



COMBATENDO FAKE NEWS COM DIVERSÃO ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO

Luiz Tiago Alves do Nascimento (IFG) luiztiagonascimento21@gmail.com

Ernane Rosa Martins (IFG) ernane.martins@ifg.edu.br

Resumo

Este artigo aborda a crescente ameaça das Fake News no cenário atual. As Fake News representam uma ameaça global à democracia tendo como intuito a coesão da sociedade, buscando minar a confiança nas instituições por parte da população. Em estudo realizado pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts, demonstram que as Fake News circulam mais rapidamente e alcançam um público maior do que as notícias verdadeiras. Uma das principais estratégias para combater as Fake News é o desenvolvimento da capacidade crítica das pessoas para distinguir informações verdadeiras das falsas. Iniciativas educacionais podem desempenhar um papel crucial nesse processo. Sendo assim com intuito de combater as fake News usando como ponto de partida o jogo da Universidade de Cambridge esse artigo se propõe a desenvolver um jogo que busca criar um "anticorpo" mental contra a desinformação. Utilizando a metodologia de revisão sistemática buscando encontrar o paralelo entre as Fake News, e a gamificação. Chegando à conclusão de que os benefícios desse jogo são significativos. E que mais estudos e testes são necessários para comprovar que os indivíduos expostos ao jogo desenvolveram uma maior habilidade em avaliar material duvidoso e resistir à desinformação.

Palavras-Chaves: *Fake, Jogo, Gamificação, Java.*

1. Introdução

No cenário atual de informação em constante fluxo, a proliferação de fake news, tornou-se uma ameaça global à nossa compreensão da verdade e à coesão da sociedade. Sendo assim, a desinformação está se espalhando como um vírus, minando a confiança nas instituições, polarizando comunidades e tornando uma verdadeira ameaça à democracia. Essas notícias falsas são constantemente produzidas para seduzirem e serem disseminadas, consistem em boatos em forma de notícia, espalhados principalmente nas redes sociais e aplicativos de mensagens (Da Silva Oliveira, 2020).

O (Instituto de Tecnologia de Massachusetts, 2018) revelou que as fake news circulam de forma muito mais rápida e atingem um público muito maior, cerca de 70% do que as notícias verdadeiras nas redes sociais. O que pode ser comprovado quando diferentes pesquisas realizadas sobre o potencial de alcance e impacto das fake news mostram o grande desafio de combatê-las (Da Silva Oliveira, 2020).

Apesar da importância dessas ações que objetivam enfraquecer a divulgação das fake news, uma das principais estratégias de combate a esse tipo de notícia é pelo desenvolvimento de uma capacidade crítica de melhor distinção entre informações verdadeiras e falsas na sociedade. Uma das principais formas de prover tal capacidade, assim como enfatizar a preocupação em divulgar somente informações verídicas, é por meio de iniciativas educacionais (Passos, 2021).

Relatou (Passos, 2021) que tais iniciativas educacionais estão presentes no domínio da literacia midiática e informacional, onde um dos seus principais objetivos é permitir que as pessoas avaliem criticamente os conteúdos digitais. Neste contexto de alfabetização merecem destaque os jogos educacionais digitais, que têm sido adotados como ferramentas de apoio à aprendizagem em diversos níveis de ensino.

Em meio a esse turbilhão de informações distorcidas, a Universidade de Cambridge inovou, trazendo à luz uma abordagem notável para combater esse fenômeno preocupante. O jogo tem como intuito colocar as pessoas em contato direto com Fake News, e também as desafia a identificar, compreender essas histórias fabricadas. Essa é a proposta da Universidade de Cambridge, que busca criar uma espécie de "anticorpo" mental contra a desinformação (Maertens, 2021).

Neste artigo, utilizando a proposta da Universidade de Cambridge será desenvolvido um jogo que tem como intuito o combate às Fake News através da gamificação, trazendo para a realidade do Brasil com algumas das principais fake news dos últimos anos. Com isso este artigo oferece uma visão realista de como a educação e o entretenimento podem se unir de forma prática para fortalecer a resiliência da sociedade contra a era da desinformação. Buscando descobrir se essa experiência por meio do jogo é capaz de torná-los mais críticos na hora de reconhecer uma notícia falsa. Ao idealizar este projeto, é crucial aprofundar a compreensão das ideias e conceitos que fundamentam a sua origem. A fundamentação teórica explora a analogia da disseminação das Fake News como uma epidemia, conectando-a à metáfora de vírus e anticorpos. A concepção do jogo foi inspirada por essa abordagem, sendo desenvolvido com base em um projeto da Universidade de Cambridge. Assim, essa parte do projeto proporciona

uma compreensão mais profunda da conexão entre a disseminação da desinformação e o propósito do jogo, traçando o percurso conceitual que inspirou a concepção desta iniciativa.

