

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS INTERATIVAS E JOGOS DIGITAIS

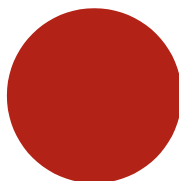
LADO B: Um caso de estudo sobre jogos críticos como meio para a literacia mediática na era da pós-verdade política

Juliana Vieira Valentim

M
2019

FACULDADES PARTICIPANTES:

**FACULDADE DE ENGENHARIA
FACULDADE DE BELAS ARTES
FACULDADE DE CIÊNCIAS
FACULDADE DE ECONOMIA
FACULDADE DE LETRAS**



LADO B: Um caso de estudo sobre jogos críticos como meio para a literacia mediática na era da pós-verdade política

Juliana Vieira Valentim

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Pedro Cardoso (Professor Auxiliar Convidado)

Junho de 2019

© Juliana Vieira Valentim, 2019

LADO B: A case study on critical games for news literacy in the post-truth politics era

Juliana Vieira Valentim

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovada em provas públicas pelo Júri:

Presidente: António Coelho (Professor Auxiliar com Agregação)

Vogal Externo: Ricardo Melo (Professor Adjunto Convidado)

Orientador: Pedro Cardoso (Professor Auxiliar Convidado)

Resumo

A pós-verdade, termo brevemente definido como a desvalorização dos factos em detrimento dos interesses pessoais, apresenta como principal fenómeno as notícias falsas. Essas formas mediáticas de manipulação dos textos e imagens encontra o apogeu num ambiente informacional polarizado, onde o discurso sobre a verdade não é único. Essa subtil interseção entre a política e a filosofia na contemporaneidade marca a ressignificação da verdade e fornece amostras do impacto dessa estratégia em diversas democracias ocidentais. A partir dessa observação, surge a ideia de desenvolver um estudo de caso que explora como os jogos críticos podem fazer emergir o pensamento crítico no jogador, promovendo a literacia mediática.

Para isso, foi desenvolvido um protótipo funcional chamado *Lado B*, orientado para a exploração da literacia procedimental – *procedural rhetoric* –, conceito que remete à leitura, escrita e crítica sobre o sistema de jogos. Jovens estudantes do ensino superior e jornalistas foram entrevistados após testes e reportaram a experiência com o *gameplay* e a compreensão crítica acerca das questões abordadas no jogo, providenciando um exercício do pensamento crítico respeitante ao mundo, ou seja, fora da diegese do jogo.

A partir dos comportamentos que emergem dessa experiência, realizou-se uma análise entre o jogador e o sistema de jogo, centrada na ação do jogo – nas interações que o levaram à experiência e no significado do jogo – o aprendizado e a reflexão crítica sobre o contexto.

Lado B não é um protótipo imutável. É o ponto inicial de um estudo que pode ser ampliado simbioticamente a outras áreas de conhecimento, como a Computação, o Design e a Educação. Essa sinergia converge com a transversalidade do protótipo em levantar discussões filosóficas a respeito da moral e da ética do indivíduo em sociedade. É também uma orientação aos programadores e designers de jogos, para que tenham em mente que os jogos críticos têm a capacidade de minimizar erros e estratégias de destruição da capacidade do ser humano de pensar criticamente.

Palavras-chave: *Jogos críticos, Videojogos, Literacia Mediática, Pensamento Crítico, Notícias Falsas, Pós-Verdade Política.*

Abstract

Post-truth is a term related to circumstances in which objective facts are less influential than appeals to emotion, and it is denoted as the fake news phenomenon. These mediatic strategies of texts and images converge to a polarized media environment, where the discourse about truth is unique. This subtle intersection between politics and philosophy depicts a redetermination of truth, and provides samples of its strategy's impacts on various occidental democracies in contemporaneity. Grounded on these perspectives, this work proposes a case study that explores affordances of critical games to emerge critical thinking in their players, promoting news literacy.

For this, a functional prototype, named as *Lado B*, had developed oriented to the exploration of procedural literacy, concept that depicts to reading, writing, and critiquing of games systems. Young higher education - n students and journalists were interviewed after tests, and reported their play experience and their critical understanding of the issues addressed in game, providing a critical practical of thinking about the world outside the prototype diegesis.

From the behaviours that emerge from this experience, an analysis was drawn between the players and the game system, centered on the action of the game – on the interactions that led them to the experience; and in the meaning of the game – learning and critical reflection on the context.

With this in mind, *Lado B* can not be considered as an immutable prototype. The case study might be extended, either improved by other fields such as Computing Science, Design, and Education. The synergy that emanates from its transversality may contribute to discuss moral and ethical individuals' issues in society. It is also a guideline for programmers and game designers to keep in mind that critical games have the ability to minimize errors and strategies to destroy the human being's ability to think critically.

Keywords: Critical Games, Videogames, News Literacy, Critical Thinking, Fake News, Post-Truth Politics.

Agradecimentos

Este estudo é o desfecho de um plano que vem sendo traçado desde 2015, quando decidi apostar num rumo diferente da minha carreira, voltada para os estudos das novas tecnologias mediáticas na Universidade do Porto. Chegar a esta etapa é alcançar a meta de adquirir novas competências, como a programação, e conquistar novos conhecimentos académicos. É dar sentido à inquietação que move a minha vontade de evoluir sempre. É pensar num projeto que pode impactar as pessoas positivamente, contribuindo para encontrar algumas respostas dos problemas da sociedade. Mas deixar o plano e tornar realidade só foi possível com o suporte do meu orientador, Pedro Cardoso, quem acreditou na minha proposta desde o primeiro contacto, sendo um verdadeiro mentor ao lapidar o terreno das ideias que deram origem a este projeto. À minha família, mãe, pai e irmão, Rodolfo, pelo apoio incondicional (ainda que do outro lado do oceano), importante contributo para manter-me estável e segura. E por último, a minha gratidão é ao meu parceiro e companheiro da vida, João Nuno, pelo amor que fez mover tudo isso.

Juliana Vieira Valentim

Índice

1. Introdução.....	1
1.1 Contexto.....	1
1.2 Enquadramento e Motivação	3
1.3 O Projeto	4
1.4 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos de Investigação	6
1.5 Metodologia de Investigação	7
1.5.1 Natureza do Estudo ou Classificação da Investigação.....	7
1.5.2 Participantes, recolha e tratamento de dados	8
1.5.3 Instrumento, desenvolvimento e validação de protótipo	8
1.6 Estrutura da Dissertação	9
2. Estado da Arte	11
2.1 Introdução	11
2.2 Contexto político-mediático	12
2.2.1 A construção da realidade em rede e a pós-verdade política	12
2.2.2 O populismo e o espetáculo: Desinformação, notícias falsas e polarização política	14
2.2.3 A democracia na era da cultura de <i>likes</i>	19
2.3 Jogos digitais críticos.....	22
2.3.1 Pensamento crítico.....	23
2.3.2 Design crítico.....	25
2.3.3 Os jogos críticos enquanto meio de subversão	29
2.3.4 Jogos críticos vs jogos sérios	29
2.3.5 Os jogos críticos e questões políticas	30
2.3.6 Sumário.....	38
3. Lado B: Game Design	41
3.1 Contextualização.....	42
3.1.1 Apresentação do problema	43
3.1.2 Influências: Casos de estudo que originaram o protótipo	44
3.1.3 Conceitos relevantes	51
3.2 <i>Game Design Document</i>	53

3.2.1 <i>Game concept</i>	53
3.2.2 Plataformas e requisitos	54
3.2.3 Narrativa	54
3.2.4 Mecânica.....	57
3.2.5 Estética.....	68
3.3 Sumário.....	84
4. Implementação	86
4.1 Apresentação de detalhes da implementação.....	86
4.1.1 Arquitetura do sistema.....	87
4.2 Protótipo de baixa fidelidade	92
4.3 Protótipos funcionais	97
4.4 Sumário.....	117
5. Testes, Análises e Resultados.....	118
5.1 Contexto dos testes	120
5.1.1 Testes de jogabilidade e design crítico	120
5.1.2 Seleção dos jogadores.....	123
5.2 Análise dos dados	125
5.3 Resultados.....	133
5.3.1 Ação, design e contexto.....	134
5.3.2 Conhecimento sobre jogos.....	139
5.3.3 O mundo ao redor dos jogos.....	141
5.3.4 Eu como jogador.....	142
5.3.5 Aprendizado através dos jogos	142
6. Conclusões e Trabalho Futuro	145
6.1 Satisfação dos objetivos.....	147
6.2 Trabalho futuro	148
6.2.1 Melhorias do protótipo	148
6.2.2 Potencial artístico	150
6.2.3 Investigação sobre o fenómeno das notícias falsas.....	150
6.2.4 Caso de estudo dos jogos críticos	150
6.2.5 Literacia mediática nas escolas.....	151
6.2.6 Estudos filosóficos: Ética e moral	151
6.2.7 Potencial mercadológico.....	152
Bibliografia	154
Ludografia	162
Anexo A.....	163

Anexo B	166
Anexo C	197
Anexo D	211
Anexo E	212
Anexo F	224
Anexo G	225

Lista de Figuras

Figura 1 – <i>Mindmap do projeto.</i>	5
Figura 2 – <i>Giant Joystick</i> , Mary Flanagan (2006).	26
Figura 3 – <i>President Elect</i> (1988).	31
Figura 4 – <i>September 12th</i> (2003).	32
Figura 5 – <i>Madrid</i> (2004).	33
Figura 6 – <i>Oil God</i> , Ian Bogost (2006).	34
Figura 7 – <i>Train</i> , Brenda Romero (2009).	35
Figura 8 – Interface de <i>Fictitious</i> , de Maggie Farley (2017).	36
Figura 9 – Interface de <i>Fake News: The Game</i> , da ISL (2018).	37
Figura 10 – Interface de <i>Bad News</i> , da DROG (2018).	38
Figura 11 – <i>Global Conflict: Palestine</i> (2007).	45
Figura 12 – <i>Jogo Papers, Please</i> (2013).	46
Figura 13 – Fluxograma geral de de execução do protótipo – parte I.	58
Figura 14 – Fluxograma geral de execução do protótipo – parte II.	59
Figura 15 – Fluxograma iterações com Jesus Silva.	62
Figura 16 – Fluxograma iterações com Erminio Santos.	63
Figura 17 – Fluxograma interações com Delegado Souza.	64
Figura 18 – Fluxograma interações com Carlos Luxo.	65
Figura 19 – <i>Game Engine</i> interface da série <i>Gold Box</i> (1988 a 1992).	69
Figura 20 – Interface de <i>The Maimed God's Saga</i> (2010).	69
Figura 21 – Interface <i>Snatcher</i> SD (1990).	70
Figura 22 – Interface <i>Snatcher</i> SD (1992).	70
Figura 23 – Interface <i>Global Conflict: Palestine</i> (2007).	71
Figura 24 – Interface <i>Global Conflict: Latin America</i> (2007).	71
Figura 25 – Em <i>Papers, Please</i> (2013).	72
Figura 26 – Em <i>Papers, Please</i> (2013).	72
Figura 27 – Exemplo interface <i>Papers, Please</i> (2013).	73
Figura 28 – Cronograma <i>Papers, Please</i> (2013).	73
Figura 29 – Menu <i>Lado B</i> .	74
Figura 30 – Introdução ao <i>cut scene</i> .	74

Figura 31 – <i>Lado B</i> permite a personalização do repórter.	75
Figura 32 – Mensagem do editor do jornal com instruções ao repórter.	75
Figura 33 – Instruções e regras do jogo.	76
Figura 34 – Condições de vitória.	76
Figura 35 – Matriz de entrevista <i>Lado B</i> .	77
Figura 36 – Exemplo da interface do diálogo entre o repórter e a fonte.	78
Figura 37 – Funcionalidade de guardar notas.	78
Figura 38 – Interface de entrevistas finalizadas.	79
Figura 39 – Introdução ao <i>turning point</i> do jogo.	79
Figura 40 – <i>Turning point</i> do jogo.	79
Figura 41 – Decisão de escrever notícia falsa.	80
Figura 42 – Jogador escreve notícia.	80
Figura 43 – Jogador não escreve notícia.	81
Figura 44 – Jogo termina.	81
Figura 45 – Interface do construtor da notícia.	82
Figura 46 – Simulação da construção da notícia no <i>preview</i> .	82
Figura 47 – Guia da escrita.	83
Figura 48 – Página de vitória que surge após o envio da notícia ao editor.	83
Figura 49 – Página de derrota.	84
Figura 50 – Fluxo de controlo circular dos conceitos NGXS.	88
Figura 51 – A tela <i>mail</i> representa a instrução do editor (Figura 33).	89
Figura 52 – Tela representa os diálogos das entrevistas (Figura 36).	89
Figura 53 – Tela representa as componentes do construtor da notícia (Figura 45).	90
Figura 54 – Componentes da matriz de entrevistas (Figura 35).	91
Figura 55 – Componentes de transição da interface, como o botão <i>Avançar</i> (Figura 30).	91
Figura 56 – Menu protótipo de baixa fidelidade.	92
Figura 57 – Introdução ao <i>cut scene</i> protótipo de baixa fidelidade.	93
Figura 58 – Introdução ao <i>cut scene</i> protótipo de baixa fidelidade.	93
Figura 59 – Personalização protótipo de baixa fidelidade.	94
Figura 60 – Representação da matriz de entrevistas.	94
Figura 61 – Exemplo de caixa de diálogo.	95
Figura 62 – Momento mostra o início do segundo desafio.	95
Figura 63 – Mensagem de construção de notícia falsa	96
Figura 64 – Simulação do construtor da notícia.	96
Figura 65 – Página final com o resultado da vitória no jogo.	97
Figura 66 – Fluxograma geral de execução do jogo <i>MC Definition</i> .	98
Figura 67 – Instruções do editor.	99
Figura 68 – Ecrã de seleção de entrevistas.	100

Figura 69 – <i>Badges</i> e tempo.	100
Figura 70 – Campo aba notas.	101
Figura 71 – <i>Feedback</i> do resultado da missão entrevistas.	102
Figura 72 – <i>Turning point</i> , segunda instrução do editor (I).	103
Figura 73 – <i>Turning point</i> , segunda instrução do editor (II).	103
Figura 74 – <i>Turning point</i> , segunda instrução do editor (III).	104
Figura 75 – <i>Preview</i> da notícia.	104
Figura 76 – <i>Preview</i> da notícia (II).	105
Figura 77 – <i>Preview</i> da notícia (III).	105
Figura 78 – Imagens de pré-seleção.	106
Figura 79 – Editor.	107
Figura 80 – Texto <i>preview</i> .	108
Figura 81 – Ecrã de resultado com vitória no jogo.	108
Figura 82 – Introdução ao <i>cut scene</i> utilizando <i>typewriting</i> .	109
Figura 83 – Instruções do jogo.	110
Figura 84 – Instruções mostram o sistema de recompensas.	110
Figura 85 – Matriz da entrevista.	111
Figura 86 – <i>Pop-up</i> tomar notas durante as entrevistas.	111
Figura 87 – <i>Pop-up</i> de conquista do bónus Status ao cumprir uma das entrevistas.	112
Figura 88 – Introdução ao conflito do jogo com alteração do conteúdo.	113
Figura 89 – Conflito do jogo: mensagem com teor persuasivo.	113
Figura 90 – Simulação da edição da notícia e <i>preview</i> .	114
Figura 91 – Separador do guia da escrita.	114
Figura 92 – Campo para colar o <i>link</i> da imagem.	115
Figura 93 – Texto da notícia aparece automaticamente no <i>preview</i> .	115
Figura 94 – Segunda oportunidade de continuar no jogo.	116
Figura 95 – Fim de jogo por recusa.	116
Figura 96 – Fim de jogo por encerramento do tempo.	117
Figura 97 – Curva demonstra o modelo de Nielsen e Landauer (1993) para testes de usabilidade.	119
Figura 98 – Modelo de <i>game design</i> iterativo, segundo Fullerton (2008).	121
Figura 99 – Modelo de design iterativo, segundo Flanagan (2009).	122
Figura 100 – Método de design dos jogos críticos, segundo Flanagan (2009).	122
Figura 101 – Sistematização da análise de conteúdo.	125
Figura 102 – Modelo combinado de Apperley e Beavis (2013).	127
Figura 103 – Resultado jogador 1.	136
Figura 104 – Resultado jogador 2.	138
Figura 105 – Interface <i>Bubbles</i> (I).	208
Figura 106 – Interface <i>Bubbles</i> (II).	209

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Temas polarizadores.	47
Tabela 2 – Análise crítica.	47
Tabela 3 – Casos de estudo de jogos críticos.	49
Tabela 4 – Personagens envolvidos no atentado de <i>Lado B</i> .	56
Tabela 5 – Personagens a entrevistar.	57
Tabela 6 – Desafios da <i>Missão Entrevistas</i> .	60
Tabela 7 – Desafios da <i>Missão Contrução da Notícia</i> .	61
Tabela 8 – Perfil jogadores.	124
Tabela 9 – Quadro de referência teórico do estudo.	127
Tabela 10 – Atitudes valorizadas.	128
Tabela 11 – Problemas com a experiência.	130
Tabela 12 – Conflito imposto.	131
Tabela 13 – Ambivalência do conflito.	132
Tabela 14 – Tabela de iterações (implementação Lado B).	211

Abreviaturas e Símbolos

CSS	<i>Cascading Style Sheets</i>
HTML	<i>Hyper Text Markup Language</i>
IDE	<i>Integrated Development Environment</i>
WWW	<i>World Wide Web</i>

1. Introdução

1.1 Contexto

No contexto da nova ordem info-comunicacional da sociedade pós-moderna e do alastramento da nova vaga populista no mundo ocidental, contributos para as campanhas políticas de desinformação nas redes sociais, torna-se evidente que os avanços tecnológicos dos *media* digitais corroboram para dar novos rumos à democracia como se conhece até o momento.

Assumindo a complexidade do momento atual, há também razões de cunho político e contingente para explicar o fenómeno internacional do populismo, um dos principais catalisadores da disseminação de mentiras nas redes sociais. Uma delas é o fracasso da Globalização¹ (Stanley et al. 2018) e dos ideais de equidade económica,² que atualmente trazem preocupações devido aos inúmeros efeitos, como o poder das grandes corporações sobre as exigências reguladoras nacionais, evitando impostos e as leis locais; e a diferença da acumulação de riqueza entre ricos e pobres. Argumenta-se, portanto, que esta ruptura global também trouxe a alienação e

¹ Segundo o dicionário Oxford, o termo Globalização refere-se ao processo pelo qual as corporações ou outras organizações desenvolvem influência internacional ou começam a operar em escala internacional. Acesso em 06 de maio 2019. <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/globalization>>.

² O vencedor do prémio Nobel de Economia e professor da Universidade de Columbia, Joseph E. Stiglitz, afirma que nos EUA, os 90% mais pobres enfrentam uma estagnação da renda há 25 anos. A renda média dos trabalhadores homens em horário integral é atualmente menor em termos reais (considerada a inflação) do que era há 42 anos. Na base da pirâmide, os salários reais são comparáveis aos níveis de 60 anos atrás. Os efeitos do dissabor económico e desestruturação que muitos americanos estão vivendo aparecem até mesmo nas estatísticas de saúde. Por exemplo, os economistas Anne Case e Angus Deaton, este vencedor do Prémio Nobel de 2015, mostraram que a expectativa de vida no segmento de americanos brancos está caindo. O novo livro de Branko Milanovic (2016), *Global Inequality: A New Approach for the Age of Globalization*, fornece alguns insights vitais, ao mirar nos grandes vencedores e perdedores em termos de renda em duas décadas, entre 1988 e 2008. Entre os grandes vencedores está o 1% global da plutocracia mundial, mas também a classe média em novas economias emergentes. Entre os grandes perdedores — aqueles que ganharam pouco ou nada — estão aqueles na base da pirâmide e as classes média e trabalhadora dos países desenvolvidos. Acesso em 06 de maio 2019. <<https://oglobo.globo.com/opinioao/o-novo-mal-estar-na-globalizacao-19869131#ixzz5n8vmdnj8>>.

inquietação a nível nacional e comunitário de muitos países ocidentais, levando ao nacionalismo, separatismo e à falta de confiança nos representantes políticos (Gilchrist 2018).

Adicionalmente, as novas tecnologias têm sido usadas de maneira que a sociedade não espera. Os governos, a imprensa e os órgãos de Justiça das democracias ocidentais enfrentam cada vez mais dificuldades para fiscalizar, investigar e regular as campanhas políticas nas redes sociais (Stanley et al. 2018). Assim, elas atuam para saber o que o utilizador deseja ver, e não mais o que é necessário, já que a curadoria dos conteúdos é feita por algoritmos, cada vez mais aperfeiçoados para analisar, selecionar e determinar o que é relevante para o utilizador, com base nas suas interações *online* (Pariser 2011).

Dessa forma, acostuma-se com a relevância dos conteúdos e o indivíduo começa a separar as ideias e opiniões com as quais se identifica, das visões de mundo discordantes e alheias às suas crenças e valores pessoais. Isso produz efeitos colaterais que levam à formação de *bolhas de filtro* (Pariser 2011), e consequentemente à polarização política (Del Vicario et al 2016). Em geral, a sociedade é levada à perda do hábito do engajamento, pré-requisito para o desenvolvimento de qualquer modelo de democracia (Stanley et al. 2018).

A construção de realidade do indivíduo no cenário político contemporâneo (Bleakley 2018) tem, portanto, bases fortes nas redes sociais, onde a sua visão de mundo é editada por uma elite tecnológica, com destaque para a atuação das gigantes *Google* e *Facebook*, onde suas plataformas servem de terreno fértil para as iniciativas populistas disseminar notícias falsas a utilizadores considerados vulneráveis (Cadwalladr 2019) e se retroalimentar do preconceito, do ódio e da incapacidade crítica do meio digital.

De modo geral, percebe-se que o indivíduo encontra barreiras para identificar as notícias falsas ou *fake news*³ políticas disseminadas nas redes sociais. A ausência de verificação das fontes de informação, a confiança cega nos conteúdos partilhados por amigos e o desconhecimento do processo de produção das notícias falsas são alguns entraves que tornam o combate à sua propagação ainda mais complexo.

A alienação do público no ambiente democrático passa também pelas redes sociais. Em países como o Brasil, o acesso à informação acaba prejudicado quando plataformas como o *Facebook* ferem a neutralidade da rede – isto é, o princípio segundo o qual um provedor de Internet deve fornecer aos consumidores acesso igualitário a todo conteúdo. Ou seja, as pessoas

³ As notícias falsas ou *fake news*, segundo a definição usada pela BBC World Service Group, são informações falsas distribuídas intencionalmente, geralmente com fins políticos ou comerciais. O propósito é convencer as pessoas a pensarem de uma certa maneira, a votarem de uma certa maneira, ou ganhar dinheiro de publicidade toda vez que alguém clica em um conteúdo fraudulento. Acesso em 05 de maio 2019 > <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47501445>

que recebem as informações por essas plataformas, não saem dali para ler a notícia inteira ou mesmo confirmar informações por causa de diversas barreiras, a exemplo da económica.

Ao investigar sobre os fenómenos que envolvem a política e os *media* na contemporaneidade, este projeto explora os domínios dos jogos críticos como meio de promover o pensamento crítico através dos processos de literacia mediática, desenvolvendo as capacidades críticas do indivíduo contra a ignorância, polarização e desinformação. Para isso, foi desenvolvido o protótipo funcional intitulado *Lado B*, um instrumento do estudo de caso, que explora o papel dos jogos críticos no desenvolvimento da literacia crítica do indivíduo quanto à compreensão do papel dos *media* e da política.

1.2 Enquadramento e Motivação

Os jogos permitem uma série de utilizações em diversos campos do conhecimento, enquanto que com outros *media* essas possibilidades são mais restritas. Ao interagir com um jogo, os jogadores aprendem a jogar, conhecem as regras, e assim, atribuem significado às suas ações. Ao julgar os resultados de suas ações, os jogadores podem avaliar o seu desempenho no jogo, ou seja, se jogaram bem ou não e tomar a decisão de continuar seguindo essas regras ou mudar a abordagem. Por meio de sua retórica procedimental (Bogost 2007), um jogo torna as ações de um jogador bem-sucedidas ou não e elas orientam as decisões de um jogador ao mesmo tempo em que oferecem um certo tipo de experiência.

Num nível mais alto, os jogos podem influenciar as ações no mundo diegético, oferecendo aos jogadores metáforas experienciais que moldam a sua compreensão das situações da vida diária (Bogost 2007). Os jogos podem ser moralmente relevantes (Sicart 2009), como um meio que oferece aos jogadores um tempo e lugar para tomar decisões e refletir sobre eles, julgando a si mesmos pelo modo como jogam. Nessa direção, os jogos críticos têm o poder de determinar maneiras de jogar e engajar os jogadores, mas eles também dependem das práticas de interpretação dos jogadores. E isso será abordado com mais detalhes no capítulo 2 do *Estado da Arte*.

Na medida em que os jogos críticos oferecem objetivos claros e referências materiais do mundo, também são capazes de produzir questionamentos no indivíduo de maneira mais subtil que os jogos sérios e contribuem para abranger uma ampla amostra de experiência social humana (Bogost 2007). Assim, acredita-se que os jogos críticos podem ajudar a recuperar essa área que vem sendo constantemente destruída pela cultura contemporânea (Bogost 2007) e oferecer subsídios para a construção da reflexão crítica individual ou em grupo, criando entraves para o estabelecimento de campanhas de desinformação política.

Desse modo, justifica-se a escolha dessa categoria de jogos, por representar uma oportunidade de simular em um ambiente seguro, a complexidade do contexto político-mediático atual e sugerir meios para novas formas de pensar o papel dos *media* e da política e de desconstruir suposições ideológicas e discutir construções sociais alternativas. Adicionalmente, os jogos críticos podem ser importantes ferramentas para promover a literacia crítica e ajudar o jogador a discernir sobre os conteúdos que consome na Internet, principalmente nas redes sociais. Além disso, os jogos críticos podem criar um espaço de expressão e gerar debate democrático dentro de várias perspectivas.

1.3 O Projeto

O projeto está dividido em duas áreas de investigação: A primeira, voltada para os campos da Sociologia, que analisa os fenómenos e as transformações da sociedade dentro de um panorama político e mediático na era da pós-verdade; E a segunda, voltada para os estudos dos Jogos Digitais críticos, que os enquadra aos processos do pensamento crítico e das possibilidades de abordagem junto às questões políticas, conforme a Figura 1.

INTRODUÇÃO

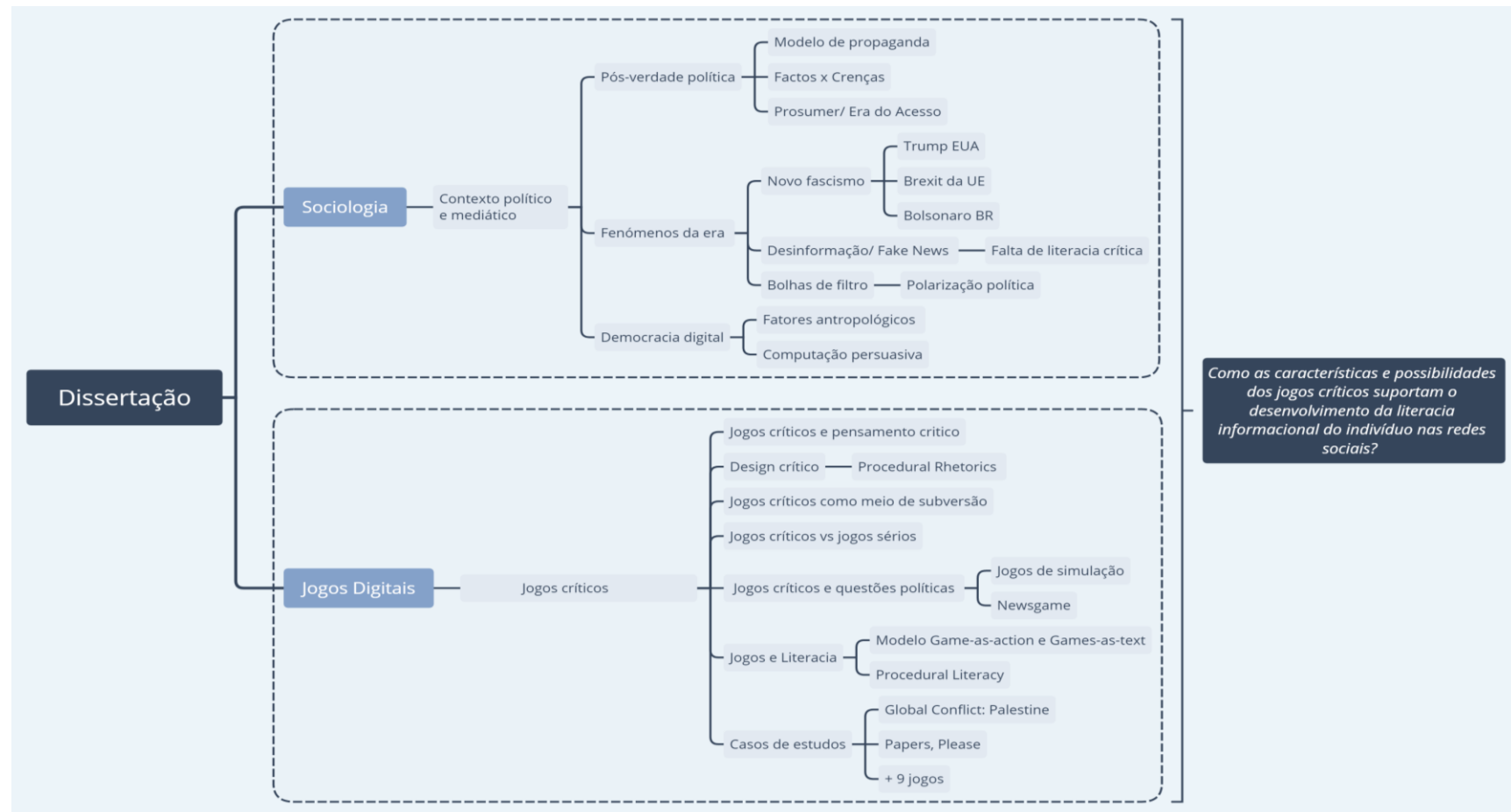


Figura 1 – Mindmap do projeto.⁴

⁴ Mindmap do projeto com as áreas envolvidas no estudo: Um voltado para o campo da Sociologia, e outro, para os domínios dos Jogos Digitais críticos.

No campo da Sociologia, procurou-se compreender através de uma vasta revisão de literatura, quais são os fenómenos transversais que marcam o contexto da nova sociedade da informação e dos eventos sócio-políticos contemporâneos.

Além disso, é imperativo abordar neste estudo a relação entre as reações emotivas dos atores sociais diante dos conteúdos em rede e o capital cultural desses internautas no que diz respeito aos temas morais, políticos e sociais, que protagonizam os debates *online* (Baldi 2018). E para isso, é importante investigar a natureza e a disseminação de notícias falsas nas redes sociais e quais são os atributos que as levam a atingir mais pessoas e contribuir para polarizar o debate político. Por outro lado, torna-se fundamental investigar também se tais reações não são sintomas de uma mudança antropológica gerada pela nova cultura digital, marcado por novos hábitos de pesquisa *online* e consumo de informação (Baldi 2018).

No âmbito dos Jogos, explora-se as características e potencialidades dos jogos críticos para compreender como podem introduzir argumentos nos jogadores, a fim de criar atitudes críticas. A partir da premissa de que os jogos críticos são considerados meio de subversão e expressão, das peculiaridades do design crítico e seus artefactos para gerar experiência, o projeto analisa alguns casos de estudo, presentes nas obras de diversos designers críticos, como Ian Bogost, Brenda Romero, Gonzalo Frasca, Mary Flanagan, Lindsay Grace, Simon Ferrari, Bobby Schweizer, Molleindustria, entre outros, a fim de retirar importantes contribuições para o desenvolvimento de novos jogos críticos.

1.4 Problema(s), Hipótese(s) e Objetivos de Investigação

Ao investigar relativamente sobre o fenómeno das notícias falsas na era da pós-verdade política, disseminadas com um nível maior de destaque nas redes sociais, constata-se que uma das razões para o sucesso de tal estratégia mediática assenta na falta de literacia crítica dos indivíduos (Baldi 2018). Claramente, as iniciativas educativas para a utilização das redes sociais como ferramenta de informação são pouco eficazes e tampouco consolidadas no meio académico, tanto como pesquisas científicas quanto práticas de ensino, o que configura as notícias falsas um problema ainda mais complexo, muito mais difícil do que se tende a reconhecer (Harari 2018).

Com isso em mente, este trabalho propõe um caso de estudo (*Lado B*) para explorar o papel dos jogos críticos no processo da aprendizagem através da leitura, escrita e crítica sobre a compreensão do contexto sócio-político - neste caso específico, o âmbito brasileiro -, e o papel desempenhado pelos *media* na propagação e formação da opinião pública. Assim, por meio das potencialidades que caracterizam os jogos críticos, o protótipo *Lado B* tem como premissa o

desenvolvimento da literacia mediática do indivíduo, através de um conjunto de ferramentas embutidas no *gameplay* que propiciam o exercício do pensamento crítico (Sagan 1997; Fisher 2001).

Portanto, as principais questões de investigação endereçadas a este estudo são:

- 1. Como as características e potencialidades dos jogos críticos suportam o desenvolvimento da literacia mediática do indivíduo?*
- 2. Como o potencial de persuasão dos jogos críticos pode estimular o pensamento crítico do indivíduo no processo de desenvolvimento da literacia mediática?*

E também coloca questões secundárias:

- 1. Como os jogadores formulam e discutem questões morais a partir dos jogos?*
- 2. Como os jogos críticos encorajam a reflexão moral?*
- 3. Como as pessoas reagem a jogos críticos que abordam questões políticas?*
- 4. Como as pessoas se envolvem com o jogo crítico e que tipo de experiência elas relatam depois?*

Além da visão de que os jogos críticos envolvem os jogadores nas tomadas de decisão e no entendimento dos resultados da mesma, outras questões se fazem pertinentes:

- 1. O que os jogos críticos ensinam sobre política? Para que eles são bons?*
- 2. Como a utilização de jogos críticos influencia as atitudes de um indivíduo face às notícias falsas políticas?*

1.5 Metodologia de Investigação

Neste tópico serão apresentados, de maneira geral, o desenho metodológico desta investigação, bem como a estrutura que compõe esta dissertação. Os detalhes da metodologia serão ampliados e explorados no capítulo 4.

1.5.1 Natureza do Estudo ou Classificação da Investigação

Este estudo é caracterizado pelo design experimental, por utilizar o método de pesquisa qualitativa, capaz de gerar dados sobre comportamentos ou atitudes baseadas em sua observação direta dos jogadores e entrevista semi-estruturada.

1.5.2 Participantes, recolha e tratamento de dados

Jovens universitários e jornalistas, com idades entre 19 e 37 anos, participaram do estudo. Para a seleção foram considerados atributos como, a nacionalidade dos participantes, o interesse por Política e os hábitos de consumo *online* de informações desse género e a prática com videojogos.

A recolha dos dados foi realizada, primeiramente, por meio da observação direta da interação do participante com o protótipo, onde foi possível identificar as possibilidades de melhorias da interface. Seguidamente, os participantes contaram a experiência de jogo através das entrevistas semi-estruturadas, onde neste momento, eles relataram a compreensão do contexto, as dificuldades encontradas e as questões, valores e ideologias exploradas pelo protótipo.

Os dados foram tratados utilizando o *software* para análise de conteúdo, NVivo, especialmente desenvolvido para gerar relatórios para pesquisas qualitativas.

1.5.3 Instrumento, desenvolvimento e validação de protótipo

A fim de explorar os problemas de investigação e avaliar a proposta de solução implementada, este trabalho integra em sua metodologia uma revisão teórica, análise de casos de estudo e método participativo de pesquisa. Portanto, esses recursos envolvem:

- A estruturação de um estado da arte com pesquisas, trabalhos e conferências sobre os fenómenos sócio-políticos atuais e os problemas da desinformação política no contexto dos novos *media*.
- A sistematização de 14 casos de estudo sobre jogos críticos digitais e analógicos, que abordam questões políticas, sociais e jogos para literacia.
- Verificação de iniciativas jornalísticas para a monitoração da informação, como o FactCheck.org⁵ e a Agência Lupa.⁶
- Participação no debate “Ascensão da extrema-direita: Qual o papel dos *media* tradicionais, redes sociais e *fake news* na construção do discurso populista?”, promovido pelo SOS Racismo e realizado no dia 30 de março de 2019, no Porto.

⁵ FactCheck.org é uma organização apartidária, que monitora os acontecimentos factuais da política norte-americana em diversos canais de comunicação. É um projeto do Centro de Políticas Públicas Annenberg, da Universidade da Pensilvânia (EUA). Acesso em 06 de Maio 2019 < <https://www.factcheck.org/> >.

⁶ A Agência Lupa é a primeira agência de fact-checking do Brasil, pertencente ao Portal de Notícias UOL e ao grupo Folha. Acesso em 06 de Maio 2019 < <https://piaui.folha.uol.com.br/lupa/> >.

INTRODUÇÃO

- A concepção e implementação de um protótipo de baixa fidelidade.
- A concepção e implementação de um protótipo funcional.
- Desenvolvimento do guião de entrevista.
- Execução de testes: validação e revisão do protótipo jogável.

A implementação do protótipo funcional foi realizada em parceria com uma equipa de programadores do Mestrado em Engenharia da Computação da Universidade Federal do Espírito Santo (Brasil), que colaboraram na programação do jogo.

1.6 Estrutura da Dissertação

Para além da Introdução, esta dissertação contém mais cinco capítulos. No capítulo 2, é descrito o estado da arte, onde são apresentados trabalhos relacionados às duas áreas de estudo do projeto: Sociologia e Jogos Digitais críticos. No capítulo 3, é apresentada a solução do problema de investigação com o *game design*, reunindo as informações sobre a concepção do protótipo, as plataformas e requisitos, o conceito da interface e *mockups*. Em seguida, no capítulo 4 é apresentado o relatório técnico com os detalhes de nível mais baixo da implementação, como a arquitetura do protótipo e as iterações. No capítulo 5, é demonstrado um relatório dos testes e das análises dos resultados obtidos. No capítulo 6, emergem as conclusões acerca da satisfação dos objetivos e a importância do estudo para trabalhos futuros e contribuições para outras áreas científicas.

2. Estado da Arte

2.1 Introdução

A primeira secção deste capítulo refere-se ao *Contexto Político e Mediático*, no qual apresenta *A construção da realidade em rede e a pós-verdade política*, para compreender o contexto em que se insere a nova sociedade da informação, como se dá a construção da realidade em rede e as motivações que levam à ressonância da mensagem, a emoção política e a desordem informacional na era pós-verdade.

Em seguida, na secção *O populismo e o espetáculo: Desinformação, notícias falsas e polarização política*, discute-se sobre as possíveis origens e a atuação política dos novos movimentos populistas e como estes se inserem no contexto da nova cultura digital. Especialmente, analisa como o fenómeno das notícias falsas têm contribuído para traçar novos rumos à democracia e o aumento da polarização política.

Na terceira secção *A democracia na era da cultura de likes*, discorre-se sobre os desafios e características da *Web 2.0*,⁷ e a nova cultura antropológica propiciada pela tecnologia e os possíveis efeitos na democracia como se conhece até então.

E finalmente, na secção *Jogos críticos* são abordados os conceitos e trabalhos de diversos autores como Ian Bogost, Mary Flanagan, Lindsay Grace, Brenda Romero, entre outros. A partir dessa visão, os jogos críticos são relacionados aos estudos sobre o processo do *pensamento crítico*. Em seguida, apresenta-se o *design crítico* e suas possibilidades, um enquadramento dos *jogos críticos como meio de expressão e subversão, jogos críticos vs jogos sérios e jogos críticos e questões políticas*.

⁷ O conceito *Web 2.0* foi criado pela empresa americana O'Reilly Media em 2003, e refere-se à segunda geração de comunidades e serviços oferecidos na Internet, onde a regra fundamental é o aproveitamento da inteligência coletiva, ou seja, baseia-se no desenvolvimento de uma rede de informações onde cada utilizador pode não somente usufruir, mas também contribuir (Jenkins 2006).

2.2 Contexto político-mediático

2.2.1 A construção da realidade em rede e a pós-verdade política

Os efeitos da nova era da informação, que moldam uma nova linguagem e definem novos espaços de debates públicos tanto *online* quanto *offline*, são caracterizados pela narrativa jornalística contemporânea e por um cenário info-comunicacional pouco estruturado e racional. Nesses espaços, as relações sociais apresentam-se sob forma de contrastes polarizados entre grupos ou indivíduos que expressam interpretações diferentes sobre os mesmos acontecimentos (Baldi 2018). A esse contexto pode se chamar de *desordem da informação*, que “espelha uma falta de atenção e regulamentação sobre a qualidade dos conteúdos noticiosos e o modelo de negócio subjacente, acompanhando um clima político e cultural (aparentemente) cada vez menos disponível a uma reflexão aberta e ponderada sobre as várias questões sociais que marcam os desafios do nosso presente” (Baldi 2018, 3). Os debates em torno da política atual frequentemente carecem de referências concretas e lógicas na sua argumentação. Nesse cenário, parece pouco importante sustentar com factos e raciocínios fundamentados as tomadas de posição e as críticas sobre os problemas da sociedade contemporânea.

A preferência pelas *interpretações* em detrimento dos *factos* em uma esfera pública cada vez mais digital, leva à reflexão sobre as inesgotáveis polémicas no contexto do debate político nas redes sociais, onde a maioria dos intervenientes reage habitualmente de forma instintiva a tal complexidade, fechando-se em grupos com convicções e sentimentos similares (Baldi 2018,3). Dessa maneira, os dados estatísticos, as pesquisas científicas, a manifestação objetiva dos acontecimentos e os efeitos concretos das políticas públicas parecem cada vez mais ignorados, diante de uma legião de *informações fragmentadas e debates sem diálogo*, onde o que ganha força é o conhecimento leigo em detrimento do conhecimento especializado (Nichols 2018). Dessa forma, as controvérsias sobre os temas de relevância pública não transparecem o objetivo de aprender um caminho de interesse comum, “mas o de ganhar discussões ou o de confirmar uma convicção que já se tem” (Nichols 2018, 162).

Contudo, para além desses aspetos críticos, merece atenção o modelo de propaganda que impera na sociedade da informação moderna e que contribui para uma visão consensual dos eventos mundiais. Isso abre caminhos para legitimar equívocos por parte da atuação política dos governos, formando uma cortina de ignorância perante as massas, afastando-as do debate público e contribuindo para encobrir os assuntos relevantes que corroboram para o fortalecimento da democracia (Herman e Chomsky 1998). Essa estrutura, desenhada pelas corporações *media* em colaboração com o poder político-económico, favorece a *doutrinação* da audiência e abdica do

desejo de instigar o jornalismo e a literacia crítica, tendo como objetivo final a maximização de lucro, como afirma Edward S. Herman e Noam Chomsky no seu *Manufacturing Consent – The Political Economy of the Mass Media* (1998):

O modelo de propaganda (...) traça as rotas pelas quais o capital e o poder são capazes de filtrar as notícias publicadas no jornal impresso, marginaliza o dissenso e permite que o governo e os interesses de instituições privadas levem as suas mensagens ao público. (Herman e Chomsky 1998, 15).⁸

Sobretudo, o modelo de propaganda é relacionado à elite dos *media*,⁹ aqueles que selecionam e enquadram a agenda dos acontecimentos, para que outros adiram e estendam a nível local, adaptando o conteúdo às suas devidas formas. Àquele grupo cabe: 1) selecionar os tópicos; 2) distribuir as preocupações; 3) determinar as ênfases; 4) enquadrar as questões; 5) filtrar a informação; 6) limitar os debates; em ordem de atender aos interesses de outras elites dominantes da sociedade, como governos, instituições financeiras e grandes corporações (Herman e Chomsky 1998). Com isso, pode-se concisamente concluir que as suposições e a percepção de realidade satisfazem as necessidades, os interesses e a percepção de mundo de uma elite política e de uma elite ofertante dos serviços e produtos do mercado, marginalizando ou excluindo percepções alternativas, que podem colocar em risco as suas soberanias. Para manter essa hierarquia, se fazem necessárias a criação de *ilusões e super simplificações emocionalmente potentes* para distrair as massas ignorantes e manter o indivíduo em curso. Pois o cidadão comum necessita trabalhar, pagar seus impostos, e, principalmente, seguir ordens para não pensar e não prestar a atenção em alguma outra realidade que não seja a fornecida pelos criadores do mito (Herman e Chomsky 1998).

A simbiose da manipulação para atender à primazia do capitalismo, portanto, reflete ao que Guy Debord definiu em 1967 como a *Sociedade do Espetáculo*. Segundo Debord, o *espetáculo* refere-se ao conceito de que a vida social foi substituída por uma cópia ou reprodução de realidade que foi construída por uma elite controladora e vendido às massas por meio da mercantilização da experiência (Debord 2002). Nesse sentido, o que se pode antecipar é que priorizar a *interpretação* em detrimento à *análise objetiva* dos factos, leva a um conhecimento atrelado ao apelo das emoções e crenças e conduz cada vez mais a sociedade da informação e do conhecimento para uma irracionalidade (Baldi 2018,4).

⁸ T.A., trecho em língua original: “A propaganda model (...) traces the routes by which money and power are able to filter out the news fit to print, marginalize dissent, and allow the government and dominant private interests to get their messages across the public.” (Herman e Chomsky 1998, 15).

⁹ O autor aqui refere-se ao The New York Times, The Washington Post, NBC, CBS, ABC, etc. (Herman e Chomsky 1998).

Dessa forma, a sociedade moderna entra na dita era da pós-verdade, considerada como a palavra do ano pelo dicionário Oxford, em 2016, referindo: “Relacionado ou denotado às circunstâncias nas quais os factos objectivos são menos influentes na formação da opinião pública do que os apelos à emoção e crenças pessoais”.¹⁰ Essa nomeação foi decisiva para marcar as discussões em torno da veracidade dos factos e da emocionalidade na esfera política e digital, já que o termo foi massificado pelos *media* na abordagem da institucionalização das *fake news* no contexto dos novos populismos políticos, na expressão *post-truth politics*.

Desde Platão que já havia o reconhecimento de que a mentira é intencional na vida política (assim como a desinformação) e é utilizada pelos governantes como recurso disponível para administrar as cidades. Na descrição da sua utopia, Platão afirmava que o compromisso de cada cidadão, portanto, é o de sempre buscar e defender a verdade. Ele argumentava também que seus dirigentes – e somente eles – teriam a permissão de mentir, pois a mentira, se usada adequadamente, pode contribuir para a realização do bem-estar comum (Feitosa 2007).

Diante dessa premissa, o que se nomeia hoje de pós-verdade política, é um fenómeno bem antigo. A mentira na política, na história dos gestores políticos, sempre foi utilizada para manipular informações para os manter no poder (Feitosa 2007). Desde o ensaio *Truth and Politics* (1967), publicado pela filósofa política Hannah Arendt, na *The New Yorker*, acusa-se que os políticos vêm transformando factos em opiniões e que caberia aos *media* o papel crucial e independente em apurar, verificar e constatar a verdade factual para não deixar que eles fizessem uso dela como bem entendessem. Arendt defende ainda, que a natureza da verdade é essencialmente política, ou seja, é sempre relativa a várias pessoas e, portanto, pode ser ameaçada pelas mentiras estratégicas dos poderosos. Diante disso, cabe aqui uma questão: será que há alguma diferença fundamental entre as mentiras tradicionais dos homens de estado e a onda contemporânea de desvalorização da verdade?

2.2.2 O populismo e o espetáculo: Desinformação, notícias falsas e polarização política

Os movimentos populistas políticos, que se alastram em diversos setores da sociedade das democracias ocidentais, aparentemente têm focado a sua atuação na comunicação social e nos *media* digitais (Baldi 2018). O enquadramento das suas ideologias é materializado em comentários e discussões em rede, que abordam com frequência assuntos da agenda mediática,

¹⁰ T.A., trecho em língua original: “Post-truth is relating to or denoting circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeals to emotion and personal belief.” <<https://www.lexico.com/en/definition/post-truth>> Acesso em 18 de Junho 2019.

adicionando conceitos preconcebidos sobre questões sociais, como: o sistema político, o conhecimento científico, o modelo educacional, as vacinas, as doutrinações, os imigrantes, as questões raciais e de gênero, entre outras.

O populismo tornou-se uma realidade em diversos países que possuem o sistema democrático em pleno funcionamento.¹¹ Para os fins de compreender a sua essência, é importante ratificar que os movimentos populistas têm como elo em comum, uma mistura de ressentimento social juntamente com pulsões racistas e de refutação dos símbolos político-institucionais do pluralismo democrático (Urbinati 2016).

Tal fenómeno é identificado como “um conjunto de tendências socioculturais, que quer desconstruir tudo aquilo que simboliza uma cultura e uma prática de intermediação e representatividade políticas; denunciar a pressuposta falsidade das autoridades e entidades institucionais; ambicionar a estabelecer uma relação direta e imediata com o *povo*, genericamente preconcebido como único, homogêneo e imune à impureza dos filtros jornalísticos, das estruturas verticais e da identidade multicultural; construir uma identidade política apostando enfaticamente em micronarrativas nem sempre coerentes, substituindo o marco ideológico pela fluidez do *storytelling*” (Baldi 2018, 4).

De modo geral, os movimentos populistas apresentam uma atuação política transnacional comum e com traços específicos, como: 1) a identificação dos imigrantes como o inimigo comum; 2) uma consequente defesa das fronteiras territoriais e socioeconómicas; 3) uma aversão ao cosmopolitismo, globalismo e às instituições que representam tal cosmovisão, a começar pela União Europeia; 4) o objetivo de impor um estilo de governação baseado na performance decisória e focada no desrespeito pelo pluralismo partidário e pelos contrapoderes estabelecidos (as eleições são encaradas como plebiscitos que justificam o avassalamento das oposições e a *coroação* do líder); 5) uma tendência em afirmar um estilo propagandístico contestatário (mesmo estando no governo) – com os seus anúncios diretos ao povo (perspetivados como eleitores-soldados) sobre as decisões *radicais* a serem tomadas – em detrimento do exercício moderado e ponderado de comunicar e negociar com os outros atores político-sociais sobre a própria estratégia política (Baldi 2018).

¹¹ Para além dos EUA na era Donald Trump, os movimentos populistas ganharam expressividade, nos últimos anos, na Áustria, França, Itália, Finlândia, Suécia, Hungria, Inglaterra e Polónia, onde os parlamentos são fortemente condicionados por movimentos de direita, que reivindicam maior autonomia decisória dentro do seu próprio país. Nesse cenário parlamentar, tais movimentos alternam (de forma diferente conforme o país) o respeito das leis constitucionais com a desobediência e ameaça contra alguns dos seus princípios constitutivos (a Polónia e Hungria se destacam pelos ataques aos direitos adquiridos pelos meios de informação e da magistratura de exercer com independência as suas funções, enquanto nos outros países a deriva autoritária – discursiva e política – ainda encontra-se balizada na aceitação das fundamentais regras e praxis institucionais) (Baldi 2018, 5).

Diante disso, pode-se constatar que a chegada dos partidos populistas ao poder por meio das vias democráticas, tendo em vista as características que se alinham aos nacionalismos e autoritarismos de um passado recente da história, configura uma nova subversão da democracia dentro da *legalidade*, que divergem aos modelos populistas que se sucederam anteriormente (Levitsky e Zilbatt 2018). A retórica antissistema e a necessidade de ter de governar as nações, afundadas em crises económicas, desemprego e a perda progressiva de confiança nas instituições democráticas e nos políticos, mostram que de facto estão associados à emergência dos movimentos populistas (Mounk 2018), confirmando a semelhança às causas que resultaram em golpes de estados, tornando o caminho eleitoral para o colapso, perigosamente enganoso.

No passado recente, as causas desse abismo político-social ajudaram a conduzir países aos governos populistas clássicos, onde a morte de uma democracia é imediata e evidente a todos.¹² Em contraste, os movimentos populistas da nova era, aparentemente mantém as constituições e outras instituições nominalmente democráticas em funcionamento. Os cidadãos continuam a ter o exercício do direito ao voto e os líderes eleitos mantêm o viés democrático, no sentido em que os seus governos são aprovados pelo legislativo ou aceitos pelos tribunais. Estes últimos, por sua vez, são retratados como esforços para melhorar o país – tornando o Judiciário mais eficiente, combatendo a corrupção ou limpando o processo eleitoral. Os *media* ainda desempenham as suas atividades, mas por vezes são comprados ou intimidados pela autocensura. Em 2011, uma pesquisa da Latinobarómetro,¹³ realizada na Venezuela, na época sob o regime autocrata de Hugo Chávez,¹⁴ pediu aos venezuelanos que classificassem seu próprio país de 1 (nada democrático) a 10 (completamente democrático). 51% dos entrevistados deram a seu país uma pontuação de 8 ou mais. Isso demonstra que os cidadãos venezuelanos não percebiam que estavam sob o regime autoritário *chavista*, ou melhor, muitos continuavam a acreditar que estavam a viver sob uma democracia (Levitsky e Zilbatt 2018).

