo, pois o número de terroristas não para de aumentar à medida que são lançados mais mísseis e a espiral de violência aumenta. Ou seja, a única maneira de ganhar é não jogando.

ANEXO 3: GUIÃO DAS ENTREVISTAS REALIZADAS AOS ESPECIALISTAS

Perguntas realizadas aos criadores de Jogos Sérios

1. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. Qual é a sua opinião sobre este conceito?
2. De que forma podem os Jogos Sérios ser usados para a formação de opinião e para melhorar o processo de aprendizagem?
3. Os Jogos Sérios podem ser uma mais-valia para o jornalismo. Concorda com esta afirmação? Refira os motivos.
4. Acha que é viável que as redações nacionais desenvolvam os seus próprios Jogos Sérios?
5. Que tema acharia relevante para ser abordado num possível Jogo Sérico adaptado ao contexto nacional? Que género de jogo seria?

Em abril deste ano o IST utilizou o jogo “INNOV8” da IBM numa aula da disciplina Organização e Gestão da Função Informática.

6. O que motivou o instituto a utilizar um Jogo Sérico para ensinar processos de negócio aos alunos finalistas do Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores?
7. Como correu esta iniciativa?

Está a ser desenvolvido um Jogo Sérico sobre um hospital virtual que simula custos, tempos e qualidade de serviço.

8. De que forma esse projeto será vantajoso para os responsáveis de gestão no contexto de saúde?
9. Como funciona o processo de criação de um Jogo Sérico deste género?

Perguntas realizadas ao jornalista

1. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. Qual é a sua opinião sobre este conceito?
2. Os Jogos Sérios podem ser uma mais-valia para o jornalismo. Concorda com esta afirmação? Refira os motivos.
3. Acha que é viável que as redações nacionais desenvolvam os seus próprios Jogos Sérios?
4. Que tema acharia relevante para ser abordado num possível Jogo Sério adaptado ao contexto nacional? Que género de jogo seria?

ANEXO 4: ENTREVISTAS REALIZADAS AOS JOGADORES S12

1)

Nome: Ana

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 1 mn

Entrevista realizada a: 24 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diria que frequentemente, mas faço uma distinção: embora existam temas de internacional incontornáveis, que por isso são referidos pelos *media* nacionais, existem outros que acabam por não chegar aos nossos meios de comunicação. Neste momento, sigo todos ou quase todos os dias os que são abordados nos *media* nacionais.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Sobretudo a internet (*Expresso* e *Público*). Atualmente não tenho consultado tanto os *media* internacionais... bem como este tema em particular... por motivos de tempo: estou a acabar o relatório de estágio e a necessidade de informação passa mais pelos temas que afetam a minha realidade, o que exclui um pouco o terrorismo. No entanto, quando consulto *media* internacionais para me atualizar sobre este ou outros assuntos, prefiro a *Reuters*, *BBC* e *The Guardian*. E sei que a *CNN* também dá bastante atenção a este tema.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Bom, um dos pilares da candidatura de Obama à presidência dos Estados Unidos da América foi a retirada das tropas do Afeganistão e do Iraque, invadidos pelo governo de Bush após os atentados terroristas do 11 de setembro. Atualmente, penso que a opinião dominante, sobre este problema em particular, é a favor da retirada, tanto que na recente cimeira da NATO um dos pontos de discussão foi quem deveria liderar as tropas afegãs após se abandonar definitivamente o território. Eu consulto notícias sobre o assunto

sobretudo na internet, portanto não sei se estarei em condições de fazer uma comparação com os outros meios de comunicação. A minha resposta será internet, embora possa ser pouco fundamentada.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Nos últimos tempos ouviu-se mais falar sobre a retirada por parte dos EUA e forças aliadas, que seria concluída antes da retirada do Afeganistão. Relativamente à invasão em si, acho que, a partir de certa altura que não sei precisar, se assumiu que a invasão do Iraque foi despropositada e que a existência de armas de destruição maciça era uma fachada. Foi um dos grandes motivos de crítica a Bush.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não tenho conhecimento dos argumentos apresentados pelos autores em causa (até podem ser válidos e convincentes), mas à partida diria que discordo. Em primeiro lugar, é preciso esclarecer se a presença militar não tem intenções subliminares no local em questão. Se tiver, poderá apenas aumentar a revolta e, conseqüentemente, o numero de ataques... não só no próprio local, mas contra o poder que lá colocou as forças militares. Neste cenário, discordo com os autores, mas penso que é uma questão que se pode analisar a partir de dados: por exemplo, desde que os Estados Unidos invadiram o Afeganistão ou o Iraque, o número de atentados aumentou, manteve-se ou diminuiu?

6. Qual é a sua opinião sobre as conseqüências da invasão do Iraque para os civis?

Um contexto de conflito nunca é positivo para as populações, mesmo quando a causa é justa, como se pode considerar que foram as causas dos países incluídos na chamada primavera árabe. A destruição e a perda de vidas humanas deveriam ser substituídas pelo entendimento diplomático, o que já seria de esperar tendo em conta que estamos no século XXI e que nos consideramos uma raça intelectualmente superior.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo, mas acho que mostra um pouco o que referi na resposta anterior. Na tentativa de derrubar as possíveis ameaças (homens armados que nas instruções são identificados como terroristas) acaba por se atingir infraestruturas e civis inocentes, sem garantia de se conseguir neutralizar os terroristas, que na maioria das vezes escapam ilesos. Mesmo que se consiga atingir algum (eu não consegui) existem sempre mais e dificilmente serão todos neutralizados. Concordo que mostra a dificuldade existente no combate a estes grupos e admito que não conseguiria propor forma alternativa de o fazer, embora não concorde com a violência. São assuntos muito intrincados nas populações e acredito que poderá levar séculos a fazer desaparecer completamente algumas das convicções mais radicais destes grupos.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

Acho que a mensagem é precisamente o facto de não ser fácil nem linear combater grupos terroristas e que o uso de violência, que conseqüentemente dá origem à morte de inocentes, pode contribuir para um sentimento de revolta e frustração que leva mais pessoas a identificarem-se com os ideias radicais destes grupos e a juntarem-se a eles.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Não acredito que contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria, existem vários grupos que terão as suas próprias formas de atuação. Os mais conhecidos serão, possivelmente, a *Al Qaeda* e os independentistas IRA e ETA, mas grupos de narcotráfico da América latina, por exemplo, como as FARC, tem métodos diferentes, que passam mais pelo sequestro de determinadas figuras e menos pelo prejuízo direto das populações... pelo menos este é o meu entendimento. Ou seja, acho que o esclarecimento é relativo, porque terrorismo não é apenas um conceito no dicionário, mas tem outros envolventes. De qualquer forma, acho que o jogo, de uma forma bastante simples e eficaz, nos consegue pôr a pensar sobre uma forma específica de combate ao terrorismo e como esta pode surtir um efeito mais negativo do que positivo.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Bom, não sou grande conhecedora de jogos, mas acho que todos eles têm um objetivo, ou não faria sentido existirem. Acredito, no entanto, que a maioria serve apenas como entretenimento, sem grandes intenções subliminares de reflexão. Falando de alguns dos poucos jogos que conheço, existem aqueles que supostamente incitam à violência, como *GTA*, no qual o personagem principal é ele próprio um bandido, portanto não vejo grande moral aqui. Em *Tomb Raider*, por exemplo, existe violência mas é contra os “maus”, e o objetivo final nunca tem intenções negativas, portanto acho que pode fazer a distinção entre o “bem” e o “mal”. Jogos como *The Sims*, por exemplo, poderão realmente ser comparados com situações da vida real, na medida em que os bonecos têm de se esforçar para atingir os seus objetivos de vida e de carreira, sendo necessárias a dedicação e a perseverança, de forma que acho que este será um dos melhores exemplos que estou em condições de dar no que diz respeito a jogos que “levam a pensar”.

2)

Nome: Carlos

Idade: 55 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Desempregado

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos:: Diariamente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 5 mn

Entrevista realizada a: 9 de julho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Por norma todos os dias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Jornais *online*.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Já encontrei duas opiniões: a favor, por parte dos terroristas e contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes ataques. Sinceramente não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros. Atualmente a maior parte dessa difusão já passa pela internet que já esta presente por todo o lado e acessível em todo o lado.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Até agora só tenho encontrado opiniões contra esta invasão. Muitos chamaram a isto um novo Vietname, mas na verdade a morte de Saddam foi o fácil. O difícil é o agora: a manutenção e a educação de um povo que durante anos foi subjugado. De facto, não podemos esperar que os americanos tenham sido contra esta guerra, são um povo sempre preparado para lutar e para escoar os seus *stocks* de guerra pelo que esta guerra para o povo americano teve um forte apoio. Estamos habituados a que os americanos apenas defendam os interesses que lhes interessam pelo que esta guerra foi apenas uma desculpa. E esta opinião que é a minha é também a de muitos especialistas.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não concordo. Pela imposição do medo e da falta de liberdade não conseguimos resolver nada, os povos sentem-se asfixiados porque se sentem presos. E isto dará origem a novas revoltas e piorará a situação uma vez que violência gera violência.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Esta guerra não trouxe nada de bom para os iraquianos, americanos e até resto do mundo. Sim, é um tirano a menos, mas temos um povo destruído, o petróleo em máximos históricos e um povo americano que vai desistir de reconstruir um país que destruiu. Por isso não, esta guerra não foi, de todo, positiva para os civis.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia, de facto é o primeiro jogo do género que joguei. Pelo que percebi este jogo dá a escolha de jogar ou não sendo que cada escolha tem uma consequência. Matar o terrorista ou deixá-lo vivo e sofrer com as consequências que podem ser mais mortes violentas. Não sou entendido em jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer sem ser o facto de ser muito interessante e de realmente nos fazer pensar sobre o assunto.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem é simples: tudo depende da nossa escolha individual. Podemos matar preventivamente e impedir que mais pessoas morram ou podemos escolher não fazer nada e deixar o terrorista à solta. Esta “liberdade” pode resultar em mais mortes, mas aí já fizemos a nossa escolha e deixamos nas mãos dos terroristas o poder. Sim realmente concordo, pois no fundo a vida está repleta de escolhas e nem sempre conseguimos fazer as mais acertadas. É para este tipo de decisões que existem os estrategas e os militares que preparam as operações de guerra.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Penso que dá uma nova visão sobre o tema. Os danos colaterais que podem ser poucos (se matarmos os terroristas) ou muitos (se não o matarmos e ele mais tarde atacar uma cidade) são reais. Existem na vida real e quando ouvimos nas notícias que um ataque foi executado nunca pensamos nos dois lados; apenas num. Também dá a ideia que é possível agirmos preventivamente o que implica não respeitarmos alguns direitos.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço mais nenhum jogo deste tipo. Só costumo jogar jogos sociais.

3)

Nome: Catarina

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Desempregada

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 4 mn

Entrevista realizada a: 19 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Quase todos os dias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

A minha fonte prioritária é a Internet, mas complemento muitas vezes com a televisão.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

O termo “terrorismo” foi utilizado principalmente de forma *mainstream* a partir dos ataques ao *World Trade Center* em 2001, ou seja, a partir do momento em que o Presidente Bush declarou guerra ao “terrorismo”. O combate ao terrorismo foi a justificação que usou para poder invadir o Afeganistão e o Iraque. Talvez por esse motivo esta seja a opinião dominante: terrorismo equivale a países islâmicos, sendo que os “bons da fita” são os países ocidentais. A opinião é a de que o terrorismo se tem de combater com “guerra” (É tudo uma questão de semântica... Não passa de “terrorismo disfarçado”). Esta opinião é difundida principalmente pela televisão.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Julgo que inicialmente os meios de comunicação apresentavam a imagem de que era legítimo invadir o Iraque, era necessário libertar o povo iraquiano do regime totalitário de Saddam e encontrar as armas de destruição maciça. Alguns meios de comunicação (principalmente nos Estados Unidos da América) tornaram-se até assumidamente políticos

deixando a imparcialidade jornalística de parte. Era o “tudo ou nada”. Com o início da guerra começaram a surgir algumas vozes que se debruçaram em analisar os contornos da própria guerra, a criticar as raízes da mesma abertamente. Atualmente, julgo que os media portugueses têm uma posição assumidamente contra a guerra do Iraque ao reforçar várias vezes a quantidade de mortos e feridos civis.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Discordo. Considero que a presença de militares no exterior não é a melhor forma de reduzir a ameaça de ataques terroristas nos EUA. A simples presença no país sem "pedir favor" dos militares, bem como as inúmeras e inocentes mortes civis (muitas delas não explicadas por parte dos militares norte-americanos) faz com que o sentimento antiamericano e patriótico aumente. Consequentemente a revolta por entre as fações mais radicais também aumenta o que poderá despoletar ainda mais ataques terroristas.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Julgo que esta é uma falsa questão. Simplesmente porque não estamos no campo das opiniões, mas sim dos factos. E o facto é que no Iraque muitas foram as baixas civis, milhares. Portanto para os civis as consequências foram negativas. Não consigo encontrar consequências positivas para os civis Iraquianos na invasão.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. O jogo trata essencialmente dos “danos colaterais” que, na perspetiva americana, são necessários na “guerra ao terrorismo”: as baixas civis. Quanto aos aspetos mais relevantes, verifiquei que quando os civis ficam deprimidos pela morte dos seus familiares tornam-se eles próprios terroristas. A moral do jogo é simples, mas direta: "violência gera violência".

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem do jogo é que violência gera violência. Porque ao tentar-se combater o terrorismo através da violência e da morte de inocentes, os civis acabam eles próprios por

se revoltar e tornar-se terroristas. Concordo com a mensagem, julgo que é uma perspetiva bastante realista.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Tal como já referi, é uma perspetiva bastante realista da guerra contra o terrorismo. Violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço nenhum jogo desse tipo.

4)

Nome: Daniel

Idade: 27 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Desempregado

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Diariamente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 5 mn

Entrevista realizada a: 17 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Procuro informar-me com alguma regularidade, embora a maior parte das notícias que vejo, sendo elas de fontes europeias, se concentram maioritariamente em notícias que afetam a Europa, principalmente a nível económico, deixando os conflitos no médio oriente em segundo plano.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Quando quero investigar algo relacionado com o terrorismo, geralmente uso a Internet. Embora a *Wikipédia* seja um bom ponto de partida, geralmente prefiro pesquisar outras fontes de informação *online* para alargar o número de pontos de vista possíveis.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Para dizer a verdade, não tenho encontrado muitas opiniões divergentes em relação ao terrorismo. O consenso geral a que tenho assistido parece limitar-se a reconhecer os perigos do terrorismo e a necessidade em combatê-lo sem grande consideração pelos meios usados para atingir esses fins. É claro que já tenho encontrado vários indivíduos que defendem certos métodos mais ou menos extremos de combate ao terrorismo, mas são apenas pessoas isoladas, não meios de comunicação em si. O meio que mais difunde essa opinião? Provavelmente diria que é a internet. Mas também esse é o meio de comunicação que eu mais uso.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Tal como em relação ao combate ao terrorismo, não costumo encontrar opiniões em relação à invasão do Iraque nos meios de comunicação.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

De uma maneira geral, discordo, embora compreenda porque algumas pessoas possam concordar. Uma presença militar pode ser um passo importante em restabelecer ordem numa região destabilizada, mas o problema que eu vejo nesta situação é de a abordagem militar parece ser o “único” meio utilizado. O terrorismo é um assunto extremamente complexo, fruto de vários fatores históricos, culturais e religiosos, mas a abordagem que se vê da parte das forças militares é uma apenas uma noção de "bons contra os maus" em que, desde que uns quantos líderes “inimigos” sejam removidos, já se considera uma vitória. E no meio desta situação, ignoram-se todos os ressentimentos causados por uma invasão que causou inúmeros casos de vítimas colaterais, cujos familiares e amigos passam então a ter uma “justificação” para cometer atos terroristas.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Considero que a invasão ao Iraque foi aquilo que já se esperava mesmo antes de esta ter começado: mais um caso a adicionar às “dezenas” de invasões levadas a cabo pelos Estados Unidos da América com o “objetivo de libertar o povo oprimido por tiranos e estabelecer uma democracia” que no final de contas não alterou em quase nada a situação

em que o povo nativo se encontrava, à exceção das vítimas causadas em ambos os lados do conflito.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não, nunca soube da existência do jogo *September 12th* até agora. Achei o conceito interessante, embora obviamente que também é um bocado perturbador. Afinal de contas, é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

De um modo geral, a mensagem parece ser “não se pode controlar uma situação delicada com agressividade extrema devido aos danos colaterais que, a longo prazo, apenas servem para piorar a situação”. Durante os 5 minutos que passei com o jogo, acabei por disparar apenas quatro vezes até desistir, pois não havia mesmo maneira nenhuma de conseguir eliminar os terroristas de forma sistemática sem atingir civis e acabar por criar indiretamente mais terroristas do que os que tinha eliminado, reforçando a ideia de que combater o terrorismo como se se tratasse de uma guerra convencional é como tentar saciar a sede de uma pessoa à base de água salgada.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

É uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da "guerra ao terror" de uma forma direta, sucinta e sem dar a impressão que o público está a ser alvo de um “sermão”. E ao colocar o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto do que se simplesmente lhe fosse apresentada uma série de imagens relacionadas com os horrores da guerra.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Já ouvi falar de muitos jogos que procuram chamar a atenção para as mais variadas causas, mas aquele com o qual tenho mais experiência chama-se *Fate of the World*, um jogo no qual

o jogador é colocado na pele do presidente de uma organização que possui autoridade global para impedir desastres futuros causados pela negligência humana para com a natureza. É um jogo que chama a atenção não só para a extremamente provável eventualidade dos desastres causados pelo efeito de estufa, a falta de água e as disparidades entre os povos do mundo (entre outras catástrofes), mas também para os conflitos políticos e diplomáticos causados pelas medidas tomadas para combater esses mesmos desastres. É um jogo bastante interessante, mas infelizmente comete um erro bastante grave: concentra-se demasiado na mensagem sem se preocupar em tornar o jogo em si em algo acessível, inundando o jogador em gráficos estatísticos e percentagens sem explicar que ações afetam determinados resultados, como prevenir determinadas situações ou o impacto de certas decisões, deixando o jogador confuso, frustrado e sem vontade de continuar a jogar, o que faz com que o jogo perca assim a oportunidade de transmitir a mensagem que procurava expor.

5)

Nome: Elias

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura e Pós-Graduação

Profissão: Estudante e Relações Externas

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Diariamente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 3 mn

Entrevista realizada a: 9 de julho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Todos os dias uma vez que sou uma pessoa que gosta de se manter informada dos assuntos correntes do nosso mundo.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

A internet e a televisão (maioritariamente através de documentários).

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e vítimas deste tipo de violência). Na primeira, acho que temos de pensar no crescimento que estas crianças têm. São educadas desde pequenas a acreditar que o ocidente é o inimigo e que os querem destruir. A própria religião confirma estes preceitos quando diz que quando se sacrificam em prol da religião têm virgens à sua espera no paraíso. Para mim isto é uma espécie de lavagem cerebral que culmina com os ataques suicidas. Os próprios *media* não ajudam e proliferam estas mensagens em países que na sua maioria são uma ditadura. É um ciclo vicioso que não se quebra. No entanto, no lado ocidental onde vivemos em relativa liberdade nenhum destes princípios faz parte da nossa existência. Já houve uma altura em que estivemos sob o jugo de uma Igreja e foram os tempos mais negros da Europa. Os próprios cruzados lutavam em nome de uma Guerra Santa contra os infiéis que são quem hoje luta contra nós. Após 500 anos o ciclo inverteu-se e é agora o ocidente vítima destes ataques, o que provoca uma ideia contrária aos países orientais afirmando que todos os Muçulmanos são errados. Isto provoca a xenofobia, mas como podemos culpar quando são estes que matam em nome da sua fé? A opinião dominante do nosso ponto vista ocidental é que o terrorismo está errado. Na minha opinião, é principalmente a televisão, pois chega a mais pessoas.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Muito genericamente as pessoas são contra esta invasão, excetuando alguns americanos que viram isto como uma vingança pelo que aconteceu anteriormente. Não nos podemos esquecer que Saddam era um ditador que há muito governava e sua existência ameaçava os Estados Unidos. Podemos por isso dizer que a maioria da opinião americana está de acordo com esta invasão apesar dos mortos. Apesar de tudo temos visto nos últimos tempos também por parte dos tão orgulhosos e patrióticos americanos uma descrença nesta guerra que parece interminável. Já o resto do mundo nunca foi muito a favor desta invasão temendo as repercussões. Vingança, terrorismo, a inflamação do ódio pelos ocidentais e principalmente aumento do preço do petróleo.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Sinceramente concordo e discordo. Se a presença dos militares pode efetivamente diminuir os ataques devido à sua patrulha, por outro, pode provocar uma sensação de revolta e de controlo forçado pelo que pode desencadear mais ataques. Ninguém gosta de se sentir monitorizado e esse sentido intrínseco de liberdade está no ser humano que vê com desconfiança quando de alguma forma é controlado. Acho que muitas vezes criamos o que mais tememos e muitas vezes uma ação preventiva apenas piora as situações. No entanto, se não tivermos medidas preventivas que mais podemos fazer?

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Foi no geral positiva. No entanto, temos de ter em conta que estas pessoas não sabem viver em democracia e não se pode abandonar um povo que durante anos viveu sob um déspota. É necessário fazer um trabalho de fundo com estas populações, um trabalho continuado e não deixar outro Afeganistão acontecer. A Educação é fundamental e combater ideias extremistas é fundamental. No entanto, aqui podemos discutir a ideia de liberdade. Não terá este povo direito a escolher quem quer que os governe mesmo que estes sejam a favor do terrorismo? A ocidental que há em mim não percebe e repudia totalmente estes valores, mas a pessoa de bom senso em mim compreende que a liberdade é um preço que todos temos de pagar. Se estes povos utilizam a sua liberdade desta forma quem somos nós para os contradizer?

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia este nem nenhum jogo deste tipo. O jogo (que diz que não é um jogo) tem como intenção dar-nos a escolher se queremos ou não matar um terrorista. Não tenho nada em especial a destacar.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

Penso que a mensagem é simples e por isso fácil de compreender: há sempre danos colaterais. Se escolhermos matar o terrorista, atacamos os civis que estão perto dele. Se não o matamos e o deixarmos vivo este mais tarde poderá matar muitos mais. Acho que é a velha história “matar para não ser morto” que persegue a humanidade desde sempre. Será

que fizemos o correto? Acho que aqui brincamos um pouco de Deus e de juiz, pois escolhemos e essas têm sempre consequências. O terrorista tem uma família, mas também as pessoas que ele matará a seguir em nome da sua fé. A vida de um vale a vida de muitos? Não são todas as vidas preciosas? Na minha opinião e parando de filosofar, acho que sim. Se ao matarmos alguém podemos salvar muitos mais há que fazer essa escolha por mais fria que seja. Matar ou ser morto.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Penso que nos faz pensar nos danos colaterais que advém sempre do terrorismo porque, tal como referi na pergunta anterior, há sempre dois tipos de danos colaterais. Remeto esta resposta para a minha anterior: acho que ao fazermos de Deus sentimos o que talvez os grandes estrategas sentem quando estão a preparar um ataque. E ser frio é sempre o melhor para estas situações.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço mais nenhum jogo.

6)

Nome: Erica

Idade: 23 anos

Habilitações: Licenciatura e Pós-Graduação

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 2 mn

Entrevista realizada a: 28 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Todos os dias procuro informar-me minimamente sobre a atualidade - quer a nível nacional, quer internacional - seja através da televisão ou da internet, portanto acompanho regularmente os assuntos internacionais mais marcantes da atualidade.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

É sobretudo através da televisão que acompanho as notícias relativas ao terrorismo, mas por vezes acabo por ler artigos sobre o tema, tanto em revistas como *online* sempre que me parecem interessantes.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Acho que podemos dividir as opiniões sobre o terrorismo em duas correntes: a corrente que condena o terrorismo “muçulmano” e defende que este deve ser combatido com recurso à força militar e a corrente que condena o terrorismo, mas que entende que uma solução armada apenas contribui para alimentar o mesmo. Sinceramente, acho que as duas correntes estão presentes nos meios de comunicação em geral. Talvez no período imediatamente a seguir ao 11 de setembro se tenha dado uma maior ênfase à primeira corrente, mas com o decorrer dos anos e os desenvolvimentos na Guerra do Iraque acho que a segunda corrente tem vindo a ganhar mais relevância (numa espécie de movimento de reação ao “imperialismo americano”).

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

São essencialmente aquelas que referi anteriormente, mas adaptadas à situação concreta do Iraque. Os defensores de uma solução armada encontram justificação para a invasão do Iraque sob o argumento de “não se deixar intimidar e travar os ataques terroristas eliminando os responsáveis”, enquanto os defensores de uma solução mais pacífica são contra a invasão do Iraque, conotando-a frequentemente com as pretensões imperialistas americanas.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não concordo com este ponto de vista. Acho que a presença de militares apenas incentiva reações agressivas por parte dos grupos terroristas. Acho muito mais valiosa a presença - menos hostil - e intervenção de instituições como a ONU nesses cenários de conflito, no sentido de manter a paz e prestar proteção aos civis.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Acho que os civis iraquianos foram claramente negligenciados na decisão de invadir o Iraque, sobre a pretensa justificação de combater o terrorismo. Combater o terrorismo matando civis, é apenas outra forma de terrorismo. Afinal se eu tivesse nascido no Iraque e de repente visse a minha terra invadida, a minha casa destruída e os meus familiares mortos, quem seriam os terroristas para mim, senão os causadores dessa destruição? Não iria eu sentir a mesma revolta que os familiares americanos das vítimas do 11 de setembro? Não teria eu também razões para querer combater os “terroristas”? Acho que o resultado de se alimentar a violência é óbvio.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo, mas fiquei agradavelmente surpreendida. É, na verdade, um jogo muito simples, mas acho que em apenas alguns minutos consegue passar uma mensagem poderosíssima: a violência apenas gera mais violência. Portanto, acho que definiria o jogo *September 12th* como “uma pequena simulação que, de forma simples e em apenas alguns minutos, consegue transmitir uma importante mensagem sobre as consequências devastadoras da guerra e do terrorismo (sobretudo na sua dimensão mais humana)”. A única crítica que poderia fazer - a despeito da minha opinião pessoal sobre o combate ao terrorismo - é que a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para uma simplificação excessiva de um assunto tão complexo, privilegiando claramente a corrente de opinião contrária ao combate militar ao terrorismo, “menosprezando” os argumentos contrários. Por exemplo, na vida real, se o jogador optasse por “não disparar” os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade... no fundo são os atos terroristas que (pelo menos em teoria) “justificam” as intervenções armadas.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

Como tinha dito anteriormente, acho que a mensagem do jogo é: “a violência apenas gera mais violência”. Concordo totalmente com essa mensagem. Se tentarmos combater o terrorismo recorrendo às mesmas armas que este utiliza, ou seja, a violência e o terror, então entramos num ciclo vicioso. É, claro, que se trata de um assunto delicado e, na prática, as decisões que têm de ser tomadas não são assim tão simples. O argumento “não podemos simplesmente não fazer nada perante um ataque terrorista”, tem a sua validade, só não acredito que essa solução esteja no “contra-ataque”, mas sim na defesa. Acho que o

mais importante é proteger as pessoas inocentes e utilizar mais armas de destruição massiva parece-me apenas sinónimo de mais vítimas inocentes.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Acho que este tipo de jogos, no geral, permite explorar os diversos pontos de vista que podem existir sobre um assunto tão complexo como o combate ao terrorismo e que, no caso do particular de *September 12th*, somos levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso “disparar” ou não) pode ter consequências devastadoras, sobretudo no contexto de um conflito armado... Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis. Gosto particularmente do detalhe da reação à morte de um civil iraquiano ou de um terrorista ser a mesma, seguindo-se a “criação de mais terroristas”. Acho que esse pequeno aspeto em particular nos faz refletir sobre o combate ao terrorismo, não em termos de ganhar ou vencer uma guerra, mas em termos de alimentar um ciclo vicioso em que a morte gera apenas mais morte. Acho o jogo, ao mostrar um bocadinho o “reverso da medalha”, consegue de forma clara e simples passar uma mensagem capaz de fazer despertar algumas consciências.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Já tinha ouvido falar deste tipo de jogos por alto (como, por exemplo, *America's Army* ou *Food Force*), mas nunca tinha experimentado. Acho que estes jogos inauguram uma série de possibilidades inovadoras que vai para lá da função exclusivamente lúdica atribuída normalmente aos videojogos. Por exemplo, este tipo de jogos permite-nos explorar os diversos ângulos e opiniões relativos a um determinado acontecimento ou passar uma mensagem ou um ideal, como é o caso de *September 12th*. Para além disso, estes jogos podem servir como ferramenta de ensino e/ou complemento informativo, uma vez que permitem relatar/ simular acontecimentos (recentes ou passados), com a vantagem da interatividade e imersão que só um jogo pode proporcionar. Ou seja, o facto de o jogador poder controlar o curso dos acontecimentos (e por conseguinte, poder alterá-los), experimentando diferentes possibilidades em conformidade as suas escolhas e explorando ambientes diversos, acaba também por aumentar a sua perceção sobre determinados fenómenos.

7)

Nome: Frazão

Idade: 23 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 2 mn

Entrevista realizada a: 23 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Praticamente todos os dias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Sites noticiosos, maioritariamente jornais *online* como o *Expresso*, *Público*, *New York Times*, *BBC News*, entre outros.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Muito sinceramente penso que a preocupação com o tema do terrorismo ou o interesse público por este tema surgiu apenas após o 11 de setembro, sendo que quando falamos de terrorismo este é logo associado ao mesmo. Assim, algumas pessoas confundem as duas coisas e apesar de terrorismo não poder ser resumido apenas ao 11 de setembro, muitas correntes de opinião baseiam-se principalmente nesta ocorrência, havendo aqueles contra e aqueles a favor dos Estados Unidos da América, aqueles que acreditam que os EUA foram a vítima e os que acreditam que foram os culpados. Os meios de comunicação que mais divulgam estas correntes são na minha opinião os jornais *online*, não só pela informação transmitida pelo jornalista em si, mas por todos os comentários que são possibilitados por estes meios, além dos blogues jornalísticos.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Essencialmente duas, uma “oficial” e uma chamada a teoria da “conspiração”. Existem essencialmente aqueles que acreditam na versão divulgada pelos meios oficiais sobre o que foi o 11 de setembro, em que circunstâncias aconteceu e com que objetivos e aqueles que acreditam que foi tudo planejado pelos próprios EUA.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Discordo, pois penso que a presença militar é apenas mais um motivo, mais uma desculpa para os ataques terroristas, caso não existisse presença militar, penso que os terroristas não sentiriam tanta necessidade de realizar tais ataques.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

A minha opinião é a de que as consequências da invasão do Iraque para os civis nunca foram consideradas, ou se o foram, estes foram totalmente negligenciados. Muito pouco foi feito para os proteger. Estes são parte do “cenário” e se forem mortos ou feridos na sequência desta invasão, tal terá sido um mal necessário para atingir o fim último.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Ainda não conhecia, mas achei muito interessante porque nos faz ver as coisas de uma forma diferente, não nos dando apenas como os outros jogos a versão da morte do terrorista e de que fica tudo bem, mas mostrando-nos que poderão existir civis que também são vítimas. O jogo consiste em decidirmos se vale a pena arriscar a vida dos civis para aniquilar os alegados “terroristas”. Em geral, estou de acordo com tudo, penso que é uma boa maneira de pensarmos nas coisas de uma forma diferente.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

Penso que a mensagem tenha precisamente a ver com nos questionarmos se arriscaríamos a vida dos cidadãos para eliminar os terroristas, e percebermos quanto tempo e quantas

vidas perdemos até percebermos que muitos civis têm de morrer para conseguirmos matar alguns terroristas.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Penso que este jogo é uma forma bastante inteligente de mostrar às pessoas que quando se fala em ataques terroristas ou quando se fala da invasão do Iraque, não se fala apenas de um cenário de guerra em que estão apenas presentes militares que se defrontam ao mesmo nível de uma forma “justa”, mas que existem sim pessoas “normais” que são obrigadas a viver ou a sobreviver em tal cenário e que estas também são vítimas: perdem as suas casas, ficam feridas, morrem.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Lamentavelmente não conheço, pelo menos não a este nível.

8)

Nome: Gregório

Idade: 26 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Desempregado

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 3 mn

Entrevista realizada a: 23 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Costumo procurar informação de assuntos internacionais uma ou duas vezes por dia.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Nos jornais diários, revistas, televisão e na internet, sobretudo nos sites de comunicação (como, por exemplo, o Sapo, os sites de *download*, *pop-ups*, entre outros).

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Nas diferentes correntes de opinião sobre terrorismo que encontro verifica-se a constante situação de que pessoas inocentes (civis) são afetadas por estes atos de violência, sendo por vezes retirada as suas vidas, por injustiças. Por exemplo, em relação à *Al-Qaeda* e aos mais recentes acontecimentos no Líbano, tive acesso a estes acontecimentos pela televisão em telejornais.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Os meios de comunicação divulgam o não ao terrorismo e o Iraque está sempre em constantes atos de violência, provocando a morte a imensos cidadãos. Esta situação verifica-se por causa das leis impostas no país pelos líderes.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Sim, concordo com este ponto de vista, mas defendo que os militares deviam estar mais protegidos para que não sejam crucificados por injustiças e confrontos das pessoas desse país. Pois estes militares são pessoas que têm as suas famílias, que se sujeitam a este trabalho para dar uma vida melhor às suas famílias. Acho que os líderes dos países que enviam militares para estas guerras deviam ter um pouco mais de consideração, pois muitos perdem suas vidas e já não voltam.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Provoca muitas mortes a civis inocentes, por vezes alguns civis entram também para os confrontos. Sou contra estas injustiças.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia este jogo. O jogo *September 12th* trata de um jogo de guerra entre terroristas e civis, onde a constante ameaça terrorista provoca imensa instabilidade entre os civis, levando à morte de muitos. Constantes ataques dos militares que estão a defender o país,

que provocam a morte tanto a terroristas como a civis. Não estou de acordo com o constante confronto de terroristas com civis.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo September 12th? Concorda com essa mensagem?

Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes. Não concordo nada com esta mensagem.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Uma guerra alargada entre militares e civis que não conseguem nunca acabar com estas pessoas revoltadas.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Sim, conheço alguns jogos deste tipo e tema. O jogo *Counter-Strike* (muito conhecido), *GTA IV - World Trade Center Mode* e *Tom Clancy's H.A.W.X.*

9)

Nome: Joana

Idade: 24 anos

Habilitações: Mestrado

Profissão: Designer Gráfica

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 5 mn

Entrevista realizada a: 13 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Muito pouca, pois não é dos assuntos que mais me interesse.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

A televisão ou a internet porque considero que são os dois meios que estão mais ao nosso alcance em termos de acontecimentos imediatos. Se fosse para conhecer o acontecimento no dia seguinte, então eu usaria os jornais.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Relativamente às opiniões que nós ouvimos, considero que é só de um lado. Neste caso, do lado europeu e dos Estados Unidos. Segundo esta opinião, os terroristas são maus e matam pessoas praticamente sem nenhuma finalidade, daí o facto de ser considerado terrorismo: estão a matar pessoas. No que toca ao outro lado, neste caso mais pessoal, eu tenho uma amiga muçulmana que considera que os terroristas do 11 de setembro fizeram bem, que foi Deus que os mandou tomar aquela atitude, sendo que todas as pessoas vão para o céu, tanto as vítimas como os terroristas (o terrorista vai para o céu porque cumpriu a sua missão). Segundo essa minha amiga, esses terroristas tomaram uma atitude que prejudicou as vidas das pessoas que cá ficaram, como família e amigos, mas considera que têm que existir estes atos porque são mais chamamentos mais fortes do que a pessoa. Acho que a opinião dominante considera o terrorismo um ato condenável, vão considerar que uma pessoa por ser fanática a algo, neste caso a Deus, vai tomar uma atitude drástica, podendo ser até o seu próprio suicídio. O resultado final é a morte de várias pessoas inocentes e vítimas da situação. O meio que difunde mais esta opinião? Eu acho que é a televisão. Enquanto a internet acaba por ser um meio que permite que várias pessoas expressem a sua própria opinião, a televisão (um meio que a maior parte da população tem acesso) acaba por ser mais parcial. Os canais convidam os comentadores que lhes interessam para influenciar a população.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Por causa do dinheiro, por causa do petróleo, por causa das armas. Que os americanos queriam que houvesse uma guerra.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Nem sim, nem não. Eu considero que os militares por lá estarem acaba por marcar a posição da América, pois os militares representam os americanos, ou seja, é um peso que lá está e que pode assustar os terroristas. Mas também os pode picar, pois podem considerar que estão a invadir o seu território. Acho que é obrigatório que os militares lá estejam para ver se controlam a guerra, mas às vezes a situação pode ser agravada pelos terroristas.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Na minha opinião, os civis não pediram que houvesse guerra, não pediram que fossem invadidos. No meio disto tudo, perderam a casa, familiares, pessoas que foram para a guerra e que não voltaram, ou que acabaram por morrer à fome. Acabam por sentir que a situação não evoluiu, piorou e depois estagnou. O Iraque não consegue avançar.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. Pelo que entendi, é quase como se eu fosse um *sniper* e que tenho que vigiar uma cidade, onde se vê os civis no seu dia-a-dia e do nada aparecem terroristas e nós temos a escolha de os deixar passar ou de os matar. E vai haver consequências boas ou más, mas o pior é que mesmo não o matando ou matando-o não deixam de haver consequências. Não matando o terrorista, acabamos por poupar os civis. Mas ele ai poderá cometer a qualquer momento um atentado suicida ou traçar algum tipo de plano. Matando, acabamos por inevitavelmente começar uma pequena guerra, onde não queremos matar os civis. O aspeto mais importante do jogo é o sentir o poder nas nossas mãos, podemos tomar uma atitude: podemos matar ou não matar. Aspetos que não estou de acordo? Acho que o facto de o jogo não ter fim irritou-me um bocado porque senti que às tantas apetecia-me matar os terroristas todos. Mas por outro lado, acho que isto também tem a ver com a guerra porque é o que acontece na vida real: a pessoa mata, mata, mata, morrem, morrem, morrem e a guerra não anda nem desanda.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

O jogo dá-te a opção de matar ou não matar. Mas mesmo que não mates, vê-se os terroristas a aumentar. A mensagem é que a solução não passa por matar ou não matar, há

que chegar a uma conclusão. Acho que o jogo tem uma mensagem bastante pacífica, por isso concordo. Concordo porque a solução não passa por matar e ferir pessoas inocentes, isso não levará ao fim da guerra. Há que chegar a um consenso, a um acordo e por isso o jogo oferece-nos a possibilidade de não matarmos.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Acho que o jogo esclarece se pensarmos nele. Eu, por exemplo, enquanto estava a ver o jogo demorei quase cinco minutos a jogar porque não estava a perceber o objetivo do jogo. Com a evolução do jogar, eu fui percebendo. Mas depende de cada pessoa. Há pessoas que podem não ter paciência para jogar tanto de forma a chegar a uma conclusão. Podem pensar "Ah, este jogo não faz mais nada!" e desligar em vez de tentar ver o outro lado da questão do jogo.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não, não conheço. Os únicos jogos que conheço envolvem matar, matar, matar.

10)

Nome: Leonard

Idade: 27 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estagiário numa oficina de joalheira

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Diariamente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 4 mn

Entrevista realizada a: 16 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Com muita frequência. Procuo informação todos os dias, especialmente sobre a Islândia.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Eu uso a internet, nomeadamente certos fóruns já conhecidos ou notícias mostradas por amigos no Facebook. Já me contaram que eles costumam ser mais neutrais do que ir pelos

media. Ou seja, eu vou à internet, mas não vou a sites de notícias porque basicamente nunca mais falaram do que aconteceu com a Islândia. Aparecem na internet notícias, fóruns e testemunhas que mostram o que aconteceu lá, mas nas notícias dos *media* raramente falam do que é que aconteceu na Islândia. Eu sinceramente acho que não querem vender esse tipo de notícias porque não interessa. É como nos jogos de futebol... Durante uma semana estão todos a fazer relatos dos golos do Sporting, do Benfica, do Ronaldo, do cabelo do Ronaldo, do penteado do Ronaldo, da nova namorada do Ronaldo e coisas assim... Não são fiáveis.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Muitos são contra. Normalmente aqueles que são a favor são sempre gente estúpida e é só pela piada de que deviam bombardear os americanos. Ou então, o bombardear o congresso que está cheio de corruptos. Em termos da opinião dominante, as pessoas não são nada a favor e que basicamente isto só acontece porque as pessoas que são sujeitas a ser terroristas são vítimas ou ignorantes do que está a acontecer e são levadas a fazer isto. Esta opinião é transmitida entre pessoas, em palestras, no meio da rua. O meio que transmite mais esta opinião é a internet. Porque as pessoas falam através da net, não estando simplesmente dispostas a ver o que vem na televisão que muitas vezes é exagerado ou fabricado. Falam de casos de corrupção que ninguém gosta, ninguém quer saber e todos dizem mal. E depois eles [os corruptos] dizem: “Ah, nós ouvimos a opinião do povo português e eles estão satisfeitos com o nosso trabalho.” E pelo que parece houve 50 mil respostas e todas elas negativas, mas pelo que parece algumas dessas respostas negativas transformaram-se em 100 mil respostas positivas. Por magia! Portanto, a internet é sempre a melhor opção.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Foi feita pelo petróleo, é uma anedota. Foi uma anedota, é uma mentira, um desperdício de dinheiro. É basicamente uma desculpa para verem guerra para os bancos poderem emprestar crédito ao governo para depois de a guerra acabar ainda continuarem a pedir mais empréstimos para pagar os juros desse dinheiro. Mas preferem que a guerra continue muito mais tempo possível para os juros ainda durarem mais tempo.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não, basicamente não. Vamos ser sinceros, aqui é onde chegamos à parte mais séria. Tens uma pessoa de uma cultura completamente diferente que vai ser inserida num outro meio oposto ao seu, ou seja, outra cultura. A maior parte das pessoas que são soldados são gente ignorante, a maior parte são viciados em adrenalina, gente estúpida ou desesperada... Ou gente que nem sequer quer estar ali. Gente que está a fazer um trabalho no qual não acredita. Não é exatamente a história do soldado honrado que só existe em filmes. A maior parte deles são pessoas que não quer dar o tempo para criar ligações com a comunidade. Muitos dos que estabelecem ligações com a comunidade ou dão em terroristas ou então preparam-se para os trair pelas costas. A percentagem que realmente se liga a eles [iraquianos], que os tenta defender e ajudar é mesmo ínfima. É uma percentagem de 0,2. Chegando ao ponto em que se fosses um militar de outro país, de outra sociedade, numa outra civilização que é inserido numa outra civilização com costumes diferentes e maneiras diferentes acabaria por existir conflitos. Tipo, os muçulmanos acham extremamente ofensivo em que eles [os militares estrangeiros] entrem na sua casa aos pontapés, que partam tudo e mais qualquer coisa, sem razão nenhuma. É ofensivo. Nós aqui não gostamos nada, mas lá ainda é mais ofensivo porque lá eles têm uma noção própria de hospitalidade. É uma questão de honra, uma questão de tradição. Lá estás basicamente a destruir o conceito de hospitalidade. Aqui a tua casa é arrombada, as pessoas não gostam disso e sentes-te atacado. Está ligado ao facto de seres atacado, em termos material e pessoal. Mas se há alguma coisa que seja contra a tradição portuguesa, não ligamos muito. Em termos da tradição muçulmana, tu estás a cuspir nesse costume, está a insultar esse costume. Ao invadir a casa da pessoa sem razão absolutamente nenhuma, ela fica ainda mais ofendida. Porque se eles [militares estrangeiros] quisessem revistar a casa, se eles pedissem, os muçulmanos deixariam a pessoa entrar... E podiam até beber chá e comer biscoitos. É só uma questão de pedir primeiro e eles aceitariam na boa que fossem fazer todas as buscas. Pelo que sei da cultura, eles aceitariam isto Mas que entrem dentro da sua casa aos empurrões, eles não gostam nada disso. Se forem pessoas simples, sem educação nenhuma e virem que estão a ser atacados de maneira inexplicável acabam por ficar revoltados e contra a presença de estrangeiros.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Existiram várias consequências. Eles [os civis] foram peões de um grande jogo de estratégia. Vamos ser sinceros... A maior parte dos habitantes do Iraque viveram mais de 50

anos em guerras civis. Houve sempre guerras civis no Médio Oriente. Qual é o resultado? As guerras civis levam a que pessoas sejam mortas constantemente, que não haja infraestruturas, que o poder esteja limitado às tribos e focado na autodefesa. Ou seja, os iraquianos estavam a recuperar da última guerra civil e caiu-lhes outra logo em cima. Continuam constantemente a atrasar o ciclo de reconstrução (não há escolas, não há edifícios e os que estão em bom estado os americanos têm a excelente ideia de dizer "Isto está mal.").

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. É um jogo que serve para mostrar a mensagem sobre a violência no seu próprio extremo. Eu pensava no início que seria como se fosse um jogo de *snipers*, mas quando vi que quando mal carregas no botão lanças uma bomba achei que não era nada prático e que mostra a realidade. Tu pensas que está lá um terrorista, ou mesmo que não quisesses acertar em nada (por exemplo, querias acertar numa porcaria de uma palmeira para ver se caíam cocos) acabas por destruir um edifício. Tu não estás à espera da quantidade de danos que são causados. Demonstra uma mentalidade extremamente agressiva, pois estás a mandar bombas a torto e a direito. Pelo que vi, se acertas num civil a maior parte dos outros que vão chorar tornam-se terroristas. Se tu deres o tempo suficiente para bombardear pontos estratégicos do mapa e especialmente se tu evitares terroristas, eu acho que enches a maior parte do mapa de terroristas e ruínas. Não gosto deste tipo de jogos, mas compreendo a mensagem e acho que é verdade. É ridículo que se mande uma bomba só para tentar matar um terrorista que até pode não estar lá quando a bomba aterrar. É literalmente ridículo. Não faz sentido absolutamente nenhum. É uma excelente cópia da realidade.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

Este tipo de atitude, de guerra, não resolve absolutamente nada. É uma situação em que ódio gera mais ódio. Concordo com esta mensagem.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Sim, especialmente a parte do início que explica as instruções. Mas sinceramente eu duvido muito da inteligência das pessoas que navegam pela internet. Sabes como é que é... A

internet é um local mágico.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não. Este por acaso é o único que conheço. Apesar de já estar mais dentro do assunto, acho que o jogo abriria os olhos a uma pessoa interessada.

11)

Nome: Marta

Idade: 22 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 5 mn

Entrevista realizada a: 23 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Procuro esse tipo de informação todos os dias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Utilizo a internet e os jornais.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Tenho encontrado todo o tipo de opiniões, mas todas se inclinam para que apesar de ser um problema que tem de ser resolvido é mais complexo do que se inicialmente se pensou. As opiniões que encontro são tão variadas - desde o "vale tudo" para derrotar o terrorismo até ao "houve a abordagem errada desde o início", esta última será a mais dominante porque claramente o problema do terrorismo não é tão simples quanto se pensava. Leio isso na internet.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Nos meios de comunicação a opinião maioritária que encontro é de que a invasão do Iraque não foi relevante para a erradicação do terrorismo, sendo até contraproducente.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Discordo, a presença de forças estrangeiras aumenta o risco de ataques terroristas, pois alimenta o sentimento de revolta e de opressão dos povos que veem como forma de retaliação ataques terroristas.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

As consequências foram devastadoras e apesar de ter instalado uma "democracia", em pouco melhorou as condições de vida do povo iraquiano.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. Os aspeto mais relevantes? Poder reconhecer e atacar os terroristas que se escondem entre civis. Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem será lutar contra o terrorismo independentemente de quem possa sofrer, discordo completamente.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Rigorosamente nada.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço.

12)

Nome: Miguel

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 4 mn

Entrevista realizada a: 14 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Normalmente é em *websites* de jornais internacionais e por vezes alguns *links* que vejo via Twitter.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido, com os artigos a focarem-se bastante no número de mortos de determinado evento, ou seja, na tragédia e danos que o terrorismo traz. Quanto à segunda pergunta, o meio que mais difunde este género de opinião talvez seja os jornais.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

A opinião mais frequente é que esta invasão já devia ter terminado. Outra opinião que por vezes encontro é a ideia que a democracia no Iraque só poderá avançar quando as tropas Americanas saírem do território.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Concordo. Apesar de achar que a presença de militares não acaba de vez com estes ataques, a presença oferece um clima de “segurança” e controlo ao país, o que é capaz de diminuir (e por vezes prevenir) estes ataques.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Acho que nem todas as consequências foram negativas. Apesar da destruição e dos danos que os civis tiveram que sofrer, não estarem sob um regime ditatorial pode trazer algum progresso (que embora lento) pode trazer benefícios para aquela população.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. O jogo parece-me ser uma representação de algumas consequências que a invasão do Iraque teve/tem na população. Os aspetos mais relevantes do jogo são a destruição do país e a acima de tudo, a formação de novos terroristas.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem principal do jogo é que a guerra contra o terrorismo, nomeadamente o aspeto da destruição, apenas gera mais terrorismo e é o elemento que mais contribui para a transformação de cidadãos normais em terroristas. Concordo com a mensagem, apesar de achar que esta não representa a totalidade das problemáticas associadas ao tema.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Não creio que jogos deste tipo possam esclarecer um tema tão complexo. Contudo, acho que estes jogos podem ajudar a sensibilizar e incentivar alguma reflexão.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço. Apesar de terem um enfoque no entretenimento do jogador, os jogos da série *Medal of Honour* ajudam de certa forma a refletir sobre a Segunda Guerra Mundial (especial

destaque para as imagens reais que são incorporadas nas *cutscenes* do jogo) e as dificuldades vividas durante essa altura.

13)

Nome: Nunes

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videogames: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 2 mn

Entrevista realizada a: 23 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Não com muita frequência, talvez uma ou duas vezes por semana. Sinto que deveria obter maior informação, mas como tenho pouco tempo disponível acabo por não o fazer.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Costumo utilizar os jornais diários, sites de revistas (como, por exemplo, o site da *Visão* ou da *Sábado*) e motores de pesquisa (como o *Google*).

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Não sei se existem diferentes opiniões, mas a que tenho mais encontrado e a que concordo mais, é que o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer interesses de governadores. Os meios que mais divulgam essa opinião são a internet, a televisão e os jornais.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Considero que foi essencialmente um ato de brutalidade e de fanatismo levado ao extremo.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Pode até ser, no entanto, a presença de esses militares pode ser uma forma de reforçar os atritos entre os países e de certa forma aumentar os ataques.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

As consequências das invasões têm sempre maior impacto nos civis, que infelizmente são os mais prejudicados neste tipo de situações.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios. Os aspetos que achei mais relevantes são podermos escolher não matar ninguém, mas também dessa forma não jogamos. Ou podemos tentar matar apenas os terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem deste jogo simboliza um padrão de destruição, e de sofrimento (porque mesmo que tentássemos atingir apenas os terroristas, acabaríamos por atingir os civis). Não concordo com este tipo de mensagem, porque acredito que tal não é a melhor forma de resolver os problemas e os conflitos (pois acaba por fazer o oposto, gerando mais conflitos e mais guerras).

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Sinto que é um jogo importante, pois dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais (ou disparamos sem qualquer critério ou somos mais seletivos).

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço.