2. A Epidemia das Fake News

As Fake News são consideradas uma grande ameaça, pois têm como intuito o enfraquecimento de democracias e a descredibilização de áreas como a ciência e a saúde. Sua propagação em meios digitais ocorre de forma mais rápida e mais profunda do que as notícias verdadeiras vinculadas a veículos convencionais. As crenças individuais de cada pessoa são a principal motivação para compartilhar ou não desinformações, já que alguém tende a compartilhar apenas aquilo em que acredita como sendo de valor pessoal (Maertens, 2021)

Já (Vosoughi, 2018) argumenta que a quantidade de informações processadas em meios digitais atualmente é imensa, mas isso não garante a qualidade delas. Isso fica evidente quando observamos que Fake News são compartilhadas com muito mais frequência do que notícias verídicas. Outro aspecto crucial das Fake News é que elas não se limitam apenas ao cenário político. Embora tenham se disseminado principalmente nesse contexto, muitas pessoas erroneamente associam as Fake News apenas à política. Na realidade, elas estão presentes em áreas como saúde, vida privada e, em casos mais graves, podem levar pessoas a cometerem atos prejudiciais motivadas por informações distorcidas.

Já na criação de uma analogia das Fake News como um vírus, e na utilização das agências de checagem de fatos como anticorpos, tendo como intuito a educação pública e conscientização. Outras iniciativas podem ser propostas utilizando esse mesmo mecanismo: eles ajudariam a proteger a sociedade contra a propagação descontrolada de informações falsas (Hecht, 2020).

Nesse contexto, é importante destacar que o domínio das habilidades necessárias para lidar com as fake news requer uma abordagem educacional que vá além da mera alfabetização digital, enfatizando a importância do chamado 'letramento digital'. No contexto específico das fake news, uma das maneiras eficazes de promover esse tipo de letramento é através da utilização de jogos online (Oliveira, 2021).

3. Entendendo Vírus e Anticorpos

De acordo com (Oliveira, 2014), os vírus são pequenos agentes infecciosos, podendo ser ou não patogênicos ao ser humano. Os vírus não são considerados como seres vivos, principalmente

por não possuírem células, e não apresentarem todo o potencial bioquímico com enzimas necessárias à produção de sua própria energia metabólica, sendo parasitas obrigatórios.

Para (Coccia, 2020) toda a informação é um vírus que vem de outro lugar. No mesmo sentido, podemos dizer que a linguagem e o pensamento são estruturados como genes: todo pensamento pode ser dividido em elementos mais ou menos complexos que, como os genes, podem ser transmitidos. As Fake News podem ser comparadas aos vírus. Assim como os vírus são agentes infecciosos que se espalham de pessoa para pessoa, as Fake News são informações falsas ou enganosas que se espalham rapidamente através da mídia social, mensagens e outros meios de comunicação. Elas têm o potencial de infectar a mente das pessoas, influenciando suas crenças e ações

Já (Sangue, 2018) afirma que os anticorpos ou também denominados imunoglobulinas são proteínas que fazem o reconhecimento de antígenos como parte do sistema imune humoral. Esses são capazes de fazer ligações com alta afinidade e especificidade em molécula alvo, o que se tornou importante imunoterápico, são a resposta natural do corpo para combater infecções.

Assim como as pessoas podem ser infectadas por vírus, elas também podem ser "infectadas" pela desinformação contida nas Fake News. No entanto, uma vez que as informações falsas se tornam amplamente conhecidas como tal, a sociedade desenvolve uma imunidade maior contra elas. Essa imunidade é construída através da educação e da checagem de fatos (Hecht, 2020).

Conforme a pesquisa conduzida pela Universidade de Cambridge, a participação em jogos que buscam o combate das fake news, por um curto período de 15 minutos auxilia os usuários no desenvolvimento de "anticorpos mentais" contra fake news. Além disso, constatou-se que os jogadores apresentam uma redução de 21% em sua propensão a acreditar em notícias falsas em comparação com sua predisposição anterior (Oliveira, 2021).

4. O Jogo da Universidade de Cambridge

Segundo (Da Silva Oliveira, 2020), os jogos que visam combater as fake news têm como motivação principal servir como uma ferramenta de apoio ao desenvolvimento do senso crítico e à conscientização das pessoas quanto à importância de investigar a veracidade das informações e seus diversos aspectos. Eles desempenham um papel fundamental como uma ferramenta de apoio na educação digital dos jogadores, contribuindo para a formação de um comportamento mais informado e responsável em relação às notícias falsas.