¹² O autor refere-se ao golpe de estado, onde o palácio presidencial é fechado ou ocupado pelas forças que tomam o poder, o presidente é morto, preso ou enviado para o exílio. A constituição é suspensa ou descartada. Os cidadãos perdem o direito ao voto, a nomeação de representantes é feita em regime fechado, assim como todas as decisões no âmbito político. Ou seja, não há participação do povo nas decisões políticas do país, caracterizando uma autocracia (Levitsky e Zilbatt 2018, 10).

¹³ A Latinobarómetro é um estudo que se aplica anualmente em 18 países da América Latina, e investiga o desenvolvimento da democracia, da economia e da sociedade, utilizando um conjunto de indicadores da opinião pública, que medem atitudes, valores e comportamentos <<http://www.latinobarometro.org/lat.jsp>> Acesso em 10 Janeiro 2019.

¹⁴ Hugo Rafael Chávez Frias foi um político, militar e Presidente da Venezuela, tendo sido o 56º presidente da Venezuela, governando por 14 anos desde 1999 até sua morte em 2013. Líder da Revolução Bolivariana, Chávez advogava a doutrina bolivarianista, promovendo o que denominava de socialismo do século XXI <https://www.ebiografia.com/hugo_chavez/> Acesso em 10 Fevereiro de 2019.

Tais aspetos que compõem o cenário político recente convergem com uma nova cultura digital voltada para o acesso, que permite que atores sociais (muitos com responsabilidades políticas e de comunicação) tenham portas de entradas em rede, poder de produção e distribuição da informação, sem a intermediação dos *media* tradicionais (Baldi 2018). Essas práticas têm moldado a esfera info-comunicacional do debate público, conforme determinados valores e crenças, viralizando campanhas de conteúdos por vezes inconsistentes, o que dificulta a formação de uma literacia digital madura e corrobora para a retórica populista. Como afirma Tom Nichols no seu *A morte da Competência: Os Perigos da Campanha Contra o Saber Estabelecido* (2018):

Pensava-se que anos de melhoria do ensino, o acesso facilitado aos dados, a explosão das redes sociais e remoção dos obstáculos à participação no debate público iriam melhorar a nossa capacidade de deliberar e decidir. Pelo contrário, parece que estas mudanças tornaram tudo pior. Qualquer informação pública sobre qualquer assunto descamba numa guerra de trincheiras, em que o objetivo mais importante é o de provar que a outra pessoa está enganada. (Nichols 2018, 63).

A partir dessa visão, pode-se constatar que o embrião dessa onda política foi colocado na dimensão cibercultural e ameaça pôr em causa o ideal socialmente emancipatório que foi prometido com o acesso ao mundo digital (Baldi 2018). Atualmente, esse movimento chama a atenção da sociedade “por se alimentar e se reconhecer através das ‘caixas de ressonância’ que são os *media* sociais, as plataformas de microblogging e os sites dedicados à comunicação política” (Baldi 2018, 4). Ponderando uma perspetiva abordada anteriormente, a estratégia da desinformação pelos atuais atores políticos, por influência e disseminação das notícias falsas sobre a sociedade contemporânea, sustenta a existência de um espetáculo (Debord 2002) recentemente revitalizado na era pós-verdade. Apesar da fragmentação de fluxos de informação, que aparentemente interrompem o controlo do aparato dos *media* tradicionais, a capacidade de diversas fontes mediáticas de propagar inverdades e moldar erroneamente a perceção da realidade experimentada pelos consumidores está em pleno apogeu (Bleakley 2018).

É esse o ponto que diverge a contemporaneidade das demais épocas da história política. A era atual é marcada por uma forma de *mentira organizada* (Arendt 1967), sustentada por uma aliança entre os *media* (sobretudo os novos) e os regimes populistas, onde a matriz da realidade pode ser falsificada através das estratégias mediáticas de manipulação em massa. O resultado não é mais apenas a substituição da verdade pela mentira, mas a constante destruição na crença e a condução para um cinismo niilista, ou seja, uma recusa em acreditar na verdade em qualquer instância da vida (Feitosa 2017). Com isso, a descrença reflete a tarefa do indivíduo de fazer qualquer avaliação crítica sobre a sociedade, os políticos e a própria vida. Esse desânimo,

corroborar para o apogeu dos movimentos populistas, que veem como uma oportunidade de se colocarem como alternativa diante do grito contido das massas.

E os *media* sociais, como já mencionado, parecem sistematicamente ampliar a falsidade em detrimento da verdade, seja pela exploração da interação da psicologia humana e o design das redes, seja pelo ambiente propício para a materialização de comportamentos intrínsecos à natureza do homem. Uma pesquisa conduzida pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), investigou a natureza e a disseminação de notícias falsas nas redes sociais (Robinson 2018). Os pesquisadores analisaram cerca de 126.000 histórias em língua inglesa, publicadas por três milhões de utilizadores em mais de dez anos na plataforma Twitter. O estudo descobriu que notícias falsas e rumores falsos atingem mais pessoas, penetram mais fundo na rede social e se espalham muito mais rápido. Além disso, o estudo comprovou que uma história falsa chega a 1.500 pessoas seis vezes mais rápido, em média, do que uma história verdadeira. O relatório conclui com a pergunta: *Por que a falsidade funciona tão bem? E sugere como resposta: notícias falsas parecem ser mais novas do que as notícias reais; e: notícias falsas evocam muito mais emoção por conjugarem os sentimentos de surpresa e nojo. O estudo coloca então a questão: Como podemos criar um ecossistema de notícias que valoriza e promove a verdade?*¹⁵

É importante frisar que as atitudes, emotivas e cognitivas, a determinadas visões de mundo se materializam nos reforços dos preconceitos ligados à atração fatal entre grupos e indivíduos com as mesmas ideias preconcebidas (Baldi 2018). A partir dessa premissa, o psicólogo Van Bavel constatou que eco das mensagens publicadas nos *medias* sociais têm mais impacto quando se combina a moral e a emoção às narrativas, especialmente quando se trata de questões políticas compartilhadas entre os grupos (Clark 2017). O método se configurou a partir de um algoritmo desenvolvido para categorizar as mensagens de acordo com a ideologia política do utilizador. Bavel selecionou três tópicos polarizadores: 1) o casamento entre pessoas do mesmo sexo, 2) as mudanças climáticas e 3) os direitos de armas. Os resultados mostraram que quando era inserida ao menos uma palavra da linguagem moral-emocional na publicação (abandonada, desonesta, sinistra) o impacto na propagação da mensagem era maior do que se utilizasse apenas uma componente moral ou uma emocional, separadamente. Quando se tratou de controlo de armas, adicionar uma única palavra moral-emocional aumentou sua taxa esperada de republicação em 19%. Para o casamento entre pessoas do mesmo sexo, esse número foi de 17%, e para a mudança

¹⁵ T.A., trecho em língua original: “Why does falsehood do so well? First, fake news seems to be more “novel” than real news. Second, fake news evokes much more emotion than the average tweet. Fake tweets tended to elicit words associated with surprise and disgust. How can we create a news ecosystem that promote values and the truth?” (Robinson 2018).

climática foi de 24%. Por fim, o estudo concluiu que em média as pessoas tendem a compartilhar emoções morais que vêm do seu próprio lado.

Portanto, não é necessário ser populista ou radical para se ser atraído pelo viés da confirmação da narrativa populista e aglutinar-se nos grupos com a mesma opinião, isolando-se das visões alternativas. Os humores, pensamentos e ações humanas são moldados por toda a rede de indivíduos com os quais compartilha-se relacionamentos diretos e indiretos (Clark 2017). Os seres humanos adotam de forma pré-consciente, por proximidade e contágio com as relações e as atividades que tecem no quotidiano (e, portanto, não por compreensão lógica), padrões de percepção, cognição e ação (Mauss 1936).

Assim, pode-se dizer que as tecnologias digitais não são responsáveis por criarem as condições de orientação dos factos, uma vez que estes são o resultado de preconceitos e influências sociais alheias ao mundo digital. Porém, as tecnologias digitais têm proporcionado a “radicalização de posições contrapostas já existentes, assim como o desincentivo à auscultação recíproca e a indiferença às respetivas razões expressas e aos alegados conhecimentos” (Baldi 2018, 7). No entanto, as esferas de interesses, económicas e eleitorais, podem aproveitar o conhecimento científico e direcioná-lo conforme as suas ideologias, como por exemplo, as temáticas ambientais, médicas e energéticas em contextos pré-digitais.

2.2.3 A democracia na era da cultura de *likes*

O elo entre populismo e *Web*, reforça-se quando a simplificação, os atalhos tecnológicos e conceituais se padronizam como práticas de comunicação e informação *online* (Baldi 2018). Se por um lado se torna imperativo perceber a relação entre as reações emotivas aos conteúdos digitais e o capital cultural dos internautas no que diz respeito aos temas morais, políticos e sociais que protagonizam os debates em rede, por outro torna-se fundamental perceber se tais reações não são sintomáticas, também, de uma mudança antropológica gerada pela cibercultura.

Para buscar perceber tal mudança, um estudo pioneiro que merece ser mencionado é o *How Are We Searching the World Wide Web? A Comparison of Nine Search Engine Transaction Logs*, de Bernard Jansen e Amanda Spink (2006). A pesquisa relata uma tendência nos hábitos de pesquisas *online* testados num intervalo de sete anos sobre um total de 287 milhões de sessões em Internet, analisadas através de nove motores de busca e mais de um bilhão de linguagens de consulta. Os resultados mostraram que a maioria dos utilizadores da *Web* procura e acede aos conteúdos digitais, através consultas de apenas uma palavra e durante um tempo de poucos minutos (apenas 5, no 70% dos casos). Alguns fatores foram determinantes para esse resultado: preguiça e pressa na pesquisa, confiança cega na lista dos resultados e adesão às respostas que

mais sintetizam qualquer assunto problemático. Esses valores demonstram o enorme poder de condicionamento da organização do conhecimento pelos intermediários das plataformas digitais e dos motores de busca, tornando-se um cenário ideal e convergente, portanto, com qualquer estratégia de governamentalidade tecnocrata.

A força das mensagens dos atuais líderes populistas, uma vez que se baseiam na oferta retórica de soluções simples e definitivas para problemas complexos, aumenta o desafio que se enfrenta principalmente com a nova geração digital. Como apresenta o estudo *The App Generation: How Today's Youth Navigate Identity, Intimacy, and Imagination in a Digital World*, de Howard Gardner e Katie Davis (2013), onde comparam as atitudes críticas e criativas entre alunos norte-americanos (dos diferentes níveis de ensino) da época digital com os da época anterior. Os pesquisadores salientam as tendências dos alunos da atual época digital em atuar e pensar pelo caminho mais rápido. Rápidos e tecnicamente competentes em criar/ editar cenários imagéticos, mas banais e simplistas em imaginar enredos narrativos.

Outro exemplo que confirma a emergência de tal atitude é refletido na pesquisa *Social Clicks What and Who Gets Read on Twitter* (Gabiellkov et al. 2016), onde se constata que o 59% dos utilizadores do *Twitter*¹⁶ republicam sem terem lido o texto do tweet. Ainda nessa linha, a pesquisa sobre as votações dos posts no *Reddit*,¹⁷ *Identifying and Understanding User Reactions to Deceptive and Trusted Social News Sources* (Glenski et al. 2017), comprovou que 78% dos supostos leitores costuma tomar posição sobre as publicações sem lerem os textos correlacionados. Essas últimas pesquisas comprovam que as atitudes instintivas e reativas testemunham uma paradoxal busca de contexto, uma vez que o que é mais tomado em conta é o enquadramento dos juízos pró ou contra dos textos objeto de partilha e divulgação. Estamos, portanto, perante uma peculiar sobreposição de conflitos desencadeados por um discurso público radicalizado e fragmentado, onde os limites entre propaganda, alteração da realidade, conhecimento estabelecido e invenção de factos parecem evaporar-se, desafiando uma construção da realidade baseada em notícias e comentários virais, constantemente percebidos como suspeitos e acusados de serem manipulados (Baldi 2018).

As plataformas de redes sociais mais populares, de facto, funcionam e são desenhadas de maneira a proporcionar a formação constante de *clusters* homogêneos e polarizados (Del Vicario

¹⁶ Twitter é um serviço de rede social e *microblogging* que permite responder à pergunta: "O que está a fazer?" enviando mensagens de texto (tweets), para os amigos ou seguidores. <<http://tweeter.net.com/#explained>> Acesso em 15 de Junho de 2019.

¹⁷ O Reddit é uma rede social na qual os utilizadores enviam *posts* de temas variados que são submetidos a votação pela comunidade. Se um *post* recebe votos positivos esse utilizador sobe nas classificações do Reddit para que ganhe mais visibilidade pela comunidade. Se obtiver votos negativos o utilizador desce na classificação perdendo desta forma visibilidade. < <https://www.redditinc.com/> > Acesso em 15 de Junho de 2019.

et al 2016). A exposição seletiva ao conteúdo é o principal direcionador da difusão de conteúdo e gera a formação dos *clusters*. De fato, a homogeneidade parece ser o principal propulsor para a difusão de conteúdos (Del Vicario et al. 2016). Neste sentido, as divisões e fragmentações dos grupos em rede convergem com os projetos populistas que é o de dividir para governar (Baldi 2018), conceito usado em política para designar a técnica de controlo que o soberano possui sobre populações ou grupos de diferentes interesses, que juntas poderiam ser capazes de se opor ao seu governo, explorado também pelo filósofo Nicolau Maquiavel em *A Arte da Guerra*, em 1520. Essa fragmentação e dispersão da atenção, juntamente com a criação de narrativas e disputas radicalizadas sobre temas socialmente divisivos, com relatos muitas vezes alheios aos factos empiricamente constatáveis, determinam a necessidade de repensar as preocupantes formas que a democracia veio a adquirir.

Juntamente com a necessidade de analisar as transformações tecno-antropológicas, é importante instituir outras formas e instrumentos de análise crítica, direcionada contra o tipo de autoritarismo que está sediado na administração de bases de dados aparentemente sem centro de gestão, constantemente reconfiguradas e orientadas para emoldurar os comportamentos e afetos dos atores sociais e das suas relações.

A *Web 2.0* transformou-se num território ocupado pelas gigantescas empresas que atuam de forma monopolista e que, de facto, abrangem, computam, correlacionam e pulverizam os vários detalhes da vida. O que essas empresas pretendem é o máximo apego aos dispositivos e serviços tecnológicos disponibilizados e promover assim o maior tráfego digital possível dentro dos seus ambientes (Wu 2011). Apesar do aumento notável de ações do governo em vários países preocupados com a influência dominante dessas gigantes da tecnologia,¹⁸ os vários utilizadores e públicos em rede são considerados como infindáveis nichos de mercado, cuja relevância radica em serem constantemente monitorizados para afunilar qualquer tipo de predição e antecipação na oferta de serviços e conteúdos (Pariser 2011).

Os algoritmos da personalização desafiam um círculo vicioso, onde o que o código sabe acerca do indivíduo, passa a ser a fonte do seu próprio ambiente mediático e, portanto, esse mesmo ambiente condiciona as suas preferências e escolhas futuras. Assim, a problemática também engloba o comodismo que este processo pode trazer, impedindo a formação do pensamento crítico e plural. A transformação tecnológica não deve, contudo, ser encarada como o fator determinante da crise da racionalidade dialógica e da deterioração do contexto democrático. Os seus possíveis

¹⁸ Martin Moore em seu artigo *Society will be defined by how we deal with the tech giants*, publicado no *The Guardian*, em 02 de Abril de 2017, relata que a União Europeia iniciou uma ação contra a Google em 2015; e que o governo alemão está a elaborar uma legislação que ameaça multas de até € 50 milhões se as plataformas dos media sociais não removerem conteúdo ofensivo (Gilchrist 2018).

efeitos na emergência das polarizações culturais e dos populismos são igualmente filtrados por narrativas e visões do mundo ideológicas que também contribuem para a definição da Internet de hoje como terreno de conquista política e económica (Baldi 2018). Assim como a atuação dos robôs políticos, ativamente envolvidos sobre os discursos públicos mais controversos nos diferentes países ocidentais pretendem semear discórdia e hostilidade entre os grupos com visões contrapostas (Boler e Davis 2018) – de 2006 a 2016, os robôs do Twitter amplificaram as histórias verdadeiras tanto quanto as falsas. No entanto, as notícias falsas prosperam porque é mais provável que os humanos, e não os robôs, as divulguem (Robinson 2018).

2.3 Jogos digitais críticos

Os jogos digitais vêm ganhando cada vez mais adeptos e hoje emergem como uma das áreas mais lucrativas da indústria de jogos. Ultimamente, os jogos têm criado ambientes cognitivos e epistemológicos que posicionam o jogador ou participante com as experiências descritas anteriormente de maneiras significativas. Então, o que significa “jogar criticamente”? O jogo crítico significa criar ou ocupar ambientes e atividades lúdicas que representem uma ou mais questões sobre aspetos da vida humana. Essas perguntas podem ser abstratas, como repensar a cooperação, ganhar ou perder; ou questões mais concretas, como envolver algum problema em seu conteúdo (Flanagan 2009).

E na medida em que os jogos digitais experienciam uma crescente interação no contexto da sociedade moderna, eles também têm estimulado uma audiência crítica. Essa audiência vai além dos jogadores que reclamam e questionam os conteúdos que vão de encontro aos valores individuais e sociais. Esse crescimento também tem estimulado o desenvolvimento de designers críticos, que em ordem de compreender os problemas do universo dos jogos e da cultura, como descreve Mary Flanagan (2009):

“Jogos são desenvolvidos, não estritamente para o entretenimento, mas para fins artísticos, políticos, crítica social ou intervenção.”¹⁹ (Flanagan 2009, 2)

Além disso, os jogos críticos são uma categoria criada dentro dos jogos que pode competir a uma crítica aos próprios jogos. Em outras palavras, eles usam os *media* para criticar os *media*. As críticas são direcionadas às convenções do *gameplay* e o relacionamento com a sociedade em que eles se inserem. Como resultado, a crítica não é apenas expressada através de uma escrita aos

¹⁹ T.A., trecho em língua original: “Games designed not strictly for entertainment, but for artistic, political, and social critique or intervention.” (Flanagan 2009, 2)

moldes jornalísticos, também contém visões explícitas desses *game makers* críticos. Os jogos críticos podem também inverter o relacionamento dos *games* com a vida ao abordar questões sociais, políticas, comportamentais, gênero, raça, entre outros, tendo sempre como premissa a *crítica*.

“Jogos são uma forma de representação que pode nos ajudar a perceber a realidade que nos cerca, e acima de tudo, o que significa ser humano.” ²⁰ (Frasca, 2001)

2.3.1 Pensamento crítico

Há cerca de 100 anos, estudiosos de diversos campos da ciência, filosofia, psicologia e educação têm levantado discussões sobre *pensamento crítico* e pesquisado sobre as diferentes maneiras de ensiná-lo. Embora Sócrates tenha começado a aproximação a esse aprendizado há mais de 2.000 anos atrás, é o filósofo, psicólogo e educador americano, John Dewey (1909), quem conquista um lugar de destaque nessa área, sendo amplamente considerado o pai do pensamento crítico moderno (Fisher 2001). Ele assim o chama de *reflective thinking* e o define como:

“Consideração activa, persistente e cuidadosa de uma crença ou suposta forma de conhecimento à luz dos fundamentos que a sustentam e as demais conclusões às quais ela tende.” ²¹ (Dewey 1909, 9)

Ao dizer que o processo do pensamento crítico é *ativo*, Dewey refuta a ideia de que ele acontece a partir do recebimento de informações de outra pessoa, o que caracteriza um processo passivo. Para Dewey, o processo do pensamento crítico é essencialmente activo, por defender que o indivíduo deva pensar através dele mesmo, levantando questões e descobrindo informações por si próprio (Fisher 2001).

Na definição do pensamento crítico como *persistente e cuidadoso*, Dewey contrasta com o tipo de pensamento que a maioria por vezes exerce ao *saltar* diretamente para a conclusão ou tomar uma decisão rápida sem ao menos pensar sobre isso. Entretanto, a mais importante lição da definição de Dewey quando ele diz *grounds which support e further conclusions to which it tends* reflete que as *razões* para acreditar em algo e as *implicações* das crenças pessoais são o que realmente importam. Portanto, pode-se afirmar que um dos elementos-chave para o pensamento

²⁰ T.A., trecho em língua original: “Games are a representational form that could help us to understand the reality that surrounds us and, above all, what it means to be human.” (Frasca, 2001)

²¹ T.A., trecho em língua original: “Active, persistent, and careful consideration of a belief or supposed form of knowledge in the light of the grounds which support it and the further conclusions to which it tends”. (Dewey 1909, 9)

crítico é o raciocínio habilidoso que envolve refletir sobre as razões e a avaliação do raciocínio sempre que possível.

Outra definição de importante revisão é a do filósofo acadêmico inglês, Michael Scriven (1997). Ele argumenta que o pensamento crítico é uma competência acadêmica conectada à leitura e escrita e o define:

“O pensamento crítico é uma interpretação e avaliação qualificada e activa de observações e comunicações, informação e argumentação.” ²² (Fisher e Scriven 1997, 21)

Por razões similares à definição de Dewey, Scriven defende o pensamento crítico como uma actividade que exige habilidade. Para ser crítico, o pensamento deve cumprir certos *standards* ou padrões científicos, como a clareza, relevância e razoabilidade. É activo porque envolve o *questionamento e metacognição*, ou seja, pensar sobre a sua própria maneira de pensar. Scriven inclui ainda a *interpretação* (de textos, discursos, gráficos, filmes, ações e linguagem corporal), porque a explicação e interpretação, tipicamente, envolvem construir e seleccionar as melhores alternativas para formar conclusões sobre um tema complexo.

Ele inclui ainda a *avaliação*, pois o pensamento crítico deve se preocupar com a verdade, probabilidade e fiabilidade da afirmação. Menos usual, mas não menos importante, está a *observação*, que requer a interpretação e avaliação do que se vê ou ouve, e daí percebe-se a importância do uso do pensamento crítico. Scriven refere-se ao termo *information* como afirmação factual e o termo *communication* para ir além da informação ao incluir perguntas, comandos, outras expressões linguísticas, sinais, etc. E finalmente, a *argumentação* que consiste na apresentação de razões para formar uma conclusão (Fisher 2001).

Ainda nessa óptica, o pensamento crítico, como defendido pelo cientista americano Carl Sagan (1997) “é o meio de construir e entender um argumento fundamentado e, especialmente importante, para reconhecer um argumento falacioso ou fraudulento”. Na medida em que o mundo está a tornar-se mais complexo, “os seres humanos não conseguem compreender a extensão da sua ignorância quanto ao que se passa” (Harari 2018, 255). Consequentemente, pessoas que não entendem sobre vacinação ou meteorologia propõe políticas para a saúde e mudança climática, e raramente são confrontadas, pois fecham-se em “caixas de ressonância” (Harari 2018) de amigos que pensam como elas e de canais noticiosos que reforçam as suas convicções constantemente e quase nunca as questionam (Pariser 2011). Isso reforça a ideia de que os seres humanos pensam

²² T.A., trecho em língua original: “Critical thinking is skilled and active interpretation and evaluation of observations and communications, information and argumentation.” (Fisher e Scriven 1997, 21)

em grupo e tomam decisões baseadas em reações emocionais e atalhos heurísticos em vez de análises racionais (Harari 2018).

Sagan defende que a Ciência trabalha com resultados experimentais, dados, observações, medições e factos, e por isso é útil no processo do pensamento crítico ao criar ferramentas para que o indivíduo faça conclusões decorrente das premissas ou ponto de partida, questionando se essa premissa é verdadeira ou não (1997). Para ele, *esse kit de ferramentas para a detecção de mentiras* ensina que: 1) sempre que possível, deve haver confirmação independente dos factos e o encorajamento de um debate substantivo sobre as evidências de todos os pontos de vista; 2) que argumentos de autoridades têm pouco peso, pois autoridades também cometem erros e provavelmente irão cometer novamente; 3) que é importante colocar mais de uma hipótese para pensar nas diferentes maneiras que algo pode ser explicado; 4) comparar essas hipóteses com outras alternativas; 5) sempre questionar se as hipóteses podem ser falsificadas; e 6) quantificar a explicação através de medidas ou números, pois o que é vago e qualitativo está aberto a muitas explicações (Sagan 1997, 197-198).

2.3.2 Design crítico

O design crítico nasce como uma prática de design alternativa, uma estrutura que fica no limiar do design participativo e outras metodologias de projetos contemporâneos (Grace 2014). É importante notar que dentro desse cenário, há diferentes perspectivas de comentários críticos nos trabalhos dos designers que se inserem nessa categoria de jogos. Mary Flanagan (2009), por exemplo, é particularmente ressonante à perspectiva do desenvolvimento do design crítico como reflexo de mudanças sociais e culturais, não fazendo referência explícita em seu livro seminal *Critical Play: Radical Game Design* (2009), aos trabalhos que criticam os modos de produção do design industrial na sociedade moderna como os projetos de Anthony Dunne e Fiona Raby (2001). A perspectiva de Flanagan é um espelho sociocultural que se expressa em jogos e menos em processos direcionados às metodologias de design industrial enfatizado por Dunne e Raby.

Por exemplo, em *Giant Joystick* (2006), Flanagan fornece sua crítica em um jogo analógico – reforçando que nem todos os jogos críticos provêm sua crítica dentro dos limites do digital – quando amplia em larga escala o tradicional *joystick* da era Atari 2600.²³ Este gigante dispositivo

²³ Criado pela empresa Atari Inc., o Atari Video Computer System ou o Atari VCS foi rebatizado para o nome mais popular: Atari 2600. É um hardware extremamente limitado, com memória de apenas 128 bytes, contendo dois *joysticks* e um jogo incluso, o *Combat*. O Atari é considerado pelos gamers o responsável por fazer a cultura dos jogos nascer e crescer, até chegar a indústria que se tem nos dias atuais. < <https://www.tecmundo.com.br/mercado/136167-historia-atari-base-da-industria-games-video.htm> > Acesso em 13 de Junho de 2019.

impede a experiência *single player*. O resultado é uma crítica a história do jogo que não ofereceu subsídios de cooperação, mas sim direcionou para a competição. Nesse sentido, Flanagan sugere uma ressignificação do conceito de *jogar em pares*. É importante ressaltar que o alto redimensionamento das proporções do tradicional *joystick*, oferece mais combustível para alimentar a crítica de uma era de jogos dominados por homens e o movimento em direção ao machismo em épocas posteriores (Grace 2014).

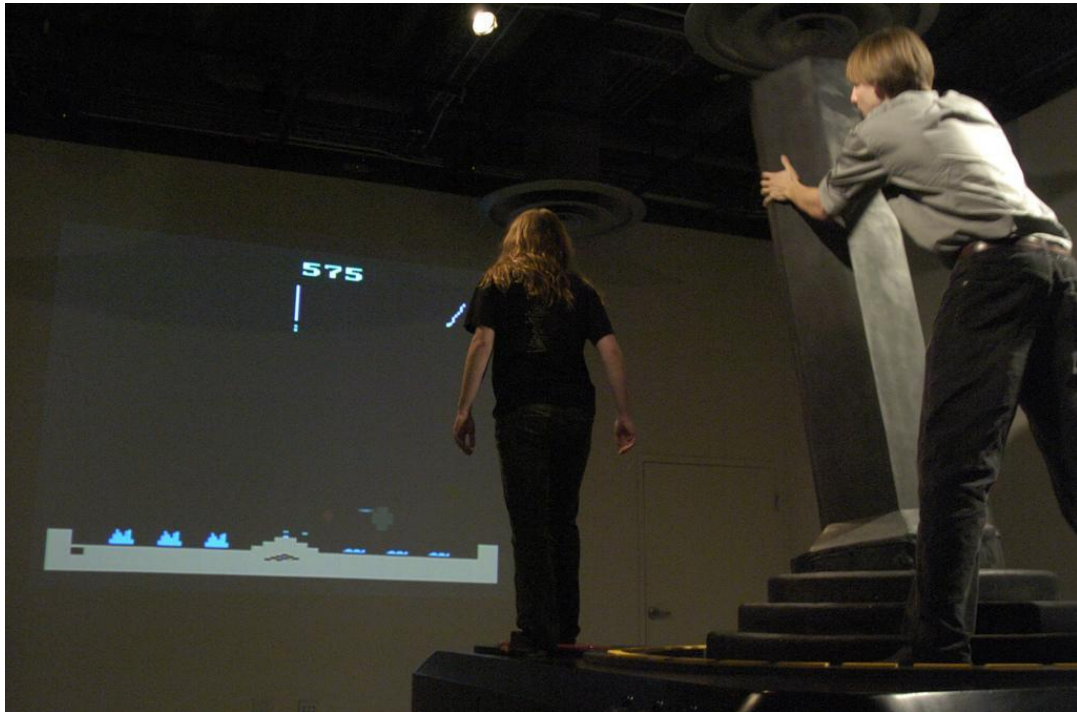


Figura 2 – *Giant Joystick*, Mary Flanagan (2006).²⁴

Em complemento aos jogos críticos, é importante abordar o conceito retórica procedimental de Ian Bogost, no qual descreve: *Procedural rhetoric is a practice of using processes persuasively for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments other have created* (2007, 3). Bogost considera que os jogos persuasivos,²⁵ moldam argumentos e influenciam jogadores, e atribui à nova forma de retórica a arte de persuadir através de representações e interações baseadas em regras em detrimento à linguagem oral, escrita ou imagens, ao qual os videojogos possuem um poder de persuasão único (2007). Eles são como um tipo de tradução cultural, fornecendo lentes alternativas sob um paradigma tradicional fornecido

²⁴ *Giant Joystick* (2006) < <https://maryflanagan.com/work/giant-joystick/> > Acesso em 27 de Junho 2019.

²⁵ Segundo Bogost (2007,46), jogos persuasivos – *persuasive games* – é o termo atribuído aos videojogos que incorporam o conceito de retórica procedimental de maneira efetiva.

pelos jogos. No esquema lógico desses jogos, se todos os alienígenas são enviados do mal para destruir o planeta Terra, o que significa transformar os humanos em seres malignos enviados para destruir um planeta alienígena? A proposta dessa categoria de jogo crítico que utiliza a retórica procedimental inerente à mecânica de jogo comum, fornece alternativas ao jogador, que por sua vez podem apresentar resultados filosoficamente divergentes (Bogost 2007).

Seja pela sua capacidade de estimular a participação em uma era conectada à Internet ou pelo seu papel como plataforma de entretenimento, intervenção, autoria e subversão, os jogos de computador – na verdade, todos os jogos – são altamente relevantes para a imaginação do século XXI. Os jogos também constituíram um componente significativo da prática artística por quase um século. Embora sejam utilizados como abordagens artísticas do jogo e do design de jogos, é importante compreender as metodologias de design do jogo crítico a partir da definição do contexto no qual muitos jogos são feitos agora.

À primeira vista, pode ser difícil ver como os artistas que trabalharam em um lugar e tempo muito diferentes teriam modos e processos significativos que propiciam a criação de jogos hoje. Os jogos de computador são frequentemente discutidos como um novo meio excitante, mas seus laços com formas prévias de jogo não são automáticos. Para o jogador típico, os jogos de computador não estão obviamente alinhados às preocupações como a psicanálise, as leis tributárias utópicas, o ambientalismo ou o protesto social. No caso do jogo ativista, a pesquisa disciplinar típica do *game design* procura encontrar verdades e linhas de informação particulares, em vez de apenas uma estética artística (Flanagan 2009).

Nesse sentido, as estruturas do design dos jogos críticos podem formar um espectro entre a crítica social e a crítica mecânica. Entre esses dois modelos de crítica, a crítica social promove um olhar além do *gameplay*. O objetivo é oferecer ao jogador subsídios para que reflita sobre questões da sociedade e da cultura em que o jogo se insere. A crítica mecânica, por sua vez, olha para os jogos a partir da perspectiva dos criadores de jogos ou jogadores. Como enfatizado pelos estudiosos do design crítico, mais notavelmente Flanagan, Dunne e Raby, o design dos jogos críticos pode ser reflexivo. Este tem como ponto central as maneiras pelas quais o design reflete características sociais específicas. Ou seja, uma sociedade sexista faz jogos sexistas. Uma cultura racista, promove jogos racistas. Nessa perspectiva, o objeto projetado, no caso o jogo, é um indicador das características, preconceitos e valores sociais. Assim, o design fornece uma resposta à temperatura ou pressão social e para que tal projeto funcione, deve criar tensão entre as normas sociais e suas próprias afirmações. Um jogo racista em uma cultura racista tem menos chance de ser um projeto crítico, porque não fornece contraste. Este é o dilema dos jogos críticos – eles devem confiar na reflexão (Grace 2014).

Por outro lado, o design é motivado por um interesse na retórica procedimental (Bogost 2007) e nas suposições de padrões operacionais em jogos. São projetados focados na mecânica crítica do jogo, tipicamente recursiva. Em outras palavras, eles se concentram menos na esfera social ou no contexto em que o jogo se insere, mas sim nas experiências do jogador. Em *Giant Joystick* (2006), o jogo reflete o mundo social externo forçando os jogadores a resolver as problemáticas de uma nova maneira. Os próprios jogadores, e não os avatares, devem interagir de maneira a fornecer uma crítica social sobre a cooperação e aos padrões da sociedade em que o contexto existe (Grace 2014).

Segundo Flanagan (2009), uma metodologia crítica de design requer a mudança de relações de autoridade e poder para uma troca participativa não hierárquica. E embora obedeçam a um padrão segundo o qual os designers habituais desenvolvem as ideias habituais, no método crítico o que é necessário agora é um modelo que amplie os estágios práticos, mas limitados ao processo de design de uma maneira que aborde a intervenção e a interrupção e questões sociais. O método de jogo crítico introduz vários elementos cruciais no modelo iterativo. As preocupações humanas, identificáveis como princípios, valores ou conceitos, tornam-se uma parte fundamental do processo. Ao percorrer os estágios do método de jogo crítico, o artista, ativista ou designer pode refletir sobre o estado de seu projeto e ver se o projeto continua a atingir as metas básicas estabelecidas inicialmente para a pesquisa.

Os jogos críticos são geralmente pequenos jogos. Eles são iniciativas de baixo orçamento, com o objetivo de entregar sua crítica rapidamente. Estruturalmente, há uma dicotomia geral entre esta entrega que pode apresentar uma crítica contínua e descontínua. Dessa forma, muitos jogos críticos são enfáticos em sua estrutura, repetindo sua crítica vezes consecutivas através de uma mecânica de jogo comum. Os jogos que apresentam esse tipo de design crítico repetitivo podem ser chamados de jogos críticos contínuos (Grace 2011).

A plotagem de aspetos-chave de um jogo dessa maneira permite uma rápida compreensão da crítica. Jogos que são contínuos, por exemplo, provavelmente se traduzirão em críticas enfáticas. Jogos que são descontínuos, oferecendo apenas um momento-chave de crítica, provavelmente usarão esse momento para chocar o jogador (Grace 2011). Os jogos recursivos tendem a ser menos políticos, simplesmente porque concentram suas críticas de forma restrita. Jogos altamente reflexivos podem ser mais explícitos sobre a crítica social, mas também podem oferecer pouco em termos de novas mecânicas (Flanagan 2009).

2.3.3 Os jogos críticos enquanto meio de subversão

Flanagan (2009) descreve a subversão como um meio poderoso para os grupos marginalizados terem voz, ou seja, refere-se ao ativismo de examinar como as relações de poder se desenrolam e como a mudança social é realmente orquestrada. Dessa forma, compreende que as práticas subversivas têm o poder de desencadear mudanças sociais quando usadas na escala correta e com as ferramentas certas. Nessa direção, a autora sugere que os jogos sejam uma ferramenta desse tipo. Como eles são estruturados por um conjunto de regras, os jogos são particularmente maduros para práticas subversivas. Para os jogadores, uma grande dose de prazer pode derivar da subversão das normas de interação entre jogos simples e jogos altamente complexos. Assim, podem consistentemente explorar o que é permissível e o que os coloca no limiar entre regras e expectativas. Os artefactos digitais realmente se tornaram um “círculo mágico” (Huizinga 1971), no qual os jogadores entram em um espaço de jogo sancionado pela *playculture*, onde participantes encontram um espaço para permissão, experimentação e subversão (Flanagan 2009).

Dessa forma, os jogos críticos podem ser considerados jogos ativistas por serem caracterizados por sua ênfase em questões sociais, educação e, ocasionalmente, intervenção.²⁶ Em outras palavras, eles não são exercícios puramente conceituais, mas sim jogos que envolvem uma questão social mais comumente através de temas, narrativas, papéis, configurações, objetivos e personagens; e, menos comumente, por meio da mecânica do jogo, paradigmas, interações ou conquistas para beneficiar um resultado pretendido além do entretenimento ou do valor experiencial de um jogo. Isso não quer dizer que jogos ativistas não possam, ou não devam ser divertidos, embora isso tenha sido uma crítica a muitos jogos ativistas até hoje (Flanagan 2009).

2.3.4 Jogos críticos vs jogos sérios

O debate sobre o uso geral dos termos *serious games*, *games for change* e *social impact games* deve ser observado com atenção. Grupos diferentes dão rótulos categóricos diferentes. O estudioso dos jogos Stewart Woods (2004) argumenta que os jogos sérios são o objetivo daqueles dentro da indústria de jogos para o futuro dos jogos, observando que muitos desenvolvedores desejam criar conteúdos ou experiências *sérias*, que são tipicamente representados em formas narrativas tradicionais como livros ou filmes (Flanagan 2009). Embora estas linhas não sejam fixadas e facilmente definíveis, a maioria da comunidade entende que os jogos sérios são aqueles principalmente dentro do domínio da educação ou de aplicações militares. Tais jogos podem se

²⁶ Intervenções são tipos específicos de subversões que dependem de ação direta e envolvem-se com questões políticas ou sociais. É um entrar ou interferir em qualquer caso, de modo a afetar seu curso ou problema (Flanagan 2009, 20).

concentrar em treinamento corporativo, socorro em desastres, ocupações perigosas, crime, redesenho de espaços públicos, como sistemas de trânsito e parques, ou a criação de estruturas para formação de equipes.

Por outro lado, games for *change* ou *social impact games* são aqueles que abordam as preocupações sociais de forma mais ampla. Estes podem incluir pobreza, racismo, preconceito e discriminação, guerra e paz, ou direitos humanos através da educação e divulgação (Flanagan 2009). Esses jogos são frequentemente criados para resolver problemas do mundo real ou para aumentar a conscientização e fomentar o pensamento crítico. Ambas as categorias de jogos integram dados e histórias do mundo real, concentram-se na educação e na opinião pública e visam fornecer uma alternativa aos meios de comunicação existentes sobre essas questões. Assim, Frasca (2001) defende:

The goal of these games is not to find appropriate solutions, but rather to trigger discussions... It would not matter if the games could not simulate the situation with realistic accuracy. Instead, games would work as metonymy that could guide discussions and serve to explore alternative ways of dealing with real life issues. (Frasca 2001, 20).

Como visto, os jogos críticos encaixam-se dentro da definição de *games for change* ou *social impact games*. Em resumo, enquanto os jogos críticos têm como premissa a crítica (Grace 2011), as iniciativas de jogos sérios investigam o uso de jogos como ferramentas de treinamento, incentivo à saúde, educação, propaganda, conscientização social e mudança comportamental. O propósito central, portanto, é o que constitui o elemento fundamental do *gameplay* (Brathwaite e Schreiber 2008).

2.3.5 Os jogos críticos e questões políticas

Os jogos políticos estão divididos dentro de uma área de estudo de jogos em duas categorias. A primeira se refere a jogos tematicamente políticos (Bogost 2007), ou seja, que abordam a política como questão central. A segunda está ligada ao modo com as pessoas se relacionam umas com as outras e o poder que exercem umas sobre as outras. Essa é a primeira pista sobre o que é um jogo político - é um jogo em que os jogadores estão em relações de poder. No entanto, nem todo jogo sobre política é, de facto, político. Nem sempre um jogo sobre política expõe a lógica de uma ordem política, abrindo a possibilidade para propor questões ou romper com regras pré-estabelecidas (Bogost 2007). Um exemplo disso são os jogos que simulam processos eleitorais, que reduzem o procedimento operacional de uma campanha à análise de dados demográficos, escolha de equipa, logística, etc. No entanto, o potencial argumentativo e gerador de senso crítico

sobre o *establishment* político se torna irrelevante, tornando o jogo mais semelhantes a um jogo de estratégia política do que sobre diretrizes e críticas políticas (Bogost 2007). Um dos exemplos mais relevantes sobre simuladores de processos eleitorais é o videogame *President Elect* (1988), um jogo de simulação política baseado em turnos, focado no gerenciamento de uma campanha.

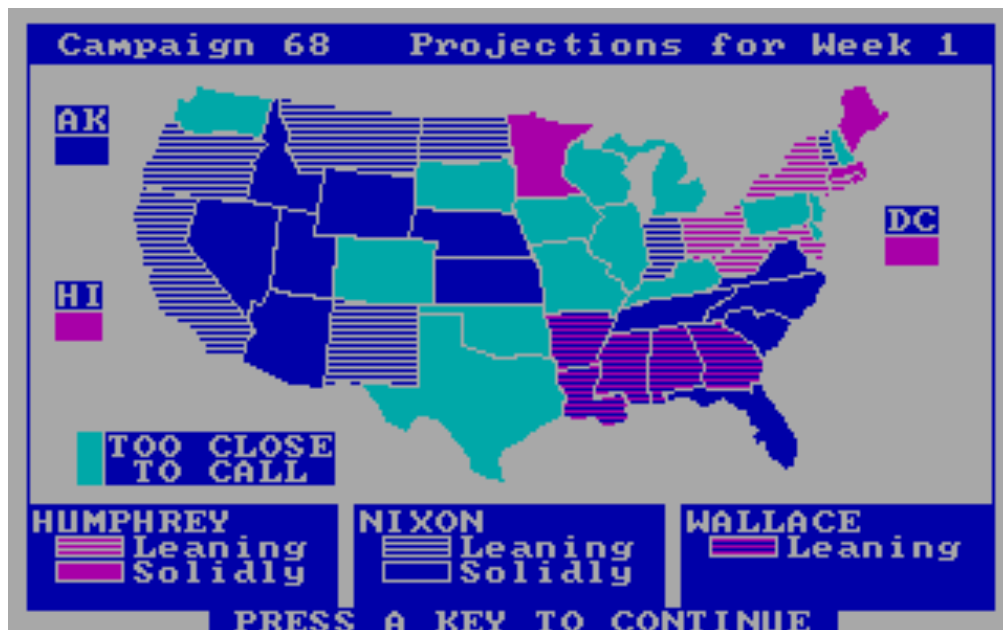


Figura 3 – *President Elect* (1988).²⁷

O jogo permite que os jogadores gerenciem uma campanha presidencial nos Estados Unidos, de 1960 a 1988, apoiando confrontos históricos e não-históricos, possibilitando um revisionismo da trajetória das eleições norte-americanas (Bogost 2007). *President Elect* foca na representação realística das tendências demográficas e padrões de votação, explorando a retórica procedimental de que “eleições são vencedoras devido aos processos eleitorais, e não devido à política” (Bogost 2007, 91). Ou seja, em simuladores de eleições, a política pública é irrelevante. Os jogadores escolhem ou adotam posições sobre as questões, tipicamente realizando uma escolha rudimentar entre apoio e oposição. Em *President Elect*, os jogadores são questionados sobre as suas preferências e constroem os perfis em resposta aos tópicos políticos que escolhem. Podem também criar estratégias de marketing e mensurar o desempenho futuro sobre as questões sociais, económicas e da política externa avaliando os registos de votações anteriores e a demografia local.

Por outro lado, os jogos podem reivindicar ou expressar sobre como as relações entre a sociedade e o governo, por exemplo, podem não funcionar. Esta técnica tem sido utilizada especialmente em jogos políticos devido ao facto desses jogos serem concebidos como uma

²⁷ *President Elect* simula os processos eleitorais e não a política, tal como a maioria dos jogos de campanha política. <https://archive.org/details/msdos_President_Elect_-_1988_Edition_1987> Acesso em 29 de Junho 2019.

crítica à falta de funcionamento da prática política. Um exemplo é *September 12th*, criado por Gonzalo Frasca em 2003, é uma simulação que usa a tecnologia dos videogames para modelar o paradoxo no conflito entre os Estados Unidos da América e o Oriente Médio: a inevitabilidade problemática dos danos colaterais sofridos nos modelos de combate ao terrorismo. Os jogadores têm uma visão de uma cidade e mercado movimentados, onde terroristas e civis se misturam. Eles devem escolher entre lançar fogo ou não. Se um jogador opta por lançar seus mísseis contra os terroristas no mercado, ela rapidamente descobrirá que é quase impossível atingi-los. O míssil irá, no entanto, destruir edifícios e matar civis inocentes.



Figura 4 – *September 12th* (2003).²⁸

Portanto, em *September 12th* não há estado de vitória ou derrota. Como não há meta, não pode haver obstáculos para esse objetivo e, portanto, o jogo não tem conflito inerente, exceto o que pode surgir nos próprios jogadores. Mesmo uma simples ilusão de um estado de vitória não pode ser mantida em um jogo que declara abertamente que não tem fim e não pode ser vencido. A falta de um adversário torna o conflito ou o equilíbrio irrelevante. O jogo não envolve qualquer forma de progressão. Não há curva de aprendizagem.

No entanto, *September 12th* possui muitas qualidades de um jogo e de uma obra de arte: tem um conjunto claramente definido de ações de causa e efeito que o jogador pode escolher, e o mundo modela de modo reflexivo uma situação problemática que também pode classificá-lo como um jogo para a mudança social. Também é bem-sucedido em fornecer uma maneira segura

²⁸ *September 12th* representa uma crítica à posição geopolítica americana e a guerra no Iraque. <<http://www.gamesforchange.org/game/september-12th-a-toy-world/>> Acesso em 29 de Junho de 2019.

de experimentar a realidade ou, neste caso, um possível jogo de escolhas que possam criar uma realidade. Como os resultados da simulação são menos duros do que a situação real que o jogo está simulando, sem vidas reais perdidas e sem terroristas reais, o efeito geral é o que o estudioso de jogos Chris Crawford (1982, 5) rotula como “conteúdo emocional”. Segundo Crawford, “os jogos podem criar uma representação subjetiva e deliberadamente simplificada de uma realidade emocional” (Crawford 1982, 5). Dessa forma, a representação fiel e realista da realidade objetiva e externa não é necessariamente importante, a não ser que seja um pré-requisito para sustentar a fantasia do jogador. No entanto, o equilíbrio entre o que é *real* – e completamente objetivo e externo – e o que é *fantasia* – completamente subjetivo e interno – é crucial para que o jogo se integre à experiência cultural criativa de quem joga.

Para Frasca, o objetivo do jogo é demonstrar que a destruição de cidades e as altas mortes de civis só podem cultivar um clima de ressentimento, vingança e ódio e, portanto, pode gerar novos inimigos. Em resumo, violência gera violência.

Outro jogo criado por Frasca é *Madrid* (2004), em resposta às bombas detonadas em Madrid no mesmo ano. O jogador tem de manter as luzes das velas acesas nesta espécie de memorial humano. *Madrid* inclui um medidor de luz que rastreia a ação do jogador. Portanto, ele não pode ir e voltar rápido o suficiente para manter todas as velas acesas. O jogo começa como uma obra de luto, mas trabalha para questionar o próprio ato de encenar um memorial para uma tragédia, bem como para comentar sobre a própria memória humana.



Figura 5 – *Madrid* (2004).²⁹

²⁹ *Madrid* – foi criado em menos de 48 horas após os ataques terroristas na cidade espanhola em 2004. < <http://www.newsgaming.com/games/madrid/>> Acesso em 29 de Junho de 2019.

Outro jogo que explora questões políticas é *Oil God* (2006) de Ian Bogost, que explora a relação entre os preços do gás, a geopolítica e os lucros do petróleo. O jogo coloca o participante na posição de um deus, representado por uma mão móvel como o cursor, em uma versão simplificada do popular jogo *Black and White* (2001). Os jogadores tentam elevar o preço do petróleo a um certo nível, iniciando guerras, causando desastres naturais e alterando os sistemas políticos e económicos nacionais por meio de mudanças políticas e guerra civil.



Figura 6 – *Oil God*, Ian Bogost (2006).³⁰

O jogo baseia-se na crença, talvez cínica, de que os jogadores podem assinalar as estratégias de jogo preferidas para o prazer subversivo do lucro, endossando golpes militares para o jogo financeiro e até mesmo dirigindo alienígenas para matar e sondar grandes segmentos da população civil. Em *Oil God*, a informação sobre como vários estímulos afetarão os preços do petróleo é retida, e parece impossível para o jogador discernir quais ações desagradáveis beneficiam mais os preços do que outras. Começar guerras geralmente parece aumentar os preços do petróleo, e é

³⁰ Consultar em: <http://persuasivegames.com/game/arcadewireoil>.

claro que direcionar os danos em regiões e nações com petróleo parece manter os preços do petróleo em um prêmio.

Oil God visa, portanto, educar os jogadores sobre sistemas económicos complexos por meio de simulação, fantasia e humor. E embora consiga realizar a fantasia e questões factuais, não é o equivalente a um *newsgame*, um termo que define um corpo de trabalho produzido na intersecção entre videogames e jornalismo (Bogost et al. 2010). Enquanto *September 12th* (2003) é um exemplo do conceito de nunca ganhar, *Oil God* é um jogo cínico onde o jogador ganha sempre, provando que jogos críticos podem se relacionar intimamente com o trabalho de artistas, ao mesmo tempo que as estratégias entre eles podem divergir dramaticamente.

Train é um jogo analógico, criado por Brenda Romero em 2009, onde o jogador é instruído através de cartas, a organizar a alocação de pinos, representando pessoas, dentro de vagões dos comboios. O jogo prossegue até o momento em que o jogador faz a descoberta de que o destino para onde o comboio vai é Auschwitz e que, portanto, o jogador esteve efetivamente a passar pela experiência de organizar os comboios que levaram judeus para campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial. O conflito do jogo está em propiciar uma reflexão a partir da inversão de valores que o jogo promove.



Figura 7 – *Train*, Brenda Romero (2009).³¹

³¹ Consultar em: <http://brenda.games/train>.

Os jogos políticos também podem trazer argumentos sobre os problemas da pós-verdade, como o fenómeno das notícias falsas e elucidar a capacidade dos jogadores de identificar uma notícia falsa da notícia jornalística, como o jogo *Factitious* (2017), desenvolvido no âmbito do laboratório de *game design* da American University, pela jornalista e investigadora Maggie Farley.

O jogo apresenta uma interação simples, que determina que o jogador deslize o dedo para a esquerda, quando considera que a notícia é falsa, ou para a direita, quando julga que o artigo é baseado em factos reais. Dependendo da escolha, o jogo fornece *feedback* acerca dos artigos e cita as fontes que podem ser verificadas.

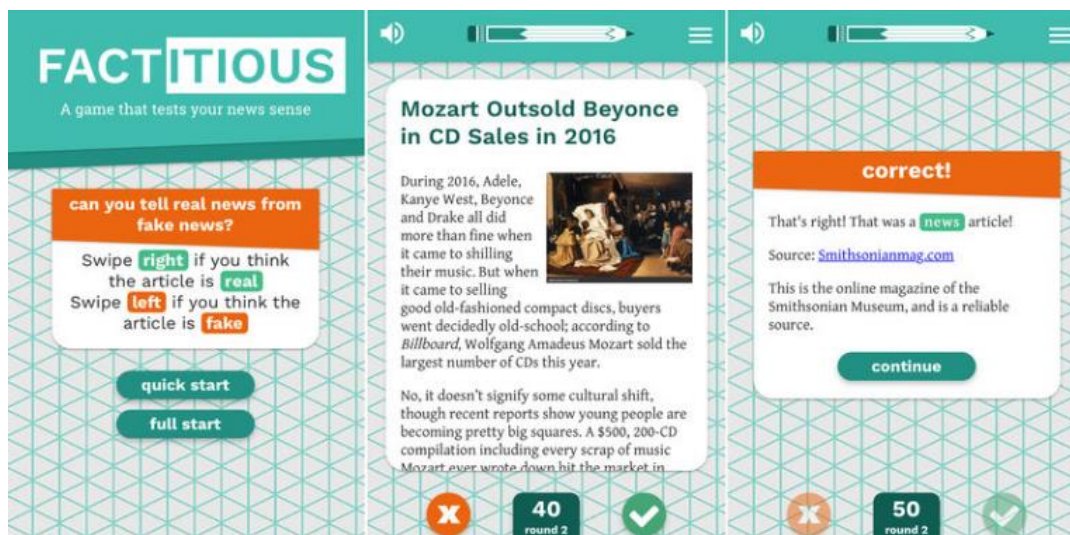


Figura 8 – Interface de *Fictitious*, de Maggie Farley (2017).³²

Outro jogo que traz temática semelhante é *Fake News: The Game* (2018), da agência ISL, que testa a habilidade coletiva dos jogadores para identificar manchetes enganosas de informações factuais. O jogo partilha da mesma interação de *Factitious*, que apresenta ao jogador um título ou um artigo e pede para que eles julguem a sua veracidade, deslizando para a esquerda se achar que a informação é falsa, ou para a direita se julgar que é verdadeira. Ao final, o jogo apresenta um *score* aos jogadores que mais pontuaram, criando uma competição entre les, fornecendo dados para uma análise demográfica, que identifica quais grupos são mais vulneráveis ao consumo de notícias falsas disseminadas nas redes sociais.