14)

Nome: Rui

Idade: 53 anos

Habilitações: Licenciatura/ Pós-Graduação

Profissão: Economista

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 5 mn

Entrevista realizada a: 14 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente, através de todos os meios de comunicação, principalmente televisão e imprensa *online*. Procuo sobretudo obter essa informação através de colunas de opinião ou de debates, com o objetivo de poder recolher pensamentos divergentes e linhas de reflexão antagónicas.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Tal como referido na resposta anterior, também as fontes ou os meios de comunicação que costumo usar para encontrar informação sobre o terrorismo são sobretudo a televisão e a imprensa *online*.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Não existe uma definição única de terrorismo aceite por todos. Terrorismo é essencialmente o uso deliberado e organizado da violência, ou da ameaça dela, para obter vantagem, influência e poder para alcançar uma mudança política, religiosa ou social através da exploração do medo. É sabido que o terrorismo tem nas injustiças materiais, no subdesenvolvimento económico, no desemprego daí resultante, na exploração das riquezas naturais por estrangeiros e na subalternização da cultura tradicional, terrenos cada vez mais férteis ao descontentamento, à frustração e à revolta. Importa que o Ocidente saiba

encontrar formas socialmente mais humanizadas de lidar com as sociedades menos desenvolvidas e culturalmente diferentes. Por outro lado, sabe-se também que, essencialmente no mundo islâmico, o Ocidente é visto como uma civilização moral, política e culturalmente decadente, que se impõe apenas pelo seu poder económico globalizante. Tal visão é, contudo, também a confissão expressa da incapacidade de determinadas formas de poder tradicional e teocrático de lidar com a crescente consciencialização social e com a indignação das populações e de se adaptarem com sucesso à progressiva modernização tecnológica e sociológica do mundo. Diria que praticamente todos os meios de comunicação procuram difundir opiniões sobre o terrorismo global, ainda que divergentes, quer nas suas causas, quer nas suas consequências. Não consigo distinguir um *média* em particular, dado que considero que todos os meios de comunicação abordam a temática do terrorismo, não existindo, quanto a mim, uma corrente de opinião dominante. Se pensarmos no mundo ocidental, encontraremos tipicamente uma tentativa de alinhamento com a visão dos EUA (ainda que com mais contenção desde a invasão do Iraque), enquanto no mundo islâmico sobressai uma tendência antiocidental.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

As causas e consequências da invasão do Iraque mantêm-se controversas, mas estarão consolidadas as opiniões que a criticam e as que antecipam um futuro sombrio para o país e para a sua população. Nove anos depois da invasão do Iraque, a opinião que prevalece nos meios de comunicação acerca desse acontecimento é que se tratou de uma “mentira real”, como a caracterizou Adriano Moreira, porque na sua base estiveram flagrantes mentiras, nomeadamente as célebres armas de destruição maciça e a ligação de Saddam Hussein à Al-Qaeda. O Iraque, com cerca de 11% das reservas mundiais de petróleo, oferecia todas as condições para alargar o domínio dos Estados Unidos da América na região, abrindo-lhe as portas para uma expansão para o continente Asiático. Estava enfraquecido por mais de 20 anos de guerras, por conflitos étnicos e sanções da ONU. A sua invasão e ocupação afiguravam-se rápida e barata, face aos benefícios que daí podiam resultar para a economia norte-americana. A tudo isto se juntavam outros argumentos de peso, capazes de no plano internacional justificar esta invasão. O Iraque desenvolvia e fabricava armas de destruição maciça, apoiava o terrorismo internacional e era uma das mais sanguinárias ditaduras no mundo. A verdade é que para muitos estes argumentos não passavam de mera retórica política. Os EUA nunca conseguiram provar que o Iraque tivesse armas de destruição maciça, nem sequer que apoiava organizações terroristas. Quanto à brutalidade da sua ditadura, era em tudo idêntica a outras que são apoiadas e financiadas por muitos países do

Ocidente. Em conclusão, parece estar hoje bem identificado o único motivo que justificou a invasão do Iraque: o petróleo. Para a maioria dos meios de comunicação, com a invasão do Iraque, os EUA criaram um problema irresolúvel e, pior do que isso, incontrollável. E, como parte da Europa se comprometeu no exercício ou não tem força e resolução para intervir, o Ocidente ficou sem um único recurso eficaz, diplomático ou militar, e na iminência de uma derrota total.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Os terríveis e inesperados acontecimentos de 11 de setembro de 2001 trouxeram o terrorismo internacional de novo à ribalta e reforçaram o debate de como deve ser combatido. Concordo com os autores que defendem que a presença de militares ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas. A intervenção no Afeganistão, santuário da Al-Qaeda, e a deposição do regime talibã justificavam-se como resposta militar e política aos ataques terroristas contra o território americano. Já a invasão do Iraque, baseada em provas falsas e fabricadas, conduziu a uma guerra absolutamente desastrosa para os EUA e respetivos aliados. Conhecemos também hoje os terríveis custos humanos, políticos e económicos dessa guerra que proporcionou um novo campo de irradiação ao islamismo radical. E ao invadirem o Iraque, os EUA desguarneceram a frente de batalha verdadeiramente prioritária que envolvia o Afeganistão e o Paquistão. Os islamitas radicais agradeceram.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Podemos falar de consequências para os civis durante a invasão e consequências pós invasão. Em relação às primeiras, essas são sempre as primeiras a lamentar: os mortos e feridos. Já na fase pós invasão, vive-se um período de guerra civil no Iraque, a que os peritos têm chamado “guerra de baixa intensidade”, a qual passará pouco a pouco a uma “intensidade” sem qualificação, apesar da ainda presença do exército americano e da ilusão de um governo “unitário” e de um parlamento “eleito”. A experiência de *nation building* tarda a revelar-se ou então acabou de vez. Quem deverá continuar a cair? Temo que sobretudo civis. Fisicamente, mas também ao nível da alienação da sua confiança perante o processo que pretendiam de libertação.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não, não conhecia o jogo. O jogo tem como objetivo exterminar terroristas, tentando-se minimizar as baixas civis e os danos materiais. Do jogo releva-se que aos poucos o utilizador vai massacrando cada vez mais civis na ânsia de atingir os terroristas, ao mesmo tempo que se torna evidente que pela sua ação o número de terroristas vai aumentando, porventura em consequência da conversão de civis à causa radical terrorista. Claramente estamos perante um jogo que pela sua aparente simplicidade corre o risco de perigosamente minimizar os contornos da complexidade ética de uma guerra ou intervenção militar, mesmo que legitimada na sua origem.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem do jogo é que uma guerra deste tipo tem efeitos colaterais sobre a população civil, quer no que diz respeito à sua liquidação física quer ainda no que se refere à mais que provável adesão de civis à causa terrorista, nem que seja por retaliação pelo facto da guerra ao terrorismo global fazer dos inocentes o penhor do ambicionado êxito. Concordo em absoluto com a mensagem do jogo tal como a interpretei.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Sinto que este jogo pode sensibilizar o utilizador para os efeitos colaterais duma guerra contra o terrorismo global, sobretudo quando considerarmos que parte do conflito se processa no cenário do dia-a-dia da população civil, a qual é dessa forma severamente afetada, correndo sérios e permanentes riscos de vida e aumentando o número de mortes de inocentes.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conhecia este jogo nem outros que se possam incluir nessa categoria. No entanto, já no âmbito desta entrevista, fiz uma pesquisa sobre o tema e li um artigo sobre o jogo *America's Army*, lançado inicialmente como um meio de promover a adesão ao exército americano de novos recrutas e que foi um dos primeiros jogos a ser usado na categoria de Jogos Sérios ao ser adotado pelo exército dos Estados Unidos para treino dos seus militares.

15)

Nome: Vasco

Idade: 29 anos

Habilitações: Mestrado

Profissão: Técnico de Recursos Humanos

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Duração da experiência de jogo de *September 12th*: 2 mn

Entrevista realizada a: 13 de maio de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Jornais *online*. Não sei se poderei nomear alguns, mas o mais utilizado é o *Expresso*. Não só notícias sobre o terrorismo como também artigo de opinião sobre o tema.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

A própria palavra terrorismo transforma-se quando utilizada por duas pessoas diferentes. É impossível não analisar o tema sem olhar para o Médio Oriente. Independentemente das razões históricas de fixação no local, quer do povo palestino quer do estado de Israel, os ataques de parte a parte são uma realidade. Uma pessoa fazer-se explodir num autocarro cheio, ou construir um muro à volta de uma cidade, cercando-a completamente, ambas são formas de terrorismo. A palavra terrorismo está no meio de interesses económicos (petróleo) e religião (na sua maioria fundamentalista). No fundo, terrorismo é visto como arma de defesa do modo de vida (religioso) e um motivo de proteção contra o terrorismo (busca por petróleo e controlo geoestratégico). A televisão tem um papel presente na difusão de ambas as correntes. No entanto, os jornais *online*, pela constante atualização, têm um papel muito mais ativo.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

A opinião mais comum é a da invasão motivada pelo controlo de petróleo. As armas de destruição em massa nunca chegaram a ser encontradas.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não concordo. A presença de militares é sempre vista como uma invasão. Se antes os ataques terroristas já existiam, depois de uma presença militar, a expulsão das forças é mais um motivo para continuarem a realizar os ataques.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

A falta de uma segurança diária será a consequência mais evidente. O comércio diário é dificultado pelos vários atentados, que impossibilita o transporte dos vários produtos básicos. A destruição de infraestruturas impossibilita a curto prazo o desenvolvimento do país.

7. Já conhecia o jogo *September 12th*? Explique por suas palavras de que trata o jogo *September 12th*. Quais são os aspetos mais relevantes? Quais os pontos com que não está de acordo?

Não conhecia o jogo. O jogo *September 12th* é um ataque a um país islâmico por parte de uma coligação, que foi vítima de ataque no dia anterior, 11 de setembro. O ataque a “terroristas” no meio de civis, torna um ataque bastante condenável. Após um ataque os terroristas aumentam, este aumento pode ser derivado ao desejo de lutar contra quem os está a atacar, motivando assim mais um ódio para se juntarem ao terrorismo.

8. Qual é que acha que é a mensagem do jogo *September 12th*? Concorda com essa mensagem?

A mensagem é uma resposta ao ataque de 11 de setembro. Não concordo com os ataques ao *World Trade Center*, mas eles existiram. O jogo é uma forma de expressão. Se na rua queimam bandeiras de um país, um jogo com o desejo de resposta não me faz recriminar o inventor deste jogo.

9. Em que medida sente que este tipo de jogo contribui para o esclarecimento do tema da guerra contra o terrorismo?

Numa primeira análise o jogo parece simplista. No entanto, levanta questões de fundo muito polémicas. A morte de pessoas, a destruição de “alvos civis” e com as consequências que daí advêm, a destruição de infraestruturas económicas. Com um jogo chama-se a atenção para estes temas. Este jogo pode no entanto ser um pau de dois bicos. Tanto dá para ser a resposta aos ataques de 11 setembro como uma chamada de atenção para os problemas de ataques a alvos civis.

10. Conhece outros jogos que procurem levar os utilizadores a refletir sobre um determinado acontecimento ou tema? Quais e o que acha deles?

Não conheço. Sempre vi os jogos como um meio de diversão.

ANEXO 5: ENTREVISTAS REALIZADAS AOS NÃO JOGADORES S12

1)

Nome: Cheila

Idade: 25 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Algumas vezes, com pouca regularidade.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

A televisão e os jornais, sobretudo os semanários.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Na minha opinião, o terrorismo é usado como uma arma de medo. Não conheço outras correntes de opinião sobre terrorismo. Eu acho que o meio que difunde mais este género de opinião é a televisão.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Há opiniões que dizem que os norte-americanos fizeram propositadamente a invasão por outros motivos, ou seja, não para acabar com o regime, mas por causa do petróleo por exemplo. Envolve interesses financeiros também. A queda do regime foi uma desculpa que arranjaram para obterem esses meios.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Eu discordo porque a partir do momento em que eles [norte-americanos] começaram a ocupar o Iraque tem havido mais violência e mais mortes. Penso que haveria uma outra maneira de fazer as coisas. Penso que têm morrido muitos inocentes. Não sei é que outra maneira haveria, mas acho que a presença militar não ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas. Eu acho que tem a segurança no Iraque tem piorado, pois tem havido todos os dias mortes. Como os militares são estrangeiros com armas, acho que as pessoas sentem que há um clima de medo e de opressão. Eles [iraquianos] detestam os americanos e estão contra a ocupação, o que leva a conflitos entre a população e os militares. Acho que o terrorismo atual não é uma reação à ocupação, porque já havia antes terrorismo.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Eu penso que os civis passaram a viver com medo e opressão. Existiram muitas mortes e destruição de infraestruturas, como casas. Ou então podemos dizer que passou a existir um falso sentido de segurança por causa das forças militares, mas penso que é mais a primeira hipótese que referi, ou seja: medo e opressão.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Considero *September 12th* um jogo bastante original porque nunca tinha ouvido falar desse tipo de jogos. Penso que é uma boa maneira de fazer as pessoas pensar sobre esses problemas. Não é um jogo lúdico, mas através de imagens mais apelativas faz passar uma mensagem séria. O jogo passou-me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas. Que se calhar é uma perspetiva que as pessoas não pensam muitas vezes. Ou seja, se tentarem travar o terrorismo através de mais guerra a situação acabará por piorar. Acho que as pessoas não pensam que a situação possa piorar. Penso que o jogo ilustra bem as consequências da invasão dos Estados Unidos no Iraque e tem uma abordagem original.

2)

Nome: Diana

Idade: 22 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Todos os dias, a toda a hora. Eu estou sempre a ler notícias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Normalmente obtenho essa informação nos meios que uso para obter outras. Ou seja, a internet e a imprensa online.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Eu distingo muito a análise política do assunto e a análise religiosa ou cultural. No caso do terrorismo, há uma grande componente política e de fatores que influenciam esses acontecimentos e que depois tentam culpabilizar as divergências culturais pelo terrorismo. A opinião dominante é que existe divergência cultural. O meio que passa mais essa opinião? Não diria que é a televisão. Acho que são mais as reportagens ao nível das revistas, reportagens que surgiram após o 11 de setembro, que tentam descrever o que é que se passa lá no outro lado, porque é que os modos de vida são assim, porque para eles aquilo é normal. Eu não passei a conhecer a cultura através da televisão, na televisão eu vi quais as interferências que se passaram depois disso, mas o conhecimento da cultura vem da minha parte, vem das reportagens que eu li em revistas, por exemplo.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

O fator político e de interesse político. Ou seja, o interesse da América na questão do petróleo e por aí. Desconheço mais pormenores.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Eu concordo, se bem que o conceito de segurança deles não é similar ao nosso. A presença dos militares no Iraque é para manter o *standard* de segurança que nós achamos correto aqui na Europa ou na América. Para eles lá, haver tiros todos os dias não significa insegurança. É a cultura, é o modo de vida deles. Se nós quisermos transformar o Iraque num país do tipo ocidental, ok, então acho que a presença dos militares é positiva. Não podemos é moldar um povo a nós. Nós achamos que a segurança para eles é importante, mas eles podem não achar isso. Eles lidam com a morte e uma maneira diferente. Eu acho que seria importante que eles [iraquianos] tivessem um tipo de segurança à qual nós estamos habituados, agora se eles não o desejam, então não o posso impor. Se os militares forem mal vistos lá, eu acho que é mau a presença deles. Estamos a interferir numa cultura. Mas, no fundo, eles também vieram impor o tipo de insegurança deles a nós ao fazerem estes ataques. Eles vieram trazer a insegurança deles para nós. Mas nós também fomos para lá dizer como é que é. Se nós não aceitamos a interferência deles em nós, também não podemos ir para lá impor os nossos conceitos. Teria que haver um referendo local, mas isto é utópico, mas tinha que haver um referendo local para os civis opinarem.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Eu conheço pouco a opinião geral. Eles andam em divergências uns com os outros, os civis e os militares, mas eles só podem odiar a presença militar. Eu acho que isso exacerbou mais o terrorismo porque ao existirem estes conflitos eles sentiram-se mais ameaçados. Ao nível dos civis, não creio que a presença de militares tenha diminuído o número de mortos, não diminuiu a insegurança porque os atritos aumentaram. Nós somos criar mais atritos porque eles não nos querem lá. Portanto até agora não tem sido positivo.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

A mensagem do jogo é que a nossa interferência na cultura deles está a exacerbar o terrorismo, não a diminuí-lo, e a fomentar mais os atritos. No caso do Iraque é o que está a acontecer. Transladar esta conclusão para outras situações que por ventura venham a acontecer com ataques terroristas. Por exemplo, estava a lembrar-me do caso do Egito e da

Síria em que todos se revoltaram contra o regime. Os conflitos tornaram-se tão graves que se não fosse a ONU aquilo tinha sido um desastre. Nós fomos no fundo ajudar... E ajudou. Mas neste caso, não está a ajudar. Se o jogo seria um complemento? Nunca funcionaria no sentido contrário, ou seja, nunca desajudava a perceber. Mas se seria uma mais-valia? O que eu vejo aqui no jogo é que não há um *trade-off*, portanto se eu matar terroristas só vou ter aspetos negativos. Se a consequência fosse só os danos colaterais teríamos que balancear: "Matei este terrorista, houve alguns mortos. Ok, mas aquele também já não faz mal a mais ninguém. Mas eu matei este e nasceram mais meia dúzia?". Os danos colaterais ocorrem e para além disso surgem mais terroristas. Não é consistente, esta estratégia de segurança do problema. O jogo relata esta mensagem muito bem. No fundo, seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor. Acho que o jogo ajudaria as pessoas a refletir sobre o assunto. Mas... No fundo, o jogo só mostra o ponto de vista dessa pessoa. Se estivesse a ler uma notícia ou uma determinada opinião e depois o autor me mostrasse o jogo para descrever só a opinião dele. A questão é que quando nós lemos opiniões gostamos de ver o outro lado, gostamos de ser confrontados com o outro lado. Se o jogo complementar um ponto de vista que não é tão claro na notícia, acho que é um bom complemento. Agora se a notícia diz uma coisa e o jogo não acrescentar nada de novo então acho que não.

3)

Nome: Duarte

Idade: 83 anos

Habilitações: Curso de Infantaria da Academia Militar

Profissão: Oficial do Exército na situação de reforma

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Entrevista realizada a: 25 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Telejornais, jornais e não mais que isso. Os telejornais e os jornais quando efetivamente dão notícias sobre terrorismo. Jornais eventualmente quando acontece qualquer coisa que justifique uma notícia.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Os terrorismos que nós temos neste momento andam muito relacionados com os radicais do islamismo e também (há anos atrás, agora menos) com os separatistas do País Basco. Agora, felizmente, parece que fizeram tréguas e estão mais sossegados, mas preocupa-nos mais hoje os radicais do islamismo até por causa aquela primavera do norte de África que ao princípio nos parecia que procurava uma democracia. Nós não temos bem a certeza até que ponto os radicais não se aproveitam da situação e não se vão instalar e alastrar à área onde o terrorismo é vivo (muito principalmente no Paquistão, no Afeganistão e ainda no Iraque). Os meios de comunicação não comunicam com a dimensão que justificaria os riscos que ainda estarão para vir. Acreditam que muito por causa dos radicais, influenciados ainda pela rede da Al-Qaeda, vão cometendo alguns atos de terrorismo nos países asiáticos. Que eles [terroristas] não desistiram de conseguir fazer mais alguma coisa nos Estados Unidos e também na Europa. Não estarão todos os países da Europa com risco igual, mas se tiverem oportunidade vão procurar marcar posição. Eu não posso dizer propriamente qual é que difunde mais na medida em que eu verei todos os dias noticiários na televisão, mas não leio todos os jornais (e quando leio um jornal não o leio todo). Para mim essa pergunta é difícil.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Quanto à invasão do Iraque, parece-me que está mais ou menos generalizado que foi motivado por falsas justificações (muito na base de que havia a certeza de que havia armas perigosas). Precipitou-se uma invasão do Iraque que na minha opinião foi grave. Aliás tal como acho errado que o ocidente tenha a mania de ir exportar para os outros países o seu conceito de democracia. Portanto os Estados Unidos e a Europa sonharam que a democracia é uma coisa muito bonita, que se tem que espalhar pelo mundo todo e querem de facto exportar para os países que vivam em paz com determinadas ditaduras e quando se pretende meter democracia nesses países sai buraco.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Eu penso que os governos que pretendem implantar a ordem e a paz gostam de todos os meios para conseguir implantar essa ordem e essa paz. Os elementos que querem fazer terrorismo não querem lá elementos estrangeiros, não querem lá tropas estrangeiras, e não de efetivamente aproveitar todas as oportunidades para continuar adotar atos de terrorismo para marcar a sua posição.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Péssima, muito má. Os iraquianos viveriam no tempo do Saddam Hussein uma ditadura que seria mais cruel para aqueles que discordavam, mas para os que não discordavam e não se metiam na política se calhar até viviam em paz e sossegados, se calhar até em prosperidade. A partir do momento em que se fez a invasão do Iraque, primeiro fez-se a guerra e depois foi de facto que os sunitas (que eram a minoria, mas que estavam no governo) deixaram de estar no governo porque os xiitas é que foram para o governo. Eles [xiitas] agora não perdem a oportunidade de todas as vezes que querem marcar posição de matar os seus próprios irmãos e família, até assaltam as quintas, etc. De facto é uma guerra absolutamente desumana e injusta para a população.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

O jogo na minha ótica está muito bem construído porque se há circunstâncias que mobilizam mais gente para o terrorismo é a injustiça. Quando um desgraçado de um elemento pacífico que nem queria de maneira nenhuma tomar partido se sente vítima porque não tendo nada a ver com terrorismo e tudo o resto, um míssil caiu na sua casa e matou a mulher e os filhos, ele é um revoltado. E quando ele é um revoltado ele é capaz de se agarrar ao clã dos terroristas para fomentar o terrorismo. Acho que podia ser usado como um complemento noticioso, acho-o muito bem concebido.

4)

Nome: Dulce

Idade: 45 anos

Habilitações: Antigo 6º Ano do Liceu (Ensino Secundário)

Profissão: Dona de casa

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Entrevista realizada a: 10 de julho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente, através do telejornal.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Televisão e Internet.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Por um lado, o terrorismo pode ser visto como um meio, através do recurso à violência, para obter determinados interesses (poder ou interesses económicos). Por outro lado, tem a ver com crenças (religiosas ou não) levadas ao extremo (ou seja, na mente de um terrorista esses atos são justificáveis porque a sociedade os leva a isso). Quanto ao meio de comunicação, acho que é sobretudo a televisão, mas também os jornais que difundem ambas as opiniões.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

A principal ideia que tenho é que a invasão do Iraque foi uma “desculpa” para os Estados Unidos da América derrubarem um regime que lhes fazia frente e obter o “ouro negro”.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Discordo, porque não acho que diminui e, antes pelo contrário, aumenta, pois gera um sentimento de revolta que só incentiva a mais atos de violência.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

As consequências são péssimas. Numa situação dessas quem sofre sempre são os inocentes, porque são os mais fracos.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Acho que o conceito dos Jogos Sérios é interessante e pode ser útil para aprender sobre diversos temas, mas em relação ao jogo *September 12th* acho que a mensagem que tentam passar não é clara e pode incentivar à violência. Em primeiro lugar, acho mal quando se fala em terrorismo, mesmo em relação ao 11 de Setembro, este estar sempre associado aos muçulmanos porque os próprios americanos também tiveram atitudes de terrorismo. Portanto, essa é a primeira coisa que está mal porque os terroristas no jogo são retratados como muçulmanos. Depois, deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento mesmo que essa não seja a sua intenção e redutor por falta de opções (ou jogo e mato ou não jogo).

5)

Nome: Ferreira

Idade: 25 anos

Habilitações: Licenciatura e Pós-Graduação

Profissão: Jornalista

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Diariamente

Entrevista realizada a: 25 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diria que no que toca a assuntos atuais (notícias de última hora, acontecimentos do momento) sou um recetor passivo, na medida em que não vejo telejornais e só leio jornais gratuitos no metro, caso haja disponíveis. A informação chega-me, portanto, através da interação com outras pessoas, pelo *Facebook* ou contacto indireto com notícias. No entanto, depois de saber da informação, normalmente faço uma pesquisa mais aprofundada dos temas, em particular para saber a origem dos acontecimentos noticiados.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Para este tema, como para qualquer outro, recorro principal e quase unicamente à Internet pelo acesso prático. Quanto a sites, o *Expresso* e o *Público* serão as fontes nacionais,

embora recorra principalmente a fontes internacionais e à *Wikipedia* para ficar informado sobre a relação histórica dos acontecimentos.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Não creio que me tenha cruzado com "correntes de opinião" nas minhas pesquisas. Sei que existe um sentimento "antiocidente", especialmente "anti-América" divulgado em especial pelos canais norte americanos, mas a informação em si, creio que não o confirma, pelo menos de forma facciosa - a ideia de que tal sentimento existe, surge por razões naturais de oposição política e ideológica. No entanto, esta ideia generalizada, leva muitos a pensar que terrorismo está limitado a movimentos ativistas muçulmanos, quando o conceito e a realidade terrorista são bastante mais vastos.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Não procuro informação há vários anos, mas recordo-me que na altura houve duas opiniões "defendidas" pelos meios de comunicação: previamente e aquando a invasão, com a memória recente do 11 de setembro, o envolvimento foi apoiado e noticiado como necessário para a segurança do mundo ocidental - ideia que opunha o ocidente ao islamismo; e pouco depois da invasão, surgiu informação de que o ataque tinha sido feito sem legitimidade legal, sendo avançada a teoria de que o interesse dos Estados Unidos da América era somente os recursos do país.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não creio que seja uma questão tão simples. A verdade é que não tenho qualquer legitimidade ou propriedade para opinar sobre o assunto. Haverá diferenças culturais, psicológicas e "logísticas".

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Novamente sem qualquer conhecimento de causa sobre assunto, suponho que haja o perigo de abuso de poder por parte dos militares (como aconteceu durante a presença militar dos EUA no Japão após a Segunda Guerra Mundial) e, conseqüentemente, a

supressão de algumas liberdades individuais. Quanto à invasão em si, as principais cidades iraquianas que foram alvo de conflitos acesos, provavelmente terão um aumento de desalojamentos, prejuízos materiais, roubos, etc.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo. De um modo geral, creio que uma narrativa forte e bem construída tem a capacidade de atingir pontos mais ambíguos e alcançar a sensibilidade das pessoas para o assunto com um maior sucesso. Vejo isto desta forma porque quando jogo, as mecânicas tornam-se regras, enquanto a história torna-se um interesse pessoal, algo que acompanho sem objetivos, estando mais permeável a sugestões e questões externas.

6)

Nome: Gomes

Idade: 20 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Diariamente

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Sinceramente, nenhuma. Não procuro nenhuma informação. Só se estiver a ver televisão e vir na altura do telejornal. De resto, por iniciativa própria não. Quando vejo é mais nas férias grandes. Se estiver a ver televisão estou atenta e vejo o que se passa, senão não procuro informar-me sobre isso.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Costumo ver as notícias na *SIC Online* ou a televisão em si mesmo. Posso ver sites, mas sites de televisão. A televisão é o meu meio de comunicação de preferência.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Pessoas que em parte são a favor, se bem que não defendem o método que eles utilizam e as pessoas que são totalmente contra devido aos meios que eles utilizam para alcançar esses fins. Os terroristas talvez tentem alcançar um meio que achem que é melhor para toda a gente, mas que possivelmente não é o melhor, na minha opinião. Estão a fazer de uma maneira errada. Os terroristas pretendem eliminar os inimigos. A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível. A televisão é o meio difunde mais esse tipo de opinião, utilizando grandes reportagens sobre as cidades destruídas após atos de terrorismo, fazer quase festas de aniversário para lembrar atos de terrorismo como o 11 de setembro... Eles "gostam muito" de lembrar as pessoas o que é que aconteceu e o que é que ficou depois desse ato.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

O que me lembro do que vi é que muitas vezes eles julgam que os americanos estão a fazer isso por causa do petróleo, para ganhar como se fosse conquistas antigas. Para ganhar aquele país em si, como se eles quisessem demonstrar a sua dominância nesse certo país. Pelo menos é a imagem que eu tenho, tanto da *CNN* como dos portugueses, é a imagem com que eu fico.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Sinceramente não concordo com a presença militar americana. Nós também temos lá tropas. Com essas tropas sou capaz de concordar porque talvez não sejam tão ofensivas para eles como as americanas. As tropas americanas são como se fosse um golpe para espicaçar os iraquianos. Não está a ajudar, antes pelo contrário, está a piorar a tensão no país.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Fizeram com que eles tivessem muito mais ódio à América, de certeza. Porque eles [civis iraquianos] sofrerem muito. Tudo bem, tenho a certeza que eles [militares americanos]

acreditam piamente que estão a defender a sua honra e a sua pátria, mas com os americanos lá sempre em cima deles eu tenho a certeza que eles [civis iraquianos] estão a ficar com uma raiva mais contida, o que faz com que se juntem às milícias contra as pessoas que estão a tentar defendê-los.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um jogo sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

O jogo passa a ideia de que não devia ser resolvido por fogo, isso é um facto. Agora não sei até que ponto as pessoas que o estão a jogar conseguiriam perceber essa ideia sem uma análise mais profunda ou sem estarem a pensar. É tipicamente o tipo de jogos que as pessoas jogam por diversão. Há poucos jogos que se notem à primeira vista que são Jogos Sérios. Embora este tenha uma mensagem profunda não sei até que ponto os jogadores conseguiriam ver além da diversão do jogo. Embora se note assim, na altura a pessoa é capaz de não ligar a isso. As instruções tornam o jogo diferente. Mesmo assim, atualmente as pessoas com os jogos, sobretudo os mais novos, querem divertir-se e querem ver sangue. Por isso, a principal ideia dos produtores de jogos é "quanto mais sangue e violência, melhor". Por mais mensagens sublimares que metam, muitas vezes as pessoas decidem ignorar em troca de momentos diversão pura, ações que não podem fazer na vida real sem sofrer as consequências. A ideia do jogo é muito boa, mas como é um jogo grátis daqueles que estão na internet... As pessoas encontram esses jogos quando estão aborrecidas e num ambiente mais, não exatamente quando estão à espera de pensar muito a sério em tópicos bastante sérios. Acho que o jogo serve como um complemento noticioso. Ajudaria as pessoas a pensar sobre o assunto, mas não sei até que modo não as levaria a seguir o caminho que o criador do jogo queria que elas seguissem. Talvez as ajudasse a pensar, mas esta é a parte preta do "branco e preto": é a ideia do criador e de certo modo se isto estivesse numa notícia isto seria totalmente parcial, porque era aquela ideia que ele queria que seguissemos. Mas sim, para tomar escolhas ajudaria muito.

7)

Nome: Helena

Idade: 31 anos

Habilitações: Mestrado

Profissão: Assistente de Marketing

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Com bastante regularidade porque a minha licenciatura de base é Relações Internacionais. Apesar de a profissão que exerço atualmente não me obrigar a estar atualizada sobre esses assuntos, eu escolhi esta licenciatura por ter uma inclinação para esses temas. Portanto, procuro informação diariamente, normalmente através da internet... Já não tanto a televisão. Sobretudo através da internet.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Confesso que não costumo usar os meios de comunicação. Como ainda por cima sou da área de Relações Internacionais normalmente uso informação científica, ou seja, papers publicados ou revistas da área. Tem a ver com o facto de ter formação em Relações internacionais... Acabo por achar que as revistas e a imprensa não analisam com profundidade os assuntos e preferi ver esses temas tratados com maior profundidade e a atualidade analisada por especialistas. Se houvesse um ataque terrorista provavelmente iria ver a informação disponibilizada pela União Europeia, pelo organismo que coordena a política de segurança e defesa. Provavelmente também veria televisão, mas recorreria sempre à informação especializada.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Sendo um bocadinho maniqueísta, ou seja, dividindo o assunto em preto e branco... Extremando um bocado as posições para ser mais claro... Se calhar encontro uma opinião favorável de que os árabes são todos naturalmente violentos. Ou seja, querem destruir a cultura ocidental e que o tentarão fazer por todos os meios. O terrorismo é um ato de agressão que é imparável e que tem a ver com uma questão cultural de fundo. Se calhar outra posição, um outro extremo, tende a ver o terrorismo como uma reação a uma opressão socioeconómica, ou seja, as pessoas tornar-se-iam violentas e terroristas por não conseguirem aceder a meios de subsistência. Ou então por manipulação das elites dos países das zonas onde estão (as elites religiosas, por exemplo). A opinião dominante se calhar não é nenhuma das duas que tentei extremar, mas acho que há algum preconceito associado a culturas diferentes. Portanto, penso que a maioria das pessoas achará que há

um elemento de agressão endógeno em algumas culturas. Acho que o meio que difunde mais esse tipo de opinião é inevitavelmente a televisão. Eu vejo pouquíssima televisão.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Tenho encontrado opiniões positivas, ou seja, que foi um ato legítimo tendo em conta a agressão que foi o ataque do 11 de setembro, mas creio que na imprensa portuguesa a maioria das opiniões que ouvi foram negativas. Na altura os comentadores não acharam que houvesse uma ligação muito óbvia entre os ataques terroristas do 11 de setembro e a culpabilização do regime iraquiano. A maior parte das opiniões que ouvi associavam a invasão a um pretexto. Havia uma vontade em derrubar o regime iraquiano e que a invasão serviu então de pretexto. Do ponto de vista interno da opinião dos Estados Unidos (EUA), seria sentida alguma necessidade em fazer alguma coisa para satisfazer a angústia que os americanos sentiram depois do 11 de setembro. Portanto, a invasão foi um escape encontrado e uma forma de reunir a opinião pública nacional em torno de um objetivo que para a maior parte dos comentadores europeus não tinha grande ligação lógica entre os dois eventos, ou seja, o 11 de setembro e a invasão do Iraque. Mas para os americanos foi uma via de caminho a seguir.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Creio que não, por si não. Se não há um processo de construção de democracia, por si só a presença militar não vai resolver nada. No dia em que os americanos saírem do Iraque aquilo vai cair numa conflitualidade inevitável se não for feito um trabalho conjunto com organismos que estão habituados a fazer *nation bulding* (construção de instituições e acompanhamento da construção de um país) não acho que vá adiantar de nada.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Eu acho que inevitavelmente, excetuando eventualmente uma meia dúzia de iraquianos que trabalhe para as forças ocupantes, a maior parte das pessoas (mesmo tendo apoiado o derrube do Saddam Hussein) sofre. Os mísseis atingem indiscriminadamente quem apoiava o Saddam Hussein e quem foi favorável à invasão. Provavelmente, os iraquianos veem os americanos como forças invasoras e estarão desejosos de que saiam para poder levar (imagino eu) o país a ter um futuro. Não sei se isso era acontecer ou não, mas imagino que seja a vontade dos iraquianos. Como têm pessoas próximas a morrer vítimas de ataques

quer das forças americanas quer dos terroristas internos penso que se tem vontade que tudo termine rapidamente.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Como a mensagem de *September 12th* coincide com a minha opinião pessoal é óbvio que a mensagem me agrada. Acho que o jogo será uma boa forma de transmitir essa mensagem. Não sendo jogadora provavelmente não seria o público-alvo do jogo, mas acho que neste caso ou noutros os jogos (para quem os utiliza) podem ser uma boa forma de educação ou de passagem de mensagens. Acho que o jogo conseguiu passar a sua mensagem de forma clara. Claro que se pode argumentar que do ponto de vista técnico não é bem assim, mas do ponto de vista de quem concebeu o jogo e quis transmitir uma determinada visão do conflito acho que a mensagem passa perfeitamente.

8)

Nome: Isabel

Idade: 75 anos

Habilitações: Antigo 5º Ano do Liceu (9º Ano)

Profissão: Reformada

Frequência de uso da internet: Raramente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Entrevista realizada a: 25 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Todos os dias.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Como eu não tenho internet é tudo através da televisão ou do jornal. São os únicos meios onde posso ver essas coisas.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de

opinião?

Eu acho que em princípio toda a gente devia ser contra o terrorismo. Só os fundamentalistas é que são a favor do terrorismo. Esses estarão sempre de acordo com o terrorismo, sejam eles quem forem, independentemente da nacionalidade, credo ou religião. São todos iguais. A opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso. Eu vejo esse tipo de opinião na televisão.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Acho que ninguém chega a uma conclusão. Acho que uma invasão é ilegal, seja ela de que país for. Não concordo com invasões, acho que se deve resolver o assunto pelas conversações. Mas há certas alturas em que certas atitudes dos povos que dominam ou podem dominar e que estejam a praticar genocídio têm que ser parados. Em relação à invasão do Iraque, há uns que são contra e outros que são a favor. A invasão foi motivada pelos fundamentalistas e os Estados Unidos resolveram intervir pela força, na medida em que eles também se tinham enfiado nos Estados Unidos sem ninguém lhes pedir nada.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Eu acho que não concordo pelo seguinte: a grande maioria é fundamentalista e portanto eles próprios não se entendem entre eles... A entrada de tropas de outras nacionalidades complica a situação. No fundo, todos querem é o penacho e dizer: "Eu é que mando". Eles próprios [iraquianos], uns são xiitas e outros sunitas, andam todos à porrada porque todos querem ir para o lugar. E depois ainda entram estrangeiros... "Ah, meteram a pata no nosso país!", "Eles querem o nosso país!", ou seja, ainda há mais confusão. Acho que não vão conseguir nada, acho que isto vai ser uma espiral que vai continuar a aumentar porque há sempre um pretexto para andarem à pancada. E como eles próprios também não se entendem. Se dissesse assim: "Saem de lá os americanos, saem os franceses, saem os ingleses." e que isso seria uma paz de espírito, então tudo bem. Mas se saem os franceses, saem os ingleses (como aconteceu em África) eles depois andam todos à pancada. Portanto isto é uma grande confusão.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Genocídio. A morte dos civis não tem nada a ver o cu com as calças, não são eles que mandam, não são militares, não são eles que estão no pelourinho. É como aqui na política:

é sempre o Zé Povinho que se lixa. Porque meia dúzia de fulanos querem o poder, querem mandar... Falam em nome do povinho, mas estão-se nas tintas para o povinho. É esse o paleio. Desgraçados dos civis. E das mulheres e crianças, que são as principais vítimas.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

A mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira. Acho que os militares têm umas ações (que tenho visto nos filmes, mas não sou militar) de infiltração e de eliminação. Quer dizer não é assim, mandando um míssil para dentro de uma aldeia. São agentes especiais que são infiltrados e que eliminam os terroristas, mas sem se saber. Tem que ser uma abordagem violenta porque os terroristas não são convencidos pelas falas. O terrorista recebeu uma lavagem ao cérebro, está completamente obcecado. A única maneira que vejo nesse capítulo, porque já se fez a experiência das falas e não se vai lá, é um sistema de infiltração e de eliminação. Se for de forma mais espalhafatosa vai haver uma série de danos colaterais. Ultimamente o que tenho visto, nestes filmes mostram (e eu estou convencida de que isso é uma amostra do que se passa na realidade) que é um trabalho de infiltração e de eliminação cirúrgica. Como se fosse um raio laser para fazer uma operação. Acho que o jogo é uma mais-valia para as notícias. Não sei se é possível fazer isto no jogo: mostrar como se pode fazer a eliminação de um terrorista sem se perceber. Sem perceber que aquela pessoa ali está preparada para dar cabo da outra pessoa. Mas só daquela pessoa, o terrorista.

9)

Nome: Jorge

Idade: 22 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Redator e Moderador

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Regularmente

Entrevista realizada a: 27 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Quase todos os dias recebemos notícias de todos os “cantos” do mundo, independentemente de ser eu próprio a procurá-las ou não, acabo sempre por constatar

que, por exemplo, as notícias de economia, política e sociedade são cada vez mais abrangentes e interligam diversos países e continentes. Quanto à busca de informação propriamente dita, consulto regularmente (2 a 3 vezes por semana), as capas de jornais mais importantes da Europa e Estados Unidos, bem como os destaques internacionais em sites dedicados ao desporto. A nível da indústria de videojogos, essa procura de informação é constante.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Normalmente não tenho por hábito pesquisar sobre terrorismo. Sobre o tema, prefiro documentários, na televisão ou cinema.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Existe sempre os dois lados da questão, o ocidental, e a visão de médio oriente que nunca conseguimos perceber verdadeiramente uma vez que a informação é tratada por jornalistas ocidentais, no entanto, inserido numa sociedade ocidental, creio que as correntes de opinião não diferem. Tenho a impressão que a televisão é o meio privilegiado para difundir informações sobre terrorismo, ou revista de especialidade política internacional, como a *Foreign Policy*.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Por um lado, existem algumas pessoas que concordam com a invasão para restabelecer a ordem e a paz. Por outro lado, algumas pessoas consideram que existem interesses económicos para além dos interesses sociais e que não é legítimo interceder pela paz quando se procura a guerra.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Discordo. A presença de militares estrangeiros poderá levar à revolta dos locais e consequentemente organizações de terroristas poderão ganhar força para tentar expulsar os “intrusos”.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Apanhados no meio de “guerras” que provavelmente nem compreendem, os civis são sem dúvida a face mais triste de uma guerra. As consequências mais drásticas creio serem o facto de não confiarem nas tropas militares ocidentais e viverem no medo profundo de retaliações.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de “ganhar” e “perder”, vitória ou derrota, ou simplesmente leva-nos a refletir sobre o facto de violência gerar violência. No entanto, e apesar de não ser possível “ganhar” este jogo, não devemos permanecer completamente desinteressados pela situação.

10)

Nome: Maria

Idade: 52 anos

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Educadora de Infância e Diretora Pedagógica

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Entrevista realizada a: 10 de julho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Diariamente.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Internet, televisão e alguma imprensa. A internet porque é mais acessível, a televisão por causa dos noticiários e a imprensa só mesmo pelos jornais ocasionais que me surgem, não compro.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Acham que o terrorismo é uma forma de luta, que é uma forma de obtenção daquilo que pretendem. Geralmente oiço coisas más sobre o terrorismo. Violência, muita violência. A opinião dominante é em termos de violência, de ameaças, de pressão. Eu acho que é mais a televisão que difunde esta opinião.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Pouca coisa. Acho que o Iraque foi invadido por causa da ameaça terrorista e por causa do petróleo.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Pelo menos temos visto que eles acabam por precisar desse apoio internacional porque nem sempre têm as infraestruturas para apoiar os civis, para proteger os civis. Eu acho que ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Claro que há sempre vítimas civis porque mesmo quando há guerra acaba por haver muitas vítimas civis. Eu penso que o objetivo era proporcionar-lhes rapidamente uma paz eterna, mas nem sempre as coisas são bem conseguidas. Acho que as coisas depois não ficam bem organizadas. Há a invasão e depois os americanos ficam lá um bocado abandonados, um bocado sozinhos, e as coisas ao fim de algum tempo de guerra as pessoas ficam perturbadas e a sofrer com aquela vivência diria de todo aquele estado de guerra.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Isto é um pouco que “a violência instiga a violência”. Então e o que fazer perante estes terroristas? Deixá-los ficar? Não sei se será a conduta certa, não é? Sabendo de antemão

que depois isto ia tornar-se caótico, então deixaria ficar como estava. Acho que o jogo ajuda a refletir e a teres uma perceção maior sobre a própria violência que estamos a ver aqui nas imagens. Se realmente uma pessoa começa a atacar isto realmente torna-se complicado porque há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes, há uma grande destruição das próprias habitações e da própria cidade o que depois torna muito difícil o dia-a-dia dessas pessoas. Elas naturalmente revoltadas ainda se tornam mais terroristas. Gera o caos mesmo. Acho que seria um bom complemento noticioso para elucidar as pessoas do que a violência é capaz de instigar nas pessoas.

11)

Nome: Oliveira

Idade: 22

Habilitações: Licenciatura

Profissão: Estudante e Freelancer

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 22 de agosto de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Por vários constrangimentos de tempo e outros, não procuro com regularidade se não for uma questão específica que me interesse conhecer e saber mais (exemplos mais extremos em questões de atentados, por exemplo). De resto, rejo-me muito pelos noticiários da hora de jantar. Além disso (excetuando os casos específicos que falei), não costumo procurar esse tipo de informação.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Tendo em conta a conjuntura atual é basicamente internet. Ocasionalmente procuro as grandes cadeias de informação internacionais, como a *BBC* ou a *CNN*.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

É relativo. Digo isto no sentido de, diretamente, não ter encontrado ninguém pró-terrorismo - estou a excluir, claro, os grupos extremistas que vemos na televisão, mas falo mais a nível

peçoal direto ou indireto. Contudo, parece-me que responder ao terrorismo pela mesma moeda da violência é uma outra forma de terrorismo, pelo que essa é sempre uma questão um pouco difícil de responder na minha opinião. Infelizmente, e às vezes nem com esse intuito, a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo, o que penso que não ajuda muito à formação de caráter da audiência.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Depende do *timing* por assim dizer. Lembro-me que no início havia muita gente que, mesmo não sendo propriamente a favor, também não se opunha, e até não achava má ideia. Entretanto, e com descobertas várias (incluindo, por exemplo, o escândalo do *Wikileaks*), penso que se tem vindo a consolidar a opinião de que a invasão foi uma estupidez. No entanto, há sempre quem apoie, apesar de, pelo menos do que vejo, não ser a maioria.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não tenho uma opinião formada neste sentido, até porque sou bastante leiga no assunto, mas instintivamente diria que não. Infelizmente, nada me parece razão forte o suficiente para impedir o que quer que seja.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Além dos milhares de mortes injustificáveis? Talvez esteja a ser um pouco radical, mas acho que muita gente não terá nunca o acesso à informação que lhes fará compreender a justificação completa desta guerra (bom, nem os Estados Unidos, vergonhosamente, têm um conjunto de razões assim tão claro, como veio a ser provado), pelo que será para mim apenas natural que nos próximos anos, apesar dos "esforços de domesticação americanos", surjam ainda mais grupos terroristas, possivelmente mais extremos.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

O conceito de *September 12th* parece-me muito interessante a um nível didático. Parece-me, contudo e infelizmente, que será bastante ignorado por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo, e o que significa a opção de jogá-lo ou, neste caso, de não jogar. Todavia, e apesar da minha visão pessimista, creio que é um poderoso material didático para que, cada vez mais cedo, possamos ensinar aos nossos os verdadeiros valores humanos (que são tantas vezes obliterados), e desenvolver a compreensão de que a guerra NUNCA é a resposta.

12)

Nome: Pratas

Idade: 20 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Com pouca regularidade. Não vejo muito o telejornal porque à hora de almoço estou na faculdade e à hora de jantar estamos a jantar e não podemos estar a ver televisão. Quando estou na internet não me lembro de ir procurar esses assuntos.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Normalmente quando oiço falar disso é no telejornal, ou seja, utilizo a televisão.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Já ouvi dizer que há certos tipos de sociedades que crescem com certos objetivos (não sei se é na Palestina em que eles ensinam as crianças a ser bombistas). Ou seja, as crianças crescem com uma mentalidade virada para o terrorismo. Porquê? Não sei. Também há pessoas que às vezes culpam o governo, ou seja, que é o governo que está por detrás disto ou que são outras pessoas que estão por detrás disso. O que oiço mais nos meios de comunicação, sobretudo a internet, são teorias da conspiração. Pela televisão oiço as

peças basicamente a criticarem. Acho que há muita gente não percebe o que está por detrás das pessoas que fazem o terrorismo, as pessoas não sabem o que está por detrás disso. Elas basicamente criticam as mortes. A opinião dominante é a crítica ao terrorismo e acho que a televisão é o meio que passa mais esse género de opinião. Eles criticam mais do que explicam.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Na altura da invasão não estavam todos a favor, mas acho que também não estavam todos contra. Havia pessoas que estavam de acordo com a invasão porque acharam que aquilo ia servir para alguma coisa, supostamente por causa do petróleo. Há quem diga que o petróleo foi a desculpa para invadirem o Iraque.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Não concordo, porque a presença desses exércitos estrangeiros levou à morte de mais pessoas. Acho que os iraquianos acabam por sentir que aquela terra não é deles, sentem que eles [os americanos] estão a tomar posse de algo que é deles.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Morte de civis, destruição do país... A tomada de posse que não deixa que sejam eles próprios a tentar dar a volta por cima.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Acho que a mensagem do jogo é que “a guerra não resolve nada”. O que o jogo transmite é que se combatermos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta. Acho que concordo com essa mensagem. Acho que o jogo ajuda, mesmo indiretamente, o jogador a refletir sobre a mensagem. Mas acho que as pessoas estão a jogar e não estão a pensar nisso conscientemente, mas inconscientemente eu acho que sim. Eu acho que o jogo seria um bom complemento noticioso se as pessoas o jogassem. A mensagem é transmitida de maneira clara, pois nota-se bem a diferença entre

os civis e os terroristas, que também está a haver uma destruição sem haver resultados.

13)

Nome: Ricardo

Idade: 35 anos

Habilitações: Licenciatura e Pós-Graduação

Profissão: Informático

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 2 de julho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Procuo obter informação sobre assuntos internacionais diariamente, no sentido em que costumo ver os telejornais, incluindo a informação internacional.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Fundamentalmente, televisão. Em particular, canais noticiosos como a *SIC Notícias*. Devo dizer, contudo, que não costumo procurar ativamente informação sobre terrorismo.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Penso que haverá várias correntes de opinião. As que defendem que ataques terroristas no próprio país justificam uma intervenção internacional, com forças armadas, nesse país. As que defendem que ataques terroristas num outro país justificam uma intervenção internacional, com forças armadas, a realizar no país da nacionalidade dos terroristas. As que defendem que intervenções internacionais em outras nações são uma ingerência na soberania desses países e acabam por ter consequências negativas para os habitantes desses países. Desconheço quais são as correntes mais difundidas por cada meio de comunicação.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

A percepção que tenho é que o número de ataques terroristas no Iraque não ajuda à tese da vantagem da presença de militares estrangeiros. Contudo, penso que, dado que se instalaram os militares estrangeiros, também não poderão ser retirados abruptamente, antes de garantir que as forças locais estão capacitadas para lidar com os terroristas locais.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Penso que a guerra civil e o terrorismo que se instalou, após a invasão do Iraque, têm sido muito violentos para os civis.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Acho o conceito do jogo muito nobre, mas comercialmente parece-me ser arriscado: penso que a ideia de que um jogo que só pode ser ganho se o jogador “não jogar”, levará a que potenciais jogadores não o comprem ou que se sintam frustrados com o jogo.

14)

Nome: Rodrigues

Idade: 19 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Raramente

Entrevista realizada a: 4 de agosto de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Penso que a melhor forma de me manter atualizado sobre os assuntos internacionais é procurar a informação diariamente, de preferência várias vezes durante o dia.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Dado que Portugal não é dos países com maior probabilidade de ataques terroristas, o melhor é sempre tentar encontrar informações em meios internacionais. Casualmente encontro este tipo de informação no *Facebook* através de partilha de ligações de inúmeros sites de informação (como sejam: jornais, canais de televisão, etc). Na maioria das vezes, encontro este tipo de informações em canais de televisão como a *CNN* e a *Sky News* dado que quase sempre possuem informação mais atual.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

A Igreja defende que a origem do terrorismo está essencialmente na pobreza da população e nas injustiças do mundo. É claro que existem outras opiniões. Muitas delas contra a própria Igreja (que aqui pode assumir diversas religiões), o que nos pode levar a pensar que grande parte do terrorismo existente no mundo se deve a conflitos religiosos. Por outro lado, e a meu ver, a maioria da informação veiculada em jornais e canais de televisão, apontam os problemas económicos e políticos como principal causa do horror que se vive em alguns países.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

A informação inicialmente divulgada aponta que o início da invasão do Iraque se deu com o pretexto que o Iraque possuía armas de destruição maciça. Passados cerca de 9 anos vemos que não foi bem assim. O Iraque retaliou-se e hoje parece um país mais indefeso e mais pobre do que outrora foi. Os meios de comunicação limitam-se a divulgar informação de grupos organizacionais e os sucessivos ataques existentes, sem muitas vezes explicarem ou ser perceptível o porquê desses ataques.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Se por um lado se possa pensar que a presença de militares estrangeiros pode dar um maior conforto e segurança à população local, por outro, há que pensar no fator retaliação.