A utilização do papel lúdico dos jogos como uma abordagem alternativa para a aprendizagem tem sido investigada em várias áreas de conhecimento. O conceito de gamificação (ou gamification) está intrinsecamente ligado à incorporação de elementos do universo dos jogos, como mecânicas e estratégias, que auxiliam no processo de inoculação através da resolução de desafios e problemas (Da Costa, 2023).

O estudo conduzido por (Maertens, 2021) tem como propósito investigar a eficácia da inoculação no combate às Fake News, com o objetivo de desenvolver resistência psicológica. Isso foi alcançado por meio da exposição dos participantes a doses atenuadas de desinformação, permitindo-lhes aprimorar suas habilidades na identificação de notícias verdadeiras ou falsas.

Contudo (Maertens, 2021) explica que o processo de inoculação é análogo à imunização realizada pela biomedicina, no qual ocorre a exposição a uma cepa enfraquecida de um patógeno, desencadeando a produção de anticorpos para garantir proteção futura contra exposições subsequentes. Essa analogia viabiliza a criação de uma "vacina" contra as Fake News, pois a teoria da inoculação tem o potencial de fortalecer a resistência cognitiva das pessoas. Isso ocorre porque as pessoas já estariam se acostumando com essas doses de persuasão das Fake News.

O jogo desenvolvido pela Universidade de Cambridge, é gratuito e transporta os jogadores para um ambiente de simulação do mundo real, no qual eles participam de várias interações com postagens no estilo do Twitter, manchetes e artigos diversos. O objetivo é testar a capacidade dos jogadores em identificar o que é verdadeiro ou falso através da inoculação. (Maertens 2021).

Disponível sob a forma de um browser online, o jogo leva o participante a assumir o papel de um produtor de desinformação. Ao longo de seis níveis, cada um deles abordando uma técnica de desinformação, como trolling, raciocínio conspiratório ou contas de redes sociais falsas, o usuário cresce de nível de uma conta falsa anônima para um falso magnata das notícias (Da Costa, 2023).

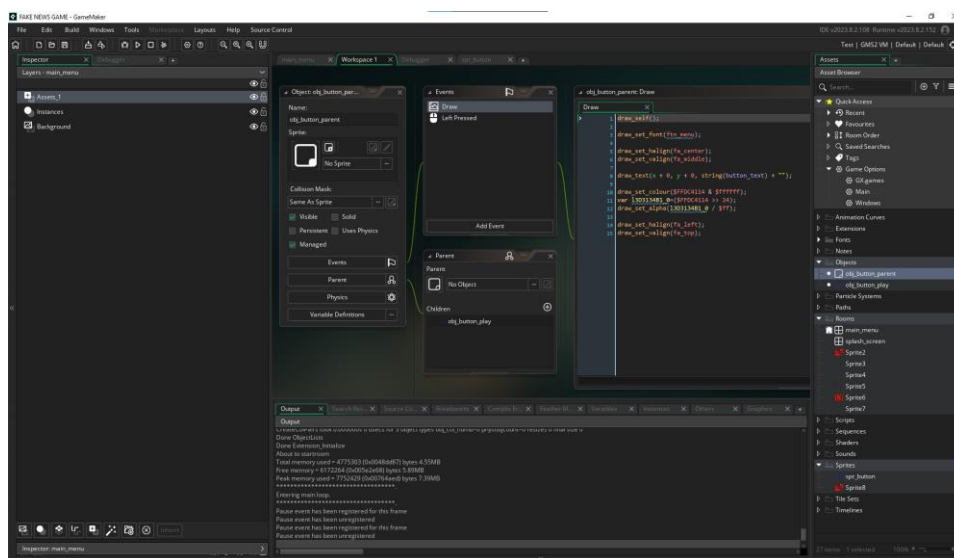
Para (Maertens, 2021) o jogo apresenta várias mecânicas projetadas para desafiar os jogadores, incluindo a capacidade de desacreditar seus oponentes, criando dúvidas sobre a veracidade das notícias apresentadas. Além disso, o jogo apela às emoções, já que a disseminação de notícias falsas muitas vezes está ligada às crenças individuais. Não muito distante desse contexto, a polarização de opiniões em torno de assuntos controversos e temas sensíveis frequentemente resulta em um compartilhamento mais amplo do que tópicos triviais do cotidiano.