³² Consultar em: <http://factitious.augamestudio.com/#/>. Acesso em 25 de julho 2019.

Já em *Bad News* (2018), desenvolvido pela DROG, uma equipa multidisciplinar de académicos, jornalistas e especialistas *media*, o jogador assume o papel de um falsificador de notícias. A tarefa do jogador é conseguir o maior número de seguidores possível enquanto cria lentamente credibilidade falsa como um site de notícias, fazendo-o abdicar da ética para construir uma reputação baseada em mentiras. O jogo foi desenvolvido como uma ferramenta para desenvolvimento da literacia mediática, publicamente acessível, que acompanha um guia de utilização inclusive para a sala de aula.

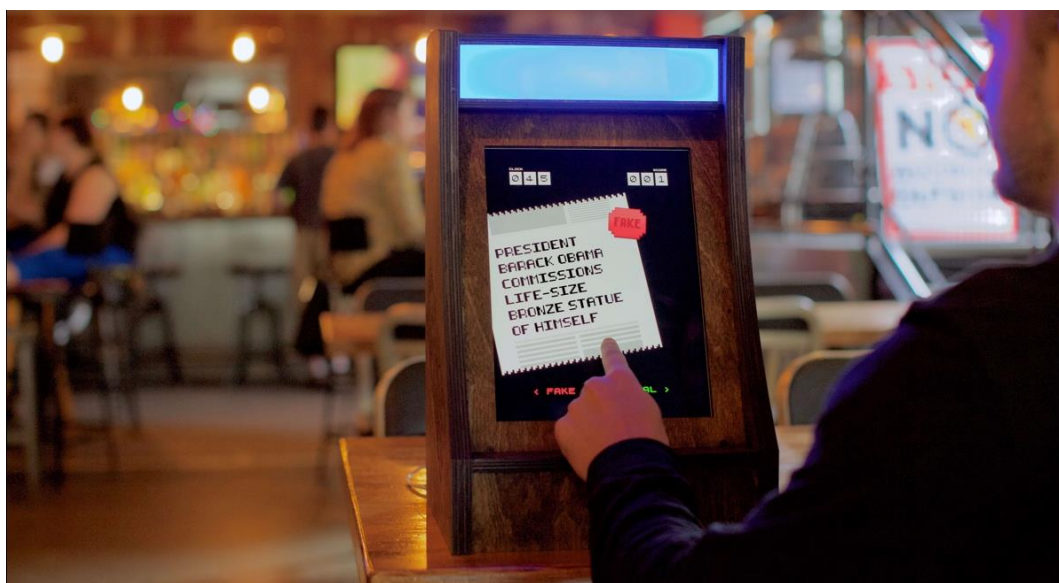


Figura 9 – Interface de *Fake News: The Game*, da ISL (2018).³³

³³ Consultar em: <https://playfakenews.com/>. Acesso em 25 de julho 2019.



Figura 10 – Interface de *Bad News*, da DROG (2018).³⁴

Esses exemplos demonstram o que os artistas têm desenvolvido no âmbito dos jogos e inspirado outros artistas, designers e profissionais inovadores. As criações que envolvem o *critical play* (Flanagan 2009) podem fazer instruções para ações ou utilizar de métodos disruptivos, que embutem ao design uma linguagem desconfortante e transformam humanos em marionetes. Os jogos críticos podem ser caracterizados como ativistas ao dar ênfase nas questões sociais e educacionais. Em outras palavras, eles engajam em um problema social, mais comumente, através dos temas, das narrativas, das regras, dos objetivos e das personagens, e menos comumente, através das mecânicas, das interações ou estado de vitória para beneficiar um resultado intencionado que vai além do entretenimento ou valores experienciais (Flanagan 2009). Entretanto, os jogos políticos podem engajar através da representação dos processos políticos na ação do jogo, onde a simulação dos processos eleitorais ou de estratégia geopolítica, por exemplo, produzem argumentos para gerar expressão de como os processos políticos funcionam, porque eles não funcionam ou como a sociedade pode se beneficiar com a mudança das regras (Bogost 2007).

2.3.6 Sumário

É notável que a Internet deu voz e vez a grupos que antes estavam fora dos debates públicos. Suas visões de mundo eram formatadas a partir da emolduração dos temas pelos *mass media* (Herman e Chomsky 1998). Entretanto, hoje esses temas são construídos sob várias perspectivas. No lugar do conhecimento científico e especialista, ganha cada vez mais espaço visões herméticas e

³⁴ Consultar em: <https://getbadnews.com/#intro>. Acesso em 25 de julho 2019.

generalistas sobre qualquer assunto (Nichols 2018). A agenda dos debates antes dominada por uma elite política tradicional, torna-se protagonizada por um aglomerado de comentários virais. É preocupante a proliferação das manifestações de ódio e intolerância que ecoam dessas caixas ressonantes. E mais perigoso ainda quando os governos assumem discursos simplistas e legitimam a violência e o preconceito (Sagan 1997).

A manipulação da emoção e o uso da mentira sempre fizeram parte da política (Arendt 1967). A diferença é que hoje vivemos uma tecnocracia algorítmica, que reforça a formação de bolhas, impedindo uma visão de mundo plural, tão importante para uma democracia sólida (Pariser 2011). Perde-se a capacidade cognitiva de identificar a manipulação dos factos, que escondem os reais problemas sociais, que deveriam protagonizar o debate de ideias e tornarem-se políticas públicas.

Por que razão é a mentira tão atrativa? Estudos mostram que a mentira é mais sedutora, porque ela se parece com a estrutura de uma história (Boler e Davis 2018), e o *homo sapiens* é uma espécie do pós-verdade, cujo poder depende da criação de ficções e da crença nelas. Desde a Idade da Pedra, que os mitos serviram para unir coletivos humanos. Por isso, a espécie humana é o único grupo de mamíferos capaz de cooperar com estranhos, porque cria ficções para convencer os demais (Harari 2018).

Assim, ao invés de aceitar as notícias falsas como uma norma, a sociedade deveria reconhecê-las como um problema muito mais difícil do que tende a reconhecer, investindo tempo e esforço na verificação das fontes de informação e na distinção da realidade da ficção (Harari 2018). É possível, e já acontece em contextos diversos, desarticular as “caixas de ressonância” (Harari 2018, 255) onde se costumam promover conexões com grupos que fazem o seu método de participação da discussão e do exercício da dúvida sobre o que é constantemente oferecido pelos *media* digitais. Desencadear uma tendência comum ao exercitar a perplexidade como ética propicia uma melhor compreensão do que está em jogo, revalorizando o interesse pelos factos verídicos e do sistema político como um todo.

Com isso em mente, foi demonstrada a capacidade dos jogos críticos de quebrar ou, pelo menos, destacar premissas enraizadas, ressoando claramente como uma metodologia para o impacto social. Os jogos críticos são capazes de criar bases para que as pessoas possam aprender a desaprender o hábito de corresponder às práticas aceleradas e instintivas aos *inputs* digitais produzidos à medida. Os jogos podem promover estímulos importantes para o aprendizado do questionamento. Pode ser um importante aliado no desenvolvimento das competências do pensamento crítico, em ordem de estabelecer no jogador, a capacidade de julgamento da fiabilidade e credibilidade da informação, premissas fundamentais para a promoção da literacia mediática na era digital.

ESTADO DE ARTE

3. Lado B: Game Design

A proposta de solução para o problema deste estudo foi o desenvolvimento do protótipo interativo *Lado B*, criado a partir do método de design crítico apresentado por Flanagan (2009) em *Critical play: Radical game design*, que acrescenta ao método iterativo, cruciais elementos que refletem as preocupações humanas, conceitos e valores como partes fundamentais do processo de criação do jogo crítico (Flanagan 2009).

O projeto envolve seis fases que configuram o *game design* estabelecido neste estudo: A concepção, pré-produção, produção, testes, avaliação e revisão do protótipo (Fullerton 2008). Num primeiro momento, a geração e a formalização de ideias (Anexo C) formam uma parte importante por clarificar os objetivos esperados com a simbiose entre o problema a resolver e as possibilidades do design crítico. Dessa forma, os insights que estruturam a fase da concepção originaram-se da exploração de casos de estudo de jogos críticos, acrescidos aos conceitos teóricos que revelam as possibilidades desse domínio de jogos.

Em seguida, a primeira ideia a ser produzida foi o *MC Definition*. Entretanto, visto que o protótipo limitava a condução teórica do estudo, condicionou-se a produção para a ideia que permitisse a utilização eficiente dos conceitos relevantes, sobretudo o da literacia procedimental, junto à exploração criativa do contexto político-mediático.

Assim, surge *Lado B*, um instrumento de pesquisa que configura um protótipo jogável, que atende aos anseios dos objetivos de investigação deste projeto. A primeira versão de *Lado B* foi testada, e a partir da análise dos resultados, foi revisada dando origem à segunda versão que se encontra detalhada neste capítulo.

3.1 Contextualização

O protótipo *Lado B*, segundo a definição de Ian Bogost et al. (2010, 108) pode ser considerado um *action reporter*, por afirmar o valor do jornalismo e a sua relação com a política por meio do enredo e do tema. Por se passar no Brasil no ano de 2018, durante uma corrida presidencial marcada por grande polarização política, *Lado B* requer do jogador a representação do papel de um jovem repórter, enviado especialmente ao país para cobrir um atentado contra um popular presidenciável. O jogo exige que o jogador entreviste os envolvidos no caso, retire dos diálogos as declarações e argumentos relevantes sobre o caso, que irão levar o jogador a deliberar sobre os factos e opiniões, que servirão de base para a escrita da notícia e a submissão ao jornal *Lado B da Notícia*.

Ao contrário de jogos como *Global Conflict: Palestine* (2007), que através do ensino da prática jornalística e desenvolvido especialmente para o contexto educacional, promove o conhecimento sobre o conflito entre Israel e Palestina, *Lado B* encoraja os jogadores a pensarem com a mente de um repórter em meio a uma crise política, que se alinha com o contexto real, dada a maneira como as regras estão estruturadas no *gameplay* e na narrativa. Entretanto, apesar do propósito principal não ser voltado para a educação, não há restrições quanto à aplicabilidade nesse âmbito.

Lado B estimula o jogador a conversar com as fontes de informação, que representam ambos os lados da história, como o eleitor, o policial, o advogado do agressor e o assessor do candidato. O jogador é recompensado pela quantidade de informações que obtiver das entrevistas através *dos pontos de experiência*, permitindo que ele entreviste outras fontes e retire novas informações que irão enriquecer a notícia. Essas informações devem ser guardadas nas *notas* do repórter, para que os pontos sejam contabilizados. É possível entrevistar até quatro pessoas para ir desbravando os factos por detrás do atentado político. Após essas missões, o jogador é colocado diante do desafio final ou do *turning point* do jogo. É surpreendido, então, pelo editor do jornal, que determina que a notícia cumpra o requisito de falsidade sobre o acontecimento, com o objetivo de beneficiar o presidenciável nas urnas. Em outras palavras, o repórter é obrigado a escrever uma notícia falsa e submetê-la ao editor, cumprindo assim todas as missões que o conduzem à vitória no jogo. A partir deste nível, cabe ao jogador deliberar sobre a sua decisão: Se aceita a proposta ou se abandona o jogo.

Certamente, *Lado B* não tem a intenção de educar os jogadores sobre jornalismo, apesar das suposições sobre a profissão estarem embutidas nas regras. Entretanto, quando o jogador é submetido à intervenção do editor para falsificar os factos apurados, o jogo começa a engajar a complexidade ambígua de tópicos sobre a moral e a ética no jornalismo praticado atualmente,

evidenciando como os videojogos têm o poder de ensinar sobre as obrigações diárias dos formadores de opinião e da audiência (Bogost et al. 2010).

3.1.1 Apresentação do problema

Segundo Bogost (et al. 2010), o jornalismo deve ser aprendido a partir da escola ou da área de experiência, e isso requer um tipo especializado de literacia, que amplamente falando, descreve o aprendizado prático do entendimento, criação e crítica ao particular modo de comunicação (Gee 2003). Ele reforça ainda que existem tipos diferentes de literacia no jornalismo. Novos leitores sabem como acessar e consumir notícias, mas não sabem necessariamente entender os valores e métodos de trabalho para se produzir uma reportagem. Da mesma forma, Bogost afirma que os editores se envolvem com a notícia num nível diferente, muitas vezes corrigindo e guiando a notícia para evitar tendenciosidades, por vezes na direção contrária, favorecendo alguma ideologia individual ou corporativa.

Hoje, lê-se muito sobre *citizen journalism* (Bowman e Willis 2003) e o *wisdom of crowds* (Anderson 2009), que significa uma das maneiras com a qual a Internet tem permitido que cidadãos comuns participem da reportagem. Entretanto, publicar uma opinião, testemunhar um acontecimento ou denunciar uma possível conduta fraudulenta não significa produzir jornalismo. Então, trazendo para a abordagem dos jogos, Bogost et al. (2010) colocam a seguinte questão: “Podem os jogos nos ensinar com sermos bons consumidores de informação, repórteres ou editores?”³⁵ A resposta que o autor propõe é que claramente, uma pessoa não pode tornar-se um *expert* na área apenas por jogar. Mas os jogos podem ensinar a maneira de se aproximar dos problemas através de um conjunto de regras, valores e práticas (2010, 108). Isso é o que o estudioso em videojogos e literacia James Paul Gee chama de “domínio semiótico”: “Um campo de conhecimento exercido por um grupo de participantes” (2003, 18).³⁶

Assim, *Lado B* exige que o jogador siga algumas regras do jornalismo: 1) a verificação dos factos, embutido dos valores de vigilantes da sociedade; 2) o exercício da prática de seguir o *lead* da história; 3) e a navegação física através dos espaços onde o problema permeia para alcançar as fontes de informação. Por último, coloca o jogador na posição de refletir o contexto atual em que o jornalismo se insere, representado pela obrigação imposta pelo editor de seguir aquilo que é imposto como regra, orientada pelo capital financeiro e ideológico. Dessa maneira, o jogo leva à compreensão crítica do jogador sobre o atual sistema de propaganda política, que coloca em risco

³⁵ T.A., trecho em língua original: “Can games teach us how to be a good news consumers, reporters, or editors?” (Bogost et al. 2010).

³⁶ T.A., trecho em língua original: “A realm of knowledge shared by a group of practitioners.” (Gee 2003, 18).

o princípio de transparência dos *media*, através da difusão de mentiras e distorção de factos. A crítica também é sobre como este sistema utiliza os próprios atores sociais (os cidadãos comuns) para engajar em uma rede de manipulação, que compromete a fiabilidade nos *media*, influenciando a opinião pública nas plataformas de *media* sociais. Hannah Arendt (1973, 231) chama de *centripetal*, umas das forças do totalitarismo, que se assenta no monitoramento e formação da opinião pública, atraindo para o espaço de partilha que o regime domina. Portanto, através desses artefactos, o jogo tem por objetivo levar o jogador a identificar o papel dos *media* na era digital, fazer uma reflexão acerca da atual democracia, sobre a moral e ética no jornalismo, e no contexto da narrativa, analisar a diferença entre factos e declarações pessoais. Desse modo, através da ironia embutida na narrativa, *Lado B* pretende criar bases para o processo de desenvolvimento da literacia mediática, importante para que os jogadores saibam valorizar o poder da informação fiável e a importância de um fluxo livre de informações em uma sociedade democrática.

3.1.2 Influências: Casos de estudo que originaram o protótipo

Além dos casos de estudos abordados na secção *estado da arte*, outros jogos foram importantes para a estruturação do design e da mecânica do protótipo, com destaque para: *Global Conflict: Palestine* (2007) e *Papers, Please* (2013).

Novamente, *Lado B* não pode ser considerado como *edutainment* – *software* de entretenimento explicitamente para o contexto educacional (Bogost et al. 2010). Entretanto, utiliza dos artefactos dos jogos que ensinam a prática da profissão, como a série *Global Conflict: Palestine* (2007), desenvolvido pelo dinamarquês *Serious Games Interactive*, para criar significado e reflexão crítica no jogador.

Global Conflict: Palestine evidencia os processos de produção de uma reportagem e se apresenta ao jogador com um mundo 3D, resultado de quatro anos de trabalho. O jogo ainda entrega um pacote com guias para os professores utilizarem-no como ferramenta de discussão em sala de aula, focando a sua aplicabilidade nos estudantes do secundário. *Global Conflict: Palestine* foca-se primeiramente na audiência e no viés dos *media*. Depois de escolher uma personagem, o jogador deverá escolher se irá escrever para um jornal Israelita ou Palestino. A decisão inicial afeta as escolhas disponíveis para o restante do jogo. Um ponto é deixado claro: Escrever uma boa história não é apenas revelar uma simples verdade, mas perceber e clarificar informações relevantes do contexto.

Durante as missões, os jogadores entrevistam soldados, detentos, civis e políticos através de uma complexa caixa de diálogo. Essas declarações revelam um espectro de opiniões políticas e o

jogador deve aprender como os jornalistas podem alterar as suas atitudes e interações para conseguir retirar mais informações de suas fontes.



Figura 11 – *Global Conflict: Palestine* (2007).³⁷

Quando chega o momento de registrar a história, o jogo exige mais do jogador, já que ele deve construir um artigo jornalístico a partir das citações obtidas durante as entrevistas, incluindo compor a manchete, o corpo do texto e uma fotografia. Depois de submeter a página do jornal, o jogador é recompensado baseado na qualidade da sua história e no grau de alinhamento político da publicação escolhida.

O design de *Lado B* também foi inspirado no *indie puzzle game*, *Papers, Please* (2013), pela simplicidade das interações e do uso de recursos textuais. Criado por Lucas Pope, o conceito do jogo vem das experiências de viagens do próprio autor através da imigração de aeroportos e a percepção de que a inspeção de documentos em um ambiente de jogo poderia ser divertida. *Papers, Please* coloca o jogador no papel de um inspetor da imigração e a sua história distópica retrata um mundo dominado por um estado comunista de Arstotzka, por volta de 1982. Cidadãos de países vizinhos devastados pela guerra esperam em longas filas para chegar ao seu balcão da imigração, onde o jogador inspeciona os documentos e decide se eles podem entrar no país. As coisas começam relativamente simples, com um pequeno livro de regras e apenas alguns documentos para verificar, mas a cada dia novas regras são adicionadas. Quando os imigrantes começam a ter muitos empregos, por exemplo, o jogador precisa garantir que eles tenham uma

³⁷ Neste diálogo de *Global Conflict: Palestine*, o jogador escolheu e perguntou uma questão neutra, que progredia a entrevista sobre um suicídio com bomba. A barra no topo direito do ecrã mostra o nível de ansiedade do assunto. Neste caso, o nível é neutro: ele nem confia e nem teme o jogador. <<https://www.seriousgames.net/home/playful-learning/>> Acesso em 29 de Junho de 2019.

permissão de trabalho adequada antes de poderem entrar no país. Eventualmente, o jogador também utiliza *scanners* de raios X e tecnologia de impressões digitais para verificar a identidade das pessoas.³⁸

O elemento surpresa do jogo é inspecionar os documentos e encontrar inconsistências. O jogo também permite cometer alguns erros sem que o jogador seja penalizado. Muitas vezes, a decisão de cometer esses erros pode ser proposital, no entanto, não são decisões fáceis de tomar uma vez que o jogador não detém de todas as informações que precisa para deliberar sobre elas. As pessoas podem mentir sobre a sua identidade, mas isso só é revelado nas manhãs através do jornal. É nesse momento que os resultados das decisões dos jogadores surgem, para o bem ou para o mal.



Figura 12 – Jogo *Papers, Please* (2013).³⁹

³⁸ Embora existam elementos políticos no jogo, *Papers, Please* foi criado somente para fornecer experiência de entretenimento ao jogador. No entanto, desde a distribuição da versão *beta*, o jogo tem atraído dois tipos de público: um que reage às questões morais levantadas no jogo, e o outro que gosta do poder de controlar totalmente a aprovação de entrada dos imigrantes. <<https://www.theverge.com/2013/5/14/4329676/papers-please-a-game-about-an-immigration-inspector>> Acesso em 29 de Junho 2019.

³⁹ A interface principal do jogo *Papers, Please* desenvolvido para desktop. <<https://igg-games.com/papers-838313166-please-free-download.html>> Acesso em 29 de Junho 2019.

Além das influências dos jogos apresentados, foi realizado um exercício de co-design, importante para a criação de *Lado B*. A dinâmica envolveu a seleção de temas polarizadores da Internet, como, por exemplo, *Brexit*, extrema-direita, *fake news*, feminismo, imigração, entre outros. Quatro jogadores participaram no exercício, tendo sido divididos em dois grupos. Cada jogador em sua vez lançava um dado que continha as palavras ‘positivo’ e ‘negativo’. Se o resultado do lançamento do dado fosse a palavra ‘positivo’, o jogador teria que retirar uma carta e dizer um comentário positivo sobre um tema polarizador. Do mesmo modo, se o resultado fosse ‘negativo’, o jogador deveria dizer um comentário negativo sobre o tema.

Tabela 1 – Temas polarizadores.

TEMAS POLARIZADORES	<i>Fake News</i>
	Casamento Homoafetivo
	Estado de Israel
	Refugiado
	<i>Brexit</i>
	Vacinas
	Estado da Palestina
	Ditadura na Venezuela
	Feminismo
	Imigração
	Holocausto Nazista
	Armas para a população
	Extrema-Direita

O exercício revelou uma série de *insights* que, ao longo do desenvolvimento deste estudo, deu origem às ideias dos protótipos documentados no Anexo C. Uma reflexão crítica acerca do exercício foi posteriormente documentada, conforme apresentada a seguir:

Tabela 2 – Análise crítica.

A SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES	O grupo era bastante homogêneo, portanto ao invés de um debate de confronto, houve um reforço das suas ideologias refletido na concordância dos demais. Ou seja, não houve um momento de desconforto entre eles, a não ser pelo tema orientado pelas cartas.
MELHORIAS	Selecionar um grupo mais heterogêneo, com no máximo seis pessoas, cada grupo com três jogadores, poderia dar resultados mais interessantes do ponto de vista do debate de ideias.
A ALEATORIEDADE DOS TEMAS	Poderia ser testado como um jogo ‘politicamente incorreto’. A aleatoriedade deixou a rodada um pouco desafiadora, já que por muitas vezes ficava fácil para os jogadores dizer algo ruim sobre o holocausto, por exemplo. Entretanto, gerou o factor surpresa quando um grupo teve que dizer algo bom do Brexit e extrema-direita, por exemplo. Um dos participantes, não conseguiu se posicionar positivamente sobre este último, e deu os pontos para o outro grupo. Ainda assim, os jogadores tentavam sempre contornar as respostas. Buscavam respostas curiosas para não deixarem de pontuar. Marcavam a sua posição ideológica, mas com um posicionamento irônico.

TEMPO E PARCERIA	Os participantes em nenhum momento consultaram o parceiro de jogo para dar uma resposta conclusiva. Apresentavam ideias pré-formatadas na cabeça e davam as respostas espontaneamente. Houve um debate, mas para reforçar a mesma opinião.
MODERAÇÃO	Considerar ter um moderador. Isso foi uma sugestão do grupo. Se tivesse um moderador para avaliar as respostas mais convincentes, geraria mais competição e evitariam que eles ‘dessem a volta’ nas respostas. Muitas vezes eles olhavam e diziam: ‘Vale essa resposta?’. Nota-se aqui uma necessidade de direcionamento e aprovação.
CONTEÚDO	O conteúdo pode apresentar mais especificidade. Ter alguma ideia formatada, uma fala de alguma autoridade, um acontecimento, uma passagem da história, uma notícia. E a pergunta seria: ‘Concorda?’ ou ‘discorda?’. Vale considerar testar as duas abordagens com grupos distintos.
A SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES	O grupo era bastante homogêneo, portanto ao invés de um debate de confronto, houve um reforço das suas ideologias refletido na concordância dos demais. Ou seja, não houve um momento de desconforto entre eles, a não ser pelo tema orientado pelas cartas.

Para além desses jogos, o protótipo funcional foi originado da análise de casos de estudo de jogos críticos digitais e analógicos, que abordam questões sociais e políticas em sua retórica. Utilizando parâmetros definidos pelo designer crítico Lindsay Grace (2014), os jogos foram sistematizados levando em consideração: *Autor e ano de lançamento; Género; Overview; Reflective Play; Recursive Play; Structural Delivery; Artefactos para a experiência; e Objetivos* como mostra a Tabela 3:

Tabela 3 – Casos de estudo de jogos críticos.

	Jogos	Autor (ano)	Tipo	Overview	Crítica Social (<i>Reflective Play</i>)	Crítica Mecânica (<i>Recursive Play</i>)	<i>Structural Delivery</i>	Artefactos para a Experiência	Objetivo
1	<i>Giant Joystick</i>	Mary Flanagan (2006)	<i>Digital Game</i>	Dificultar a experiência através do aumento da escala do dispositivo	Cooperação x competição	A cooperação é fundamental na interação	<i>Continuous critical design</i>	Cooperação	Ressignificar o conceito de jogar em pares
								Emissão de ordem	
								Alinhamento de ações para encontrar um objetivo comum	
2	<i>Madrid</i>	Gonzalo Frasca (2004)	<i>Newsgame</i>	O jogador tem de manter as luzes das velas acesas nesta espécie de memorial humano	Jogo criado em resposta às bombas lançadas em Madrid em 2004	x	<i>Continuous critical design</i>	Retórica do fracasso (Bogost 2007)	Encenar um memorial/ Comentar sobre a própria memória humana
3	<i>Oil God</i>	Ian Bogost (2006)	Simulação	Explora a relação entre os preços do gás, a geopolítica e os lucros do petróleo	Efeitos da atuação geopolítica nos países produtores de petróleo e as consequências para a sua população	Jogadores podem assinalar as estratégias de jogo preferidas para o prazer subversivo do lucro	<i>Continuous critical design</i>	Humor/ cinismo/fantasia	Educar os jogadores sobre sistemas econômicos complexos
								O jogador sempre ganha o jogo	
4	<i>September 12th</i>	Gonzalo Frasca (2003)	<i>Current event game: Editorial game</i>	Os jogadores devem lançar fogo ou não numa cidade onde terroristas e civis se misturam	Paradoxo conflito entre a América e o Oriente Médio	O jogador descobre que ao lançar mísseis contra os terroristas, mais terroristas surgem no mercado	<i>Continuous critical design</i>	Ações de causa e efeito	A guerra cultiva um clima de ressentimento, vingança e ódio e pode gerar novos inimigos
								Retórica do fracasso (Bogost 2007)	
5	<i>Train</i>	Brenda Romero (2009)	<i>Board game</i>	O jogador é instruído através de cartas, a organizar a alocação de pinos, representando pessoas, dentro de vagões dos comboios	X	O jogo descobre que o destino do comboio será Auschwitz	<i>Discontinuous critical design</i>	Capturar e expressar emoções difíceis através da mecânica	Fazer o jogador pensar emocionalmente sobre um tema polêmico
								Procedimental <i>gaps</i> / Cumplicidade	
6	<i>Layoff!</i>	Tiltfactor Lab e Rochester Institute of Technology (2009)	<i>Current event game: Editorial game.</i>	Os jogadores são os gestores e precisam cortar emprego durante uma crise financeira	O jogo examina como a empatia opera no contexto de crise financeira	x	<i>Continuous critical design</i>	Estimular a empatia em situações de crise	Trabalhadores honestos perdem os seus empregos em ordem de perservar o sustento do mesmo economista fraudulento que causou a recessão

7	<i>Papers, Please!</i>	Lucas Pope (2013)	<i>Indie puzzle game</i>	O jogador é um inspetor da imigração do estado de Arstotzka, em 1982	x	Inspecionar os documentos e encontrar inconsistências sobre a identidade das pessoas	<i>Continuous critical design</i>	Levanta questões sobre a moral e o poder	Fornecer experiência de entretenimento ao jogador
8	<i>Buffalo</i>	Mary Flanagan (2014)	<i>Card game</i>	Combater o esteriótipo através de um jogo de cartas	Pesquisas psicológicas demonstram que o esteriótipo reduz a autoeficácia, a persistência e o desempenho	Os jogadores devem virar dois cartões em simultâneo e dizer nomes de personalidade através da combinação dos adjetivos e substantivos	<i>Continuous critical design</i>	Desafiar o preconceito dos jogadores	Facilitar pensamentos e discussões sobre as maneiras pelas quais as percepções dos indivíduos podem ser influenciadas por associações e expectativas anteriores
9	<i>Awkward Moments At Work</i>	Mary Flanagan (2013)	<i>Card game</i>	Combater o esteriótipo através de um jogo de cartas	Confrontar os jogadores com situações onde existam os esteriótipos negativos	O baralho apresenta momentos, reações e decisões sobre uma situação constrangedora ou inusitada	<i>Continuous critical design</i>	Promover reflexão sobre quais situações são comuns ou incomuns e quais reações parecem eficazes ou ineficazes	Estimular o pensamento e a discussão sobre respostas a dilemas sociais e acadêmicos, particularmente situações que envolvem preconceitos contra mulheres
10	<i>Pox Save The People</i>	Mary Flanagan (2013)	<i>Board game</i>	Jogo cooperativo que alerta para a importância da vacinação	Propagação de notícias falsas ou rumores que ligam as vacinas a outras doenças	Promover a imunização através da mecânica e evitar novas epidemias	<i>Continuous critical design</i>	Cooperação	Alertar para a importância de vacinar as crianças
11	<i>Global Conflitc: Palestine</i>	<i>Serious Games Interactive (2007)</i>	<i>Adventure game</i>	Um jornalista deve reportar os acontecimentos do conflito entre Israel e Palestina	O jogo aproxima o jogador do conflito entre Israel e Palestina	O jogo evidencia os processos de produção de uma reportagem, expondo as opiniões políticas do conflito entre Israel e Palestina	<i>Continuous critical design</i>	Foca na audiência e na tendenciosidade dos <i>media</i> . Ensina como alterar as atitudes e interações para conseguir retirar mais informações das fontes	Desafiar a maneira como o jogador percebe os conflitos e a sociedade, encorajar a análise de questões como direitos humanos, papel dos media e terrorismo

3.1.3 Conceitos relevantes

A model for critical games literacy

Um dos conceitos mais relevantes que suportam a criação do protótipo é o artigo *A model for critical games literacy* de Tom Apperley e Catherine Beavis (2013), que descreve um modelo para professores ensinarem jogos críticos digitais em sala de aula, através da conexão entre a ação do jogo e a cultura de jogos, mostrando como essa cultura tem impacto na compreensão crítica dos jovens sobre a sua própria visão de mundo.

Os autores defendem que, embora em muitos aspetos as práticas de literacia desenvolvidas através dos jogos digitais sejam semelhantes às aquelas requeridas para qualquer outro *media* digital, os jogos digitais são diferentes porque são *encenados* pelo jogador. Assim, eles definem literacia em jogos, incluindo:

- Literacia *textual* – as novas literacias associadas às iterações digitais que combinam a leitura (ou *playing*) e a escrita (ou *producing*) em formas;
- *Literacias* especificamente ligadas aos processos baseados na ação do *gameplay* digital.

O modelo de Apperley e Beavis é apresentado como duas camadas interligadas: *Games-as-action* e *games-as-text*. A camada *games-as-action* aborda a experiência do jogo examinando os mundos virtuais dos jogos digitais e a interação dinâmica entre jogo e jogador. A ação do jogador ao jogar um videogame faz emergir dois estágios de atuação, que estão ligados aos processos de pensar e atuar. Essas ações podem acontecer devido “o resultado de escolhas conscientes, o reflexo do inconsciente, ou o comportamento condicionado ou treinado” (Cardoso 2016, 183). Portanto, essa camada olha para dentro do mundo virtual do jogo para se concentrar e perceber a jogabilidade em seus próprios termos e descobrir as práticas de literacia envolvidas no jogo digital.

Em segundo lugar, a camada *games-as-text* examina a conexão entre o jogo digital e o mundo real do jogador, onde o jogo é incorporado, encenado e dado significado. Olhando para fora, para a experiência do jogador, essa camada fornece espaço para conectar a jogabilidade a resultados de literacia e eventos no mundo de forma mais geral.⁴⁰

⁴⁰ O modelo de Apperley e Beavis (2013) é desenvolvido no âmbito da secção 5.2. deste trabalho.

Literacia procedimental

O conceito “literacia procedimental” é uma extensão da proposta original do cientista da computação do Massachusetts Institute of Technology (MIT) A.J. Perlis, que defende a programação para além da ideia de desenvolvimento de *software* (Bogost 2005). A sua primeira proposta com a programação, em 1961, não era somente ensinar às pessoas como programar um computador específico ou uma nova linguagem, mas era ensinar como construir e analisar processos (Perlis 1962). Essa proposta refere-se, então, à leitura, à escrita e à crítica dos sistemas de regras, sejam eles para serem matemáticos, físicos, lógicos ou culturais (Bogost et al. 2010). Esse conceito tem sido muito adotado nas ciências da computação (Mateas 2005) e encontra a mesma relevância em qualquer campo que conta com o sistema baseado no pensamento e solução de problemas, ou seja, a literacia procedimental implica a capacidade de reconfigurar conceitos básicos e regras para compreender e resolver problemas, não apenas referente ao computador, mas em geral (Bogost 2005).

O jogo desenvolvido, *Lado B*, não é uma exceção. Para a preparação da notícia, o jogador deve examinar o evento numa determinada localização geográfica e situação político-cultural. Os envolvidos, testemunhas e partes afetadas, atuam sob os seus próprios conflitos e motivações. Por isso, ao desempenhar o papel de um jornalista, o jogador deve avaliar o âmbito e o impacto do evento, quais informações estão disponíveis e o que elas significam, traçando as conexões para a situação social e política que irá noticiar. Essa prática demanda literacia procedimental e demonstra como o jornalismo tem muito em comum com o design de jogos. Já que os computadores expressam ideias através de processos, os videojogos beneficiam dessa herança dos computadores ao agrupar os processos computacionais para representar os processos reais (Bogost et al. 2010), tal como *Lado B* retrata a lógica da intervenção política do jornalismo. Geralmente, as pessoas não possuem habilidades naturais para perceber e se lembrar das informações que recebem fora de contexto ou muito antes de poderem fazer uso delas. No entanto, os bons jogos encontram maneiras de colocar informações dentro dos mundos pelos quais os jogadores se movem, deixando claro o significado de tal informação e como ela se aplica a esse mundo (Gee 2003).

Conceito de Banalidade do Mal

A partir da Segunda Guerra Mundial, com o holocausto nazista, a reflexão sobre o mal ganha um novo rumo e definir a problemática do mal passou a ser uma tarefa sem solução. O mal após Auschwitz passa a ser tratado com algo que nunca deveria ter acontecido e forte demais para que pudesse ser explicitado. Como poderiam homens comuns ter agido com tamanha crueldade contra a sua própria espécie? Em sua obra *Eichmann em Jerusalém*, Hannah Arendt (1963) descreve o

juízo do nazi Adolf Eichmann, buscando em meio ao seu depoimento, compreender as atrocidades cometidas durante o holocausto.

Arendt queria compreender o que é o mal em sua essência, e analisando o caso de Eichmann, ela percebeu que o mal pode ser algo comum, pode estar na mais medíocre criatura. O funcionário do governo nazista, era o mais comum dos homens. Apresentava educação e inteligência e, o mais intrigante, afirmava que particularmente não era antissemita. Era apenas um cidadão cumpridor das leis. Eichmann foi um dos responsáveis pelo transporte dos prisioneiros judeus para os campos de concentração. Ele cuidava da logística que levaria milhões de pessoas aos mais diversos tipos de torturas e à morte. Porém, ele via sua função como sendo apenas parte do sistema, como se estivesse meramente cumprindo ordens, executando corretamente as suas tarefas, sem levar em consideração o que realmente significava sua parte no esquema nazi. Ele era um de muitos do mesmo tipo, indiferente ao sofrimento alheio, com uma frieza e uma incapacidade de compaixão.

A filósofa aponta na descrição de Eichmann, que ele era alguém que não conseguia perceber a realidade, que não podia se colocar no lugar de outra pessoa. E seu problema não era burrice ou ignorância, mas sim ter internalizado que o que estava fazendo era o correto. Ele seguia a lei sem questionar o certo e errado, e dessa forma, tornou-se um dos maiores criminosos de guerra.

Quando Arendt aponta o mal como sendo uma banalidade, ela quer desmistificar a visão que se tem do mal como algo imutável. Por isso reforça que ele se relaciona com a liberdade de escolha do indivíduo e não como uma característica intrínseca. Com base nesse conceito, o jogo *Lado B* relaciona-se com a possibilidade de colocar o jogador na posição de escolha da sua própria atitude e refletir sobre as consequências dela. No momento em que deve deliberar se aceita escrever a notícia falsa ou não escrever e desistir do jogo, ele se depara com situações reais, onde o peso das suas decisões pode influenciar os rumos da vida ou da profissão para o bem ou para o mal.

3.2 *Game Design Document*

3.2.1 *Game concept*

Lado B é um protótipo funcional, que se enquadra no domínio dos jogos críticos porque propõe ao jogador a construção de uma notícia falsa para conquistar a última recompensa e vencer o jogo. Apesar de ter sido desenvolvido baseado no modelo *single player game*, o protótipo pode ser jogado aos pares, com o objetivo de incentivar os jogadores a deliberar e, como isso, encorajá-los a refletir sobre as suas próprias ações e o mundo fora da diegese do jogo.

Os desafios estão associados ao gênero *adventure game*, já que as ações exigem do jogador a exploração do espaço e da narrativa, levando-o para dentro de diferentes áreas, revelando novas informações da história. *Lado B* também pode estar associado ao gênero *puzzle game*, por apresentar diversas pistas de informações sobre o enredo, fazendo com que o jogador tenha que compreender, analisar e tomar decisões.

Assim, os objetivos do protótipo para a construção das competências do pensamento crítico são:

1. Reconhecer a diferença entre jornalismo e outros tipos de informação e distinguir os jornalistas de outros fornecedores de informação;
2. No contexto do jornalismo, reconhecer a diferença entre facto e opinião;
3. No contexto das notícias, analisar a diferença entre afirmação e verificação e entre evidência e inferência;
4. Distinguir o viés dos *media* e o viés do público;
5. Obter uma compreensão crítica acerca do atual contexto político-mediático brasileiro e os impactos na sociedade democrática;
6. Conhecer os processos de construção das notícias falsas.

3.2.2 Plataformas e requisitos

O protótipo foi concebido para ser jogado através da Internet, utilizando um navegador *Web*. A escolha pela *Web* deve-se à fácil distribuição e acesso, excluindo a necessidade da realização de instalações, podendo ser jogado a partir de qualquer computador com um navegador *Web* e conectado à Internet.

Para a implementação do jogo, foram utilizadas as seguintes tecnologias: HTML5, CSS e *JavaScript*. A linguagem HTML5 foi adotada para a implementação da interface do jogo devido à portabilidade, facilidade de uso e crescente espaço que tem ganhado no mercado de jogos e da Internet nos últimos anos. CSS foi usada para definição de fontes, cores, margens, linhas, alturas, larguras, tamanho e posição dos objetos do jogo. *JavaScript* foi utilizada para dinamizar as páginas HTML, uma vez que as mesmas sofrem alterações a cada evento realizado pelo jogador como, por exemplo, o clique em um botão.

3.2.3 Narrativa

O herói moderno, o indivíduo moderno que tem a coragem de atender ao chamado e empreender a busca da morada dessa presença, com a qual todo o nosso destino deve ser sintonizado, não pode e,

na verdade, não deve esperar que sua comunidade rejeite a degradação gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. “Vive”, diz Nietzsche, “como se o dia tivesse chegado.” Não é a sociedade que deve orientar e salvar o herói criativo; deve ocorrer precisamente o contrário. Dessa maneira, todos compartilhamos da suprema provação todos carregamos a cruz do redentor, não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero (Campbell 2005, 194).

Joseph Campbell (1949) apresenta em *The hero with a thousand faces* o relacionamento entre os símbolos intemporais e os símbolos detectados nos sonhos pela moderna psicologia. Campbell analisa sob o ponto de vista psicológico, as palavras proferidas pelos grandes líderes espirituais e verifica que, por trás de mil faces, emerge o herói por excelência, arquétipo de todos os mitos. Ainda que as mitologias e as religiões tenham diferenças, Campbell foca nas semelhanças entre elas, reduzindo o universo das narrativas presentes nas civilizações, a fim de fornecer um sentido de entendimento mútuo entre os homens. É o autor da *jornada do herói*, conceito que apresenta a jornada cíclica presente entre os mitos, responsável por influenciar diversas narrativas ficcionais na indústria audiovisual do mundo.

Lado B utiliza esse conceito de narratologia para retratar a jornada de um jovem repórter, contratado por um jornal local brasileiro, o *Lado B* da Notícia, e que tem como principal missão noticiar o atentado contra o presidente Olavo Messias Tolo, do Partido Laranja (PL). Imediatamente, o repórter recebe o chamado para ir ao Brasil apurar o caso. Ao chegar no país, recebe as instruções do editor do jornal em como deve proceder para cumprir o objetivo da missão: 1) apurar as informações do acontecimento político através de entrevistas dos envolvidos no caso; 2) Tomar notas sobre os factos e declarações das fontes de informação; 3) Construir a notícia e enviá-la ao editor dentro do tempo determinado.

Durante as entrevistas, o repórter é imerso ao clima hostil e polarizado, que molda a opinião pública brasileira, propiciado pelo mau uso dos *media* no contexto político, pelos conflitos de interesse entre políticos e jornalistas e pelos problemas sociais relacionados à segurança pública e à desigualdade. O repórter também se depara com o desafio de analisar a fiabilidade da informação baseada na credibilidade das fontes, podendo perceber a importância e o valor social do jornalismo.

Em *Lado B*, o jogador pode experienciar algumas práticas jornalísticas, como a realização de entrevistas, o tomar de notas e a construção da notícia e progride na profissão à medida em cumpre as tarefas propostas pelo editor. Por se tratar de um jogo crítico, o repórter é desafiado a escrever uma notícia falsa sobre a história que apurou, ao mesmo tempo que também é colocado à prova pela condição de vitória e derrota do jogo. É neste momento, que o editor revela a

verdadeira identidade do jornal que o contratou: Um *bunker* responsável por disseminar notícias falsas na Internet, conhecido como *Lado B*.⁴¹ O repórter, então, é colocado a deliberar sobre a ambiguidade do jogo. Para ganhar o jogo deverá cumprir a regra imposta pelo editor. Se não aceitar, pode desistir do desafio e é então demitido da missão, caracterizando a derrota.

O conteúdo de *Lado B* é primordialmente retratado pelos diálogos que o repórter mantém com as fontes de informação. Portanto, na *missão entrevista* o jogador é desafiado a deliberar sobre as perguntas apresentadas e deve considerar àquela que na sua compreensão é a mais crítica. A condução da história dá-se conforme as escolhas do jogador, levando-o a diferentes informações. A narrativa apresenta dois fluxos para a história e está mais detalhada no Anexo E.

Personagens

A história começa durante um ato de campanha do presidencial, Olavo Messias Tolo, quando é ferido no abdômen por Cosme Laranja, agressor infiltrado entre os apoiadores. Cosme Laranja foi preso em flagrante pelo policial militar, o delegado Souza, e o candidato ferido, foi levado com urgência para o hospital. O agressor recebe a defesa do advogado Ermínio Santos. Da parte do candidato Olavo Messias, quem o representa é o assessor Carlos Luxo Messias. A Tabela 4 a seguir mostra com detalhes o perfil de cada personagem da história.

Tabela 4 – Personagens envolvidos no atentado de *Lado B*.

PRESIDENCIÁVEL Olavo Messias Tolo	Candidato à presidência da República nas eleições de 2018. Pertence ao Partido Laranja, o PL. É o mais popular e favorito às eleições.
AGRESSOR Cosme Laranja	Preso em flagrante por atentar contra o presidencial, Olavo Messias, durante um ato de campanha. Já foi filiado ao partido da oposição.
TESTEMUNHA João da Silva	Estava no ato de campanha e testemunhou o atentado. É apoiador do candidato Olavo Messias Tolo.
POLICIAL Delegado Souza	Autoridade policial, responsável pela prisão do agressor Cosme Laranja no local do ato de campanha.
ADVOGADO Ermínio Santos	Advogado de defesa do agressor Cosme Laranja. É desconhecida a procedência do advogado, bem como quem financia a defesa de Cosme.
ASSESSOR OLAVO Carlos Luxo Messias	Assessor de imprensa do candidato Olavo Messias. Possuem laço de parentesco, mas não é revelado o grau. É responsável pelas informações oficiais da campanha.

⁴¹ *Lado B* é um termo popularmente utilizado para designar as agências de produção de notícias falsas na Web < <https://globoplay.globo.com/v/6531738/>> Acesso em 24 de junho 2019.

O repórter deve entrevistar as personagens envolvidas no atentado do presidenciável que figuram na Tabela 5.

Tabela 5 – Personagens a entrevistar.

TESTEMUNHA João da Silva	Estava no ato de campanha e testemunhou o atentado. É apoiador do candidato Olavo Messias Tolo.
POLICIAL Delegado Souza	Autoridade policial, responsável pela prisão do agressor Cosme Laranja no local do ato de campanha.
ADVOGADO Ermínio Santos	Advogado de defesa do agressor Cosme Laranja. É desconhecida a procedência do advogado, bem como quem financia a defesa de Cosme.
ASSESSOR OLAVO Carlos Luxo Messias	Assessor de imprensa do candidato Olavo Messias. Possui laço de parentesco, mas não é revelado o grau. É responsável pelas informações oficiais da campanha.

3.2.4 Mecânica

As interações, os *feedbacks* e as condições de vitória e derrota de *Lado B* estão associados às *missões entrevistas* e *missão construção da notícia*. Um conjunto de regras foi desenvolvido para que o jogador aponte as informações e declarações mais relevantes das entrevistas nas notas, que irão apoiar a estruturação da notícia. Além disso, a notícia deve ser enviada ao editor antes do fecho da edição. Portanto, o repórter tem 20 minutos para cumprir as duas missões e cada uma de suas atividades.

Componentes

Os elementos e objetos que compõem o *gameplay* são:

1. **Menu** - é o ponto de partida do jogo.
2. **Conversas** - é o diálogo entre o repórter e os entrevistados. O jogador deve clicar na pergunta que achar mais relevante para obter as informações que deseja.
3. **Notas** - são os apontamentos do jogador referentes às informações apuradas nas entrevistas.
4. **Sistema de recompensas** - a pontuação do jogo contém três recompensas: *O bônus stars*, *bônus status* e *bônus stalecas*.

5. **Tempo** - o prazo para cumprimento das entrevistas, da edição e até o envio da notícia ao editor. O tempo total do jogo é de 20 minutos. Portanto, cabe ao jogador gerir cada entrevista para que consiga cumprir a tempo as missões. O painel do tempo mostra o tempo decorrido no jogo.
6. **Construtor da notícia** - é o ambiente onde o jogador deverá editar a notícia falsa, com a escolha dos elementos editoriais e enviá-la ao editor. Também há as *notas* e o *guia da escrita*.

O *gameplay* está estruturado como mostra a Figura 13 e a

Figura 14, a seguir.

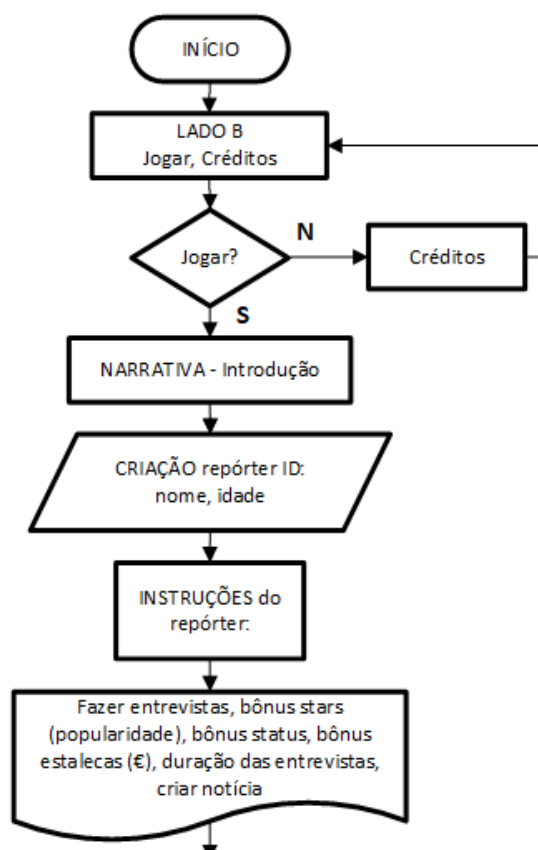


Figura 13 – Fluxograma geral de de execução do protótipo – parte I.

LADO B: GAME DESIGN

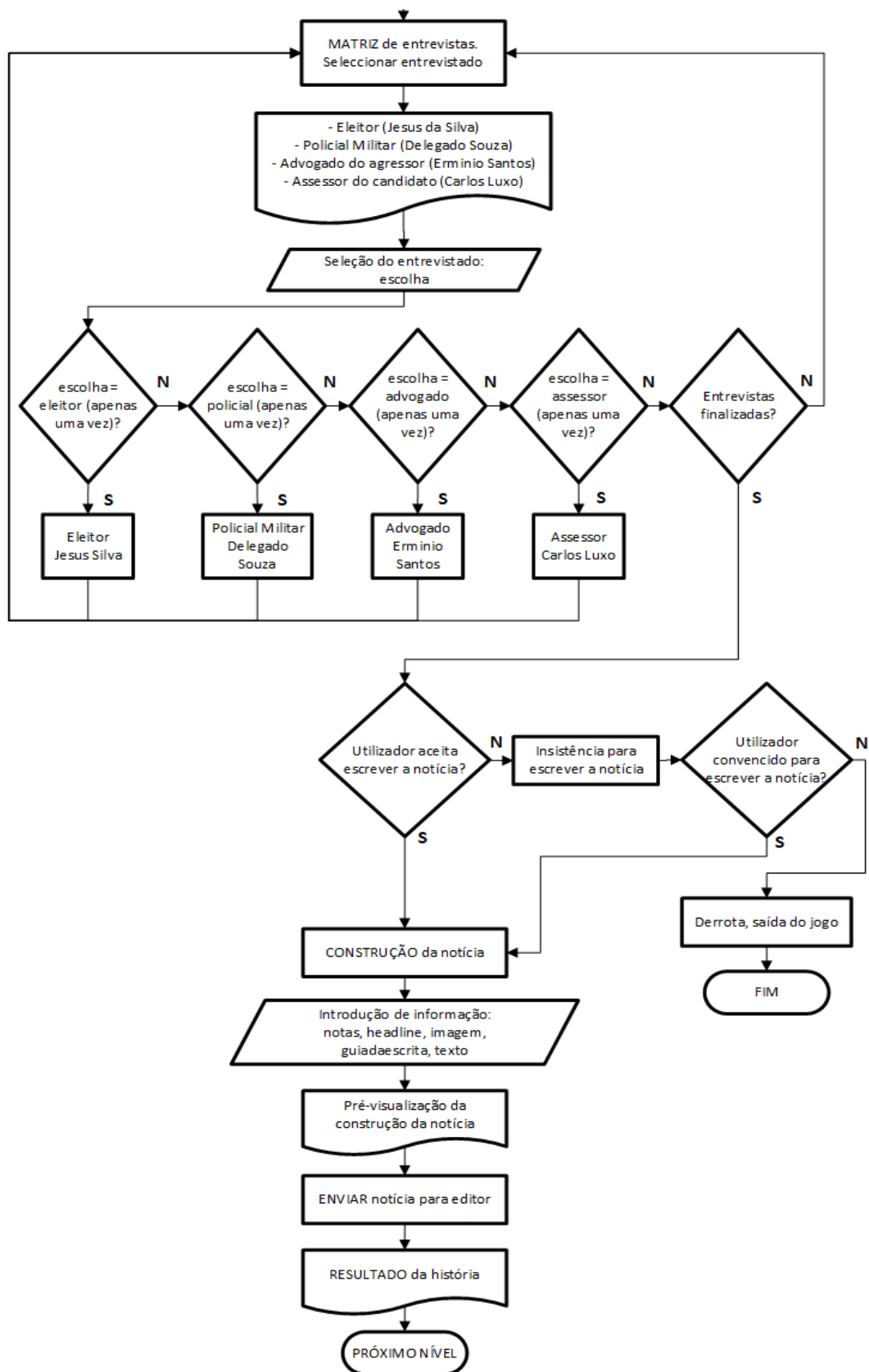


Figura 14 – Fluxograma geral de execução do protótipo – parte II.