Não me parece que a presença de militares estrangeiros no Iraque seja uma boa medida, assim como a invasão militar a não foi. A população não se sentirá mais pressionada? Não haverá mais conflitos, mais mortes de inocentes? A mim parece-me que sim.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Os civis limitam-se a ver as suas vidas completamente destruídas e são vítimas de medidas políticas de opressão. São inocentes, mas acabam por ser os mais condenados.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Depois de ouvir a descrição, pareceu-me bastante interessante. Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque. A solução de não jogar o jogo e ganhá-lo é muito similar àquilo que devia ser a guerra: não invadir, não atacar... só assim sairíamos a ganhar.

15)

Nome: Teresa

Idade: 22 anos

Habilitações: 12º Ano

Profissão: Estudante

Frequência de uso da internet: Diariamente

Frequência de uso de videojogos: Não joga

Entrevista realizada a: 3 de junho de 2012

1. Com que regularidade procura obter informação sobre assuntos internacionais?

Muito sinceramente apenas quanto tenho algum tempo livre. Não vejo todas as semanas, apenas consigo ter algum tempo para isso.

2. Quais são as fontes ou os meios de comunicação que costuma usar para encontrar informação sobre terrorismo?

Utilizo a internet porque é fácil e rápido. Nós conseguimos em pouco tempo obter aquilo que procuramos.

3. Que diferentes correntes de opinião tem encontrado sobre terrorismo? No que toca à opinião dominante, qual é o meio de comunicação que difunde mais esse género de opinião?

Quando vou à procura de informação não é tanto a nível de opiniões é mais a nível de obter alguma informação relacionada com um determinado assunto. Não é tanto sobre artigos de opinião ou algum conteúdo desse tipo. No que toca a opiniões, o que tenho encontrado mais é que as pessoas não são muito a favor de atos de terrorismo. Acho que tem muito a ver com os ideais que estão por detrás e às vezes depende muito de como as pessoas encaram essas ideologias. Eu posso não ser a favor, mas conseguir perceber porque as pessoas tomam determinadas posições ou o que as leva a agir daquela maneira sem contudo ser a favor dessas posições. Eu acho que temos que perceber o que leva as pessoas a fazer aquilo, mas daí a concordarmos com determinado ato, acho que de uma coisa à outra ainda vai uma distância grande. Mas isso é o que eu acho. Em termos de opinião dominante sobre o terrorismo, eu acho que as pessoas em geral não são muito a favor do terrorismo. O meio que divulga mais essa opinião é a internet, pois é o meio que as pessoas têm mais acesso. Não é que seja o que difunde mais, pois a imprensa e a literatura também o fazem, mas na internet encontra-se os dois lados, as duas faces da medalha.

4. Que opiniões tem encontrado nos meios de comunicação acerca da invasão do Iraque?

Eu li o livro *A Fúria Divina* que fala um bocado sobre as invasões do Iraque, sobre o terrorismo, ou seja, centrado nessa onda. O livro é bom porque uma coisa é aquilo que o autor quer passar, outra coisa é o autor relatar muitos factos (sobre aquilo que foi, aquilo que não foi). A questão é que a invasão do Iraque tem grandes conceitos por detrás da invasão. Uma coisa é pensarmos que eles invadiram com um determinado fim, como é o caso do petróleo, outra coisa é pensarmos que eles invadiram com outras razões que não têm tanto a ver com fins económicos. Ou seja, motivos ideológicos. Acho portanto que há as duas situações, ou seja, que não tem a ver apenas com eles quererem conquistar terreno, mas depois também há muitas questões ideológicas e políticas. Há muita informação disponível, se nós procurarmos encontramos muita coisa, mas dentro dessa muita informação encontramos inúmeras razões porque eles [americanos] invadiram o Iraque. Ou seja, há duas posições: uma relacionada com motivos ideológicos e outra relacionada com motivos económicos.

5. Alguns autores defendem que a presença de militares estrangeiros ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas no Iraque. Concorda ou discorda com este ponto de vista? Refira os motivos.

Eu concordo e discordo. Por um lado eu concordo porque eu acho que no Iraque como em outro sítio qualquer tem que haver um mínimo de segurança para que as próprias populações se sintam protegidas e para defender o respeito das pessoas que vão lá, não pode ser muito à balda nem com a segurança muito apertada. Tem que haver um meio-termo, digamos assim. Dai que eu ache importante que exista esse controlo. Mas também acho que não é muito por ai porque alguma organização ou entidade que queira fazer um ataque terrorista eu acho que o faz independentemente de existirem 100 ou 200 polícias, ou o facto de haver militares lá, ou o facto de haver uma segurança mais ou menos apertada. Concordo que haja, sim, mas não acho que seja isso que vá influenciar um ataque terrorista. Pode conseguir diminuir as consequências, mas não acho que seja por haver quem controla isso vai pensar: “Não vamos atacar”.

6. Qual é a sua opinião sobre as consequências da invasão do Iraque para os civis?

Existem muitas consequências porque quem acaba por sofrer com isso são as pessoas. Quem acaba por ser mais prejudicado são as pessoas que moram lá, neste caso os civis iraquianos, sendo que a maior parte deles não tem nada a ver com os assuntos que originaram as invasões, mas ao fim e ao cabo são as pessoas que mais sofrem com isso, são as mais prejudicadas. São as pessoas que perdem tudo, são as pessoas que estão lá e que acabam por ver as casas e as famílias a serem destruídas.

7. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. *September 12th* é um Jogo Sério que procura que os utilizadores reflitam sobre as consequências da guerra ao terrorismo. Qual é a sua opinião sobre este conceito? [Recurso a imagens descritivas]

Eu acho a ideia um bocado absurda. Quer dizer, por um lado tem lógica. Mas para mim o que tem lógica é: eu entro, dou cabo dos terroristas, mas assim que mato um supostamente o número devia diminuir. Mas também tem lógica o número aumentar porque as pessoas revoltam-se com aquilo que têm à volta. O jogo chega a ser um bocado tonto. Qual é a ideia? Espalhar a violência? Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la, mas o objetivo de quem joga não é simplesmente entrar no jogo e ficar a olhar para aquilo. Quando jogas um jogo tu queres jogar, queres ver como o jogo é, queres tentar passar de nível ou evoluir no jogo. Se o jogo não tem fim... Se fosse eu, sinceramente não jogava. Percebendo

as implicações do jogo, eu acaba por não jogar. Estava ali cinco minutos e depois ia-me embora. Ou seja, não disparava. Sabendo de antemão as regras do jogo não disparava. Se não tivesse lido as instruções, ai sim, eu era capaz de disparar para ver o que acontecia. Mas se já tivesse lido as instruções no início, quase de certeza que não. Eu acho que o jogo passa a mensagem do criador. Se a pessoa tem as instruções e se perceber antes de começar a jogar que se disparar vai aumentar o número de terroristas e aumentar a violência, então sim. A pessoa pensa e pode ou não jogar, tendo logo essa opção desde o início. Mas também acho que se a pessoa começar a jogar isto e começar a interessar-se eu começo a pôr em sério risco se ele não será um terrorista a sério. Se o objetivo é levar as pessoas a pensar sobre como é que agiriam, então acho que sim. Agora se for um jogo para ser jogado a sério então não concordo, acho que não tem lógica. Se for um jogo para as pessoas pensarem no que fariam, então sim, concordo. Acho que o jogo serviria como um complemento noticioso. Uma pessoa lê uma notícia. Se isto vier assim do nada, uma pessoa acaba por levá-lo "mais na desportiva", mas se for associado a uma notícia uma pessoa já vai jogar com a influência da notícia em si. Acho que tem mais impacto associado se estiver com a notícia, do que assim "na desportiva". Eu vou à procura de jogos, vejo este... Percebo a ideia do impacto, mas se for associado a uma notícia ou algo que desperte emoções acho que tem um efeito mais potencial do que se não tivesse a notícia à mistura. Acho que é uma mais-valia, mas tem é que ser com as regras antes porque se não tiver as regras então o efeito é exatamente o contrário.

ANEXO 6: ENTREVISTAS DOS ESPECIALISTAS

Nome: Cláudia Ribeiro

Profissão: Investigadora do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento (INESC-ID)

Entrevista realizada a: 2 de julho de 2012

Nome: João Fernandes

Profissão: Engenheiro informático do Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores Investigação e Desenvolvimento (INESC-ID)

Entrevista realizada a: 2 de julho de 2012

1. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. Qual é a sua opinião sobre este conceito?

João Fernandes: Jogos Sérios é um conceito muito abrangente. No nosso grupo de investigação temos desde há quatro anos para cá trabalhado no desenvolvimento de Jogos Sérios em várias áreas. O conceito de Jogo Sério é teres um jogo que a finalidade não será só divertir, mas passar algum tipo de conteúdo pedagógico. Isto é feito em várias áreas. Nós começámos pelos jogos na área do ambiente para ensinar as pessoas como é que se poderia melhorar a eficiência energética e o desenvolvimento sustentado da parte dos industriais, etc. Ultimamente temos focado mais a atenção na parte de levar os jogos para as empresas porque se há uns anos atrás este tipo de tecnologias era apenas usadas em áreas mais críticas como o exército ou saúde, onde a margem de erro é zero, hoje em dia como as tecnologias são mais baratas já podem ser aplicadas em outras áreas que se calhar antigamente não eram aplicadas. Então começámos a explorar a ideia de aplicar jogos para poder formar, por exemplo, gestores de projetos que é uma área muito importante que é transversal à maior parte das empresas de cariz tecnológico. Ao fim e ao cabo os jogos permitem tu treinares ao seres colado em posições num ambiente controlado, que na realidade era muito difícil seres colocado, e decidires sobre essas situações. Decidires – mais uma vez num ambiente controlado, pode ser tão ou mais realista quanto se queira – e veres o impacto das tuas decisões. Ou seja, vamos dar um exemplo prático: o dos pilotos de aviões. Os pilotos não vão pilotar um avião sem terem horas e horas em simulação e a simulação é tão realista ao ponto de já ser usada há muitos anos como uma parte essencial do treino de quem quer tirar um brevet de avião. Por exemplo, no caso da gestão de projeto: Uma pessoa tem que ser treinada numa determinada temática, por exemplo, há um projeto de energias renováveis e ele tem que saber do tema e tem que

perceber quais são os desafios que vai encontrar quando assumir esse papel nesse projeto e a única forma de o fazer é ou coloca-lo em outros projetos que a empresa tenha nessa área – e aí os erros que ele fizer vão ter impacto na empresa – ou coloca-lo num simulador onde a gente pode configurá-lo da forma que queremos e ele vai viver essas experiências num ambiente virtual. Essa é a ideia dos Jogos Sérios.

Cláudia Ribeiro: Não tenho nada a acrescentar, acho que está bastante completo.

2. De que forma podem os Jogos Sérios ser usados para a formação de opinião e para melhorar o processo de aprendizagem?

JF: Na minha perspectiva, existem muitos jogos sérios para, por exemplo, despertar a consciência para determinadas temáticas. Há um jogo até muito conhecido em que dão ao jogador 1.000 dólares para ele viver durante um mês e ele tem que fazer uma série de opções – entre a escolha da casa, cuidados de saúde, escolha de emprego – e o objetivo é chegar ao fim do mês. Portanto isto é o exemplo de algo de algo que só é possível através de um jogo. Através do jogo nós percebemos a dificuldade que é para uma pessoa viver com 1.000 dólares por mês. Porquê? Porque somos colocados na pele dessa pessoa e temos que fazer as opções. Muitas delas vão ser erradas e vamos perceber que falhámos. Se calhar vamos jogar outra vez e tentar outras opções. De modo a incorporarmos o personagem, que pode ser neste caso um desempregado, ou pode ser um gestor, ou pode ser um aviador, nós ao mesmo tempo estamos a encarná-lo e todas as decisões que fazemos acabam por ser decisões através dessa personagem. À partida se o jogo estiver bem estruturado o jogador vai ter uma noção muito própria do que é assumir esse papel na vida real. E vai ter também consciência dos desafios que isso também impõe.

CR: Existem muitos jogos para criar *awareness* de pessoas para hábitos de vida saudável, uma medicina mais preventiva, portanto tentar que as pessoas levem a vida de certa maneira para mais tarde não terem certos tipos de doenças e por aí fora. Há jogos aí que nunca mais acabam. Depois há uma outra senhora nos Estados Unidos chamada Jane McGonigal que escreveu um livro que chama-se *Reality is Broken*. Ela trabalha para o *Institute of the Future* no qual desenvolve Jogos Sérios para criar *awareness*, mas ela tem problemas mais abrangentes. Por exemplo, imagina um mundo onde não há petróleo, ou então coisas mais ligadas à parte mais social, tipo discriminação. Esses jogos estão disponíveis online no site. Ela tem uma tese ou uma hipótese em que quer provar que as pessoas que jogam jogos serão os próximos salvadores do mundo, a próxima pessoa a ganhar um prémio Nobel. Vamos lá ver se ela tem razão.

3. Os Jogos Sérios podem ser uma mais-valia para o jornalismo. Concorda com esta afirmação? Refira os motivos.

JF: Acho que aí há um problema muito grave que é o tempo. Hoje em dia com o ritmo que as notícias tomam é muito complicado desenvolveres um jogo em menos de um mês (mesmo que seja um jogo simples). E quanto mais complexo for o jogo mais complexo se torna. Não sei se o tempo de vida do desenvolvimento de um jogo acaba por ser compatível com o tempo de vida do jornalismo ou das notícias. Sem dúvida alguma que aquela questão de criar o cenário 3D, demonstrar como as coisas aconteceram, talvez acrescenta valor porque muitas das notícias nós não conseguimos visualizá-las (não havia câmara lá, não é?). A nível de jogo, experiência interativa para o jogador penso a menos que seja uma temática muito recorrente...

CR: Histórica de alguma maneira, por exemplo.

JF: E depois aí há uma componente importante que é: quem é que vai desenvolver o jogo? Ou seja, supostamente o desenvolvimento de um jogo requer uma série de skills, uma equipa, programadores e tem que haver o retorno financeiro desse investimento. Portanto até que ponto é que fazer um jogo para uma determinada notícia traz retorno financeiro suficiente para pagar o custo desta equipa.

CR: E não só. Normalmente a notícia é sucinta, objetiva, consegue num parágrafo ou dois captar os factos do acontecimento. Normalmente a notícia tem que ser muito objetiva e factual, não é: “Era uma vez uma senhora que estava não sei aonde...”. É uma coisa muito mais direta. Uma pessoa lê um ou dois parágrafos, ou o lê o título e fica com uma ideia de contexto. É o que muitas pessoas fazem quando recorrem às notícias. Ninguém fica a ler página a página de um jornal. Até com o *clipping*. Hoje em dia já te vão buscar aos jornais, aos blogues ou às revistas os artigos que tu pretendes ler e sobre a temática que te interessa. Portanto cada vez mais a tendência parece-me é que o acesso a essa informação seja o mais rápido, fácil e imediato possível. Tu em cinco minutos ficas a saber o que se passa no mundo. Não vais jogar joguinhos para tentar perceber o que se passa. Não me parece que seja uma abordagem viável. Agora para criar algum *awareness* ou assim? Tudo bem. Mas tem que ser uma coisa muito mais abrangente, não uma notícia de um dia, ou um acontecimento em particular. Imagina que o pessoal queria perceber o que é esta coisa do *Arab Spring*, que já se fala muito, já há dois anos que há sempre notícias a sair e há toda uma série de situações que é preciso a pessoa entender para depois perceber o que se

passou afinal e entender as notícias que ainda agora saem. Ai tudo bem. Mas não a falar de uma notícia em particular, mas de uma notícia muito mais abrangente onde depois se colassem uma série de notícias. Ai até acho que faça algum sentido, mas vá lá tem que ter aquela perspetiva histórica.

JF: Dessa perspetiva histórica já existem muitos jogos (uns mais colados à realidade, outros menos). Por exemplo, *Age of Empires* que tem uma componente histórica bastante grande e há muitos outros. Dessa perspetiva sim, acho que nos obrigam a uma reflexão e de certeza que desperta alguma consciência para aquela temática. Mesmo o conceito de Jogo Sérió é um pouco relativo porque esta transmissão de conteúdos pedagógicos pode ser direta, pode ser indireta. Por exemplo, há estudos que comprovam que as pessoas que jogam *World of Warcraft* conseguem ter uma noção mais básica do que é mercado, o que é que é trocas, o que é que é trabalho em equipa. Portanto nem sempre o jogo tem que ser feito e assumido como um Jogo Sérió para ser um Jogo Sérió. Há muitos outros jogos que não sendo assumidamente um Jogo Sérió, se forem usados de forma correta ou num determinado contexto podem retirar-se muitas aprendizagens daí. O conceito de Jogo Sérió não é algo que esteja ainda neste momento fechado.

4. Acha que é viável que as redações nacionais desenvolvam os seus próprios Jogos Sérios?

JF: Á partida se os jornais e as televisões já têm aplicações em iPad, ou seja, de alguma forma já modelam o seu conteúdo de uma forma interativa então têm pessoas que o podem fazer. Eu diria que podem perfeitamente fazer alguns jogos mais simples, inclui-los na notícia ou eventualmente como suplemento. Mas a nível de jogos mais complexos, com mais profundidade, acho que não.

CR: Um flash tudo bem.

JF: Acho que mesmo os jornais já têm a opção de que quando se lê a notícia aparece o vídeo e alguns deles até têm outro tipo de conteúdos agregados à notícia. Dessa forma sim, acho que sim.

5. Que tema acharia relevante para ser abordado num possível Jogo Sérió adaptado ao contexto nacional? Que género de jogo seria?

CR: Nós lançámos uma tese de mestrado sobre isso.

JF: “Troika”, a tese de mestrado chama-se “Troika” e a ideia é a pessoa, o jogador ser posto no papel do primeiro-ministro do governo de um país que precisa de ajuda financeira. Ou seja, tem que pedir um resgate financeiro e depois tem que aplicar as medidas de austeridade, podendo ele escolher onde as quer aplicar. Depois em tempo real, ou durante o jogo, percebe qual é o impacto disso. Por exemplo, aquela questão de aumentamos demasiado os impostos e depois começa a ser menor o que ganhamos no fim, esse tipo de coisas sem poderem ser feitas num ambiente controlado na forma de um jogo.

CR: Utilizando um modelo económico fornecido pelo ISEG, ou assim, que reflita a realidade portuguesa. O feedback não vem do nada, é uma coisa realista.

JF: Esse é o exemplo de uma temática. Quer dizer, ao fim e ao cabo dávamos a hipótese a toda a gente de ser o primeiro-ministro e ver o que eles conseguem fazer. Este é um exemplo. E depois há uma série de áreas mais...

CR: Há a parte do racismo também. Acho que também era uma temática boa a pôr num jogo. A ideia é o jogador ser parte de um grupo de minoria e ter de aceder a serviços, ir à escola, sair ao trabalho e ter que sentir na pele um bocado as dificuldades que as pessoas sentem. Para as pessoas que têm dificuldades motoras... Também era interessante pôr um jogador de cadeira de rodas a tentar chegar a montes de sítios nesta cidade para ver o quanto difícil que é.

JF: São apenas alguns exemplos de temáticas que nós abordamos aqui, mas o horizonte é aquilo que a gente queira. Com a quantidade de desempregados que temos hoje em dia, essas pessoas precisam de ser formadas. E para além da formação em sala de aula, há uma série de *skills* que se calhar através deste tipo de aplicações era mais fácil as pessoas ganharem mais rapidamente. E de forma se calhar muito mais interessante, podem fazer a partir de casa. Há uma série de possibilidades. Temos jogos para trabalhar *softskills*, comunicação, negociação... São coisas que muitas vezes são difíceis de trabalhar na sala de aulas, não é? E as pessoas não estão tão motivadas para isso. Como o desemprego jovem atinge já os 30 e tal por cento e estas pessoas jovens, chamadas de *digital natives*, são pessoas perfeitamente alinhadas e habituadas a trabalhar com este tipo de tecnologia. Elas não estão à espera de informação em sala de aula. Para um desempregado que não tem dinheiro, obrigá-lo a ir ao centro de emprego para ter formação... Ele ter esse custo

ainda é estúpido, quando ele se calhar tem computador e se calhar tem acesso à internet e pode ter este conteúdo de uma forma muito mais interativa. Outro exemplo e também a nível de energias renováveis, para perceber o impacto das energias renováveis no contexto português e no contexto da energia... Perceber qual a percentagem de energia fóssil usada, a percentagem de energia renovável, o retorno do investimento, a quantos anos. Muitas vezes são temáticas que são faladas, mas as pessoas não têm conhecimento. Sabemos que as energias renováveis são interessantes, mas ao fim e ao cabo estamos todos a pagá-las. Cada vez que a EDP aumenta a fatura é por causa das energias renováveis, portanto se calhar se houvesse uma forma visual de perceber isto: se instalar painéis solares em minha casa em quantos anos eu vou ter o retorno do investimento? Era também interessante. E outra questão interessante é que hoje em dia todas as fornecedoras de televisão, como a MEO ou a ZON, já têm televisão interativa. Portanto eles já incluem alguns jogos. A MEO tem canais de jogos. Esses são os canais de disseminação ótimos para disseminar esse tipo de conteúdos porque dá um acesso a toda a gente que tenha TV por cabo. Hoje em dia a televisão digital terrestre chega a 90 por cento do território portanto a nível de disseminação mesmo aí já temos muito caminho feito se quisermos.

O IST utilizou este ano o jogo *INNOV8* da IBM para ensinar uma aula na disciplina Organização e Gestão da Função Informática.

6.O que motivou o instituto a utilizar um Jogo Sério para ensinar processos de negócio aos alunos finalistas do Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores?

CR: O nosso grupo está a promover o uso de jogos também nas cadeiras do Técnico. Nesse projeto que estamos a fazer mais a médio/ longo prazo começámos por este ano fazer já uma experiência na cadeira de Organização e Gestão da Função Informática e usámos um jogo para ensinar uma das temáticas dessa cadeira. Portanto foi uma aula dessa cadeira. A ideia é depois no próximo semestre usar esse jogo na cadeira de Modelação. Entretanto outros jogos estão a ser desenvolvidos em paralelo, vamos ter aqui alunos a trabalhar nos estágios de verão e tentar cada vez mais que isto se torne uma coisa corriqueira.

JF: Isto parece muito com uma questão: nós vendemos engenheiros, pessoas altamente qualificadas a nível tecnológico, e temos aulas em sala de aula. Isto não faz sentido nenhum, quer dizer como é que é possível que as pessoas ainda levem livros para o Técnico quando há PDF, quando há iPad, quando há telemóveis. Toda a gente tem. Como é

que as coisas ainda são enviadas por email? O email é um meio que está ser descontinuado. E realmente é estranho, não deixa de ser estranho como é que nós, supostamente a universidade da elite tecnológica, ainda continuamos a usar paradigmas de há dois séculos atrás. E muitas vezes temos aulas cheias de pessoas e temos alunos que são do interior do país a pagarem fortunas para virem a Lisboa quando a maior parte das universidades do mundo de referência já oferecem mestrados *online*. Este tipo de plataformas tem que ser adotado, não só porque dá retorno para o Técnico... Imaginemos que o Técnico tem 200 e tal professores, uma percentagem de professores por aluno muito superior às faculdades de referência, e é preciso gerar dinheiro. E isto é uma forma de gerar dinheiro porque se reduz custos e ao mesmo tempo aumenta-se o universo de pessoas a quem podemos chegar. Os jogos é uma das componentes, outra componente é o *e-learning*, o *b-learning* e outras formas de chegar às pessoas. Mas realmente o que nós estamos a tentar aqui é em pequenos pontos, em pequenos projetos, inserir isto e mostrar que tem retorno, mostrar que as pessoas estão interessadas, mostrar que se aprende. Porque muitas vezes isto dos jogos na teoria aprende-se, mas depois na prática nem sempre é fácil convencer as pessoas que realmente estão a aprender porque estão habituados à aquela “sala de aula, sala de aula, sala de aula, teste, sala de aula, teste e exame” e sair desta zona de conforto nem sempre é fácil... Mais para os professores do que propriamente para os alunos, mas é uma necessidade porque o ensino tem que se tornar competitivo. E depois não é só isso... Muitos professores do Técnico estão a gamificar as suas aulas e as suas cadeiras, ou seja, os alunos já não têm nota de zero a 20, mas têm pontos. E os pontos são dados pelos trabalhos, pelos testes, mas também pela participação, pela participação em fóruns, por responderem às dúvidas dos outros colegas. Imaginemos que temos 100 alunos, se calhar dois têm uma dúvida que outros dez já responderam, já conseguiram perceber como se faz... O primeiro a responder aos outros ganha pontos. E isto desta forma cria-se um ambiente de aprendizagem entre pares, o professor motiva-se muito mais para a aprendizagem e portanto são tudo caminhos que nós achamos e estamos aqui a tentar perceber se são viáveis. E achamos que sim.

7. Como correu esta iniciativa?

CR: Correu super bem. Os alunos estiveram super-recetivos, a sério, nunca vi gente tão caladinha.

JF: O jogo é sobre gerir como é que funciona um *call center*. Eles [os jogadores] são o gestor desse departamento e têm que modelar todo o processo.

CR: Supostamente eles são um consultor externo especialista em *business process networks* (BPN) que vai ajudar uma empresa que precisa de autonomizar este processo. Como é que gerem o seu *call center*? Se fazem tudo *in house*, se contratam externo, se fazem algumas coisas *in house* e outras externas. Eles têm que andar primeiro para ver como é que funciona aquela empresa, têm que interagir com as várias pessoas dos vários departamentos para poder fazer o levantamento de requisitos, para se desenhar o processo, depois têm simuladores para saber quais são os impactos, etc. O jogo tem o objetivo final de melhorar os custos, a performance e reduzir a pegada ecológica. Se conseguires fazer isto tudo és contratado para a empresa, se não és despedido.

JF: Só houve um grupo que foi contratado. Mas isto dá uma ideia clara, acho eu, a eles... Nos vários cenários que vimos eles perceberam isso... Isso é o que eles vão fazer quando forem formados. E é este tipo de desafios e este tipo de problemas que eles vão encontrar. E perceber que chegar ao fim e não ser contratado, eles percebem que houve erros e que eles não estão ainda no nível que deviam estar e isso nem que seja contribui para aumentar a consciência deles de que têm que prestar mais atenção. Este cenário que acabámos de descrever muito dificilmente seria feito numa sala de aulas e se fosse feito numa sala de aulas tinha um problema muito grave: não podia ser repetido. A pessoa falhou ou conseguiu, mas aquele enunciado já não pode ser repetido porque as pessoas já sabem. No caso do jogo não é assim porque o jogo em si pode variar... Não estou a dizer que é o caso deste, mas tipicamente pode variar e mesmo seguindo os mesmos passos pode-se conseguir resultados diferentes porque a equipa não está bem-disposta ou porque a pessoa x ficou doente. E isto é algo que não pode ser simulado na realidade.

Está a ser desenvolvido um Jogo Sério sobre um hospital virtual que simula custos, tempos e qualidade de serviço.

8. De que forma esse projeto será vantajoso para os responsáveis de gestão no contexto de saúde?

CR: Esse jogo foi desenvolvido no âmbito de uma cadeira de mestrado aqui do Técnico e a ideia era pegar num processo em particular de um hospital, que é o processo de triagem dos serviços de urgência. Facultamos aos alunos uma versão simplificada deste processo, que é um processo bastante complexo, e várias variações sobre o mesmo, sendo que há um melhor (em que os custos são menores e a qualidade de atendimento é melhor, etc.) e há o pior (em que os doentes morrem todos). Desafiemo-los a pensar num conceito de jogo em que conseguissem incluir estes conceitos e assim o fizeram. Houve uns que pensaram que

o jogador era o gestor de projeto que iria encarar o jogo sobre esse ponto de vista, portanto é o gajo que vai modelar o processo de negócio e vai ver quais são os impactos de ter modelado ou melhor, ou o pior. E houve outros alunos que pensaram mais sobre a perspectiva do paciente.

JF: Não é um jogo, são vários jogos. Isso foi um tema que foi lançado para os alunos durante o semestre desenvolverem o seu projeto. Havia três grupos a desenvolverem e cada um deles pegou nessa temática e desenvolveu o seu próprio jogo. Essas perspectivas foram diferentes porque eles acharam que deviam ser. Podiam ter sido as mesmas, aconteceu. Nós demos margem sobre aquele tema e sobre aquela atividade de desenvolverem a sua aplicação. Não são jogos, produtos finais que sejam diretamente usados neste momento, mas são provas de conceitos. Por isso nós fizemos uma apresentação pública de trabalhos. Tivemos cá médicos para também ter uma ideia. Porquê? Porque desenvolver um jogo não é algo trivial, a menos que o jogo seja muito simples. Quando são jogos desta complexidade que envolvem interação entre pessoas ou entre avatares que estão a simular pessoas, isso acresce uma grande complexidade porque estamos a tentar modelar o comportamento de pessoas e neste caso de departamentos, etc. O que nós criámos foram provas de conceito sobre aquela temática que tentam provar que realmente pode ter uma utilidade prática.

9. Como funciona o processo de criação de um Jogo Sério deste género?

JF: Ainda não existem muitos *standards* nesta área porque ao estar ligado a uma série de outras áreas (por exemplo, desenvolver um jogo para saúde há de ser completamente diferente de desenvolver um jogo para temáticas ambientais). Tipicamente envolve uma equipa multidisciplinar que vai desde a parte dos programadores, desde a parte dos designers, desde as pessoas que desenvolveram o conceito e a arte e modelos tridimensionais, etc. Vai ter que ter utilizadores finais. Ou seja, por exemplo, se forem os médicos, os médicos têm que estar envolvidos nesse longo desenvolvimento porque têm que fornecer input. Digamos que é um ciclo onde cada vez se vai refinando o produto. E isso é tão demorado quanto for a complexidade do jogo e o ritmo e o rigor que ele tem que ter. Por exemplo, um jogo para um hospital pode ser algo perfeitamente realista, como é, por exemplo, um simulador de voo onde todas as variáveis são calculadas à centésima, ou pode ser algo mais fantasioso, mas que por ser fantasioso não deixa de ensinar. E nesse caso, no fantasioso, não precisamos de estar preocupados ali ao pormenor como é que acontece na realidade, só vamos representar os elementos que fazem parte e têm impacto na aprendizagem. E aí são jogos tipicamente mais simples. É um processo complexo, interativo

e iterativo que demora bastante tempo. Por exemplo, num jogo tipo *Age of Empires*, eles normalmente têm períodos de teste de um ano ou ano e meio... Só testes, antes de lançar um produto e portanto não é um processo simples. Nesse tipo de jogos já é mais fácil. Por exemplo, *FIFA* é muito simples. O que é que muda? Os gráficos e pouco mais. A lógica é sempre a mesma. Mas no caso de tiveres a desenvolver um jogo de raiz com uma complexidade desse género já envolve mais. Quanto mais aumentas a complexidade de um jogo, mais aumentas a necessidade de teres testes com utilizadores. E o que são estes testes com utilizadores? Basicamente é meteres pessoas a jogar e ver se elas gostam, se é muito fácil, se é muito difícil. Se é muito fácil, muito difícil para um universo de pessoas, porque há pessoas que jogam muito, há pessoas que jogam pouco. A partir do momento em que colocas um jogo *online* ele pode ser acedido e pode ser jogado por todo o tipo de pessoas. As pessoas só o vão continuar a jogar se o acharem interessante. E o que é que faz um jogo interessante? Se calhar para um pessoa que joga muito é uma coisa, se calhar para uma pessoa que nunca jogou é outra. Para uma pessoa que nunca jogou é conseguir jogar, para uma pessoa que já jogou é a dificuldade ser balanceada, etc. E isso tudo é muito complexo de afinar no jogo e torná-lo realmente interessante para o pessoa agarrar e continuar a jogar. Porque a maior parte dos jogos, tipo *World of Warcraft*, eles não querem que as pessoas joguem uma vez e parem. Eles querem que a pessoa continue, continue, continue... Isso só é possível porque eles conseguiram arranjar um balanceamento entre todas as variáveis do jogo que garanta que pessoa continua a jogar. No caso do *Monopólio*, no caso dos jogos de cartas, póquer, etc. Porque é que as pessoas gostam tanto de jogar póquer? Mesmo para uma pessoa que nunca jogou e começa a jogar aquilo realmente motiva. Tanto podemos estar a ganhar, como a perder, de um momento para o outro viramos o jogo. Como no futebol. Fazer um jogo de raiz e ele ser assim não é fácil.

Nome: Alexandra Batista

Profissão: Jornalista do *Diário Económico*

Entrevista realizada a: 28 de novembro de 2012

1. Os Jogos Sérios têm como objetivo a reflexão sobre um determinado acontecimento ou tema. Qual é a sua opinião sobre este conceito?

Pelo conhecimento que tenho dos Media nacionais, a temática dos Jogos Sérios é ainda uma realidade por explorar. Julgo que, para que este tema evolua será necessário, em primeiro lugar, que nas redações exista a sensibilização para algo que é, para muitos profissionais, entre os quais me incluo, um cenário totalmente desconhecido.

2. Os Jogos Sérios podem ser uma mais-valia para o jornalismo. Concorda com esta afirmação? Refira os motivos.

Como referi atrás, desconheço as mais-valias deste conceito. Considero que não seria sério avaliar algo que, simplesmente, desconheço. Poderia recorrer à internet para formar uma opinião genérica, mas não me parece que esse contributo pouco sério fosse acrescentar algum valor científico.

3. Acha que é viável que as redações nacionais desenvolvam os seus próprios Jogos Sérios?

As redações são atualmente dominadas por um sentimento generalizado no País, de desconhecimento do futuro próximo. Por aquilo que podemos observar nos Media nacionais – remetendo-me apenas às últimas semanas, assinalo o encerramento de revistas na Cofina e Impresa, despedimentos e ameaça de suspensão da edição de papel no Público, suspeições sobre a propriedade dos *media* entregues a capitais angolanos (depois dos jornais Sol e i, sabe-se agora do interesse na Controlinveste) e incertezas sobre o serviço público de rádio, televisão e agência de notícias –, o presente traz-nos muito mais perguntas que respostas. Acresce a esta incerteza, propícia ao congelamento de intenções de inovação, o facto de este tema, dos Jogos Sérios, ser, em meu entender, algo que não estará no horizonte do conhecimento de muitas das direções de órgãos de imprensa, a cujas faixas etárias, semelhantes à minha, escapa esta realidade, pelo que, antes de investirem em algo desta natureza, terão de compreender o modelo e o fenómeno. Apesar de tudo isto, julgo também que a introdução dos Jogos Sérios poderia ser para um órgão de comunicação um marco de inovação e colocação na dianteira deste segmento que, pelo pouco que sei, está presente nos *media* de outros países.

4. Que tema acharia relevante para ser abordado num possível Jogo Sério adaptado ao contexto nacional? Que género de jogo seria?

Pelas razões atrás referidas, não poderei dar qualquer tipo de opinião, ainda que me atreva a deixar uma provocação: por que não fazer um Jogo Sério sobre a importância dos Jogos Sérios para o futuro dos *media* portugueses?

ANEXO 7: EXEMPLOS DE JOGOS SOBRE EVENTOS ATUAIS

Existem três subtipos de Jogos sobre Eventos Atuais (Bogost et al., 2010): **Jogos Editoriais**, **Jogos de Tabloide** e **Jogos de Reportagem**. De seguida, são apresentados dois exemplos de Jogos Sérios para cada um desses subtipos de Jogos sobre Eventos Atuais.

1. Jogos Editoriais

Kabul Kaboom é um Jogo Editorial simples criado por Frasca que procura consciencializar os utilizadores acerca dos horrores da guerra. O jogador assume o papel de uma personagem icónica do quadro *Guernica* de Pablo Picasso (uma pintura representativa do bombardeio sofrido pela cidade espanhola de Guernica em 26 de abril de 1937 por aviões alemães) e tem como objetivo tentar apanhar hambúrgueres lançados por aviões enquanto evita mísseis. O jogador sabe que pode tentar resistir à morte inevitável, mas que nunca irá vencer. Frasca criou este videojogo porque se sentia indignado com a mistura de violência e humanitarismo, mas ao mesmo tempo também se sentia encantado com a ironia negra da situação (ver **Figura 25**).

Figura 25: *Kabul Kaboom*



McDonald's Videogame foi criado por Paolo Pedercini com o objetivo de demonstrar os níveis de corrupção necessários para manter a rentabilidade de uma organização mundial de *fast-food*. O videogame começa como uma simulação de negócios normal, onde o jogador tem que gerir uma cadeia de restaurantes *fast-food*, ou seja, encomendar carne, contratar pessoas, promover campanhas publicitárias, entre outras atividades. Mas à medida que os custos vão aumentando, o jogador vai começar a sentir necessidade de realizar práticas mais questionáveis, como alimentar as vacas com ração mais barata e menos saudável, despedir empregados mais exigentes e até mesmo corromper políticos de forma a evitar que o negócio seja prejudicado (ver **Figura 26**).

Figura 26: *McDonald's Videogame*



2. Jogos de Tabloides

Um dos Jogos de Tabloide mais populares é *Hothead Zidane*, que foi criado por um fã de futebol italiano anónimo apenas algumas horas depois da cabeçada de Zinedine Zidane na final do Mundial de 2006. Os jogadores controlam o jogador francês, que pode ser movido em torno de uma parte do campo à medida que clones do seu adversário italiano, Marco Materazzi, aproximam-se dele. Depois de algumas cabeçadas bem-sucedidas um cartão vermelho é mostrado e o videogame acaba. Apesar da experiência de jogo não oferecer entretenimento nem qualquer tipo de comentário, este conseguiu capitalizar o interesse do público, ganhando tráfego como resultado. Após uma semana da sua criação, o portal *online AddictingGames.com* renovou o videogame com um sistema de pontuações, múltiplos níveis de deteção dos ataques e melhor fidelidade gráfica e efeitos sonoros. O portal também disponibilizou o código fonte para que outros programadores interessados pudessem criar as suas próprias versões do videogame (Ver **Figura 27**).

Figura 27: *Hothead Zidane*



Um outro exemplo deste subtipo de Jogos sobre Eventos Atuais é *Missão Cavaco Silva*. Este videojogo *online* funciona como uma paródia resultante das polémicas declarações do Presidente da República, Cavaco Silva, sobre as alegadas dificuldades que confessou ter para fazer face às despesas durante uma intervenção pública em janeiro de 2012. O objetivo é fazer o Presidente da República apanhar o máximo de dinheiro que vai caindo do céu. Isto no espaço de um minuto. No entanto, se em vez de notas (ou objetos valiosos) forem recolhidas moedas, o jogador é penalizado: Cavaco Silva fica imobilizado durante alguns segundos, de rosto vermelho, furioso (ver **Figura 28**).

Figura 28: *Missão Cavaco Silva*



1. Jogos de Reportagem

Food Import Folly lida com a insuficiência de inspetores na *Food and Drug Administration* (FDA) e o seu papel inadvertido em surtos de contaminação alimentares. O videojogo desafia os jogadores a inspecionar importações agrícolas em todos os portos dos Estados Unidos. Ao experimentar a crescente desigualdade entre as mercadorias importadas e os recursos de inspeção, o jogador desenvolve um sentido abstrato do problema, independente de qualquer opinião acerca da sua causa ou solução (ver **Figura 29**).

Figura 29: *Food Import Folly*



Um outro exemplo deste subtipo de Jogo sobre Eventos Atuais é *Amnistia*, um videojogo contra a pena de morte. O videojogo foi desenvolvido em regime de voluntariado por um grupo de jovens gregos para a Amnistia Internacional. O jogador assume o papel de um advogado que tem que salvar a vida de alguns prisioneiros que se encontram no corredor da morte por crimes de adultério, assassinato, assalto à mão armada, sublevação, terrorismo e atividades antigovernamentais. No entanto, é necessário gerir cuidadosamente os recursos financeiros disponíveis: se o jogador tentar salvar todos os prisioneiros, o dinheiro vai-se esgotar mais depressa e acaba por não conseguir salvar nenhum deles. Os recursos financeiros podem ser usados em campanhas de sensibilização, comprar tempo de antena nos órgãos de comunicação social ou para construir escritórios nos diversos países onde ainda vigora a pena de morte (ver **Figura 30**).

Figura 30: *Amnistia*



ANEXO 8: TRANSMISSÃO DE MENSAGENS SÉRIAS - O CASO DE *MISSILE COMMAND*

Conseguem os videogames estar à altura do desafio de transmitir eficazmente uma mensagem séria ao jogador? Para o efeito, destacamos um videogame intitulado *Missile Command*. Este videogame de arcade⁴² foi desenvolvido pela *Atari* em 1980 e tem como cenário de fundo uma guerra nuclear, inspirado certamente pela tensão gerada pela Guerra Fria. Recorrendo ao exemplo de *Missile Command* iremos ver que é possível um videogame exprimir uma ideia recorrendo apenas à sua mecânica, ou seja, promover a reflexão sobre um determinado assunto através da experiência de jogo. Este comentário baseia-se num vídeo feito pelo *Extra Credits*⁴³, uma série *online* que procura analisar o mundo dos videogames de uma perspetiva mais académica. Os criadores do *Extra Credits* procuraram demonstrar a eficácia das mecânicas enquanto ferramentas de reflexão baseando-se nas palavras do produtor de *Missile Command*, David Theuer, acerca do processo de criação do videogame.

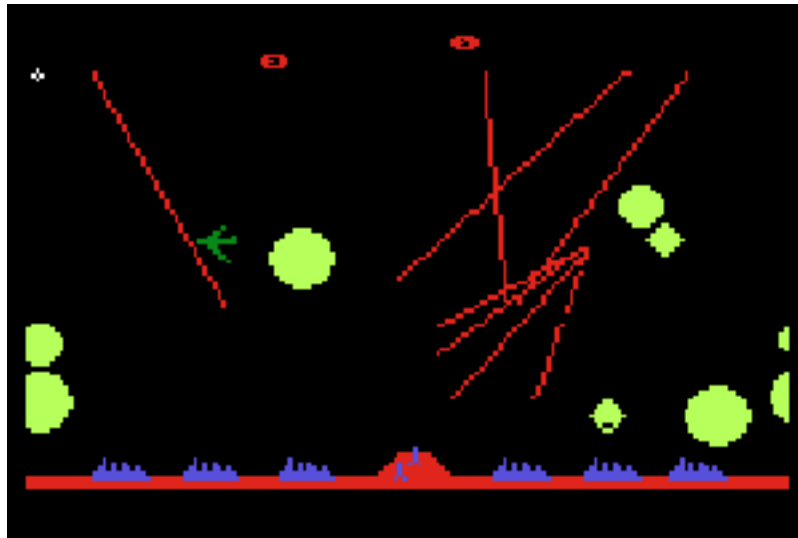
Em *Missile Command* o jogador assume o papel do responsável por três bases militares que têm o dever de proteger seis cidades. A mecânica é simples: o jogador controla um ponteiro que lhe permite determinar a trajetória dos mísseis lançados pelas bases militares. O objetivo do jogador é defender as seis cidades de uma vaga maciça de mísseis nucleares, sendo que o videogame termina após a destruição de todas as cidades (ver **Figura 31**). *Missile Command* obriga o jogador a ter que tomar decisões morais complicadas: que cidades deverão ser defendidas e de que forma devem ser usados os recursos escassos tendo em conta que os ataques inimigos são infindáveis? O jogador tem que tomar estas decisões complicadas em tempo real numa questão de segundos. A mecânica de *Missile Command* leva dessa forma a que os jogadores reflitam sobre a problemática da guerra nuclear, conseguindo também humanizar a experiência de jogo.

⁴² Aparelhos de entretenimento que funcionam através da inserção de moedas e que se encontram disponíveis em espaços públicos, como restaurantes e bares.

⁴³ Extra Credits - "Season 1, Ep. 21 - Narrative Mechanics".

(<http://penny-arcade.com/patv/episode/narrative-mechanics>), consulta a 10/10/2012.

Figura 31: *Missile Command*



Na perspectiva do criador do videogame não existem vencedores numa guerra nuclear. Partindo desta premissa, *Missile Command* transmite uma mensagem realista sobre a guerra nuclear, não permitindo que o jogador seja vitorioso. Um simples videogame de arcade com mais de 30 anos consegue desta forma transmitir uma mensagem poderosa e realista sobre a guerra nuclear com recurso apenas à sua mecânica de jogo. Qual será então o potencial dos videogames atuais, tendo em conta a evolução tanto dos gráficos como do próprio processo de criação dos videogames, enquanto complemento jornalístico e meio de informação? É sobre este aspeto que pretendemos refletir.

ANEXO 7: TABELA DE ANÁLISE DE CONTEÚDO DE *SEPTEMBER 12TH*

Figura 32: Tabela de análise de conteúdo de *September 12th*

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo		
Jogador	Pontos de vista	Visão Omnisciente	Figura 33: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem		
	Interface	Mira dos Mísseis	Figura 35: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem		
	Objetivos	Inacabável		Figura 32: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
				" <i>You can't win and you can't lose.</i> "	Frase	
		Escolha	Disparar		Figura 32: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
					" <i>The rules are deadly simple. You can shoot. Or not.</i> "	Frase
			Não Disparar		Figura 32: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
					" <i>The rules are deadly simple. You can shoot. Or not.</i> "	Frase

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo	
Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Tipos de Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Civis	Civis	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
				" <i>Civilians</i> "	Frase	
			Trajes com tons azulados	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
		Desarmados	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem		
		Terroristas	Terroristas		Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
					" <i>Terrorist</i> "	Frase
			Turbante branco	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
			Túnica preta	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
			Armados	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
		Características Específicas dos Personagens Não Jogáveis Recorrentes	Trajes islâmicos		Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem
	Civis		Desarmados	Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem	
	Terroristas		Armados	Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem	
	Vulneráveis		Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem		
	Vigiados		Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem		

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Cenários	Contextualização do Nível	Modelo Simples		Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror."</i>	Frase
		Simulação		Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"This is a simulation."</i>	Frase
		Guerra ao Terror		Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror."</i>	Frase
	Características Específicas dos Cenários	Médio Oriente	Médio Oriente	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
			Paisagem desértica	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
		Zona urbana	Zona urbana	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
			Edifícios	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
			Mercados	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
			População	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo	
Recursos do Jogador	Tipos de Recursos do Jogador	Conflito	Conflito	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase	
			Armamento Bélico	Figura 37: Lançamento de um míssil		Imagem
				Paz	Paz	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>
		<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase			
			Passividade	Passividade	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
					<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase
		Funções dos Recursos do Jogador	Guerra ao Terror	Guerra ao Terror	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
	<i>"This is a simple model you can use to explore some aspects of the war on terror."</i>				Frase	
	Conflito armado			Figura 37: Lançamento de um míssil	Imagem	
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase	
	Neutralidade			Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem	
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase	

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Recursos do Jogador	Consequências da Utilização dos Recursos do Jogador	Interferência	Interferência	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase
			Morte de terroristas	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase
			Danos colaterais	Figura 37: Lançamento de um míssil	Imagem
			Sufrimento	Figura 35: Caos que resulta dos atos de destruição	Imagem
			Aumento do número de terroristas	Figura 37: Lançamento de um míssil	Imagem
			Tentativas de reconstrução	Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade	Imagem
		Não interferência	Não interferência	Figura 33: Instruções do jogo <i>September 12th</i>	Imagem
				<i>"The rules are deadly simple. You can shoot. Or not."</i>	Frase
			Invariabilidade	Figura 34: Início do jogo <i>September 12th</i>	Imagem

ANEXO 10: IMAGENS DE *SEPTEMBER 12TH*

Figura 33: Instruções do jogo *September 12th*

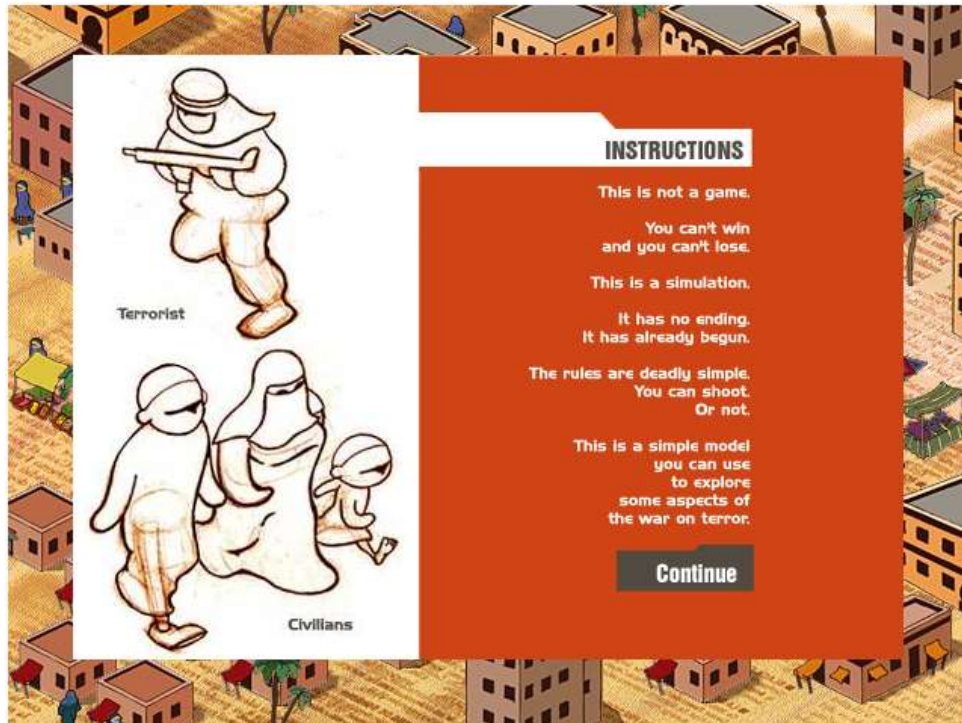


Figura 34: Início do jogo *September 12th*

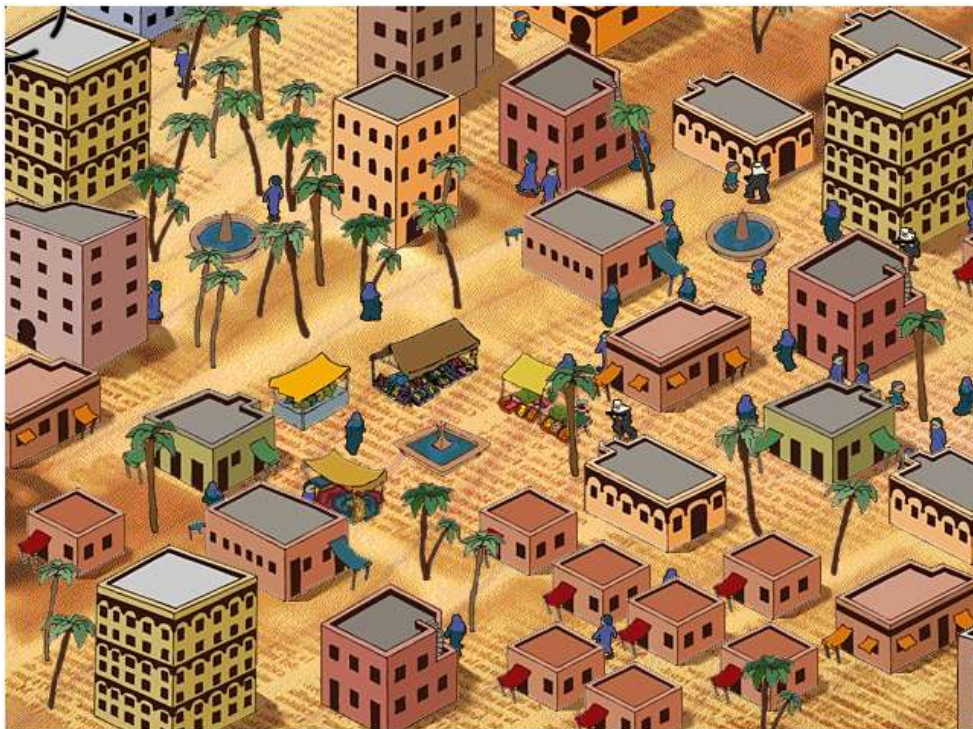


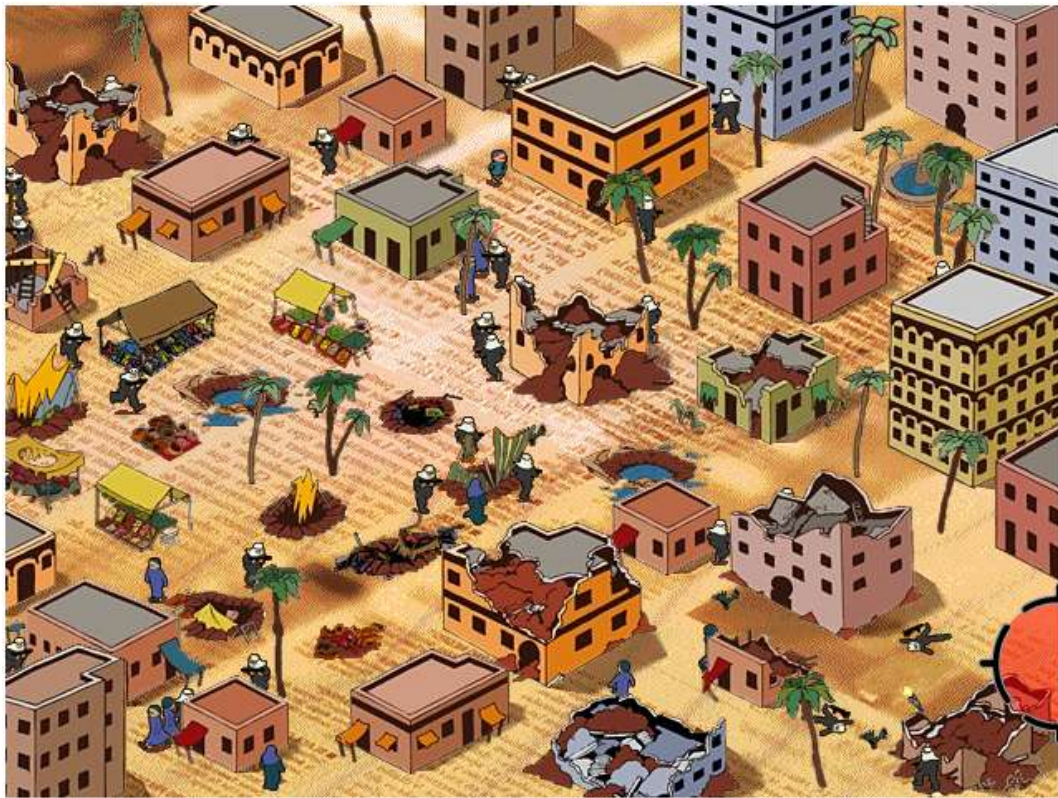
Figura 35: Caos que resulta dos atos de destruição



Figura 36: Tentativas de reconstrução da cidade



Figura 37: Lançamento de um míssil



ANEXO 11: TABELAS COMPARATIVAS (JOGADORES S12 VS NÃO JOGADORES S12)

1. Frequência de consulta sobre assuntos internacionais

Figura 38: Tabela Comparativa - Frequência de consulta sobre assuntos internacionais

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Assuntos internacionais	Frequência de consulta sobre assuntos internacionais	Diariamente	11/15	Elias: "Todos os dias uma vez que sou uma pessoa que gosta de se manter informada dos assuntos correntes do nosso mundo."	9/15	Ricardo: "Procuro obter informação sobre assuntos internacionais diariamente, no sentido em que costumo ver os telejornais, incluindo a informação internacional."
		Regularmente	3/15	Nunes: "Não com muita frequência, talvez uma ou duas vezes por semana."	1/15	Jorge: "Quanto à busca de informação propriamente dita, consulto regularmente (duas a três vezes por semana), as capas de jornais mais importantes da Europa e Estados Unidos (...)"
		Raramente	1/15	Joana: "Muito pouca, pois não é dos assuntos que mais me interesse."	5/15	Teresa: "Não vejo todas as semanas, apenas consigo ter algum tempo para isso."