Diante disso, indivíduos expostos a técnicas de desinformação após jogarem jogos desenvolvidos para combater notícias falsas demonstram uma habilidade aprimorada em avaliar material duvidoso, em comparação com aqueles que não participaram. Esta descoberta de que jogar reduz a confiabilidade percebida da desinformação e também que o jogo aumenta a confiança das pessoas em sua capacidade de reconhecer conteúdo enganoso é importante porque, quando as pessoas não confiam em suas próprias habilidades de detecção de desinformação, elas podem ser facilmente enganadas (Da Costa, 2023).

5. Um novo Jogo na luta contra a Fake News

Considerando as abordagens discutidas por (Da Silva Oliveira, 2020) e (Maertens, 2021) no combate a fake news, um novo jogo foi desenvolvido com o objetivo de melhorar ainda mais as habilidades dos jogadores na identificação de informações enganosas. Inspirado no conceito de gamificação, o jogo elaborado oferece uma experiência imersiva em um ambiente simulado, onde os jogadores primeiro serão colocados para desenvolver falsas notícias, em seguida os participantes ficarão expostos a cinco notícias, onde serão desafiados a discernir se são verdadeiras ou falsas.

Figura 1 - Tela inicial do GameMaker, motor que está sendo utilizado para criar o jogo.



Fonte: elaboração própria.

Figura 2 - Menu do Jogo



Fonte: elaboração própria.

6. Metodologia

A construção desse artigo foi dividida em duas etapas: a primeira contou com a revisão sistemática sobre o tema Combatendo Fake News com diversão através da gamificação para verificar e entender como funciona a questão do aprendizado utilizando jogos, e tentando entender seus benefícios.

Foi utilizando a metodologia de revisão sistemática de (Siddaway; Wood; Hedges, 2019), com foco na bibliografia sobre o tema, foram selecionados alguns artigos que possuíam em seu título ou resumo as palavras “Fake News” + “gamificação” e após a leitura verificando quais artigos abordavam o tema escolhido para o desenvolvimento deste estudo apenas alguns foram escolhidos, que contemplavam e complementam o tema.

No primeiro momento foram selecionados 21 artigos. Após a leitura e estudo sistemático dos 21 artigos observou ser inviável a utilização de todos, restando 15 artigos que foram realmente utilizados, já que os 06 artigos excluídos em algum momento eram muito específicos ou muito abrangentes não trazendo a visão proposta a essa pesquisa.

Em seguida, após a construção de toda revisão sistemática foi desenvolvido um jogo que busca verificar se a gamificação será capaz de mitigar os efeitos na sociedade na identificação de notícias que são verdadeiras das Fake News. Como o artigo em questão é um estudo para viabilizar a construção de um jogo, não foi necessária uma grande quantidade de estudos acadêmicos, já que foi utilizado como base o jogo desenvolvido pela universidade de Cambridge que já possuía um vasto estudo. E se mostrou necessário a implementação brasileira

utilizando notícias falsas utilizadas em português no contexto do Brasil que traz uma certa proximidade com a sociedade tornando o resultado do jogo mais verídico.

7. Resultados e Discussões

Para (Da Costa, 2023), é preciso focar preventivamente na construção psicológica de uma resistência contra tentativas nocivas de manipulação, com o objetivo de torná-las menos eficazes. O que seria possível por meio da concepção metafórica de uma “vacina” contra a desinformação.

Diante desse cenário, o jogo desenvolvido emerge como uma ferramenta estratégica no enfrentamento das Fake News, especialmente voltado para a realidade atual brasileira. Seu principal propósito é criar uma espécie de vacina contra a disseminação de informações falsas, concedendo às pessoas uma experiência direta com esse fenômeno, ao colocar os jogadores em contato com situações de Fake News. Com isso, o jogo visa fortalecer a capacidade de discernimento e a resistência diante a notícias enganosas, contribuindo assim para a construção de uma sociedade mais informada e crítica.

Essa inoculação requer um conhecimento aprofundado das técnicas de desinformação, sendo mais eficaz quando administrada antes que as pessoas sejam expostas à desinformação (Da Costa, 2023). Nesse contexto, o presente jogo foi desenvolvido para envolver os participantes de maneira ativa, inicialmente, assumindo o papel de produtores de notícias. Eles estarão imersos no processo de aprendizado ao identificar as técnicas frequentemente empregadas na criação da desinformação, possibilitando aos jogadores uma compreensão prática dos mecanismos subjacentes à manipulação informativa.

Ao longo do jogo, os participantes serão apresentados a cinco notícias e desafiados a discernir entre “verdade” ou “fake news”. Por meio dessas duas opções, eles serão instigados a aplicar o conhecimento adquirido. Este exercício final não apenas avalia a eficácia do aprendizado, mas também fortalece a capacidade dos participantes em identificar com precisão se uma manchete é verdadeira ou falsa.