Desafios e *feedback*

A simulação e a construção fazem parte dos desafios, que primeiramente, colocam o jogador a experienciar a profissão de um repórter e as atribuições desse papel ao entrevistar, apurar os factos e, por último, a escrever a notícia. O jogador é conduzido dentro da narrativa a entrevistar as fontes de informação. Ele deve escolher a pergunta que vai ao encontro das instruções de cada ação. A cada entrevista, há uma nova instrução, como apresenta a seguinte Tabela 6.

Tabela 6 – Desafios da *Missão Entrevistas*.

PERSONALIZAÇÃO	Jogadores podem fornecer a identidade do repórter, com o nome e a idade.
NÍVEL 1: Local do atentado	Jogador entrevista a testemunha do atentado, Jesus da Silva, para extrair algum relato popular.
NÍVEL 2: Departamento da polícia	Jogador entrevista o policial do caso, delegado Souza, para extrair informações sobre a prisão do agressor e as motivações do crime.
NÍVEL 3: Coletiva de imprensa com o advogado	Jogador entrevista o advogado de defesa do agressor, para extrair informações sobre o perfil do agressor e as motivações do crime.
NÍVEL 4: Coletiva de imprensa com o assessor	Jogador entrevista o assessor do candidato, Carlos Luxo, para extrair factos novos sobre o caso.

Num segundo momento, essa experimentação também desafia o jogador a produzir uma notícia falsa, em um ambiente seguro, sem mais consequência no mundo fora da diegese do jogo, Tabela 7.

Tabela 7 – Desafios da *Missão Contrução da Notícia*.

TURNING POINT: Momento de conflito	Jogador delibera sobre a decisão de aceitar a proposta do editor ou não. Se aceitar, é direcionado ao construtor da notícia. Se desistir, perde o jogo.
CONSTRUTOR DA NOTÍCIA: Edição do texto	Editar o artigo. Escrever manchete do artigo. Escolher uma imagem para ilustrar o artigo. Utilizar as citações apontadas no bloco de notas para escrever o artigo. Selecionar o nível ideológico da <i>fake news</i> . Consultar o Guia da Escrita e verificar o padrão. Submeter o artigo ao editor. Vence o jogo.

O sistema de recompensas de *Lado B* compreende três tipos de bônus, que fazem referência ao objetivo comum de um repórter no início da profissão: O alcance da popularidade perante a audiência, o mérito de obter *status* e visibilidade, abrindo oportunidades para ampliar o *network*, e por fim, atingir uma boa remuneração financeira pelo trabalho que exerce.

Seguindo essa lógica, a pontuação está categorizada em:

1. **Bônus Stars** – representado pelo *badge* estrela, está associado ao cumprimento das entrevistas do eleitor e do advogado. Este bônus indica a popularidade que o repórter está a conquistar.
2. **Bônus Status** – representado pelo *badge* medalha, está associado ao cumprimento das entrevistas do policial e do assessor. Este bônus indica o *status* adquirido pelo repórter junto às fontes.
3. **Bônus Stalecas** – último bônus a conquistar. É representado pelo *badge* moedas. Refere-se à recompensa em dinheiro atribuída quando o jogador finaliza a notícia e envia ao editor. O valor do bônus é de mil milhões de euros.

O fluxograma da

Figura 15 mostra as interações e *feedbacks* da entrevista Jesus Silva.

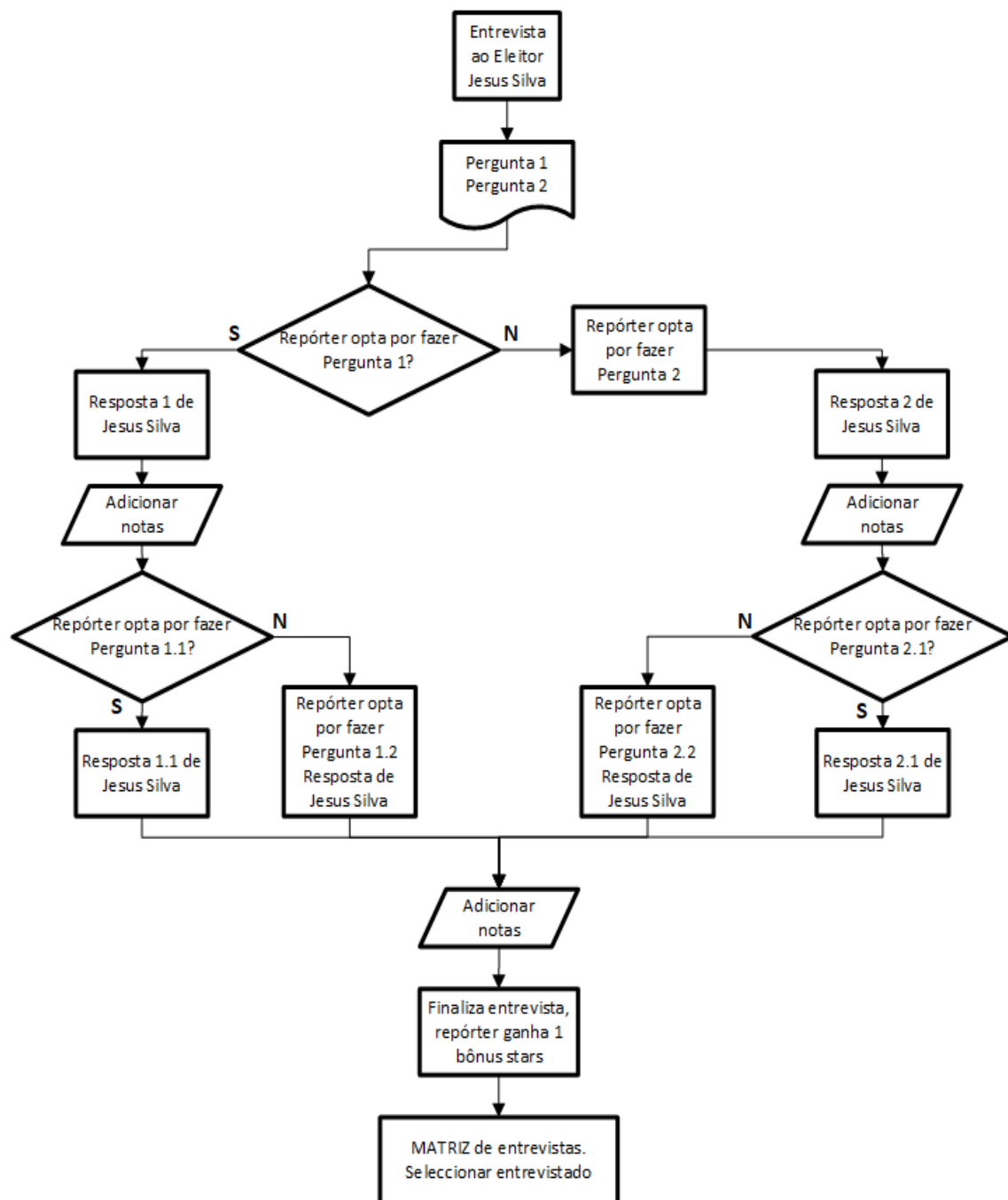


Figura 15 – Fluxograma iterações com Jesus Silva.

O fluxograma da Figura 16 mostra as interações e *feedbacks* da entrevista do advogado Ermínio Santos.

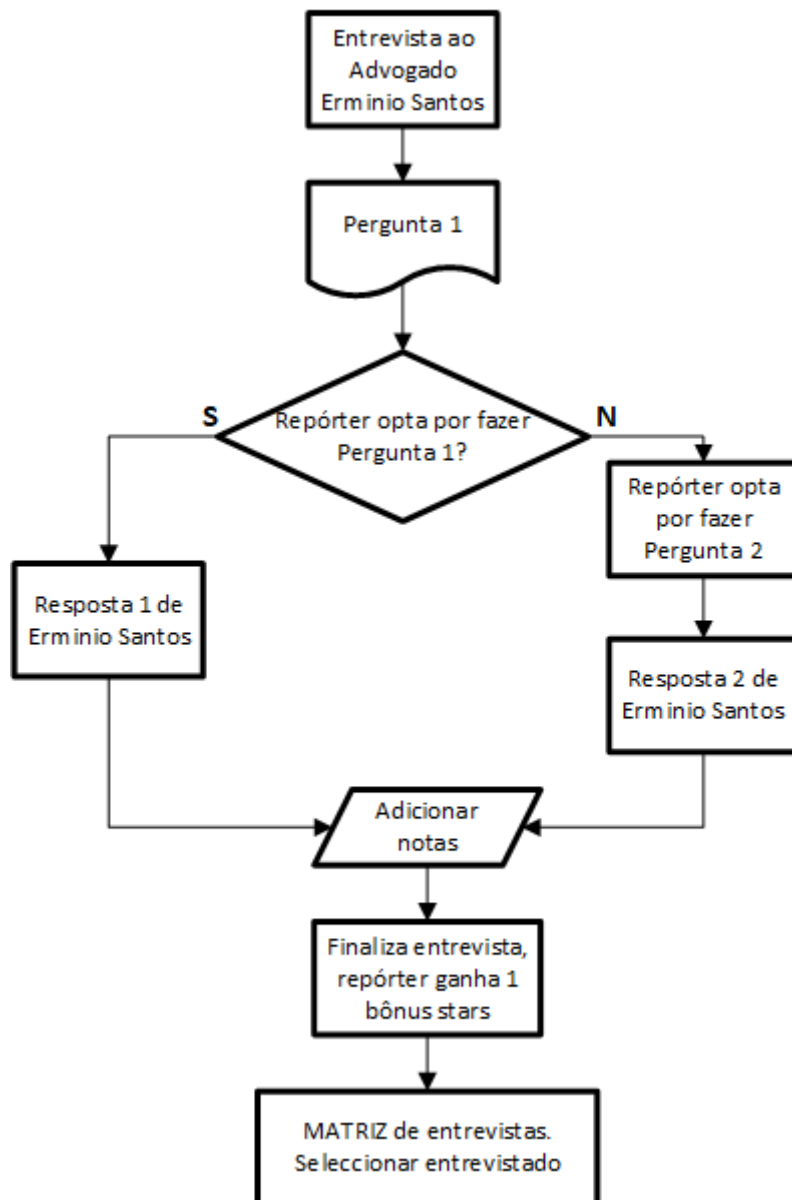


Figura 16 – Fluxograma iterações com Ermínio Santos.

O fluxograma da Figura 17 mostra as interações e *feedbacks* da entrevista Delegado Souza.

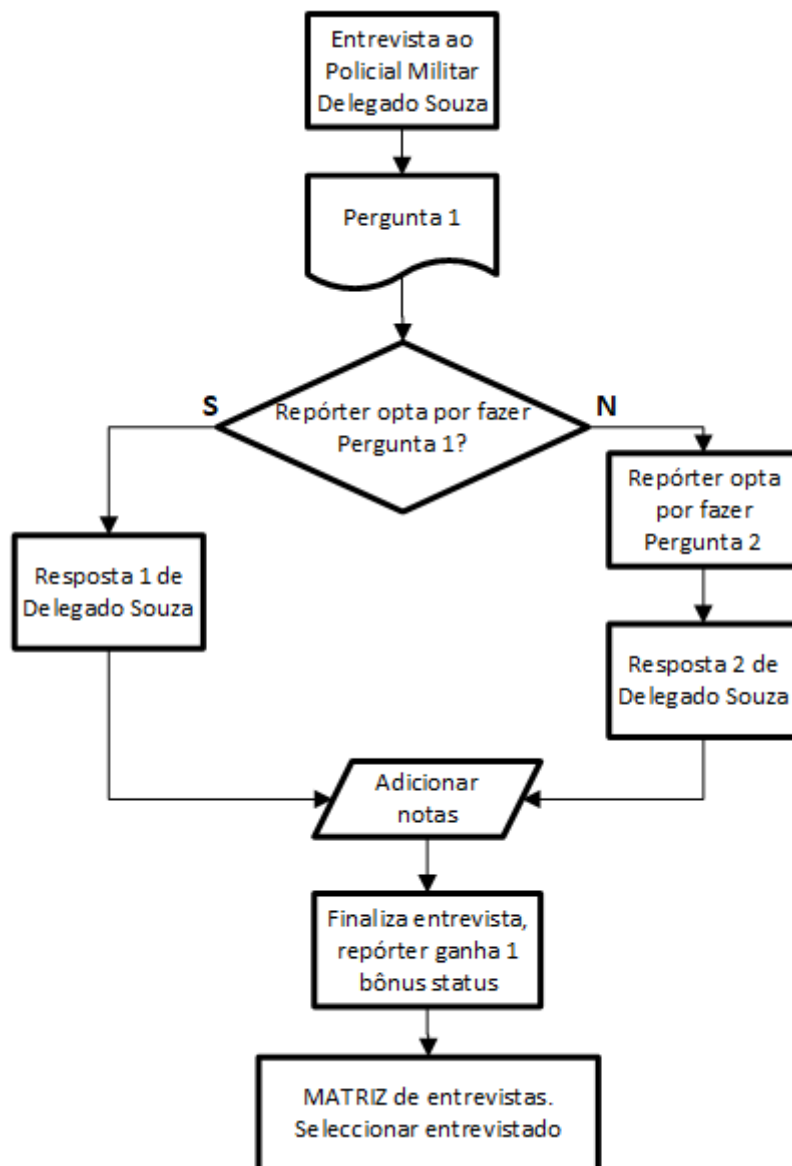


Figura 17 – Fluxograma interações com Delegado Souza.

O fluxograma da Figura 18 mostra as interações e *feedbacks* da entrevista do assessor Carlos Luxo.

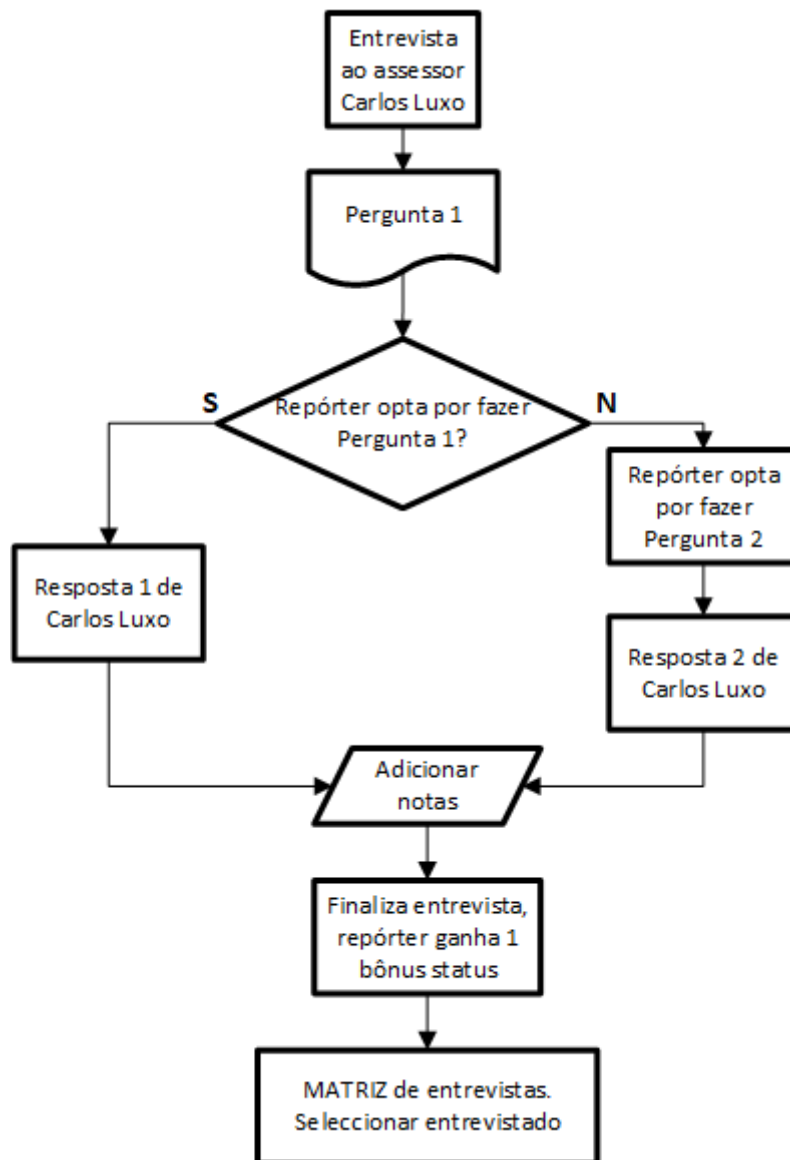


Figura 18 – Fluxograma interações com Carlos Luxo.

Regras

As regras de *Lado B* são artefactos da mecânica para produzir retórica ao que compreende os desafios da profissão de repórter e uma crítica aos processos contemporâneos da produção jornalística, que abre caminhos para o alastramento das notícias falsas com fins políticos e comerciais. O sistema de recompensas, o tempo e a apuração das informações configuram os elementos embutidos no conjunto de regras, que suportam os valores que se intenciona produzir nos jogadores.

Na primeira versão do protótipo, é permitido aos jogadores percorrer os diálogos sem restrições, podendo retomar às entrevistas uma a uma e experimentar os dois caminhos narrativos. É possível ainda realizar somente as entrevistas que o jogador considere importante para compor a sua notícia. Se ele achar relevante não realizar nenhuma entrevista, também é viável. Essa estratégia, num primeiro momento, forneceu *insights* para compreender a percepção do jogador sobre a prática do jornalismo e a distinção do jornalista e das demais fontes de informação.

A outra intenção presente nos valores das regras é a de provocar a cumplicidade entre o jogador e o sistema de jogo. Ao se deparar com a matriz de entrevista, o jogador precisa experimentar as possibilidades para tomar decisões. Isso remete mais uma vez ao processo de produção da notícia. Há fontes de informações disponíveis e o jornalista é quem decide como apurar, podendo essa liberdade condicionar o viés da notícia para ambos os lados da história, no caso de *Lado B*, a imparcialidade significa tender para a visão do candidato ou a do agressor.

Como já dito, o sistema de recompensa remete ao mundo do jornalismo. Cada bônus representa um valor que atribui significado ao trabalho do repórter: Popularidade (bônus *stars*), reconhecimento ou *status* (bônus *status*) e dinheiro (bônus *stalecas*). Ao escolher a pergunta que julgar mais crítica, o jogador é recompensado por um desses bônus, que semanticamente representa os objetivos da profissão. Entretanto, se as regras da entrevista proporcionam a cumplicidade, no sistema de recompensas o jogo assume o papel de autoridade ao atribuir os bônus de acordo com as perguntas escolhidas pelo jogador, sem instrução prévia. Essa dinâmica intenciona direcionar o jogador para as informações mais tendenciosas, configurando subsídios para a produção da notícia falsa.

Já o tempo é um fator que condiciona o jogador à ansiedade. A pressão do editor ao determinar somente vinte minutos para o cumprimento de todas as missões configura uma crítica ao jornalismo atual, que impõe aos repórteres uma intensa jornada de trabalho.

Versão 1

Em resumo, a primeira versão do contém as seguintes regras:

1. A cada entrevista realizada, o jogador é recompensado com um bônus *stars*, *status* e *stalecas*.
2. É permitido voltar para coletar novas informações.
3. O jogador tem livre-arbítrio para entrevistar de uma a quatro pessoas.
4. O jogador tem 20 minutos para cumprir a(s) entrevista(s) e enviar a notícia ao editor.
5. O jogador deve selecionar uma das imagens disponíveis, para dar sentido à notícia e direcionar o viés.

Essa primeira versão foi testada com cinco jogadores. A partir dos *insights* retirados dessas sessões de testes, os objetivos e o conjunto de regras e valores do protótipo foram revisados. Constatou-se que os jogadores despendiam demasiado tempo na apuração das informações ao percorrer todos os caminhos narrativos. Se por um lado, essa característica do design produz argumentos sobre o contexto do jornalismo, por outro condicionava o jogador a esgotar o tempo, comprometendo os resultados desta investigação.

Dessa maneira, a revisão das regras foi implementada de maneira a não permitir que o jogador retorne a matriz para coletar novas informações. Isso também cria um alerta nos jogadores de que eles devem estar atentos à história, caso contrário, não terão uma segunda oportunidade de retornar ao diálogo. Com isso, os dois caminhos narrativos podem gerar *insights* interessantes sobre a construção da notícia no resultado do jogo, já que agora levam a história para dois finais distintos.

Nesta segunda versão, o jogador só consegue ultrapassar de nível quando finalizar todas as quatro entrevistas. Mais uma vez, o jogo impõe regras de conduta ao jogador ao determinar que ele percorra um único caminho para avançar na história.

Outro ponto importante a destacar é com relação à imagem ilustrativa da notícia. Na primeira versão foram selecionadas imagens sobre o contexto político brasileiro e o sistema eleitoral. Entretanto, observou-se que este artefacto influenciava a produção de argumento nos jogadores e, por vezes, propiciava o conflito entre o mundo diegético e o mundo não-diegético. Assim, conclui-se que o estudo da imagem compreende um campo particular da pesquisa e configura um ponto a ser abordado no trabalho futuro. Dessa maneira, a decisão da seleção da imagem ilustrativa da notícia fica a critério do próprio jogador para endossar o viés ideológico da sua produção.

Versão 2

Em resumo, a segunda versão de *Lado B*, testada com um jogador, que contém as seguintes regras:

1. A cada entrevista realizada, o jogador é recompensado com um bônus *stars*, *status* e *stalecas*.
2. Não é permitido voltar para coletar novas informações.
3. O jogador deve entrevistar as quatro fontes para ultrapassar a *missão entrevistas*.
4. O jogador tem 20 minutos para cumprir as quatro entrevistas e enviar a notícia ao editor.
5. O jogador pode escolher uma imagem disponível na Internet, para dar sentido à notícia e direcionar o viés, conforme sua livre escolha.

3.2.5 Estética

Influências

A estética de *Lado B* utiliza o conceito *text-based* e apresenta em sua interface, influências do gênero de jogos digitais *Multi-User Dungeon*, conhecidos como MUD.⁴² A escolha pela interação baseada em texto é devido a possibilidade de estímulo da compreensão crítica através da interpretação, levantamento de hipóteses e dedução das informações baseada na leitura.

Para ilustrar as influências estéticas dos MUD, a Figura 19 mostra, parcialmente, a interface da série *Gold Box*, desenvolvida pela SSI, entre os anos e 1988 a 1992:

1. *Pool of Radiance* (1988) – a exploração do mapa terrestre;
2. *Champions of Krynn* (1990) – introdução do enredo ao *cut scene*;
3. *Buck Rogers: Countdown to Doomsday* (1990) – interface geral do combate;
4. *Treasures of the Savage Frontier* (1992) – vista de exploração da masmorra e o encontro da batalha.

⁴² Os MUD combinam elementos de *role-playing games*, *hack and slash*, *player versus player*, ficção interativa e *chat online*. Os jogadores podem ler ou visualizar descrições de salas, objetos, outros jogadores, personagens não jogadores e ações realizadas no mundo diegético. Os jogadores normalmente interagem entre si e com o mundo diegético, digitando comandos que se assemelham a uma linguagem natural. Acesso em 11 de junho 2019 < <https://www.techopedia.com/definition/556/multi-user-dungeon-mud> >.



Figura 19 – Game Engine interface da série Gold Box (1988 a 1992).⁴³

O jogo *The Maimed God's Saga* (2010), de Russ Davis, também está repleto de interações textuais e o controlo do jogo está nas estatísticas e escolhas do jogador.

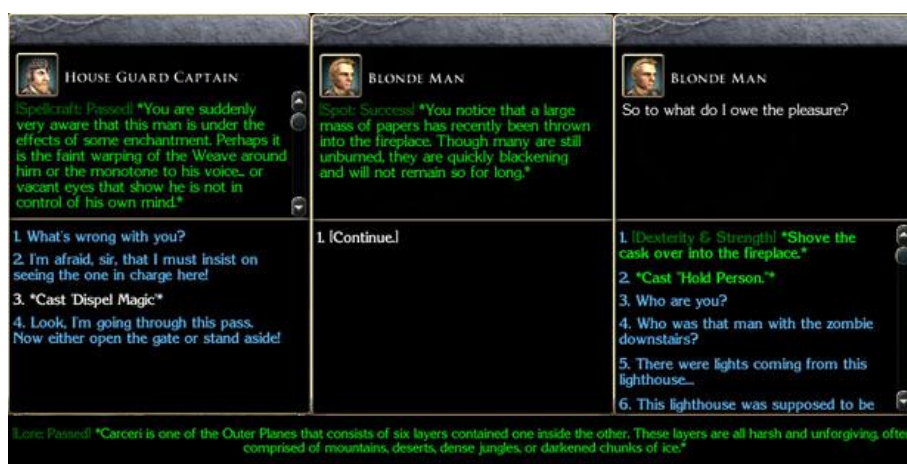


Figura 20 – Interface de *The Maimed God's Saga* (2010).⁴⁴

⁴³ Da esquerda superior: mapa de exploração; enredo do *cut scene*; interface geral do combate; vista da masmorra e encontro da batalha.

⁴⁴ *The Maimed God's Saga* (2010) está disponível em: <https://neverwintervault.org/rolovault/projects/nwn2/nwn2modulesenglish/452/index.html>

Snatcher SD (1990), do criador Hideo Kojima, é um jogo bizarro de aventura, com visual híbrido, onde robôs levam os corpos das pessoas e somente a agente da Junker, Gillian Seed, pode pará-los. É um *first-person game* e apresenta diálogos simples na interação.



Figura 21 – Interface *Snatcher SD* (1990).⁴⁵

Dois anos depois do primeiro lançamento, Kojima decide relançar o jogo com novos gráficos e combates em *first-person*.



Figura 22 – Interface *Snatcher SD* (1992).

⁴⁵ Consultar em: <https://sdsnatcher.jorito.net/>

As caixas de diálogos de *Lado B* têm influências da série de jogos sérios nórdica, *Global Conflict: Palestine* (2007).



Figura 23 – Interface *Global Conflict: Palestine* (2007).⁴⁶



Figura 24 – Interface *Global Conflict: Latin America* (2007).⁴⁷

⁴⁶ Consultar em: <https://school.seriousgames.net/palestine-2/>

⁴⁷ Consultar em: <https://www.seriousgames.net/portfolios/global-conflicts-game/>

Papers, Please (2013) foi fundamental para a definição das interações de *Lado B*. A matriz de entrevistas, a carta do editor, o estilo da fonte em *typewriting*, os botões centralizados e as instruções textuais dentro da diegese compreendem as influências utilizadas no protótipo.

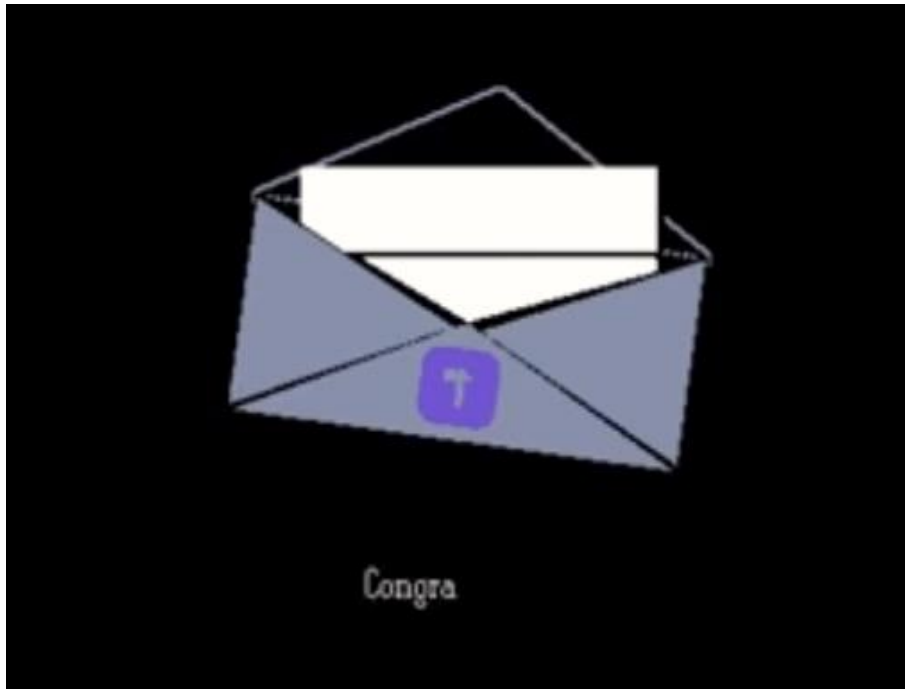


Figura 25 – Em *Papers, Please* (2013).⁴⁸



Figura 26 – Em *Papers, Please* (2013).⁴⁹

⁴⁸ Em *Papers, Please* (2013), a missão do jogo é informada ao jogador através de uma carta.

⁴⁹ Em *Papers, Please* (2013), instruções são dadas ao jogador por meio de memorandos.

Exemplo da interface *Papers, Please* (2013) mostra o *cut scene* em *typewriting* e botão centralizado.



Figura 27 – Exemplo interface *Papers, Please* (2013).

A interface da matriz de entrevistas de *Lado B* tem como referência o cronograma de *Papers, Please* (2013), onde o jogador pode escolher o dia para continuar o jogo ou começar um novo.

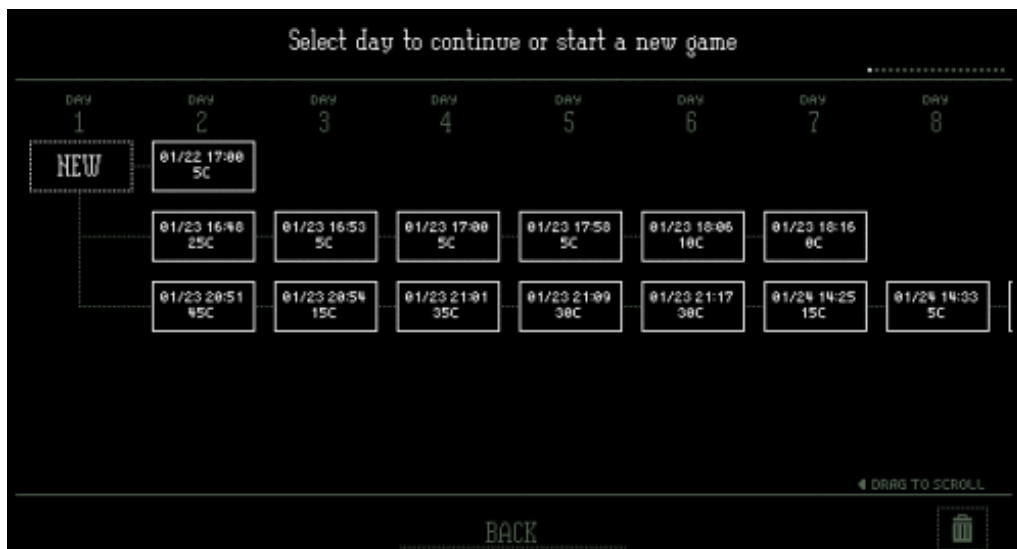


Figura 28 – Cronograma *Papers, Please* (2013).

Interface

Os *mockups* do protótipo funcional de *Lado B* foram elaborados após os testes realizados com seis estudantes e jornalistas. O conjunto de *insights* retirados desses experimentos foram analisados e implementados no protótipo. Portanto, as interfaces apresentadas compreendem às partes fundamentais do *gameplay*.



Figura 29 – Menu *Lado B*.

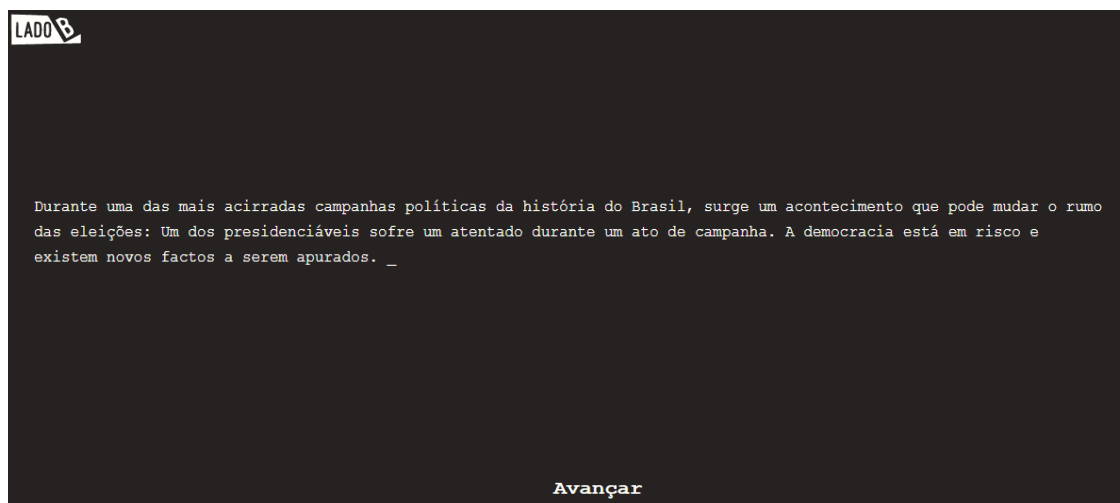


Figura 30 – Introdução ao *cut scene*.

Crie o seu repórter ID

Nome:

Idade:

Pronto!

Figura 31 – *Lado B* permite a personalização do repórter.



Figura 32 – Mensagem do editor do jornal com instruções ao repórter.

A mensagem de instruções do editor explica ao repórter sobre os desafios e as regras do jogo.

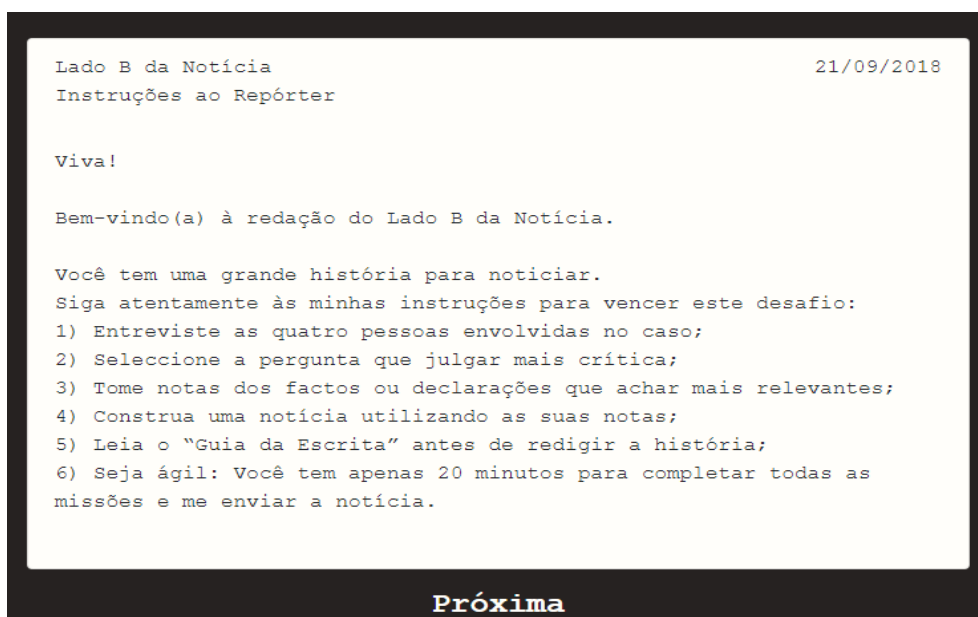


Figura 33 – Instruções e regras do jogo.

Evidencia-se as condições de vitória, que estão associadas às entrevistas (bónus *stars* e *status*) e ao cumprimento da missão final (bónus *stalecas*).

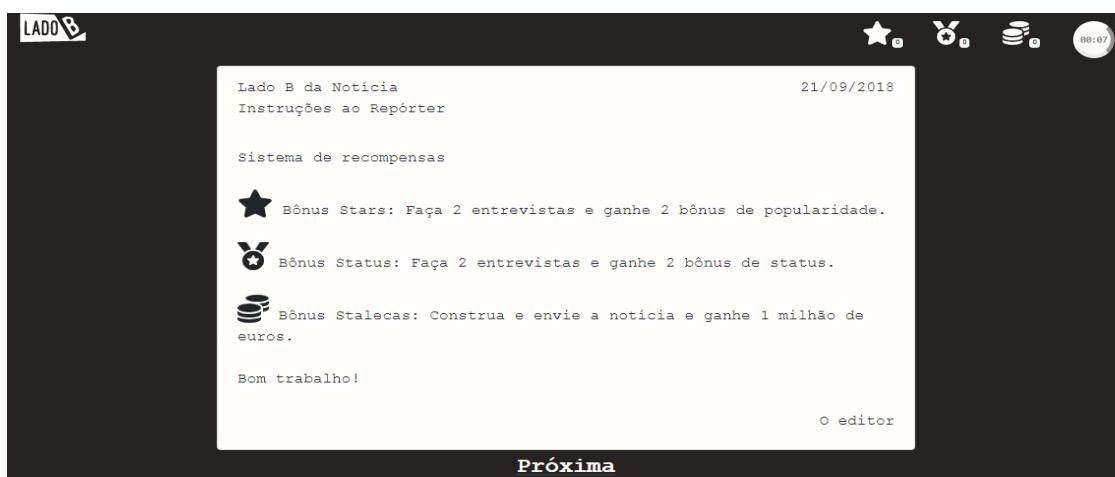


Figura 34 – Condições de vitória.

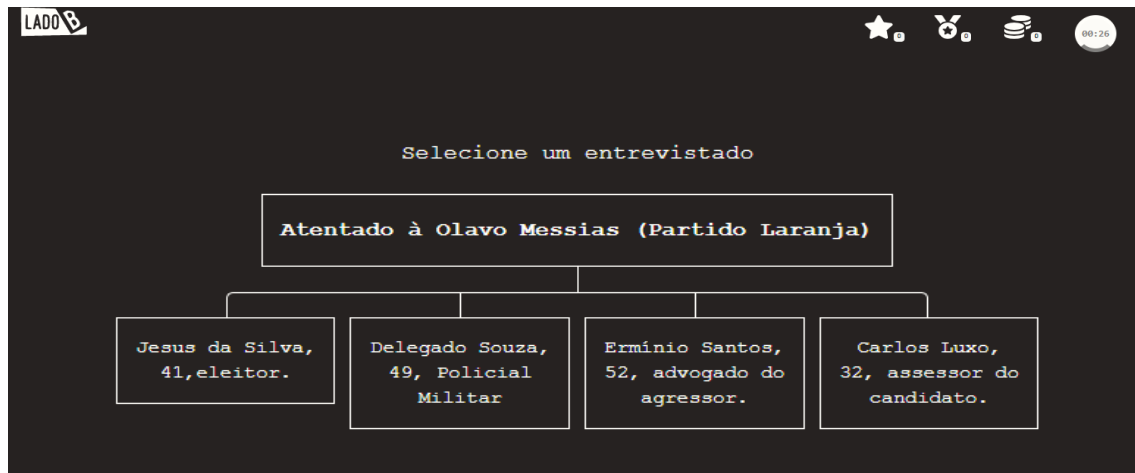


Figura 35 – Matriz de entrevista *Lado B*.

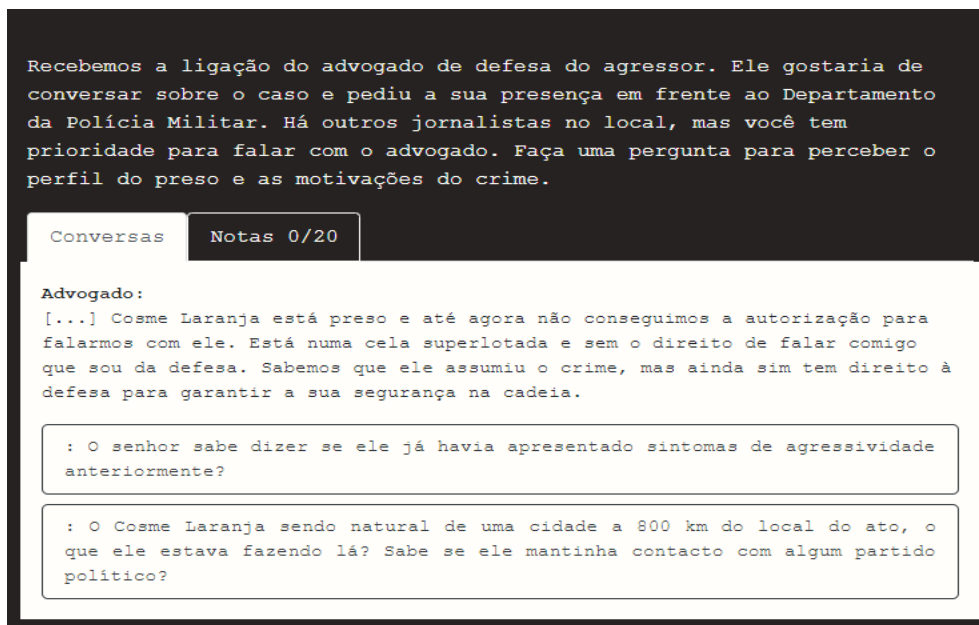


Figura 36 – Exemplo da interface do diálogo entre o repórter e a fonte.

O jogador pode coletar citações e guardá-las na aba notas.

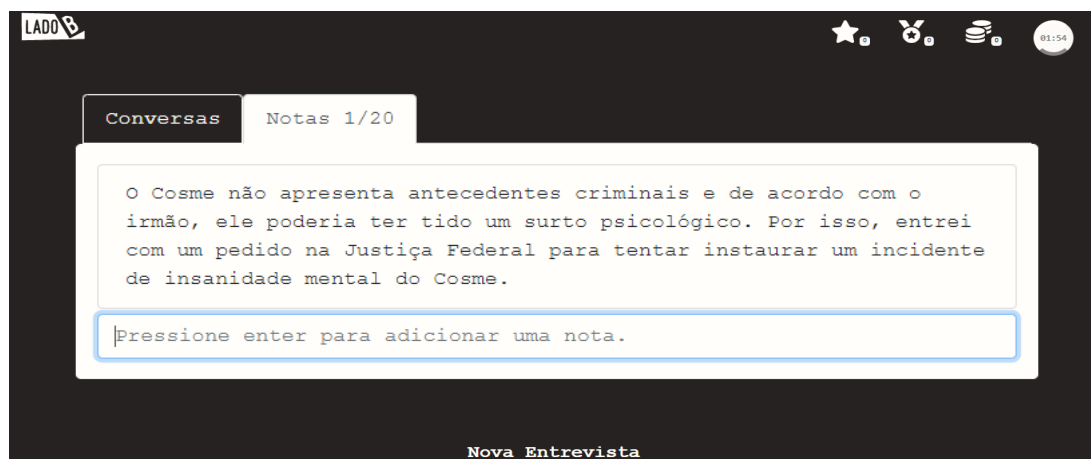


Figura 37 – Funcionalidade de guardar notas.

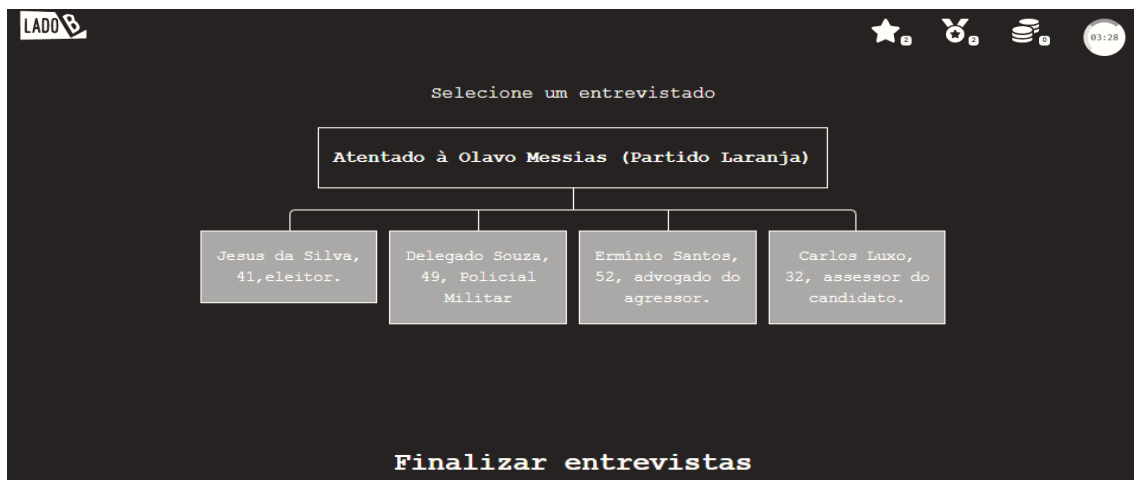


Figura 38 – Interface de entrevistas finalizadas.

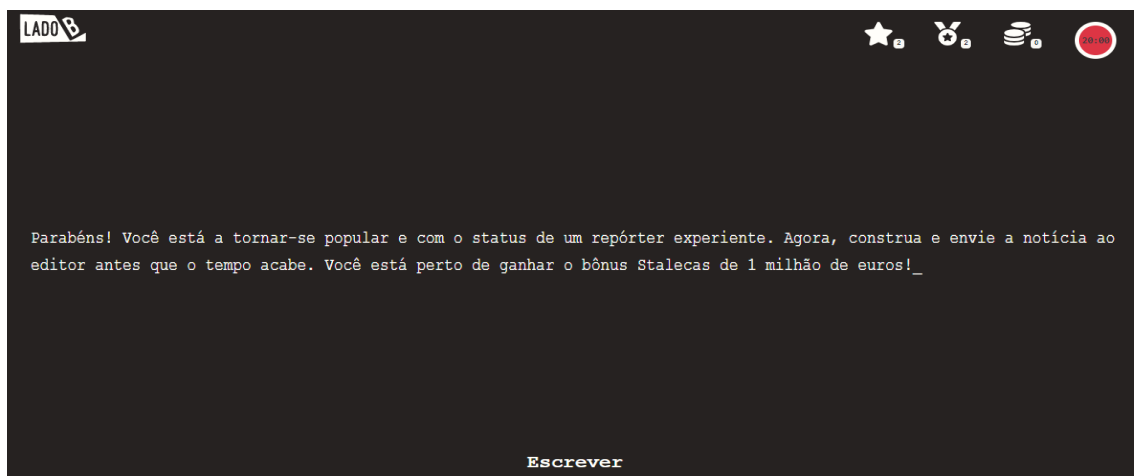


Figura 39 – Introdução ao *turning point* do jogo.

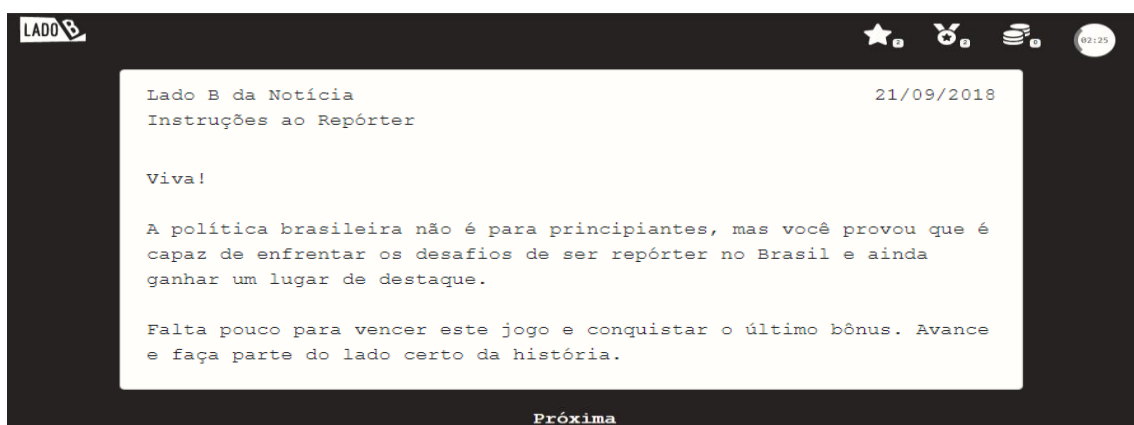


Figura 40 – *Turning point* do jogo.

O jogador delibera para escrever ou não escrever a notícia falsa, sob algumas condições de vitória ou derrota.

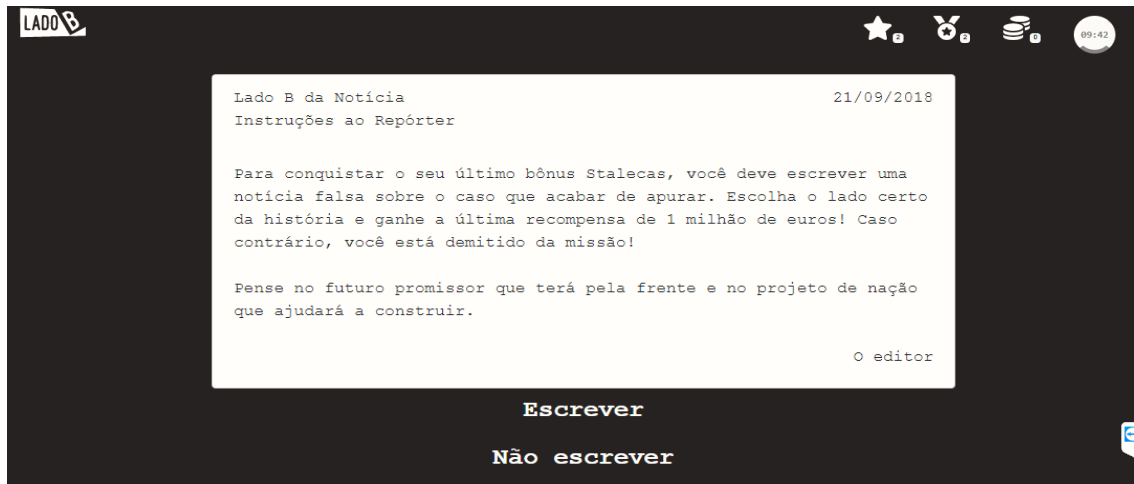


Figura 41 – Decisão de escrever notícia falsa.

Se o jogador clicar em escrever, é direcionado ao construtor da notícia.

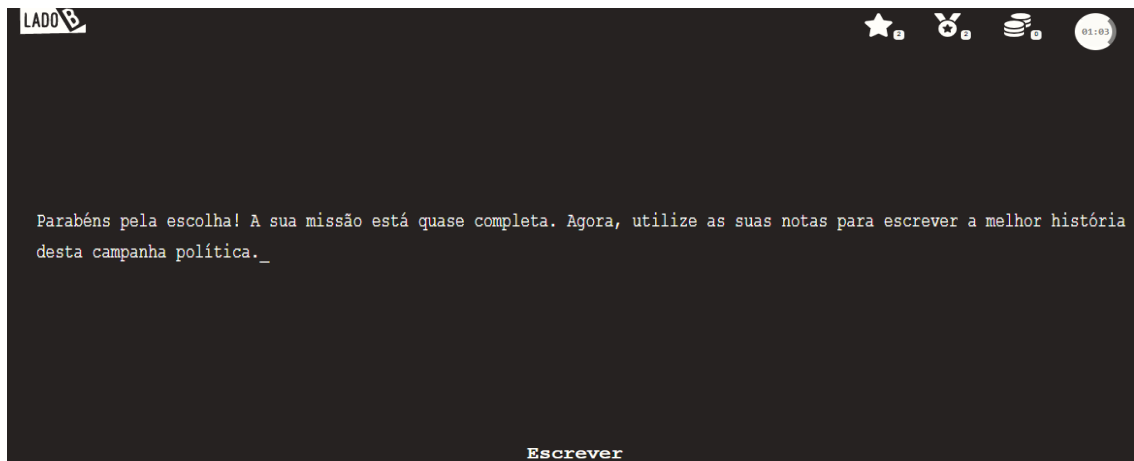


Figura 42 – Jogador escreve notícia.

Se o jogador não escrever de primeira, é dada uma segunda oportunidade para escrever a notícia falsa.