2. Fontes e meios de comunicação de preferência

Figura 39: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Internet

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12	
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Internet	Internet	15/15	Catarina: "A minha fonte prioritária é a Internet, mas complemento muitas vezes com a televisão."	8/15	Ferreira: "(...) recorro principal e quase unicamente à Internet pelo acesso prático."
			Documentários	1/15	Elias: "(...) (maioritariamente através de documentários)."	N/A	N/A
			Fóruns	1/15	Leonard: "(...), nomeadamente certos fóruns já conhecidos (...)"	N/A	N/A
			Motores de pesquisa	1/15	Nunes: "(...) motores de pesquisa (como o Google)."	N/A	N/A
			Pop-ups	1/15	Gregório: "(...) o Sapo, os sites de download, pop-ups, entre outros (...)"	N/A	N/A
			Sites de downloads	1/15	Gregório: "(...) o Sapo, os sites de download, pop-ups, entre outros (...)"	N/A	N/A
			Sites noticiosos	7/15	Frazão: "Sites noticiosos, maioritariamente jornais online (...)"	3/15	Gomes: "Posso ver sites, mas sites de televisão."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Internet	Sites oficiais	N/A	N/A	1/15	Helena: "(...) informação disponibilizada pela União Europeia (...)"
			Redes sociais	2/15	Miguel: "(...) alguns links que vejo via Twitter."	1/15	Rodrigues: "Casualmente encontro este tipo de informação no Facebook (...)"
			Wikipédia	1/15	Daniel: "É embora a Wikipédia seja um bom ponto de partida (...)"	1/15	Ferreira: "(...) à Wikipedia para ficar informado (...)"

Figura 40: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Televisão

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Televisão	Televisão	6/15	Erica: "É sobretudo através da televisão (...)"	12/15	Ricardo: "Fundamentalmente, televisão (...)"
			Documentários	1/15	Elias: "(...) (maioritariamente através de documentários)."	1/15	Jorge: "Sobre o tema, prefiro documentários (...)"
			Canais especializados	N/A	N/A	2/15	Helena: "(...) recorreria sempre à informação especializada."
			Telejornais	N/A	N/A	3/15	Pratas: "Normalmente quando oiço falar disso é no telejornal (...)"

Figura 41: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Imprensa

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Imprensa	Imprensa	5/15	Marta: "Utilizo a internet e os jornais."	5/15	Maria: "(...) a imprensa só mesmo pelos jornais ocasionais que me surge (...)"
			Jornais	4/15	Gregório: "Nos jornais diários (...)"	4/15	Isabel: "(...) através da televisão ou do jornal."
			Revistas	2/15	Erica: "(...) acabo por ler artigos sobre o tema, tanto em revistas (...)"	1/15	Helena: "(...) papers publicados ou revistas da área."

Figura 42: Tabela Comparativa - Fontes e Meios de comunicação de preferência - Exemplos

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Exemplos	BBC	2/15	Frazão: "(...) Expresso, Público, New York Times, BBC News, entre outros."	1/15	Oliveira: "(...) a BBC ou a CNN."
			CNN	N/A	N/A	2/15	Rodrigues: "(...) canais de televisão como a CNN e a Sky News (...)"
			EUROPA	N/A	N/A	1/15	Helena: "(...) informação disponibilizada pela União Europeia (...)"
			Expresso	3/15	Vasco: "(...) o mais utilizado é o Expresso."	1/15	Ferreira: "(...) o Expresso e o Público serão as fontes nacionais (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Exemplos	Facebook	1/15	Leonard: "(...) notícias mostradas por amigos no Facebook."	1/15	Rodrigues: "Casualmente encontro este tipo de informação no Facebook (...)"
			Google	1/15	Nunes: "(...) motores de pesquisa (como o Google)."	N/A	N/A
			New York Times	1/15	Frazão: "(...) Expresso, Público, New York Times, BBC News, entre outros."	N/A	N/A
			Público	2/15	Frazão: "(...) Expresso, Público, New York Times, BBC News, entre outros."	1/15	Ferreira: "(...) o Expresso e o Público serão as fontes nacionais (...)"
			Reuters	1/15	Ana: "(...) prefiro a Reuters, BBC e The Guardian."	N/A	N/A
			Sábado	1/15	Nunes: "(...) o site da Visão ou da Sábado (...)"	N/A	N/A
			Sapo	1/15	Gregório: "(...) o Sapo, os sites de download, pop-ups, entre outros (...)"	N/A	N/A
			SIC Notícias	N/A	N/A	1/15	Ricardo: "(...) canais noticiosos como a SIC Notícias."
			SIC Online	N/A	N/A	1/15	Gomes: "Costumo ver as notícias na SIC Online (...)."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Fontes e meios de comunicação de preferência	Exemplos	Sky News	N/A	N/A	1/15	Rodrigues: "(...) canais de televisão como a CNN e a Sky News (...)"
			The Guardian	1/15	Ana: "(...) prefiro a Reuters, BBC e The Guardian."	N/A	N/A
			Twitter	1/15	Miguel: "(...) alguns links que vejo via Twitter."	N/A	N/A
			Visão	1/15	Nunes: "(...) o site da Visão ou da Sábado (...)"	N/A	N/A
			Wikipédia	1/15	Daniel: "E embora a Wikipédia seja um bom ponto de partida (...)"	1/15	Ferreira: "(...) à Wikipedia para ficar informado (...)"

3. Correntes de opinião sobre o terrorismo

Figura 43: Tabela Comparativa - Correntes de opinião sobre o terrorismo - Contra o terrorismo

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	Contra o terrorismo	Contra o terrorismo	13/15	Nunes: "(...) o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer interesses de governadores."	8/15	Gomes: "A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível."
			11 de setembro de 2001	2/15	Frazão: "(...) algumas pessoas confundem as duas coisas e apesar de terrorismo não poder ser resumido apenas ao 11 de setembro, muitas correntes de opinião baseiam-se principalmente nesta ocorrência (...)"	1/15	Gomes: "A televisão é o meio difunde mais esse tipo de opinião, utilizando grandes reportagens sobre as cidades destruídas após atos de terrorismo, fazer quase festas de aniversário para lembrar atos de terrorismo como o 11 de setembro..."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	Contra o terrorismo	Abordagem ofensiva	2/15	Catarina: <i>A opinião é a de que o terrorismo se tem de combater com 'guerra' (É tudo uma questão de semântica... Não passa de 'terrorismo disfarçado').</i>	1/15	Oliveira: <i>"Contudo, parece-me que responder ao terrorismo pela mesma moeda da violência é uma outra forma de terrorismo (...)"</i>
			Apoio ao combate ao terrorismo	5/15	Miguel: <i>"Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido (...)"</i>	2/15	Isabel: <i>"A opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso."</i>
			Atentados como forma de retaliação	3/15	Joana: <i>"(...) vão considerar que uma pessoa por ser fanática a algo, neste caso a Deus, vai tomar uma atitude drástica, podendo ser até o seu próprio suicídio."</i>	2/15	Duarte: <i>"Não estarão todos os países da Europa com risco igual, mas se tiverem oportunidade vão procurar marcar posição."</i>
			Crime	2/15	Carlos: <i>"(...) não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos (...)"</i>	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	Contra o terrorismo	Fundamentalismo	3/15	Carlos: "(...) não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros."	1/15	Duarte: "Acreditam que muito por causa dos radicais, influenciados ainda pela rede da Al-Qaeda, vão cometendo alguns atos de terrorismo nos países asiáticos."
			Mediatização do terrorismo	N/A	N/A	3/15	Oliveira: "(...) a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo (...)"
			Morte de civis	3/15	Joana: "(...) os terroristas são maus e matam pessoas praticamente sem nenhuma finalidade, daí o facto de ser considerado terrorismo: estão a matar pessoas."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	Contra o terrorismo	Ocidente	2/15	Carlos: "(...) <i>contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes ataques.</i> "	N/A	N/A
			Os fins justificam os meios	2/15	Daniel: "(...) <i>reconhecer os perigos do terrorismo e a necessidade em combatê-lo sem grande consideração pelos meios usados para atingir esses fins.</i> "	N/A	N/A
			Televisão	N/A	N/A	3/15	Pratas: " <i>Pela televisão oiço as pessoas basicamente a criticarem.</i> "
			Terrorismo associado ao islamismo	2/15	Catarina: "(...) <i>terrorismo equivale a países islâmicos, sendo que os 'bons da fita' são os países ocidentais.</i> "	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	Contra o terrorismo	Violência	2/5	Gregório: "(...) pessoas inocentes (civis) são afetadas por estes atos de violência, sendo por vezes retirada as suas vidas, por injustiças."	1/15	Maria: "A opinião dominante é termos de violência, ameaças, de pressão."
			Vítima de atentados	2/5	Elias: "As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e vítimas deste tipo de violência)."	N/A	N/A

Figura 44: Tabela Comparativa - Correntes de opinião sobre o terrorismo - A favor do terrorismo

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	A favor do terrorismo	A favor do terrorismo	5/15	Joana: "(...) eu tenho uma amiga muçulmana que considera que os terroristas do 11 de setembro fizeram bem, que foi Deus que os mandou tomar aquela atitude (...)"	7/15	Maria: "Acham que o terrorismo é uma forma de luta, que é uma forma de obtenção daquilo que pretendem."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Correntes de opinião sobre o terrorismo	A favor do terrorismo	Não refere	8/15	Daniel: "(...) não tenho encontrado muitas opiniões divergentes em relação ao terrorismo."	1/15	Cheila: "Na minha opinião, o terrorismo é usado como uma arma de medo."
			Fundamentalismo	N/A	N/A	2/15	Isabel: "Só os fundamentalistas é que são a favor do terrorismo."
			Ocidente vs Islão	2/15	Elias: "São educadas desde pequenas a acreditar que o ocidente é o inimigo e que os querem destruir."	N/A	N/A
			Perspetiva dos terroristas	2/15	Carlos: "Já encontrei duas opiniões: a favor, por parte dos terroristas e contra, por parte do mundo ocidental (...)"	2/15	Pratas: "(...) as crianças crescem com uma mentalidade virada para o terrorismo."
			Religião	2/15	Vasco: "(...) terrorismo é visto como arma de defesa do modo de vida (religioso) (...)"	N/A	N/A

4. Percepção da opinião dominante nos media sobre terrorismo

Figura 45: Tabela Comparativa - Percepção da opinião dominante nos *media* sobre terrorismo - Contra o terrorismo

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Percepção da opinião dominante nos <i>media</i> sobre terrorismo	Contra o terrorismo	Contra o terrorismo	13/15	Daniel: "O consenso geral a que tenho assistido parece limitar-se a reconhecer os perigos do terrorismo e a necessidade em combatê-lo sem grande consideração pelos meios usados para atingir esses fins."	8/15	Gomes: "A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível."
			Apoio ao combate ao terrorismo	5/15	Miguel: "Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido (...)"	2/15	Isabel: "A opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Perceção da opinião dominante nos <i>media</i> sobre terrorismo	Contra o terrorismo	Atentados como forma de retaliação	3/15	Carlos: "(...) <i>contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes ataques.</i> "	2/15	Duarte: " <i>Não estarão todos os países da Europa com risco igual, mas se tiverem oportunidade vão procurar marcar posição.</i> "
			Crime	2/15	Carlos: "(...) <i>não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros.</i> "	N/A	N/A
			Fundamentalismo	2/15	Joana: "(...) <i>vão considerar que uma pessoa por ser fanática a algo, neste caso a Deus, vai tomar uma atitude drástica, podendo ser até o seu próprio suicídio.</i> "	1/15	Duarte: " <i>Acreditam que muito por causa dos radicais, influenciados ainda pela rede da Al-Qaeda, vão cometendo alguns atos de terrorismo nos países asiáticos.</i> "

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Perceção da opinião dominante nos <i>media</i> sobre terrorismo	Contra o terrorismo	Ocidente	2/15	Elias: "As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e vítimas deste tipo de violência)."	N/A	N/A
			Mediatização do terrorismo	N/A	N/A	3/15	Oliveira: "(...) a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo (...)"
			Morte de civis	3/15	Joana: "O resultado final é a morte de várias pessoas inocentes e vítimas da situação."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Percepção da opinião dominante nos <i>media</i> sobre terrorismo	Contra o terrorismo	Televisão	N/A	N/A	3/15	Pratas: <i>"Pela televisão oiço as pessoas basicamente a criticarem."</i>
			Violência	2/15	Nunes: <i>"(...) o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer interesses de governadores."</i>	1/15	Maria: <i>"A opinião dominante é termos de violência, ameaças, de pressão."</i>
			Vítima de atentados	2/15	Frazão: <i>"(...) havendo aqueles contra e aqueles a favor dos Estados Unidos da América, aqueles que acreditam que os EUA foram a vítima e os que acreditam que foram os culpados."</i>	N/A	N/A

5. *Media* que difunde opinião dominante sobre o terrorismo

Figura 46: Tabela Comparativa - *Media* que difunde opinião dominante sobre o terrorismo

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	<i>Media</i> que difunde opinião dominante sobre o terrorismo	Imprensa	2/15	Miguel: "(...) o meio que mais difunde este género de opinião talvez seja os jornais."	4/15	Diana: "Acho que são mais as reportagens ao nível das revistas (...)"
		Internet	8/15	Carlos: "Atualmente a maior parte dessa difusão já passa pela internet (...)"	1/15	Teresa: "O meio que divulga mais essa opinião é a internet (...)"
		<i>Media</i> em geral	1/15	Erica: "(...) acho que as duas correntes estão presentes nos meios de comunicação em geral."	N/A	N/A
		Não refere	1/15	Rui: "Não consigo distinguir um média em particular (...)."	2/15	Duarte: "Eu não posso dizer propriamente qual é que difunde mais (...)"
		Televisão	6/15	Elias: "Na minha opinião, é principalmente a televisão (...)"	11/15	Pratas: "(...) e acho que a televisão é o meio que passa mais esse género de opinião."

6. Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque

Figura 47: Tabela Comparativa - Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque - Contra a invasão

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Contra a invasão	14/15	Rui: "Nove anos depois da invasão do Iraque, a opinião que prevalece nos meios de comunicação acerca desse acontecimento é que se tratou de uma 'mentira real', como a caracterizou Adriano Moreira, porque na sua base estiveram flagrantes mentiras, nomeadamente as célebres armas de destruição maciça e a ligação de Saddam Hussein à Al-Qaeda."	12/15	Duarte: "Quanto à invasão do Iraque, parece-me que está mais ou menos generalizado que foi motivado por falsas justificações (muito na base de que havia a certeza de que havia armas perigosas)."
			Não refere	1/15	Daniel: "Tal como em relação ao combate ao terrorismo, não costumo encontrar opiniões em relação à invasão do Iraque nos meios de comunicação."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	2/15	Gregório: "Os meios de comunicação divulgam o não ao terrorismo e o Iraque está sempre em constantes atos de violência, provocando a morte a imensos cidadãos."	N/A	N/A
			Apoio ineficaz	2/15	Rui: "E, como parte da Europa se comprometeu no exercício ou não tem força e resolução para intervir, o Ocidente ficou sem um único recurso eficaz, diplomático ou militar, e na iminência de uma derrota total."	N/A	N/A
			Armas de destruição maciça	3/15	Vasco: "As armas de destruição em massa nunca chegaram a ser encontradas."	2/15	Rodrigues: "A informação inicialmente divulgada aponta que o início da invasão do Iraque se deu com o pretexto que o Iraque possuía armas de destruição maciça."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Atentados como forma de retaliação	2/15	Elias: <i>"Já o resto do mundo nunca foi muito a favor desta invasão temendo as repercussões."</i>	N/A	N/A
			Ato ilegítimo	N/A	N/A	2/15	Isabel: <i>"Acho que uma invasão é ilegal, seja ela de que país for."</i>
			Brutalidade	2/15	Nunes: <i>"Considero que foi essencialmente um ato de brutalidade e de fanatismo levado ao extremo."</i>	N/A	N/A
			Conflito extenso	3/15	Elias: <i>"Apesar de tudo temos visto nos últimos tempos também por parte dos tão orgulhosos e patrióticos americanos uma descrença nesta guerra que parece interminável."</i>	N/A	N/A
			Causas da invasão	2/15	Catarina: <i>"Com o início da guerra começaram a surgir algumas vozes que se debruçaram em analisar os contornos da própria guerra, a criticar as raízes da mesma abertamente."</i>	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Consequências da invasão	2/15	Rui: "As causas e consequências da invasão do Iraque mantêm-se controversas, mas estarão consolidadas as opiniões que a criticam e as que antecipam um futuro sombrio para o país e para a sua população."	N/A	N/A
			Controlo do petróleo	4/15	Vasco: "A opinião mais comum é a da invasão motivada pelo controlo de petróleo."	6/15	Pratas: "Há quem diga que o petróleo foi a desculpa para invadirem o Iraque."
			Guerra	3/15	Joana: "Que os americanos queriam que houvesse uma guerra."	2/15	Ricardo: "Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil."
			Fatores políticos	N/A	N/A	2/15	Diana: "O fator político e de interesse político."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Imperialismo americano	2/15	Erica: "(...) enquanto os defensores de uma solução mais pacífica são contra a invasão do Iraque, conotando-a frequentemente com as pretensões imperialistas americanas."	2/15	Gomes: "O que me lembro do que vi é que muitas vezes eles julgam que os americanos estão a fazer isso por causa do petróleo, para ganhar como se fosse conquistas antigas."
			Informações falsas	2/15	Rui: "Os EUA nunca conseguiram provar que o Iraque tivesse armas de destruição maciça, nem sequer que apoiava organizações terroristas."	2/15	Oliveira: "Entretanto, e com descobertas várias (incluindo, por exemplo, o escândalo do Wikileaks), penso que se tem vindo a consolidar a opinião de que a invasão foi uma estupidez."
			Interesses económicos	2/15	Joana: "Por causa do dinheiro, por causa do petróleo, por causa das armas."	2/15	Cheila: "Envolve interesses financeiros também."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	Contra a invasão	Morte de civis	2/15	Catarina: "Atualmente, julgo que os <i>media</i> portugueses têm uma posição assumidamente contra a guerra do Iraque ao reforçar várias vezes a quantidade de mortos e feridos civis."	N/A	N/A
			Pretexto	5/15	Ana: "Relativamente à invasão em si, acho que, a partir de certa altura que não sei precisar, se assumiu que a invasão do Iraque foi despropositada e que a existência de armas de destruição maciça era uma fachada."	7/5	Dulce: "A principal ideia que tenho é que a invasão do Iraque foi uma 'desculpa' para os Estados Unidos da América derrubarem um regime que lhes fazia frente e obter o 'ouro negro'."
			Queda do regime ditatorial	N/A	N/A	4/15	Helena: "Havia uma vontade em derrubar o regime iraquiano e que a invasão serviu então de pretexto."

Figura 48: Tabela Comparativa - Opiniões dos *media* sobre a invasão do Iraque - A favor da invasão

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	A favor da invasão	A favor da invasão	6/15	Elias: <i>"Muito genericamente as pessoas são contra esta invasão, excetuando alguns americanos que viram isto como uma vingança pelo que aconteceu anteriormente."</i>	5/15	Oliveira: <i>"Lembro-me que no início havia muita gente que, mesmo não sendo propriamente a favor, também não se opunha, e até não achava má ideia."</i>
			Não refere	9/15	Marta: <i>"(...) a invasão do Iraque não foi relevante para a erradicação do terrorismo, sendo até contraproducente."</i>	7/15	Ricardo: <i>"Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil."</i>

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	4/15	Carlos: "(...) não podemos esperar que os americanos tenham sido contra esta guerra, são um povo sempre preparado para lutar e para escoar os seus stocks de guerra pelo que esta guerra para o povo americano teve um forte apoio."	4/15	Isabel: "A invasão foi motivada pelos fundamentalistas e os Estados Unidos resolveram intervir pela força, na medida em que eles também se tinham enfiado nos Estados Unidos sem ninguém lhes pedir nada."
			Armas de destruição maciça	2/15	Rui: "O Iraque desenvolvia e fabricava armas de destruição maciça, apoiava o terrorismo internacional e era uma das mais sanguinárias ditaduras no mundo."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	A favor da invasão	Interesses económicos	2/15	Rui: "O Iraque, com cerca de 11% das reservas mundiais de petróleo, oferecia todas as condições para alargar o domínio dos Estados Unidos da América na região (...)"	1/5	Pratas: "Havia pessoas que estavam de acordo com a invasão porque acharam que aquilo ia servir para alguma coisa, supostament e por causa do petróleo."
			Queda do regime ditatorial	3/15	Elias: "Não nos podemos esquecer que Saddam era um ditador que há muito governava e sua existência ameaçava os Estados Unidos."	N/A	N/A
			Resposta aos atentados	2/15	Erica: "Os defensores de uma solução armada encontram justificação para a invasão do Iraque sob o argumento de 'não se deixar intimidar e travar os ataques terroristas eliminando os responsáveis' (...)"	3/15	Helena: "Tenho encontrado opiniões positivas, ou seja, que foi um ato legítimo tendo em conta a agressão que foi o ataque do 11 de setembro (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i> sobre a invasão do Iraque	A favor da invasão	Saddam Hussein	2/15	<i>Catarina: "(...) era legítimo invadir o Iraque, era necessário libertar o povo iraquiano do regime totalitário de Saddam e encontrar as armas de destruição maciça."</i>	N/A	N/A

7. Presença militar estrangeira no Iraque

Figura 49: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Não diminui atentados

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Não diminui atentados	Não diminui atentados	8/15	Frazão: "Discordo, pois penso que a presença militar é apenas mais um motivo, mais uma desculpa para os ataques terroristas (...)"	10/15	Ricardo: "(...) o número de ataques terroristas no Iraque não ajuda à tese da vantagem da presença de militares estrangeiros."
			Apoio ineficaz	2/15	Catarina: "(...) não é a melhor forma de reduzir a ameaça de ataques terroristas nos EUA."	3/15	Gomes: "Não está a ajudar, antes pelo contrário, está a piorar a tensão no país."
			Atentados como forma de retaliação	5/15	Erica: "(...) incentiva reações agressivas por parte dos grupos terroristas."	3/15	Rodrigues: "(...) há que pensar no fator retaliação."
			Aumento do risco de atentados	5/15	Marta: "(...) a presença de forças estrangeiras aumenta o risco de ataques terroristas (...)"	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Não diminui atentados	Espiral de violência	N/A	N/A	3/15	Cheila: "(...) a partir do momento em que eles [norte americanos] começaram a ocupar o Iraque tem havido mais violência e mais mortes."
			Expulsão das forças invasoras	2/15	Leonard: "Se forem pessoas simples, sem educação nenhuma e virem que estão a ser atacados de maneira inexplicável acabam por ficar revoltados e contra a presença de estrangeiros."	2/15	Jorge: "(...) organizações de terroristas poderão ganhar força para tentar expulsar os 'intrusos'."
			Guerra	N/A	N/A	2/15	Isabel: "Eles próprios [iraquianos], uns são xiitas e outros sunitas, andam todos à porrada (...)"
			Morte de civis	N/A	N/A	3/15	Pratas: "(...) a presença desses exércitos estrangeiros levou à morte de mais pessoas."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Não diminui atentados	Opressão	2/15	Carlos: "Pela imposição do medo e da falta de liberdade não conseguimos resolver nada (...)"	N/A	N/A
			Pretexto	2/15	Vasco: "(...) a expulsão das forças é mais um motivo para continuarem a realizar os ataques."	N/A	N/A
			Revolta Civil	5/15	Ana: "Se tiver, poderá apenas aumentar a revolta e, consequentemente, o número de ataques..."	5/15	Dulce: "(...) gera um sentimento de revolta que só incentiva a mais atos de violência."

Figura 50: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Diminui atentados

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Diminui atentados	Diminui atentados	3/15	Rui: "Concordo com os autores que defendem que a presença de militares ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas."	3/15	Duarte: "(...) os governos que pretendem implantar a ordem e a paz gostam de todos os meios para conseguir implantar essa ordem e essa paz."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Diminui atentados	Apoio ao combate ao terrorismo	N/A	N/A	2/15	Maria: "(...) eles acabam por precisar desse apoio internacional porque nem sempre têm as infraestruturas para apoiar os civis, para proteger os civis."
			Apoio ineficaz	2/15	Rui: "E ao invadirem o Iraque, os EUA desguarneceram a frente de batalha verdadeiramente prioritária que envolvia o Afeganistão e o Paquistão."	N/A	N/A
			Atentados como forma de retaliação	N/A	N/A	1/15	Duarte: "(...) não de efetivamente aproveitar todas as oportunidades para continuar adotar atos de terrorismo para marcar a sua posição."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Diminui atentados	Custos humanos	2/15	Gregório: "(...) os líderes dos países que enviam militares para estas guerras deviam ter um pouco mais de consideração, pois muitos perdem suas vidas e já não voltam."	N/A	N/A
			Diferenças culturais	N/A	N/A	1/15	Diana: "(...) o conceito de segurança deles não é similar ao nosso."
			Guerra	2/15	Rui: "Já a invasão do Iraque, baseada em provas falsas e fabricadas, conduziu a uma guerra absolutamente desastrosa para os EUA e respetivos aliados."	N/A	N/A
			Militares estrangeiros indesejados	N/A	N/A	2/15	Diana: "Se os militares forem mal vistos lá, eu acho que é mau a presença deles."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Diminui atentados	Segurança	1/15	Miguel: "(...) a presença oferece um clima de 'segurança' e controlo ao país, o que é capaz de diminuir (e por vezes prevenir) estes ataques."	1/15	Maria: "(...) eles acabam por precisar desse apoio internacional porque nem sempre têm as infraestruturas para apoiar os civis, para proteger os civis."

Figura 51: Tabela Comparativa - Presença militar estrangeira no Iraque - Pode diminuir atentados

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Pode diminuir atentados	Pode diminuir atentados	4/15	Daniel: "De uma maneira geral, discordo, embora compreenda porque algumas pessoas possam concordar."	1/15	Teresa: "Eu concordo e discordo."
			Atentados como forma de retaliação	4/15	Elias: "(...) pode provocar uma sensação de revolta e de controlo forçado pelo que pode desencadear mais ataques."	N/A	N/A
			Aumento do risco de atentados	3/15	Nunes: "(...) pode ser uma forma de reforçar os atritos entre os países e de certa forma aumentar os ataques."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Pode diminuir atentados	Controlo	2/15	Joana: "Acho que é obrigatório que os militares lá estejam para ver se controlam a guerra, (...)"	1/15	Teresa: "Dai que eu ache importante que exista esse controlo."
			Intervenções militares	3/15	Daniel: "Uma presença militar pode ser um passo importante em restabelecer ordem numa região destabilizada (...)"	N/A	N/A
			Não evita atentados	N/A	N/A	1/15	Teresa: "(...) alguma organização ou entidade que queira fazer um ataque terrorista eu acho que o faz independentemente de existirem 100 ou 200 polícias (...)"
			Ocidente vs Islão	2/15	Daniel: "(...) a abordagem que se vê da parte das forças militares é uma apenas uma noção de 'bons contra os maus' (...)"	N/A	N/A
			Pode diminuir consequências	N/A	N/A	1/15	Teresa: "Pode conseguir diminuir as consequências (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Presença militar estrangeira no Iraque	Pode diminuir atentados	Prevenção de atentados	2/15	Elias: "(...) muitas vezes uma ação preventiva apenas piora as situações."	N/A	N/A
			Proteção dos civis	N/A	N/A	1/15	Teresa: "(...) tem que haver um mínimo de segurança para que as próprias populações se sintam protegidas (...)"
			Revolta civil	2/15	Daniel: "(...) ressentimentos causados por uma invasão que causou inúmeros casos de vítimas colaterais, cujos familiares e amigos passam então a ter uma 'justificação' para cometer atos terroristas."	N/A	N/A
			Segurança moderada	N/A	N/A	1/15	Teresa: "(...) não pode ser muito à balda nem com a segurança muito apertada."

8. Consequências da invasão do Iraque

Figura 52: Tabela Comparativa - Consequências da invasão do Iraque - Consequências negativas

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências negativas	Consequências negativas	13/15	Ana: "Um contexto de conflito nunca é positivo para as populações, mesmo quando a causa é justa (...)"	14/15	Ricardo: "Penso que a guerra civil e o terrorismo que se instalou, após a invasão do Iraque, têm sido muito violentos para os civis."
			Abuso de poder	N/A	N/A	2/15	Ferreira: "(...) suponho que haja o perigo de abuso de poder por parte dos militares (...)"
			Apoio ineficaz	5/15	Daniel: "(...) no final de contas não alterou em quase nada a situação em que o povo nativo se encontrava, à exceção das vítimas causadas em ambos os lados do conflito."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências negativas	Aumento do número de terroristas	N/A	N/A	2/15	Oliveira: "(...) será para mim apenas natural que nos próximos anos, apesar dos 'esforços de domesticação americanos', surjam ainda mais grupos terroristas, possivelmente e mais extremos."
			Civis negligenciados	4/15	Frazão: "(...) os civis nunca foram consideradas, ou se o foram, estes foram totalmente negligenciados."	N/A	N/A
			Decadência	2/15	Vasco: "A destruição de infraestruturas impossibilita a curto prazo o desenvolvimento do país."	N/A	N/A

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências negativas	Destruição de infraestruturas	6/15	Joana: "No meio disto tudo, perderam a casa, familiares, pessoas que foram para a guerra e que não voltaram (...)"	4/15	Cheila: "Existiram muitas mortes e destruição de infraestruturas, como casas."
			Espiral de violência	3/15	Gregório: "Provoca muitas mortes a civis inocentes, por vezes alguns civis entram também para os confrontos."	2/15	Diana: "(...) não diminuiu a insegurança porque os atritos aumentaram."
			Guerra	3/15	Joana: "Na minha opinião, os civis não pediram que houvesse guerra, não pediram que fossem invadidos."	7/15	Duarte: "A partir do momento em que se fez a invasão do Iraque, primeiro fez-se a guerra (...)"
			Morte de civis	9/15	Catarina: "E o facto é que no Iraque muitas foram as baixas civis, milhares."	9/15	Pratas: "Morte de civis, destruição do país..."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências negativas	Pilhagens	N/A	N/A	2/15	Duarte: “Eles [xiitas] agora não perdem a oportunidade de todas as vezes que querem marcar posição de matar os seus próprios irmãos e família, até assaltam as quintas, etc.”
			Pretexto	2/15	Erica: “Acho que os civis iraquianos foram claramente negligenciados na decisão de invadir o Iraque, sobre a pretensa justificação de combater o terrorismo.”	N/A	N/A
			Opressão	N/A	N/A	2/15	Rodrigues: “Os civis limitam-se a ver as suas vidas completamente destruídas e são vítimas de medidas políticas de opressão.”

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências negativas	Sofrimento dos civis	2/15	Miguel: "Apesar da destruição e dos danos que os civis tiveram que sofrer (...)"	12/15	Gomes: "Porque eles [civis iraquianos] sofrerem muito."
			Vulnerabilidade dos civis	N/A	N/A	2/15	Dulce: "Numa situação dessas quem sofre sempre são os inocentes, porque são os mais fracos."

Figura 53: Tabela Comparativa - Consequências da invasão do Iraque - Consequências positivas

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências positivas	Consequências positivas	3/15	Miguel: "Apesar da destruição e dos danos que os civis tiveram que sofrer, não estarem sob um regime ditatorial pode trazer algum progresso (...)"	1/15	Gomes: "(...) tenho a certeza que eles [militares americanos] acreditam piamente que estão a defender a sua honra e a sua pátria (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências positivas	Não refere	10/15	Catarina: "Não consigo encontrar consequências positivas para os civis Iraquianos na invasão."	14/15	Cheila: "Eu penso que os civis passaram a viver com medo e opressão. (...)"
			Defesa da honra	N/A	N/A	1/15	Gomes: "(...) tenho a certeza que eles [militares americanos] acreditam piamente que estão a defender a sua honra e a sua pátria (...)"
			Defesa da pátria	N/A	N/A	1/15	Gomes: "(...) tenho a certeza que eles [militares americanos] acreditam piamente que estão a defender a sua honra e a sua pátria (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
Terrorismo	Consequências da invasão do Iraque	Consequências positivas	Democratização	2/15	Marta: "(...) apesar de ter instalado uma 'democracia', em pouco melhorou as condições de vida do povo iraquiano."	N/A	N/A
			Queda do regime ditatorial	2/15	Carlos: "Sim, é um tirano a menos (...)"	N/A	N/A
			Progresso	1/15	Miguel: "(...) não estarem sob um regime ditatorial pode trazer algum progresso (que embora lento) pode trazer benefícios para aquela população."	N/A	N/A

9. Conhecimento da existência de *September 12th*

Figura 54: Tabela Comparativa - Conhecimento da existência de *September 12th* - Não Conhece

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Conhecimento da existência de <i>September 12th</i>	Não conhece	15/15	Daniel: "Não, nunca soube da existência do jogo <i>September 12th</i> até agora."	15/15	Cheila: "Considero <i>September 12th</i> um jogo bastante original porque nunca tinha ouvido falar desse tipo de jogos."

10. Definição de *September 12th*

Figura 55: Tabela Comparativa - Definição de *September 12th*

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Definição de <i>September 12th</i>	Abordagem ofensiva	2/15	Leonard: "(...) quando vi que quando mal carregas no botão lanças uma bomba achei que não era nada prático e que mostra a realidade."
		Ataques indiscriminados	2/15	Nunes: "O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios."
		Combate ao terrorismo	10/15	Ana: "Na tentativa de derrubar as possíveis ameaças (homens armados que nas instruções são identificados como terroristas) acaba por se atingir infraestruturas e civis inocentes (...)"
		Consequências do combate ao terrorismo	3/15	Carlos: "Matar o terrorista ou deixá-lo vivo e sofrer com as consequências que podem ser mais mortes violentas."
		Destruição de infraestruturas	3/15	Nunes: "O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Definição de September 12th	Escolha	Matar e jogar	4/15	Frazão: "O jogo consiste em decidirmos se vale a pena arriscar a vida dos civis para aniquilar os alegados 'terroristas'."
			Não matar e não jogar	4/15	Joana: "(...) tenho que vigiar uma cidade, onde se vê os civis no seu dia-a-dia e do nada aparecem terroristas e nós temos a escolha de os deixar passar ou de os matar."
		Mensagem pacífica		3/15	Catarina: "A moral do jogo é simples, mas direta: 'violência gera violência'."
		Minimização dos danos colaterais		2/15	Joana: "Matando, acabamos por inevitavelmente começar uma pequena guerra, onde não queremos matar os civis."
		Morte de civis		7/15	Catarina: "O jogo trata essencialmente dos 'danos colaterais' que, na perspectiva americana, são necessários na 'guerra ao terrorismo': as baixas civis."
		Morte de terroristas		6/15	Rui: "O jogo tem como objetivo exterminar terroristas, tentando-se minimizar as baixas civis e os danos materiais."
		Simulação		4/15	Erica: "(...) uma pequena simulação que, de forma simples e em apenas alguns minutos, consegue transmitir uma importante mensagem sobre as consequências devastadoras da guerra e do terrorismo (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Definição de <i>September 12th</i>	Transmissão de mensagem	2/15	Leonard: <i>"É um jogo que serve para mostrar a mensagem sobre a violência no seu próprio extremo."</i>

11. Aspetos relevantes de *September 12th*

Figura 56: Tabela Comparativa - Aspetos relevantes de *September 12th*

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Aspetos relevantes de <i>September 12th</i>	Abordagem ofensiva	3/15	Leonard: "Demonstra uma mentalidade extremamente agressiva, pois estás a mandar bombas a torto e a direito."
		Apoio ineficaz	2/15	Daniel: "(...) é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."
		Ataques indiscriminados	4/15	Nunes: "Ou podemos tentar matar apenas os terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos."
		Aumento do número de terroristas	6/15	Ana: "Mesmo que se consiga atingir algum (...) existem sempre mais e dificilmente serão todos neutralizados."
		Consequências do combate ao terrorismo	10/15	Catarina: "(...) verifiquei que quando os civis ficam deprimidos pela morte dos seus familiares tornam-se eles próprios terroristas."
		Destruição de infraestruturas	3/15	Miguel: "(...) a destruição do país e a acima de tudo, a formação de novos terroristas."
		Espiral de violência	2/15	Érica: "(...) a violência apenas gera mais violência."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Aspetos relevantes de September 12th	Escolha	Matar e jogar	2/15	Joana: "(...) o sentir o poder nas nossas mãos, podemos tomar uma atitude: podemos matar ou não matar."
			Não matar e não jogar	2/15	Nunes: "(...) poderemos escolher não matar ninguém, mas também dessa forma não jogamos."
		Imprevisibilidade dos ataques		3/15	Leonard: "Tu pensas que está lá um terrorista, ou mesmo que não quisesses acertar em nada (...) acabas por destruir um edifício."
		Integração em grupos terroristas		2/15	Rui: "(...) o número de terroristas vai aumentando, porventura em consequência da conversão de civis à causa radical terrorista."
		Intervenções militares		5/15	Joana: "(...) a pessoa mata, mata, mata, morrem, morrem, morrem e a guerra não anda nem desanda."
		Morte de civis		7/15	Gregório: "Constantes ataques dos militares que estão a defender o país, que provocam a morte tanto a terroristas como a civis."
		Morte de terroristas		6/15	Marta: "Poder reconhecer e atacar os terroristas que se escondem entre civis."
		Revolta civil		2/15	Vasco: "Após um ataque os terroristas aumentam, este aumento pode ser derivado ao desejo de lutar contra quem os está a atacar (...)"

12. Pontos em desacordo com *September 12th*

Figura 57: Tabela Comparativa - Pontos em desacordo com *September 12th*

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Pontos em desacordo com <i>September 12th</i>	Refere	9/15	Marta: "Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos(...)"
		Não refere	6/15	Carlos: "Não sou entendido em jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer (...)"
		Assunto complexo	2/15	Erica: "(...) a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para um simplificação excessiva de um assunto tão complexo (...)"
		Ataques indiscriminados	3/15	Vasco: "O ataque a 'terroristas' no meio de civis torna um ataque bastante condenável."
		Falta de opções	2/15	Daniel: "(...) é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."
		Guerra	2/15	Rui: "(...) estamos perante um jogo que pela sua aparente simplicidade corre o risco de perigosamente minimizar os contornos da complexidade ética de uma guerra ou intervenção militar (...)"
		Jogo interminável	1/15	Joana: "(...) o facto de o jogo não ter fim irritou-me um bocado porque senti que às tantas apetecia-me matar os terroristas todos."
		Morte de civis	2/15	Gregório: "Não estou de acordo com o constante confronto de terroristas com civis."

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Pontos em desacordo com September 12th	Morte de terroristas	2/15	Marta: <i>"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas."</i>
		Simplificação	2/15	Erica: <i>"(...) a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para uma simplificação excessiva de um assunto tão complexo, privilegiando claramente a corrente de opinião contrária ao combate militar ao terrorismo, 'menosprezando' os argumentos contrários."</i>
		Violência	3/15	Ana: <i>"Concordo que mostra a dificuldade existente no combate a estes grupos e admito que não conseguiria propor forma alternativa de o fazer, embora não concorde com a violência."</i>

13. Mensagem de *September 12th*

Figura 58: Tabela Comparativa - Mensagem de *September 12th* - Concorda com a mensagem

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Mensagem de <i>September 12th</i>	Concorda com a mensagem	Concorda com a mensagem	12/15	Catarina: "Concordo com a mensagem, julgo que é uma perspectiva bastante realista."
			Abordagem ofensiva	9/15	Miguel: "A mensagem principal do jogo é que a guerra contra o terrorismo, nomeadamente o aspeto da destruição, apenas gera mais terrorismo (...)"
			Abordagem pacífica	2/15	Joana: "Há que chegar a um consenso, a um acordo e por isso o jogo oferece-nos a possibilidade de não matarmos."
			Apoio ineficaz	4/15	Rui: "A mensagem do jogo é que uma guerra deste tipo tem efeitos colaterais sobre a população civil, quer no que diz respeito à sua liquidação física quer ainda no que se refere à mais que provável adesão de civis à causa terrorista (...)"
			Armas de destruição maciça	2/15	Erica: "(...) utilizar mais armas de destruição massiva parece-me apenas sinónimo de mais vítimas inocentes."
			Assunto complexo	3/15	Miguel: "(...) apesar de achar que esta não representa a totalidade das problemáticas associadas ao tema."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	
September 12th	Mensagem de September 12th	Concorda com a mensagem	Consequências do combate ao terrorismo	11/15	Daniel: "(...) 'não se pode controlar uma situação delicada com agressividade extrema devido aos danos colaterais que, a longo prazo, apenas servem para piorar a situação'."	
			Escolha	Matar e jogar	4/15	Joana: "O jogo dá-te a opção de matar ou não matar."
				Não matar e jogar	5/15	Erica: "(...) na vida real, se o jogador optasse por 'não disparar' os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade..."
			Espiral de violência	6/15	Leonard: "É uma situação em que ódio gera mais ódio."	
			Intervenções militares	4/15	Erica: "(...) no fundo são os atos terroristas que (pelo menos em teoria) 'justificam' as intervenções armadas. "	
			Integração em grupos terroristas	2/15	Rui: "(...) à mais que provável adesão de civis à causa terrorista, nem que seja por retaliação pelo facto da guerra ao terrorismo global fazer dos inocentes o penhor do ambicionado êxito."	
			Mensagem pacífica	9/15	Erica: "(...) acho que a mensagem do jogo é: 'a violência apenas gera mais violência'."	
			Mensagem clara	2/15	Elias: "Penso que a mensagem é simples e por isso fácil de compreender (...)"	

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Mensagem de September 12th	Concorda com a mensagem	Mensagem violenta	2/15	Carlos: "Podemos matar preventivamente e impedir que mais pessoas morram ou podemos escolher não fazer nada e deixar o terrorista à solta."
			Morte de civis	7/15	Elias: "(...) há sempre danos colaterais."
			Prevenção de atentados	2/15	Elias: "Acho que é a velha história 'matar para não ser morto' que persegue a humanidade desde sempre."
			Reflexão	3/15	Frazão: "Penso que a mensagem tenha precisamente a ver com nos questionarmos se arriscaríamos a vida dos cidadãos para eliminar os terroristas (...)"
			Revolta civil	2/15	Catarina: "Porque ao tentar-se combater o terrorismo através da violência e da morte de inocentes, os civis acabam eles próprios por se revoltar e tornar-se terroristas."
			Risco de atentados	2/15	Erica: "(...) na vida real, se o jogador optasse por 'não disparar' os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade..."
			Risco de danos colaterais	2/15	Elias: "Se escolhemos matar o terrorista, atacamos os civis que estão perto dele."

Figura 59: Tabela Comparativa - Mensagem de *September 12th* - Discorda da mensagem

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	
<i>September 12th</i>	Mensagem de <i>September 12th</i>	Discorda da mensagem	Discorda da mensagem	3/15	Marta: "A mensagem será lutar contra o terrorismo independentemente de quem possa sofrer, discordo completamente."
			Consequências do combate ao terrorismo	3/15	Gregório: "Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."
			Mensagem violenta	3/15	Nunes: "A mensagem deste jogo simboliza um padrão de destruição, e de sofrimento (...)"
			Risco de danos colaterais	3/15	Gregório: "Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."
			Morte de civis	2/15	Nunes: "(...) porque mesmo que tentássemos atingir apenas os terroristas, acabaríamos por atingir os civis (...)"
			Morte de terroristas	2/15	Gregório: "Ataque aos terroristas, acabar com eles, provocando a morte de civis inocentes."

14. Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério

Figura 60: Tabela Comparativa - Eficácia de *September 12th* enquanto Jogo Sério

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12	
<i>September 12th</i>	Eficácia de <i>September 12th</i> enquanto Jogo Sério	Assunto complexo	3/15	Miguel: "Não creio que jogos deste tipo possam esclarecer um tema tão complexo."	
		Combate ao terrorismo	7/15	Daniel: "É uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror' (...)"	
		Consciencialização	3/15	Erica: "(...) ao mostrar um bocadinho o 'reverso da medalha', consegue de forma clara e simples passar uma mensagem capaz de fazer despertar algumas consciências."	
		Consequências do combate ao terrorismo	6/15	Catarina: "Violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo."	
		Destruição de infraestruturas	2/15	Vasco: "(...) A morte de pessoas, a destruição de 'alvos civis' e com as consequências que daí advêm, a destruição de infraestruturas económicas."	
		Esclarecedor	3/15	Joana: "Acho que o jogo esclarece se pensarmos nele."	
		Escolha	Matar e jogar	4/15	Nunes: "(...) dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais (...)"
			Não matar e não jogar	4/15	Daniel: "É ao colocar o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto (...)"
		Guerra	2/15	Gregório: "Uma guerra alargada entre militares e civis (...)"	

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Eficácia de September 12th enquanto Jogo Sério	Instruções do jogo	3/15	Erica: "Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis."
		Intervenções militares	4/15	Elias: "(...) acho que ao fazermos de Deus sentimos o que talvez os grandes estrategas sentem quando estão a preparar um ataque."
		Jogabilidade eficaz	2/15	Joana: "Com a evolução do jogar, eu fui percebendo."
		Jogo simples	3/15	Ana: "(...) acho que o jogo, de uma forma bastante simples e eficaz, nos consegue pôr a pensar sobre uma forma específica de combate ao terrorismo (...)"
		Mensagem clara	2/15	Erica: "(...) ao mostrar um bocadinho o 'reverso da medalha', consegue de forma clara e simples passar uma mensagem (...)"
		Morte de civis	6/15	Elias: "(...) nos faz pensar nos danos colaterais que advém sempre do terrorismo (...)"
		Perspetiva diferente	3/15	Frazão: "(...) quando se fala em ataques terroristas ou quando se fala da invasão do Iraque, não se fala apenas de um cenário de guerra em que estão apenas presentes militares que se defrontam ao mesmo nível de uma forma 'justa', mas que existem sim pessoas 'normais' que são obrigadas a viver ou a sobreviver em tal cenário e que estas também são vítimas (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
September 12th	Eficácia de September 12th enquanto Jogo Sério	Pouco esclarecedor	3/15	Ana: "Não acredito que contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria (...)"
		Realismo	2/15	Catarina: "(...) é uma perspectiva bastante realista da guerra contra o terrorismo."
		Reflexão	5/15	Erica: "(...) somos levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso "disparar" ou não) pode ter consequências devastadoras, sobretudo no contexto de um conflito armado..."
		Revolta civil	2/15	Gregório: "Uma guerra alargada entre militares e civis que não conseguem nunca acabar com estas pessoas revoltadas."
		Sensibilização	2/15	Rui: "Sinto que este jogo pode sensibilizar o utilizador para os efeitos colaterais duma guerra contra o terrorismo global (...)"
		Subjetividade	4/15	Vasco: "Tanto dá para ser a resposta aos ataques de 11 setembro como uma chamada de atenção para os problemas de ataques a alvos civis."
		Terrorismo	2/15	Elias: "Penso que nos faz pensar nos danos colaterais que advém sempre do terrorismo (...)"