Portanto, o propósito deste jogo é introduzir no contexto brasileiro um aprimoramento na habilidade dos participantes de reconhecer e combater a desinformação após sua participação, independentemente de variáveis como afiliação política, contexto social, situação financeira e nível educacional.

Considerando essa base, trabalhos futuros podem se concentrar em pontos específicos passíveis de estudo e teste. Alguns aspectos a serem destacados incluem:

Realizar uma análise mais aprofundada do impacto do jogo na redução da propagação da desinformação em ambientes online, considerando indicadores quantitativos.

Efeito a longo prazo, buscando investigar a persistência dos efeitos positivos do jogo ao longo do tempo, avaliando se a melhoria na capacidade de discernimento se mantém ao longo das experiências individuais.

Ampliar seu alcance e acessibilidade ao adaptar o jogo para plataformas tanto web quanto mobile.

8. Considerações Finais

Com base nos estudos e resultados apresentados, fica evidente que a desinformação representa uma ameaça global para a sociedade. As Fake News minam a confiança nas instituições, polarizam comunidades e representam uma ameaça à democracia.

Nesse contexto, o jogo desenvolvido pela Universidade de Cambridge tal como o jogo desenvolvido para esse trabalho, surge como uma abordagem notável para combater essas falsas notícias. Ao expor os jogadores diretamente às Fake News, o novo jogo desenvolvido por nós coloca os participantes como desenvolvedores dessas falsas notícias elevando seu nível de compreensão e desafiando-os a identificar e compreender essas histórias fabricadas. Ele oferece uma experiência envolvente, que permite aos jogadores desenvolver habilidades críticas na detecção de notícias verdadeiras e falsas.

Os benefícios do jogo que desenvolvemos são significativos. O intuito do jogo que desenvolvemos é que indivíduos expostos ao jogo desenvolvem uma maior habilidade em avaliar material duvidoso e resistir à desinformação. Isso contribui para fortalecer a resiliência cognitiva das pessoas, tornando-as mais conscientes e críticas em relação às Fake News.

No entanto, é importante considerar que ainda há desafios a serem enfrentados. O jogo utiliza técnicas de gamificação e inoculação para aumentar a resistência psicológica dos jogadores, mas é necessário um conhecimento aprofundado das estratégias de desinformação para alcançar resultados mais eficazes. Além disso, é crucial realizar estudos adicionais para avaliar a durabilidade do impacto do jogo e explorar seu potencial em diferentes grupos demográficos e contextos educacionais.



Concluimos que o jogo que desenvolvemos oferece uma abordagem inovadora e promissora no combate às Fake News. Ao unir educação e entretenimento, ele fortalece a capacidade das pessoas de reflexão e resistência à desinformação, representando um valioso instrumento na construção de uma sociedade mais informada e crítica.

REFERÊNCIAS

COCCIA, Emanuele. **O vírus é uma força anárquica de metamorfose**. n-1 edições, Textos, 2020.

DA COSTA, Karoline Maria Fernandes et al. **Contribuições da Teoria da Inoculação e o papel didático da gamificação como ferramenta de combate à desinformação política**. Em *Questão*, v. 29, p. 124379-124379, 2023.

DA SILVA OLIVEIRA, Rafael et al. **Sapience: um jogo para dispositivos móveis no auxílio à conscientização das pessoas em relação a notícias falsas**, 2020.

MAERTENS, Rakoen et al. **Long-term effectiveness of inoculation against misinformation: Three longitudinal experiments**. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, v. 27, n. 1, p. 1, 2021.

HECHT, Larissa Infante. **O vírus da desinformação: a propagação das notícias falsas pela imprensa durante a Revolta da Vacina, no século passado, e o movimento contra a vacina do sarampo na internet**. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Comunicação-Jornalismo - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

PASSOS, Claudio Azevedo et al. **Jedi um jogo educacional digital para apoiar a capacitação discente na identificação de fake news escritas em língua portuguesa: Estudos de caso nos ensinos médio e superior**. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 29, p. 634-661, 2021.

OLIVEIRA, Wagner. **O uso de um game contra fake news: uma pesquisa de ação no ensino médio**. *Língua, Literatura e Ensino-ISSN 1981-6871*, v. 15, p. 128-142, 2021.

VOSOUGHI, Soroush; ROY, Deb; ARAL, Sinan. **The spread of true and false news online**. *science*, v. 359, n. 6380, p. 1146-1151, 2018.