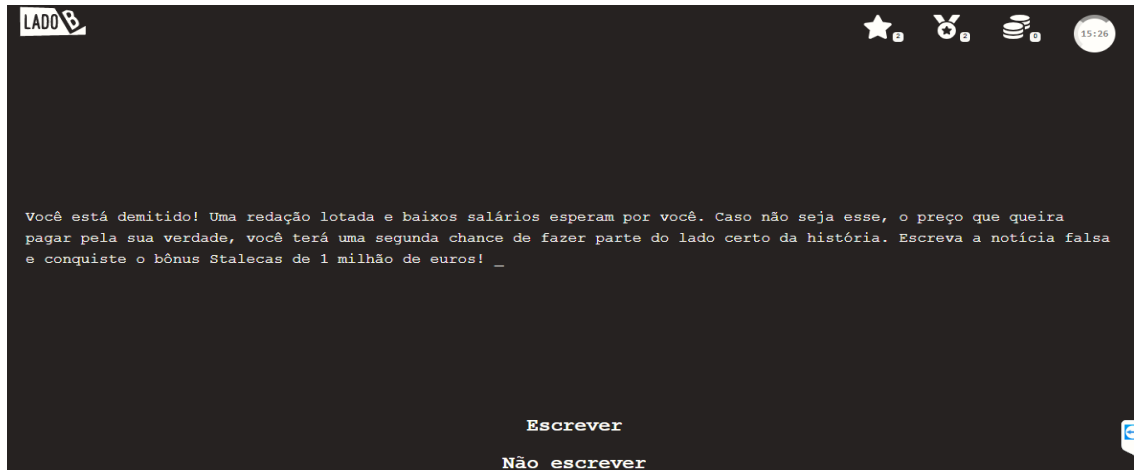


Figura 43 – Jogador não escreve notícia.

Se ainda assim não escrever, é demitido por honestidade, uma ironia do jogo crítico.

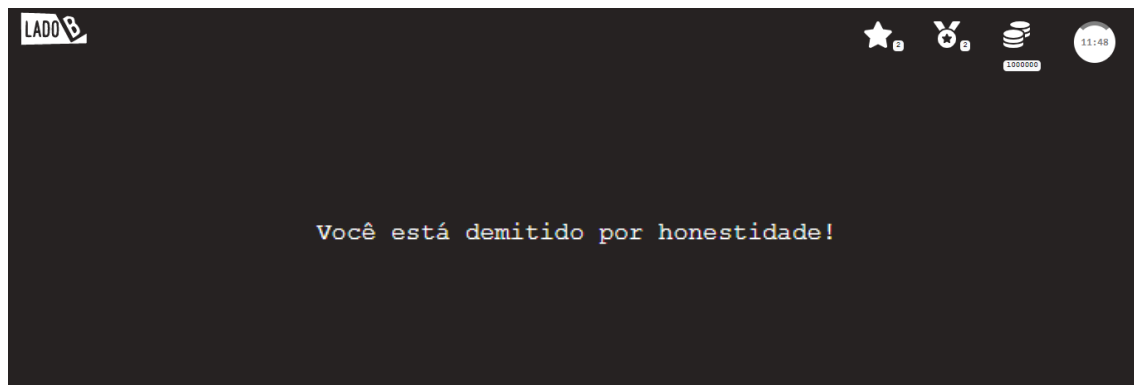


Figura 44 – Jogo termina.

A Figura 45 refere-se à interface do construtor da notícia. Notas, editor da notícia e o *preview*, que simula a página de um jornal *online* e mostra as informações inseridas no editor, automaticamente.

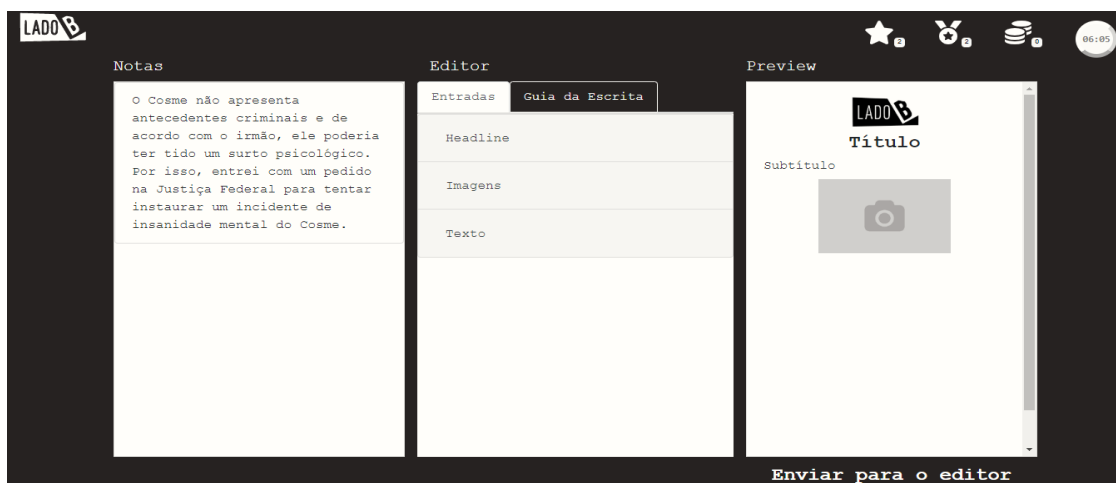


Figura 45 – Interface do construtor da notícia.

A Figura 46 mostra a simulação da construção da notícia no *preview* (título/headline, imagem e texto) e o botão para enviar a notícia ao editor.

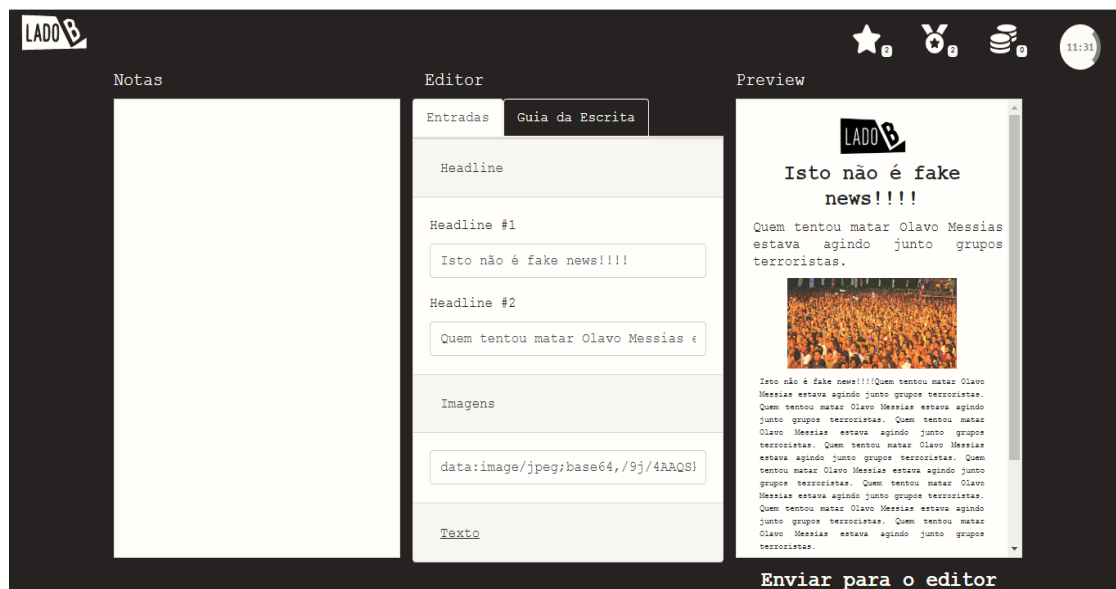


Figura 46 – Simulação da construção da notícia no *preview*.

Na Figura 47 mostra o guia da escrita com orientações sobre como escrever uma notícia falsa.

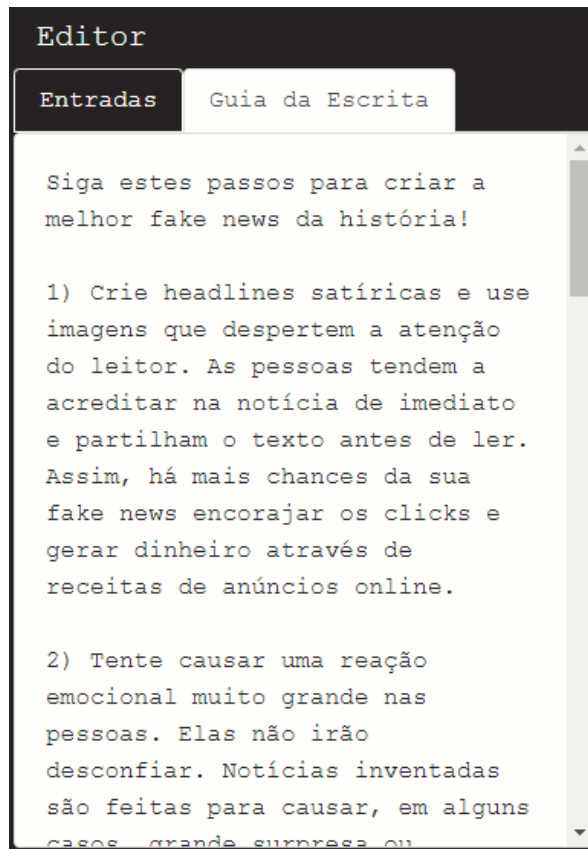


Figura 47 – Guia da escrita.



Figura 48 – Página de vitória que surge após o envio da notícia ao editor.

Página de derrota que aparece quando o jogador não consegue cumprir as missões dentro do tempo estimado.

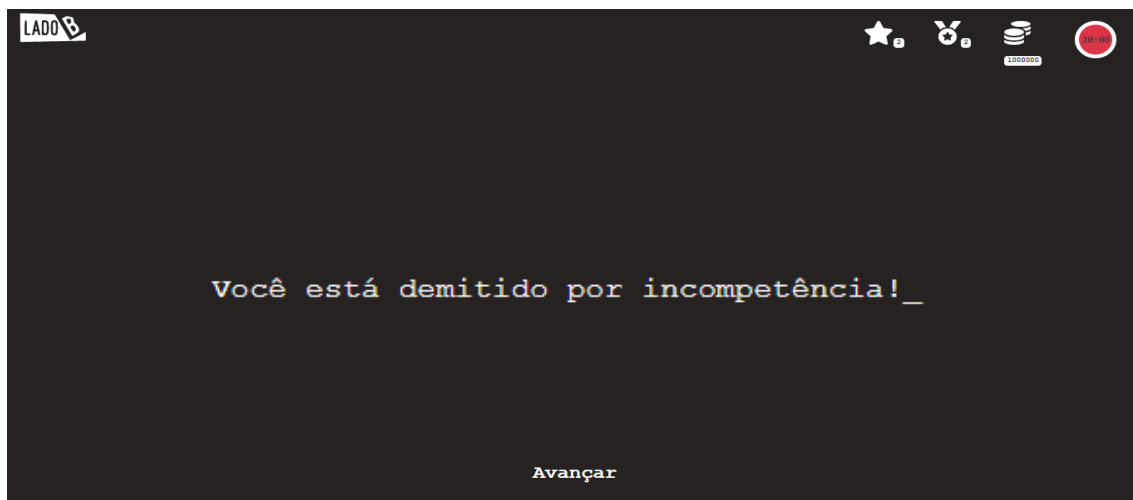


Figura 49 – Página de derrota.

3.3 Sumário

Em resumo, neste capítulo foram apresentados os processos de concepção do protótipo *Lado B*, nos quais utilizam-se as referências teóricas abordadas na revisão de literatura (Capítulo 2), além dos casos de estudo de jogos críticos. Foram analisados e sistematizados casos de estudo de jogos críticos digitais (Tabela 3), bem como de formatos analógicos. Os parâmetros de análise levaram em consideração, principalmente, as características das críticas dos jogos, os objetivos e os artefactos da experiência utilizados nesses jogos críticos. Foi um importante trabalho de pesquisa, que incluiu a experimentação dos jogos, a leitura da documentação e materiais complementares disponibilizados pelos autores e o acesso a recursos audiovisuais da participação dos *game designers* em conferências, por exemplo, onde estes apresentavam as premissas e resultados dos seus trabalhos. Durante esse processo também foram concebidas três propostas preliminares de protótipos com foco nos problemas das notícias falsas, desinformação e polarização política (Anexo C). Um desses protótipos, o *MC Definition*, foi implementado e contribuiu para o processo de aprendizagem da programação de *Lado B*.

Além dos conceitos teóricos relevantes que nortearam o desenvolvimento do protótipo *Lado B*, os jogos *Global Conflict: Palestine* (2007) e *Papers, Please* (2013) foram fundamentais para a definição da mecânica e influenciar a interface do protótipo. A escolha da interface simples e textual também teve influências dos jogos MUD.

Com isso em vista, procedeu-se a escrita da narrativa (Anexo E), a caracterização das personagens, o desenho da mecânica e das interações principais. Em seguida, esboçou-se o desenho da interface através da elaboração dos *mockups*, que serão apresentados no capítulo seguinte.

4. Implementação

O presente capítulo apresenta os detalhes da implementação do protótipo *Lado B*, bem como os requisitos do sistema, os *mockups*, os processos de iteração e aperfeiçoamento do protótipo funcional.

4.1 Apresentação de detalhes da implementação

Como a aplicação foi escrita para a *Web*, logo a escolha por uma plataforma *JavaScript* faz sentido. Das diversas plataformas existentes (*Vue*, *Ionic*) a escolhida foi a *Angular*.⁵⁰ É uma plataforma desenvolvida pela Google em código aberto e conta com diversas bibliotecas que facilitam o desenvolvimento de aplicações. Como editor de código-fonte, utilizou-se a IDE, *Visual Studio Code*,⁵¹ uma ferramenta que permite depurar código, além de possibilitar o controlo do *GitHub*.⁵²

⁵⁰ *Angular* é uma plataforma desenvolvida pela Google em código aberto e conta com diversas bibliotecas que facilitam o desenvolvimento de aplicativos clientes em *HTML* e *TypeScript*. <<https://angular.io/docs>> Acesso em 26 de Junho 2019.

⁵¹ O *Visual Code Studio* é uma ferramenta desenvolvida pela *Microsoft* e vem integrada com suporte para *JavaScript*, *TypeScript* e *Node.js*, daí fazer sentido o seu uso. <<https://code.visualstudio.com/docs/editor/whyvscode>> Acesso em 26 de Junho 2019.

⁵² O *GitHub* é um serviço de hospedagem baseado na *Web* para controlo de versão. Basicamente, é um site de rede social para desenvolvedores. É possível ver o código de outras pessoas, identificar problemas no código e até mesmo propor alterações. Existe também uma versão *Github Desktop*. Este simplifica o fluxo de trabalho usando uma interface visual ao invés de comandos de texto por linha de comandos. <<https://codeburst.io/git-and-github-in-a-nutshell-b0a3cc06458f>> Acesso em 26 de Junho 2019.

Para permitir a execução do jogo como uma aplicação, mas sem a necessidade de instalação, foi utilizado o projeto *Electron*.⁵³ O *Electron* permite que se execute aplicações *Web* como se fossem aplicações nativas.

Assim, é necessário a instalação do *Node.js*,⁵⁴ que é um interpretador projetado para criar aplicativos de rede escaláveis, com código aberto em *JavaScript*, de modo assíncrono e orientado a eventos, focado em migrar a programação do *Javascript* do lado do cliente para os servidores. Uma vez instalado o *Node.js*, basta instalar a *framework Angular*. Para executar a aplicação *Web*, *Angular* conta com servidor de desenvolvimento. O comando *ng serve --open* cria e veicula a aplicação, recompilando as alterações de arquivo.

O *Hyper Text Markup Language*⁵⁵ (HTML) foi a linguagem de marcação utilizada na criação de páginas *Web*, interpretada por navegadores, que define a estrutura e o *layout* recorrendo ao uso de uma variedade de *tags* e atributos. O uso deste tipo de linguagem vem no seguimento da escolha da plataforma inicial (*Angular*).

O *Cascading Style Sheets*⁵⁶ (CSS) é uma linguagem de estilo utilizada para definir o *layout* de documentos HTML, tornando assim clara a razão do seu uso.

4.1.1 Arquitetura do sistema

A arquitetura de aplicação é de um gerenciador de estado de aplicação centralizado, NGXS.⁵⁷ O gerenciador de estado fornece métodos definidos para a modificação do estado atual fornecendo regras simples para mutações de estado previsíveis. Utiliza recursos modernos do *TypeScript*.

Os quatro conceitos principais do NGXS são:

1. *Store* - é um gerenciador de estado global que faz o *dispatch* das *actions* que seus *containers* de estado escutam e selecionam fragmentos de dados do estado global.

⁵³ O *Electron* permite que se execute aplicações *Web* como se fossem aplicações nativas.
<<https://dzone.com/articles/what-is-electron-amp-why-should-we-use-it>> Acesso em 26 de Junho 2019.

⁵⁴ *Node.js*. consultar em: <<https://www.toptal.com/nodejs/why-the-hell-would-i-use-node-js>> Acesso em 26 de Junho 2019.

⁵⁵ Consultar em: https://www.w3schools.com/html/html_intro.asp

⁵⁶ Consultar em: https://www.w3schools.com/css/css_intro.asp

⁵⁷ Consultar em: <https://ngxs.gitbook.io/ngxs/>
Consultar em: <https://ngxs.gitbook.io/ngxs/concepts/intro>

2. *Actions* - consideradas como um comando que deveria desencadear algo para acontecer, ou como o evento resultante de algo que já aconteceu.
3. *State* - são classes que definem o estado do *container*.
4. *Selects* - são funções que dividem uma parte específica do estado do *container* de estado global.

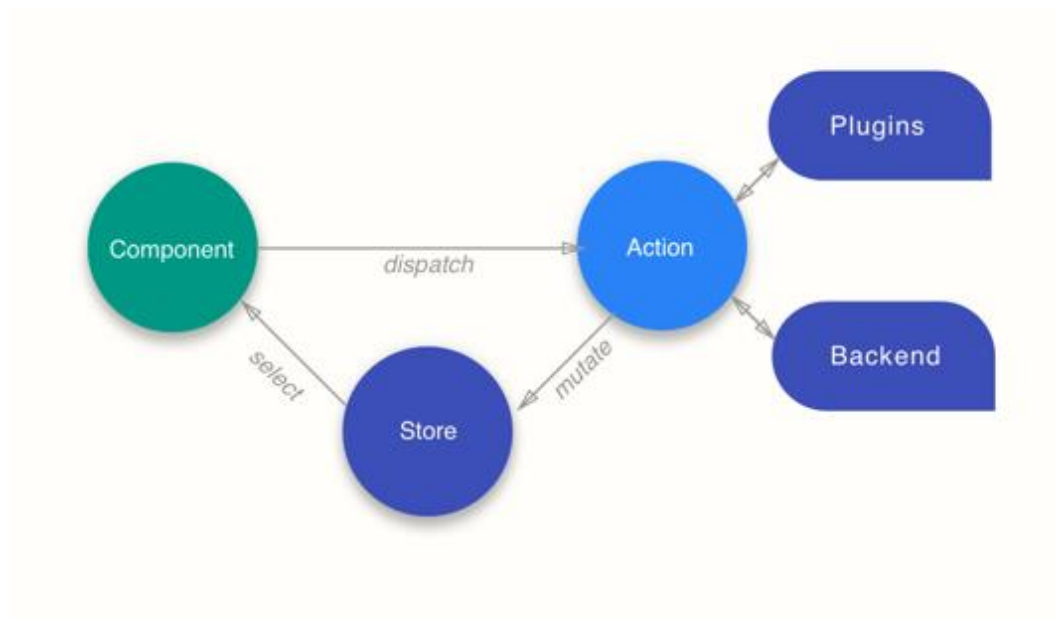


Figura 50 – Fluxo de controlo circular dos conceitos NGXS.⁵⁸

Mediante esse método de partilha de informações, identificou-se os tipos de telas necessárias para construir as funcionalidades desejadas no jogo. Os tipos das telas são definidos pelos elementos presentes na mesma, dos quais foram identificados: *mail*, diálogos, entrevistas, editor da notícia, menu e resultados.

⁵⁸ Consultar em: <https://ngxs.gitbook.io/ngxs/concepts/intro>

IMPLEMENTAÇÃO

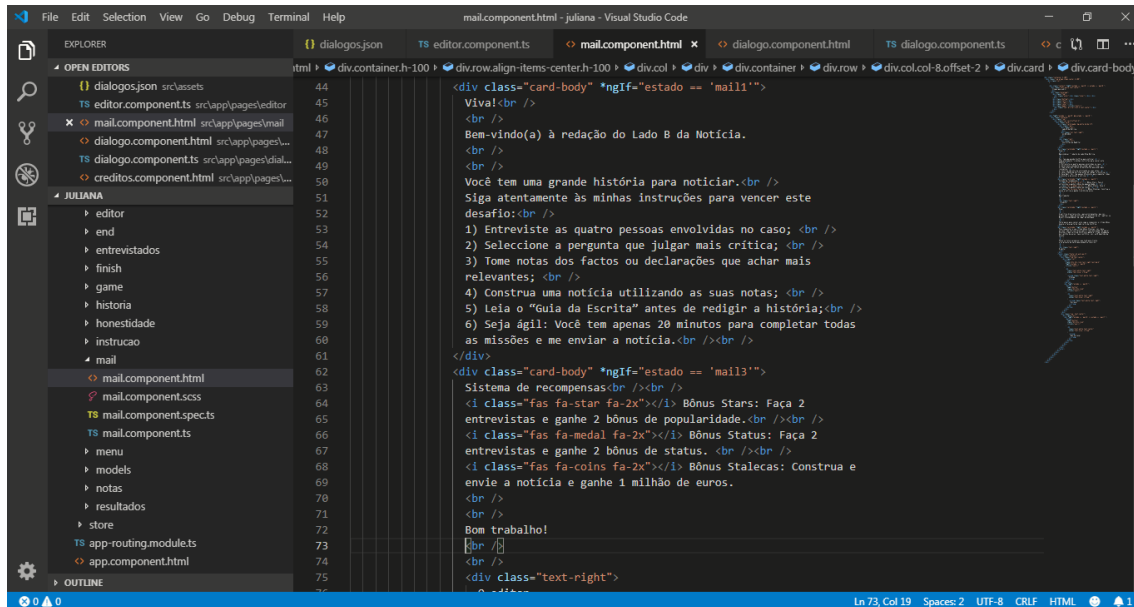


Figura 51 – A tela *mail* representa a instrução do editor (Figura 33).

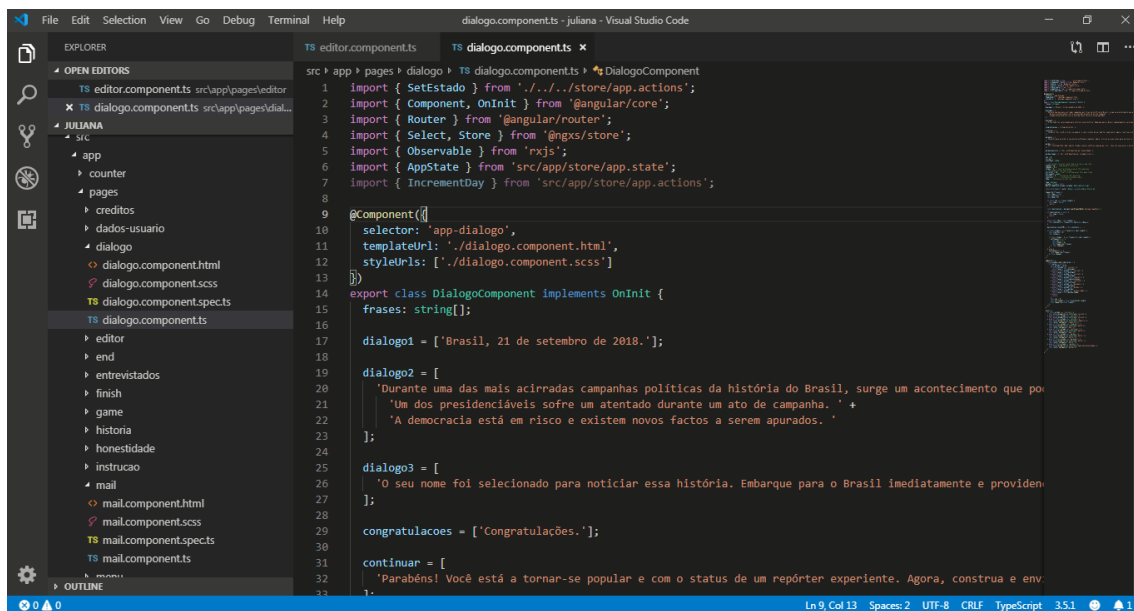


Figura 52 – Tela representa os diálogos das entrevistas (Figura 36).

IMPLEMENTAÇÃO

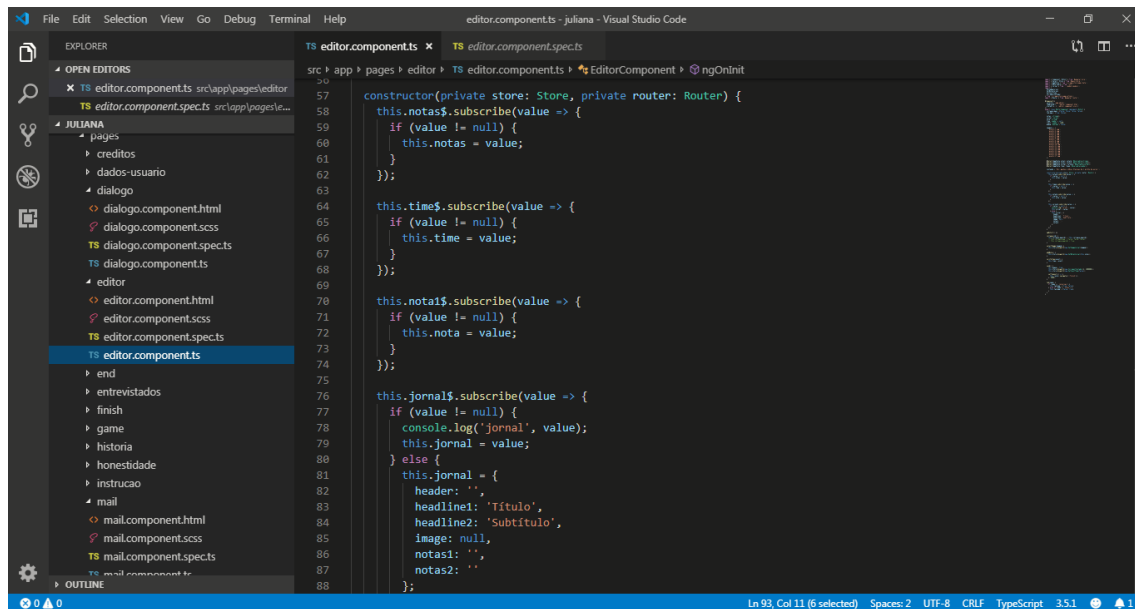


Figura 53 – Tela representa as componentes do construtor da notícia (Figura 45).

IMPLEMENTAÇÃO

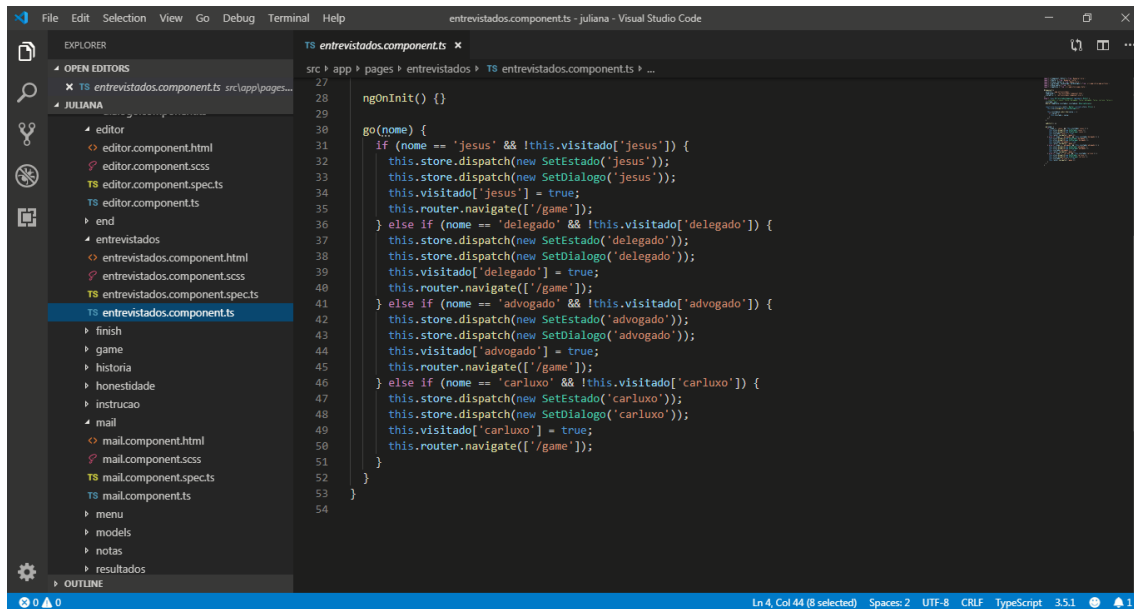


Figura 54 – Componentes da matriz de entrevistas (Figura 35).

Para cada uma das telas identificadas foram desenvolvidos componentes que exibem um determinado conteúdo baseado no estado de aplicação. Uma transição de um estado para outro é iniciada por *inputs* do utilizador. Assim, quando se clica num botão da interface, inicia uma transição de estado.

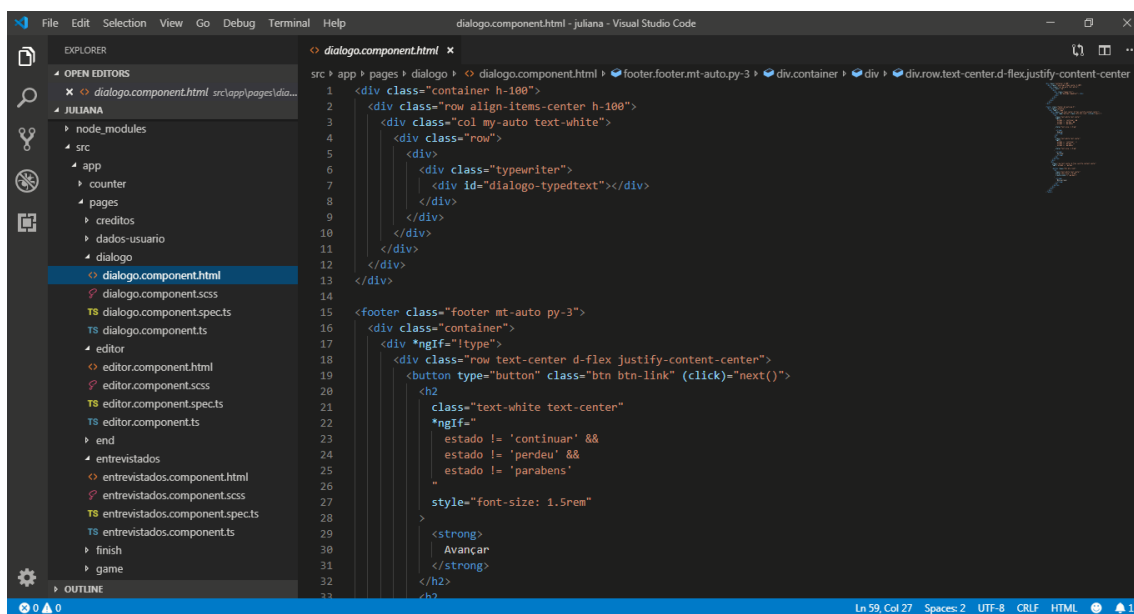


Figura 55 – Componentes de transição da interface, como o botão *Avançar* (Figura 30).

4.2 Protótipo de baixa fidelidade

Os *mockups* do protótipo *Lado B* foram um importante ponto de partida perceber a sua funcionalidade, comportamentos das interações e dos conteúdos. Esse desenho preliminar da interface também desempenha um papel fundamental para corrigir problemas identificados na elaboração dos esboços, que neste caso específico, consistiram em: Definir elementos de interação, *feedbacks* e instruções, dimensões, posições, conteúdos dos objetos representativos e níveis do jogo.

Os *mockups* possibilitaram a criação do protótipo de alta fidelidade, permitindo adicionar interação aos mesmos, criando-se desta forma um protótipo interativo (que se apresenta na secção 3.2.5).

Portanto, serão apresentados a seguir figuras que representam o menu do jogo, a introdução ao *cut scene*, a página de personalização, a missão *entrevistas*, o *turning point*, a missão *construção da notícia* e a página de resultado de vitória.

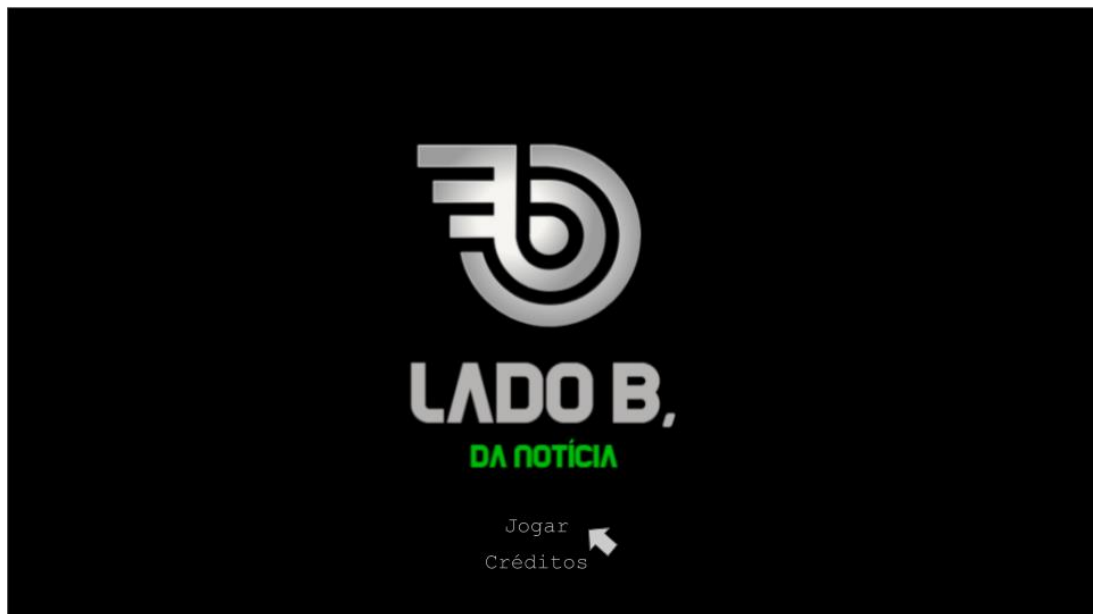


Figura 56 – Menu protótipo de baixa fidelidade.



Figura 57 – Introdução ao *cut scene* protótipo de baixa fidelidade.



Figura 58 – Introdução ao *cut scene* protótipo de baixa fidelidade.

IMPLEMENTAÇÃO

The screenshot shows a dark-themed interface for creating a reporter ID. At the top center is a logo consisting of a stylized 'b' with wings, followed by the text 'LADO B.' and 'DA NOTÍCIA' in green. Below the logo, the text 'Crie o seu repórter ID' is displayed. Underneath, there are three input fields labeled 'Nome', 'Idade', and 'Nacionalidade (?)'. At the bottom center, the word 'Pronto!' is shown next to a white arrow pointing to the right.

Figura 59 – Personalização protótipo de baixa fidelidade.



Figura 60 – Representação da matriz de entrevistas.

IMPLEMENTAÇÃO



Figura 61 – Exemplo de caixa de diálogo.

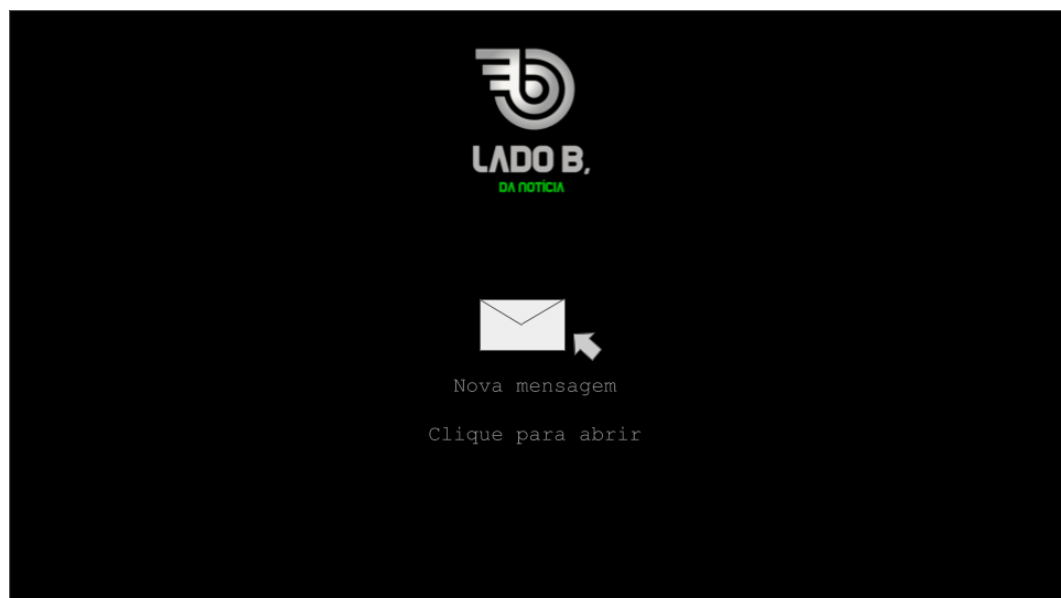


Figura 62 – Momento mostra o início do segundo desafio.

IMPLEMENTAÇÃO

A Figura 63 mostra a mensagem de instrução do editor, indicando a construção da notícia falsa.

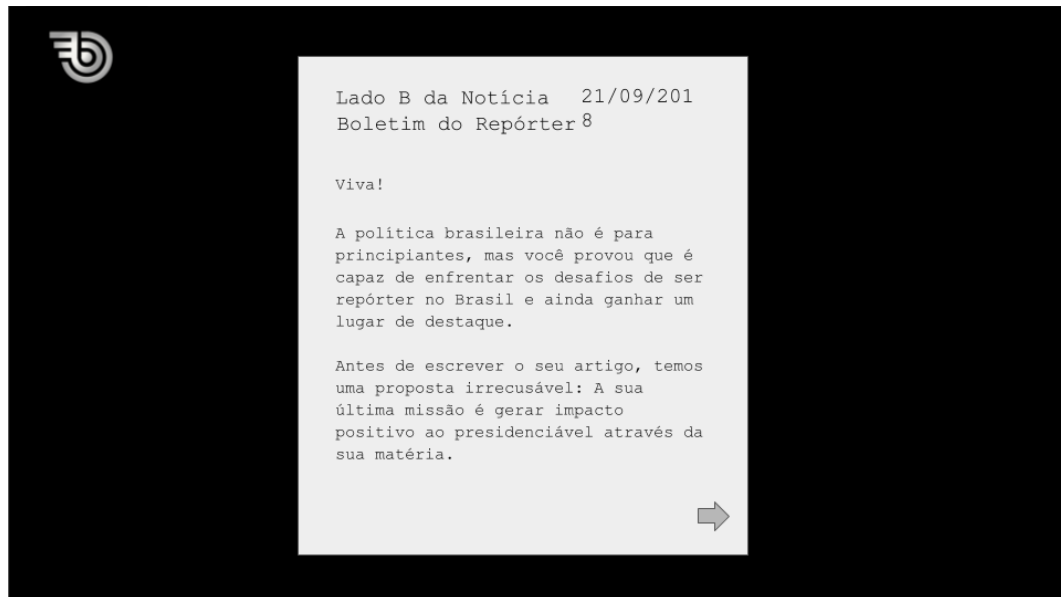


Figura 63 – Mensagem de construção de notícia falsa



Figura 64 – Simulação do construtor da notícia.



Figura 65 – Página final com o resultado da vitória no jogo.

4.3 Protótipos funcionais

MC Definition

Como parte do processo de desenvolvimento da solução do problema a resolver neste estudo, foi implementado um experimento de jogo crítico, a fim de testar a relação do design crítico (Grace 2014) deste domínio com as questões abordadas no estado da arte (ver capítulo 1). Com o título *MC Definition*, a premissa parte da teoria da conspiração, que ganhou o nome de *marxismo cultural* e vem sendo tratada como pauta política da direita ultra-conservadora no âmbito das democracias ocidentais. O objetivo principal é desmistificar essa teoria conspiratória, apresentando ao utilizador as definições baseadas em fontes acadêmicas.

O intuito é estabelecer uma crítica ao conhecimento estabelecido na Internet (Nichols 2018) e gerar *insights* relacionados ao compartilhamento dos conteúdos nas redes sociais. Dessa forma, o jogo utiliza a crítica para apresentar aos utilizadores a verdadeira definição de *marxismo cultural* e a sua verdadeira origem, a partir da visão de fontes especialistas e não sob o ponto de vista de generalistas e autoridades políticas.

Assim em *Lado B*, o protótipo foi desenvolvido para ser jogado na Internet, através de um navegador *Web*. Para a implementação também foram utilizadas as tecnologias HTML5, CSS e *JavaScript*. O fluxo do jogo pode ser apreciado conforme a figura 18, a seguir:

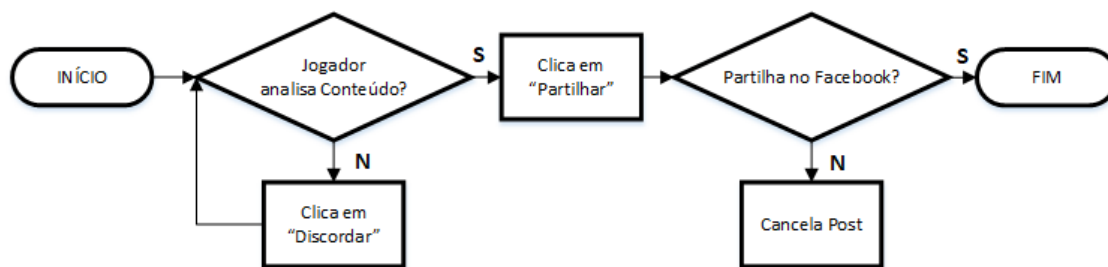


Figura 66 – Fluxograma geral de execução do jogo *MC Definition*.

O *primary contact* do protótipo é a própria definição do tema *marxismo cultural*, implementado de aleatoriamente no sistema. Caso o jogador discorde da afirmação, pode clicar no botão *discordar* e o sistema apresenta-lhe outra definição. Mas se o jogador concordar com a afirmação, pode clicar no botão *partilhar* e é direcionado à sua página do Facebook. A ironia semântica da palavra *concordar* relaciona-se com a ideia de que *se concordo, logo partilho*, referindo-se à crítica ao partilhamento de conteúdos sem a prévia leitura e verificação da fonte por parte dos utilizadores das redes sociais.

Os detalhes sobre o protótipo *MC Definition* estão documentados no *Game Design Document*, presente na secção Anexo C, bem como os de outros dois protótipos de jogos críticos desenvolvidos no âmbito deste estudo.

Lado B – Versão 1

A primeira fase de testes do protótipo, aplicados em cinco participantes, gerou um conjunto de *insights* e problemas detectados, referentes ao design da interação, ao conteúdo narrativo, ao *feedback* e instruções, às regras do jogo, níveis do jogo, dimensões e posições dos elementos do *gameplay*, conforme mostra a tabela de iterações no Anexo D.

Os problemas identificados na recolha dos dados, primeiramente, estavam associados às instruções do jogo. O conteúdo e linguagem do texto estavam pouco assertivas, impossibilitando a memorização às regras e aos desafios que deveriam ser cumpridos para vencer o jogo.

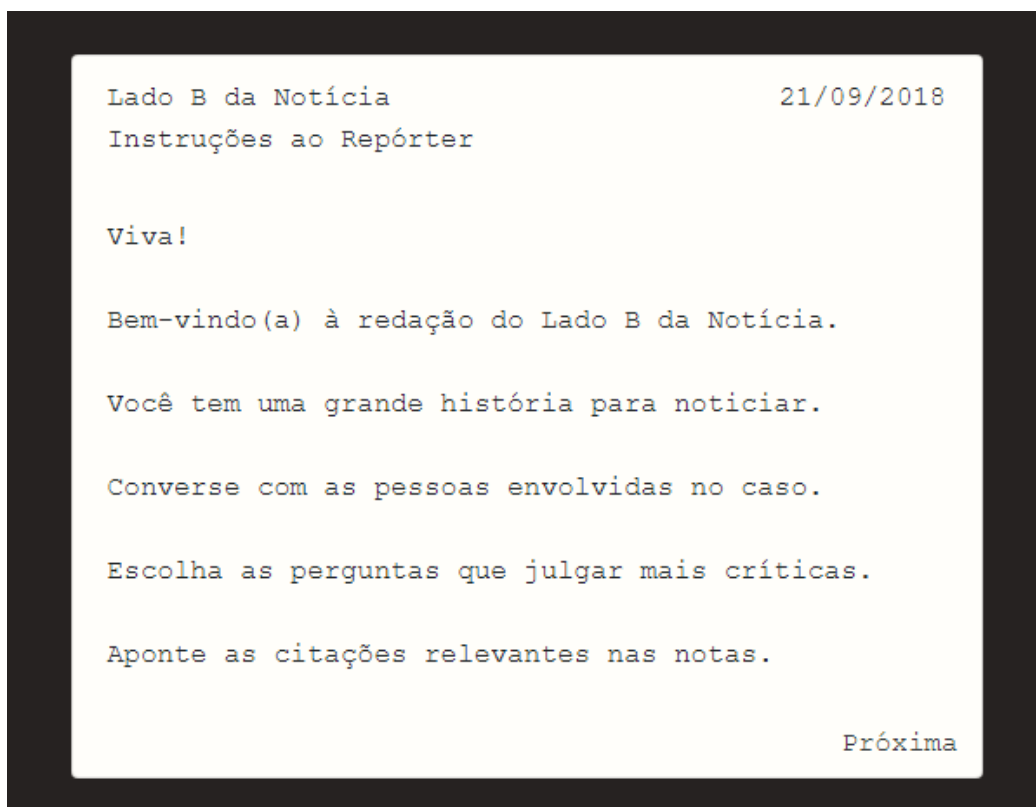


Figura 67 – Instruções do editor.

Outro problema identificado estava associado à usabilidade. O botão *próxima* estava como um elemento presente na diegese do mundo do jogo. Isso confundia se levava à progressão dos níveis ou se relacionava-se com o conteúdo narrativo.

Durante a missão *entrevistas*, o jogador tinha livre-arbítrio para realizar a quantidade de entrevistas que achasse necessário para a construção da sua notícia e podia consultar os diálogos mais de uma vez. Era permitido, inclusive, escolher não realizar nenhuma entrevista, podendo finalizá-las desde o ecrã da matriz e passar para a próxima missão. No entanto, detectou-se que essa liberdade em consultar os diálogos mais de uma vez, fazia com que os jogadores perdessem muito tempo na apuração das informações, tornando o tempo num fator de frustração na experiência. Percebeu-se que os jogadores precisavam ser direccionados em suas ações e serem recompensados por isso ou sofrerem punições.

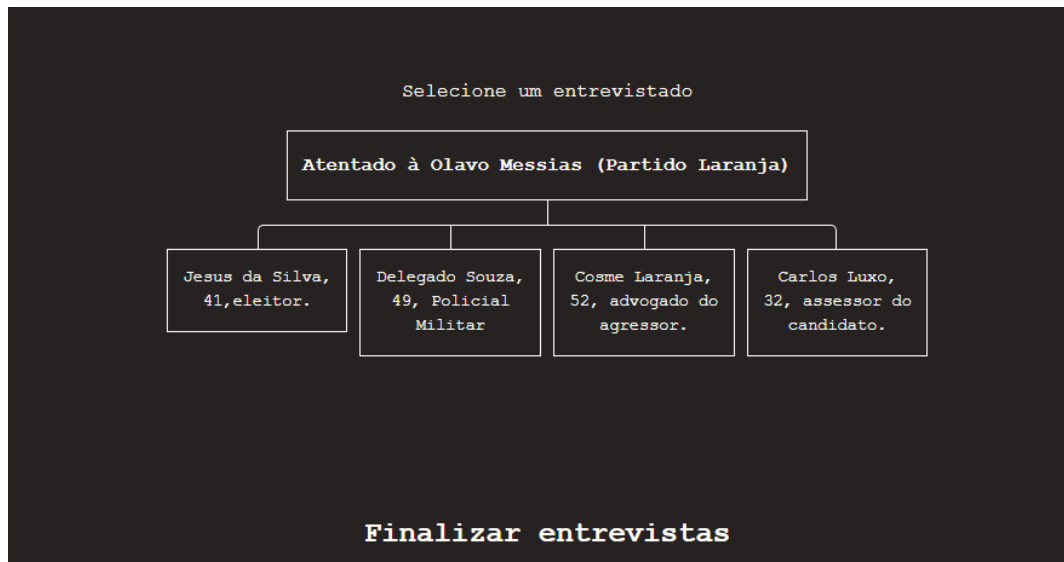


Figura 68 – Ecrã de seleção de entrevistas.

A contagem do tempo estava representada em segundos. A regra determinava 20 minutos para cumprimento dos desafios do jogo, ou 1.200 segundos, como determinava essa primeira versão do protótipo. Portanto, o tempo em segundos dificultava a percepção desta regra, dificultando a lógica de contagem e gestão do tempo durante as atividades.



Figura 69 – *Badges* e tempo.

Outro problema de usabilidade detectado referia-se às notas. As notas são importantes registos das informações relevantes das entrevistas e permitem o jogador experienciar uma prática

IMPLEMENTAÇÃO

jornalística ao tomar as notas. Foi observada a relevância de criar uma chamada de atenção para essa ferramenta de apuração, fundamental para a construção da notícia no nível seguinte. Foi relevante a constatação de que uma parte dos jogadores não percebia a aba *notas* e optava por memorizar as informações, criando entraves futuros para a escrita do artigo, e uma outra parte adicionava as informações no campo das notas, mas não executava o botão *enter* para salvá-las.

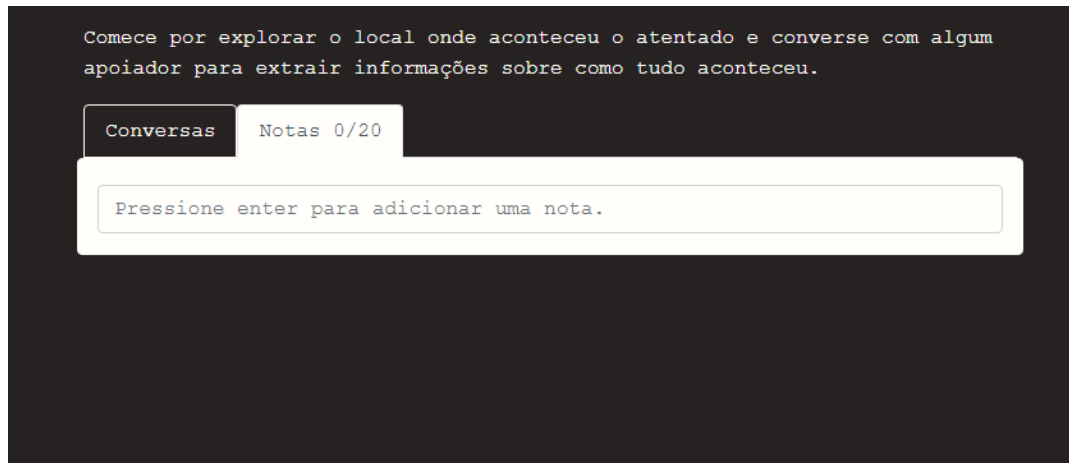


Figura 70 – Campo aba notas.

Outro problema do protótipo relacionava-se com a ausência de *feedback* sobre as ações do jogo, principalmente no que tangia às interações que propiciavam as condições de vitória e derrota. Os jogadores percebiam que havia uma contagem de pontos ou elementos no *gameplay*, mas não percebiam qual era essa relação com as ações que executavam. Ao cumprir a missão *entrevistas*, o único *feedback* implementado relativamente ao cumprimento dessa missão, deixava um ponto de dúvida durante a experiência.

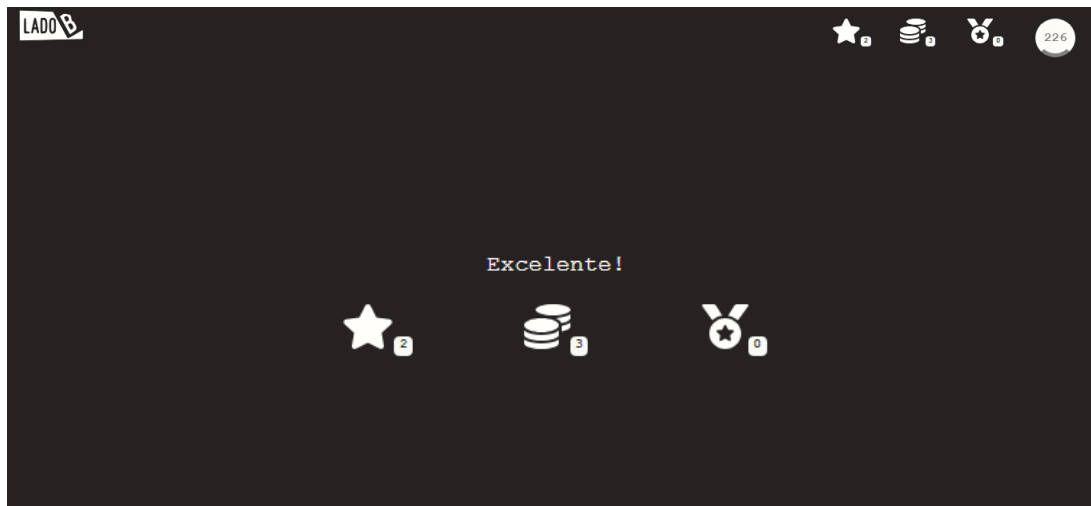


Figura 71 – *Feedback* do resultado da missão entrevistas.