15. Conhecimento de outros Jogos Sérios

Figura 61: Tabela Comparativa - Conhecimento de outros Jogos Sérios

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Conhece	4/15	Erica: "Já tinha ouvido falar deste tipo de jogos por alto (como, por exemplo, America's Army ou Food Force), mas nunca tinha experimentado."
		Não conhece	11/15	Catarina: "Não conheço nenhum jogo desse tipo."

16. Exemplos de Jogos Sérios referidos

Figura 62: Tabela Comparativa - Exemplos de Jogos Sérios referidos

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Jogos Sérios	Exemplos de Jogos Sérios referidos	Não refere	9/15	Carlos: "Só costumo jogar jogos sociais."
		Refere	6/15	Daniel: "Já ouvi falar de muitos jogos que procuram chamar a atenção para as mais variadas causas (...)"
		<i>America's Army</i>	2/15	Rui: "(...) <i>America's Army</i> , lançado inicialmente como um meio de promover a adesão ao exército americano de novos recrutas (...)"
		<i>Counter-Strike</i>	1/15	Gregório: "O jogo <i>Counter-Strike</i> (muito conhecido), <i>GTA IV - World Trade Center Mod</i> e <i>Tom Clancy's H.A.W.X.</i> "
		<i>Fate of the World</i>	1/15	Daniel: "(...) <i>Fate of the World</i> , um jogo no qual o jogador é colocado na pele do presidente de uma organização que possui autoridade global para impedir desastres futuros causados pela negligência humana para com a natureza."
		<i>Food Force</i>	1/15	Erica: "Já tinha ouvido falar deste tipo de jogos por alto (como, por exemplo, <i>America's Army</i> ou <i>Food Force</i>), mas nunca tinha experimentado."
		<i>Grand Theft Auto</i>	1/15	Ana: "(...) existem aqueles que supostamente incitam à violência, como <i>GTA</i> , no qual o personagem principal é ele próprio um bandido (...)"
		<i>Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod</i>	1/15	Gregório: "O jogo <i>Counter-Strike</i> (muito conhecido), <i>GTA IV - World Trade Center Mod</i> e <i>Tom Clancy's H.A.W.X.</i> "

Conceito	Categoria	Subcategorias	Frequência dos Jogadores S12	Indicadores dos Jogadores S12
Jogos Sérios	Exemplos de Jogos Sérios referidos	<i>Medal of Honour</i>	1/15	Miguel: "Apesar de terem um enfoque no entretenimento do jogador, os jogos da série Medal of Honour ajudam de certa forma a refletir sobre a Segunda Guerra Mundial (...)"
		<i>Tom Clancy's H.A.W.X.</i>	1/15	Gregório: "O jogo Counter-Strike (muito conhecido), GTA IV - World Trade Center Mod e Tom Clancy's H.A.W.X."
		<i>Tomb Raider</i>	1/15	Ana: "Em Tomb Raider, por exemplo, existe violência mas é contra os 'maus', e o objetivo final nunca tem intenções negativas (...)"

17. Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre *September 12th*

Figura 63: Tabela Comparativa - Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre *September 12th* - Pontos positivos

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Opiniões dos Não Jogadores sobre <i>September 12th</i>	Pontos positivos	Pontos positivos	14/15	Pratas: "Acho que o jogo ajuda, mesmo indiretamente, o jogador a refletir sobre a mensagem."
			Não refere	1/15	Ferreira: "Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo. (...)"
			Abordagem ofensiva	6/15	Rodrigues: "Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque."
			Ataques indiscriminados	2/15	Duarte: "Quando um desgraçado de um elemento pacífico (...) se sente vítima porque não tendo nada a ver com terrorismo e tudo o resto, um míssil caiu na sua casa e matou a mulher e os filhos, ele é um revoltado."
			Aumento do número de terroristas	4/15	Pratas: "(..) se combatermos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos positivos	Combate ao terrorismo	5/15	Cheila: "Ou seja, se tentarem travar o terrorismo através de mais guerra a situação acabará por piorar."
			Complemento noticioso	7/15	Diana: "(...) seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor."
			Conceito interessante	5/15	Dulce: "Acho que o conceito dos Jogos Sérios é interessante e pode ser útil para aprender sobre diversos temas (...)"
			Destruição de infraestruturas	2/15	Maria: "(...) há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes, há uma grande destruição das próprias habitações e da própria cidade (...)"
			Didático	2/15	Oliveira: "(...) creio que é um poderoso material didático para que, cada vez mais cedo, possamos ensinar aos nossos os verdadeiros valores humanos (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12	
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos positivos	Escolha	Matar e jogar	3/15	Oliveira: "(...) o real valor simbólico do jogo, e o que significa a opção de jogá-lo ou, neste caso, de não jogar."
				Não matar e não jogar	3/15	Teresa: "A pessoa pensa e pode ou não jogar, tendo logo essa opção desde o início."
			Esclarecedor	4/15	Cheila: "(...) o jogo ilustra bem as consequências da invasão dos Estados Unidos no Iraque e tem uma abordagem original."	
			Espiral de violência	6/15	Maria: "Isto é um pouco que 'a violência instiga a violência'."	
			Experiência lúdica	2/15	Gomes: "É tipicamente o tipo de jogos que as pessoas jogam por diversão."	
			Experiência séria	2/15	Cheila: "Não é um jogo lúdico, mas através de imagens mais apelativas faz passar uma mensagem séria."	
			Instruções do jogo	2/15	Gomes: "As instruções tornam o jogo diferente."	
			Integração em grupos terroristas	2/15	Duarte: "E quando ele é um revoltado ele é capaz de se agarrar ao clã dos terroristas para fomentar o terrorismo."	

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos positivos	Mensagem clara	3/15	Helena: "Acho que o jogo conseguiu passar a sua mensagem de forma clara."
			Mensagem pacífica	5/15	Teresa: "Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la (...)"
			Mensagem violenta	1/15	Isabel: "A mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira."
			Morte de civis	3/15	Maria: "Se realmente uma pessoa começa a atacar isto realmente torna-se complicado porque há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes (...)"
			Morte de terroristas	2/15	Cheila: "O jogo passou-me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas."
			Ponto de vista do criador	2/15	Teresa: "Eu acho que o jogo passa a mensagem do criador."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
			Reflexão	9/15	Jorge: "Um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de 'ganhar' e 'perder' (...)"
			Revolta civil	4/15	Diana: "A mensagem do jogo é que a nossa interferência na cultura deles está a exacerbar o terrorismo, não a diminuí-lo, e a fomentar mais os atritos."
			Transmissão de mensagem	4/15	Rodrigues: "Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque."

Figura 64: Tabela Comparativa - Opiniões dos Não Jogadores S12 sobre *September 12th* - Pontos negativos

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
<i>September 12th</i>	Opiniões dos Não Jogadores sobre <i>September 12th</i>	Pontos negativos	Pontos negativos	10/15	Teresa: "O jogo chega a ser um bocado tonto."
			Não refere	5/15	Rodrigues: "Depois de ouvir a descrição, pareceu-me bastante interessante. (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos negativos	Abordagem pacífica	2/15	Teresa: "Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la, mas o objetivo de quem joga não é simplesmente entrar no jogo e ficar a olhar para aquilo."
			Apoio ineficaz	2/15	Diana: "Não é consistente, esta estratégia de segurança do problema."
			Falta de opções	4/15	Dulce: "(...) deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento (...)"
			Informação parcial	3/15	Diana: "No fundo, o jogo só mostra o ponto de vista dessa pessoa."
			Jogadores atuais	2/15	Oliveira: "(...) será bastante ignorado por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo (...)"

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos negativos	Mensagem ignorada	2/15	Gomes: "Por mais mensagens sublimes que metam, muitas vezes as pessoas decidem ignorar em troca de momentos diversão pura (...)"
			Mensagem pouco clara	3/15	Ferreira: "Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo."
			Morte de civis	2/15	Isabel: "Se for de forma mais espalhafatosa vai haver uma série de danos colaterais."
			Passividade	2/15	Ricardo: "(...) penso que a ideia de que um jogo que só pode ser ganho se o jogador 'não jogar', levará a que potenciais jogadores não o comprem ou que se sintam frustrados com o jogo."

Conceito	Categoria	Subcategorias		Frequência dos Não Jogadores S12	Indicadores dos Não Jogadores S12
September 12th	Opiniões dos Não Jogadores sobre September 12th	Pontos negativos	Ponto de vista do criador	3/15	Gomes: "(...) é a ideia do criador e de certo modo se isto estivesse numa notícia isto seria totalmente parcial, porque era aquela ideia que ele queria que seguíssemos."
			Subjetivo	2/15	Helena: "Claro que se pode argumentar que do ponto de vista técnico não é bem assim (...)"
			Violência	2/15	Gomes: "(...) atualmente as pessoas com os jogos, sobretudo os mais novos, querem divertir-se e querem ver sangue."

ANEXO 12: TABELAS ANÁLISE DE CONTEÚDO DAS ENTREVISTAS DOS JOGADORES S12

Figura 65: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Ana

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo	
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		"Neste momento, sigo todos ou quase todos os dias os que são abordados nos média nacionais."	Frase	
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	"Sobretudo a internet (Expresso e Público)."	Frase	
		Exemplos	Expresso	Público	"Sobretudo a internet (Expresso e Público)."	Frase
			BBC			
			Reuters	The Guardian	"(...) para me atualizar sobre este ou outros assuntos, prefiro a Reuters, BBC e The Guardian."	Frase
			CNN			
			Correntes de opinião	A favor da retirada	George W. Bush	Atentados
	11 de setembro de 2001					
	Invasão do Afeganistão					
	Invasão do Iraque					
	Barack Obama					
Promessa eleitoral						
Retirada do Afeganistão						

				<i>abandonar definitivamente o território.”</i>	
			Organismos internacionais	<i>“Atualmente, penso que a opinião dominante, sobre este problema em particular, é a favor da retirada, tanto que na recente cimeira da NATO um dos pontos de discussão foi quem deveria liderar as tropas afegãs após se abandonar definitivamente o território.”</i>	Frase
			NATO		
			Retirada prudente		
			Formação do novo governo		
		Contra a retirada	Não refere	<i>“Bom, um dos pilares da candidatura de Obama à presidência dos Estados Unidos da América foi a retirada das tropas do Afeganistão e do Iraque, invadidos pelo governo de Bush após os atentados terroristas do 11 de setembro. (...)”</i>	Frase
	Opinião dominante	A favor da retirada	Organismos internacionais	<i>“Atualmente, penso que a opinião dominante, sobre este problema em particular, é a favor da retirada,</i>	Frase
			NATO		
			Retirada prudente		

			Formação do novo governo	<i>tanto que na recente cimeira da NATO um dos pontos de discussão foi quem deveria liderar as tropas afegãs após se abandonar definitivamente o território.</i>	
	Media que difunde opinião dominante		Internet	<i>"A minha resposta será internet, embora possa ser pouco fundamentada."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos média	A favor da invasão	Não refere	<i>"Nos últimos tempos ouviu-se mais falar sobre a retirada por parte dos EUA e forças aliadas, que seria concluída antes da retirada do Afeganistão. (...)"</i>	Frase
		Contra a invasão	Ato ilegítimo	<i>"Relativamente à invasão em si, acho que, a partir de certa altura que não sei precisar, se assumiu que a invasão do Iraque foi despropositada e que a existência de armas de destruição maciça era uma fachada."</i>	Frase
	Pretexto				
	Armas de destruição maciça				
	Motivo de crítica	<i>"Foi um dos grandes motivos de crítica a Bush."</i>	Frase		
George W. Bush					
Presença militar		Não diminui atentados		<i>"Não tenho conhecimento dos argumentos"</i>	Frase

				<i>apresentados pelos autores em causa (até podem ser válidos e convincentes), mas à partida diria que discordo."</i>		
		Intenções	Com intenções subliminares	<i>"Em primeiro lugar, é preciso esclarecer se a presença militar não tem intenções subliminares no local em questão."</i>	Frase	
			Sem intenções subliminares			
		Revolta civil		<i>"Se tiver, poderá apenas aumentar a revolta e, consequentemente e, o numero de ataques... não só no próprio local, mas contra o poder que lá colocou as forças militares."</i>	Frase	
		Aumento do risco de atentados				
		Atentados como forma de retaliação				
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Guerra	<i>"Um contexto de conflito nunca é positivo para as populações, mesmo quando a causa é justa, como se pode considerar que foram as causas dos países incluídos na chamada primavera árabe."</i>	Frase	
				Destruição de infraestruturas	<i>"A destruição e a perda de vidas humanas deveriam ser substituídas pelo entendimento"</i>	Frase
				Morte de civis		
				Abordagem pacífica		
				Diplomacia		

				<i>diplomático (...)"</i>		
		Consequências positivas	Não refere	<i>"Um contexto de conflito nunca é positivo para as populações, mesmo quando a causa é justa, como se pode considerar que foram as causas dos países incluídos na chamada primavera árabe. (...)"</i>	Frase	
<i>September 12th</i>	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo (...)"</i>	Frase	
	Definição	Combate ao terrorismo		<i>"Na tentativa de derrubar as possíveis ameaças (homens armados que nas instruções são identificados como terroristas) acaba por se atingir infraestruturas e civis inocentes, sem garantia de se conseguir neutralizar os terroristas, que na maioria das vezes escapam ilesos."</i>	Frase	
		Ameaças	Terroristas			
			Homens armados			
		Instruções				
		Ataques indiscriminados				
		Imprevisibilidade dos ataques				
		Morte de pessoas	Morte de civis			
	Morte de terroristas					
	Destruição de infraestruturas					
Aspectos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Mesmo que se consiga atingir algum (eu não consegui) existem sempre mais e dificilmente serão todos neutralizados."</i>	Frase		
	Imprevisibilidade dos ataques					
	Aumento do número de terroristas					
Pontos em	Violência		<i>"Concordo que</i>	Frase		

	desacordo		<i>mostra a dificuldade existente no combate a estes grupos e admito que não conseguiria propor forma alternativa de o fazer, embora não concorde com a violência."</i>	
	Mensagem	Concorda com a mensagem	<i>"Acho que a mensagem é precisamente o facto de não ser fácil nem linear combater grupos terroristas e que o uso de violência, que consequentemente e dá origem à morte de inocentes, pode contribuir para um sentimento de revolta e frustração que leva mais pessoas a identificarem-se com os ideias radicais destes grupos e a juntarem-se a eles."</i>	Frase
		Mensagem pacífica	<i>"Acho que a mensagem é precisamente o facto de não ser fácil nem linear combater grupos terroristas e que o</i>	Frase
		Consequências do combate ao terrorismo		
		Assunto complexo		
		Abordagem ofensiva		

		Morte de civis		<p><i>uso de violência, que consequentemente e dá origem à morte de inocentes, pode contribuir para um sentimento de revolta e frustração que leva mais pessoas a identificarem-se com os ideias radicais destes grupos e a juntarem-se a eles."</i></p>			
		Sofrimento dos civis					
		Revolta civil					
		Integração em grupos terroristas					
		Aumento do número de terroristas					
	Eficácia	Pouco esclarecedor			<p><i>"Não acredito que contribua para o esclarecimento, sobretudo porque o terrorismo não é algo que se possa colocar numa só categoria, existem vários grupos que terão as suas próprias formas de atuação."</i></p>	Frase	
			Assunto complexo				
		Terrorismo	Diferentes tipos de terrorismo				
			Diferentes métodos				
		Conceito complexo				<p><i>"Ou seja, acho que o esclarecimento é relativo, porque terrorismo não é apenas um conceito no dicionário, mas tem outros envolventes."</i></p>	Frase
Grupos religiosos		Al Qaeda				<p><i>"Os mais conhecidos serão, possivelmente, a Al Qaeda e os</i></p>	Frase
Grupos	IRA						

		independentistas	ETA	<i>independentistas IRA e ETA, mas grupos de narcotráfico da América latina, por exemplo, como as FARC, tem métodos diferentes, que passam mais pelo sequestro de determinadas figuras e menos pelo prejuízo direto das populações..."</i>	
		Grupos de narcotráfico	FARC		
		Métodos da FARC	Sequestros		
			Sofrimento dos civis		
	Jogo simples	<i>"De qualquer forma, acho que o jogo, de uma forma bastante simples e eficaz, nos consegue por a pensar sobre uma forma específica de combate ao terrorismo e como esta pode surtir um efeito mais negativo do que positivo."</i>	Frase		
	Jogabilidade eficaz				
	Reflexão				
	Combate ao terrorismo				
	Consequências do combate ao terrorismo				
	Abordagem pacífica privilegiada				
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Bom, não sou grande conhecedora de jogos, mas acho que todos eles têm um objetivo, ou não faria sentido existirem."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Jogos casuais	Objetivo	<i>"Bom, não sou grande conhecedora de jogos, mas acho que todos eles</i>	Frase

				<i>têm um objetivo, ou não faria sentido existirem."</i>	
			Experiência lúdica	<i>"Acredito, no entanto, que a maioria serve apenas como entretenimento, sem grandes intenções subliminares de reflexão."</i>	Frase
			Sem intenções subliminares de reflexão		
		<i>Grand Theft Auto</i>	Violência	<i>"Falando de alguns dos poucos jogos que conheço, existem aqueles que supostamente incitam à violência, como GTA, no qual o personagem principal é ele próprio um bandido, portanto não vejo grande moral aqui."</i>	Frase
			Protagonista criminoso		
			Objetivos criminosos		
			Sem moral		
		<i>Tomb Raider</i>	Violência	<i>"Em Tomb Raider, por exemplo, existe violência mas é contra os 'maus', e o objetivo final nunca tem intenções negativas, portanto acho que pode fazer a distinção entre o 'bem' e o 'mal'."</i>	Frase
			Protagonista herói		
			Objetivos heroicos		
			Maniqueísmo		
			Bem vs Mal		
		<i>The Sims</i>	Simulação	<i>"Jogos como The Sims, por exemplo, poderão realmente ser</i>	Frase
			Avatares		

			Esforço	<i>comparados com situações da vida real, na medida em que os bonecos têm de se esforçar para atingir os seus objetivos de vida e de carreira, sendo necessárias a dedicação e a perseverança, de forma que acho que este será um dos melhores exemplos que estou em condições de dar no que diz respeito a jogos que 'levam a pensar'."</i>	
			Dedicação		
			Perseverança		
			Objetivos de vida		
			Objetivos de carreira		
			Reflexão		

Figura 66: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Carlos

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		"Por norma todos os dias."	Frase
	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	"Jornais online."	Frase
Terrorismo	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Perspetiva dos terroristas	"Já encontrei duas opiniões: a favor, por parte dos terroristas e contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes	Frase

				<i>ataques."</i>	
		Contra o terrorismo	Ocidente	<i>"(...) contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes ataques."</i>	Frase
			Países desenvolvidos		
			Atentados como forma de retaliação		
			Sofrimento dos civis		
			Crime	<i>"Sinceramente não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros."</i>	Frase
			Fundamentalismo		
			Desrespeito pela liberdade		
			Morte de civis		
Opinião dominante		Contra o terrorismo	Ocidente	<i>"(...) contra, por parte do mundo ocidental e mais evoluído que é completamente contra e que sofre sempre com estes ataques."</i>	Frase
			Países desenvolvidos		
			Atentados como forma de retaliação		
			Sofrimento dos civis		
			Crime	<i>"Sinceramente não percebo a visão dos terroristas uma vez que são criminosos e pessoas com ideais radicais que põem em causa a liberdade e a vida dos outros."</i>	Frase
			Fundamentalismo		
			Desrespeito pela liberdade		
			Morte de civis		

	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Internet		<i>"Atualmente a maior parte dessa difusão já passa pela internet que já esta presente por todo o lado e acessível em todo o lado."</i>	Frase
Invasão do Iraque	<i>Opiniões dos media</i>	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"De facto, não podemos esperar que os americanos tenham sido contra esta guerra, são um povo sempre preparado para lutar e para escoar os seus stocks de guerra pelo que esta guerra para o povo americano teve um forte apoio."</i>	Frase
			Imperialismo americano		
			Interesses económicos		
		Contra a invasão	Novo Vietname	<i>"Muitos chamaram a isto um novo Vietname, mas na verdade a morte de Saddam foi o fácil."</i>	Frase
			Pretexto	<i>"Estamos habituados a que os americanos apenas defendam os interesses que lhes interessam pelo que esta guerra foi</i>	Frase
			Oportunismo		

				<i>apenas uma desculpa."</i>	
			Processo complexo	<i>"O difícil é o agora: a manutenção e a educação de um povo que durante anos foi subjugado."</i>	Frase
			Apoio a civis		
			Vulnerabilidade dos civis		
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não concordo."</i>	Frase
		Medo		<i>"Pela imposição do medo e da falta de liberdade não conseguimos resolver nada, os povos sentem-se asfixiados porque se sentem presos."</i>	Frase
		Opressão			
		Apoio ineficaz			
		Sofrimento dos civis			
		Revolta civil		<i>"E isto dará origem a novas revoltas e piorará a situação uma vez que violência gera violência."</i>	Frase
		Aumento do risco de atentados			
	Espiral de violência				
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Iraquianos prejudicados	<i>"Esta guerra não trouxe nada de bom para os iraquianos, americanos e até resto do mundo."</i>	Frase
			Americanos prejudicados		
			Resto do mundo prejudicado		
		Morte de civis	<i>"Sim, é um tirano a menos, mas temos um povo destruído, o petróleo em máximos</i>	Frase	
		Petróleo encarecido			

			Apoio ineficaz	<i>históricos e um povo americano que vai desistir de reconstruir um país que destruiu."</i>	
		Consequências positivas	Queda do regime ditatorial	<i>"Sim, é um tirano a menos (...)"</i>	Frase
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia, de facto é o primeiro jogo do género que joguei."</i>	Frase
	Definição	Escolha	Matar e jogar	<i>"Pelo que percebi este jogo dá a escolha de jogar ou não sendo que cada escolha tem uma consequência."</i>	Frase
			Não matar e não jogar		
		Consequências do combate ao terrorismo			
		Combate ao terrorismo			
		Mensagem violenta			
		Morte de terroristas			
	Risco de atentados		<i>"Matar o terrorista ou deixá-lo vivo e sofrer com as consequências que podem ser mais mortes violentas."</i>	Frase	
	Aspetos relevantes	Conceito interessante		<i>"Não sou entendido em jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer sem ser o facto de ser muito interessante e de realmente nos fazer pensar sobre o assunto."</i>	Frase
		Reflexão			
Pontos em desacordo	Não refere		<i>"Não sou entendido em</i>	Frase	

			<i>jogos pelo que pelo jogo em si não tenho muito a dizer sem ser o facto de ser muito interessante e de realmente nos fazer pensar sobre o assunto."</i>		
	Mensagem	Concorda com a mensagem	<i>"Sim realmente concordo, pois no fundo a vida está repleta de escolhas e nem sempre conseguimos fazer as mais acertadas."</i>	Frase	
		Mensagem clara	<i>"A mensagem é simples: tudo depende da nossa escolha individual."</i>	Frase	
		Mensagem violenta	Escolha	<i>"Podemos matar preventivamente e impedir que mais pessoas morram ou podemos escolher não fazer nada e deixar o terrorista à solta."</i>	Frase
		Matar e jogar			
			Não matar e não jogar		
	Intervenções militares	Prevenção de atentados	<i>"Esta 'liberdade' pode resultar em mais mortes, mas aí já</i>	Frase	
		Reação a atentados			

		Consequências do combate ao terrorismo	<i>fizemos a nossa escolha e deixamos nas mãos dos terroristas o poder."</i>	
	Planeamento estratégico	Estrategas	<i>"É para este tipo de decisões que existem os estrategas e os militares que preparam as operações de guerra."</i>	Frase
		Militares		
Eficácia	Perspetiva diferente		<i>"Penso que dá uma nova visão sobre o tema."</i>	Frase
	Combate ao terrorismo			
	Escolha	Matar e jogar	<i>"Os danos colaterais que podem ser poucos (se matarmos os terroristas) ou muitos (se não o matarmos e ele mais tarde atacar uma cidade) são reais."</i>	Frase
		Não matar e não jogar		
	Morte de pessoas	Morte de civis		
		Morte de terroristas		
	Consequências do combate ao terrorismo			
	Realismo		<i>"Existem na vida real e quando ouvimos nas notícias que um ataque foi executado nunca pensamos nos dois lados; apenas num."</i>	Frase
	Mediatização do terrorismo			
	Informação parcial			
	Ato ilegítimo		<i>"Também dá a ideia que é possível agirmos preventivamente o que implica não</i>	Frase
Intervenções militares				
Prevenção de atentados				

			<i>respeitarmos alguns direitos."</i>	
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece	<i>"Não conheço mais nenhum jogo deste tipo."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere	<i>"Só costumo jogar jogos sociais."</i>	Frase
Jogos sociais				

Figura 67: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Catarina

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Regularmente		<i>"Quase todos os dias."</i>	Frase
	Fontes e Meios de comunicação	Internet		<i>"A minha fonte prioritária é a Internet, mas complemento muitas vezes com a televisão."</i>	Frase
Televisão					
Terrorismo	Correntes de opinião	Origens	Atentados	<i>"O termo 'terrorismo' foi utilizado principalmente de forma mainstream a partir dos ataques ao World Trade Center em 2001, ou seja, a partir do momento em que o Presidente Bush declarou guerra ao 'terrorismo'."</i>	Frase
			11 de setembro de 2001		
			World Trade Center		
			George W. Bush		
			Resposta aos atentados	<i>"O combate ao terrorismo foi a justificação que usou para poder invadir o Afeganistão e o Iraque."</i>	Frase
			Pretexto		
			Invasão do Afeganistão		
Invasão do Iraque	<i>"O termo 'terrorismo' foi</i>	Frase			
A favor do terrorismo			Não refere		

				<p><i>utilizado principalmente de forma mainstream a partir dos ataques ao World Trade Center em 2001, ou seja, a partir do momento em que o Presidente Bush declarou guerra ao 'terrorismo'. (...)"</i></p>	
		Contra o terrorismo (via forças militares)	Apoio ao combate ao terrorismo	<p><i>"A opinião é a de que o terrorismo se tem de combater com 'guerra' (É tudo uma questão de semântica... Não passa de 'terrorismo disfarçado')."</i></p>	Frase
			Abordagem ofensiva		
			Maniqueísmo	<p><i>"Talvez por esse motivo esta seja a opinião dominante: terrorismo equivale a países islâmicos, sendo que os 'bons da fita' são os países ocidentais."</i></p>	Frase
			Ocidente vs Islão		
		Contra o terrorismo (através de outras vias)	Apoio ao combate ao terrorismo	<p><i>"A opinião é a de que o terrorismo se tem de combater com 'guerra' (É tudo uma questão de semântica... Não passa de 'terrorismo disfarçado')."</i></p>	Frase
			Abordagem ofensiva		
			Terrorismo		
	Opinião	Contra o	Apoio do	<i>"A opinião é a de</i>	Frase

	dominante	terrorismo (via forças militares)	combate ao terrorismo	<i>que o terrorismo se tem de combater com 'guerra' (...)."</i>	
			Abordagem ofensiva		
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Televisão	Maniqueísmo	<i>"Talvez por esse motivo esta seja a opinião dominante: terrorismo equivale a países islâmicos, sendo que os "bons da fita" são os países ocidentais."</i>	Frase
			Ocidente vs Islão		
			Terrorismo associado ao islamismo		
				<i>"Esta opinião é difundida principalmente pela televisão."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Julgo que inicialmente os meios de comunicação apresentavam a imagem de que era legítimo invadir o Iraque, era necessário libertar o povo iraquiano do regime totalitário de Saddam e encontrar as armas de destruição maciça."</i>	Frase
			Ato legítimo		
Apoio aos civis					
Queda do regime ditatorial					
Saddam Hussein					
Armas de destruição maciça					
<i>Media americanos</i>	<i>"Alguns meios de comunicação (principalmente nos Estados Unidos da América) tornaram-se até assumidamente políticos deixando</i>	Frase			
Politização					
Informação parcial					

				<i>a imparcialidade jornalística de parte."</i>	
		Contra a invasão	Causas da invasão	<i>"Com o início da guerra começaram a surgir algumas vozes que se debruçaram em analisar os contornos da própria guerra, a criticar as raízes da mesma abertamente."</i>	Frase
			Consequências da invasão		
			Posição assumida	<i>"Atualmente, julgo que os media portugueses têm uma posição assumidamente contra a guerra do Iraque ao reforçar várias vezes a quantidade de mortos e feridos civis."</i>	Frase
			Morte de civis		
		Ferimento de civis			
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Discordo."</i>	Frase
		Apoio ineficaz		<i>"Considero que a presença de militares no exterior não é a melhor forma de reduzir a ameaça de ataques terroristas nos EUA."</i>	Frase
		Forças invasoras		<i>"A simples presença no país sem 'pedir favor' dos militares, bem como as inúmeras e inocentes</i>	Frase
		Morte de civis	Inúmeras mortes		
			Mortes injustificáveis		

		Antiamericanismo		<i>mortes civis (muitas delas não explicadas por parte dos militares norte-americanos) faz com que o sentimento antiamericano e patriótico aumente."</i>		
		Aumento do patriotismo				
		Revolta civil		<i>"Consequentemente a revolta por entre as fações mais radicais também aumenta o que poderá despoletar ainda mais ataques terroristas."</i>		
		Fundamentalismo				
		Aumento do risco de atentados				
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Morte de civis	<i>"E o facto é que no Iraque muitas foram as baixas civis, milhares."</i>	Frase	
		Consequências positivas	Não refere	<i>"Não consigo encontrar consequências positivas para os civis Iraquianos na invasão."</i>	Frase	
	September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase
		Definição	Combate ao terrorismo		<i>"O jogo trata essencialmente dos 'danos colaterais' que, na perspectiva americana, são necessários na 'guerra ao terrorismo': as baixas civis."</i>	Frase
			Perspetiva americana			
Morte de civis						
Os fins justificam os meios						
Mensagem clara		<i>"A moral do jogo é simples, mas direta: 'violência</i>		Frase		
Mensagem pacífica						
Espiral de violência						

			<i>gera violência'."</i>	
Aspectos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Quanto aos aspetos mais relevantes, verifiquei que quando os civis ficam deprimidos pela morte dos seus familiares tornam-se eles próprios terroristas."</i>	Frase
	Morte de civis			
	Revolta civil			
	Aumento do número de terroristas			
Pontos em desacordo	Não refere		<i>"Não conhecia o jogo. (...) A moral do jogo é simples, mas direta: 'violência gera violência'."</i>	Frase
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Concordo com a mensagem, julgo que é uma perspetiva bastante realista."</i>	Frase
	Realismo		<i>"Concordo com a mensagem, julgo que é uma perspetiva bastante realista."</i>	Frase
	Mensagem pacífica		<i>"A mensagem do jogo é que violência gera violência."</i>	Frase
	Espiral de violência			
	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Porque ao tentar-se combater o terrorismo através da violência e da morte de inocentes, os civis acabam eles próprios por se revoltar e tornar-se terroristas."</i>	Frase
	Abordagem ofensiva			
	Morte de civis			
Revolta civil				
Aumento do número de terroristas				

	Eficácia	Combate ao terrorismo	<i>"(...) é uma perspectiva bastante realista da guerra contra o terrorismo."</i>	Frase
		Realismo		
		Consequências do combate ao terrorismo	<i>"Violência gera mais violência e provavelmente a guerra não será a melhor forma de combater o terrorismo."</i>	Frase
		Espiral de violência		
Apoio ineficaz				
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece	<i>"Não conheço nenhum jogo desse tipo."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere	<i>"Não conheço nenhum jogo desse tipo."</i>	Frase

Figura 68: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Daniel

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Regularmente		<i>"Procuro informar-me com alguma regularidade (...)"</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	<i>"E embora a Wikipédia seja um bom ponto de partida, geralmente prefiro pesquisar outras fontes de informação online para alargar o número de pontos de vista possíveis."</i>	Frase
			Wikipédia		
		Exemplos	Wikipédia	<i>"E embora a Wikipédia seja um bom ponto de partida, geralmente prefiro pesquisar outras fontes de"</i>	Frase

				<i>informação online para alargar o número de pontos de vista possíveis."</i>		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	<i>"Para dizer a verdade, não tenho encontrado muitas opiniões divergentes em relação ao terrorismo."</i>	Frase	
		Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"O consenso geral a que tenho assistido parece limitar-se a reconhecer os perigos do terrorismo e a necessidade em combatê-lo sem grande consideração pelos meios usados para atingir esses fins."</i>	Frase	
			Ameaça			
			Os fins justificam os meios			
			Contra o terrorismo	Opinião individual	<i>"É claro que já tenho encontrado vários indivíduos que defendem certos métodos mais ou menos extremos de combate ao terrorismo, mas são apenas pessoas isoladas, não meios de comunicação em si."</i>	Frase
		Fundamentalismo				
		A favor dos métodos usados				

	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	"O consenso geral a que tenho assistido parece limitar-se a reconhecer os perigos do terrorismo e a necessidade em combatê-lo sem grande consideração pelos meios usados para atingir esses fins."	Frase
			Ameaça		
			Os fins justificam os meios		
	Media que difunde opinião dominante	Internet		"O meio que mais difunde essa opinião? Provavelmente diria que é a internet."	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	"Tal como em relação ao combate ao terrorismo, não costumo encontrar opiniões em relação à invasão do Iraque nos meios de comunicação."	Frase
		Contra a invasão	Não refere	"Tal como em relação ao combate ao terrorismo, não costumo encontrar opiniões em relação à invasão do Iraque nos meios de comunicação."	Frase
	Presença militar	Pode diminuir atentados		"De uma maneira geral, discordo, embora compreenda	Frase

			<i>porque algumas pessoas possam concordar."</i>	
		Cenário caótico	<i>"Uma presença militar pode ser um passo importante em restabelecer ordem numa região destabilizada, mas o problema que eu vejo nesta situação é de a abordagem militar parece ser o 'único' meio utilizado."</i>	Frase
	Intervenções militares	Ordem		
		Abordagem privilegiada		
		Falta de opções		
		Terrorismo	<i>"O terrorismo é um assunto extremamente complexo, fruto de vários fatores históricos, culturais e religiosos, mas a abordagem que se vê da parte das forças militares é uma apenas uma noção de 'bons contra os maus' em que, desde que uns quantos líderes 'inimigos' sejam removidos, já se considera uma vitória."</i>	Frase
		Assunto complexo		
		Fatores históricos		
		Fatores culturais		
		Fatores religiosos		
		Ocidente vs Islão	<i>"E no meio desta situação, ignoram-se todos os ressentimentos causados por uma invasão que</i>	Frase
		Maniqueísmo		
		Abordagem ofensiva	Morte de terroristas	
			Vitória	
		Sofrimento dos civis	<i>"E no meio desta situação, ignoram-se todos os ressentimentos causados por uma invasão que</i>	Frase
		Morte de civis		

		<p>Revolta civil</p>	<p><i>causou inúmeros casos de vítimas colaterais, cujos familiares e amigos passam então a ter uma 'justificação' para cometer atos terroristas."</i></p>		
		<p>Atentados como forma de retaliação</p>			
	<p>Consequências da invasão</p>	<p>Consequências negativas</p>	<p>Desfecho previsível</p>	<p><i>"Considero que a invasão ao Iraque foi aquilo que já se esperava mesmo antes de esta ter começado (...)"</i></p>	<p>Frase</p>
			<p>Imperialismo americano</p>	<p><i>"(...) mais um caso a adicionar às 'dezenas' de invasões levadas a cabo pelos Estados Unidos da América com o 'objetivo de libertar o povo oprimido por tiranos e estabelecer uma democracia' que no final de contas não alterou em quase nada a situação em que o povo nativo se encontrava, à exceção das vítimas causadas em ambos os lados do conflito."</i></p>	<p>Frase</p>
			<p>Pretexto</p>		
			<p>Queda do regime ditatorial</p>		
			<p>Democratização ineficaz</p>		
			<p>Apoio ineficaz</p>		
			<p>Morte de civis</p>		

		Consequências positivas	Não refere	<i>"Considero que a invasão ao Iraque foi aquilo que já se esperava mesmo antes de esta ter começado (...)"</i>	Frase
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não, nunca soube da existência do jogo September 12th até agora."</i>	Frase
	Definição	Conceito interessante		<i>"Achei o conceito interessante, embora obviamente que também é um bocado perturbador."</i>	Frase
		Perturbador			
	Aspetos relevantes	Apoio ineficaz		<i>"Afinal de contas, é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."</i>	Frase
		Apoio eficaz	Abordagem ofensiva		
			Ataques cirúrgicos		
Apoio ineficaz		Abordagem ofensiva			
	Armas de destruição maciça				
Pontos em desacordo	Falta de opções		<i>"Afinal de contas, é difícil esperar resultados positivos quando se tenta resolver um problema que requer calma e precisão cirúrgica tendo como único recurso uma marreta."</i>	Frase	
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"De um modo geral, a mensagem"</i>	Frase	

				<i>parece ser 'não se pode controlar uma situação delicada com agressividade extrema devido aos danos colaterais que, a longo prazo, apenas servem para piorar a situação'."</i>	
		Mensagem pacífica		<i>"De um modo geral, a mensagem parece ser 'não se pode controlar uma situação delicada com agressividade extrema devido aos danos colaterais que, a longo prazo, apenas servem para piorar a situação'."</i>	Frase
		Consequências do combate ao terrorismo			
		Abordagem ofensiva			
		Armas de destruição maciça			
		Apoio ineficaz			
		Intervenções militares		<i>"Durante os 5 minutos que passei com o jogo, acabei por disparar apenas quatro vezes até desistir, pois não havia mesmo maneira nenhuma de conseguir eliminar os terroristas de forma sistemática sem atingir civis e acabar por criar</i>	Frase
		Ataques indiscriminados			
	Morte de pessoas	Morte de terroristas			
			Morte de civis		

		Aumento do número de terroristas	indiretamente mais terroristas do que os que tinha eliminado, reforçando a ideia de que combater o terrorismo como se se tratasse de uma guerra convencional é como tentar saciar a sede de uma pessoa à base de água salgada."		
		Espiral de violência			
	Eficácia	Conceito interessante	"É uma forma interessante de chamar a atenção para os métodos da 'guerra ao terror' de uma forma direta, sucinta e sem dar a impressão que o público está a ser alvo de um 'sermão'."	Frase	
		Consciencialização			
		Combate ao terrorismo			
		Jogo simples			
		Mensagem clara			
		Esclarecedor			
	Eficácia	Responsabilização do Jogador	Poder	"É ao colocar o poder (e de certa forma também a culpa) nas mãos do jogador, as decisões que este toma tornam-se mais pessoais e possuem um maior impacto do que se simplesmente lhe fosse apresentada uma série de imagens relacionadas com os horrores da guerra."	Frase
			Culpa		
		Escolha	Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
		Interesse pessoal			
		Perspetiva diferente			
		Consequências do combate ao terrorismo			

Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Conhece		<i>"Já ouvi falar de muitos jogos que procuram chamar a atenção para as mais variadas causas (...)"</i>	Frase		
	Exemplos referidos	<i>Fate of the World</i>	Presidência de uma organização ambiental	<i>"Já ouvi falar de muitos jogos que procuram chamar a atenção para as mais variadas causas, mas aquele com o qual tenho mais experiência chama-se Fate of the World, um jogo no qual o jogador é colocado na pele do presidente de uma organização que possui autoridade global para impedir desastres futuros causados pela negligência humana para com a natureza."</i>	Frase		
			Autoridade global				
			Prevenção de desastres ambientais				
			Negligência humana				
			Conscientização			<i>"É um jogo que chama a atenção não só para a extremamente provável eventualidade dos desastres causados pelo efeito de estufa, a falta de água e as disparidades entre</i>	Frase
			Desastres ambientais				
			Efeito de estufa				
			Falta de água				

			Consequências das medidas	<i>os povos do mundo (entre outras catástrofes), mas também para os conflitos políticos e diplomáticos causados pelas medidas tomadas para combater esses mesmos desastres."</i>	
			Conflitos políticos		
			Conflitos diplomáticos		
			Conceito interessante	<i>"É um jogo bastante interessante, mas infelizmente comete um erro bastante grave (...)"</i>	Frase
			Conceito falível		
			Transmissão da mensagem	<i>"(...) concentra-se demasiado na mensagem sem se preocupar em tornar o jogo em si em algo acessível, inundando o jogador em gráficos estatísticos e percentagens sem explicar que ações afetam determinados resultados, como prevenir determinadas situações ou o impacto de certas decisões, deixando o jogador confuso,</i>	Frase
			Jogo complicado		
			Excesso de gráficos estatísticos		
			Excesso de percentagens		
			Instruções pouco claras		
			Medidas de prevenção pouco claras		
			Consequências das medidas pouco claras		

			Jogador confuso	<i>frustrado e sem vontade de continuar a jogar, o que faz com que o jogo perca assim a oportunidade de transmitir a mensagem que procurava expor."</i>	
			Jogador frustrado		
			Transmissão da mensagem afetada		

Figura 69: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Elias

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo	
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Todos os dias uma vez que sou uma pessoa que gosta de se manter informada dos assuntos correntes do nosso mundo."</i>	Frase	
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Documentários	<i>"A internet e a televisão (maioritariamente através de documentários)."</i>	Frase	
		Televisão	Documentários			
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Guerra Santa	Perspetiva dos terroristas	<i>"As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e vítimas deste tipo de violência)."</i>	Frase
			Crianças integradas no terrorismo			
		Educação		<i>"São educadas desde pequenas a</i>	Frase	

			Ocidente vs Islão	<i>acreditar que o ocidente é o</i>		
			Anticidentalism o	<i>inimigo e que os querem destruir."</i>		
			Religião	<i>"A própria religião confirma estes preceitos quando diz que quando se sacrificam em prol da religião têm virgens à sua espera no paraíso."</i>	Frase	
			Sacrifício			
			Recompensa			
			Manipulação	<i>"Para mim isto é uma espécie de lavagem cerebral que culmina com os ataques suicidas."</i>	Frase	
			Mediatização do terrorismo	<i>"Os próprios media não ajudam e proliferam estas mensagens em países que na sua maioria são uma ditadura."</i>	Frase	
			Regimes ditatoriais			
			Ciclo vicioso			<i>"É um ciclo vicioso que não se quebra."</i>
			Contra o terrorismo	Ocidente	<i>"As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e vítimas deste tipo de violência)."</i>	Frase
				Vítima de atentados		
				Diferenças culturais	<i>"No entanto, no lado ocidental onde vivemos em relativa liberdade nenhum destes princípios faz parte da nossa</i>	Frase
				Liberdade		

				<i>existência."</i>	
		Influência da Igreja	Europa	<i>"Já houve uma altura em que estivemos sob o jugo de uma Igreja e foram os tempos mais negros da Europa."</i>	Frase
			Período negro		
			Ocidente vs Islão	<i>"Os próprios cruzados lutavam em nome de uma Guerra Santa contra os infiéis que são quem hoje luta contra nós."</i>	Frase
			Guerra Santa		
			Cruzados		
			Infiéis		
			Vítima de atentados	<i>"Após 500 anos o ciclo inverteu-se e é agora o ocidente vítima destes ataques, o que provoca uma ideia contrária aos países orientais afirmando que todos os Muçulmanos são errados."</i>	Frase
		Terrorismo associado ao islamismo			
		Xenofobia	<i>"Isto provoca a xenofobia, mas como podemos culpar quando são estes que matam em nome da sua fé?"</i>	Frase	
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Ocidente	<i>"As que são a favor (Guerra Santa, visão dos terroristas) e contra (países ocidentais e</i>	Frase
			Vítima de atentados		

				<i>vítimas deste tipo de violência).</i> "	
			Diferenças culturais	<i>"No entanto, no lado ocidental onde vivemos em relativa liberdade nenhum destes princípios faz parte da nossa existência."</i>	Frase
			Liberdade		
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>		Televisão	<i>"Na minha opinião é principalmente a televisão, pois chega a mais pessoas."</i>	Frase
Invasão do Iraque	<i>Opiniões dos média</i>	A favor da invasão	Resposta aos atentados	<i>"Muito genericamente as pessoas são contra esta invasão, excetuando alguns americanos que viram isto como uma vingança pelo que aconteceu anteriormente."</i>	Frase
			Vingança		
			Queda do regime ditatorial	<i>"Não nos podemos esquecer que Saddam era um ditador que há muito governava e sua existência ameaçava os Estados Unidos."</i>	Frase
			Saddam Hussein		
			Ameaça		
Danos colaterais aceitáveis	<i>"Podemos por isso dizer que a maioria da opinião americana está de acordo com esta invasão apesar dos mortos."</i>	Frase			

		Contra a invasão	EUA	<i>"Apesar de tudo temos visto nos últimos tempos também por parte dos tão orgulhosos e patrióticos americanos uma descrença nesta guerra que parece interminável."</i>	Frase	
			Descrença			
			Guerra			
			Conflito extenso			
		Contra a invasão	Contra a invasão	Resto do mundo	<i>"Já o resto do mundo nunca foi muito a favor desta invasão temendo as repercussões."</i>	Frase
				Ameaça		
				Atentados como forma de retaliação		
				Vingança		
		Contra a invasão	Contra a invasão	Terrorismo	<i>"Vingança, terrorismo, a inflamação do ódio pelos ocidentais e principalmente aumento do preço do petróleo. "</i>	Frase
				Anticidentalism o		
				Petróleo encarecido		
		Presença militar	Presença militar	Pode diminuir atentados	<i>"Sinceramente concordo e discordo."</i>	Frase
				Intervenções militares	<i>"Se a presença dos militares pode efetivamente diminuir os ataques devido à sua patrulha, por outro, pode provocar uma sensação de revolta e de controlo forçado pelo que pode desencadear mais ataques."</i>	Frase
Controlo						
Revolta civil						
Aumento do risco de atentados						
Atentados como forma de retaliação						

		Desrespeito pela liberdade		<i>"Ninguém gosta de se sentir monitorizado e esse sentido intrínseco de liberdade está no ser humano que vê com desconfiança quando de alguma forma é controlado."</i>	Frase	
		Desconfiança				
		Prevenção de atentados		<i>"Acho que muitas vezes criamos o que mais tememos e muitas vezes uma ação preventiva apenas piora as situações."</i>	Frase	
		Abordagem errada				
	Consequências da invasão	Democratização	Queda do regime ditatorial		<i>"No entanto, temos de ter em conta que estas pessoas não sabem viver em democracia e não se pode abandonar um povo que durante anos viveu sob um déspota."</i>	Frase
			Diferenças culturais			
			Apoio a civis		<i>"É necessário fazer um trabalho de fundo com estas populações, um trabalho continuado e não deixar outro Afeganistão acontecer."</i>	Frase
			Liberdade de escolha		<i>Não terá este povo direito a</i>	Frase

			Formação do novo governo	<i>escolher quem quer que os governe mesmo que estes sejam a favor do terrorismo?</i>		
		Educação	Combate ao fundamentalismo	<i>"A Educação é fundamental e combater ideias extremistas é fundamental."</i>	Frase	
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia este nem nenhum jogo deste tipo."</i>	Frase	
	Definição	Experiência séria		<i>"O jogo (que diz que não é um jogo) tem como intenção dar-nos a escolher se queremos ou não matar um terrorista."</i>	Frase	
		Combate ao terrorismo				
		Escolha	Matar e jogar			
			Não matar e não jogar			
	Aspetos relevantes	Não refere		<i>"Não tenho nada em especial a destacar."</i>	Frase	
	Pontos em desacordo	Não refere		<i>"Não tenho nada em especial a destacar."</i>	Frase	
	Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Na minha opinião e parando de filosofar, acho que sim."</i>	Frase	
		Mensagem violenta		<i>"Matar ou ser morto."</i>	Frase	
		Mensagem clara		<i>"Penso que a mensagem é simples e por isso fácil de compreender: há sempre danos colaterais."</i>	Frase	
Morte de civis						
Escolha		Matar e jogar		<i>"Se escolhermos matar o terrorista,</i>	Frase	

			Risco de danos colaterais	<i>atacamos os civis que estão perto dele."</i>	
			Não matar e não jogar	<i>"Se não o matamos e o deixarmos vivo este mais tarde poderá matar muitos mais."</i>	Frase
			Risco de atentados		
		Prevenção de atentados		<i>"Acho que é a velha história 'matar para não ser morto' que persegue a humanidade desde sempre."</i>	Frase
		Reflexão		<i>"A vida de um vale a vida de muitos? Não são todas as vidas preciosas?"</i>	Frase
		Poder	Fazer de Deus	<i>"Acho que aqui brincamos um pouco de Deus e de juiz, pois escolhemos e essas têm sempre consequências."</i>	Frase
			Fazer de Juiz		
		Responsabilização			
		Consequências do combate ao terrorismo			
		Os fins justificam os meios		<i>"Se ao matarmos alguém podemos salvar muitos mais há que fazer essa escolha por mais fria que seja."</i>	Frase
		Calculismo			
	Eficácia	Reflexão		<i>"Penso que nos faz pensar nos danos colaterais que advém sempre do terrorismo porque, tal como referi na</i>	Frase
		Danos colaterais	Combate ao terrorismo		
			Terrorismo		
		Morte de civis	Intervenções militares		

			Atentados	<i>pergunta anterior, há sempre dois tipos de danos colaterais."</i>	
		Simulação		<i>"Remeto esta resposta para a minha anterior: acho que ao fazermos de Deus sentimos o que talvez os grandes estratégias sentem quando estão a preparar um ataque."</i>	Frases
		Poder	Fazer de Deus		
		Planeamento estratégico	Estratégias		
			Preparação do ataque		
		Apoio eficaz		<i>"E ser frio é sempre o melhor para estas situações."</i>	Frases
		Calculismo			
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Não conheço mais nenhum jogo."</i>	Frases
	Exemplos referidos	Não refere		<i>"Não conheço mais nenhum jogo."</i>	Frases

Figura 70: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Erica

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente	<i>"Todos os dias procuro informar-me minimamente sobre a atualidade (...)"</i>	Frases
		Televisão	<i>"(...) seja através da televisão ou da internet, portanto acompanho regularmente os assuntos internacionais mais marcantes da atualidade."</i>	Frases
		Internet		

Terrorismo	Meios de comunicação	Televisão		"É sobretudo através da televisão que acompanho as notícias relativas ao terrorismo, mas por vezes acabo por ler artigos sobre o tema, tanto em revistas como online sempre que me parecem interessantes."	Frase
		Internet			
		Imprensa	Revistas		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	"Acho que podemos dividir as opiniões sobre o terrorismo em duas correntes: a corrente que condena o terrorismo 'muçulmano' e defende que este deve ser combatido com recurso à força militar e a corrente que condena o terrorismo, mas que entende que uma solução armada apenas contribui para alimentar o mesmo. (...)"	Frase
		Contra o terrorismo (via forças militares)	Apoio ao combate ao terrorismo	"(...) a corrente que condena o terrorismo 'muçulmano' e defende que este deve ser combatido com	Frase
			Terrorismo associado ao islamismo		
		Abordagem			

			ofensiva	<i>recurso à força militar (...)"</i>	Frase	
			11 de setembro de 2001	<i>"Talvez no período imediatamente a seguir ao 11 de setembro se tenha dado uma maior enfoque à primeira corrente (...)"</i>		
		Contra o terrorismo (através de outras vias)	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"(...) a corrente que condena o terrorismo, mas que entende que uma solução armada apenas contribui para alimentar o mesmo."</i>	Frase	
			Abordagem pacífica			
			Espiral de violência			
			Invasão do Iraque	<i>"(...) mas com o decorrer dos anos e os desenvolvimentos na Guerra do Iraque acho que a segunda corrente tem vindo a ganhar mais relevância (numa espécie de movimento de reação ao 'imperialismo americano')."</i>		
		Imperialismo americano				
		Opinião dominante	Contra o terrorismo (através de outras vias)	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"(...) a corrente que condena o terrorismo, mas que entende que uma solução armada apenas contribui para alimentar o mesmo."</i>	Frase
				Abordagem pacífica		
				Espiral de violência		