O ápice do jogo é marcado pelo momento em que o jogador é desafiado pelo editor a escrever uma notícia falsa sobre a história que acabara de apurar. O *turning point* é representado pela segunda mensagem enviada pelo editor, com novas instruções ao repórter, mas agora, com orientações sobre como deve conduzir o seu artigo jornalístico. Embora o objetivo desta etapa seja a construção de uma notícia falsa, o texto do editor não mencionava esse termo, mas tratava de direcionar o viés para o sensacionalismo ou para a desinformação, e não necessariamente para a falsificação completa da história. O eufemismo utilizado nesta parte do conteúdo, portanto, influenciou o resultado dos testes, fornecendo um conjunto de análises sobre o problema de investigação, que serão discutidas no capítulo 5.

A quantidade de telas e textos na mensagem de instrução também pareceram distrair os jogadores, fazendo-os perder de vista o impacto do que estava sendo pedido naquele momento do jogo. Assim como já abordado, o botão *próxima*, inserido na diegese do jogo, por sua vez, confundiu os jogadores quanto à sua funcionalidade. A respeito dos botões *avancar* e *sair*, estes apesar de estarem fora da diegese do sistema, não passavam uma ideia clara do resultado que essa ação teria no jogo. Ou seja, qual seria a consequência caso o jogador escolhesse *avancar*? Para onde essa interação levaria o jogador? Qual o significado de *sair*?

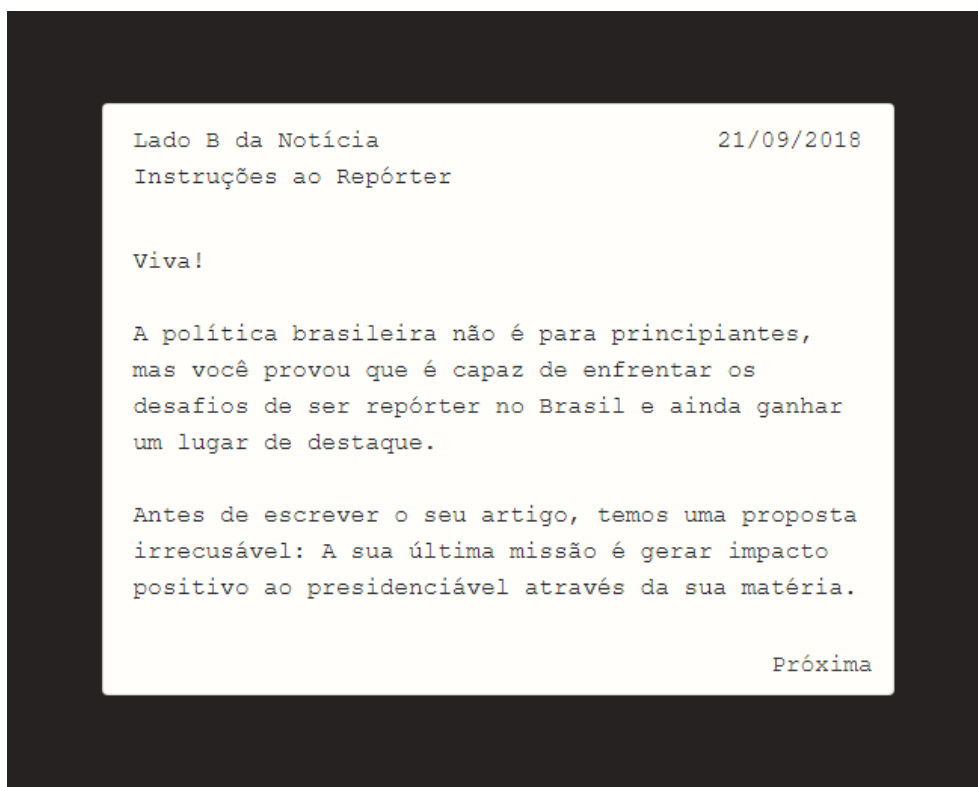


Figura 72 – *Turning point*, segunda instrução do editor (I).

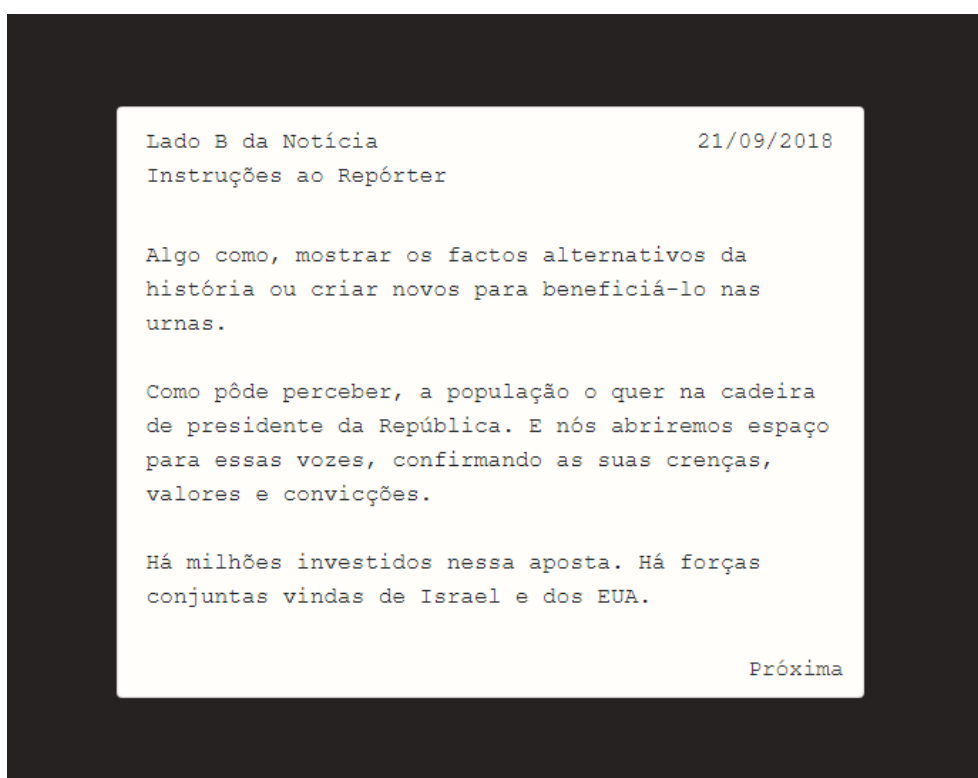


Figura 73 – *Turning point*, segunda instrução do editor (II).

IMPLEMENTAÇÃO

Na Figura 74 mostra o *Turning point*. Aqui o jogador tem de tomar decisão se quer continuar ou sair do jogo.

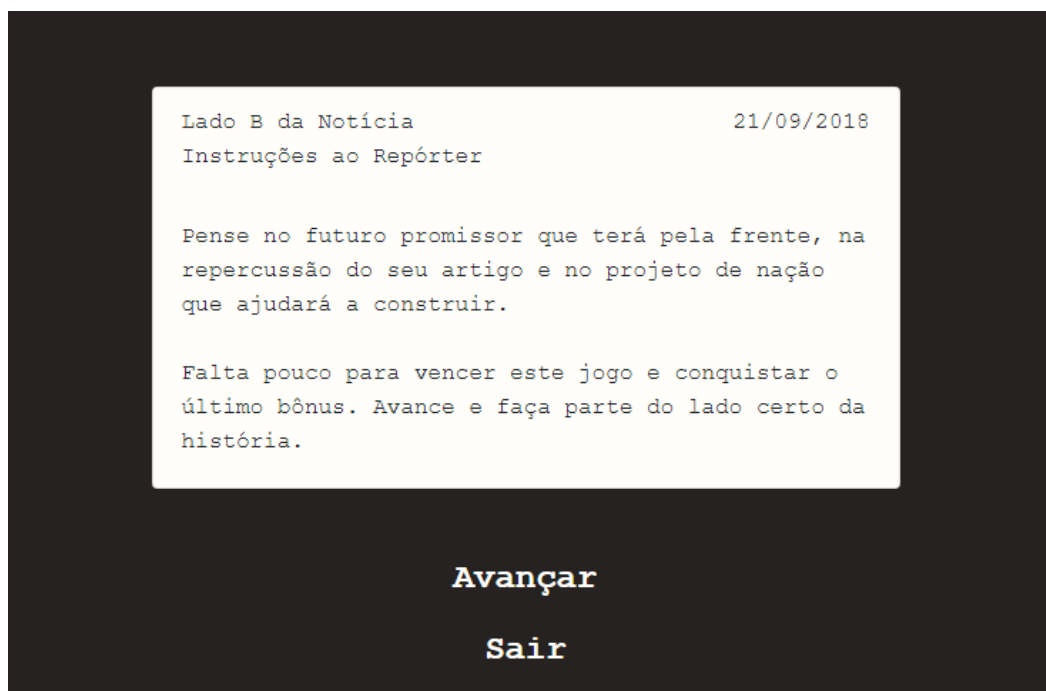


Figura 74 – *Turning point*, segunda instrução do editor (III).

O direcionamento do botão *avançar* conduzia os jogadores ao construtor da notícia, segunda missão do jogo.

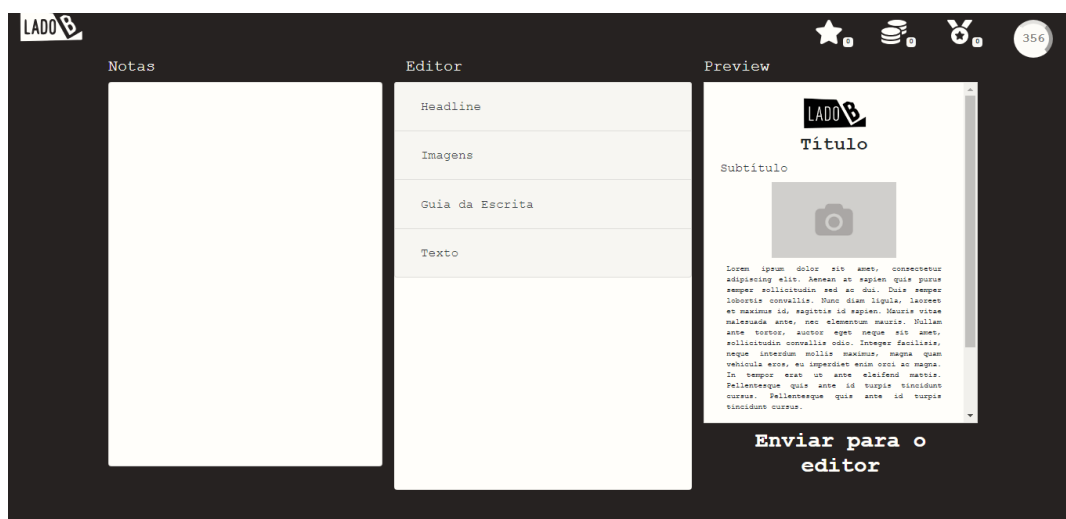


Figura 75 – *Preview* da notícia.

IMPLEMENTAÇÃO

Alguns problemas de posição dos elementos, usabilidade e funcionais do sistema foram detectados. Primeiro, o alinhamento da altura das colunas não estava simétrico. Quando se fazia *scroll* na página, não era possível ver o cronômetro, e isso impedia a gestão do tempo.



Figura 76 – Preview da notícia (II).

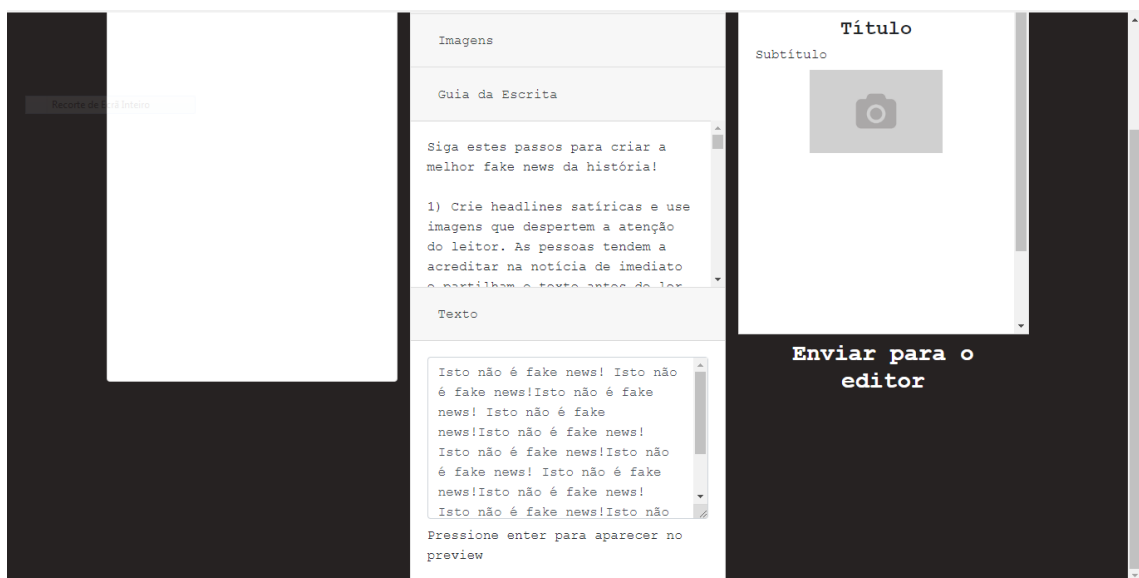


Figura 77 – Preview da notícia (III).

IMPLEMENTAÇÃO

As imagens que ilustrariam a notícia foram pré-selecionadas e direcionavam o viés devido o conteúdo visual.

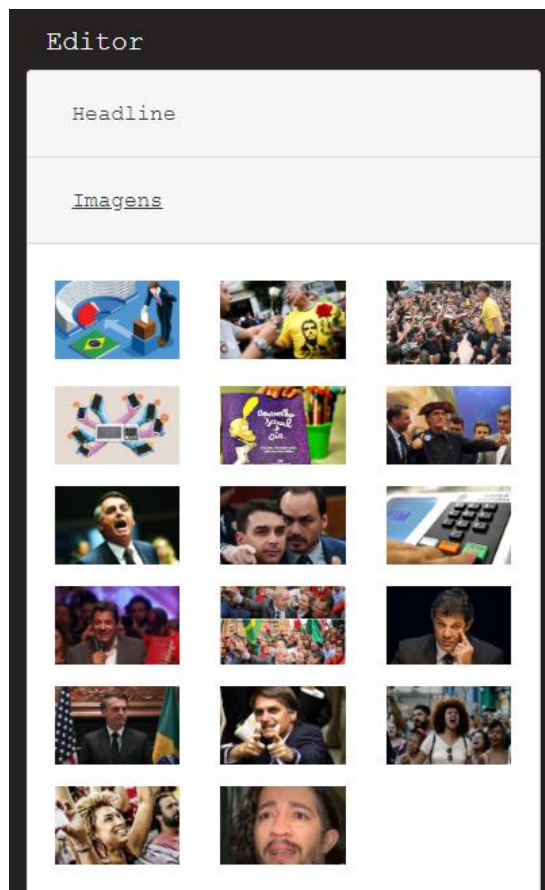
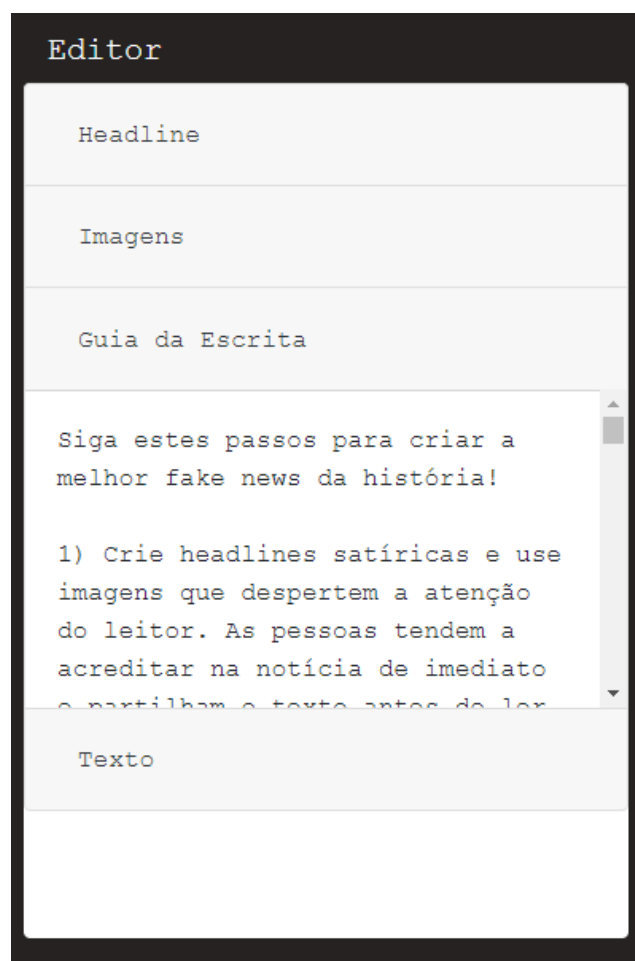


Figura 78 – Imagens de pré-seleção.

O *guia da escrita* pertencia ao editor da notícia e, portanto, era um elemento supérfluo e por vezes ignorado pelos jogadores.



The image shows a vertical editor interface with a dark background. At the top, the word "Editor" is written in a light-colored, monospaced font. Below it are four stacked rectangular sections, each with a light gray background and a dark border. The first section is labeled "Headline". The second section is labeled "Imagens". The third section is labeled "Guia da Escrita" and contains two paragraphs of text in a monospaced font. The first paragraph says "Siga estes passos para criar a melhor fake news da história!". The second paragraph starts with "1) Crie headlines satíricas e use imagens que despertem a atenção do leitor. As pessoas tendem a acreditar na notícia de imediato e partilham o texto antes de ler". The fourth section is labeled "Texto" and is currently empty.

Editor

Headline

Imagens

Guia da Escrita

Siga estes passos para criar a melhor fake news da história!

1) Crie headlines satíricas e use imagens que despertem a atenção do leitor. As pessoas tendem a acreditar na notícia de imediato e partilham o texto antes de ler

Texto

Figura 79 – Editor.

IMPLEMENTAÇÃO

O texto também não aparecia automaticamente no *preview*.



Figura 80 – Texto *preview*.



Figura 81 – Ecrã de resultado com vitória no jogo.

Lado B – Versão 2

A seguir, serão apresentadas as soluções implementadas no protótipo, dando origem à segunda versão iterada de *Lado B*.

Typewriting

O conteúdo narrativo do protótipo é contado em forma de escrita e utiliza a técnica de *typewriting*, fazendo alusão de que a história está a ser contada no momento presente. A cena introduz o enredo e foi reduzida a velocidade do *typewriting* para maior fluidez do texto.

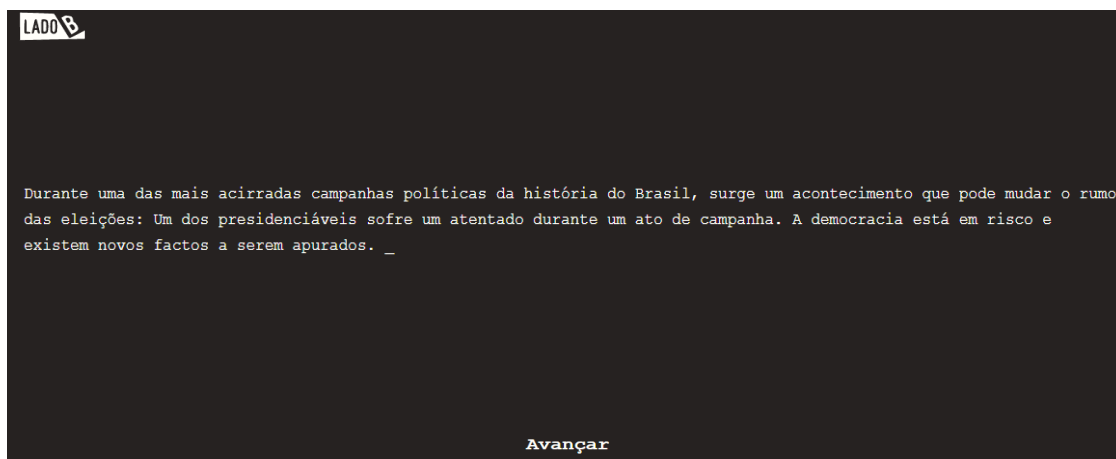


Figura 82 – Introdução ao *cut scene* utilizando *typewriting*.

Instrução inicial do editor

As instruções do jogo fornecidas pelo editor foram transformadas em uma lista ordenada, a fim de uma comunicação mais assertiva. Foi incluído ao texto o sistema de recompensas. Foi alterado o botão *próxima* para fora da diegese do jogo.

Na Figura 83 mostra as instruções do jogo em lista ordenada/ botão *próxima* fora da diegese.

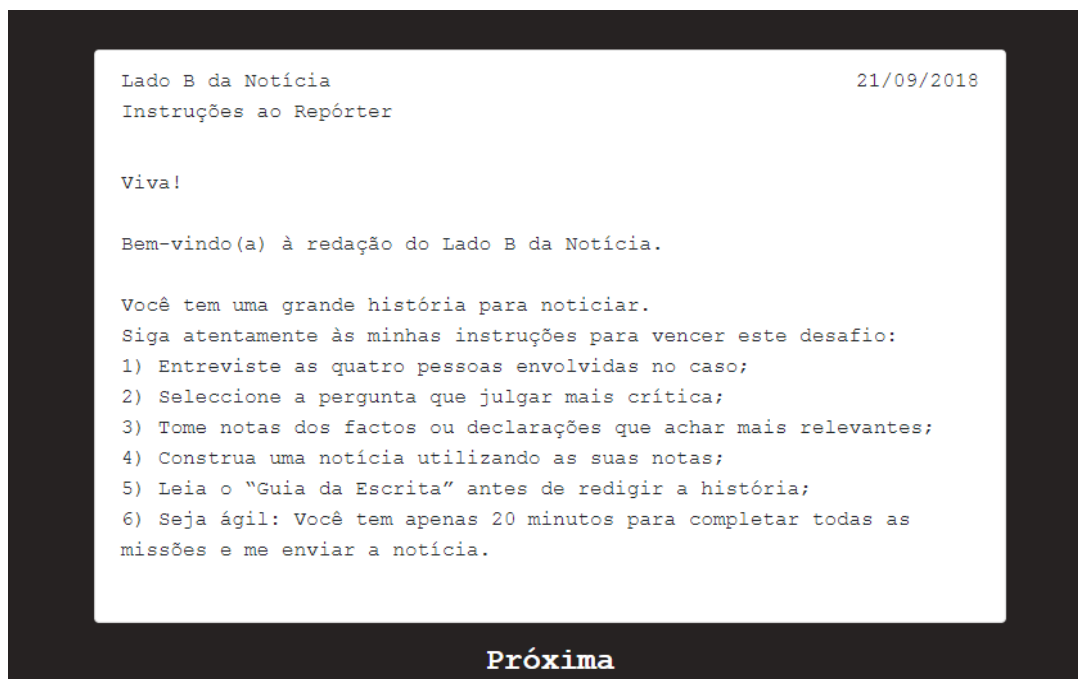


Figura 83 – Instruções do jogo.

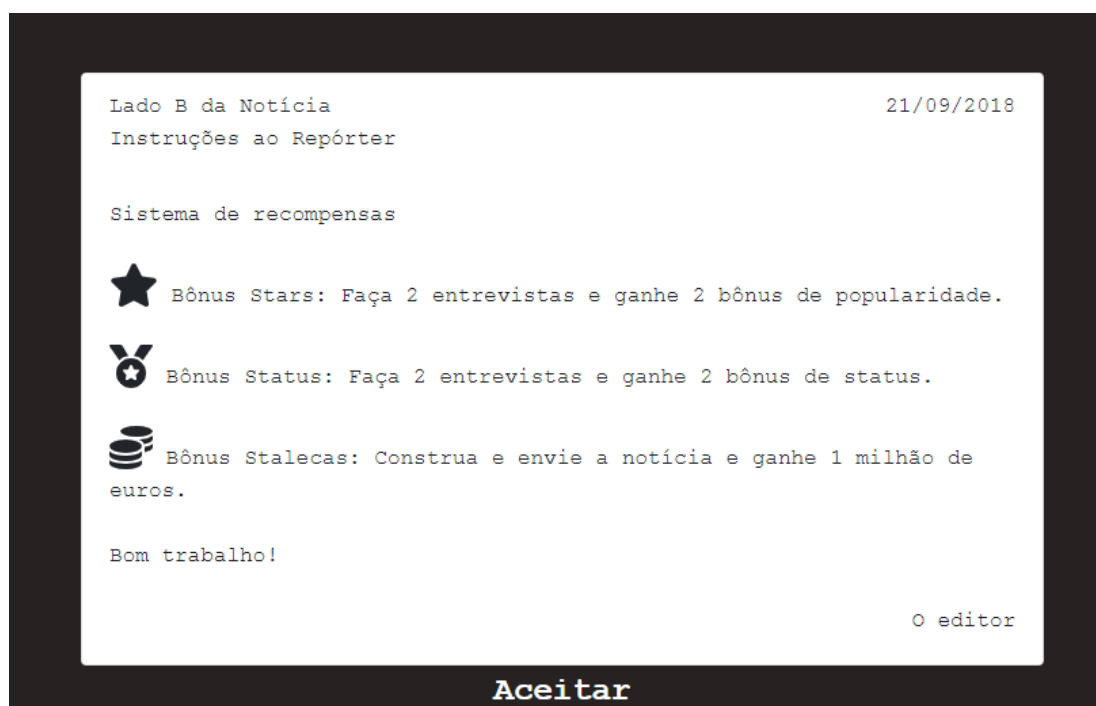


Figura 84 – Instruções mostram o sistema de recompensas.

Matriz de entrevistas

Nesta versão, o jogador não pode voltar para retirar novas informações das entrevistas, impondo-o a realizar as quatro entrevistas para passar de fase. Isso também força os jogadores a analisarem com mais atenção os argumentos e citações presentes nos diálogos, ou seja, os obriga a uma apuração responsável do caso.

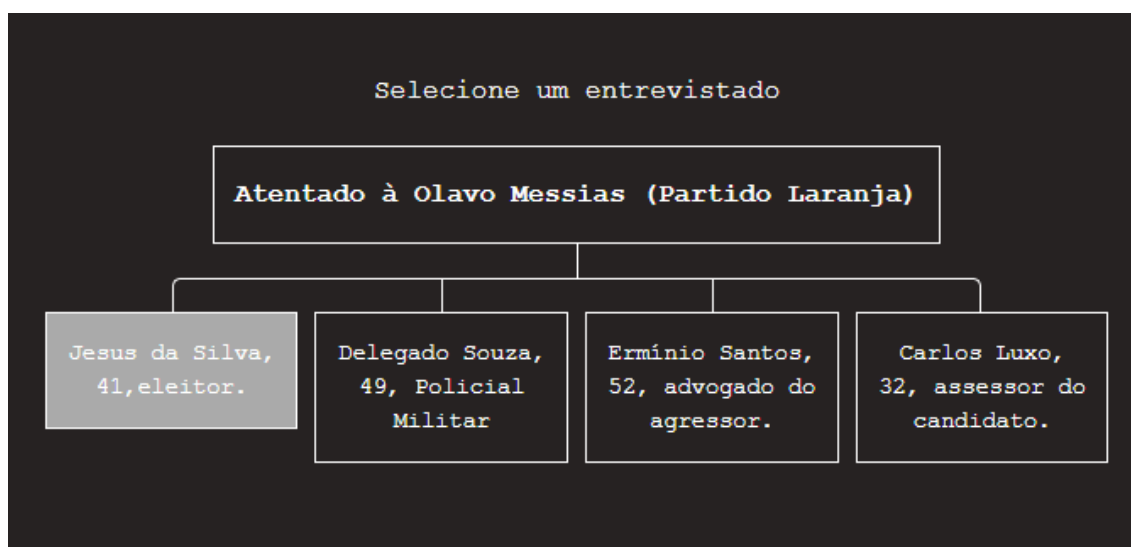


Figura 85 – Matriz da entrevista.

Notas

Foi implementado um *call-to-action* para que os jogadores não se esqueçam de realizar apontamentos sobre as entrevistas. Isso é mais uma estratégia para o exercício da compreensão crítica da história.

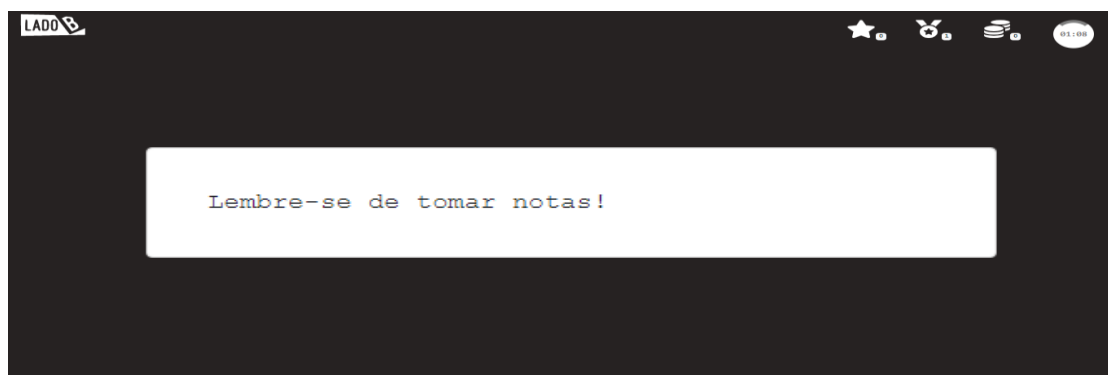


Figura 86 – *Pop-up* tomar notas durante as entrevistas.

Feedback

O *feedback* é uma ferramenta importante para o jogador avaliar o seu desempenho no jogo, traçar novas estratégias e ainda sentir-se motivado. Nesta versão, o jogador é avisado que conquistou um bônus em recompensa ao seu trabalho como repórter. Ao escolher uma pergunta durante as entrevistas, o sistema atribui um tipo de premiação ao jogador, seja pela conquista da popularidade (bônus *stars*), do reconhecimento (bônus *status*) ou do dinheiro (bônus *stalecas*), resultados conquistados por cumprir as missões *entrevistas* e *construção da notícia*.

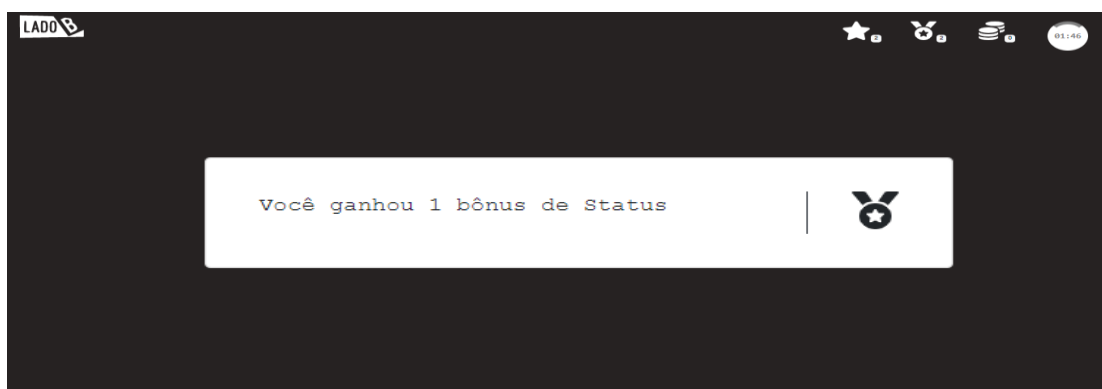


Figura 87 – *Pop-up* de conquista do bônus Status ao cumprir uma das entrevistas.

Turning point

A segunda instrução do editor refere-se ao *turning point* do jogo. É o momento em que o sistema impõe o conflito ao jogador. Após a revisão dos *insights* obtidos nos testes, compreendeu-se que a ordem só tem o efeito esperado se for explícita. Para isso, o texto está mais assertivo, e pela primeira vez no jogo surgem as palavras “notícias falsas”. Claramente, o jogador percebe que para conquistar a última recompensa em dinheiro, é necessário escrever uma matéria falsa sobre o acontecimento. Caso contrário, é demitido da missão. A dicotomia do jogo é explorada nas relações de causa e efeito, recompensa e punição. Os botões da interface também foram modificados para “escrever” e “não escrever”, seguindo a linha mais assertiva da ordem.

IMPLEMENTAÇÃO

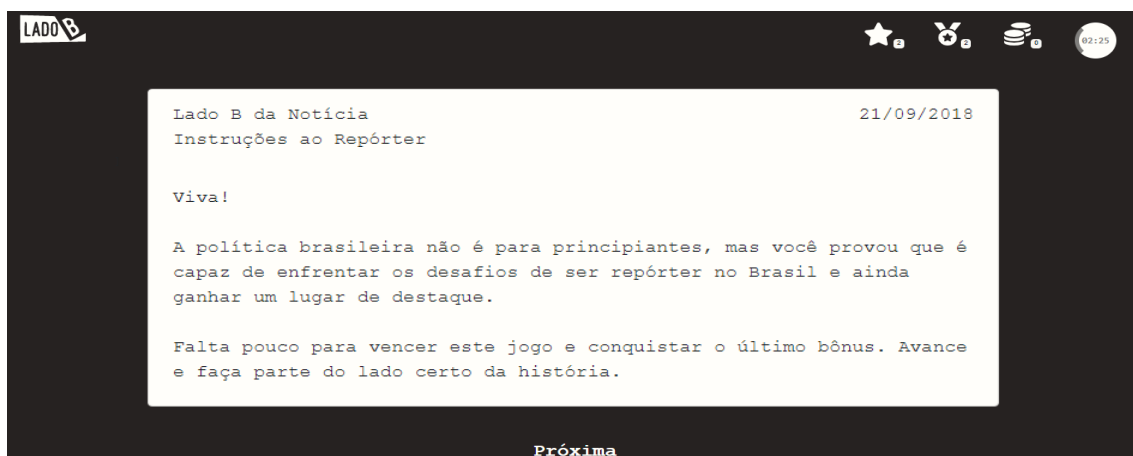


Figura 88 – Introdução ao conflito do jogo com alteração do conteúdo.

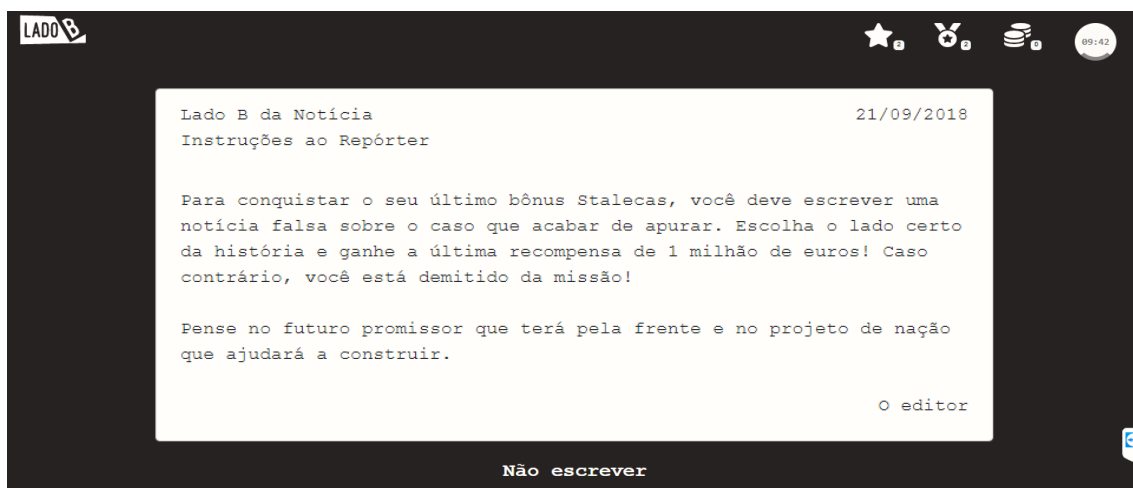


Figura 89 – Conflito do jogo: mensagem com teor persuasivo.

Construtor da notícia

A fotografia que ilustra a notícia é escolhida pelo próprio jogador. Ao inserir o *link* da imagem, ela logo surge no *preview*. O texto da notícia entra automaticamente no *preview* e o guia da escrita ganha uma aba na coluna do editor da notícia.

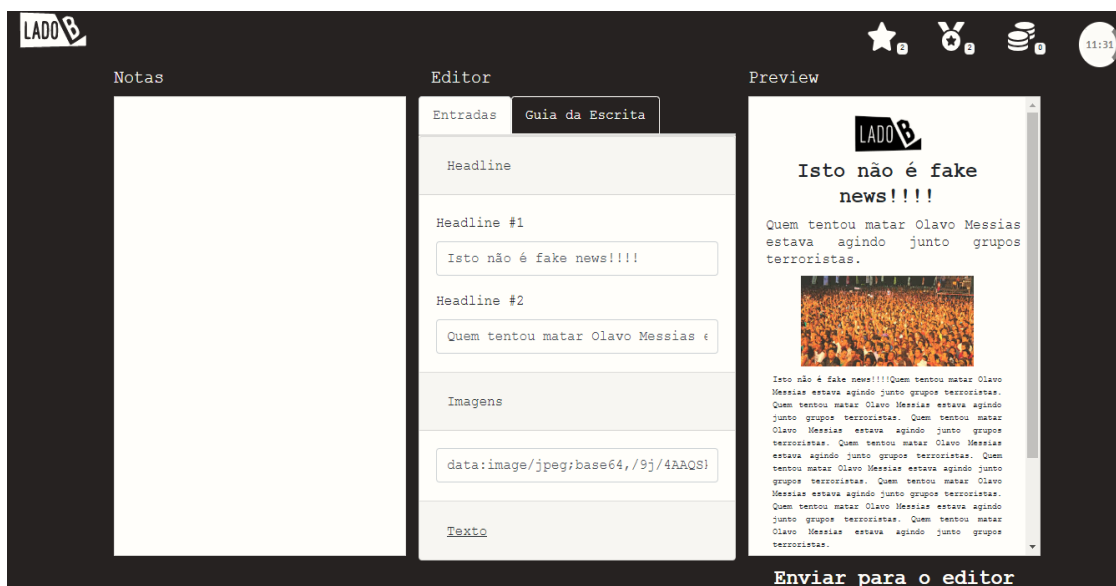


Figura 90 – Simulação da edição da notícia e *preview*.

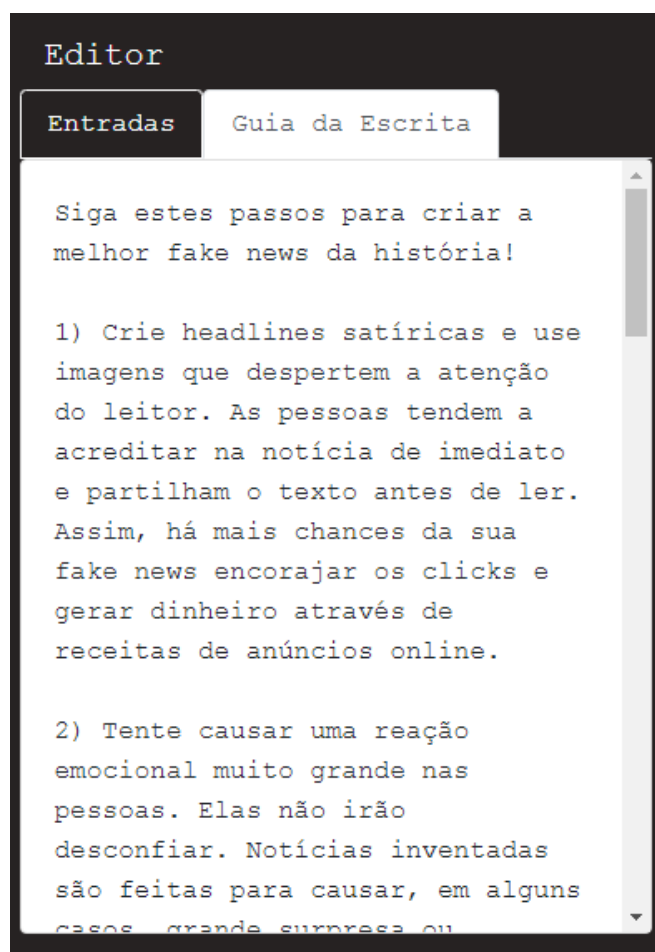


Figura 91 – Separador do guia da escrita.

Entradas Guia da Escrita

Headline

Imagens

Cole aqui o link para a imagem

Figura 92 – Campo para colar o *link* da imagem.

Entradas Guia da Escrita

Headline

Imagens

Texto

dinheiro através de receitas de anúncios online. Tente causar uma reação emocional muito grande nas pessoas. Elas não irão desconfiar. Notícias inventadas são feitas para causar, em alguns casos, grande surpresa ou repulsa.

LADO B

Título

Subtítulo

Crie headlines satíricas e use imagens que despertem a atenção do leitor. As pessoas tendem a acreditar na notícia de imediato e partilham o texto antes de ler. Assim, há mais chances de sua fake news encorajar os clicks e gerar dinheiro através de receitas de anúncios online. Tente causar uma reação emocional muito grande nas pessoas. Elas não irão desconfiar. Notícias inventadas são feitas para causar, em alguns casos, grande surpresa ou repulsa.

Figura 93 – Texto da notícia aparece automaticamente no *preview*.

Resultados de derrota

Foram implementados dois resultados de derrota: Um está relacionado com o não querer escrever a notícia falsa, e o outro, ao encerramento do tempo antes do cumprimento das tarefas.

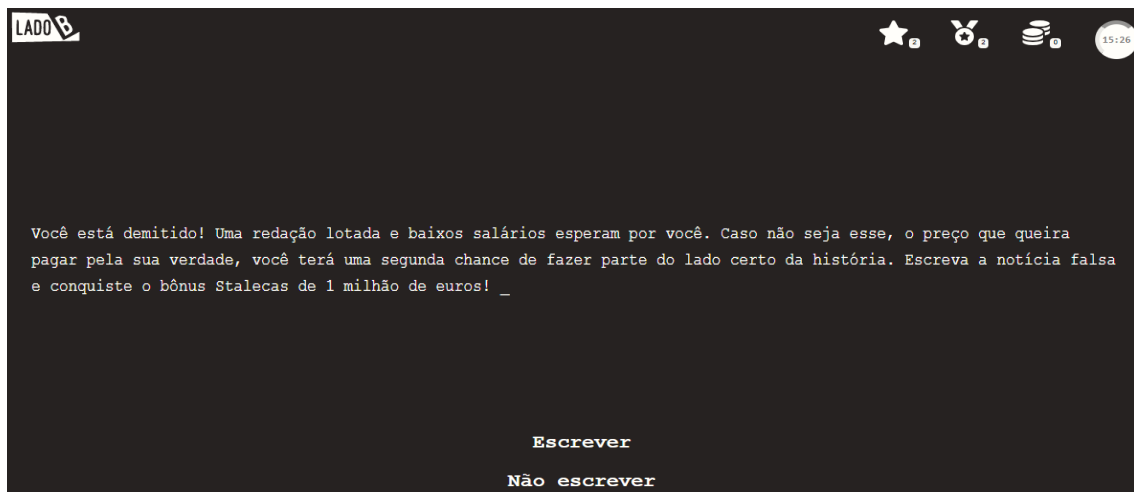


Figura 94 – Segunda oportunidade de continuar no jogo.

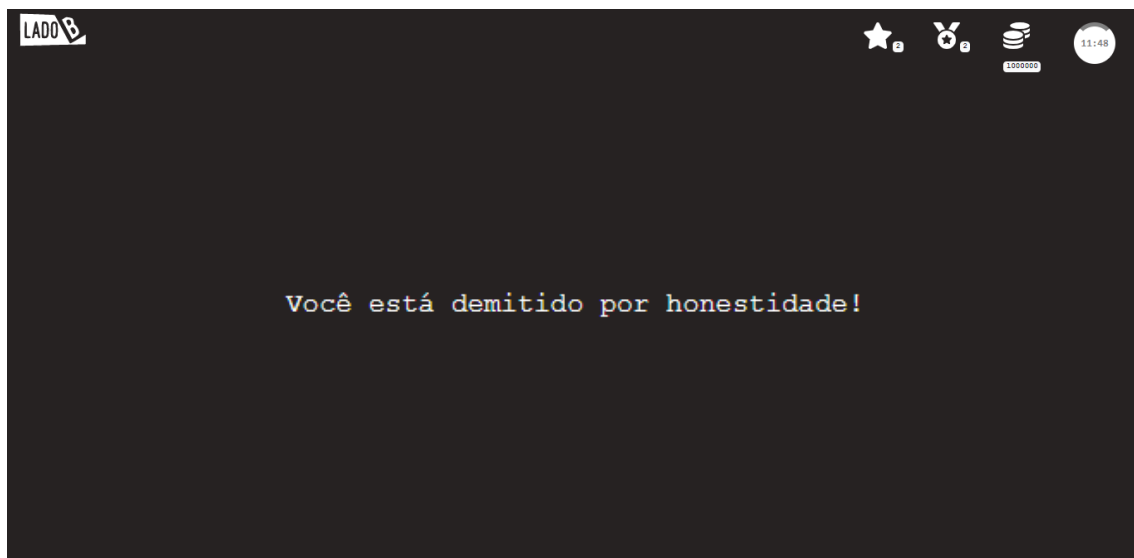


Figura 95 – Fim de jogo por recusa.

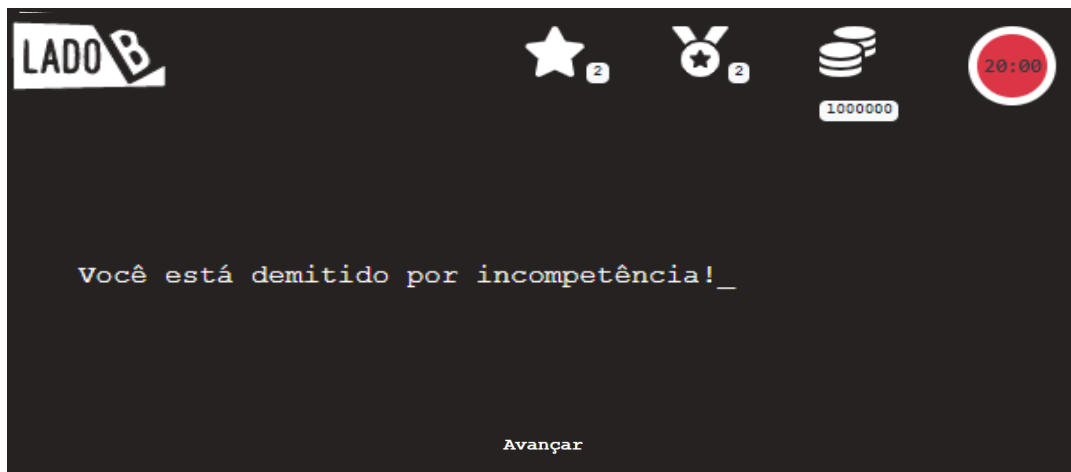


Figura 96 – Fim de jogo por encerramento do tempo.

4.4 Sumário

O capítulo da implementação mostrou os processos de prototipagem de *Lado B* baseado no modelo do design crítico (Flanagan 2009). À medida em que os testes foram sendo realizados, logo também a avaliação dos resultados, a revisão e o conjunto de melhorias foram sendo implementados.

A primeira versão jogável foi testada com cinco utilizadores, onde por meio da observação direta e da análise do conteúdo das entrevistas semi-estruturadas, foi possível constatar como o jogador utiliza e qualifica os objetos do *gameplay*. Essas manifestações indicaram as alterações necessárias para o melhoramento da experiência dando origem à segunda versão, que até o momento foi testada com um jogador. Mais problemas com a interface não foram detectados na segunda rodada de teste, somente novos *insights* dos valores e argumentos que o protótipo faz emergir.

Esse tipo de iteração foi possibilitado também em função da tecnologia escolhida, baseada em *JavaScript*. É um ciclo de evolução, onde os problemas com o protótipo e as alterações podem ser detectados e solucionados de imediato.

5. Testes, Análises e Resultados

Além do modelo do design crítico apresentado por Flanagan (2009), que consiste em incluir ao processo de iteração (Fullerton 2008) elementos cruciais para o desenvolvimento do jogo crítico – como a preocupação, conceitos e valores humanos –, este estudo também inclui à metodologia de pesquisa, o modelo matemático de Nielsen e Landauer (1993). Nielsen afirma que “os melhores resultados advêm de testes com não mais do que cinco utilizadores e de executar esses pequenos testes tantas vezes quanto possível”.⁵⁹ (Nielsen 2000)

Os autores afirmam que o número de problemas de usabilidade encontrados em um teste com n utilizadores é calculado com base na fórmula: $N(1 - (1 - L)^n)$, onde N é o número total de problemas de usabilidade no design e L é a proporção de problemas de usabilidade descobertos ao testar com único utilizador. Assim, o valor típico de L é 31%, em média, em um grande número de projetos estudados pelos matemáticos (Nielsen 2000). Portanto, a curva para $L = 31\%$ dá o seguinte resultado:

⁵⁹ T.A., trecho em língua original: “The best results come from testing no more than 5 users and running as many small tests as you can afford.” (Nielsen 2000)

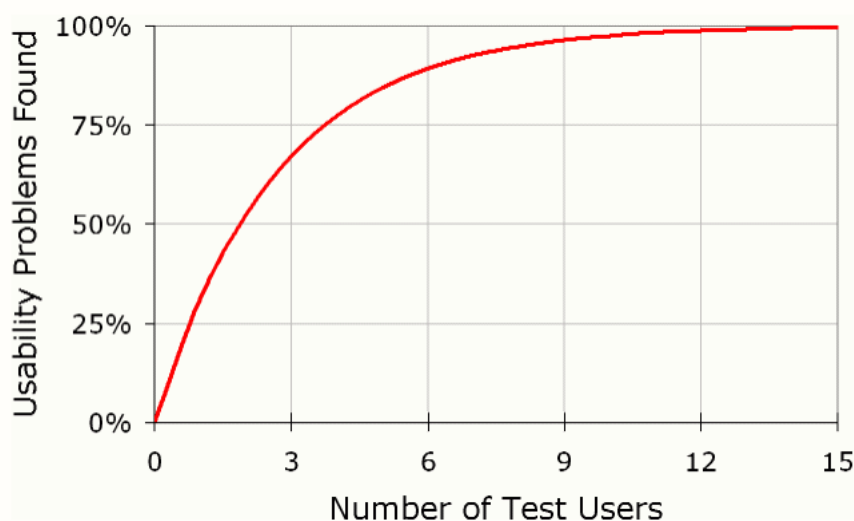


Figura 97 – Curva demonstra o modelo de Nielsen e Landauer (1993) para testes de usabilidade.

A verdade mais marcante da curva é que os utilizadores zero fornecem zero *insights*. Assim, quando se coleta dados de um único utilizador de teste, os *insights* aumentam e consegue-se aprender quase um terço de tudo o que há para saber sobre a usabilidade do design. Ao testar o segundo utilizador, descobre-se que essa pessoa faz algumas das mesmas coisas que o primeiro, portanto, há alguma sobreposição no que se aprende, entretanto, o segundo utilizador pode adicionar alguma nova percepção, mas não tanto quanto o primeiro utilizador. O terceiro utilizador fará muitas coisas que já se observou com o primeiro ou com o segundo. Além disso, é claro, o terceiro utilizador pode gerar uma pequena quantidade de novos dados, mesmo que não tanto quanto o primeiro e o segundo. Isso quer dizer que à medida em que se adiciona mais e mais utilizadores, aprende-se cada vez menos porque continuará a ver as mesmas coisas de novo. Ou seja, depois do quinto utilizador, os autores consideram que estará se desperdiçando tempo ao observar os mesmos *insights* repetidamente (Nielsen 2000).

A partir da metodologia de Nielsen e Landauer (1993), aplicou-se o experimento com seis utilizadores, gerando um conjunto de *insights* para a iteração do protótipo, como já apresentados no capítulo 4 da *Implementação*.

5.1 Contexto dos testes

No domínio dos jogos, os testes de jogabilidade ou *playtesting* são métodos de avaliação do protótipo do jogo, desempenhados pelos designers, a fim de obter *insights* sobre o alcance dos objetivos a partir da experiência do jogador. Há diferentes maneiras de conduzir um teste de jogabilidade, dentre as quais podem ser informais ou qualitativas, outras mais estruturadas e quantitativas. Entretanto, todas possuem o mesmo objetivo: Obter *feedback* útil dos jogadores para melhorar toda a experiência do jogo (Fullerton 2008).

Neste estudo, como não poderia ser diferente, os testes de jogabilidade foram realizados com o protótipo jogável, com o intuito de alcançar os seguintes objetivos:

1. Recolher *feedback* acerca da experiência do jogo;
2. Detectar os problemas de usabilidade;
3. Perceber a literacia promovida pelo *gameplay*;
4. Perceber como os jogadores se conectam com o mundo fora da diegese através do jogo;
5. Verificar como o *gameplay* estimula o pensamento crítico e conecta-se à literacia mediática.

5.1.1 Testes de jogabilidade e design crítico

Segundo Fullerton (2008), os testes de jogabilidade devem ser constantes para que os designers mantenham o foco nas necessidades e perspectivas dos jogadores durante todo o processo de produção do jogo. Nesse sentido, o método aplicado é o iterativo, ou seja, os testes acontecem de maneira repetitiva, com posterior avaliação e revisão do jogo, a fim de eliminar sempre mais e mais problemas e realizando mudanças fundamentais que atendam às expectativas dos jogadores.

O modelo iterativo abordado por Fullerton (2008) representa as fases fundamentais de desenvolvimento de um jogo. Após a conceção da ideia, o protótipo jogável é testado e os resultados são avaliados e revisados. À medida que o jogo é melhorado para atender às necessidades do jogador, este ciclo torna-se mais preciso até o ponto em que o jogo está pronto para entrar no mercado.

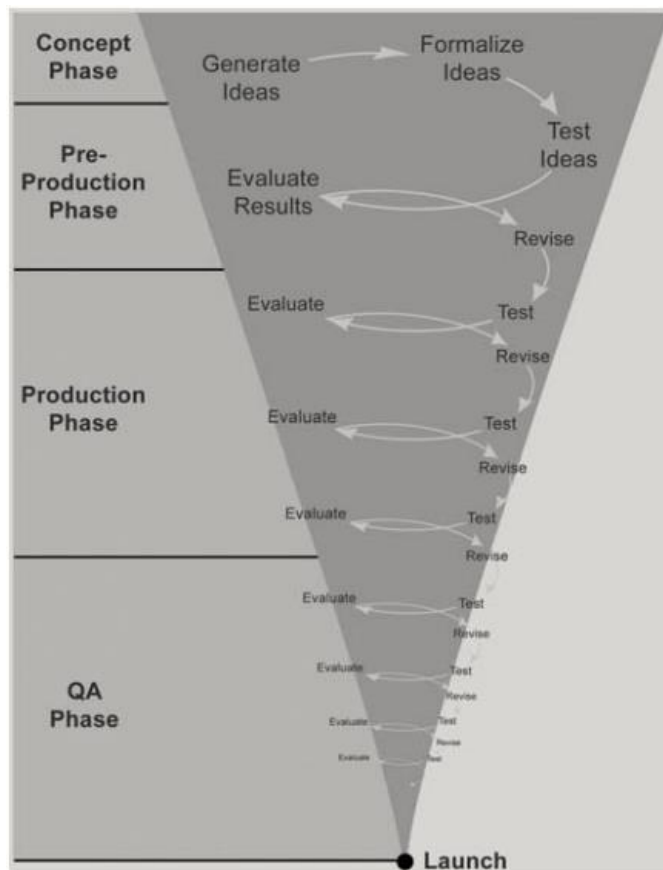


Figura 98 – Modelo de *game* design iterativo, segundo Fullerton (2008).

Entretanto, o método iterativo não inclui a revisão dos valores produzidos pelos jogadores, como acontece com o design crítico. Para isso, Flanagan (2009) apresenta o modelo de design de jogos críticos, que amplia esses estágios práticos estabelecidos no modelo iterativo, caracterizando um método que aborda a intervenção, os objetivos e as questões sociais, ao mesmo tempo que está voltado para os objetivos do design embutidos na mecânica do jogo.

Ao comparar os dois métodos, pode-se compreender que o designer crítico projeta o jogo para a subversão do sistema ou para outros meios pelos quais o jogo pode surgir. Por exemplo, *Lado B* projeta o sistema de jogo para a apuração jornalística dos acontecimentos e subverte ao desafiar os jogadores a produzir uma notícia falsa sobre o que apuraram. Além disso, Flanagan inclui ao método de design crítico, os valores e regras que os suportem, os testes com diversas audiências, a verificação dos valores e revisão dos objetivos, seguido da repetição do ciclo.

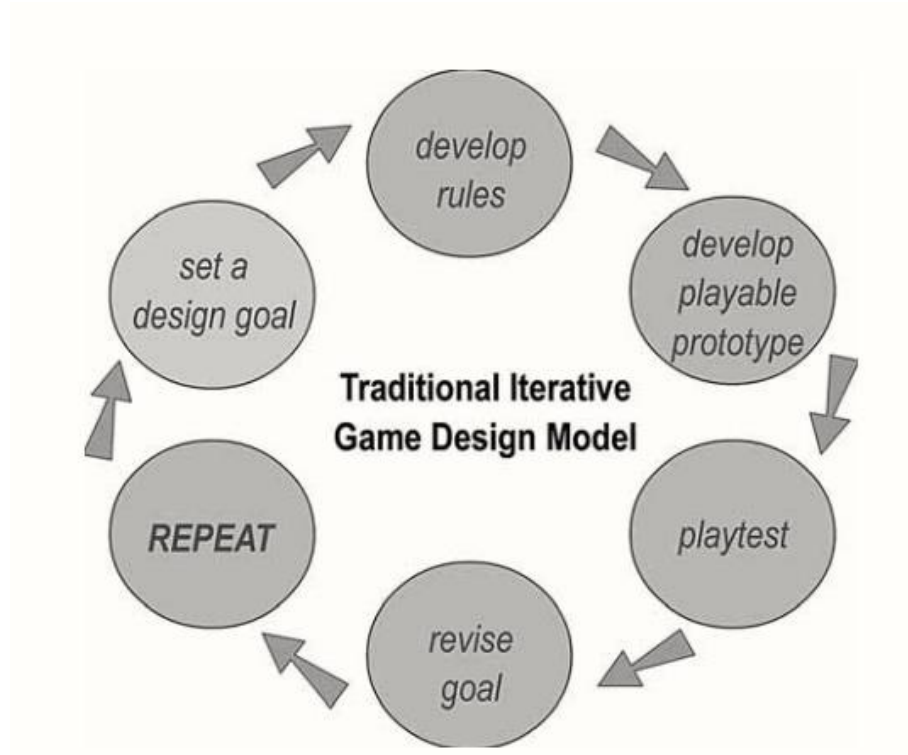


Figura 99 – Modelo de design iterativo, segundo Flanagan (2009).

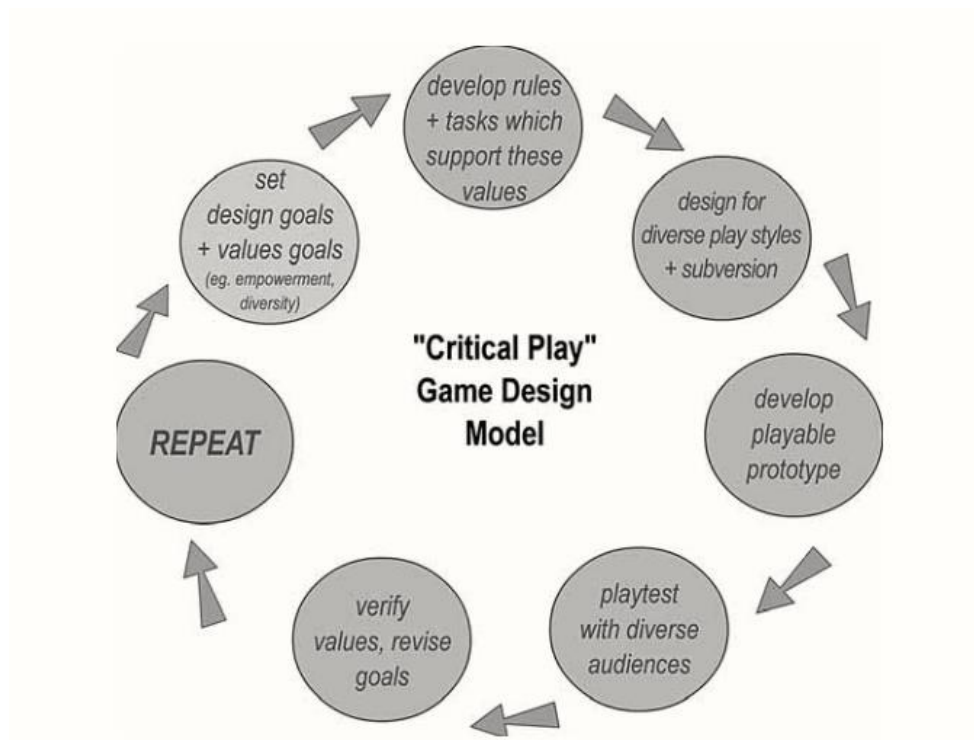


Figura 100 – Método de design dos jogos críticos, segundo Flanagan (2009).

Com isso, segundo Flanagan (2009), o ciclo iterativo torna-se mais aberto e reflexivo, aumentando a inclusão e o discurso social alcançado por métodos alternativos do design. Por exemplo, em *Lado B* leva-se em consideração preocupações humanas sobre a desinformação e o cenário político atual e os valores morais e éticos embutidos na produção da notícia falsa. Assim, ao desafiar os jogadores no papel de um repórter, num ambiente politicamente polarizado, o resultado dessa interação induz a produção de valores, que serão verificados e revisados juntamente com os objetivos da crítica, para melhorar a experiência do jogo.

5.1.2 Seleção dos jogadores

A perspectiva dos jogos críticos engaja uma audiência diversificada durante os testes de jogabilidade para garantir que os aspectos particulares do projeto continuem a fornecer as mesmas respostas. Flanagan (2009) defende que os designers precisam sair do estúdio ou do laboratório e realizar testes com um público amplo, certificando-se de jogar com jogadores não convencionais.

Portanto, esta pesquisa envolve a participação voluntária de quatro jovens estudantes do ensino superior e dois jornalistas, na faixa etária entre 19 e 37 anos, levando-se em consideração a experiência com jogos e informações peculiares como o hábito de consumo *media* dos jogadores.

Tabela 8 – Perfil jogadores.

PARTICIPANTES	GÉNERO	IDADE	OCUPAÇÃO	FREQUÊNCIA QUE JOGA	COMPORTAMENTO DE CONSUMO MEDIA	MOTIVAÇÃO TEMA "POLÍTICA"
Jogador 1	Homem	22	Jornalista	Nunca	Media online, jornais e redes sociais	Contexto profissional
Jogador 2	Mulher	37	Jornalista	Nunca	Media online, jornais e redes sociais	Contexto profissional
Jogador 3	Homem	19	Estudante ensino superior	Frequentemente	Media online, jornais e redes sociais	Círculo social e contexto político
Jogador 4	Mulher	23	Estudante ensino superior	Nunca	Media online e redes sociais	Círculo social e contexto académico
Jogador 5	Homem	20	Estudante ensino superior	Às vezes	Media online e redes sociais	Círculo social e contexto académico
Jogador 6	Mulher	20	Estudante ensino superior	Nunca	Redes sociais	Nenhuma

5.2 Análise dos dados

Este estudo estabelece como método a análise qualitativa de conteúdo, a partir da pré-análise, organização do material e o tratamento dos dados (Bardin 1977).

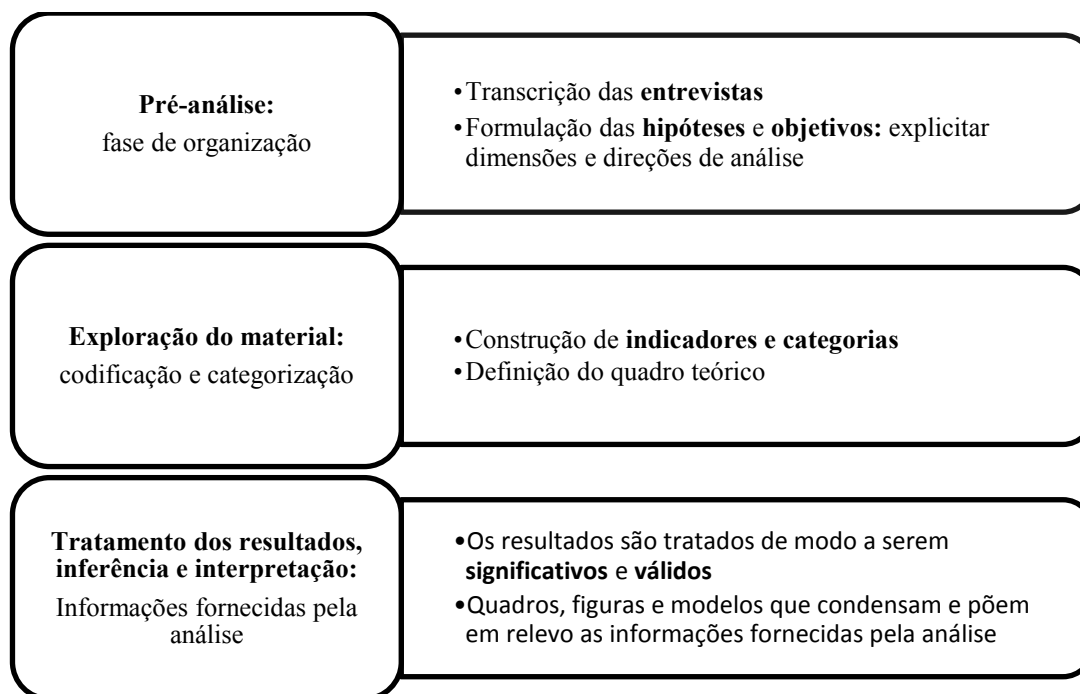


Figura 101 – Sistematização da análise de conteúdo.

Seguidamente à organização da unidade de codificação (entrevistas) foram formuladas quatro hipóteses para direcionar a análise do conteúdo. A primeira hipótese a ser testada é que *existe uma correspondência entre o tipo de ação no jogo e as atitudes comportamentais dos jogadores*. A segunda reforça o objetivo do jogo de promover a literacia mediática e afirma que *os jogadores diferenciam facto de opinião*. A terceira pretende testar os valores morais que o jogo produz no jogador ao dizer que *jogo cumpre mais a função de suporte moral do que a de entretenimento*. Por último, a hipótese a ser testada é que *o jogo fornece ou impõe ao indivíduo modelos de conduta*.

Após a formulação das hipóteses, foi a vez de traçar os objetivos da análise. As pesquisas qualitativas apresentam um universo complexo justamente devido os dados serem aspetos da subjetividade ou opiniões dos participantes (Bardin 1977). Por isso, a definição dos objetivos e das hipóteses ajudam a criar as dimensões, reduzindo esse universo a categorias, evitando assim

a perda do foco da análise. Dessa forma, os objetivos estabelecem a avaliação das atitudes dos jogadores com relação ao *gameplay* e as opiniões, os valores e a reflexão crítica sobre as questões sociais e ideologias abordadas no protótipo.

As direções temáticas da análise das entrevistas moveram-se conforme a descrição da experiência após o *playtesting* e estabeleceu categorias semânticas, baseadas no modelo de Apperley e Beavis (2013). Essas categorias referem-se aos sete focos que os autores descrevem como essenciais para promover a literacia através dos jogos críticos. Podendo ser explorados individualmente ou combinados, esses focos são divididos em duas camadas: Jogos como ação (*games-as-action*) e jogos como texto (*games-as-text*):

1. Camada *games-as-action*:

1. Ação - refere-se às interações com o jogo.
2. Design - elementos com os quais os jogadores interagem no jogo.
3. Situação - refere-se ao contexto do jogo.

2. Camada *games-as-text*:

- a. Conhecimento sobre jogos – o foco traz as perspectivas da literacia crítica para o *gameplay*.
- b. O mundo ao redor dos jogos – abordagem dos contextos locais ou globais mais amplos.
- c. Eu como jogador – encoraja a reflexão do jogador sobre a si mesmo no jogo, enquanto chama a atenção para questões de valor, ideologia e identidade e como os jogadores se posicionam no jogo com relação a elas.
- d. Aprendizado através dos jogos – a capacidade dos jogos de ensinar ou transmitir informações através do que Bogost (2007) descreve como “retórica procedimental”.

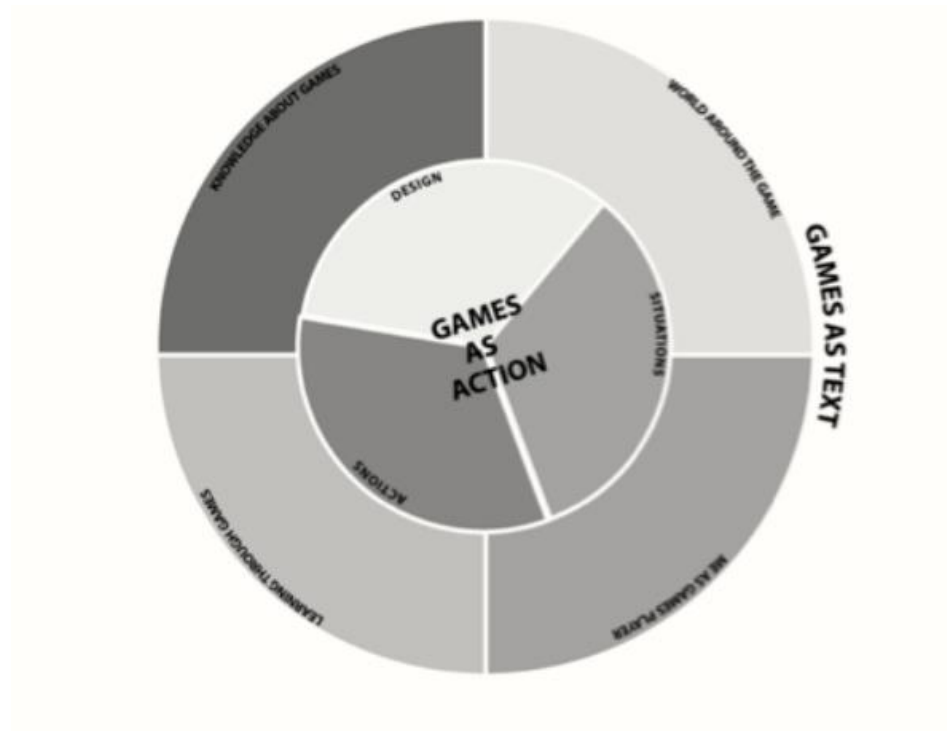


Figura 102 – Modelo combinado de Apperley e Beavis (2013).

Dessa forma, apresenta-se o seguinte quadro de referência teórico que direciona este estudo:

Tabela 9 – Quadro de referência teórico do estudo.

DIREÇÕES	OBJETIVOS	CATEGORIAS	UNIDADES DE ANÁLISE	HIPÓTESES
Análise avaliativa	Avaliar atitudes dos jogadores quanto aos objetos do gameplay	Ação Design Situação	Unidade de contexto: entrevista	Existe uma correspondência entre o tipo de ação no jogo e as atitudes comportamentais dos jogadores.
	Avaliar opiniões, valores e reflexão crítica acerca do jogo como texto	Conhecimento sobre jogos O mundo ao redor dos jogos Eu como jogador Aprendizado através dos jogos		Os jogadores diferenciam facto de opinião. O jogo cumpre mais a função de suporte moral. O jogo fornece ou impõe ao indivíduo modelos de conduta.

Cada categoria indica uma componente associada à manifestação dos jogadores e exemplificadas com uma unidade de contexto, ou seja, trechos retirados das entrevistas. A frequência com que cada tema aparece também foi considerado. Essas ocorrências em maior número evidenciaram a importância de considerar tais atitudes neste estudo.

Tabela 10 – Atitudes valorizadas.

ATITUDES VALORIZADAS			
CATEGORIAS	COMPONENTES	EXEMPLOS	FREQUÊNCIAS
			<i>Número de itens presentes</i>
Ação	Apuração das informações	< Eu pela ordem das fontes fui pela polícia primeiro. Eu pensava que tinha que escolher uma só. E então, escolhi a polícia, mas mesmo que não tivesse sido escolher uma só, acho que teria escolhido por ela. > (J2)	61
	Avaliação sobre a pontuação	< Pra conquistar aquilo tem que buscar o maior número de informações possíveis e de diferentes fontes.> (J3)	
	Construção da notícia	< Curiosamente, no meu caso eu costumo fazer sempre o corpo do texto, depois passo pro título e lead. Mas aqui fiz o processo inverso, talvez pq tinha pouca informação nas notas.> (J1)	
	Ambivalência - Condição social	< Em relação ao jornalista, que tem um emprego e o chefe chega e diz: você tem que ser a favor. É uma situação complicada.> (J4)	
	Ambivalência - Ordem	<O aviso do editor foi muito sutil (...) Ele dizia, tem que pender mais pra um lado, mas foi muito uma conversa, não foi logo ali “olha, ou é despedido!” (...)> (J1)	
Design	Resultados narrativos a partir das escolhas do jogador	< Eu fui procurando as perguntas que tinham o maior número de resposta possíveis e que aparentemente fossem mais imparciais. Só que basicamente não tinha devido à tendência política deles (...)> (J3)	31
	Impacto nos processos e resultados da apuração e viés da notícia.	<Eu não vi o assessor, portanto não tenho essa parte que provavelmente faria com que a informação ficasse um bocadinho mais chegada ao candidato (...)> (J2)	
	Customização da notícia	< Curiosamente, no meu caso eu costumo fazer sempre o corpo do texto, depois passo pro título e lead. Mas aqui fiz o processo inverso, talvez pq tinha pouca informação nas notas> (J1)	
Situação	Observação e relação com outros contextos	< (...) o conflito entre a política e os media, a desinformação do senso comum, sobre aquilo que o eleitor acha ou não sobre o assunto, se calhar da importância que a polícia tem no Brasil, acho que não sei (...) nós em Portugal temos uma relação com a polícia diferente do que se calhar os media têm com a polícia no Brasil > (J1)	7

TESTES, ANÁLISES E RESULTADOS

		<Temos esquerda e direita ali presentes basicamente em todas as palavras do texto dos entrevistados. E depois entramos para o contexto brasileiro que é o debate popular, que é o que as pessoas estão fazendo até hoje no Brasil, que é consequência de um certo recente despertar político do Brasil.> (J5)	
Conhecimento sobre jogos	A diferença entre afirmação e verificação e entre evidência e inferência	< Facto é algo que ocorreu e não tem como negar (...) Teve o aglomerado de pessoas, teve o discurso e teve a facada. Agora as motivações, o que aconteceu depois, podem ser opiniões e podem ser possibilidades ou hipóteses também. Mas não são factos > (J3)	6
	Distinguir o viés dos media e o viés do público:	< (...)se o repórter tivesse tido a oportunidade de fazer uma notícia imparcial, ele não prejudicaria a carreira dele (espero eu). E ele também não iria favorecer o outro partido político. Iria deixar a critério da população formular o próprio pensamento sobre o que aconteceu> (Jogador 3)	
O mundo ao redor dos jogos	Definição de <i>fake news</i>	< (...) Acho que a fake news é uma coisa que é produzida inteiramente falsa (...)> (J1)	8
		< Eu tenho pra mim que é uma notícia sensacionalista, mesmo sem verdade é aquilo que as pessoas querem ouvir> (J3)	
Eu como jogador	Reflexão sobre a prática de jogar	<Eu não sei, se tudo aquilo que fiz estava dentro do sensacionalista, muito menos a pender pra qualquer um dos lados (...)> (J2)	2
		<Acho que eu devia estar mais atenta > (J6)	
Aprendizado através dos jogos	Reflexão crítica sobre o jogo	<faz pensar de facto como é que nós enquanto repórteres nos devemos posicionar no meio de uma situação crítica como essa (...)> (J2)	7

Os problemas explicitados pelos jogadores foram verificados e revisados. Considerou-se os itens que aparecem com a frequência igual ou superior a 2.

Tabela 11 – Problemas com a experiência.

PROBLEMAS COM A EXPERIÊNCIA			FREQUÊNCIAS
CATEGORIAS	COMPONENTES	EXEMPLOS	<i>Número de itens presentes</i>
Design	Narrativa	< (...) aquela informação que aparece quando escolhemos alguém, depois aparece uma frase: “Você é um bom...” Acho que isso distrai um bocadinho, porque pra já acho que é informação acessória (...)> (J1)	2
		<Eu achei tudo muito confuso, porque havia muitas informações para ler.> (J6)	1
		<As informações iniciais achei que são um pouco longas. Até eu chegar nas investigações mesmo eu tive que absorver muito dado> (J5)	1
		<havia uma entrevista que eu poderia fazer duas perguntas diferentes, mas me levavam para duas respostas iguais.> (J5)	1
Ação	Conflito	<Acho que o aviso que temos que quase produzir uma fake news é suave> (J1)	2
Ação	Interface	<Eu cliquei pra escrever, porque me confundiu o botão. Se tivesse uma opção de “escrever” e “não escrever” separado seria mais fácil> (J3)	2
		<...eu tive alguma dificuldade a ler alguns textos, o tipo de fonte é pequeno, o fundo é preto, e isso não ajuda muito a legibilidade.> (J2)	2
Design	Notas	<Na parte das notas, eu gostava eventualmente que houvesse um aviso prévio para a utilização das notas.> (J2)	3
		<Eu pensei que era só copiar e colar e depois iria aparecer uma área com o texto colado.> (J2)	2
Design	Guia da Escrita	<Ao fim, há uma lista dizendo “como produzir uma fake news”, eu pus-me a ler aquilo, e acho que faz perder um bocadinho de tempo.> (J1)	1
Ação	Tempo	Na hora de escrever, não estava visível o relógio. Eu tinha que fazer scroll> (J1)	1
Ação	Feedback	<Percebi que era um jogo que estava a contar qualquer coisa, mas não consegui perceber.> (J2)	4
		<Esgotei o tempo, não foi perceptível que fui penalizado pelo editor.> (J1)	2
Design	Imagem da notícia	<A dificuldade que eu tive com a fotografia foi perceber como que a selecionava.> (J2)	1
		<Acho que tinha que ter mais imagens do atentado.> (J5)	1
Design	Editor da notícia	<Quando escrevi o texto não apareceu logo. Tive que fazer enter e isso estava embaixo.> (J1)	2
Ação	Mensagem do editor	<Eu não gostei muito daquela parte da carta, que eu fiquei tentando clicar e não achava o lugar certo, porque tava tudo branco.> (J5)	1
			29

O resultado dessa avaliação foi apresentado no capítulo 4, que se refere à implementação do protótipo, e os detalhes da iteração podem ser verificados com mais detalhes no quadro exemplificado no Anexo D.

Momento de subversão do protótipo, o conflito imposto foi analisado levando em consideração a decisão de escrever ou não escrever a notícia falsa e a atitude do jogador a partir dessa ação.

Tabela 12 – Conflito imposto.

CONFLITO			
PARTICIPANTES	DECISÕES	ATITUDES	EXEMPLOS
	<i>Escrever</i> <i>Não escrever</i>		
Jogador 1	x	Cumpriu a regra	< o aviso diz “tem que ser sensacionalista”, achei que o aviso não foi muito forte. Puxei o título um facto, que não deixa de ser um> (J1)
Jogador 2	x	Aceitou, mas descumpriu a regra	<Fiz tendo desobedecido o que foi pedido> (J2)
Jogador 3	x	Cumpriu a regra	<Achei interessante a guia de escrita pra fazer uma informação daquelas> (J3)
Jogador 4	x	Recusa	< Recusei a fazer porque era uma opção, justamente por causa da veracidade> (J4)
Jogador 5	x	Cumpriu a regra	<Por um lado, estava com o meu lado ético de que não queria manipular a informação, mas por outro ele estava me mostrando todas as vantagens que eu podia usar pra fazer isso.> (J5)
Jogador 6	x	Recusa	<Eles estava literalmente a comprar-me (...)> (J6)

O sentimento de ambivalência do conflito foi aprofundado em quatro casos específicos, a partir da análise textual dos jogadores:

1. A condição social – atributo relativo à carreira e família.
2. A ordem – atributo que relaciona o tom semântico da ordem do editor e a sua relação com a recompensa ou a punição do cumprimento ou não dessa ordem.

Tabela 13 – Ambivalência do conflito.

AMBIVALÊNCIA DO CONFLITO				
CATEGORIAS COMPONENTES			EXEMPLOS	FREQUÊNCIAS
				<i>Número de itens presentes</i>
Ação	Condição social	Carreira	<Você quiser defender a sua opinião política e acabar com a sua carreira, talvez se eu tivesse nessa situação, um repórter de grande prestígio, com a minha carreira em jogo (...) eu escreveria também.> (J3)	3
		Família	< Eu fico imaginando assim, eu sou jovem e não tenho responsabilidade, mas se eu tivesse uma família ou filho, isso pesa muito.> (J4)	1
	Ordem	Recompensa	<Pra eu mudar de opinião e escrever uma notícia que atraísse as pessoas em termos de conteúdo, só o estímulo financeiro (...) Se o editor me pagasse bem caro por isso. E o meu nome fosse parar na capa da revista.> (J5)	4
		Punição	<O aviso do editor foi muito subtil (...) Ele dizia, tem que pender mais pra um lado, mas foi muito uma conversa, não foi logo ali “olha, ou é despedido!” (...)> (J1)	2

5.3 Resultados

Antes de partir para a análise dos resultados, é pertinente a retomada dos objetivos e das questões de investigação principais que norteiam este estudo:

1. *Como as características e potencialidades dos jogos críticos suportam o desenvolvimento da literacia mediática do indivíduo?*
2. *Como o potencial de persuasão dos jogos críticos pode estimular o pensamento crítico do indivíduo no processo de desenvolvimento da literacia mediática?*

Retomando, a proposta deste estudo é explorar o papel dos jogos críticos no processo da aprendizagem através da leitura, escrita e crítica, com o objetivo de gerar a literacia mediática no indivíduo e criar entraves para as novas estratégias de disseminação de notícias falsas. Para isso, foi desenvolvido um protótipo jogável, *Lado B*, que contém um conjunto de ferramentas embutidas no *gameplay* para propiciar o exercício do pensamento crítico no indivíduo (Sagan 1997; Fisher 2001) como:

1. Reconhecer a diferença entre jornalismo e outros tipos de informação e distinguir os jornalistas de outros fornecedores de informação;
2. No contexto do jornalismo, reconhecer a diferença entre facto e opinião;
3. No contexto das notícias, analisar a diferença entre afirmação e verificação e entre evidência e inferência;
4. Distinguir o viés dos *media* e o viés do público;
5. Obter uma compreensão crítica acerca do atual contexto político-mediático brasileiro e os impactos na sociedade democrática;
6. Conhecer os processos de construção das notícias falsas.

Dessa maneira, após o tratamento dos dados, foram realizadas interpretações sobre o desempenho dos jogadores durante a experiência com *Lado B*. Também foram feitas inferências sobre as atitudes e valores embutidos no protótipo, que produziram a reflexão moral e ética sobre o papel dos *media*.

5.3.1 Ação, design e contexto

Ao relatarem a experiência, os jogadores demonstraram compreender claramente a história e os objetivos impostos pelo protótipo. Sobre o papel do repórter, a visão dos jogadores é de que são investigadores e reconhecem a prática de entrevistar como uma forma estabelecida de apuração da informação.

O conflito, representado pelo recado do editor que orientava o viés da notícia, também foi um elemento de compreensão sobre a crítica embutida no jogo. Nesse ponto, vale chamar a atenção para as atitudes diferentes entre os dois grupos: Os jornalistas normatizaram a orientação da tendenciosidade da notícia e isso é um fator de relevância. O recado do editor foi visto como uma prática da Comunicação Social e isso não gerou o factor surpresa. Além de encarar isso como sendo uma norma, outro ponto que chama a atenção é a automatização do trabalho jornalístico, que pode conduzir à desinformação.

< Mas honestamente não refleti muito sobre a ação, de estar a aceitar o que me estavam a propor (...) acho que isso bate um bocado com a realidade, de receber algumas indicações e instruções, mas no final, somos nós que escrevemos e escrevemos sempre de alguma maneira > (Jogador 2)

< Mas confesso que foi por falta de reflexão. Se tivesse tido uma posição muito crítica em relação àquilo que me estavam a dizer e se tomasse muito a sério a instrução que me estavam a dar... é que eu nem me aperceber que podia não cumprir a tarefa. Se me estar a dizer isso é porque eu poderia não escrever, certo? Pronto, não tinha me apercebido isso (...) mas foi muito no base do “ok, pode me dizer o que quiseres que eu vou fazer a notícia” > (Jogador 2)

Curiosamente, a relação com a realidade que a narrativa carrega trouxe efeitos contrários aos diferentes grupos de participantes. Para os jornalistas, as semelhanças entre a narrativa de *Lado B* e o contexto político brasileiro dificultaram a imersão na história e impactaram os resultados. Para os estudantes, isso não foi um fator de impedimento da experiência. Apesar de constatarem as semelhanças, a imersão na história foi absoluta, ajudando a compreender mais facilmente as questões abordadas no jogo.

Constatou-se também que *Lado B* utiliza de artefactos que permitem a cumplicidade entre o jogador e o jogo. Isso é propiciado por não explicar claramente alguns elementos presentes no *gameplay*, como a matriz de seleção das entrevistas, por exemplo. O critério para a escolha dos

entrevistados é o primeiro momento chave de interação e força os jogadores a utilizarem de recursos próprios para criar a estratégia de apuração das informações. Nesta etapa, propositalmente, o jogo não direciona as ações dos jogadores, fazendo emergir comportamentos semelhantes quanto à credibilidade da fonte de informação.

Portanto, ao considerar a hipótese *existe uma correspondência entre o tipo de ação no jogo e as atitudes comportamentais dos jogadores*, fica evidente a relação complexa e contraditória entre o jogador e o jogo (Apperley e Beavis 2013).

Observa-se que as estratégias de apuração dos jogadores levaram em consideração a *neutralidade da fonte*,⁶⁰ representada pela figura do policial, o que demonstra um conhecimento sobre a importância da imparcialidade da notícia para a formação da opinião pública.

< Eu pela ordem das fontes fui pela polícia primeiro. Eu pensava que tinha que escolher uma só. E então, escolhi a polícia, mas mesmo que não tivesse sido escolher uma só, acho que teria escolhido por ela. > (Jogador 2)

Outro comportamento relevante é a consideração sobre as fontes oficiais, representadas pelo advogado do agressor e do assessor do candidato, quando o assunto é apuração da ‘verdade’. Para os jogadores, é importante ouvir os dois lados da história para que se formule uma conclusão sobre o acontecimento. Para isso, partem do princípio de que é importante compreender as motivações do agressor

< Eu comecei por escolher a advogado. Justamente porque pra mim ele é a pessoa mais próxima do agressor. Mesmo assim, me incomodou o fato de não poder falar com o agressor. > (Jogador 3)

Entretanto, o jogo subverte ao representar a polarização política e imparcialidade nos discursos. Neste momento, deixa claro o ambiente polarizado e produz correlação com o mundo ao redor dos jogos, neste caso o contexto brasileiro.

É curioso observar que existe um senso comum entre os jogadores quanto à autoridade do argumento policial e do advogado. Há uma consciência de que jornalistas utilizam fontes oficiais para a criação da notícia. Em contraste ao que Sagan (1997) alerta sobre a autoridade do

⁶⁰ A neutralidade da fonte policial foi referida pelos jogadores 1, 2 e 3 durante as discussões. Aqui os jogadores afirmaram que a escolha do policial como a primeira fonte de informação é por ser a única figura que poderia fornecer dados imparciais. No entanto, ao se depararem com o discurso tendencioso do mesmo, puderam notar o ambiente polarizado que o jogo retrata.

argumento, coloca-se aqui um ponto de atenção onde pode surgir a desinformação causada pelos *media*. Isso porque, os jornalistas recorrem às fontes oficiais para apurar as informações e os novos governos populistas têm se apropriado dessa ‘prática viciada do jornalismo’ para vulnerabilizar a credibilidade dos grandes *media* ao desmentir as informações que eles próprios fornecem à imprensa, para em seguida, se colocarem como as fontes seguras de informação. Isso têm se configurado como um instrumento de ataque aos *media* e contribui para uma nova construção de realidade da sociedade, não mais baseada no que os *mass media* selecionam e divulgam, mas sim por aquilo que os governos populistas ditam como a ‘verdade’ (Bleakley 2018).

A análise do conflito, onde os jogadores deliberaram sobre escrever ou não a notícia falsa, revelam alguns pontos relevantes:

1. Os jogadores compreendem que por trás das notícias falsas há factos reais que podem ser alterados ou recriados.
2. A decisão é sustentada por argumentos éticos e morais.

O primeiro ponto representa que os jogadores detêm conhecimento da estratégia de manipulação das notícias falsas e utilizaram de factos retirados da apuração para distorcer e criar nos factos.



Figura 103 – Resultado jogador 1.

<Comigo foi um bocado isso, como o aviso diz “tem que ser sensacionalista”, achei que o aviso foi um bocado (...) acho que não foi muito forte. E então, eu puxei para o título um facto, que não deixa de ser um facto, mas acho que cá está, não é ser sensacionalista, acho ali que houve margem pra eu...> (Jogador 01)

Ao serem questionados sobre as motivações das decisões de escrever ou não escrever a notícia, os jogadores demonstraram valores éticos e morais, dentro os quais poderiam mudar de ideia em caso de uma recompensa ou uma punição. Esse argumento traz a hipótese *o jogo cumpre mais a função de suporte moral*, na medida em que *Lado B* assume, portanto, a ambiguidade de ser oponente, impondo conflitos ao jogador, para forçar determinados resultados (Apperley e Beavis 2013). Ao emergir tais valores e atitudes, a análise promove inferências ao mecanismo de ambivalência aprofundado em dois casos: A condição social e a ordem.

A ambivalência do conflito está associada à condição social do indivíduo motivadas por razões ligadas à carreira e à família. Os jogadores avaliaram a ação de escrever a notícia falsa, colocando mais de uma hipótese para pensar nas diferentes maneiras que algo pode ser explicado e comparar essas hipóteses com outras alternativas (Sagan 1997).

< Com esse tipo de situação na realidade, sabemos que no setor público ou privado, o fato de você fazer aquilo contra a sua vontade, até mesmo se for alguma coisa criminosa, você não vai ter opção. Ou você participa junto ou sai fora. > (Jogador 3)

< Você quiser defender a sua opinião política e acabar com a sua carreira, talvez se eu tivesse nessa situação, um repórter de grande prestígio, com a minha carreira em jogo e dinheiro no meio também, a recompensa que ele iria ter, não tanto pela recompensa, mas pela minha carreira, eu escreveria também. > (Jogador 3)

< Em relação ao jornalista, que tem um emprego e o chefe chega e diz: você tem que ser a favor. É uma situação complicada. Porque primeiro eu não me imagino sendo uma jornalista, porque eu não saberia separar a minha opinião da opinião do meu jornal. Por outro lado, eu procuraria uma empresa que eu me sentisse bem trabalhando, porque provavelmente não me colocaria na situação de ter que fazer uma notícia tendenciosa. Agora, se eu tivesse nessa empresa e eu fosse perder meu emprego, eu faria. > (Jogador 4)

< Eu fico imaginando assim, eu sou jovem e não tenho responsabilidade, mas se eu tivesse uma família ou filho, isso pesa muito.> (Jogador 4)

A ambivalência da ordem está ligada à recompensa e a punição. Os jogadores manifestaram o cumprimento de uma ordem, como manipular a informação, se estivesse em jogo uma recompensa em dinheiro ou a reputação da profissão, e ainda se houvesse o risco de ser punido com uma demissão. O conceito de “banalidade do mal” (Arendt 1963) também emerge quando os jogadores alegam não refletirem criticamente sobre o que estava sendo pedido. Chama a atenção a manifestação do jogador 2, que aceitou escrever a notícia, mas a fez conforme a rotina da profissão, sem refletir criticamente ao que estava sendo pedido. Apesar da notícia demonstrar uma preocupação com o factual, a avaliação que o jogador 2 faz de sua conduta é que o resultado ficou *pobre* (tal como referido pelo jogador 2) em termos informativos, devido à falta de pensar criticamente sobre as tarefas, relacionando também ao que acontece na profissão de jornalista.



Figura 104 – Resultado jogador 2.

<O aviso do editor foi muito subtil (...) Ele dizia, tem que pender mais pra um lado, mas foi muito uma conversa, não foi logo ali “olha, ou é despedido!” (...)> (Jogador 1)

<Devia ter uma atitude mais ríspida e mais assertiva, provavelmente eu teria estacionado ali ou (...) acho que sim, teria uma reação diferente > (Jogador 2)

< Mas tá aqui uma ironia curiosa do jogo que é, se calhar eu produzir uma fake news, não que deliberadamente tive a intenção de fazer, mas porque fake news também é isto, o mau registo dos eventos para a construção da informação. E também é a prova de que não há sempre a intenção e uma coisa deliberada por trás (...) > (Jogador 2)

<Se estava a dizer “ah, vai ser premiado”, mas eu posso não querer ser premiado, posso querer ser “normal” e não levar os louros da casa> (Jogador 1)

Portanto, ao analisar a primeira camada do *jogo como ação*, fica evidente que *Lado B* promove a ambiguidade, ora fazendo com que o jogador jogue com o sistema, ora contra o sistema do jogo. Isso produz algum nível de reflexão crítica, fornecendo ou impondo certos tipos de conduta. Considerando o design, este funcionou como o elemento que atua no sistema de jogo do protótipo para ter um impacto nos processos e resultados. Ao projetá-lo para ter diferentes resultados narrativos baseados nas escolhas do jogador, esta camada promove o processo textual acerca da apuração da informação e do viés da notícia. A possibilidade de construir a notícia pelo jogador é outro factor fundamental para produção de texto. Os critérios de estruturação da notícia em título, corpo e imagem, a ideologia e motivação por influências internas ou externas do sistema de jogo, confirmam que as ações promovem atitudes e valores de comportamento. Já no *contexto*, a situação em que a personagem se encontra enfatiza o aprendizado e a sociabilidade, mostrando como o jogo digital está conectado ao mundo fora da diegese (Apperley e Beavis 2013), incluindo a atividade cotidiana de um repórter. Os jogadores demonstram criar bases para processar o pensamento reflexivo (Dewey 1909) ao avaliar as razões para acreditarem em algo, baseado na observação do que lêem e relacionam a outros contextos.

5.3.2 Conhecimento sobre jogos

Ao trazer o espectro da literacia mediática para o *gameplay*, considerando os jogos digitais como artefactos culturais e como formas estéticas e tecnológicas contemporâneas, os resultados da literacia e aprendizagem ligados ao contexto do jogo demonstram o papel de *meaning-making* do sistema multimodal no texto do protótipo a respeito da formação de juízo de valores, identidade e comunidade (Apperley e Beavis 2013).

Partindo da hipótese que *os jogadores diferenciam facto de opinião*, fica evidente que os jogadores processam a diferença entre jornalismo e outros tipos de informação, e reconheça a diferença entre notícias e opinião no contexto do jornalismo. No contexto das notícias, os jogadores analisam a diferença entre afirmação e verificação e entre evidência e inferência. Também consegue distinguir o viés dos *media* e o viés do público.

A diferença entre afirmação e verificação e entre evidência e inferência

< Vou assumir como facto que o candidato foi efetivamente atacado, que houve um agressor que assumiu a responsabilidade (...)> (Jogador 1)

< (...) primeiro é (o agressor) não ter cometido crime nenhum, na medida em que aquilo poderia ter sido ensinado para beneficiar o candidato nas eleições, como se costumava falar na altura do Bolsonaro > (Jogador 2)

< Facto é algo que ocorreu e não tem como negar(...) Teve o aglomerado de pessoas, teve o discurso e teve a facada. Agora as motivações, o que aconteceu depois, podem ser opiniões e podem ser possibilidades ou hipóteses também. Mas não são factos > (Jogador 3)

< (...) o facto, é que tinha uma pessoa lá e tinha uma multidão de gente. O candidato estava lá e estavam várias pessoas. Não há como negar isso. Aí você pode ouvir a opinião das pessoas, mas que você deixe claro que é uma opinião (...) quando você notícia algo, você tem que demonstrar factos (...) você pode deixar claro que aquela é a sua opinião, como jornalista, por exemplo. Mas você não pode colocar a sua opinião como um facto> (Jogador 4)

Distinguir o viés dos *media* e o viés do público

< (...) se o repórter tivesse tido a oportunidade de fazer uma notícia imparcial, ele não prejudicaria a carreira dele (espero eu). E ele também não iria favorecer o outro partido político. Iria deixar a critério da população formular o próprio pensamento sobre o que aconteceu> (Jogador 3)

< Acho que tem um problema de você confiar na informação que circula no seu ciclo, porque sua amiga postou então você confiou naquela história. Mas isso é errado, porque você tem sempre que verificar as fontes> (Jogador 4)

5.3.3 O mundo ao redor dos jogos

Outro propósito de *Lado B* é estimular a reflexão sobre o fenómeno das notícias falsas. O protótipo aqui subverte novamente o sistema de jogo por meio da ironia embutida na construção da notícia falsa, representado pelo guia da escrita, orienta os jogadores na escrita de um artigo falso.

O contexto e influência atuais como a relação com os *media*, as notícias falsas e a política, que emergem de *Lado B*, possibilitam a avaliação das atitudes e valores dos jogadores a partir dos hábitos de consumo de informação, que influenciam sobretudo, o conhecimento sobre o termo *fake news*. Nota-se que os jogadores ao tentarem explicar sobre o significado do termo, utilizam de ideias pré-concebidas e opiniões pessoais, demonstrando um alinhamento com o comportamento da pós-verdade, onde as crenças e valores pessoais tem mais relevância na formação da opinião pública. Do mesmo modo, percebe-se uma dissonância entre os argumentos construídos pelos jogadores. Este trabalho considera notícias falsas ou *fake news* são notícias construídas a partir de um facto (Harari 2018), podendo ser inteiramente ou parcialmente inventadas ou falsificadas, com uma intenção política ou comercial por trás. E a desinformação é a consequência da sua propagação, incluindo também o rumor e a teoria da conspiração. Entretanto, o resultado do protótipo demonstra que este estimulou a autoanálise quando os indivíduos defendem pensar através deles mesmo, levantando questões e descobrindo informações por si próprio (Fisher 2001).

< (...) Acho que a fake news é uma coisa que é produzida inteiramente falsa, a desinformação (...) E sensacionalismo é... quando eu digo que usei um facto na minha notícia... que está a puxar para um pendor que sei que vai gerar alguma revolta que vai permitir algumas pessoas a fazer associações> (Jogador 1)

< (...)o jogo bate em alguns problemas, aos quais discutimos, nomeadamente sobre as questões de produção falsa, outra coisa é a informação sensacionalista e outra coisa é a desinformação(...) Para mim, desinformação é referente à informação falsa, porque pra eu desinformar alguém, eu posso simplesmente dar informação que é verdadeira, mas só ajuda a confirmar um ponto de vista (...) Acho que desinformar é quando eu

conscientemente, deliberadamente dou ao meu leitor só uma parte da realidade, sabendo que há outra, eu só lhe dou uma parte, que é aquela que(...)> (Jogador 2)

< Eu tenho pra mim que é uma notícia sensacionalista, mesmo sem verdade é aquilo que as pessoas querem ouvir> (Jogador 3)

< (...) uma notícia falsa é uma notícia tendenciosa. Quando se espalham notícias sem veracidade, chega pra pessoa de uma forma, chega pra outra de outra forma, pode acrescentar ou tirar coisas que não ocorreram. Essa facilidade de você propagar coisas que talvez não sejam reais > (Jogador 4)

5.3.4 Eu como jogador

Este foco tem por objetivo criar a reflexão sobre a prática de jogar, explorar o envolvimento do jogador com o jogo e como as estruturas são interpretadas e construídas através dos sinais visuais, mas também pelos valores, vozes e competências que são reveladas durante o sistema de jogo (Apperley e Beavis 2013).

< Eu pensei que iria fechar o jogo. E achei que mais tarde ele ia me dar a opção de escrever a verdade mais tarde, mesmo ele pedindo para escrever a notícia tendenciosa. Mas depois eu vi que tinha que ser tendenciosa mesmo de todas as formas. Então seria melhor não ter escrito> (Jogador 3)

<... causa uma curiosidade também seguir o caminho do jogo. E eu pensei: Será que vou ter que escrever um artigo mesmo?> (Jogador 4)

5.3.5 Aprendizado através dos jogos

Esta é uma importante dimensão, pois relaciona-se ao desenvolvimento das perspectivas críticas sobre o protótipo e questões sociais, assim como os problemas que eles clarificam. Ao retomar a hipótese *o jogo fornece ou impõe ao indivíduo modelos de conduta* fica evidente que o argumento produzido pelo jogo sobre o fenómeno das notícias falsas, a polarização política e o papel dos *media* nesse contexto, mostra que os jogadores conseguem formular reflexões, sejam eles consumidores ou formadores de opinião.

Os jornalistas avaliaram o seu papel enquanto formadores de opinião, sobre as instruções de ordem e a apuração da notícia num contexto polarizado.

< (...) é um desafio para um jornalista, porque embora tenha uma diversidade de fontes de ambos os lados, as pessoas acham que as fontes vão dizer uma coisa e elas dizem outra. Depois temos um editor que nos pede para que nós pendêssemos mais para um lado. Temos as próprias fontes também a tentar condicionar um bocado o nosso trabalho e temos que saber selecionar a informação mais correta, que interessa que seja de interesse público e não de interesse do público. Só que as pressões são muitas, estamos a lidar com um caso político... depois acrescentamos a religião ao meio (...)> (Jogador 1)

<Decorro sobretudo do que fazer perante instruções dessa ordem (...) faz pensar de facto como é que nós enquanto repórteres nos devemos posicionar no meio de uma situação crítica como essa (...) com autoridades policiais que dão opinião neste teor. Acho que criticamente também nos faz pensar no papel que nós podemos jogar no meio de uma situação como essas. Profissionalmente, far-me-ia pensar na posição que o meu editor me coloca e o jogo me fez pensar nisso. E a parte de como é que eu enquanto profissional também me colocaria numa situação dessas> (Jogador 2)

<(...) é muito fácil acho eu cairmos mais na base da desinformação por atendermos às fontes oficiais e muitas vezes o que contrabalança as fontes oficiais é mais difícil de aferir> (Jogador 2)

Os estudantes refletiram sobre a questão da verdade no ambiente mediático.

< (...) Então, independente da fonte é muito difícil identificar se aquilo seria verdade ou não. Então o que eu penso é que não dá pra confiar em ninguém> (Jogador 3)

< Se fosse uma situação real eu direcionaria a minha vida para que isso não acontecesse, procuraria uma empresa que não me colocasse nessa situação. Mas por uma eventualidade, se eu fosse jornalista, e tivesse numa empresa dessas, com responsabilidades financeiras, eu faria, mas sabendo que eu não seria a dona da verdade, que teriam outras pessoas pra me criticar e talvez isso tiraria o meu peso na consciência> (Jogador 4)

<Acho que primeiramente é que você nunca vai saber realmente o que aconteceu na história. As pessoas sempre vão fornecer visões opostas e diferentes do que aconteceu. Segundo, você tem que aprender também que existem valores que estão por trás da informação das pessoas, elas estão sempre virando as coisas pro lado dela, e por fim, o que eu aprendi com o jogo foi também essa questão do jornalista de como é fácil você manipular uma informação pra você ter sucesso, quando o seu objetivo é fazer notícias pela verdade ou fazer notícias para serem lidas.> (Jogador 5)

Isso mostra que os jogos críticos têm um papel importante na condução de novas maneiras de pensar a política e os problemas sociais, ao reduzir a complexidade dessas questões e transportá-las para o universo lúdico dos jogos. Os artefactos utilizados por *Lado B*, como a ambivalência do conflito moral e ético e a imposição das regras para alcançar a vitória mostram que os próprios jogadores podem ser os atores de uma mudança social, ao refletirem sobre as suas ações enquanto cidadãos, alertando também sobre os desafios da política e dos *media* na nova era digital.