			Invasão do Iraque	<p>"(...) mas com o decorrer dos anos e os desenvolvimentos na Guerra do Iraque acho que a segunda corrente tem vindo a ganhar mais relevância (numa espécie de movimento de reação ao 'imperialismo americano')."</p>	Frase
			Imperialismo americano		
	<p><i>Medía que difunde opinião dominante</i></p>	<p><i>Medía em geral</i></p>		<p>"(...) acho que as duas correntes estão presentes nos meios de comunicação em geral."</p>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<p>" Os defensores de uma solução armada encontram justificação para a invasão do Iraque sob o argumento de 'não se deixar intimidar e travar os ataques terroristas eliminando os responsáveis' (...)"</p>	Frase
			Abordagem ofensiva		
			Resposta aos atentados		
			Prevenção de atentados		
			Morte de terroristas		
		Contra a invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<p>"(...) enquanto os defensores de uma solução mais pacífica são contra a invasão do Iraque, conotando-a frequentemente</p>	Frase
			Abordagem pacífica		
Imperialismo americano					

				<i>com as pretensões imperialistas americanas."</i>		
Presença militar	Não diminui atentados			<i>"Não concordo com este ponto de vista."</i>	Frase	
		Aumento do risco de atentados		<i>"Acho que a presença de militares apenas incentiva reações agressivas por parte dos grupos terroristas."</i>	Frase	
	Atentados como forma de retaliação					
	Intervenção internacional		<i>"Acho muito mais valiosa a presença - menos hostil - e intervenção de instituições como a ONU nesses cenários de conflito, no sentido de manter a paz e prestar proteção aos civis."</i>	Frase		
	Abordagem pacífica					
	Organismos internacionais	ONU				
	Manutenção da paz					
	Proteção dos civis					
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Combate ao terrorismo		<i>"Acho que os civis iraquianos foram claramente negligenciados na decisão de invadir o Iraque, sobre a pretensa justificação de combater o terrorismo."</i>	Frase
			Pretexto			
Civis negligenciados						
Abordagem ofensiva			<i>"Combater o terrorismo matando civis, é apenas outra forma de terrorismo."</i>	Frase		
Terrorismo						
Intervenções			<i>"Afinal se eu</i>	Frase		

			militares	<i>tivesse nascido no Iraque e de repente visse a minha terra invadida, a minha casa destruída e os meus familiares mortos, quem seriam os terroristas para mim, senão os causadores dessa destruição?"</i>			
			Ataques indiscriminados				
			Morte de civis				
			Destruição de infraestruturas				
					Revolta civil	<i>"Não teria eu também razões para querer combater os 'terroristas'? Acho que o resultado de se alimentar a violência é óbvio."</i>	Frase
					Espiral de violência		
		Consequências positivas	Não refere	<i>"Acho que os civis iraquianos foram claramente negligenciados na decisão de invadir o Iraque, sobre a pretensa justificação de combater o terrorismo."</i>	Frase		
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo, mas fiquei agradavelmente surpreendida."</i>	Frase		
	Definição	Simulação		<i>"Portanto, acho que definiria o jogo September 12th como 'uma pequena simulação que, de forma simples e em apenas</i>	Frase		
		Jogo simples					
		Combate ao terrorismo					
		Consequências do combate ao terrorismo					

		Transmissão de mensagem		<i>alguns minutos, consegue transmitir uma importante mensagem sobre as consequências devastadoras da guerra e do terrorismo (sobretudo na sua dimensão mais humana)'."</i>	
		Mensagem pacífica			
		Dimensão humana			
	Aspetos relevantes	Jogo simples		<i>"É, na verdade, um jogo muito simples, mas acho que em apenas alguns minutos consegue passar uma mensagem poderosíssima: a violência apenas gera mais violência."</i>	Frase
		Mensagem clara			
		Mensagem poderosa			
		Abordagem ofensiva			
		Espiral de violência			
	Pontos em desacordo	Combate ao terrorismo		<i>"A única crítica que poderia fazer - a despeito da minha opinião pessoal sobre o combate ao terrorismo - é que a mesma simplicidade que torna a mensagem tão poderosa pode contribuir para um simplificação excessiva de um assunto tão complexo, privilegiando claramente a corrente de</i>	Frase
		Assunto complexo			
		Simplificação			
		Informação parcial	Abordagem ofensiva menosprezada		
Abordagem pacífica privilegiada					

				<i>opinião contrária ao combate militar ao terrorismo, 'menosprezando' os argumentos contrários."</i>	
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Concordo totalmente com essa mensagem."</i>		Frase
	Mensagem pacífica		<i>"Como tinha dito anteriormente, acho que a mensagem do jogo é: 'a violência apenas gera mais violência'."</i>		Frase
	Espiral de violência				
	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Se tentarmos combater o terrorismo recorrendo às mesmas armas que este utiliza, ou seja, a violência e o terror, então entramos num ciclo vicioso."</i>		Frase
	Armas	Violência			
		Terror			
	Ciclo vicioso				
	Assunto complexo		<i>"É, claro, que se trata de um assunto delicado e, na prática, as decisões que têm de ser tomadas não são assim tão simples."</i>		Frase
	Apoio ao combate ao terrorismo		<i>"O argumento 'não podemos simplesmente não fazer nada perante um ataque terrorista',</i>		Frase
	Abordagem pacífica	Não atacar			

			Defender	<i>tem a sua validade, só não acredito que essa solução esteja no "contra-ataque", mas sim na defesa."</i>	
		Proteção dos civis		<i>"Acho que o mais importante é proteger as pessoas inocentes e utilizar mais armas de destruição massiva parece-me apenas sinónimo de mais vítimas inocentes."</i>	Frase
		Armas de destruição maciça	Morte de civis		
		Não disparar e não matar	Risco de atentados	<i>"Por exemplo, na vida real, se o jogador optasse por 'não disparar' os terroristas não continuariam apenas a andar pela cidade..."</i>	Frase
		Terroristas armados		<i>"(...) no fundo são os atos terroristas que (pelo menos em teoria) 'justificam' as intervenções armadas. "</i>	Frase
		Abordagem ofensiva			
		Intervenções militares			
		Ato legítimo			
	Eficácia	Assunto complexo		<i>"Acho que este tipo de jogos, no geral, permite explorar os diversos pontos de vista que podem existir</i>	Frase
		Combate ao terrorismo			
		Exploração			

		Reflexão		<p><i>sobre um assunto tão complexo como o combate ao terrorismo e que, no caso do particular de September 12th, somos levados a refletir sobre como uma simples ação ou decisão (neste caso "disparar" ou não) pode ter consequências devastadoras, sobretudo no contexto de um conflito armado..."</i></p>			
		Escolha	Matar e jogar				
			Não matar e não jogar				
		Consequências do combate ao terrorismo					
		Abordagem ofensiva					
		Instruções do jogo				<p><i>"Não há, como explicam as instruções, vencedores numa guerra, pois quando estão em jogo vidas humanas as perdas são sempre irreparáveis."</i></p>	Frase
		Noção de vitória e derrota					
		Mensagem pacífica					
		Intervenções militares				<p><i>"Gosto particularmente do detalhe da reação à morte de um civil iraquiano ou de um terrorista ser a mesma, seguindo-se a 'criação de mais terroristas'."</i></p>	Frase
		Morte de civis					
Sofrimento dos civis							
Revolta civil							
Aumento do número de terroristas							
Esclarecedor		<p><i>"Acho o jogo, ao mostrar um</i></p>	Frase				

		Jogo simples		<i>bocadinho o 'reverso da medalha', consegue de forma clara e simples passar uma mensagem capaz de fazer despertar algumas consciências."</i>	
		Consciencialização			
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Conhece		<i>"Já tinha ouvido falar deste tipo de jogos por alto (como, por exemplo, America's Army ou Food Force), mas nunca tinha experimentado."</i>	Frase
	Exemplos referidos	America's Army	Conceito inovador	<i>"Acho que estes jogos inauguram uma série de possibilidades inovadoras que vai para lá da função exclusivamente lúdica atribuída normalmente aos videogames."</i>	Frase
			Experiência lúdica		
			Experiência séria		
			Exploração	<i>"Por exemplo, este tipo de jogos permite-nos explorar os diversos ângulos e opiniões relativos a um determinado acontecimento ou passar uma mensagem ou um ideal, como é o caso de</i>	Frase
			Diversidade de opiniões		
Transmissão de mensagem					

				<i>September 12th."</i>	
			Didático	<i>"Para além disso, estes jogos podem servir como ferramenta de ensino e/ou complemento informativo, uma vez que permitem relatar/ simular acontecimentos (recentes ou passados), com a vantagem da interatividade e imersão que só um jogo pode proporcionar."</i>	Frase
			Complemento noticioso		
			Simulação		
			Informativo		
		Casos	Casos recentes		
			Casos passados		
			Interatividade		
			Imersão		
			Escolha	<i>"Ou seja, o facto de o jogador poder controlar o curso dos acontecimentos (e por conseguinte, poder alterá-los), experimentando diferentes possibilidades em conformidade as suas escolhas e explorando ambientes diversos, acaba também por aumentar a sua perceção sobre determinados fenómenos."</i>	Frase
			Esclarecedor		
		<i>Food Force</i>	Conceito inovador	<i>"Acho que estes jogos inauguram</i>	Frase

			Experiência lúdica		<p><i>uma série de possibilidades inovadoras que vai para lá da função exclusivamente lúdica atribuída normalmente aos videogames."</i></p>	
			Experiência séria			
			Exploração		<p><i>"Por exemplo, este tipo de jogos permite-nos explorar os diversos ângulos e opiniões relativos a um determinado acontecimento ou passar uma mensagem ou um ideal, como é o caso de September 12th."</i></p>	Frase
			Diversidade de opiniões			
			Transmissão de mensagem			
			Didático		<p><i>"Para além disso, estes jogos podem servir como ferramenta de ensino e/ou complemento informativo, uma vez que permitem relatar/ simular acontecimentos (recentes ou passados), com a vantagem da interatividade e imersão que só um jogo pode proporcionar."</i></p>	Frase
			Complemento noticioso			
			Simulação			
			Informativo			
			Casos	Casos recentes		
				Casos passados		
			Interatividade			
			Imersão			

			Escolha	<p><i>"Ou seja, o facto de o jogador poder controlar o curso dos acontecimentos (e por conseguinte, poder alterá-los), experimentando diferentes possibilidades em conformidade as suas escolhas e explorando ambientes diversos, acaba também por aumentar a sua percepção sobre determinados fenómenos."</i></p>	Frase
			Esclarecedor		

Figura 71: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Frazão

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Praticamente todos os dias."</i>	Frase
	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	<p><i>"Sites noticiosos, maioritariamente jornais online como o Expresso, Público, New York Times, BBC News, entre outros."</i></p>	Frase
		Exemplos	BBC News		
			Expresso		
			New York Times		
Público					
Terrorismo	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	<p><i>"Muito sinceramente penso que a preocupação com o tema do terrorismo ou o interesse público por este tema surgiu apenas"</i></p>	Frase

				<i>após o 11 de setembro, sendo que quando falamos de terrorismo este é logo associado ao mesmo. (...)"</i>	
		Contra o terrorismo	A favor dos EUA	<i>"(...) havendo aqueles contra e aqueles a favor dos Estados Unidos da América, aqueles que acreditam que os EUA foram a vítima e os que acreditam que foram os culpados."</i>	Frase
	Vítima de atentados				
	Contra os EUA				
	Responsáveis pelo atentado				
			11 de setembro de 2001	<i>"Assim, algumas pessoas confundem as duas coisas e apesar de terrorismo não poder ser resumido apenas ao 11 de setembro, muitas correntes de opinião baseiam-se principalmente nesta ocorrência, havendo aqueles contra e aqueles a favor dos Estados Unidos da América, aqueles que acreditam que os EUA foram a vítima e os que acreditam que foram os culpados."</i>	Frase

	Opinião dominante	Contra o terrorismo	A favor dos EUA	<i>"(...) havendo aqueles contra e aqueles a favor dos Estados Unidos da América, aqueles que acreditam que os EUA foram a vítima e os que acreditam que foram os culpados."</i>	Frase
			Vítima de atentados		
			Contra os EUA		
			Responsáveis pelo atentado		
	Media que difunde opinião dominante	Internet	11 de setembro de 2001	<i>"(...) apesar de terrorismo não poder ser resumido apenas ao 11 de setembro, muitas correntes de opinião baseiam-se principalmente nesta ocorrência (...)"</i>	Frase
			Sites noticiosos	<i>"(...) os jornais online, não só pela informação transmitida pelo jornalista em si, mas por todos os comentários que são possibilitados por estes meios, além dos blogues jornalísticos."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos media	A favor da invasão	Blogues jornalísticos		<i>"Essencialmente duas, uma 'oficial' e uma chamada a teoria da 'conspiração'."</i>
			Versão oficial	Meios oficiais	

			11 de Setembro de 2001	<i>aqueles que acreditam na versão divulgada pelos meios oficiais sobre o que foi o 11 de setembro, em que circunstâncias aconteceu e com que objetivos (...)"</i>		
	Contra a invasão		Teoria da conspiração	<i>"Essencialmente duas, uma 'oficial' e uma chamada a teoria da 'conspiração'."</i>	Frase	
			Atentado planejado pelos EUA	<i>"(...) aqueles que acreditam que foi tudo planejado pelos próprios EUA."</i>	Frase	
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Discordo, pois penso que a presença militar é apenas mais um motivo, mais uma desculpa para os ataques terroristas (...)"</i>	Frase	
		Pretexto				
		Atentados como forma de retaliação				
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Civis negligenciados	<i>"(...) as consequências da invasão do Iraque para os civis nunca foram consideradas, ou se o foram, estes foram totalmente negligenciados."</i>	Frase	
				Apoio ineficaz	<i>"Muito pouco foi feito para os proteger."</i>	Frase
				Morte de civis	<i>"Estes são parte do 'cenário' e se forem mortos ou feridos na</i>	Frase
				Ferimento de civis		

			Os fins justificam os meios	<i>sequência desta invasão, tal terá sido um mal necessário para atingir o fim último."</i>	
		Consequências positivas	Não refere	<i>"A minha opinião é a de que as consequências da invasão do Iraque para os civis nunca foram consideradas, ou se o foram, estes foram totalmente negligenciados. (...)"</i>	Frase
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Ainda não conhecia (...)"</i>	Frase
	Definição	Combate ao terrorismo		<i>"O jogo consiste em decidirmos se vale a pena arriscar a vida dos civis para aniquilar os alegados 'terroristas'."</i>	Frase
		Escolha	Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
	Reflexão				
	Aspetos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"(...) faz ver as coisas de uma forma diferente, não nos dando apenas como os outros jogos a versão da morte do terrorista e de que fica tudo bem, mas mostrando-nos que poderão existir civis que também são vítimas."</i>	Frase
		Perspetiva diferente			
		Morte de pessoas	Morte de civis		
Morte de terroristas					
Pontos em desacordo	Não refere		<i>"Em geral, estou de acordo com tudo (...)"</i>	Frase	
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Penso que a</i>	Frase	

			<i>mensagem tenha precisamente a ver com nos questionarmos se arriscaríamos a vida dos cidadãos para eliminar os terroristas, e percebermos quanto tempo e quantas vidas perdemos até percebermos que muitos civis têm de morrer para conseguirmos matar alguns terroristas."</i>	
		Mensagem pacífica	<i>"Penso que a mensagem tenha precisamente a ver com nos questionarmos se arriscaríamos a vida dos cidadãos para eliminar os terroristas, e percebermos quanto tempo e quantas vidas perdemos até percebermos que muitos civis têm de morrer para conseguirmos matar alguns terroristas."</i>	Frase
		Reflexão		
	Escolha	Matar e jogar		
		Não matar e não jogar		
		Abordagem ofensiva		
		Risco de danos colaterais		
		Consequências do combate ao terrorismo		
	Eficácia	Meio inteligente	<i>"Penso que este jogo é uma forma bastante inteligente de mostrar às pessoas que</i>	Frase
		Perspetiva diferente		
		Guerra		

			Civis	<i>quando se fala em ataques terroristas ou quando se fala da invasão do Iraque, não se fala apenas de um cenário de guerra em que estão apenas presentes militares que se defrontam ao mesmo nível de uma forma 'justa', mas que existem sim pessoas 'normais' que são obrigadas a viver ou a sobreviver em tal cenário e que estas também são vítimas: perdem as suas casas, ficam feridas, morrem."</i>	
		Sobrevivência			
		Morte de civis			
		Ferimento de civis			
		Destruição de infraestruturas			
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Lamentavelmente não conheço, pelo menos não a este nível."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere		<i>"Lamentavelmente não conheço, pelo menos não a este nível."</i>	Frase

Figura 72: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Gregório

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Costumo procurar informação de assuntos internacionais uma ou duas vezes por dia."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios	Imprensa	Jornais	<i>"Nos jornais"</i>	Frase

	de comunicação		Revistas	<i>diários, revistas, televisão e na internet, sobretudo nos sites de comunicação (como, por exemplo, o Sapo, os sites de download, pop-ups, entre outros)."</i>	
		Televisão			
		Internet	Sites noticiosos		
			Sites de downloads		
Exemplos	Sapo				
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	<i>"Nas diferentes correntes de opinião sobre terrorismo que encontro verifica-se a constante situação de que pessoas inocentes (civis) são afetadas por estes atos de violência, sendo por vezes retirada as suas vidas, por injustiças."</i>	Frase
		Violência			
		Injustiças			
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Atentados como forma	<i>"Nas diferentes correntes de</i>	Frase

			de retaliação	<i>opinião sobre terrorismo que encontro verifica-se a constante situação de que pessoas inocentes (civis) são afetadas por estes atos de violência, sendo por vezes retirada as suas vidas, por injustiças."</i>	
			Violência		
			Injustiças		
			Morte de civis		
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Televisão	Telejornais	<i>"(...) tive acesso a estes acontecimentos pela televisão em telejornais."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Os meios de comunicação divulgam o não ao terrorismo e o Iraque está sempre em constantes atos de violência, provocando a morte a imensos cidadãos. (...)"</i>	Frase
		Contra a invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Os meios de comunicação divulgam o não ao terrorismo e o Iraque está sempre em constantes atos de violência, provocando a morte a imensos cidadãos."</i>	Frase
			Atentados como forma de retaliação		
			Morte de civis		
Consequência da legislação imposta	<i>"Esta situação verifica-se por causa das leis impostas no país"</i>	Frase			

				<i>pelos líderes."</i>		
Presença militar	Diminui ataques terroristas			<i>"Sim, concordo com este ponto de vista (...)"</i>	Frase	
		Proteção dos militares	Injustiças	<i>"(...) mas defendo que os militares deviam estar mais protegidos para que não sejam crucificados por injustiças e confrontos das pessoas desse país."</i>	Frase	
			Guerra			
		Profissão	Familiares	<i>"Pois estes militares são pessoas que têm as suas famílias, que se sujeitam a este trabalho para dar uma vida melhor às suas famílias."</i>	Frase	
			Sustento familiar			
		Custos humanos		<i>"Acho que os líderes dos países que enviam militares para estas guerras deviam ter um pouco mais de consideração, pois muitos perdem suas vidas e já não voltam."</i>	Frase	
		Morte de militares				
		Apoio ineficaz				
		Consequências da invasão	Consequências negativas	Injustiças	<i>"Sou contra estas injustiças."</i>	Frase
				Morte de civis	<i>"Provoca muitas mortes a civis inocentes, por vezes alguns civis entram também</i>	Frase
Espiral de violência						
Aumento do número de						

			terroristas	<i>para os confrontos.</i> "			
		Consequências positivas	Não refere	<i>"Provoca muitas mortes a civis inocentes, por vezes alguns civis entram também para os confrontos. (...)"</i>	Frase		
<i>September 12th</i>	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia este jogo."</i>	Frase		
	Definição	Combate ao terrorismo		Civis	<i>"O jogo September 12th trata de um jogo de guerra entre terroristas e civis, onde a constante ameaça terrorista provoca imensa instabilidade entre os civis, levando à morte de muitos."</i>	Frase	
		Guerra	Terroristas				
			Risco de atentados				
		Instabilidade					
		Morte de civis					
	Aspectos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		Morte de civis	<i>"Constantes ataques dos militares que estão a defender o país, que provocam a morte tanto a terroristas como a civis."</i>	Frase	
		Ataques indiscriminados					
		Morte de pessoas	Morte de terroristas				
	Pontos em desacordo	Guerra		Morte de civis	<i>"Não estou de acordo com o constante confronto de terroristas com civis."</i>	Frase	
		Violência					
		Morte de pessoas	Morte de terroristas				
Mensagem	Discorda da mensagem			<i>"Não concordo nada com esta mensagem."</i>	Frase		
	Mensagem violenta			<i>"Ataque aos terroristas, acabar com eles,</i>	Frase		
	Consequências do combate ao terrorismo						

		Risco de danos colaterais		<i>provocando a morte de civis inocentes."</i>	
		Morte de civis			
	Eficácia	Guerra	Militares	<i>"Uma guerra alargada entre militares e civis que não conseguem nunca acabar com estas pessoas revoltadas."</i>	Frase
Civis					
		Revolta Civil			
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Conhece		<i>"Sim, conheço alguns jogos deste tipo e tema."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Counter-Strike		<i>"O jogo Counter-Strike (muito conhecido), GTA IV - World Trade Center Mod e Tom Clancy's H.A.W.X."</i>	Frase
		Grand Theft Auto IV - World Trade Center Mod			
Tom Clancy's H.A.W.X.					

Figura 73: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Joana

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente		<i>"Muito pouca, pois não é dos assuntos que mais me interesse."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		<i>"A televisão ou a internet porque considero que são os dois meios que estão mais ao nosso alcance em termos de acontecimentos imediatos."</i>	Frase
		Internet			
		Imprensa	Jornais	<i>"Se fosse para conhecer o acontecimento no</i>	Frase

				<i>dia seguinte, então eu usaria os jornais."</i>	
Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Ocidente vs Islão	11 de setembro de 2001	<i>"No que toca ao outro lado, neste caso mais pessoal, eu tenho uma amiga muçulmana que considera que os terroristas do 11 de setembro fizeram bem, que foi Deus que os mandou tomar aquela atitude, sendo que todas as pessoas vão para o céu, tanto as vítimas como os terroristas (o terrorista vai para o céu porque cumpriu a sua missão)."</i>	Frase
		Diferenças culturais			
		Diferenças religiosas			
		Atentados como forma de retaliação			
		Sofrimento dos civis			
		Abordagem correta			
	Chamamento divino	Frase			
	Contra o terrorismo		Perspetiva europeia	<i>"Neste caso, do lado europeu e</i>	Frase

		Perspetiva americana	<i>dos Estados Unidos."</i>	
		Crime	<i>"Segundo esta opinião, os terroristas são maus e matam pessoas praticamente sem nenhuma finalidade, daí o facto de ser considerado terrorismo: estão a matar pessoas."</i>	Frase
		Motivos pouco claros		
		Morte de civis		
		Ato condenável	<i>"Acho que a opinião dominante considera o terrorismo um ato condenável, vão considerar que uma pessoa por ser fanática a algo, neste caso a Deus, vai tomar uma atitude drástica, podendo ser até o seu próprio suicídio."</i>	Frase
		Fundamentalismo		
		Atentados como forma de retaliação		
		Sacrifício		
	Opinião dos media	Internet	<i>"Enquanto a internet acaba por ser um meio que permite que várias pessoas expressem a sua própria opinião, a televisão (um meio que a maior parte da população tem acesso) acaba por ser mais parcial."</i>	Frase
		Diversidade de opiniões		
		Televisão		
		Acessibilidade		
		Informação parcial		
		Comentadores	<i>"Os canais convidam os</i>	Frase

		Influência	<i>comentadores que lhes interessam para influenciar a população."</i>	
Opinião dominante	Contra o terrorismo	Perspetiva europeia	<i>"Neste caso, do lado europeu e dos Estados Unidos."</i>	Frase
		Perspetiva americana		
		Crime	<i>"Segundo esta opinião, os terroristas são maus e matam pessoas praticamente sem nenhuma finalidade, daí o facto de ser considerado terrorismo: estão a matar pessoas."</i>	Frase
		Motivos pouco claros		
		Morte de civis		
		Ato condenável	<i>"Acho que a opinião dominante considera o terrorismo um ato condenável, vão considerar que uma pessoa por ser fanática a algo, neste caso a Deus, vai tomar uma atitude drástica, podendo ser até o seu próprio suicídio."</i>	Frase
		Fundamentalismo		
		Atentados como forma de retaliação		
		Sacrifício		
				Morte de civis
<i>Media que difunde opinião</i>		Televisão	<i>"Eu acho que é a televisão."</i>	Frase

	dominante					
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	"Por causa do dinheiro, por causa do petróleo, por causa das armas. (...)"	Frase	
		Contra a invasão	Interesses económicos	Controlo do petróleo	"Por causa do dinheiro, por causa do petróleo, por causa das armas."	Frase
			Negócio de armas			
			Imperialismo americano			
			Guerra	"Que os americanos queriam que houvesse uma guerra."	Frase	
		Presença militar	Pode diminuir atentados		"Nem sim, nem não."	Frase
	Posição americana		"Eu considero que os militares por lá estarem acaba por marcar a posição da América, pois os militares representam os americanos, ou seja, é um peso que lá está e que pode assustar os terroristas."	Frase		
	Representação dos americanos					
	Prevenção de atentados					
	Intervenções militares		"Acho que é obrigatório que os militares lá estejam para ver se controlam a guerra, mas às vezes a situação pode ser agravada pelos terroristas."	Frase		
	Controlo					
	Aumento do risco de atentados					
	Atentados como forma de retaliação		"Mas também os pode picar, pois	Frase		

		Expulsão das forças invasoras		<i>podem considerar que estão a invadir o seu território."</i>	
Consequências da invasão	Consequências negativas	Guerra	Guerra	<i>"Na minha opinião, os civis não pediram que houvesse guerra, não pediram que fossem invadidos."</i>	Frase
			Invasão desnecessária		
			Civis negligenciados		
		Consequências negativas	Morte de civis	<i>"No meio disto tudo, perderam a casa, familiares, pessoas que foram para a guerra e que não voltaram, ou que acabaram por morrer à fome."</i>	Frase
			Destruição de infraestruturas		
			Fome		
		Consequências negativas	Apoio ineficaz	<i>"Acabam por sentir que a situação não evoluiu, piorou e depois estagnou."</i>	Frase
Consequências positivas	Não refere		<i>"Na minha opinião, os civis não pediram que houvesse guerra, não pediram que fossem invadidos. (...)"</i>	Frase	
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase
	Definição	Vigilância		<i>"Pelo que entendi, é quase como se eu fosse um sniper e que tenho que vigiar uma cidade, onde se vê os civis no seu dia-a-dia e do nada aparecem terroristas e nós"</i>	Frase
		Combate ao terrorismo			
		Escolha	Matar e jogar		
Não matar e não jogar					

				<i>temos a escolha de os deixar passar ou de os matar."</i>			
		Consequências do combate ao terrorismo		<i>"E vai haver consequências boas ou más, mas o pior é que mesmo não o matando ou matando-o não deixam de haver consequências."</i>	Frase		
	Abordagem pacífica	Civis poupados		<i>"Não matando o terrorista, acabamos por poupar os civis."</i>	Frase		
		Terroristas poupados		<i>"Mas ele aí poderá cometer a qualquer momento um atentado suicida ou traçar algum tipo de plano."</i>	Frase		
		Risco de atentados					
	Abordagem ofensiva	Guerra		<i>"Matando, acabamos por inevitavelmente começar uma pequena guerra, onde não queremos matar os civis."</i>	Frase		
		Minimização dos danos colaterais					
		Morte de civis					
		Morte de terroristas					
Aspectos relevantes	Poder			<i>"O aspeto mais importante do jogo é o sentir o poder nas nossas mãos, podemos tomar uma atitude: podemos matar ou não matar."</i>	Frase		
	Responsabilização						
	Escolha	Matar e jogar					
		Não matar e não jogar					
	Consequências do combate ao terrorismo					<i>"Mas por outro lado, acho que isto também tem a</i>	Frase
	Intervenções militares						

		Realismo		<i>ver com a guerra porque é o que acontece na vida real: a pessoa mata, mata, mata, morrem, morrem, morrem e a guerra não anda nem desanda."</i>	
		Morte de pessoas	Morte de civis		
			Morte de terroristas		
		Espiral de violência			
	Apoio ineficaz				
	Pontos em desacordo	Jogo interminável		<i>"Acho que o facto de o jogo não ter fim irritou-me um bocado porque senti que às tantas apetecia-me matar os terroristas todos."</i>	Frase
		Escolha	Matar e jogar		
	Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Acho que o jogo tem uma mensagem bastante pacífica, por isso concordo."</i>	Frase
		Mensagem pacífica		<i>"Acho que o jogo tem uma mensagem bastante pacífica, por isso concordo."</i>	Frase
		Reflexão		<i>"A mensagem é que a solução não passa por matar ou não matar, há que chegar a uma conclusão."</i>	Frase
		Escolha	Matar e jogar	<i>"O jogo dá-te a opção de matar ou não matar."</i>	Frase
			Não matar e não jogar		
		Aumento do número de terroristas		<i>"Mas mesmo que não mates, vê-se os terroristas a aumentar."</i>	Frase
	Consequências do combate ao		<i>"Concordo porque</i>	Frase	

		terrorismo		<i>a solução não passa por matar e ferir pessoas inocentes, isso não levará ao fim da guerra."</i>		
		Abordagem ofensiva	Apoio ineficaz			
			Morte de civis			
			Ferimento de civis			
			Espiral de violência			
	Abordagem pacífica	Consenso		<i>"Há que chegar a um consenso, a um acordo e por isso o jogo oferece-nos a possibilidade de não matarmos."</i>	Frase	
	Eficácia	Esclarecedor		<i>"Acho que o jogo esclarece se pensarmos nele."</i>	Frase	
		Reflexão				
		Instruções do jogo	Instruções pouco claras		<i>"Eu, por exemplo, enquanto estava a ver o jogo demorei quase cinco minutos a jogar porque não estava a perceber o objetivo do jogo."</i>	Frase
		Jogabilidade eficaz		<i>"Com a evolução do jogar, eu fui percebendo."</i>	Frase	
Subjetividade		<i>"Mas depende de cada pessoa."</i>	Frase			
Paciência		<i>"Há pessoas que podem não ter paciência para jogar tanto de forma a chegar a uma conclusão."</i>	Frase			
Transmissão da mensagem afetada		<i>"Podem pensar 'Ah, este jogo não faz mais nada!' e desligar em vez de tentar ver o outro lado da</i>	Frase			

			<i>questão do jogo."</i>	
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece	<i>"Não, não conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere	<i>"Os únicos jogos que conheço envolvem matar, matar, matar."</i>	Frase
Jogos violentos				

Figura 74: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Leonard

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Com muita frequência. Procuo informação todos os dias, especialmente sobre a Islândia."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Redes sociais	<i>"Eu uso a internet, nomeadamente certos fóruns já conhecidos ou notícias mostradas por amigos no Facebook."</i>	Frase
			Fóruns		
	Exemplos	Facebook			
Terrorismo	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Ignorância	<i>"Normalmente aqueles que são a favor são sempre gente estúpida e é só pela piada de que deviam bombardear os americanos."</i>	Frase
			Antiamericanismo		
		Contra o terrorismo	Grupos terroristas	<i>"Em termos da opinião dominante, as pessoas não são nada a favor e que basicamente</i>	Frase
Vítimas					

			Ignorância	<i>isto só acontece porque as pessoas que são sujeitas a ser terroristas são vítimas ou ignorantes do que está a acontecer e são levadas a fazer isto."</i>	
			Manipulação		
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Grupos terroristas	<i>"Em termos da opinião dominante, as pessoas não são nada a favor e que basicamente isto só acontece porque as pessoas que são sujeitas a ser terroristas são vítimas ou ignorantes do que está a acontecer e são levadas a fazer isto."</i>	Frase
			Vítimas		
			Ignorância		
			Manipulação		
	<i>Media</i> que difunde opinião dominante	Internet		<i>"O meio que transmite mais esta opinião é a internet."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Foi feita pelo petróleo, é uma anedota. (...)"</i>	Frase
		Contra a invasão	Pretexto	<i>"Foi uma anedota, é uma mentira, um desperdício de dinheiro."</i>	Frase
			Informações falsas		
			Desperdício de dinheiro		
			Controlo do petróleo	<i>"Foi feita pelo petróleo, é uma anedota."</i>	Frase
			Guerra	<i>"É basicamente uma desculpa para verem guerra"</i>	Frase
Governos					

			Bancos	<i>para os bancos poderem emprestar crédito ao governo para depois de a guerra acabar ainda continuarem a pedir mais empréstimos para pagar os juros desse dinheiro."</i>	
			Interesses económicos		
			Empréstimos		
			Juros		
			Conflito extenso	<i>"Mas preferem que a guerra continue muito mais tempo possível para os juros ainda durarem mais tempo."</i>	Frase
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não, basicamente não."</i>	Frase
		Diferenças culturais		<i>"Tens uma pessoa de uma cultura completamente diferente que vai ser inserida num outro meio oposto ao seu, ou seja, outra cultura."</i>	Frase
		Ocidente vs Islão		<i>"Chegando ao ponto em que se fosses um militar de outro país, de outra sociedade, numa outra</i>	Frase

		Guerra	<i>civilização que é inserido numa outra civilização com costumes diferentes e maneiras diferentes acabaria por existir conflitos."</i>	
	Militares estrangeiros	Pessoas ignorantes Pessoas viciadas em adrenalina Pessoas desesperadas	<i>"A maior parte das pessoas que são soldados são gente ignorante, a maior parte são viciados em adrenalina, gente estúpida ou desesperada..."</i>	Frase
		Presença forçada	<i>"Ou gente que nem sequer quer estar ali."</i>	Frase
		Descrença na causa	<i>"Gente que está a fazer um trabalho no qual não acredita"</i>	Frase
		Desconexão com a comunidade	<i>"A maior parte deles são pessoas que não quer dar o tempo para criar ligações com a comunidade."</i>	Frase
	Ligação com a comunidade	Integração em grupos terroristas Traição	<i>"Muitos dos que estabelecem ligações com a comunidade ou dão em terroristas ou então preparam-se para os trair pelas costas."</i>	Frase
	Iraquianos	Honra Tradição	<i>" É uma questão de honra, uma questão de</i>	Frase

				<i>tradição."</i>	
			Islamismo	<i>"Em termos da tradição muçulmana, tu estás a cuspir nesse costume, está a insultar esse costume."</i>	Frase
			Pobreza	<i>"Se forem pessoas simples, sem educação nenhuma e virem que estão a ser atacados de maneira inexplicável acabam por ficar revoltados e contra a presença de estrangeiros."</i>	Frase
			Ignorância		
		Desrespeito		<i>"É ofensivo."</i>	Frase
		Ataques indiscriminados		<i>"Se forem pessoas simples, sem educação nenhuma e virem que estão a ser atacados de maneira inexplicável acabam por ficar revoltados e contra a presença de estrangeiros."</i>	Frase
		Revolta civil			
		Expulsão das forças invasoras			
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Manipulação	<i>"Eles [os civis] foram peões de um grande jogo de estratégia."</i>	Frase
			Guerra	<i>"Houve sempre guerras civis no Médio Oriente."</i>	Frase
			Médio Oriente		
			Morte de civis	<i>"As guerras civis levam a que</i>	Frase

			Destruição de infraestruturas	<i>peçoas sejam mortas constantemente, que não haja infraestruturas, que o poder esteja limitado às tribos e focado na autodefesa."</i>		
			Poder limitado			
			Autodefesa			
			Espiral de violência	<i>"Ou seja, os iraquianos estavam a recuperar da última guerra civil e caiu-lhes outra logo em cima."</i>		Frase
			Decadência	<i>"Continuam constantemente a atrasar o ciclo de reconstrução (...)"</i>		Frase
Consequências positivas	Não refere	<i>"Existiram várias consequências. (...)"</i>	Frase			
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase	
	Definição	Simulação		<i>"É uma excelente cópia da realidade."</i>	Frase	
		Transmissão da mensagem		<i>"É um jogo que serve para mostrar a mensagem sobre a violência no seu próprio extremo."</i>	Frase	
		Mensagem pacífica				
		Realismo		<i>"Eu pensava no início que seria como se fosse um jogo de snipers, mas quando vi que quando mal carregas no botão lanças uma bomba achei que não era nada"</i>	Frase	
		Abordagem ofensiva				
		Armas de destruição maciça				
	Apoio ineficaz					

			<i>prático e que mostra a realidade."</i>	
Aspetos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo	Intervenções militares	<i>"Tu pensas que está lá um terrorista, ou mesmo que não quisesses acertar em nada (por exemplo, querias acertar numa porcaria de uma palmeira para ver se caíam cocos) acabas por destruir um edifício."</i>	Frase
	Imprevisibilidade dos ataques			
	Destrução de infraestruturas			
	Abordagem ofensiva			
	Ataques indiscriminados		<i>"Demonstra uma mentalidade extremamente agressiva, pois estás a mandar bombas a torto e a direito."</i>	Frase
	Morte de civis	Aumento do número de terroristas	<i>"Pelo que vi, se acertas num civil a maior parte dos outros que vão chorar tornam-se terroristas."</i>	Frase
	Sofrimento dos civis			
Pontos em desacordo	Tipo de jogo		<i>"Não gosto deste tipo de jogos, mas compreendo a mensagem e acho que é verdade."</i>	Frase
	Ataques indiscriminados	Armas de destruição maciça	<i>"É ridículo que se mande uma bomba só para tentar matar um terrorista que até pode não estar lá quando a bomba aterrar."</i>	Frase
	Apoio ineficaz			
	Falta de opções			
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Concordo com</i>	Frase

			<i>esta mensagem."</i>	
		Mensagem pacífica	<i>"Este tipo de atitude, de guerra, não resolve absolutamente nada."</i>	Frase
		Consequências do combate ao terrorismo		
		Abordagem ofensiva		
		Apoio ineficaz		
	Espiral de violência	<i>"É uma situação em que ódio gera mais ódio."</i>	Frase	
Eficácia	Instruções do jogo		<i>"Sim, especialmente a parte do início que explica as instruções."</i>	Frase
	Subjetividade		<i>"Mas sinceramente eu duvido muito da inteligência das pessoas que navegam pela internet."</i>	Frase
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece	<i>"Não. Este por acaso é o único que conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere	<i>"Não. (...)"</i>	Frase

Figura 75: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Marta

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Procuro esse tipo de informação todos os dias."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet		<i>"Utilizo a internet e os jornais."</i>	Frase
		Imprensa	Jornais		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	<i>"Tenho encontrado todo o tipo de opiniões, mas todas se inclinam para que apesar de ser um problema que tem de ser</i>	Frase

				<i>resolvido é mais complexo do que se inicialmente se pensou. (...)"</i>		
		Contra o terrorismo	Assunto complexo	<i>"As opiniões que encontro são tão variadas - desde o 'vale tudo' para derrotar o terrorismo até ao 'houve a abordagem errada desde o início', esta última será a mais dominante porque claramente o problema do terrorismo não é tão simples quanto se pensava."</i>	Frase	
			Problema			
			Apoio ao combate ao terrorismo			
			Os fins justificam os meios			
			Abordagem errada			
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Assunto complexo	<i>"As opiniões que encontro são tão variadas - desde o 'vale tudo' para derrotar o terrorismo até ao 'houve a abordagem errada desde o início', esta última será a mais dominante porque claramente o problema do terrorismo não é tão simples quanto se pensava."</i>	Frase	
						Problema
						Apoio ao combate ao terrorismo
						Abordagem errada
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Internet		<i>"Leio isso na internet."</i>	Frase	
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Nos meios de comunicação a opinião maioritária que encontro é de que a invasão do</i>	Frase	

				<i>Iraque não foi relevante para a erradicação do terrorismo, sendo até contraproducente."</i>	
		Contra a invasão	Apoio ineficaz	<i>"Nos meios de comunicação a opinião majoritária que encontro é de que a invasão do Iraque não foi relevante para a erradicação do terrorismo, sendo até contraproducente."</i>	Frase
	Contraproducente				
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não diminui ataques terroristas (...)"</i>	Frase
		Aumento do risco de ataques		<i>"(...) a presença de forças estrangeiras aumenta o risco de ataques terroristas, pois alimenta o sentimento de revolta e de opressão dos povos que veem como forma de retaliação ataques terroristas."</i>	Frase
		Revolta civil			
		Opressão			
		Atentados como forma de retaliação			
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Apoio ineficaz	<i>"As consequências foram devastadoras e apesar de ter instalado uma 'democracia', em pouco melhorou as condições de vida do povo iraquiano."</i>	Frase
			Democratização ineficaz		
Consequências positivas		Democratização	<i>"As consequências foram devastadoras e apesar de ter instalado uma</i>	Frase	

				<i>'democracia', em pouco melhorou as condições de vida do povo iraquiano."</i>	
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase
	Definição	Simulação		<i>"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas."</i>	Frase
		Morte de pessoas	Morte de civis		
			Morte de terroristas		
	Aspectos relevantes	Intervenções militares		<i>"Poder reconhecer e atacar os terroristas que se escondem entre civis."</i>	Frase
		Reconhecimento de terroristas infiltrados			
		Morte de terroristas			
	Pontos em desacordo	Violência		<i>"Estou em desacordo com a simulação que envolve matar seres humanos - independentemente de serem civis ou terroristas."</i>	Frase
		Morte de pessoas	Morte de civis		
			Morte de terroristas		
Mensagem	Discorda da mensagem		<i>"A mensagem será lutar contra o terrorismo independentemente de quem possa sofrer, discordo completamente."</i>	Frase	
	Mensagem violenta				
	Consequências do combate ao terrorismo				
	Risco de danos colaterais				
	Os fins justificam os meios				
Eficácia	Pouco esclarecedor		<i>"Rigorosamente nada."</i>	Frase	
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Não conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere		<i>"Não conheço."</i>	Frase

Figura 76: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Miguel

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo	
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		"Diariamente."	Frase	
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	<i>"Normalmente é em websites de jornais internacionais e por vezes alguns links que vejo via Twitter."</i>	Frase	
		Redes sociais				
		Exemplos	Twitter			
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere		<i>"Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido, com os artigos a focarem-se bastante no número de mortos de determinado evento, ou seja, na tragédia e danos que o terrorismo traz. (...)"</i>	Frase
		Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo		<i>"Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido, com os artigos a focarem-se bastante no número de mortos de determinado evento, ou seja, na tragédia e danos que o terrorismo traz."</i>	Frase
			Morte de civis			
Destruição de infraestruturas						

	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	"Quanto ao terrorismo, a opinião central é que este deve ser combatido, com os artigos a focarem-se bastante no número de mortos de determinado evento, ou seja, na tragédia e danos que o terrorismo traz."	Frase
			Morte de civis		
	Media que difunde opinião dominante	Imprensa	Jornais	"(...) o meio que mais difunde este género de opinião talvez seja os jornais."	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos media	A favor da invasão	Não refere	"A opinião mais frequente é que esta invasão já devia ter terminado. (...)"	Frase
		Contra a invasão	Conflito extenso	"A opinião mais frequente é que esta invasão já devia ter terminado."	Frase
			Retirada das tropas americanas	"Outra opinião que por vezes encontro é a ideia que a democracia no Iraque só poderá avançar quando as tropas americanas saírem do território."	Frase
	Presença militar	Diminui atentados		"Concordo."	Frase
		Segurança		"Apesar de achar	Frase

		Controlo		<i>que a presença de militares não acaba de vez com estes ataques, a presença oferece um clima de 'segurança' e controlo ao país, o que é capaz de diminuir (e por vezes prevenir) estes ataques."</i>	
		Não evita atentados			
		Prevenção de atentados			
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Morte de civis	<i>"Apesar da destruição e dos danos que os civis tiveram que sofrer, não estarem sob um regime ditatorial pode trazer algum progresso (que embora lento) pode trazer benefícios para aquela população."</i>	Frase
			Sufrimento dos civis		
			Destruição de infraestruturas		
		Consequências positivas	Queda do regime ditatorial	<i>"Apesar da destruição e dos danos que os civis tiveram que sofrer, não estarem sob um regime ditatorial pode trazer algum progresso (que embora lento) pode trazer benefícios para aquela população."</i>	Frase
			Democratização		
			Progresso		
	September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>

Definição	Simulação	<i>"O jogo parece-me ser uma representação de algumas consequências que a invasão do Iraque teve/tem na população."</i>	Frase
	Consequências da invasão		
	Ponto de vista da população		
Aspetos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo	<i>"Os aspetos mais relevantes do jogo são a destruição do país e a acima de tudo, a formação de novos terroristas."</i>	Frase
	Destruição de infraestruturas		
	Aumento do número de terroristas		
Pontos em desacordo	Não refere	<i>"Não conhecia o jogo. (...) Os aspetos mais relevantes do jogo são a destruição do país e a acima de tudo, a formação de novos terroristas."</i>	Frase
Mensagem	Concorda com a mensagem	<i>"Concordo com a mensagem (...)"</i>	Frase
	Não é representativa	<i>"(...) apesar de achar que esta não representa a totalidade das problemáticas associadas ao tema."</i>	Frase
	Assunto complexo		
	Mensagem pacífica	<i>"A mensagem principal do jogo é que a guerra contra o terrorismo, nomeadamente o</i>	Frase
	Consequências do combate ao terrorismo		
	Abordagem ofensiva		

		Espiral de violência		<i>aspecto da destruição, apenas gera mais terrorismo e é o elemento que mais contribui para a transformação de cidadãos normais em terroristas."</i>	
		Aumento do número de terroristas			
	Eficácia	Pouco esclarecedor		<i>"Não creio que jogos deste tipo possam esclarecer um tema tão complexo."</i>	Frase
		Assunto complexo			
		Combate ao terrorismo			
Sensibilização		<i>"Contudo, acho que estes jogos podem ajudar a sensibilizar e incentivar alguma reflexão."</i>	Frase		
Reflexão					
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Não conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	<i>Medal of Honour</i>	Enfoque no entretenimento	<i>"Apesar de terem um enfoque no entretenimento do jogador, os jogos da série Medal of Honour ajudam de certa forma a refletir sobre a Segunda Guerra Mundial (especial destaque para as imagens reais que são incorporadas nas cutscenes do jogo) e as dificuldades vividas durante essa altura."</i>	Frase
			Reflexão		
			Segunda Guerra Mundial		
			Sequências cinematográficas		
		Imagens reais			

Figura 77: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Nunes

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo			
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Regularmente		<i>"Não com muita frequência, talvez uma ou duas vezes por semana."</i>	Frase			
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Imprensa	Jornais	<i>"Costumo utilizar os jornais diários, sites de revistas (como, por exemplo, o site da Visão ou da Sábado) e motores de pesquisa (como o Google)."</i>	Frase			
		Internet	Sites noticiosos					
			Motores de pesquisa					
		Exemplos	Visão					
			Sábado					
			Google					
Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere		<i>"Não sei se existem diferentes opiniões, mas a que tenho mais encontrado e a que concordo mais, é que o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer interesses de governadores."</i>	Frase			
						Contra o terrorismo	Violência	<i>"Não sei se existem diferentes opiniões, mas a que tenho mais encontrado e a que concordo mais, é que o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer"</i>
							Ataques em grande escala	
Interesses políticos								

				<i>interesses de governadores."</i>		
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Violência	<i>"Não sei se existem diferentes opiniões, mas a que tenho mais encontrado e a que concordo mais, é que o terrorismo é um ato de violência em grande escala com intuito de satisfazer interesses de governadores."</i>	Frase	
Ataques em grande escala						
Interesses políticos						
Mídia que difunde opinião dominante	Internet			<i>"Os meios que mais divulgam essa opinião são a internet, a televisão e os jornais."</i>	Frase	
	Televisão					
	Jornais					
Invasão do Iraque	Opiniões dos mídia	A favor da invasão	Não refere	<i>"Considero que foi essencialmente um ato de brutalidade e de fanatismo levado ao extremo."</i>	Frase	
		Contra a invasão	Brutalidade	<i>"Considero que foi essencialmente um ato de brutalidade e de fanatismo levado ao extremo."</i>	Frase	
	Fundamentalismo					
	Presença militar	Pode diminuir ataques terroristas			<i>"Pode até ser, no entanto, a presença de esses militares pode ser uma forma de reforçar os atritos entre os países e de certa</i>	Frase
		Diferenças culturais				
		Ocidente vs Islão				
Aumento do risco de atentados						

		Atentados como forma de retaliação		<i>forma aumentar os ataques."</i>		
	Consequências da invasão	Consequências negativas	Civis negligenciados	<i>"As consequências das invasões têm sempre maior impacto nos civis, que infelizmente são os mais prejudicados neste tipo de situações."</i>	Frase	
			Sofrimento dos civis			
		Consequências positivas	Não refere	<i>"As consequências das invasões têm sempre maior impacto nos civis, que infelizmente são os mais prejudicados neste tipo de situações."</i>	Frase	
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase	
	Definição	Ataques indiscriminados		<i>"O jogo tem como objetivo matar aleatoriamente (sejam civis ou terroristas) e destruir prédios."</i>	Frase	
		Morte de pessoas	Morte de civis			
			Morte de terroristas			
	Destruição de infraestruturas					
	Aspectos relevantes	Escolha	Matar e jogar		<i>"Os aspetos que achei mais relevantes são podermos escolher não matar ninguém, mas também dessa forma não jogamos."</i>	Frase
Matar e não jogar						
Consequências do combate ao terrorismo		Ataques indiscriminados		<i>"Ou podemos tentar matar apenas os</i>	Frase	

		Imprevisibilidade dos ataques		<i>terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos."</i>	
		Morte de pessoas	Morte de civis		
			Morte de terroristas		
		Destruição de infraestruturas			
	Pontos em desacordo	Não refere		<i>" Não conhecia o jogo. (...) Ou podemos tentar matar apenas os terroristas (que foi o que tentei fazer), mas acabava sempre por atingir civis e por destruir os prédios mais próximos."</i>	Frase
	Mensagem	Discorda da mensagem		<i>"Não concordo com este tipo de mensagem (...)"</i>	Frase
		Mensagem violenta		<i>"A mensagem deste jogo simboliza um padrão de destruição, e de sofrimento (porque mesmo que tentássemos atingir apenas os terroristas, acabaríamos por atingir os civis)."</i>	Frase
		Risco de danos colaterais			
		Destruição de infraestruturas			
		Sofrimento dos civis			
Morte de pessoas		Morte de civis			
		Morte de terroristas			
Consequências do combate ao terrorismo		<i>"(...) acredito que tal não é a melhor forma de resolver os problemas e os conflitos (pois acaba por fazer o oposto, gerando mais conflitos e mais guerras)."</i>	Frase		
Abordagem ofensiva					
Apoio ineficaz					
Espiral de violência					

	Eficácia	Escolha	Matar e jogar	<i>"Sinto que é um jogo importante, pois dá-nos opção (disparar ou não) e podemos jogá-lo de acordo com os nossos ideais (ou disparamos sem qualquer critério ou somos mais seletivos)."</i>	Frase
			Não matar e não jogar		
		Subjetividade			
		Ideais do jogador			
		Intervenções militares	Ataques indiscriminados		
Ataques cirúrgicos					
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Não conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere		<i>"Não conheço."</i>	Frase

Figura 78: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Rui

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo	
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Diariamente, através de todos os meios de comunicação, principalmente televisão e imprensa online."</i>	Frase
		Televisão			
		Internet	Sites noticiosos		
		Colunas de opinião		<i>"Procuro sobretudo obter essa informação através de colunas de opinião ou de debates, com o objetivo de poder recolher pensamentos divergentes e linhas de reflexão antagónicas."</i>	Frase
		Colunas de debate			
Diversidade de opiniões					
Terrorismo	Fontes e Meios de	Televisão		<i>"Tal como referido na resposta"</i>	Frase

	comunicação		Internet	Sites noticiosos	<i>anterior, também as fontes ou os meios de comunicação que costumam usar para encontrar informação sobre o terrorismo são sobretudo a televisão e a imprensa online."</i>					
Correntes de opinião		Definição		Conceito complexo	<i>"Não existe uma definição única de terrorismo aceite por todos."</i>	Frase				
				Organização	<i>"Terrorismo é essencialmente o uso deliberado e organizado da violência, ou da ameaça dela, para obter vantagem, influência e poder para alcançar uma mudança política, religiosa ou social através da exploração do medo."</i>	Frase				
				Violência						
				Ameaça						
				Exploração do medo						
				Obtenção de vantagem						
				Obtenção de influência						
				Obtenção de poder						
				Mudança política						
				Mudança religiosa						
				Mudança social						
				Origens				Injustiças	<i>"É sabido que o terrorismo tem nas injustiças materiais, no subdesenvolvimento económico, no desemprego daí resultante, na exploração das riquezas naturais por estrangeiros e</i>	Frase
								Subdesenvolvimento económico		
Desemprego										
Exploração das riquezas naturais por estrangeiros										

			<p>Subalternizaçã o da cultura tradicional</p> <p>Descontentam ento</p> <p>Frustração</p> <p>Revolta civil</p>	<p>na subalternização da cultura tradicional, terrenos cada vez mais férteis ao descontentamento , à frustração e à revolta.</p>	
	Perspectiva do ocidente	<p>Soluções socialmente mais humanas</p> <p>Sociedades menos desenvolvidas</p> <p>Diferenças culturais</p>	<p>“Importa que o Ocidente saiba encontrar formas socialmente mais humanizadas de lidar com as sociedades menos desenvolvidas e culturalmente diferentes.”</p>	Frase	
	Perspectiva do mundo islâmico	<p>Decadência do ocidente</p> <p>Decadência moral</p> <p>Decadência política</p> <p>Decadência cultural</p> <p>Imponência económica</p>	<p>“Por outro lado, sabe-se também que, essencialmente no mundo islâmico, o Ocidente é visto como uma civilização moral, política e culturalmente decadente, que se impõe apenas pelo seu poder económico globalizante.”</p>	Frase	
		<p>Incapacidades do poder tradicional</p> <p>Incapacidades do poder teocrático</p> <p>Progressos tecnológicos</p>	<p>“Tal visão é, contudo, também a confissão expressa da incapacidade de determinadas formas de poder tradicional e</p>	Frase	

			<p>mundiais</p> <p>Progressos sociais mundiais</p> <p>Consciencialização social</p> <p>Indignação social</p>	<p><i>teocrático de lidar com a crescente consciencialização social e com a indignação das populações e de se adaptarem com sucesso à progressiva modernização tecnológica e sociológica do mundo.</i></p>	
		Opiniões dos <i>media</i>	<p>Mediatização do terrorismo</p> <p>Diversidade de opiniões</p> <p>Causas do terrorismo</p> <p>Consequências do terrorismo</p>	<p><i>"Diria que praticamente todos os meios de comunicação procuram difundir opiniões sobre o terrorismo global, ainda que divergentes, quer nas suas causas, quer nas suas consequências."</i></p>	Frase
			<p><i>Media</i> ocidentais</p> <p>Alinhamento com a visão americana</p> <p><i>Media</i> islâmicos</p> <p>Antiocidentalismo</p>	<p><i>"Se pensarmos no mundo ocidental, encontraremos tipicamente uma tentativa de alinhamento com a visão dos EUA (ainda que com mais contenção desde a invasão do Iraque), enquanto no mundo islâmico sobressai uma tendência antiocidental."</i></p>	Frase

	Opinião dominante	Não refere		<p><i>“Não consigo distinguir um media em particular, dado que considero que todos os meios de comunicação abordam a temática do terrorismo, não existindo, quanto a mim, uma corrente de opinião dominante.”</i></p>	Frase
	Media que difunde opinião dominante	Não refere		<p><i>“Não consigo distinguir um media em particular, dado que considero que todos os meios de comunicação abordam a temática do terrorismo, não existindo, quanto a mim, uma corrente de opinião dominante.”</i></p>	Frase
Invasão do Iraque	Opiniões dos <i>media</i>	A favor da invasão	<p>Apoio ao combate ao terrorismo</p> <p>Armas de destruição maciça</p> <p>Queda do regime ditatorial</p>	<p><i>“O Iraque desenvolvia e fabricava armas de destruição maciça, apoiava o terrorismo internacional e era uma das mais sanguinárias ditaduras no mundo.”</i></p>	Frase

			Interesses económicos	<p><i>“O Iraque, com cerca de 11% das reservas mundiais de petróleo, oferecia todas as condições para alargar o domínio dos Estados Unidos da América na região, abrindo-lhe as portas para uma expansão para o continente Asiático.”</i></p>	Frase
			Controlo do petróleo		
			Intervenção internacional	<p><i>“A tudo isto se juntavam outros argumentos de peso, capazes de no plano internacional justificar esta invasão.”</i></p>	Frase
			Invasão eficaz	<p><i>“A sua invasão e ocupação afiguravam-se rápida e barata, face aos benefícios que daí podiam resultar para a economia norte-americana.”</i></p>	Frase
			Ocupação eficaz		
			Iraque enfraquecido	<p><i>“Estava enfraquecido por mais de 20 anos de guerras, por conflitos étnicos e sanções da ONU.”</i></p>	Frase
			Guerra		
			Conflitos étnicos		
			Sanções da ONU		
		Contra a invasão	Pretexto	<p><i>“Nove anos depois da invasão do Iraque, a opinião que</i></p>	Frase

			Armas de destruição maciça	<p><i>prevalece nos meios de comunicação acerca desse acontecimento é que se tratou de uma 'mentira real', como a caracterizou Adriano Moreira, porque na sua base estiveram flagrantes mentiras, nomeadamente as célebres armas de destruição maciça e a ligação de Saddam Hussein à Al-Qaeda."</i></p>	
			Saddam Hussein		
			Al-Qaeda		
			Controlo do petróleo	<p><i>"Em conclusão, parece estar hoje bem identificado o único motivo que justificou a invasão do Iraque: o petróleo."</i></p>	Frase
			Retórica política	<p><i>"A verdade é que para muitos estes argumentos não passavam de mera retórica política."</i></p>	Frase
			Informações falsas	<p><i>"Os EUA nunca conseguiram provar que o Iraque tivesse armas de destruição maciça, nem sequer que apoiava organizações</i></p>	Frase

			<i>terroristas.”</i>	
		Brutalidade	<i>“Quanto à brutalidade da sua ditadura, era em tudo idêntica a outras que são apoiadas e financiadas por muitos países do Ocidente.”</i>	Frase
		Regime ditatorial iraquiano		
		Regimes ditatoriais apoiados pelo ocidente		
		Causas da invasão	<i>“As causas e consequências da invasão do Iraque mantêm-se controversas, mas estarão consolidadas as opiniões que a criticam e as que antecipam um futuro sombrio para o país e para a sua população.”</i>	Frase
		Consequências da invasão		
		Futuro negro		
		Problema irresolúvel	<i>“Para a maioria dos meios de comunicação, com a invasão do Iraque, os EUA criaram um problema irresolúvel e, pior do que isso, incontrolável.”</i>	Frase
		Problema incontrolável		
		Compromisso europeu	<i>“E, como parte da Europa se comprometeu no exercício ou não tem força e resolução para intervir, o Ocidente ficou sem um único recurso eficaz,</i>	Frase
		Apoio ineficaz		
		Apoio diplomático ineficaz		
		Apoio militar ineficaz		

		Derrota iminente	<i>diplomático ou militar, e na iminência de uma derrota total.”</i>		
Presença militar	Diminui atentados		<i>“Concordo com os autores que defendem que a presença de militares ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas.”</i>	Frase	
	Atentados		<i>“Os terríveis e inesperados acontecimentos de 11 de setembro de 2001 trouxeram o terrorismo internacional de novo à ribalta e reforçaram o debate de como deve ser combatido.”</i>	Frase	
	11 de Setembro de 2011				
	Terrorismo internacional				
	Combate ao terrorismo				
	Invasão do Afeganistão	Al-Qaeda		<i>“A intervenção no Afeganistão, santuário da Al-Qaeda, e a deposição do regime talibã justificavam-se como resposta militar e política aos ataques terroristas contra o território americano.”</i>	Frase
		Queda do regime ditatorial			
	Invasão do Iraque	Resposta aos atentados			
Informações falsas			<i>“Já a invasão do Iraque, baseada em provas falsas e fabricadas, conduziu a uma guerra</i>	Frase	
Provas fabricadas					
	Guerra				

				<i>absolutamente desastrosa para os EUA e respetivos aliados.”</i>	
			Custos humanos	<i>“Conhecemos também hoje os terríveis custos humanos, políticos e económicos dessa guerra que proporcionou um novo campo de irradiação ao islamismo radical.”</i>	Frase
			Custos políticos		
			Custos económicos		
			Aumento do número de terroristas		
		Batalhas prioritárias	Apoio ineficaz	<i>“É ao invadirem o Iraque, os EUA desguarneceram a frente de batalha verdadeiramente prioritária que envolvia o Afeganistão e o Paquistão.”</i>	Frase
			Afeganistão		
			Paquistão		
Consequências da invasão	Consequências durante a invasão		Morte de civis	<i>"Em relação às primeiras, essas são sempre as primeiras a lamentar: os mortos e feridos."</i>	Frase
			Ferimento de civis		
	Consequências pós invasão		Guerra	<i>"Já na fase pós invasão, vive-se um período de guerra civil no Iraque, a que os peritos têm chamado 'guerra de baixa intensidade', a qual passará pouco a pouco a</i>	Frase
			Guerra de baixa intensidade		
			Intensidade sem qualificação		
			Presença de militar estrangeiros		

			Governo unitário ilusório	<i>uma 'intensidade' sem qualificação, apesar da ainda presença do exército americano e da ilusão de um governo 'unitário' e de um parlamento 'eleito'."</i>		
			Parlamento eleito ilusório			
			Nation bulding ineficaz	<i>"A experiência de nation building tarda a revelar-se ou então acabou de vez."</i>	Frase	
			Vulnerabilidade e dos civis	<i>"Quem deverá continuar a cair? Temo que sobretudo civis."</i>	Frase	
			Sofrimento dos civis	<i>"Fisicamente, mas também ao nível da alienação da sua confiança perante o processo que pretendiam de libertação."</i>	Frase	
			Desconfiança no processo de libertação			
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não, não conhecia o jogo."</i>	Frase	
	Definição	Combate ao terrorismo		<i>"O jogo tem como objetivo exterminar terroristas, tentando-se minimizar as baixas civis e os danos materiais."</i>	Frase	
		Morte de pessoas	Morte de civis			
			Morte de terroristas			
		Destruição de infraestruturas				
	Minimização dos danos colaterais					
Aspetos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Do jogo releva-se que aos poucos o utilizador vai massacrando cada vez mais civis na ânsia de</i>	Frase		
	Intervenções militares					
	Ataques indiscriminados					
	Morte de pessoas	Morte de civis				
Morte de						

		terroristas	<i>atingir os terroristas, ao mesmo tempo que se torna evidente que pela sua ação o número de terroristas vai aumentando, porventura em consequência da conversão de civis à causa radical terrorista."</i>	
		Integração em grupos terroristas		
		Aumento do número de terroristas		
Pontos em desacordo	Simplificação		<i>"Claramente estamos perante um jogo que pela sua aparente simplicidade corre o risco de perigosamente minimizar os contornos da complexidade ética de uma guerra ou intervenção militar, mesmo que legitimada na sua origem."</i>	Frase
	Minimização dos contornos			
	Assuntos complexos	Guerra		
		Intervenção militar		
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Concordo em absoluto com a mensagem do jogo tal como a interpretei."</i>	Frase
	Mensagem pacífica		<i>"A mensagem do jogo é que uma guerra deste tipo tem efeitos colaterais sobre a população civil, quer no que diz respeito à sua liquidação física"</i>	Frase
	Consequências do combate ao terrorismo			
	Abordagem ofensiva			
	Apoio ineficaz			
	Intervenções militares			
	Morte de civis			

		Integração em grupos terroristas	<i>quer ainda no que se refere à mais que provável adesão de civis à causa terrorista, nem que seja por retaliação pelo facto da guerra ao terrorismo global fazer dos inocentes o penhor do ambicionado êxito."</i>		
		Atentados como forma de retaliação			
	Eficácia	Combate ao terrorismo	<i>"Sinto que este jogo pode sensibilizar o utilizador para os efeitos colaterais duma guerra contra o terrorismo global, sobretudo quando considerarmos que parte do conflito se processa no cenário do dia-a-dia da população civil, a qual é dessa forma severamente afetada, correndo sérios e permanentes riscos de vida e aumentando o número de mortes de inocentes."</i>	Frase	
		Sensibilização			
		Consequências do combate ao terrorismo			
		Cenário de guerra			Cenário do dia-a-dia da população
		Insegurança			
		Morte de civis			
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Conhece	<i>"No entanto, já no âmbito desta entrevista, fiz uma pesquisa sobre o tema e li um artigo sobre o jogo</i>	Frase	

				<i>America's Army (...)"</i>	
	Exemplos referidos	<i>America's Army</i>	Projeto pioneiro	<i>"No entanto, já no âmbito desta entrevista, fiz uma pesquisa sobre o tema e li um artigo sobre o jogo America's Army, lançado inicialmente como um meio de promover a adesão ao exército americano de novos recrutas e que foi um dos primeiros jogos a ser usado na categoria de Jogos Sérios ao ser adotado pelo exército dos Estados Unidos para treino dos seus militares."</i>	Frase
Exército americano					
Meio de promoção					
Adesão ao exército					
Novos recrutas					
Treino militar					

Figura 79: Tabela de análise dos Jogadores S12 - Vasco

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Diariamente."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	<i>"Jornais online."</i>	Frase
		Notícias		<i>"Não só notícias sobre o terrorismo como também artigo de opinião sobre o tema."</i>	Frase
		Artigos de opinião			
		Exemplos	<i>Expresso</i>		<i>"Não sei se poderei nomear alguns, mas o mais"</i>

				<i>utilizado é o Expresso."</i>		
Correntes de opinião	Definição	Conceito complexo		<i>"A própria palavra terrorismo transforma-se quando utilizada por duas pessoas diferentes."</i>	Frase	
		Diferentes tipos de terrorismo		<i>"Uma pessoa fazer-se explodir num autocarro cheio, ou construir um muro à volta de uma cidade, cercando-a completamente, ambas são formas de terrorismo."</i>	Frase	
	Origens	Interesses económicos			<i>"A palavra terrorismo está no meio de interesses económicos (petróleo) e religião (na sua maioria fundamentalista)."</i>	Frase
		Petróleo				
		Religião				
		Fundamentalismo				
	Médio Oriente	Conflito israelo-palestiniano			<i>"Independientemente e das razões históricas de fixação no local, quer do povo palestino quer do estado de Israel, os ataques de parte a parte são uma realidade."</i>	Frase
		Ataques mútuos				
	A favor do terrorismo	Defesa do modo de vida			<i>"No fundo, terrorismo é visto como arma de defesa do modo de vida (religioso) e um motivo de proteção contra o terrorismo (busca</i>	Frase
		Religião				

				<i>por petróleo e controlo geoestratégico).</i> "		
		Contra o terrorismo	Motivo de proteção	<i>"(...) terrorismo é visto como arma de defesa do modo de vida (religioso) e um motivo de proteção contra o terrorismo (busca por petróleo e controlo geoestratégico).</i> "	Frase	
			Controlo do petróleo			
			Controlo geoestratégico			
	Opinião dominante	A favor do terrorismo	Defesa do modo de vida	<i>"(...) terrorismo é visto como arma de defesa do modo de vida (religioso) e um motivo de proteção contra o terrorismo (busca por petróleo e controlo geoestratégico).</i> "	Frase	
						Defesa da religião
		Contra o terrorismo	Motivo de proteção			
						Controlo do petróleo
						Controlo geoestratégico
		Media que difunde opinião dominante	Televisão			<i>"A televisão tem um papel presente na difusão de ambas as correntes."</i>
	Internet		Sites noticiosos	<i>"No entanto, os jornais online, pela constante atualização, têm um papel muito mais ativo."</i>	Frase	
Invasão do Iraque	Opiniões dos media	A favor da invasão	Não refere	<i>"A opinião mais comum é a da invasão motivada pelo controlo de petróleo. (...)"</i>	Frase	
		Contra a invasão	Armas de destruição maciça	<i>"As armas de destruição em massa nunca chegaram a ser</i>	Frase	
			Pretexto			

				<i>encontradas."</i>	
			Controlo de petróleo	<i>"A opinião mais comum é a da invasão motivada pelo controlo de petróleo."</i>	Frase
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não concordo."</i>	Frase
		Forças invasoras		<i>"A presença de militares é sempre vista como uma invasão."</i>	Frase
		Pretexto		<i>"Se antes os ataques terroristas já existiam, depois de uma presença militar, a expulsão das forças é mais um motivo para continuarem a realizar os ataques."</i>	Frase
		Atentados como forma de retaliação			
		Expulsão das forças invasoras			
	Consequências da invasão		Insegurança	<i>"A falta de uma segurança diária será a consequência mais evidente."</i>	Frase
		Consequências negativas	Atentados como forma de retaliação	<i>"O comércio diário é dificultado pelos vários atentados, que impossibilita o transporte dos vários produtos básicos."</i>	Frase
			Comércio prejudicado		
			Transporte de produtos impossibilitado		
			Destruição de infraestruturas	<i>" A destruição de infraestruturas impossibilita a curto prazo o desenvolvimento do país."</i>	Frase
			Decadência		
			Consequências positivas	Não refere	<i>"A falta de uma segurança diária será a consequência mais</i>

				<i>evidente. (...)"</i>	
September 12th	Conhecimento do jogo	Não conhece		<i>"Não conhecia o jogo."</i>	Frase
	Definição	Combate ao terrorismo		<i>"O jogo September 12th é um ataque a um país islâmico por parte de uma coligação, que foi vítima de ataque no dia anterior, 11 de setembro."</i>	Frase
		País islâmico			
		Resposta aos atentados			
		11 de Setembro de 2001			
	Aspetos relevantes	Consequências do combate ao terrorismo		<i>"Após um ataque os terroristas aumentam, este aumento pode ser derivado ao desejo de lutar contra quem os está a atacar, motivando assim mais um ódio para se juntarem ao terrorismo."</i>	Frase
		Intervenções militares			
		Revolta civil			
		Integração em grupos terroristas			
		Aumento do número de terroristas			
Pontos em desacordo	Ataques indiscriminados		<i>"O ataque a 'terroristas' no meio de civis torna um ataque bastante condenável."</i>	Frase	
Mensagem	Concorda com a mensagem		<i>"Se na rua queimam bandeiras de um país, um jogo com o desejo de resposta não me faz recriminar o inventor deste jogo."</i>	Frase	
	Resposta aos atentados		<i>"A mensagem é uma resposta ao ataque de 11 de setembro."</i>	Frase	
	11 de Setembro de 2001				
	Forma de expressão	Queima de bandeiras		<i>"O jogo é uma forma de expressão. Se na</i>	Frase

			Criação de um jogo	<i>rua queimam bandeiras de um país, um jogo com o desejo de resposta não me faz recriminar o inventor deste jogo."</i>	
	Eficácia	Consciencialização		<i>"Com um jogo chama-se a atenção para estes temas."</i>	Frase
		Questões polémicas	Morte de civis	<i>"(...) levanta questões de fundo muito polémicas. A morte de pessoas, a destruição de 'alvos civis' e com as consequências que daí advêm, a destruição de infraestruturas económicas."</i>	Frase
			Destruição de infraestruturas		
		Subjetividade	Condenação da morte de civis	<i>"Este jogo pode no entanto ser um pau de dois bicos. Tanto dá para ser a resposta aos ataques de 11 setembro como uma chamada de atenção para os problemas de ataques a alvos civis."</i>	Frase
			Resposta aos atentados		
			11 de Setembro de 2001		
Jogos Sérios	Conhecimento de outros Jogos Sérios	Não conhece		<i>"Não conheço."</i>	Frase
	Exemplos referidos	Não refere		<i>"Não conheço. (...)"</i>	Frase

ANEXO 13: TABELAS ANÁLISE DE CONTEÚDO DAS ENTREVISTAS DOS NÃO JOGADORES S12

Figura 80: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Cheila

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente		"Algumas vezes, com pouca regularidade."	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		"A televisão e os jornais, sobretudo os semanários."	Frase
		Imprensa	Jornais		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Não refere	"Na minha opinião, o terrorismo é usado como uma arma de medo."	Frase
		Contra o terrorismo	Arma de medo	"Na minha opinião, o terrorismo é usado como uma arma de medo."	Frase
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Arma de medo	"Na minha opinião, o terrorismo é usado como uma arma de medo."	Frase
Media que difunde opinião dominante	Televisão		"Eu acho que o meio que difunde mais este género de opinião é a televisão."	Frase	
Invasão do Iraque	Opinião dos media	A favor da invasão	Não refere	"Há opiniões que dizem que os norte-americanos fizeram propositadamente a invasão por outros motivos (...)"	Frase
		Contra a invasão	Pretexto	"Há opiniões que dizem que os	Frase

			Queda do regime ditatorial	<i>norte-americanos fizeram propositadamente a invasão por outros motivos, ou seja, não para acabar com o regime, mas por causa do petróleo por exemplo."</i>	
			Controlo do petróleo		
			Interesses económicos	<i>"Envolve interesses financeiros também."</i>	Frase
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Eu discordo porque a partir do momento em que eles [norte-americanos] começaram a ocupar o Iraque tem havido mais violência e mais mortes."</i>	Frase
		Espiral de violência			
		Morte de civis		<i>"Penso que têm morrido muitos inocentes."</i>	Frase
		Insegurança		<i>"Eu acho que tem a segurança no Iraque tem piorado, pois tem havido todos os dias mortes."</i>	Frase
		Clima de medo		<i>"Como os militares são estrangeiros com armas, acho que as pessoas sentem que há um clima de medo e de opressão."</i>	Frase
		Clima de opressão			
		Antiamericanismo		<i>"Eles [iraquianos] detestam os</i>	Frase

		Revolta civil		<i>americanos e estão contra a ocupação, o que leva a conflitos entre a população e os militares."</i>	
		Atentados como forma de retaliação			
		Mediatização do terrorismo		<i>"Acho que o terrorismo atual não é uma reação à ocupação, porque já havia antes terrorismo."</i>	Frase
		Abordagem errada		<i>"Penso que haveria uma outra maneira de fazer as coisas."</i>	Frase
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Eu penso que os civis passaram a viver com medo e opressão. (...)"</i>	Frase
			Sofrimento dos civis	<i>"Eu penso que os civis passaram a viver com medo e opressão."</i>	Frase
			Morte de civis	<i>"Existiram muitas mortes e destruição de infraestruturas, como casas."</i>	Frase
			Destruição de infraestruturas		
		Consequências negativas	Falso sentido de segurança	<i>"Ou então podemos dizer que passou a existir um falso sentido de segurança por causa das forças militares, mas penso que é mais a primeira hipótese que referi, ou seja: medo e opressão."</i>	Frase
			Medo		
Opressão					

September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Não conhece	<i>"Considero September 12th um jogo bastante original porque nunca tinha ouvido falar desse tipo de jogos."</i>	Frase
			Perspetiva diferente		
			Esclarecedor	<i>"Penso que o jogo ilustra bem as consequências da invasão dos Estados Unidos no Iraque e tem uma abordagem original."</i>	Frase
			Reflexão	<i>"Penso que é uma boa maneira de fazer as pessoas pensar sobre esses problemas."</i>	Frase
			Experiência séria	<i>"Não é um jogo lúdico, mas através de imagens mais apelativas faz passar uma mensagem séria."</i>	Frase
			Mensagem séria		
			Imagens apelativas		
			Mensagem pacífica	<i>"O jogo passou- me a mensagem de que à medida que tentava eliminar os terroristas havia vítimas inocentes e que aumentava o número de terroristas."</i>	Frase
			Ataques indiscriminados		
			Morte de civis		
			Morte de terroristas		
			Aumento do número de terroristas		
			Combate ao terrorismo	<i>"Ou seja, se tentarem travar o terrorismo através de mais guerra a situação acabará</i>	Frase
Abordagem ofensiva					
Espiral de					

			violência	<i>por piorar."</i>	
		Pontos negativos	Não refere	<i>"Considero September 12th um jogo bastante original porque nunca tinha ouvido falar desse tipo de jogos. (...)"</i>	Frase

Figura 81: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Diana

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Todos os dias, a toda a hora."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet	Sites noticiosos	<i>"Ou seja, a internet e a imprensa online."</i>	Frase
			Análise política	Fatores políticos	<i>"No caso do terrorismo, há uma grande componente política e de fatores que influenciam esses acontecimentos e que depois tentam culpabilizar as divergências culturais pelo terrorismo."</i>
	Pretexto				
	Diferenças culturais				
	Correntes de opinião	Análise cultural	Fatores religiosos	<i>"Eu distingo muito a análise política do assunto e a análise religiosa ou cultural."</i>	Frase
			Fatores culturais		
Mediatização do terrorismo			<i>"Acho que são mais as</i>	Frase	

			11 de setembro	<i>reportagens ao nível das revistas, reportagens que surgiram após o 11 de setembro, que tentam descrever o que é que se passa lá no outro lado, porque é que os modos de vida são assim, porque para eles aquilo é normal."</i>	
			Reportagens		
			Revistas		
			Esclarecedor		
			Diferenças culturais		
			Interferência cultural	<i>"Eu não passei a conhecer a cultura através da televisão, na televisão eu vi quais as interferências que se passaram depois disso (...)"</i>	Frase
			Televisão		
Opinião dominante	Análise política	Diferenças culturais		<i>"A opinião dominante é que existe divergência cultural."</i>	Frase
	Análise cultural				

	<i>Media</i> que difunde opinião dominante	Imprensa	Revistas	<i>"Acho que são mais as reportagens ao nível das revistas, reportagens que surgiram após o 11 de setembro, que tentam descrever o que é que se passa lá no outro lado, porque é que os modos de vida são assim, porque para eles aquilo é normal."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"O fator político e de interesse político. (...)"</i>	Frase
		Contra a invasão	Fatores políticos	<i>"O fator político e de interesse político."</i>	Frase
			Interesse político		Frase
	Contra a invasão	Controlo do petróleo	<i>"Ou seja, o interesse da América na questão do petróleo e por aí."</i>	Frase	
	Presença militar	Diminui ataques		<i>"Eu concordo, se bem que o conceito de segurança deles não é similar ao nosso."</i>	Frase
		Diferenças culturais			
Conceito de segurança		Conceito de segurança norte-americano	<i>"A presença dos militares no Iraque é para manter o</i>	Frase	

		Conceito de segurança europeu	<i>standard de segurança que nós achamos correto aqui na Europa ou na América."</i>	
		Conceito de segurança iraquiano	<i>"Para eles lá, haver tiros todos os dias não significa insegurança."</i>	Frase
	Iraque	Cultura iraquiana	<i>"É a cultura, é o modo de vida deles."</i>	Frase
		Modo de vida iraquiano		
	Presença positiva	Ocidentalização do Iraque	<i>"Se nós quisermos transformar o Iraque num país do tipo ocidental, ok, então acho que a presença dos militares é positiva."</i>	Frase
		Insegurança no ocidente	<i>"Mas, no fundo, eles também vieram impor o tipo de insegurança deles a nós ao fazerem estes ataques."</i>	Frase
		Atentados		
	Presença negativa	Militares estrangeiros indesejados	<i>"Se os militares forem mal vistos lá, eu acho que é mau a presença deles."</i>	Frase
		Interferência cultural	<i>"Estamos a interferir numa cultura."</i>	Frase

			Referendo local	<i>"Teria que haver um referendo local, mas isto é utópico, mas tinha que haver um referendo local para os civis opinarem."</i>	Frase
			Vontade da população		
		Consequências positivas	Não refere	<i>"Eu conheço pouco a opinião geral. (...)"</i>	Frase
Consequências da invasão	Consequências negativas		Guerra	<i>"Eles andam em divergências uns com os outros, os civis e os militares, mas eles só podem odiar a presença militar."</i>	
			Militares estrangeiros indesejados		
			Clima ameaçador	<i>"Eu acho que isso exacerbou mais o terrorismo porque ao existirem estes conflitos eles sentiram-se mais ameaçados."</i>	Frase
			Aumento do número de terroristas		
			Morte de civis	<i>"Ao nível dos civis, não creio que a presença de militares tenha diminuído o número de mortos, não diminuiu a insegurança"</i>	Frase
			Insegurança		
			Espiral de violência		

				<i>porque os atritos aumentaram."</i>	
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Reflexão	<i>"Acho que o jogo ajudaria as pessoas a refletir sobre o assunto"</i>	Frase
			Esclarecedor	<i>"Nunca funcionaria no sentido contrário, ou seja, nunca desajudava a perceber."</i>	Frase
			Mensagem clara	<i>"O jogo relata esta mensagem muito bem."</i>	Frase
			Interferência cultural	<i>"A mensagem do jogo é que a nossa interferência na cultura deles está a exacerbar o terrorismo, não a diminuí-lo, e a fomentar mais os atritos."</i>	Frase
			Aumento do número de terroristas		
			Revolta civil		
			Adaptabilidade do jogo	<i>"Transladar esta conclusão para outras situações que por ventura venham a acontecer com ataques terroristas."</i>	Frase
			Caso iraquiano	<i>"No caso do Iraque é o que está a acontecer."</i>	Frase

		Caso egípcio	<i>"Por exemplo, estava a lembrar-me do caso do Egito e da Síria em que todos se revoltaram contra o regime."</i>	Frase
		Caso sírio		
		Queda do regime ditatorial		
		Guerra	<i>"Os conflitos tornaram-se tão graves que se não fosse a ONU aquilo tinha sido um desastre."</i>	Frase
		Intervenção internacional		
		ONU		
		Complemento noticioso	<i>"No fundo, seria um complemento da notícia, da reportagem ou da crónica de autor."</i>	Frase
		Notícia		
		Reportagem		
		Crónica de autor		
		Complemento noticioso eficaz	<i>"Se o jogo complementar um ponto de vista que não é tão claro na notícia, acho que é um bom complemento."</i>	Frase
		Com valor acrescentado		
	Pontos negativos	Apoio ineficaz	<i>"Não é consistente, esta estratégia de segurança do problema."</i>	Frase
		Ataques indiscriminados		
		Combate ao terrorismo	<i>"O que eu vejo aqui no jogo é que não há um trade-off, portanto se eu matar terroristas só vou ter aspetos</i>	Frase
		Desequilíbrio nas consequências		
		Morte de terroristas		

				<i>negativos."</i>	
		Morte de civis		<i>"Os danos colaterais ocorrem e para além disso surgem mais terroristas."</i>	Frase
		Aumento do número de terroristas			
		Informação parcial		<i>"Mas... No fundo, o jogo só mostra o ponto de vista dessa pessoa."</i>	Frase
		Ponto de vista do criador			
		Diversidade de opiniões		<i>"A questão é que quando nós lemos opiniões gostamos de ver o outro lado, gostamos de ser confrontados com o outro lado."</i>	Frase
		Complemento noticioso ineficaz		<i>"Agora se a notícia diz uma coisa e o jogo não acrescentar nada de novo então acho que não."</i>	Frase
		Sem valor acrescentado			

Figura 82: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Duarte

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Diariamente."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão	Telejornais	<i>"Os telejornais e os jornais quando efetivamente dão notícias sobre"</i>	Frase
		Imprensa	Jornais		

				<i>terrorismo.”</i>	
		Diferentes tipos de terrorismo	Separatistas do País Basco	<i>“Os terrorismos que nós temos neste momento andam muito relacionados com os radicais do islamismo e também (há anos atrás, agora menos) com os separatistas do País Basco.”</i>	Frase
			Radicais do islamismo		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Preocupação do ocidente	<i>“Agora, felizmente, parece que fizeram tréguas e estão mais sossegados, mas preocupamos mais hoje os radicais do islamismo até por causa daquela primavera do norte de África que ao princípio nos parecia que procurava uma democracia.”</i>	Frase
			Democratização		
			Pretexto		
			Fundamentalismo		
			Instalação do terrorismo	<i>“Nós não temos bem a certeza até que ponto os radicais não se aproveitam da situação e não se vão instalar e alastrar à área onde o terrorismo é</i>	Frase
		Aumento do número de terroristas			
		Paquistão			
		Afeganistão			

			Iraque	<i>vivo (muito principalmente no Paquistão, no Afeganistão e ainda no Iraque)."</i>	
		Contra o terrorismo	Fundamentalismo	<i>"Acreditam que muito por causa dos radicais, influenciados ainda pela rede da Al-Qaeda, vão cometendo alguns atos de terrorismo nos países asiáticos."</i>	Frase
			Al Qaeda		
			Atentados		
			Mediatização do terrorismo	<i>"Os meios de comunicação não comunicam com a dimensão que justificaria os riscos que ainda estarão para vir."</i>	Frase
			Desvalorização dos riscos		
			EUA em risco	<i>"Que eles [terroristas] não desistiram de conseguir fazer mais alguma coisa nos Estados Unidos e também na Europa."</i>	Frase
			Europa em risco		
			Atentados como forma de retaliação	<i>"Não estarão todos os países da Europa com risco igual, mas se tiverem oportunidade vão procurar</i>	Frase

				<i>marcar posição.”</i>	
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Fundamentalismo	<i>“Acreditam que muito por causa dos radicais, influenciados ainda pela rede da Al-Qaeda, vão cometendo alguns atos de terrorismo nos países asiáticos.”</i>	Frase
Al Qaeda					
Atentados					
Mediatização do terrorismo			Os meios de comunicação não comunicam com a dimensão que justificaria os riscos que ainda estarão para vir.”	Frase	
Amenização dos riscos					
EUA em risco			<i>“Que eles [terroristas] não desistiram de conseguir fazer mais alguma coisa nos Estados Unidos e também na Europa.”</i>	Frase	
Europa em risco					
Atentados como forma de retaliação			<i>“Não estarão todos os países da Europa com risco igual, mas se tiverem oportunidade vão procurar marcar posição.”</i>	Frase	
<i>Media que difunde opinião</i>			Não refere	<i>“Eu não posso dizer</i>	Frase

	dominante			<i>propriamente qual é que difunde mais na medida em que eu verei todos os dias noticiários na televisão, mas não leio todos os jornais (e quando leio um jornal não o leio todo)."</i>	
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Quanto à invasão do Iraque, parece-me que está mais ou menos generalizado que foi motivado por falsas justificações (muito na base de que havia a certeza de que havia armas perigosas). (...)"</i>	Frase
		Contra a invasão	Pretexto	<i>"Quanto à invasão do Iraque, parece-me que está mais ou menos generalizado que foi motivado por falsas justificações (muito na base de que havia a certeza de que havia armas perigosas)."</i>	Frase
Armas de destruição maciça					

		Interferência cultural	<i>“Aliás tal como acho errado que o ocidente tenha a mania de ir exportar para os outros países o seu conceito de democracia.”</i>	Frase
		Abordagem errada		
		Sonho dos EUA	<i>“Portanto os Estados Unidos e a Europa sonharam que a democracia é uma coisa muito bonita, que se tem que espalhar pelo mundo todo e querem de facto exportar para os países que vivem em paz com determinadas ditaduras e quando se pretende meter democracia nesses países sai buraco.”</i>	Frase
		Sonho da Europa		
		Democratização global		
		Queda de regimes ditatoriais		
		Diferenças culturais		
		Apoio ineficaz		
		Presença militar	Diminui atentados	<i>“Eu penso que os governos que pretendem implantar a ordem e a paz gostam de todos os meios para conseguir implantar essa ordem e essa paz.”</i>
Apoio ao combate ao terrorismo				
Os fins justificam os meios				
Implantação da ordem				
Implantação da paz				

		Grupos terroristas		<p><i>“Os elementos que querem fazer terrorismo não querem lá elementos estrangeiros, não querem lá tropas estrangeiras, e não de efetivamente aproveitar todas as oportunidades para continuar adotar atos de terrorismo para marcar a sua posição.”</i></p>	Frase
		Militares estrangeiros indesejados			
		Atentados como forma de retaliação			
	Consequências da invasão	Antes da invasão	Regime ditatorial	<p><i>“Os iraquianos viveriam no tempo do Saddam Hussein uma ditadura que seria mais cruel para aqueles que discordavam, mas para os que não discordavam e não se metiam na política se calhar até viviam em paz e sossegados, se calhar até em prosperidade.”</i></p>	Frase
			Saddam Hussein		
			Opressão dos discordantes		
			Bem-estar dos apoiantes		
		Bem-estar dos indiferentes			
	Depois da invasão		Guerra	<p><i>“A partir do momento em que se fez a invasão do</i></p>	Frase
			Queda do regime		

			ditatorial	<i>Iraque, primeiro fez-se a guerra e depois foi de facto que os sunitas (que eram a minoria, mas que estavam no governo) deixaram de estar no governo porque os xiitas é que foram para o governo.”</i>		
			Governo sunita			
			Formação do novo governo			
			Governo xiita			
			Morte de civis	<i>“Eles [xiitas] agora não perdem a oportunidade de todas as vezes que querem marcar posição de matar os seus próprios irmãos e família, até assaltam as quintas, etc.”</i>		Frase
			Espiral de violência			
			Pilhagens			
			Sufrimento dos civis	<i>“De facto é uma guerra absolutamente desumana e injusta para a população.”</i>		Frase
			Injustiças			
			<i>September 12th</i>	Opinião sobre o jogo		Pontos positivos
Terrorismo						
Injustiças						

				<i>injustiça.”</i>	
			Combate ao terrorismo	<i>“Quando um desgraçado de um elemento pacífico que nem queria de maneira nenhuma tomar partido se sente vítima porque não tendo nada a ver com terrorismo e tudo o resto, um míssil caiu na sua casa e matou a mulher e os filhos, ele é um revoltado.”</i>	Frase
			Intervenções militares		
			Ataques indiscriminados		
			Morte de civis		
			Destruição de infraestruturas		
			Sofrimento dos civis		
			Revolta civil		
			Integração em grupos terroristas	<i>“E quando ele é um revoltado ele é capaz de se agarrar ao clã dos terroristas para fomentar o terrorismo.”</i>	Frase
			Aumento do número de terroristas		
			Complemento noticioso	<i>“Acho que podia ser usado como um complemento noticioso, acho-o muito bem concebido.”</i>	Frase
		Pontos negativos	Não refere	<i>“O jogo na minha ótica está muito bem construído porque se há circunstâncias que mobilizam</i>	Fase

				<i>mais gente para o terrorismo é a injustiça. (...)</i>	
--	--	--	--	--	--

Figura 83: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Dulce

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Diariamente, através do telejornal."</i>	Frase
		Televisão	Telejornal		
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		<i>"Televisão e Internet."</i>	Frase
		Internet			
	Correntes de opinião	Instrumento	Violência	<i>"Por um lado, o terrorismo pode ser visto como um meio, através do recurso à violência, para obter determinados interesses (poder ou interesses económicos)."</i>	Frase
			Poder		
			Interesses económicos		
		Ligado a crenças	Crenças religiosas	<i>"Por outro lado, tem a ver com crenças (religiosas ou não) levadas ao extremo (ou seja, na mente de um terrorista esses atos são justificáveis porque a sociedade os leva a isso)."</i>	Frase
Crenças não religiosas					
Fundamentalismo					
Atos justificáveis					
Influência da sociedade					

			Violência	"Por um lado, o terrorismo pode ser visto como um meio, através do recurso à violência, para obter determinados interesses (poder ou interesses económicos)."	Frase
		Instrumento	Poder		
			Interesses económicos		
	Opinião dominante	Ligado a crenças	Crenças religiosas	"Por outro lado, tem a ver com crenças (religiosas ou não) levadas ao extremo (ou seja, na mente de um terrorista esses atos são justificáveis porque a sociedade os leva a isso)."	Frase
			Crenças não religiosas		
			Fundamentalismo		
			Atos justificáveis		
			Influência da sociedade		
	Media que difunde opinião dominante	Televisão		"Quanto ao meio de comunicação, acho que é sobretudo a televisão, mas também os jornais que difundem ambas as opiniões."	Frase
		Imprensa	Jornais		
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	"A principal ideia que tenho é que a invasão do Iraque foi uma 'desculpa' para	Frase

				<i>os Estados Unidos da América derrubarem um regime que lhes fazia frente e obter o 'ouro negro'."</i>	
		Contra a invasão	Pretexto	<i>"A principal ideia que tenho é que a invasão do Iraque foi uma 'desculpa' para os Estados Unidos da América derrubarem um regime que lhes fazia frente e obter o 'ouro negro'."</i>	Frase
			Queda do regime ditatorial		
			Controlo de petróleo		
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Discordo, porque não acho que diminui e, antes pelo contrário, aumenta, pois gera um sentimento de revolta que só incentiva a mais atos de violência."</i>	Frase
		Aumentam atentados			
		Revolta civil			
		Atentados como forma de retaliação			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"As consequências são péssimas. (...)"</i>	Frase
		Consequências negativas	Sofrimentos dos civis	<i>"Numa situação dessas quem sofre sempre são os</i>	Frase
			Vulnerabilidade dos civis		

				<i>inocentes, porque são os mais fracos."</i>	
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Conceito interessante	<i>"Acho que o conceito dos Jogos Sérios é interessante e pode ser útil para aprender sobre diversos temas (...)"</i>	Frase
			Didático		
		Pontos negativos	Mensagem pouco clara	<i>"(...) mas em relação ao jogo September 12th acho que a mensagem que tentam passar não é clara e pode incentivar à violência."</i>	Frase
			Possível incentivo à violência		
			Associação do terrorismo ao islamismo	<i>"Em primeiro lugar, acho mal quando se fala em terrorismo, mesmo em relação ao 11 de Setembro, este estar sempre associado aos muçulmanos porque os próprios americanos também tiveram atitudes de terrorismo."</i>	Frase
			11 de setembro de 2001		
			Discriminação		
			Atentados americanos		
			Abordagem errada	<i>"Portanto, essa é a primeira coisa que está mal porque os terroristas no</i>	Frase
			Terrorismo associado ao		

			islamismo	<i>jogo são retratados como muçulmanos."</i>	
			Combate ao terrorismo	<i>"Depois, deveriam existir outras opções de combate ao terrorismo sem recurso às armas, porque senão o jogo torna-se violento mesmo que essa não seja a sua intenção e redutor por falta de opções (ou jogo e mato ou não jogo)."</i>	Frase
			Violência		
			Jogo redutor		
			Escolha		
			Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
			Falta de opções		
			Distorção das intenções		

Figura 84: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Ferreira

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"A informação chega-me, portanto, através da interação com outras pessoas, pelo Facebook ou contacto indireto com notícias."</i>	Frase
		Interação pessoal			
		Internet	Redes sociais		
			Sites noticiosos		
		Exemplos	Facebook		
		Imprensa	Jornais	<i>"(...) só leio jornais gratuitos no metro, caso haja disponíveis."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet		<i>"Para este tema, como para qualquer outro, recorro principal e quase unicamente à Internet"</i>	Frase
		Acessibilidade			

				<i>pele acesso prático.”</i>	
		Exemplos	<i>Expresso</i>	<i>“Quanto a sites, o Expresso e o Público serão as fontes nacionais, embora recorra principalmente a fontes internacionais e à Wikipédia para ficar informado sobre a relação histórica dos acontecimentos.”</i>	Frase
			<i>Público</i>		
			<i>Wikipédia</i>		
	Correntes de opinião	Origens	Diferenças políticas	<i>“(…) a ideia de que tal sentimento existe, surge por razões naturais de oposição política e ideológica.”</i>	Frases
			Diferenças ideológicas		
		Opinião dos media	Mediatização do do terrorismo	<i>“Sei que existe um sentimento ‘anti-ocidente’, especialmente ‘anti-América’ divulgado em especial pelos canais norte americanos, mas a informação em si, creio que não o confirma, pelo menos de forma facciosa (...)”</i>	Frase
			<i>Media americanos</i>		
			Informação parcial		
			Diferenças culturais		
			Ocidente vs Islão		
			Antiocidentalismo		
			Antiamericanismo		
	Manipulação		<i>“No entanto, esta ideia generalizada, leva muitos a pensar que terrorismo está limitado a movimentos ativistas muçulmanos, quando</i>	Frase	
		Terrorismo associado ao islamismo			

			Conceito complexo	<i>o conceito e a realidade terrorista são bastante mais vastos.”</i>	
	Opinião dominante	Opinião dos <i>media</i>	Mediatização do terrorismo <i>Media</i> americanos Diferenças culturais Ocidente vs Islão Antiocidentalismo Antiamericanismo	<i>“Sei que existe um sentimento “anti-ocidente”, especialmente “anti-América” divulgado em especial pelos canais norte americanos, mas a informação em si, creio que não o confirma, pelo menos de forma facciosa (...)”</i>	Frase
	<i>Media</i> que difunde opinião dominante	Televisão	Canais norte americanos	<i>“Sei que existe um sentimento ‘anti-ocidente’, especialmente ‘anti-América’ divulgado em especial pelos canais norte americanos, mas a informação em si, creio que não o confirma, pelo menos de forma facciosa (...)”</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	Antes da invasão	11 de setembro de 2001 Apoio ao combate ao terrorismo Mediatização do terrorismo Segurança Diferenças culturais Ocidente vs	<i>“(…) previamente e aquando a invasão, com a memória recente do 11 de setembro, o envolvimento foi apoiado e noticiado como necessário para a segurança do mundo ocidental - ideia que opunha o ocidente ao islamismo (...)”</i>	Frase

			Islão		
		Após invasão	Ato ilegítimo	“(...) e pouco depois da invasão, surgiu informação de que o ataque tinha sido feito sem legitimidade legal, sendo avançada a teoria de que o interesse dos Estados Unidos da América era somente os recursos do país.”	Frase
			Pretexto		
			Interesses económicos		
			Controlo do petróleo		
	Presença militar	Não refere		“A verdade é que não tenho qualquer legitimidade ou propriedade para opinar sobre o assunto.”	Frase
		Problema complexo		“Não creio que seja uma questão tão simples.”	Frase
		Diferenças culturais		“Haverá diferenças culturais, psicológicas e ‘logísticas’.”	Frase
		Diferenças psicológicas			
		Diferenças logísticas			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	“Novamente sem qualquer conhecimento de causa sobre assunto, suponho que haja o perigo de abuso de poder por parte dos militares (como aconteceu durante a presença militar dos EUA no Japão após a Segunda Guerra Mundial) e, conseqüentemente, a supressão de algumas liberdades individuais. (...)”	Frase

		Consequências negativas	Abuso de poder	“(...) suponho que haja o perigo de abuso de poder por parte dos militares (como aconteceu durante a presença militar dos EUA no Japão após a Segunda Guerra Mundial) e, consequentemente, a supressão de algumas liberdades individuais.”	Frase
	Supressão de liberdades				
	Após Segunda Guerra Mundial				
	Japão				
	Guerra		“Quanto à invasão em si, as principais cidades iraquianas que foram alvo de conflitos acesos, provavelmente terão um aumento de desalojamentos, prejuízos materiais, roubos, etc.”	Frase	
	Morte de civis				
	Destruição de infraestruturas				
	Pilhagens				
		Sofrimento dos civis			
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Não refere	“Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo. (...)”	Frase
		Pontos negativos	Ceticismo	“Não creio que seja através de mecânicas de jogabilidade que o público possa ficar mais informado sobre o terrorismo.”	Frase
			Abordagem ineficaz		
			Mecânica de jogo		
			Mensagem pouco clara		
			Terrorismo		
		Abordagem eficaz	“De um modo geral, creio que uma narrativa forte e bem construída tem a	Frase	
Narrativa forte					

			Narrativa bem construída	<i>capacidade de atingir pontos mais ambíguos e alcançar a sensibilidade das pessoas para o assunto com um maior sucesso."</i>	
			Pontos ambíguos		
			Sensibilidade e		
			Mecânicas de jogo	<i>"Vejo isto desta forma porque quando jogo, as mecânicas tornam-se regras, enquanto a história torna-se um interesse pessoal, algo que acompanho sem objetivos, estando mais permeável a sugestões e questões externas."</i>	Frase
			Regras		
			História		
			Interesse pessoal		
			Experiência sem objetivos		
			Abertura a sugestões		

Figura 85: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Gomes

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente		<i>"Só se estiver a ver televisão e vir na altura do telejornal."</i>	Frase
		Televisão	Telejornais		
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		<i>"A televisão é o meu meio de comunicação de preferência."</i>	Frase
		Internet	Sites noticiosos	<i>"Posso ver sites, mas sites de televisão."</i>	Frase
		Exemplos	SIC Online	<i>"Costumo ver as notícias na SIC Online ou a televisão em si mesmo."</i>	Frase
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	A favor dos métodos usados	<i>"Os terroristas pretendem</i>	Frase

			Morte dos inimigos	<i>eliminar os inimigos."</i>	
	Parcialmente a favor do terrorismo		Contra os métodos usados	<i>"Pessoas que em parte são a favor, se bem que não defendem o método que eles utilizam (...)"</i>	Frase
	Contra o terrorismo		Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível."</i>	Frase
			Contra os métodos usados	<i>"(...) as pessoas que são totalmente contra devido aos meios que eles utilizam para alcançar esses fins."</i>	Frase
			Mediatização do terrorismo	<i>"Eles 'gostam muito' de relembrar as pessoas o que é que aconteceu e o que é que ficou depois desse ato."</i>	Frase
			Atentados como forma de retaliação		
			Televisão	<i>"A televisão é o meio difunde mais esse tipo de opinião, utilizando grandes reportagens sobre as</i>	Frase
			Consequências dos atentados		
		Aniversários			
		11 de setembro de			

			2001	<i>idades destruídas após atos de terrorismo, fazer quase festas de aniversário para lembrar atos de terrorismo como o 11 de setembro..."</i>	
Opinião dominante	Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"A opinião dominante é que o terrorismo é totalmente errado e que devia ser parado o mais rapidamente possível."</i>	Frase	
		Contra os métodos usados	<i>"(...) as pessoas que são totalmente contra devido aos meios que eles utilizam para alcançar esses fins."</i>	Frase	
		Mediatização do terrorismo	<i>"Eles 'gostam muito' de lembrar as pessoas o que é que aconteceu e o que é que ficou depois desse ato."</i>	Frase	
		Atentados como forma de retaliação			
		Televisão	<i>"A televisão é o meio difunde mais esse tipo de opinião, utilizando grandes reportagens sobre as</i>	Frase	
		Consequências dos atentados			
		Aniversários			

			11 de setembro de 2001	<i>idades destruídas após atos de terrorismo, fazer quase festas de aniversário para lembrar atos de terrorismo como o 11 de setembro..."</i>	
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Televisão	Reportagens	<i>"A televisão é o meio difunde mais esse tipo de opinião, utilizando grandes reportagens sobre as cidades destruídas após atos de terrorismo, fazer quase festas de aniversário para lembrar atos de terrorismo como o 11 de setembro..."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Para ganhar aquele país em si, como se eles quisessem demonstrar a sua dominância nesse certo país. (...)"</i>	Frase
		Contra a	Pretexto	<i>"O que me</i>	Frase

		invasão	Controlo do petróleo	<i>lembro do que vi é que muitas vezes eles julgam que os americanos estão a fazer isso por causa do petróleo, para ganhar como se fosse conquistas antigas."</i>	
			Imperialismo americano	<i>"Para ganhar aquele país em si, como se eles quisessem demonstrar a sua dominância nesse certo país."</i>	Frase
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Sinceramente não concordo com a presença militar americana."</i>	Frase
		Presença provocatória		<i>"As tropas americanas são como se fosse um golpe para espicaçar os iraquianos."</i>	Frase
		Revolta civil		<i>"Não está a ajudar, antes pelo contrário, está a piorar a tensão no país."</i>	Frase
		Apoio ineficaz			
		Tropas portuguesas		<i>"Nós também temos lá tropas."</i>	Frase

		Presença menos provocatória		<i>"Com essas tropas sou capaz de concordar porque talvez não sejam tão ofensivas para eles como as americanas."</i>	Frase
Consequências da invasão	Consequências positivas	Defesa da honra		<i>"Tudo bem, tenho a certeza que eles [militares americanos] acreditam piamente que estão a defender a sua honra e a sua pátria (...)"</i>	Frase
		Defesa da pátria			
	Consequências negativas	Sufrimento dos civis		<i>"Porque eles [civis iraquianos] sofrerem muito."</i>	Frase
		Antiamericanismo		<i>"Fizeram com que eles tivessem muito mais ódio à América, de certeza."</i>	Frase
		Revolta civil		<i>"(...) mas com os americanos lá sempre em cima deles eu tenho a certeza que eles [civis iraquianos] estão a ficar com uma raiva mais contida, o que faz com que se juntem às milícias contra as</i>	Frase
		Integração em grupos terroristas			

				<i>peças que estão a tentar defendê-los."</i>	
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Experiência lúdica	<i>"É tipicamente o tipo de jogos que as pessoas jogam por diversão."</i>	Frase
			Jogo online	<i>"A ideia do jogo é muito boa, mas como é um jogo grátis daqueles que estão na internet..."</i>	Frase
			Gratuito		
			Conceito interessante		
			Reflexão	<i>"Ajudaria as pessoas a pensar sobre o assunto, mas não sei até que modo não as levaria a seguir o caminho que o criador do jogo queria que elas seguissem."</i>	Frase
			Formação de opinião	<i>"Mas sim, para tomar escolhas ajudaria muito."</i>	Frase
			Perspetiva diferente	<i>"As instruções tornam o jogo diferente."</i>	Frase
			Instruções do jogo		
			Mensagem profunda	<i>"Embora este tenha uma mensagem profunda não sei até que ponto os jogadores conseguiriam ver além da diversão do jogo."</i>	Frase

			Mensagem pacífica	<i>"O jogo passa a ideia de que não devia ser resolvido por fogo, isso é um facto."</i>	Frase
			Complemento noticioso	<i>"Acho que o jogo serve como um complemento noticioso."</i>	Frase
		Pontos negativos	Subjetivo	<i>"Embora este tenha uma mensagem profunda não sei até que ponto os jogadores conseguiriam ver além da diversão do jogo."</i>	Frase
			Exige reflexão	<i>"Agora não sei até que ponto as pessoas que o estão a jogar conseguiriam perceber essa ideia sem uma análise mais profunda ou sem estarem a pensar."</i>	Frase
			Jogadores atuais	<i>"Mesmo assim, atualmente as pessoas com os jogos, sobretudo os mais novos, querem divertir-se e querem ver sangue."</i>	Frase
			Experiência lúdica		
		Violência			

			Jogos online	<p><i>"As pessoas encontram esses jogos quando estão aborrecidas e num ambiente mais, não exatamente quando estão à espera de pensar muito a sério em tópicos bastante sérios."</i></p>	Frase
		Evasão			
		Catarse	<p><i>"Por mais mensagens sublimares que metam, muitas vezes as pessoas decidem ignorar em troca de momentos diversão pura, ações que não podem fazer na vida real sem sofrer as consequências."</i></p>	Frase	
		Desresponsabilização			
		Mensagem ignorada			
		Ponto de vista do criador	<p><i>"(...) é a ideia do criador e de certo modo se isto estivesse numa notícia isto seria totalmente parcial, porque era aquela ideia que ele queria que seguissemos."</i></p>		
		Informação parcial			

			Possível manipulação	<i>"Ajudaria as pessoas a pensar sobre o assunto, mas não sei até que modo não as levaria a seguir o caminho que o criador do jogo queria que elas seguissem."</i>	Frase
--	--	--	----------------------	--	-------

Figura 86: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Helena

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Portanto, procuro informação diariamente, normalmente através da internet..."</i>	Frase
		Internet			
		Raramente		<i>"Já não tanto a televisão."</i>	Frase
		Televisão			
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Imprensa	Revistas	<i>"Como ainda por cima sou da área de Relações Internacionais normalmente uso informação científica, ou seja, papers publicados ou revistas da área."</i>	Frase
		Publicações científicas	Papers		
		Análise mais profunda		<i>"Acabo por achar que as revistas e a imprensa não analisam com profundidade os assuntos e preferi ver esses temas tratados com maior profundidade e a atualidade analisada por</i>	Frase
		Análise dos especialistas			

				<i>especialistas.”</i>		
		Internet	Sites oficiais	<i>“Se houvesse um ataque terrorista provavelmente iria ver a informação disponibilizada pela União Europeia, pelo organismo que coordena a política de segurança e defesa.”</i>	Frase	
		Exemplo	EUROPA			
	Televisão	Canais especializados	<i>“Provavelmente também veria televisão, mas recorreria sempre à informação especializada.”</i>	Frase		
	Correntes de opinião		Abordagem ofensiva	Ato imparável	<i>“O terrorismo é um ato de agressão que é imparável e que tem a ver com uma questão cultural de fundo.”</i>	Frase
			Diferenças culturais			
			Terrorismo associado ao islamismo			
		Origens	Árabes naturalmente violentos	<i>“Se calhar encontro uma opinião favorável de que os árabes são todos naturalmente violentos.”</i>	Frase	
			Ocidente vs Islão	<i>“Ou seja, querem destruir a cultura ocidental e que o tentarão fazer por todos os meios.”</i>	Frase	
		Os fins justificam os meios				
Movimento reacionário		Opressão socioeconómica	<i>“Se calhar outra posição, um outro extremo, tende a ver o terrorismo como uma reação a uma opressão socioeconómica, ou seja, as pessoas</i>	Frase		
		Escassez de meios				
		Aumento do número de terroristas				

			Atentados como forma de retaliação	<i>tornar-se-iam violentas e terroristas por não conseguirem aceder a meios de subsistência.”</i>		
		Manipulação das massas	Elites não religiosas	<i>“Ou então por manipulação das elites dos países das zonas onde estão (as elites religiosas, por exemplo).”</i>	Frase	
			Elites religiosas			
		Preconceito cultural	Diferenças culturais	<i>“A opinião dominante se calhar não é nenhuma das duas que tentei extremar, mas acho que há algum preconceito associado a culturas diferentes.”</i>	Frase	
			Preconceito			
			Interferência cultural	<i>“Portanto, penso que a maioria das pessoas achará que há um elemento de agressão endógeno em algumas culturas.”</i>	Frase	
			Interferência endógena			
	Opinião dominante	Preconceito cultural	Diferenças culturais	<i>“A opinião dominante se calhar não é nenhuma das duas que tentei extremar, mas acho que há algum preconceito associado a culturas diferentes.”</i>	Frase	
						Preconceito
				Interferência cultural	<i>“Portanto, penso que a maioria das pessoas achará que há um elemento de agressão endógeno em algumas</i>	Frase
				Interferência endógena		

				<i>culturas.”</i>	
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Televisão		<i>“Acho que o meio que difunde mais esse tipo de opinião é inevitavelmente a televisão.”</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Ato legítimo	<i>“Tenho encontrado opiniões positivas, ou seja, que foi um ato legítimo tendo em conta a agressão que foi o ataque do 11 de setembro (...)”</i>	Frase
			Resposta aos atentados		
			11 de setembro de 2001	<i>“Do ponto de vista interno da opinião dos Estados Unidos, seria sentida alguma necessidade em fazer alguma coisa para satisfazer a angústia que os americanos sentiram depois do 11 de setembro.”</i>	Frase
			Apoio ao combate ao terrorismo		
			Necessidade de agir		
			Satisfação da angústia	<i>“Portanto, a invasão foi um escape encontrado e uma forma de reunir a opinião pública nacional em torno de um objetivo que para a maior parte dos comentadores europeus não tinha grande ligação lógica entre os dois eventos, ou seja, o 11 de setembro e a invasão do Iraque.”</i>	Frase
			Escape		
Unificação da opinião pública					
Objetivo em comum					

			Escolha	<i>“Mas para os americanos foi uma via de caminho a seguir.”</i>	Frase
			Imprensa nacional	<i>“(…) creio que na imprensa portuguesa a maioria das opiniões que ouvi foram negativas.”</i>	Frase
		Contra a invasão	Comentadores céuticos	<i>“Na altura os comentadores não acharam que houvesse uma ligação muito óbvia entre os ataques terroristas do 11 de setembro e a culpabilização do regime iraquiano.”</i>	Frase
			Ligação impercetível		
			Atentados		
			11 de setembro de 2001		
			Culpabilização do regime iraquiano		
			Intervenções militares	<i>“Havia uma vontade em derrubar o regime iraquiano e que a invasão serviu então de pretexto.”</i>	Frase
			Pretexto		
			Queda do regime ditatorial		
		Não diminui atentados	<i>“Creio que não, por si não.”</i>	Frase	
	Presença militar	Democratização ineficaz	<i>“Se não há um processo de construção de democracia, por si só a presença militar não vai resolver nada.”</i>	Frase	
		Apoio ineficaz			
		Expulsão das forças invasoras	<i>“No dia em que os americanos saírem do Iraque aquilo vai cair numa conflitualidade inevitável se não for feito um trabalho</i>	Frase	
		Espiral de violência			
		Apoio dos organismos internacionais			

		<i>Nation bulding</i>	Criação de instituições	<i>conjunto com organismos que estão habituados a fazer nation bulding (construção de instituições e acompanhamento da construção de um país) não acho que vá adiantar de nada."</i>		
			Apoio na construção			
	Consequências da invasão	Consequências positivas		Não refere	<i>"Eu acho que inevitavelmente, excetuando eventualmente uma meia dúzia de iraquianos que trabalhe para as forças ocupantes, a maior parte das pessoas (mesmo tendo apoiado o derrube do Saddam Hussein) sofre. (...)"</i>	Frase
				Consequências negativas	Sofrimento dos civis	<i>"Eu acho que inevitavelmente, excetuando eventualmente uma meia dúzia de iraquianos que trabalhe para as forças ocupantes, a maior parte das pessoas (mesmo tendo apoiado o derrube do Saddam Hussein) sofre."</i>
		Ataques indiscriminados	<i>"Os mísseis atingem indiscriminadamente quem apoiava o Saddam Hussein e quem foi favorável à invasão."</i>			Frase
		Apoiantes de Saddam Hussein				
	Apoiantes da					

			invasão		
			Intervenções militares	<p><i>“Como têm pessoas próximas a morrer vítimas de ataques quer das forças americanas quer dos terroristas internos penso que se tem vontade que tudo termine rapidamente.”</i></p>	Frase
			Atentados		
			Morte de civis		
			Expulsão das forças invasoras	<p><i>“Provavelmente, os iraquianos veem os americanos como forças invasoras e estarão desejosos de que saiam para poder levar (imagino eu) o país a ter um futuro.”</i></p>	Frase
			Construção do futuro		
			Vontade da população	<p><i>“Não sei se isso era acontecer ou não, mas imagino que seja a vontade dos iraquianos”</i></p>	Frase
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Público-alvo	<p><i>“Não sendo jogadora provavelmente não seria o público-alvo do jogo, mas acho que neste caso ou noutros os jogos (para quem os utiliza) podem ser uma boa forma de educação ou de passagem de mensagens.”</i></p>	Frase
			Didático		
			Transmissão de mensagem		
			Mensagem clara	<p><i>“Acho que o jogo conseguiu passar a sua mensagem de forma clara.”</i></p>	Frase

			Ponto de vista do criador	<i>“Claro que se pode argumentar que do ponto de vista técnico não é bem assim, mas do ponto de vista de quem concebeu o jogo e quis transmitir uma determinada visão do conflito acho que a mensagem passa perfeitamente.”</i>	Frase
			Combate ao terrorismo		
		Pontos negativos	Subjetivo	<i>“Claro que se pode argumentar que do ponto de vista técnico não é bem assim, mas do ponto de vista de quem concebeu o jogo e quis transmitir uma determinada visão do conflito acho que a mensagem passa perfeitamente.”</i>	Frase
			Ponto de vista técnico		
			Ponto de vista do criador		
			Informação parcial		

Figura 87: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Isabel

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>“Todos os dias.”</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		<i>“Como eu não tenho internet é tudo através da televisão ou do jornal.”</i>	Frase
		Imprensa	Jornais		
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Fundamentalismo	<i>“Só os fundamentalistas é que são a favor do terrorismo.”</i>	Frase
			Objetivos comuns	<i>“São todos iguais.”</i>	Frase

			Independentemente da nacionalidade	<i>“Esses estarão sempre de acordo com o terrorismo, sejam eles quem forem, independentemente da nacionalidade, credo ou religião.”</i>	Frase
			Independentemente do credo		
			Independentemente da religião		
		Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>“A opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso.”</i>	Frase
			Esforço global		
		Opinião dominante	Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>“A opinião dominante que encontro sobre terrorismo é que este tem que ser eliminado e que todos se têm que juntar para isso.”</i>
	Esforço global				
<i>Media</i> que difunde opinião dominante	Televisão		<i>“Eu vejo esse tipo de opinião na televisão.”</i>	Frase	
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Intervenção internacional	<i>“Mas há certas alturas em que certas atitudes dos povos que dominam ou podem dominar e que estejam a praticar genocídio têm que ser parados.”</i>	Frase
			Povos dominadores		
			Povos que podem dominar		
			Genocídio		
			Fundamentalismo	<i>“A invasão foi motivada pelos fundamentalistas e os Estados Unidos resolveram intervir pela força, na</i>	Frase
			Apoio ao combate ao terrorismo		
			Abordagem ofensiva		

			Resposta aos atentados	<i>medida em que eles também se tinham enfiado nos Estados Unidos sem ninguém lhes pedir nada.</i>		
	Contra a invasão		Ato ilegítimo	<i>“Acho que uma invasão é ilegal, seja ela de que país for.”</i>	Frase	
			Abordagem pacífica	<i>“Não concordo com invasões, acho que se deve resolver o assunto pelas conversações.”</i>	Frase	
			Diplomacia			
Presença militar		Não diminui atentados		<i>“Eu acho que não concordo pelo seguinte: a grande maioria é fundamentalista e portanto eles próprios não se entendem entre eles...”</i>	Frase	
		Fundamentalismo				
		Discórdia				
			Diversidade étnica	<i>“Eles próprios [iraquianos], uns são xiitas e outros sunitas, andam todos à porrada porque todos querem ir para o lugar.”</i>	Frase	
			Xiitas			
			Sunitas			
			Guerra			
			Luta pelo poder		<i>“No fundo, todos querem é o penacho e dizer: ‘Eu é que mando’.”</i>	Frase
			Militares estrangeiros indesejados		<i>“A entrada de tropas de outras nacionalidades complica a situação.”</i>	Frase
			Pretexto		<i>“Acho que não vão conseguir nada, acho que isto vai</i>	Frase

		Espiral de violência		<i>ser uma espiral que vai continuar a aumentar porque há sempre um pretexto para andarem à pancada.”</i>	
		Revolta civil		<i>“Ah, meteram a pata no nosso país!’, ‘Eles querem o nosso país!’, ou seja, ainda há mais confusão.”</i>	Frase
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>“Genocídio. (...)”</i>	Frase
		Consequências negativas	Genocídio	<i>“Genocídio.”</i>	Frase
			Morte de civis	<i>“A morte dos civis não tem nada a ver o cu com as calças, não são eles que mandam, não são militares, não são eles que estão no pelourinho.”</i>	Frase
			Principais vítimas	<i>“E das mulheres e crianças, que são as principais vítimas.”</i>	Frase
			Mulheres		
			Crianças		
			Guerra	<i>“É como aqui na política: é sempre o Zé Povinho que se lixa.”</i>	Frase
			Política		
			Sofrimento dos civis		
			Abuso de poder	<i>“Porque meia dúzia de fulanos querem o poder, querem mandar...”</i>	Frase
			Oportunismo	<i>“Falam em nome do povinho, mas estão-se nas tintas para o povinho.”</i>	Frase
			Indiferença		
<i>September 12th</i>	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Combate ao terrorismo Mensagem violenta Abordagem ofensiva	<i>“A mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra</i>	Frase

			Morte de terroristas	<i>maneira.”</i>	
			Complemento noticioso	<i>“Acho que o jogo é uma mais-valia para as notícias.”</i>	Frase
		Pontos negativos	Abordagem alternativa	<i>“A mensagem do jogo é que se tem que eliminar os terroristas de outra maneira.”</i>	
			Ataques indiscriminados	<i>“Quer dizer não é assim, mandando um míssil para dentro de uma aldeia.”</i>	Frase
			Apoio ineficaz		
			Falta de opções	<i>“Não sei se é possível fazer isto no jogo: mostrar como se pode fazer a eliminação de um terrorista sem se perceber. Sem perceber que aquela pessoa ali está preparada para dar cabo da outra pessoa. Mas só daquela pessoa, o terrorista.”</i>	Frase
			Espalhafatoso	<i>“Se for de forma mais espalhafatosa vai haver uma série de danos colaterais.”</i>	Frase
			Morte de civis		
			Intervenções militares	<i>“Acho que os militares têm umas ações (que tenho visto nos filmes, mas não sou militar) de infiltração e de eliminação.”</i>	Frase
			Ações de infiltração		
			Ações de eliminação		
			Agentes infiltrados	<i>“São agentes especiais que são</i>	Frase

			Ataques furtivos	<i>infiltrados e que eliminam os terroristas, mas sem se saber.”</i>	
			Ataques cirúrgicos	<i>“Ultimamente o que tenho visto, nestes filmes mostram (e eu estou convencida de que isso é uma amostra do que se passa na realidade) que é um trabalho de infiltração e de eliminação cirúrgica.”</i>	Frase
			Abordagem ofensiva	<i>“Tem que ser uma abordagem violenta porque os terroristas não são convencidos pelas falas.”</i>	Frase
			Diplomacia ineficaz		
			Terroristas manipulados	<i>“O terrorista recebeu uma lavagem ao cérebro, está completamente obcecado.”</i>	Frase
			Terroristas obcecados		

Figura 88: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Jorge

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Regularmente		<i>“Quanto à busca de informação propriamente dita, consulto regularmente (duas a três vezes por semana), as capas de jornais mais importantes da Europa e Estados Unidos, bem como os</i>	Frase
		Internet	Sites noticiosos		

				<i>destaques internacionais em sites dedicados ao desporto."</i>		
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão	Documentários	<i>"Sobre o tema, prefiro documentários, na televisão ou cinema."</i>	Frase	
		Cinema	Documentários			
	Correntes de opinião	Perspetiva do ocidente	Domínio da perspetiva ocidental	Informação parcial	<i>"Existe sempre os dois lados da questão, o ocidental, e a visão do médio oriente que nunca conseguimos perceber verdadeiramente uma vez que a informação é tratada por jornalistas ocidentais, no entanto, inserido numa sociedade ocidental, creio que as correntes de opinião não diferem."</i>	Frase
			Mediatização do terrorismo			
			Media ocidentais			
			Convergência de opiniões			
		Perspetiva do médio oriente	Motivos pouco claros			
	Opinião dominante	Perspetiva do ocidente	Domínio da perspetiva ocidental	Convergência de opiniões	<i>"Existe sempre os dois lados da questão, o ocidental, e a visão de médio oriente que nunca conseguimos perceber verdadeiramente uma vez que a informação é tratada por jornalistas ocidentais, no entanto, inserido</i>	Frase
			Mediatização do terrorismo			
Media ocidentais						

				<i>numa sociedade ocidental, creio que as correntes de opinião não diferem."</i>	
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Televisão		<i>"Tenho a impressão que a televisão é o meio privilegiado para difundir informações sobre terrorismo, ou revista de especialidade política internacional, como a Foreign Policy."</i>	Frase
		Imprensa	Revistas		
		Exemplo	<i>Foreign Policy</i>		
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Por um lado, existem algumas pessoas que concordam com a invasão para restabelecer a ordem e a paz."</i>	Frase
			Resposta aos atentados		
			Ordem		
			Paz		
	Contra a invasão	Guerra	<i>"Por outro lado, algumas pessoas consideram que existem interesses económicos para além dos interesses sociais e que não é legítimo interceder pela paz quando se procura a guerra."</i>	Frase	
		Abordagem errada			
		Ato ilegítimo			
		Interesses económicos			
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Discordo."</i>	Frase
		Revolta civil		<i>"A presença de militares estrangeiros poderá levar à revolta dos locais e</i>	Frase
Aumento do número de terroristas					
Expulsão das forças invasoras					

				<i>consequentemente organizações de terroristas poderão ganhar força para tentar expulsar os 'intrusos'."</i>	
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Apanhados no meio de 'guerras' que provavelmente nem compreende, os civis são sem dúvida a face mais triste de uma guerra. (...)"</i>	Frase
			Consequências negativas	Guerra	<i>"Apanhados no meio de 'guerras' que provavelmente nem compreendem, os civis são sem dúvida a face mais triste de uma guerra."</i>
		Sofrimento de civis			
		Desconfiança dos militares ocidentais		<i>"As consequências mais drásticas creio serem o facto de não confiarem nas tropas militares ocidentais e viverem no medo profundo de retaliações."</i>	Frase
		Medo de retaliações			
September 12th		Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Conceito interessante	<i>"Um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de 'ganhar' e 'perder', vitória ou derrota, ou simplesmente leva-nos a refletir</i>
	Reflexão				
	Noção de vitória e derrota				
	Espiral de violência				

				<i>sobre o facto de violência gerar violência."</i>	
			Jogo interminável	<i>"No entanto, e apesar de não ser possível 'ganhar' este jogo, não devemos permanecer completamente desinteressados pela situação."</i>	Frase
		Consciencialização			
		Pontos negativos	Não refere	<i>"Um conceito bastante interessante que nos leva, numa primeira instância de análise, a refletir sobre noção de 'ganhar' e 'perder', vitória ou derrota, ou simplesmente leva-nos a refletir sobre o facto de violência gerar violência. (...)"</i>	Frase

Figura 89: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Maria

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Diariamente."</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet		<i>"A internet porque é mais acessível, a televisão por causa dos noticiários e a imprensa só mesmo pelos jornais ocasionais que me surgem,</i>	Frase
		Televisão	Telejornais		
		Imprensa	Jornais		

				<i>não compro."</i>	
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Forma de luta	<i>"Acham que o terrorismo é uma forma de luta, que é uma forma de obtenção daquilo que pretendem."</i>	Frase
			Obtenção dos objetivos		
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Violência	<i>"A opinião dominante é em termos de violência, de ameaças, de pressão."</i>	Frase
			Ameaças		
			Pressão		
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Violência	<i>"A opinião dominante é em termos de violência, ameaças, de pressão."</i>	Frase
			Ameaças		
			Pressão		
	<i>Média</i> que difunde opinião dominante	Televisão		<i>"Eu acho que é mais a televisão que difunde esta opinião."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	Interesses económicos	Controlo do petróleo	<i>"Acho que o Iraque foi invadido por causa da ameaça terrorista e por causa do petróleo."</i>	Frase
		Motivos ideológicos	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Acho que o Iraque foi invadido por causa da ameaça terrorista e por causa do petróleo."</i>	Frase

	Presença militar	Diminui atentados		<i>"Eu acho que ajuda a diminuir o risco de ataques terroristas."</i>	Frase
		Apoio ao combate ao terrorismo		<i>"Pelo menos temos visto que eles acabam por precisar desse apoio internacional porque nem sempre têm as infraestruturas para apoiar os civis, para proteger os civis."</i>	Frase
		Segurança			
		Infraestruturas precárias			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Claro que há sempre vítimas civis porque mesmo quando há guerra acaba por haver muitas vítimas civis. (...)"</i>	Frase
		Consequências negativas	Estratégia mal implementada	<i>"Eu penso que o objetivo era proporcionar-lhes rapidamente uma paz eterna, mas nem sempre as coisas são bem conseguidas."</i>	Frase
			Desorganização	<i>"Acho que as coisas depois não ficam bem organizadas."</i>	Frase

			Guerra	<p><i>"Há a invasão e depois os americanos ficam lá um bocado abandonados, um bocado sozinhos, e as coisas ao fim de algum tempo de guerra as pessoas ficam perturbadas e a sofrer com aquela vivência diria de todo aquele estado de guerra."</i></p>	Frase
		Militares americanos despojados			
		Sufrimento dos civis			
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Complemento noticioso	<p><i>"Acho que seria um bom complemento noticioso para elucidar as pessoas do que é a violência é capaz de instigar nas pessoas."</i></p>	Frase
			Esclarecedor		
			Reflexão	<p><i>"Acho que o jogo ajuda a refletir e a teres uma perceção maior sobre a própria violência que estamos a ver aqui nas imagens."</i></p>	Frase
			Compreensão		
			Espiral de violência	<p><i>"Isto é um pouco que 'a violência instiga a</i></p>	Frase

				<i>violência'."</i>	
			Abordagem ofensiva	<i>"Se realmente uma pessoa começa a atacar isto realmente torna-se complicado porque há muitas mortes de civis, de pessoas inocentes, há uma grande destruição das próprias habitações e da própria cidade o que depois torna muito difícil o dia-a-dia dessas pessoas."</i>	Frase
		Morte de civis			
		Destruição de infraestruturas			
			Revolta civil	<i>"Elas naturalmente revoltadas ainda se tornam mais terroristas."</i>	Frase
			Integração em grupos terroristas		
			Cenário caótico	<i>"Gera o caos mesmo."</i>	Frase
		Pontos negativos	Falta de opções	<i>"Então e o que fazer perante estes terroristas? Deixá-los ficar? Não sei se será a conduta certa, não é?"</i>	Frase

Figura 90: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Oliveira

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente		"Por vários constrangimentos de tempo e outros, não procuro com regularidade se não for uma questão específica que me interesse conhecer e saber mais (...)"	Frase
		Televisão	Telejornais	"De resto, rejo-me muito pelos noticiários da hora de jantar."	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Internet		"Tendo em conta a conjuntura atual é basicamente internet."	Frase
		Televisão		"Ocasionalmente procuro as grandes cadeias de informação internacionais, como a BBC ou a CNN."	Frase
		Exemplos	BBC		
	CNN				
Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Fundamentalismo	Perspetiva dos terroristas	"Digo isto no sentido de, diretamente, não ter encontrado ninguém pró-terrorismo - estou a excluir, claro, os grupos extremistas que vemos na televisão, mas falo mais a nível pessoal direto ou indireto."	Frase
Televisão					

		Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Contudo, parece-me que responder ao terrorismo pela mesma moeda da violência é uma outra forma de terrorismo, pelo que essa é sempre uma questão um pouco difícil de responder na minha opinião."</i>	Frase	
			Abordagem ofensiva			
			Outro tipo de terrorismo			
			Contra o terrorismo	Mediatização do terrorismo	<i>"Infelizmente, e às vezes nem com esse intuito, a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo, o que penso que não ajuda muito à formação de carácter da audiência."</i>	Frase
				Televisão		
				Media em geral		
				Informação parcial		
				Valorização dos conflitos		
				Desvalorização dos pactos		
		Opinião dominante	Contra o terrorismo	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Contudo, parece-me que responder ao terrorismo pela mesma moeda da violência é uma outra forma de terrorismo, pelo que essa é sempre uma questão um pouco</i>	Frase
Abordagem ofensiva						
Outro tipo de terrorismo						

				<i>difícil de responder na minha opinião."</i>	
			Mediatização do terrorismo	<i>"Infelizmente, e às vezes nem com esse intuito, a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo, o que penso que não ajuda muito à formação de carácter da audiência."</i>	Frase
			Informação parcial		
			Valorização dos conflitos		
			Desvalorização dos pactos		
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>		Televisão	<i>"Infelizmente, e às vezes nem com esse intuito, a televisão e os meios de comunicação em geral difundem com muito mais pompa e circunstância as situações de conflito mútuo do que aquelas em que é possível chegar a um acordo, o que penso que não ajuda muito à formação de carácter da</i>	Frase
			<i>Media em geral</i>		

				<i>audiência."</i>	
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Apoio ao combate ao terrorismo	<i>"Lembro-me que no início havia muita gente que, mesmo não sendo propriamente a favor, também não se opunha, e até não achava má ideia."</i>	Frase
		Contra a invasão	Informações falsas	<i>"Entretanto, e com descobertas várias (incluindo, por exemplo, o escândalo do Wikileaks), penso que se tem vindo a consolidar a opinião de que a invasão foi uma estupidez."</i>	Frase
			Escândalos		
	Wikileaks				
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não tenho uma opinião formada neste sentido, até porque sou bastante leiga no assunto, mas instintivamente diria que não."</i>	Frase
		Apoio ineficaz		<i>"Infelizmente, nada me parece razão forte o suficiente para impedir o que quer que seja."</i>	Frase
		Atentados inevitáveis			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Além dos milhares de mortes injustificáveis? (...)"</i>	Frase
		Consequências negativas	Morte de civis Mortes injustificáveis	<i>"Além dos milhares de mortes injustificáveis?"</i>	Frase

			<p>Civis desinformados</p> <p>Sem acesso à informação</p> <p>Motivos pouco claros</p> <p>Esforços de domesticação</p> <p>Aumento do número de terroristas</p> <p>Fundamentalismo</p>	<p><i>"Talvez esteja a ser um pouco radical, mas acho que muita gente não terá nunca o acesso à informação que lhes fará compreender a justificação completa desta guerra (bom, nem os Estados Unidos, vergonhosamente, têm um conjunto de razões assim tão claro, como veio a ser provado), pelo que será para mim apenas natural que nos próximos anos, apesar dos 'esforços de domesticação americanos', surjam ainda mais grupos terroristas, possivelmente mais extremos."</i></p>	<p>Frase</p>
<p>September 12th</p>	<p>Opinião sobre o jogo</p>	<p>Pontos positivos</p>	<p>Conceito interessante</p> <p>Didático</p> <p>Reflexão</p>	<p><i>"O conceito de September 12th parece-me muito interessante a um nível didático."</i></p> <p><i>"(...) creio que é um poderoso material didático para que, cada vez mais cedo, possamos ensinar</i></p>	<p>Frase</p> <p>Frase</p>

			Valores humanos	aos nossos os verdadeiros valores humanos (que são tantas vezes obliterados), e desenvolver a compreensão de que a guerra NUNCA é a resposta."	
			Mensagem pacífica		
			Escolha	"(...) o real valor simbólico do jogo, e o que significa a opção de jogá-lo ou, neste caso, de não jogar."	Frase
			Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
		Pontos negativos	Mensagem ignorada	"Parece-me, contudo e infelizmente, que será bastante ignorado por uma grande massa que está habituada a jogos violentos e que não se vai preocupar em refletir sobre o real valor simbólico do jogo, e o que significa a opção de jogá-lo ou, neste caso, de não jogar."	Frase
			Jogadores atuais		
			Violência		
			Banalização da violência		
			Desinteresse		
			Escolha		
			Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		

Figura 91: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Pratas

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente	"Com pouca regularidade."	Frase

Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão	Telejornais	<i>"Normalmente quando oiço falar disso é no telejornal, ou seja, utilizo a televisão."</i>	Frase	
	Correntes de opinião	A favor do terrorismo	Fundamentalismo	<i>"Já ouvi dizer que há certos tipos de sociedades que crescem com certos objetivos (não sei se é na Palestina em que eles ensinam as crianças a ser bombistas)."</i>	Frase	
			Crianças integradas no terrorismo			
			Bombistas			
			Palestina			
		Perspetiva dos terroristas	<i>"Ou seja, as crianças crescem com uma mentalidade virada para o terrorismo."</i>	Frase		
		Contra o terrorismo	Mediatização do terrorismo	Televisão	<i>"Pela televisão oiço as pessoas basicamente a criticarem."</i>	Frase
			Condenação das mortes			
			Diferenças culturais	Incompreensão	<i>"Acho que há muita gente não percebe o que está por detrás das pessoas que fazem o terrorismo, as pessoas não sabem o que está por detrás disso."</i>	Frase
			Teorias da conspiração			

				<i>conspiração."</i>	
			Manipulação do governo	<i>"Também há pessoas que às vezes culpam o governo, ou seja, que é o governo que está por detrás disto ou que são outras pessoas que estão por detrás disso."</i>	Frase
			Manipulação de outros grupos		
	Opinião dominante	Contra o terrorismo	Mediatização do terrorismo	<i>"Pela televisão oiço as pessoas basicamente a criticarem."</i>	Frase
			Televisão		
			Condenação das mortes	<i>"Elas basicamente criticam as mortes."</i>	Frase
			Diferenças culturais	<i>"Acho que há muita gente não percebe o que está por detrás das pessoas que fazem o terrorismo, as pessoas não sabem o que está por detrás disso."</i>	Frase
			Incompreensão		
	<i>Medía que difunde opinião dominante</i>		Televisão	<i>"A opinião dominante é a crítica ao terrorismo e acho que a televisão é o meio que passa mais esse género de opinião."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Interesses económicos	<i>"Havia pessoas que estavam de acordo com a invasão porque acharam que aquilo ia servir para alguma</i>	Frase
			Controlo do petróleo		

				<i>coisa, supostamente por causa do petróleo."</i>	
		Contra a invasão	Pretexto	<i>"Há quem diga que o petróleo foi a desculpa para invadirem o Iraque."</i>	Frase
			Controlo do petróleo		
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"Não concordo, porque a presença desses exércitos estrangeiros levou à morte de mais pessoas."</i>	Frase
		Morte de civis			
		Perda de soberania		<i>"Acho que os iraquianos acabam por sentir que aquela terra não é deles, sentem que eles [os americanos] estão a tomar posse de algo que é deles."</i>	Frase
		Imperialismo americano			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Morte de civis, destruição do país... (...)"</i>	Frase
		Consequências negativas	Morte de civis	<i>"Morte de civis, destruição do país..."</i>	Frase
			Destruição de infraestruturas		
			Perda de soberania	<i>"A tomada de posse que não deixa que sejam eles próprios a tentar dar a volta por cima."</i>	Frase
	Apoio ineficaz				
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Concorda com mensagem	<i>"Acho que concordo com essa mensagem."</i>	Frase

			Reflexão	<i>"Acho que o jogo ajuda, mesmo indiretamente, o jogador a refletir sobre a mensagem."</i>	Frase
			Reflexão inconsciente	<i>"Mas acho que as pessoas estão a jogar e não estão a pensar nisso conscientemente, mas inconscientemente eu acho que sim."</i>	Frase
			Transmissão de mensagem	<i>"A mensagem é transmitida de maneira clara, pois nota-se bem a diferença entre os civis e os terroristas, que também está a haver uma destruição sem resultados."</i>	Frase
		Mensagem clara			
		Diferenciação entre civis e terroristas			
		Destruição sem resultados			
			Mensagem pacífica	<i>"Acho que a mensagem do jogo é que 'a guerra não resolve nada'."</i>	Frase
			Combate ao terrorismo	<i>"O que o jogo transmite é que se combatermos os terroristas com guerra ainda vão surgir mais terroristas, ainda vai haver mais revolta."</i>	Frase
			Abordagem ofensiva		
			Espiral de violência		
			Aumento do número de terroristas		
			Revolta civil		

		Complemento noticioso		<i>"Eu acho que o jogo seria um bom complemento noticioso se as pessoas o jogassem."</i>	Frase
		Pontos negativos	Não refere	<i>"Acho que a mensagem do jogo é que 'a guerra não resolve nada'. (...)"</i>	Frase

Figura 92: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Ricardo

Conceitos	Categorias	Subcategorias		Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente		<i>"Procuro obter informação sobre assuntos internacionais diariamente, no sentido em que costumo ver os telejornais, incluindo a informação internacional."</i>	Frase
		Televisão	Telejornais		
Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão	Canais especializados	<i>"Fundamentalmente, televisão. Em particular, canais noticiosos como a SIC Notícias. Devo dizer, contudo, que não costumo procurar ativamente informação sobre terrorismo."</i>	Frase
		Exemplos	Sic Notícias		
	Correntes de opinião	A favor das intervenções internacionais	Atentados no próprio país	<i>"As que defendem que ataques terroristas no próprio país justificam uma intervenção"</i>	Frase
Intervenções militares					
Intervenções no país atacado					

				<i>internacional, com forças armadas, nesse país."</i>	
			Atentados num outro país	<i>"As que defendem que ataques terroristas num outro país justificam uma intervenção internacional, com forças armadas, a realizar no país da nacionalidade dos terroristas."</i>	Frase
			Intervenções militares		
			Intervenções no país dos terroristas		
		Contra as intervenções internacionais	Perda de soberania	<i>"As que defendem que intervenções internacionais em outras nações são uma ingerência na soberania desses países e acabam por ter consequências negativas para os habitantes desses países."</i>	Frase
			Sofrimentos dos civis		
	Opinião dominante	Não refere		<i>"Desconheço quais são as correntes mais difundidas por cada meio de comunicação."</i>	Frase
	<i>Media</i> que difunde opinião dominante	Não refere		<i>"Desconheço quais são as correntes mais difundidas por cada meio de comunicação."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>"Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por</i>	Frase

				<i>resultar numa guerra civil."</i>	
		Contra a invasão	Guerra	<i>"Suponho que a opinião mais propagada seja a que defende que a invasão do Iraque acabou por resultar numa guerra civil."</i>	Frase
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>"A perceção que tenho é que o número de ataques terroristas no Iraque não ajuda à tese da vantagem da presença de militares estrangeiros."</i>	Frase
		Retirada prudente		<i>"Contudo, penso que, dado que se instalaram os militares estrangeiros, também não poderão ser retirados abruptamente, antes de garantir que as forças locais estão capacitadas para lidar com os terroristas locais."</i>	Frase
		Habilitação das forças locais			
	Consequências da invasão	Consequências positivas	Não refere	<i>"Penso que a guerra civil e o terrorismo que se instalou, após a invasão do Iraque, têm sido muito violentos para os civis."</i>	Frase

		Consequências negativas	Guerra	<i>"Penso que a guerra civil e o terrorismo que se instalou, após a invasão do Iraque, têm sido muito violentos para os civis."</i>	Frase
			Terrorismo		
			Sufrimento dos civis		
September 12th	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Conceito nobre	<i>"Acho o conceito do jogo muito nobre, mas comercialmente parece-me ser arriscado: penso que a ideia de que um jogo que só pode ser ganho se o jogador 'não jogar', levará a que potenciais jogadores não o comprem ou que se sintam frustrados com o jogo."</i>	Frase
			Pontos negativos		
		Abordagem pacífica			
		Passividade			
		Possível desinteresse do jogador			
Possível frustração do jogador					

Figura 93: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Rodrigues

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Diariamente	<i>"Penso que a melhor forma de me manter atualizado sobre os assuntos internacionais é procurar a informação diariamente, de preferência várias vezes durante o dia."</i>	Frase

Terrorismo	Fontes e Meios de comunicação	Televisão		<p><i>“Na maioria das vezes, encontro este tipo de informações em canais de televisão como a CNN e a Sky News dado que quase sempre possuem informação mais atual.”</i></p>	Frase
		Informação atualizada			
		Exemplos	CNN		
			Sky News		
	Internet	Redes sociais		<p><i>“Casualmente encontro este tipo de informação no Facebook através de partilha de ligações de inúmeros sites de informação (como sejam: jornais, canais de televisão, etc).”</i></p>	Frase
		Sites noticiosos			
		Partilha de ligações	Jornais		
			Canais de televisão		
	Exemplos	Facebook			
	Correntes de opinião	Opinião da Igreja	Pobreza da população	<p><i>“A Igreja defende que a origem do terrorismo está essencialment e na pobreza da população e nas injustiças do mundo.”</i></p>	Frase
Injustiças					
Opiniões contra a Igreja		Diferenças religiosas		<p><i>“Muitas delas contra a própria Igreja (que aqui pode assumir</i></p>	Frase

			Conflitos religiosos	<i>diversas religiões), o que nos pode levar a pensar que grande parte do terrorismo existente no mundo se deve a conflitos religiosos.”</i>	
		Opinião dos <i>media</i>	Fatores económicos	<i>“Por outro lado, e a meu ver, a maioria da informação veiculada em jornais e canais de televisão, apontam os problemas económicos e políticos como principal causa do horror que se vive em alguns países.”</i>	Frase
			Fatores políticos		
	Opinião dominante	Opinião dos <i>media</i>	Fatores económicos	<i>“Por outro lado, e a meu ver, a maioria da informação veiculada em jornais e canais de televisão, apontam os problemas económicos e políticos como principal causa do horror que se vive em alguns países.”</i>	Frase
			Fatores políticos		

	<i>Media que difunde opinião dominante</i>	Imprensa	Jornais	<i>“Por outro lado, e a meu ver, a maioria da informação veiculada em jornais e canais de televisão, apontam os problemas económicos e políticos como principal causa do horror que se vive em alguns países.”</i>	Frase
		Televisão			
Invasão do Iraque	<i>Opinião dos media</i>	A favor da invasão	Não refere	<i>“A informação inicialmente divulgada aponta que o início da invasão do Iraque se deu com o pretexto que o Iraque possuía armas de destruição maciça.”</i>	Frase
		Contra a invasão	Pretexto	<i>“A informação inicialmente divulgada aponta que o início da invasão do Iraque se deu com o pretexto que o Iraque possuía armas de destruição maciça.”</i>	Frase
			Armas de destruição maciça		
			Informações falsas	<i>“Passados cerca de 9 anos vemos que não foi</i>	Frase

				<i>bem assim.”</i>	
			Vulnerabilidade	<i>“O Iraque retaliou-se e hoje parece um país mais indefeso e mais pobre do que outrora foi.”</i>	Frase
			Empobrecimento		
			Mediatização do terrorismo	<i>“Os meios de comunicação limitam-se a divulgar informação de grupos organizacionais e os sucessivos ataques existentes, sem muitas vezes explicarem ou ser perceptível o porquê desses ataques.”</i>	Frase
			Informação de grupos organizacionais		
			Atentados		
			Informação parcial		
			Motivos pouco claros		
	Presença militar	Não diminui atentados		<i>“Não me parece que a presença de militares estrangeiros no Iraque seja uma boa medida, assim como a invasão militar a não foi.”</i>	Frase
		Conforto		<i>“Se por um lado se possa pensar que a</i>	Frase

		Segurança		<i>presença de militares estrangeiros pode dar um maior conforto e segurança à população local, por outro, há que pensar no fator retaliação.</i>	Frase	
		Atentados como forma de retaliação				
		Pressão		<i>“A população não se sentirá mais pressionada? Não haverá mais conflitos, mais mortes de inocentes? A mim parece-me que sim.”</i>		
		Guerra				
		Mortes de civis				
	Consequências da invasão	Consequências positivas		Não refere	<i>“Os civis limitam-se a ver as suas vidas completamente destruídas e são vítimas de medidas políticas de opressão. (...)”</i>	Frase
		Consequências negativas	Morte de civis		<i>“Os civis limitam-se a ver as suas vidas completamente destruídas e são vítimas de medidas políticas de opressão.”</i>	Frase
			Vulnerabilidade e dos civis			
			Opressão			
		Sofrimento dos civis		<i>“São inocentes, mas acabam por</i>	Frase	

				<i>ser os mais condenados.”</i>	
<i>September 12th</i>	Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Conceito interessante	<i>“(…) pareceu-me bastante interessante.”</i>	Frase
			Transmissão de mensagem	<i>“Transmite na sua essência o conceito guerra, onde um ataque origina mortos e um respetivo contra-ataque.”</i>	Frase
			Combate ao terrorismo		
			Abordagem ofensiva		
			Morte de pessoas		
			Espiral de violência		
			Mensagem pacífica	<i>“A solução de não jogar o jogo e ganhá-lo é muito similar àquilo que devia ser a guerra: não invadir, não atacar... só assim sairíamos a ganhar.”</i>	Frase
			Escolha		
			Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
		Pontos negativos	Não refere	<i>“Depois de ouvir a descrição, pareceu-me bastante interessante. (…)”</i>	Frase

Figura 94: Tabela de análise dos Não Jogadores S12 - Teresa

Conceitos	Categorias	Subcategorias	Indicadores	Unidades de Registo
Assuntos internacionais	Frequência de consulta	Raramente	<i>“Não vejo todas as semanas, apenas consigo ter algum tempo para isso.”</i>	Frase
Terrorismo	Fontes e Meios	Internet	<i>“Utilizo a internet</i>	Frase

	de comunicação	Acessibilidade		<i>porque é fácil e rápido.</i>	
		Rapidez			
	Correntes de opinião	Origens	Diferenças culturais	<i>"Acho que tem muito a ver com os ideais que estão por detrás e às vezes depende muito de como as pessoas encaram essas ideologias."</i>	Frases
			Diferenças ideológicas		
		A favor do terrorismo		<i>"No que toca a opiniões, o que tenho encontrado mais é que as pessoas não são muito a favor de atos de terrorismo."</i>	Frases
		Contra o terrorismo		<i>"Mas isso é o que eu acho. Em termos de opinião dominante sobre o terrorismo, eu acho que as pessoas em geral não são muito a favor do terrorismo."</i>	Frases
		Artigos online sobre terrorismo	Internet	<i>"O meio que divulga mais essa opinião é a internet, pois é o meio que as pessoas têm mais acesso."</i>	Frases
			Acessibilidade		
			Mediatização do terrorismo	<i>"Não é que seja o que difunde mais, pois a imprensa e a literatura também o fazem, mas na internet encontra-se os dois lados, as duas faces da medalha."</i>	Frases
	Diversidade de opiniões				
A favor do terrorismo					
	Contra o terrorismo				
Opinião dominante	Contra o terrorismo		<i>"No que toca a opiniões, o que</i>	Frases	

				<i>tenho encontrado mais é que as pessoas não são muito a favor de atos de terrorismo."</i>	
	<i>Media que difunde opinião dominante</i>		Internet	<i>"O meio que divulga mais essa opinião é a internet, pois é o meio que as pessoas têm mais acesso."</i>	Frase
Invasão do Iraque	Opinião dos <i>media</i>	Interesses económicos	Controlo do petróleo	<i>"Uma coisa é pensarmos que eles invadiram com um determinado fim, como é o caso do petróleo, outra coisa é pensarmos que eles invadiram com outras razões que não têm tanto a ver com fins económicos."</i>	Frase
			Imperialismo americano	<i>"Acho portanto que há as duas situações, ou seja, que não tem a ver apenas com eles quererem conquistar terreno, mas depois também há muitas questões ideológicas e políticas."</i>	Frase
		Motivos ideológicos	Fatores ideológicos	<i>"Acho portanto que há as duas situações, ou seja, que não tem a ver apenas com eles quererem conquistar terreno, mas depois também há muitas</i>	Frase
Fatores políticos					

				<i>questões ideológicas e políticas."</i>	
Presença militar	Pode diminuir atentados			<i>"Eu concordo e discordo."</i>	Frase
	Controlo			<i>"Dai que eu ache importante que exista esse controlo."</i>	Frase
	Proteção dos civis			<i>"Por um lado eu concordo porque eu acho que no Iraque como em outro sítio qualquer tem que haver um mínimo de segurança para que as próprias populações se sintam protegidas e para defender o respeito das pessoas que vão lá, não pode ser muito à balda nem com a segurança muito apertada."</i>	Frase
	Defesa do respeito				
	Segurança moderada				
	Não evita atentados			<i>"Mas também acho que não é muito por ai porque alguma organização ou entidade que queira fazer um ataque terrorista eu acho que o faz independentemente de existirem 100 ou 200 polícias, ou o facto de haver militares lá, ou o facto de haver uma segurança mais ou menos apertada."</i>	Frase
	Grupos terroristas				

		Pode diminuir conseqüências		<i>"Pode conseguir diminuir as conseqüências, mas não acho que seja por haver quem controle isso vai pensar: 'Não vamos atacar'."</i>	Frase
	Conseqüências da invasão	Conseqüências positivas	Não refere	<i>"Existem muitas conseqüências porque quem acaba por sofrer com isso são as pessoas. (...)"</i>	Frase
		Conseqüências negativas	Sofrimento dos civis	<i>"Quem acaba por ser mais prejudicado são as pessoas que moram lá, neste caso os civis iraquianos, sendo que a maior parte deles não tem nada a ver com os assuntos que originaram as invasões (...)"</i>	Frase
			Morte de civis	<i>"São as pessoas que perdem tudo, são as pessoas que estão lá e que acabam por ver as casas e as famílias a serem destruídas."</i>	Frase
			Destruição de infraestruturas		
September 12th		Opinião sobre o jogo	Pontos positivos	Mensagem pacífica	<i>"Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la, mas o objetivo de quem joga não é simplesmente entrar no jogo e ficar a olhar para aquilo."</i>

			Transmissão de mensagem	<i>"Eu acho que o jogo passa a mensagem do criador."</i>	Frases
			Mensagem clara		
			Ponto de vista do criador		
			Reflexão	<i>"A pessoa pensa e pode ou não jogar, tendo logo essa opção desde o início."</i>	Frases
			Escolha		
			Matar e jogar		
			Não matar e não jogar		
			Instruções do jogo	<i>"Sabendo de antemão as regras do jogo não disparava."</i>	Frases
			Abordagem pacífica		
			Ausência de instruções	<i>"Se não tivesse lido as instruções, ai sim, eu era capaz de disparar para ver o que acontecia."</i>	Frases
			Abordagem ofensiva		
			Espiral de violência	<i>"Se a pessoa tem as instruções e se perceber antes de começar a jogar que se disparar vai aumentar o número de terroristas e aumentar a violência, então sim."</i>	Frases
			Complemento noticioso	<i>"Acho que o jogo serviria como um complemento noticioso."</i>	Frases
			Sem contextualização	<i>"Se isto vier assim do nada, uma pessoa acaba por levá-lo 'mais na desportiva', mas se for associado a</i>	Frases
			Experiência lúdica		
			Com contextualização		

			Experiência séria	<i>uma notícia uma pessoa já vai jogar com a influência da notícia em si."</i>	
			Emocionante	<i>"Percebo a ideia do impacto, mas se for associado a uma notícia ou algo que desperte emoções acho que tem um efeito mais potencial do que se não tivesse a notícia à mistura."</i>	Frase
			Eficaz		
		Pontos negativos	Conceito absurdo	<i>"Eu acho a ideia um bocado absurda."</i>	Frase
			Mensagem pouco clara	<i>"O jogo chega a ser um bocado tonto."</i>	Frase
			Morte de terroristas	<i>"Mas para mim o que tem lógica é: eu entro, dou cabo dos terroristas, mas assim que mato um supostamente o número devia diminuir."</i>	Frase
			Diminuição do número de terroristas		
			Revolta civil	<i>"Mas também tem lógica o número aumentar porque as pessoas revoltam-se com aquilo que têm à volta."</i>	Frase
			Aumento do número de terroristas		
			Objetivo do jogador	<i>"Se a mensagem é pacífica ele consegue passá-la, mas o objetivo de quem joga não é simplesmente entrar no jogo e ficar a olhar para aquilo."</i>	Frase
			Abordagem pacífica		
			Falta de opções		
			Passividade		

			Experiência de jogo	<i>"Quando jogas um jogo tu queres jogar, queres ver como o jogo é, queres tentar passar de nível ou evoluir no jogo."</i>	Frase
			Passar de nível		
			Evoluir no jogo		
			Jogo interminável	<i>"Se o jogo não tem fim..."</i>	Frase