6. Conclusões e Trabalho Futuro

Este estudo mostra que os jogos críticos são capazes de promover a literacia mediática no indivíduo por meio da reflexão crítica sobre o próprio comportamento de consumo de informação e as questões sociais que o cercam. A retórica procedimental utilizada para fins educacionais comprova o potencial dos jogos críticos como instrumento para o exercício do pensamento crítico. As ferramentas para a literacia mediática embutidas na narrativa e na mecânica reforçam o papel dos jogos como ativistas na discussão dos problemas sociais (Flanagan 2009). *Lado B* também mostra que é possível combinar o mundo narrativo com o mundo fora da diegese e promover um debate acerca das atitudes individuais e do contexto dentro e fora do jogo. A subversão dos jogadores através do conflito produz argumentos morais e éticos sobre a profissão de jornalista, mas também expande a reflexão para outras instâncias da vida humana, já que os jogadores demonstraram ser capazes de correlacionar as situações e comparar hipóteses para formular o próprio argumento crítico sobre a decisão no jogo.

Ainda que não seja o objetivo deste estudo, *Lado B* deixa uma reflexão crítica sobre a banalidade da verdade. Na conjuntura da pós-verdade, onde a crença e os valores pessoais têm mais relevância na formação da opinião pública do que o racional e os factos objetivos, há uma relativização da verdade e, consequentemente, a desordem da opinião pública. Se o resultado desse impacto faz prevalecer a narrativa do *qual a versão dos factos que mais se encaixa com a sua ideologia pessoal*, torna-se ainda mais relevante o desenvolvimento de ferramentas para a promoção do pensamento crítico, criando entraves para as estratégias de governamentalidade tecnocratas.

A narrativa de *Lado B* pode ser considerada um recorte desse atual momento, onde os discursos manifestam-se polarizados, até mesmo interpretados por figuras que deveriam apresentar a neutralidade, como a autoridade policial. Além disso, *Lado B* representa, ainda que superficialmente, o modelo de propaganda política que une os governos e os novos atores sociais da Internet, com o objetivo de manipular a opinião pública através divulgação de notícias falsas.

Quando a subversão acontece colocando os jogadores na posição de produtores de notícias falsas, o jogo clarifica o sistema e os processos da desinformação, provando o quanto é fácil produzir uma notícia falsa, seja o indivíduo um consumidor-produtor, seja um jornalista. Outro ponto relevante da análise da subversão tem conexão com o conceito de banalidade do mal de Arendt (1963). Os seres humanos costumam seguir regras sem questionar e muitas das vezes cometem erros irreparáveis apenas por falta de reflexão crítica sobre aquilo que estão a desempenhar, uma discussão que coloca o exercício do mal como algo banal, onde todos os indivíduos estão suscetíveis a praticá-lo (Arendt 1963), seja no âmbito profissional ou na sociedade civil.

Do ponto de vista dos jogadores, pode haver uma correspondência entre o comportamento de consumo de notícias políticas pelas redes sociais, com as atitudes produzidas pelos participantes ao jogarem criticamente o *Lado B*. Essa manifestação ocorre quando em seguida ao experimento, os jogadores relataram pouca atenção e empenho, ao mesmo tempo que alguns deles durante os testes, exibiram sinais de ansiedade ou cansaço, principalmente com a segunda versão do protótipo, que não permite saltar as entrevistas, dando ao jogador a sensação de que está preso ao *gameplay*.

Essa manifestação da ‘busca por atalhos’ durante o jogo, evidenciada pelas tentativas de interações com elementos ‘inativo’, como o cronómetro e os *badges*, refletem o comportamento evidenciado por Jansen e Spink (2006) durante os experimentos sobre pesquisas na *Web*, pelos quais constataram que a pressa e a preguiça são as principais razões para a busca rápida e adesão aos primeiros resultados encontrados. Por outro lado, o protótipo baseado em texto, subverte os jogadores obrigando-os a praticar a leitura densa para apurar um conjunto de informações sobre um acontecimento que pouco se sabe. Isso configura um artefacto para que os jogadores desenvolvam bases para o processo do pensamento crítico. Entretanto, conclui-se que é preciso mais experimentos para identificar o conjunto de razões de tais comportamentos, embora os resultados obtidos neste estudo sugerem essa atitude, característica da nova era digital.

Conclui-se também, que a mudança nas regras, como impor que o jogador complete as quatro entrevistas para ultrapassar de nível, sem que possa retomar um diálogo para aferição da informação, foi fundamental para avaliar como e porque as pessoas seguem regras (Arendt 1963). Uma constatação são as motivações que levaram os jogadores a aceitar o desafio de escrever a notícia falsa. Quando na primeira versão do protótipo, quando a instrução do editor do jornal interferia no teor ideológico da notícia sem expor o termo “notícia falsa”, os jogadores normatizaram como algo que *pode acontecer* dentro da Comunicação Social. A ordem subtil não produziu a reação ou o alerta moral e muito menos ético. Os jogadores seguiram por curiosidade ou porque não refletiram criticamente ao que estava sendo pedido. Já na segunda versão, onde a ordem é clara para escrever a notícia falsa, houve de imediato uma reação de recusa. A questão

que se coloca é: Se as pessoas tratam o fenómeno das notícias falsas como uma norma, como será possível combatê-la, sem a clareza sobre o que verdadeiramente está por trás dela? A categorização de *fake news*, desinformação e sensacionalismo, demonstra uma certa tolerância aos diferentes tipos de conteúdo que circulam na Internet. Já quando são pressionados a escrever uma notícia falsa, há dois pesos: Ou a recusa imediata pelo constrangimento de fazer algo imoral e antiético; ou a condição para que isso seja feito.

Claramente, o problema das notícias falsas é algo muito mais difícil de se resolver. Ao identificar o fortalecimento da literacia mediática do indivíduo como uma das vias para se combater o problema, o protótipo *Lado B* configura uma iniciativa com fins educativos, que utiliza os artefactos dos jogos críticos para abordar a problemática, como a crítica ao sistema, o ativismo sobre questões sociais e a subversão dos valores. Ao submeter os jogadores às discussões após a experiência com o protótipo, constata-se que a importância deste estudo vai além do desenvolvimento do pensamento crítico nos indivíduos. Este pode ser um método para promover novos meios para pensar o problema, para desconstruir suposições ideológicas, para discernir a verdade da mentira e a opinião do factual, para construir um espaço de expressão e gerar debate dentro de várias perspetivas.

6.1 Satisfação dos objetivos

Os resultados demonstram que os jogos críticos são capazes de promover a literacia mediática do indivíduo, mas esse processo não é exclusivo do *play*. É necessário expandir a produção textual que o jogo é capaz de desenvolver nos jogadores, com inferências para processar o pensamento crítico. Portanto, de uma maneira limitada, o protótipo foi capaz de gerar um debate plural de ideias após a interação. Os jogadores demonstraram capacidade de pensar sobre as próprias atitudes no jogo para formar conclusões ou avaliar as suas atitudes. Conseguiram realizar comparações com diferentes contextos produzindo análise crítica sobre o papel dos *media* e a relação com a política.

Entretanto, algumas limitações podem ser destacadas, como o pouco tempo para desenvolver um estudo com tamanha complexidade, no âmbito do mestrado em Multimédia. Essa sem dúvida foi um fator que limitou a implementação de um jogo passível de publicação. Além disso, pode-se considerar a limitação das competências técnicas da autora na área da programação. Por isso, a estratégia traçada estabeleceu um ponto de interseção entre os objetivos e o design, ao implementar um jogo baseado em texto, que explora a leitura, escrita e a crítica sobre o problema de investigação. A interface foi desenvolvida para ter interações simples e poucos recursos

visuais, visto que os objetivos e os problemas de investigação focam no sentido semântico do texto, muito mais do que das imagens, neste primeiro momento.

Certamente, a experiência com protótipo seria melhor com a implementação de cenários e personagens modulados e outros recursos interativos, como um mapa para localizar os entrevistados, um medidor de ideologia da notícia e um medidor da avaliação da opinião pública sobre a publicação, por exemplo. Esses elementos configuram melhorias futuras. Entretanto, considerando o estágio em que se encontra o protótipo, obteve-se *insights* sobre as atitudes dos indivíduos mediante a interpretação de textos e inferências sobre o contexto. Esses resultados sugerem reflexões sobre a capacidade dos jogos críticos de criar um alerta para a desinformação, utilizando a ironia e a manipulação dos jogadores.

6.2 Trabalho futuro

A avaliação dos resultados também proporcionou algumas reflexões sobre o potencial do protótipo *Lado B* e as outras ideias de jogos criadas no âmbito deste estudo. Essas configuram importantes contribuições para outros casos de estudo envolvendo os jogos críticos, assim como para a investigação sobre o fenômeno das notícias falsas, para fins artísticos e metodológicos, como instalações e distribuição *online*, além de outras áreas do conhecimento, transversais ao domínio dos jogos, com a filosofia e a educação.

6.2.1 Melhorias do protótipo

Como já mencionado ao longo do estudo, *Lado B* é um protótipo jogável desenvolvido para responder ao problema de investigação deste trabalho, que visa o combate às notícias falsas políticas. Entretanto, o protótipo apresenta pontos de melhorias acerca do *game design* já identificados, como:

1. A expansão da narrativa - os diálogos podem ser expandidos, aumentando assim as opções de perguntas que o jogador pode deliberar. A quantidade de personagens e métodos de apuração da informação, também são possibilidades de implementação para enriquecer a experiência do jogador.
2. Estudo da imagem - Nota-se que a imagem é uma peça fundamental nos signos que compõem a notícia. Portanto, a proposta é desenvolver um estudo focado no seu

significado para o consumidor de notícias atual, como a criação de imagens exclusivas para o contexto do jogo.

3. Modulação gráfica – A princípio o protótipo foi desenvolvido para explorar a leitura e escrita do jogador, portanto, a criação de gráficos visuais é colocada como uma melhoria para o projeto futuro. Acredita-se que a simulação dos ambientes dará mais veracidade ao trabalho do repórter, assim como das práticas do jornalismo, como a apuração, por exemplo. Para isso, podem ser implementados gráficos em 2D, que sugerem cenas dos ambientes que o repórter terá que percorrer para investigar o caso, assim como dar vida às personagens, criando assim uma experiência imersiva no jogo.
4. Implementação de novas fases – O protótipo também pode ser expandido para mais nível, que podem continuar a narrativa ou criar novos acontecimentos. Cada fase teria um objetivo diferente a cumprir. As duas primeiras já implementadas focam na apuração e na escrita da notícia. As próximas fases poderiam compor a divulgação da notícia, a repercussão e as consequências perante a opinião pública e até mesmo a relação com o sistema político.
5. Sobre a ambiguidade do jogo, tendo em conta o conceito da “Banalidade do Mal” (Arendt 1963), o protótipo poderia ser desenvolvido para que o resultado do jogo fosse um conjunto de compromissos que o jogador firmasse ao longo da investigação, retificando que esse compromisso moral é o resultado do acumular de pequenas decisões. Assim, o editor poderia direcionar a linha editorial, e não somente um momento de dicotomia, entre escrever e não escrever. Tal como em *Papers, Please* (2013) seria o jornalista que teria de fazer opções de deliberadamente contrariar a vontade do editor, correndo o risco de ser despedido. E ainda considerar que a condição de vitória e a estrutura narrativa possam ser restritas às escolhas do jogador, proporcionando consequências à decisão final. Na versão atual do protótipo, qualquer que seja a produção jornalística do jogador, por exemplo, não há punição ou condição de derrota.
6. Clarificar as condições de vitória do jogo como as recompensas *bônus stars*, *status* e *stalecas*, fazendo com que os jogadores percebam melhor a mecânica.

6.2.2 Potencial artístico

Os jogos críticos podem também ser explorados como instrumentos de manifestação e intervenção artística (Flanagan 2009). Visto isso, os protótipos *Lado B*, *MC Definition* e das ideias de jogos criadas (Anexo C) apresentam um potencial para levar as suas críticas ao público no formato de instalações artísticas. Para isso, recursos multimédia poderiam ser incorporados, como a interação com o sistema por meio da captação do movimento dos utilizadores, dos sons e projeções. *Lado B* poderia explorar a facilidade em construir e disseminar uma notícia falsa. O jogo poderia conectar-se ao dispositivo do utilizador para que ele enviasse a notícia falsa que ajudou a criar, distribuindo para o público no ambiente fora do mundo do jogo. *MC Definition* poderia incorporar recursos visuais para revisar a história e contextualizar no presente, e depois desafiar os jogadores a testar os conhecimentos sobre o que aprendeu com a definição história de *Marxismo Cultural*, veiculada em uma sequência quase infinita de citações. A ideia *Bubbles* (Anexo C), que aborda ludicamente o conceito das “bolhas de filtro” (Pariser 2011) poderia explorar a tecnologia de realidade aumentada com recursos sonoros para que o jogador pudesse interagir com o sistema.

6.2.3 Investigação sobre o fenómeno das notícias falsas

O protótipo *Lado B* também apresenta um potencial para a investigação do fenómeno das notícias falsas. Os dados da usabilidade do jogo poderiam ser registados para gerar pesquisa sobre os hábitos de consumo deste tipo de conteúdo. Perceber como os jogadores reconhecem as notícias falsa e porque se sentem tão atraídas por elas. Um robô poderia ser instalado no dispositivo do jogador como um alerta para páginas da *Web* que não possuem conteúdo fiável ou credibilidade jornalística. Assim, ao clicar em uma página, o jogador receberia um alerta para realizar a verificação daquela determinada fonte e dos conteúdos divulgados.

6.2.4 Caso de estudo dos jogos críticos

Para além desta dissertação, *Lado B* pode tornar-se um novo caso de estudos no domínio dos jogos críticos, sendo um artefacto para o desenvolvimento das outras áreas da literacia, além da mediática. Pode tratar de como os jogos críticos podem ser instrumentos para discussão sobre a moralidade e ética (Sicart 2009), ou literacia política com foco no aprendizado do funcionamento da democracia e das instituições, por exemplo.

6.2.5 Literacia mediática nas escolas

A era digital coloca quatro desafios para a literacia mediática da sociedade civil: 1) a quantidade esmagadora de informações que diariamente chega ao indivíduo tornando-se cada vez difícil selecionar o que é conteúdo confiável e o que não é; 2) as novas tecnologias que permitem a criação e a partilha de conteúdos e facilitam a disseminação de notícias falsas; 3) o conflito entre a velocidade e a precisão da informação permite que sejam distribuídas informações erradas ou não verificadas; 4) a seleção dos conteúdos pela Internet e os *media* sociais que ajudam a fortalecer as crenças pessoais dos utilizadores, reforçando-as ao invés de desafiá-las (Pariser 2011).

Portanto, esses desafios demandam uma nova forma de literacia, ou seja, aquela que capacita os consumidores de notícias a identificar se as informações são confiáveis, e em seguida, formatar uma opinião crítica sobre elas. Uma democracia saudável só existe quando os indivíduos estão bem informados. E na era digital isso acontece também quando as pessoas são ensinadas sobre o importante papel que desempenham na qualidade da informação que circula na Internet e nos *media* sociais.

Dessa maneira, *Lado B* tem um potencial para ser desenvolvido de maneira a atuar como uma ferramenta de suporte no âmbito educacional. O objetivo é ajudar a fortalecer a nova geração de cidadãos educados quanto ao consumo de notícias. Acredita-se também, que o impacto do desenvolvimento da capacidade dessa geração de julgar a fiabilidade e relevância da informação, poderá moldar o jornalismo a atuar de maneira mais responsável na formação da opinião pública. Ao exigir conteúdos de alta qualidade, os jornalistas terão que equilibrar o que é informação importante e o que é sensacionalismo.

Vislumbra-se que o protótipo seja melhorado para atuar na promoção da literacia mediática junto às escolas públicas em parceria com os governos locais, associações de apoio ao jornalismo ou instituições de amparo à educação pública.

6.2.6 Estudos filosóficos: Ética e moral

Diante dos debates que repercutem no ambiente digital nota-se que a verdade é um tema ainda relevante na sociedade. As redes sociais, por exemplo, têm se revelado como o berço de polêmicas, dentre as quais exaltam julgamentos morais e éticos sobre os acontecimentos em diversas instâncias sociais. Casos envolvendo políticos em escândalos de corrupção, por exemplo, em geral são julgados, primeiramente, pelo “tribunal da Internet”, antes mesmo da sentença dos órgãos competentes. Considera-se que essa repercussão pode ter consequências irreparáveis dos

envolvidos perante a opinião pública, causando muitas vezes o linchamento público do indivíduo, efeito do comportamento de manada.⁶¹

A dinâmica das redes sociais influencia o imediatismo da opinião sobre qualquer acontecimento antes mesmo de possuir mais dados para análise ou da verificação da informação. A cultura do “furo de reportagem” está muito presente nas redes e hoje atinge também o público consumidor e produtor de conteúdo.

No âmbito do jornalismo, as discussões sobre a ética giram em torno da confidencialidade e anonimato da fonte, quando esta fornece aos jornalistas, dados obtidos ilegalmente, como o Caso Snowden,⁶² nos Estados Unidos em 2013, e o caso #VazaJato,⁶³ no Brasil, em 2019. Esse debate faz emergir duas questões: Revelam que autoridades que conduzam um importante trabalho na sociedade têm permissão para infringir as leis, desde que ‘combatam o mal’; e a de que jornalistas possam se valer de informações obtidas ilegalmente mesmo que os conteúdos sejam de interesse público.

Nessa direção, *Lado B* tem um potencial de promover o debate sobre ética e moral, visto os resultados obtidos nos experimentos.

6.2.7 Potencial mercadológico

Diante do crescimento da demanda por jogos críticos entre o público consumidor de videogames, *Lado B* vislumbra um potencial para ingressar nesse mercado, como um jogo de investigação sobre conflitos políticos, envolvendo os *media* como tema central. Para isso, além da necessidade de ser afirmar as necessidades dos jogadores com os objetivos do projeto através novos testes, avaliações e revisões dos *insights*, é possível sugerir que a narrativa do protótipo pode ser

⁶¹ O conceito faz referência ao comportamento de animais que se juntam para se proteger ou fugir de um predador. Aplicado aos seres humanos, refere-se à tendência das pessoas de seguirem um grande influenciador ou mesmo um determinado grupo, sem que a decisão passe, necessariamente, por uma reflexão individual. (Artigo BBC Brasil: *Como comportamento de manada permite manipulação da opinião pública por fake news*) <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-42243930>> Acesso em 26 de Junho 2019.

⁶² Em 2013, o jornal *The Guardian* revelou documentos secretos da *National Security Agency* (NSA) obtidos pelo ex-funcionário da agência, Edward Snowden, que foram entregues ao jornalista americano Glenn Grenwald, relevando a espionagem a outros países. < <https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>> Acesso em 28 de Junho de 2019.

⁶³ O caso #VazaJato foi revelado pelo site independente *The Intercept* Brasil obtidos através de uma fonte anônima, que hackeou dispositivos de membros do Judiciário brasileiro. O mesmo jornalista do caso Snowden, Glenn Greenwald, recebeu os dados das conversas que mostram uma relação de influência entre o juiz e procuradores da Operação Lava Jato, a maior operação contra a corrupção do Brasil. < <https://theintercept.com/2019/06/09/editorial-chats-telegram-lava-jato-moro/>> Acesso em 28 de Junho de 2019.

expandida, aumentando as possibilidades do diálogo, assim como a quantidade de cenários e personagens que o jogador pode interagir.

A evolução do jogo pode conter mais fases, como um nível onde mostra a repercussão da notícia perante a opinião pública e as consequências da escolha ideológica para o repórter. Também poderia o jogador ter a possibilidade de continuar a investigação sobre o caso quando bem entendesse, podendo escolher o dia e o assunto da pauta que irá progredir. Isso dá ao jogador a permissão para que ele recorra a outros recursos a fim de completar as missões, como informações do mundo fora da diegese do jogo, forçando a compreender o contexto ao redor do jogo, utilizando a leitura crítico como principal artefato. Além disso, as instruções do editor poderiam se transformar num alerta na caixa de entrada do jogador, avisando sobre novos acontecimentos a apurar ou direcionando o viés da notícia. Isso poderia criar uma interatividade interessante, misturando a realidade com a ficção.

Lado B também pode ser compactado como uma série de videogames, abordando assuntos que envolvem a política e os *media*, tão recorrentes nos debates *online* e *offline*. Por exemplo, poderia noticiar um golpe de estado, ou vazamentos de informações sigilosas do governo, ou ainda temas polarizadores, como políticas de legalização de armas, leis sobre o casamento homoafetivo e políticas de imigração, por exemplo.

Bibliografia

Anderson, Michael. 2009. "Four Crowdsourcing Lessons from the Guardian's (Spectacular) Expenses-scandal Experiment." *Nieman Lab*.

<https://www.niemanlab.org/2009/06/four-crowdsourcing-lessons-from-the-guardians-spectacular-expenses-scandal-experiment/>

Acesso em 13 de junho 2019.

Apperley, Tom., and Beavis, Catherine. 2013. "A Model for Critical Games Literacy." *E-Learning and Digital Media Magazine*, 10(1).

<http://dx.doi.org/10.2304/elea.2013.10.1.1>

Acesso em 15 de junho 2019.

Arendt, Hannah. 1963. *Eichmann em Jerusalém*. Editora Ítaca. Abril, 2017. ISBN: 9789899980716.

Arendt, Hannah. 1967. "Truth and Politics." *The New Yorker*. February 25, 1967.

<https://www.newyorker.com/magazine/1967/02/25/truth-and-politics>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Arendt, Hannah. 1973. *As Origens do Totalitarismo*. Editora Dom Quixote. Julho, 2017. ISBN: 9789722029094.

Atkins, Barry. 2006. "What are We Really Looking at? The Future-orientation of Video Game Play." *Games and Culture*, 1(2), 127-140.

<http://dx.doi.org/10.1177/1555412006286687>

Acesso em 13 de junho 2019.

Baldi, Vania. 2018. "A Construção Viral da Realidade: Ciberpopulismos e Polarização dos Públicos em Rede." *Observatório (OBS*)* Special Issue.

<https://doi.org/10.15847/obsOBS12520181420>.

Acesso em 13 de janeiro 2019.

Bardin, Laurence. 2000. *Análise de Conteúdo*. Translated by Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70. Original Edition: 1977. ISBN: 972-44-0898-1.

Bleakley, Paul. 2018. "Situationism and the Recuperation of an Ideology in the Era of Trump, Fake News and Post-truth Politics." *Sage Journals: Capital and Class*. Volume 42 (Issue 3), 419-434.

<https://doi.org/10.1177/0309816818759231>

Acesso em 12 de fevereiro 2019.

Bogost, Ian. 2005. "Procedural Literacy: Problem Solving with Programming, Systems, & Play." *Telemedium*, 52(1-2).

<http://bogost.com/downloads/i.%20bogost%20procedural%20literacy.pdf>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press Original edition: 2007. Reprint: 2010. ISBN-13: 978-0-262-02614-7.

Bogost, Ian., Ferrari, Simon., and Schweizer, Bobby. 2010. *Newsgame: Journalism at Play*. Cambridge, MA: The MIT Press - Massachusetts Institute of Technology. ISBN: 978-0-262-01487-8.

Boler, Megan., and Davis, Elizabeth. 2018. "The Affective Politics of the "Post-truth" Era: Feeling Rules and Networked Subjectivity." *Elsevier: Emotion, Space and Society*, May 2017, 27, 75-85.

[10.1016/j.emospa.2018.03.002](https://doi.org/10.1016/j.emospa.2018.03.002)

Acesso em 10 de fevereiro 2019.

Bowman, Shayne., and Willis, Chris. 2003. *We Media: How Audiences are Shaping the Future of News and Information*. The America Press Institute. Edition 1. ISBN: 0-679-43919-6.

Brathwaite, Brenda., and Schreiber, Ian. 2008. *Challenges for Game Designers*. Edition 1. Boston: Course Technology. ISBN-10:158450580X.

Cadwalladr, Carole. 2019. “Facebook’s Role in Brexit and the Threat to Democracy.” In TED Talks.

https://www.ted.com/talks/carole_cadwalladr_facebook_s_role_in_brexit_and_the_threat_to_democracy

Acesso em 26 de junho 2019.

Campbell, Joseph. 1949. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press. Translated by Adail Ubirajara Sobral. Reprint: Editora Pensamento Cultrix, São Paulo, Edição 1, 2007. ISBN: 9788531502941.

Cardoso, Pedro. 2016. “Playing in 7D: An Action-Oriented Framework for Video Games.” PhD., Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto.

<https://hdl.handle.net/10216/82685>

Acesso em 24 de maio 2019.

Clark, Liat. 2017. “How to Go Viral: Stick to Your Morals but Add a Hint of Emotion.” *Wired*, June 28, 2017.

<https://www.wired.co.uk/article/moral-emotional-content-is-the-key-to-going-viral>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Crawford, Chris. 1982. *The Art of Computer Game Design*. Osborne/McGraw-Hill. Edition 1. ISBN-10: 0881341177.

Croghan, Patrick. 2005. “Playing Through: The Future of Alternative and Critical Game Projects.” *Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play*, June 16-20, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada.

<https://www.researchgate.net/publication/221217507>

Acesso em 15 de junho 2019.

Debord, Guy. 2002. *The Society of the Spectacle*. Black & Red. Original edition: 1967. ISBN: 0934868077, 978-0934868075.

Del Vicario, M., Bessi, A., Zollo, F., Petroni, F., Scala, A., Caldarelli, G., Stanley, E., and Quattrociocchi, W. 2016. "The Spreading of Misinformation Online." *Proceedings of the National Academy of Science*. 113 (3), 554-559.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26729863>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Eastwood, Brian. 2018. "When the 'Lying Demagogue' is the Authentic Candidate." *MIT Management Sloan School*, April 17, 2018.

<https://mitsloan.mit.edu/ideas-made-to-matter/when-lying-demagogue-authentic-candidate>

Acesso em 24 de abril 2019.

Fisher, Alec. 2001. *Critical Thinking: An Introduction*. Cambridge, UK: Cambridge University Press. Edition 2. ISBN: 1107401984, 978-1107401983.

Fisher, R. Walter. 1984. "Narration as Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument." *Communication Monographs*, 51(1), 1-22.

<https://doi.org/10.1080/03637758409390180>

Acesso em 08 de fevereiro 2019.

Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge, Massachusetts London, England: The MIT Press. Edition 1. ISBN: 0262518651.

Frasca, Gonzalo. 2001. "Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate." Master Thesis., School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology.

<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

Acesso em 30 de maio 2019.

Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Elsevier. Second Edition. ISBN: 978-0-240-80974-8.

Gabielkov, Maksym., Ramachandran, Arthi., Chaintreau, Augustin., and Legout, Arnaud. 2016. "Social Clicks: What and Who Gets Read on Twitter?" *ACM Sigmetrics*, IFIP Performance, June 2016, Antibes Juan-les-Pins, France.

<https://hal.inria.fr/hal-01281190>

Acesso em 15 de junho 2019.

Galloway, Alexander. 2006. "Gaming: Essays in Algorithmic Culture." *Minneapolis: University of Minnesota Press*.

http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2006&author=A.+Galloway&title=Gaming%3A+Essays+in+algorithmic+culture

Acesso 13 de junho 2019.

Gee, Paul James. 2003. "What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy." *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), BOOK01.

http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2003&author=J.P.+Gee&title=What+Video+Games+Have+to+Teach+Us+about+Learning+and+Literacy

Acesso em 13 de junho 2019.

Gilchrist, Alan. 2018. "Post-truth: An Outline Review of the Issues and What is Being Done to Combat It." *Ibersid: Journal of Information and Documentation Systems*, 12(2), 13-24.

<https://ojs.ibersid.eu/index.php/ibersid/article/view/4601>

Acesso em 02 de fevereiro 2019.

Glenski, Maria., Weninger, Tim., and Volkova, Svitlana. 2018. "Identifying and Understanding User Reactions to Deceptive and Trusted Social News Sources." *arXiv preprint arXiv:1805.12032*.

<https://arxiv.org/abs/1805.12032>

Acesso em 15 de junho 2019.

Grace, Lindsay. 2014. "Critical Games: Critical Design in Independent Games." In *8th International Conference of the Digital Research Association (Digra)*. Salt Lake City, Utah: University of Utah, August 3-6, 2014.

https://www.researchgate.net/profile/Grace_Lindsay4/publication/267153275_Critical_Games_Critical_Design_in_Independent_Games/links/544675d40cf22b3c14de26e8.pdf

Acesso em 14 de fevereiro 2019.

Hahl, Oliver., Kim, Minjae., and Sivan, Ezra W. Zuckerman. 2017. “The Authentic Appeal of the Lying Demagogue: Proclaiming the Deeper Truth about Political Illegitimacy.” *American Sociological Review*, 83(1), 1-33.

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0003122417749632>

Acesso em 15 de junho 2019.

Harari, N. Yuval. 2018. *21 Lições para o Século XXI*. Elsinore. 1ª Edição. ISBN: 978-989-8864-38-3.

Harari, N. Yuval. 2018. “Why Fascism is so Tempting - And How Your Data Could Power It.” TED Talks.

https://www.ted.com/talks/yuval_noah_harari_why_fascism_is_so_tempting_and_how_our_data_could_power_it

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Herman, Edward S. and Chomsky, Noam. 1998. *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media*. Random House. Reprint: 2008. ISBN: 9781847920706.

Huizinga, Johan. 1971. *Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva. Edição Janeiro, 2001. Edição original: 1938. ISBN: 9724411842, 9789724411842.

Jansen, Bernard., Spink, Amanda. 2006. “How are We Searching the World Wide Web? A Comparison of Nine Search Engine Transaction Logs.” *Information Processing and Management: An International Journal - Special issue: Formal methods for information retrieval*, 42(1), 248-263.

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1710819>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Jenkins, Henry. 2006. *Cultura da Convergência*. 2ª Edição. São Paulo: Aleph. Reprint: 2009. ISBN: 9788576570844.

Levitsky, Steven., and Ziblatt, Daniel. 2018. *How Democracies Die*. Volume 5. New York: Crown. ISBN: 9781524762940.

Lévy, Pierre. 2006. *Ciberdemocracia*. 1ª Edição. Brasil: Instituto Piaget. Original edition: 2002. ISBN: 9727716725, 9789727716722.

Mateas, Michael. 2005. "Procedural Literacy: Educating the New Media Practitioner." *On the Horizon*. Special Issue on Games Education, 13(2), 101-111.

<https://doi.org/10.1108/10748120510608133>

Acesso em 13 de junho 2019.

Mauss, Marcel. 1934. "Les Techniques du Corps." *Journal de Psychologie*, 32(3-4), 271-293.

http://detambel.com/images/30/extrait_1844.pdf

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Mounk, Yascha. 2018. *The People vs. Democracy: Why our Freedom is in Danger and How to Save it*. Harvard University Press. Edition 1. ISBN: 9780674976825.

Nichols, Tom. 2018. *A Morte da Competência: Os Perigos da Campanha Contra o Conhecimento Estabelecido*. Quetzal. Edition 1. ISBN: 9897224513, 9789897224515.

Nielsen, Jakob. 2000. "Why You Only Need to Test with 5 Users." *Nielsen Norman Group*.

<https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>

Acesso em 29 de abril 2019.

Nielsen, Jakob., and Landauer, Thomas K. 1993. "A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems." *In Proceedings of Conference on Human Factors in Computing Systems INTERCHI'93, Amsterdam. New York: ACM Press*, 206–213.

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=169166>

Acesso em 29 de abril 2019.

Pariser, Eli. 2011 "Beware Online 'Filter Bubbles'." In TED Talks.

https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?language=eo

Acesso em 06 de maio 2019.

Pariser, Eli. 2011. *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You*. New York: The Penguin Press. Reprint edition: 2012. ISBN: 9780141969923.

Perlis, Alan. 1962. "The Computer in the University." In *Management and the Computer of the Future*, 180-219. Cambridge, MA: MIT Press.

Robinson, Meyer. 2018. "The Grim Conclusions of the Largest-ever Study of Fake News." *The Atlantic*.

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/03/largest-study-ever-fake-news-mit-twitter/555104/>

Acesso em 07 de fevereiro 2019.

Sagan, Carl. 1997. *The Demon-haunted World: Science as a Candle in the Dark*. Edição 1. Headline Book Publishing. London. ISBN: 0747251568.

Sicart, Miguel. 2009. *The Ethics of Computer Games*. Edição 1. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN: 978-0-262-01265-2.

Stanley, Jason., Snyder, Timothy., and Cobb, Jelani. 2018. "How Fascism Works. In On Fascism." USA: C-Span Book TV.

<https://www.c-span.org/video/?452234-1/how-fascism-works>

Acesso em 29 de abril 2019.

Toma, Elisabeta. 2015. "Self-reflection and Morality in Critical Games. Who is to Be Blamed for War?" *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 209-224.

<http://compaso.eu>

Acesso em 15 de junho 2019.

Urbinati, Nadia. 2016. *The Antiegalitarian Mutation: The Failure of Institutional Politics in Liberal Democracies*. Edição 1. New York: Columbia University Press. ISBN: 9780231169844.

Woods, Stewart. 2004. "Loading the Dice: The Challenge of Serious Video Games." In *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).

<http://gamestudies.org/0401/woods/>

Acesso em 24 de junho 2019.

Wu, Tim. 2011. *The Master Switch: The Rise and Fall of Information Empires*. Edição 1. New York: Knopf. ISBN: 978-0-857-89212-6.

Ludografia

Bad News. 2018. DROG.

Black and White. 2001. Lionhead Studios.

Fake News: The Game. 2017. ISL.

Factitious. 2017. Maggie Farley.

Giant Joystick. 2006. Mary Flanagan.

Global Conflict: Latin America. 2007. Serious Games Interactive.

Global Conflict: Palestine. 2007. Serious Games Interactive.

Gold Box: Buck Rogers Countdown to Doomsday. 1990. SSI.

Gold Box: Champions of Krynn. 1990. SSI.

Gold Box: Pool of Radiance. 1988. SSI.

Gold Box: Treasures of the Savage Frontier. 1992. SSI.

Madrid. 2004. Gonzalo Frasca.

Oil God. 2006. Ian Bogost.

Papers, Please. 2013. Lucas Pope.

President Elect. 1988. Strategic Simulations Inc.

September 12th. 2003. Gonzalo Frasca.

Snatcher SD. 1990. Hideo Kojima.

Snatcher SD. 1992. Hideo Kojima.

The Maimed God's Saga. 2010. Russ Davis.

Train. 2009. Brenda Romero.

Anexo A

GUIÃO DE ENTREVISTA

LADO B

ANTES DA ENTREVISTA

- Expor tópico da pesquisa.
- Esclarecer a natureza e o propósito da pesquisa.
- Informar sobre a confidencialidade e anonimato: Os dados são tratados exclusivamente pelo investigador responsável e que serão divulgados de forma a preservar a identidade do participante e em nenhum momento o participante será identificado.
- Pedir permissão para gravar o áudio.

COMEÇAR A ENTREVISTA

- **General**

(background information)

1. Idade
2. Estudos
3. Trabalho
4. Experiências factuais
5. Frequência que jogam

- **Games-as-action: actions, design, context.**

(A experiência com gameplay, interações, literacia promovidas pelo gameplay)

6. Você poderia explicar qual é a história do jogo?
7. O jogo envolve alguns desafios. Como você descreveria as principais tarefas que teve que executar?
8. Você utilizou algum critério para a personalização do Reporter ID?
9. Poderia explicar quais os critérios que utilizou para realizar as entrevistas e coleta das notas?
10. Consegues me dizer quais eram as condições para que você pudesse vencer o jogo, quais os *achievements* e como alcançá-los?
11. O que o fez a tomar a decisão de continuar / sair?
12. O que aconteceu para que você mudasse de opinião?
13. Como você reagiu quando se deparou com o último desafio antes de escrever o artigo?
14. Você consegue me detalhar alguma dificuldade que tenha surgido durante o jogo?

- **Games-as-text**

(conexão jogo e mundo real, significados do jogo, conectar o gameplay à literacia informacional, estímulo do pensamento crítico, compreensão das tendenciosidades dos media, distinção entre realidade e ficção).

15. Consegues me descrever quais as questões políticas, valores e ideologias que estão representadas no jogo?
16. No seu entendimento, como as questões relativamente ao trabalho dos media estão representadas no jogo?
17. Você consegue explicar o que entende pelo termo *fake news*?
18. Você consegue dizer-me qual a posição crítica do jogo referente às *fake news* políticas?
19. Você pode me dar um exemplo real de um caso de *fake news* na política?
20. O que o jogo te ensinou sobre esse contexto? Qual a sua reflexão crítica sobre o assunto depois da experiência com o jogo?

FINALIZAR A ENTREVISTA

- Dizer algo “no tópico final”, “nesses últimos minutos” “algum sentimento não expressado ou uma questão importante e não mencionada?”.

DEPOIS DA ENTREVISTA

- Agradecimento: reforçar a importância da contribuição dos participantes para a pesquisa
- Reforçar a confidencialidade e anonimato dos dados dos participantes.

Anexo B

TRANSCRIÇÃO DAS ENTREVISTAS

LADO B

Teste 01

Entrevistadora - Você poderia explicar qual é a história do jogo?

J1 - Por aquilo que percebi, eu estava a cobrir... pronto, aconteceu aquela...como eu caracterizo aquilo? Um atentado... (risos). Pronto, um ataque, então eu fui ao local e tinha quatro possibilidades de entrevista, sendo que com cada um dos entrevistados, tinham duas perguntas, se eu não me engano. E a partir desses segundos, eu tinha que construir uma notícia.

J1 - Só que depois, como eu estou no meio de Comunicação Social, queriam que eu exagerasse um bocadinho a coisa. Só que tendesse mais pra um lado, por aquilo que eu percebi. Que eu acho que era mais prejudicar a esquerda, se não me engano. Porque falava “esquerdopata”, e eu acho que era um termo que nós aqui em Portugal não temos.

J2 - Eu fiquei um bocado...talvez por estar na expectativa de querer perceber para onde que o jogo me estava a querer levar fiquei um bocado confusa se o que estava a ser avaliado eram as opções que eu estava a tomar ou se isso eram os momentos pelos quais eu deveria tomar atenção para depois eu escrever alguma coisa. E no meio dessa confusão, eu tomei pouca atenção aos dados efetivos.

J2 - O que eu percebi da história... que eu tinha sido chamada a reportar um evento, em plena campanha presidencial em que um dos candidatos tinha sido atacado, acho que foi esse o termo

que eu acabei por usar já quando cheguei no momento da redação, já não me lembrava se ele tinha sido esfaqueado ou se tinha sido o disparo da arma.

J1 - Eu fiquei na dúvida se isso era uma história real ou se era... isso acho que fizemos um bocado de confusão.

J2 - Mas isso era outro apontamento. O que também não me ajudou, é o que estavam aqui em causa, eram informações que de alguma forma têm ligação à realidade. O facto de ter havido um atentado ao Bolsonaro, em plena campanha presidencial, um candidato que atacava muito a mídia, de autoridades policiais e eleitores terem a opinião que têm. Ou seja, as ligações à realidade é que não me ajudaram muito. Preferia que o caso em concreto não tivessem ligação nenhuma, para que mais uma vez, eu não estivesse a pensar o que vai ser avaliado no exercício que estou a fazer.

J2 - Mas foi claro que eu estava no papel de um jornalista, que estava perante a um evento, que eu teria que reportar. E depois no final também, julgo que acabei por saltar um passo, eu não sei se tínhamos que abrir os quatro testemunhos, não sei o que fiz, mas não cheguei ao do assessor de imprensa. Mas depois saltei para o final, mas isso deve ter sido eu que fiz alguma coisa que não devia. Não abri esse... (inaudível).

J1 - No começo, eu abri as quatro opções que eu comecei a desenhar: será que tenho que escolher só uma? Então optei por escolher assim: escolho o assessor, escolho o eleitor, e optei de escolher a polícia, por exemplo. Depois eu percebi, ah não dá pra escolher os quatro. Dá para falar com todos.

J2 - E é por isso que comecei a não tirar notas. É por isso que quando cheguei ao advogado, tirei, mas elas não gravaram.

J1 - Eu só comecei a tirar notas, quando já estava na terceira ou na quarta pessoa, porque eu me esqueci completamente, que era para tirar notas. Isso dificultou-me no fim, porque como tinha tirado poucas notas...

J2 - Eu não tirei nenhuma, aliás, a única pessoa que eu tirei notas, foi do advogado e por alguma razão, não gravou.

J1 - Pois não, porquê tens que dar ENTER. Também aconteceu comigo.

Entrevistadora - A que vocês atribuem ao facto de não terem tirado notas?

J2 - Não tirei notas, porque no meu caso inicialmente foi pela incompreensão.

J1 - Eu não tirei notas também pela incompreensão.

J2 - Eu não compreendi que depois iria utilizar aquele material. Lá está, eu não sabia se estava a entrar por um caminho... só depois voltando à matriz onde voltavam a estar os quatro testemunhos, eu percebi: “Ok, isto vai ser para aplicar cada um deles, e se calhar, é melhor tomar notas”. Mas inicialmente foi por não ter compreendido que depois iria usar parcela daquela informação na produção da notícia. Não estou a dizer que não existe informação sobre isso antes. Se calhar existem, mas lá está, esta ideia de que vamos jogar um jogo que deixa tantas possibilidades em aberto às tantas não vamos ao essencial, porque se tivesse compreendido muito bem que ao final teria que escrever um texto teria que ter tirado essas notas. Faria sentido.

J1 - Depois aquela informação que aparece quando escolhemos alguém, depois aparece uma frase: “Você é um bom ...” Acho que isso distrai um bocado, porque para já acho que é informação acessória e depois também não nos ajuda e isso perde um bocadinho mais tempo, me ponho ali a ler um parágrafo todo... ok. (risos). E depois, cá está, parece que escolhi uma coisa, e a seguir escolher outra “ah não, posso voltar pra trás, posso escolher outra pessoa”. Pronto, afinal acho que aquela informação é um pouco acessória, faz perder tempo e pode prejudicar um pouco, ajuda mais na incompreensão.

J2 - Também acho essa informação um bocado acessória.

Entrevistadora - Vocês personalizaram o Reporter ID com o nome real de vocês, houve algum critério para isso?

J1 - Eu não reparei... (risos)

J2 - Efeito de coisa prática, acho eu. Lá está, somos muito sérios. (risos). Eu não sei, se tudo aquilo que fiz estava dentro do sensacionalista, muito menos a pender pra qualquer um dos... acho que isso é uma coisa um bocado jornalística aquela ideia que há um juiz acima de nós, que avalia todas as ações. E nós podemos ir parar ao inferno. A informação que produz e tem pouca

matéria informativa, porque não me lembrava de alguns pormenores, não estava atenta a pender para nenhum dos lados. Era um repórter mesmo, não me lembrava o que havia acontecido.

J1 - Acho que o aviso que temos que quase produzir uma *fake news* é suave, acho que não está a dizer lá que tínhamos mesmo que exagerar. E mesmo as informações que têm lá dá pra darmos a volta sem ser sensacionalista. Porque baseamos nas fontes...

J2 - Eu não vi o assessor, portanto não tenho essa parte que provavelmente faria com que a informação ficasse um bocadinho mais chegada ao candidato. Mas aí se calhar já discordo de ti (jogador 01), e eu acho que ficou claro a intenção do “faz uma notícia tendenciosa”, mas depois os jornalistas escrevem o que quiserem, basicamente não consegui escrevê-la de forma tendenciosa. Mas não achei que não fosse claro.

J1 - Acho que dizer que o agressor x faz parte do partido y, percebes? Embora isso parece dar a ideia... é um facto.

J2 - E ele pertencia ao partido ou tinha só...?

J1 - Acho que o partido chamava partido esquerdista.

J2 - Havia o partido dos esquerdistas e o partido laranja.

J1 - Laranja, sim.

J2 - Mas eu acho que ele não era militante, se calhar era simpatizante do partido, mas não sei. Eu entendi que ele não tinha...

J1 - Eu acho que ele tinha sido filiado entre 2007 e 2014.

J2 - Ah, deve ter sido o assessor que deu esse dado.

J1 - Provavelmente, o eleitor também não foi.

Entrevistadora - Poderia explicar quais foram as estratégias que utilizaram para realizar as entrevistas e coleta das notas?

J2 - Comecei por ouvir a polícia. Depois ouvir alguém que tenha presenciado, neste caso, de uma pessoa mais neutra que presencia que foi o eleitor. Depois ouvi o advogado de defesa. Mas aqui vejo que não houve uma ordem de preferência entre o advogado e o assessor. Não ouvi o assessor de imprensa por uma questão puramente técnica como já disse. Depois de ouvir os quatro, tentei fazer uma descrição factual o quanto possível dos acontecimentos, dizendo que aquele ataque tinha existido, quem é que o tinha...a parte da motivação, que além do ataque ter acontecido, a motivação alegada pelo agressor parecia ter sido um aspeto relevante, a descrição do popular no local, da confusão instalada e por último dar a ideia de que era a polícia e o eleitor associavam o ataque à campanha de desinformação, informação falsa promovida pelo órgãos de comunicação relativamente àquele candidato, que me pareceu relevante, porque contribuirá com um ambiente num sei do qual aquele evento aconteceu. Faltou aqui de facto, a informação de alguém mais próxima ao candidato, que eu recorde-me de estar a escrever a notícia e não saber concretamente em que estado em que ele estava. Seria um aspeto também fundamental da notícia, se estava hospitalizado.

J1 - Eu pela ordem das fontes fui pela polícia primeiro. Eu pensava que tinha que escolher uma só. E então, escolhi a polícia, mas mesmo que não tivesse sido escolher uma só, acho que teria escolhido por ela. Não me lembro bem a ordem. Mas se bem que lembro que havia uma pergunta do eleitor, que não era bem pertinente, que era “o que você acha que aconteceu?”. A pessoa que estava no local não tem que achar nada. Provavelmente não sabia de nada do agressor, não tinha informação quanto a isso. E depois eu também pensei que a notícia, não fosse propriamente a primeira notícia que saiu sobre o caso, por já haver também um advogado do agressor, pensei que já se soubesse, já se houvesse numa fase muito avançada e por isso que a minha notícia não começa a contar “que aconteceu isto”, “que sofreu um ataque”, mas começou logo com “agressor foi filiado ao partido dos esquerdopatas”, já porque tinha que alinhar alguma coisa, a minha decisão foi mais de *follow up*, do que propriamente a abertura de qualquer coisa, mas ali já não digo com um pendor sensacionalista, mas já com o facto de que o agressor era do partido oposto ou estava filiado ao partido oposto.

Entrevistadora - Teve alguma dificuldade em termos do próprio *design* do jogo para a coleta das notas?

J2 - Não sei se foi pelo reflexo da sala, mas eu tive alguma dificuldade a ler alguns textos, o tipo de fonte é pequeno, o fundo é preto, e isso não ajuda muito a legibilidade. Na parte das notas, eu

gostava eventualmente que houvesse um aviso prévio para a utilização das notas, se calhar algo que pudesse explicar melhor, porque aquela aba estava ali, porque aquelas notas vão ser relevantes para a produção da sua notícia. Pronto, uma instrução mais clara da existência daquela aba e pra quê. E depois tive a dificuldade, que depois que as comecei a usar, não consegui que gravasse. Eu pensei que era só copiar e colar e depois iria aparecer uma área com o texto colado e acho que se calhar o existir a possibilidade de fazer *enter*, ou o *enter* parecer mais visível, um gravar ou então a partir do momento que fosse colado naquele espaço já ficasse colado automaticamente o texto.

J1 - Nós ficamos a contar que aquilo fica gravado e não fica. E depois a questão do fundo preto, talvez um fundo mais claro ajudaria melhor, acho que é tudo muito escuro. E depois até a própria cor do tipo de letra não sei se também ajuda. Ou o tipo de letra, ou estarem maior, também ajudava. E cá está, a existência das notas, só me apercebi depois. Eu antes tinha lido “tire notas”, e depois eu pensei que fosse no bloco de notas que estava aberto no computador. Mas cá está, a pessoa fica sem saber para que vai servir aquilo.

J2 - E volto a frisar, a ligação à realidade. Aquilo não ajuda ...

J1 - Sim sim, e esse paralelismo com o que aconteceu com o Bolsonaro meteu-me muita confusão, porque eu sei o que aconteceu com ele, e depois eu não me apercebi se tinha que falar sobre ele, se não...E depois eu também só queria apontar uma questão da linguagem. Não sei se está em português do Brasil ou Portugal, ou se há uma mistura. Há termos que nós não usamos muito, não dizemos muito acirrada... partido “esquerdeopata” parece-me que é de esquerda exagerada, mas não tenho a certeza, porque não existe “esquerdeopata” em português de Portugal, portanto para nós é um pouco complicado saber se estamos a falar de duas forças diferentes, opostas, percebe-se? Não sei se partido Laranja...forças extremas do partido “esquerdeopata”, então para fazer a notícia era mais complicado.

J2 - Eu discordo do “acirrado”. Do “esquerdeopata” não, mas o acirrado é um termo comum.

Entrevistadora - Mas isso que vocês relatam são referentes aos diálogos e as fontes são brasileiras...

J2 - Sim, claro.

J1 - Estamos a falar somente dos termos, até que as frases, as palavras não há muita diferença.

Entrevistadora - O mundo do jogo conseguiu transportá-los à realidade do trabalho de um repórter no Brasil?

J2 - Pelo tipo de fontes me pareceu que estaria próximo daquilo que aconteceria também cá, né... podes falar com um advogado, ou uma autoridade policial. Agora, o tipo de discurso, aquilo que cada uma das fontes diz, é que se calhar nos leva mais para esse contexto particular da realidade brasileira, muito embora não seja exclusivo do Brasil esta ideia crítica em relação à Comunicação Social, ou ao extremar posições políticas, também não é exclusivo do Brasil, mas se calhar o tipo de discurso, até mais pela situação em si, nesse aspeto até acho que o jogo me transportou para aquela realidade sim.

J1 - Concordo. Deixa só dizer uma coisa. Ao fim, há uma lista dizendo “como produzir uma *fake news*”, eu pus-me a ler aquilo, e acho que faz perder um bocado de tempo. Só para dizer que também me estendi ali um bocado a ler “como produzir uma *fake news*” (risos),

J2 - Mas ajudava, né?

J1 - Ajuda, cá está “faça o uso exagerado disto”... mas para nós que gostamos de fazer as coisas direitas, é complicado né...

J2 - Mas tá aqui uma ironia curiosa do jogo que é, se calhar eu produzir uma *fake news*, não que deliberadamente tive a intenção de fazer, mas porque *fake news* também é isto, o mau registo dos eventos para a construção da informação. E também é a prova de que não há sempre a intenção e uma coisa deliberada por trás...

Entrevistadora - Quando vocês se depararam com as opções das perguntas, qual foi o critério que utilizaram?

J1 - Eu não me lembro exatamente das perguntas, mas como disse a pouco, a mim não interessa saber se o eleitor concorda ou não com o ataque ou a opinião dele, por isso eu escolhi a outra pergunta. No caso das outras fontes, eu escolhi àquelas que eu achava que fossem me dar mais informações para escrever o texto. Havia uma pergunta que entrava numa questão da saúde, eu não quis entrar por aí, porque havia acontecido um ataque.

J2 - Eu escolhia as perguntas onde eu achava que iria obter dados mais factuais. E isso depois não joga de facto, que se eu soubesse que teria que escrever uma notícia sensacionalista, e isso é diferente de escrever uma *fake news*, provavelmente optaria por outras.

J2 - E para escrever uma notícia falsa, nem é preciso escolher nenhuma, porque em princípio eu posso fabricar o que me apetecesse. Portanto, o critério de escolha foi esse: tentar chegar a uma resposta neutra, factual...

J1 - Exatamente, se o editor tivesse dito antes das perguntas, que tínhamos que ser sensacionalistas, aí se calhar eu ia pegar logo naquelas perguntas ...

J2 - Sim, ou relacionavam o despedir-te ou coisa assim.

Entrevistadora - Gostaria de vocês comentassem a compreensão da condição de vitória do jogo ou dos objetivos a serem alcançados.

J1 - Deixa só eu falar da questão do tempo. Na hora de escrever, não estava visível o relógio. Eu tinha que fazer *scroll*, e cá está, no começo dizia quantos minutos, mas depois eu me esqueci completamente de quantos minutos ou segundos que eram. Depois eu percebi que ao lado do relógio haviam umas medalhas, qualquer coisa, e percebi que era um jogo que estava a contar qualquer coisa, mas não consegui perceber se aquele dois que apareceu lá, qual era a escala daquilo, o que era pra ter... pronto.

J2 - Até achei estranho no final.

J1 - Não haver um score (risos).

J2 - Que me tinham dito que eu ganhei qualquer coisa, porque eu não percebi... eu mantive-me ... se calhar eu pus aí as palavras ataque ... pronto, em resumo, não sei de que forma estava a ser... Mas percebi que estava a premiar com os aspetos do meu trabalho, mas não percebi quais e nem como..., mas havia medalhas e estrelas, e por isso percebi que havia alguma avaliação, só que não conseguir fazer uma ligação ao que estaria a ser avaliado.

J1 - No meu caso, esgotei o tempo, não foi perceptível que fui penalizado pelo editor. Eu nem sequer cliquei em enviar para o editor depois do tempo ter acabado e o jogo terminou somente. Esperava que no fim aparecesse “foi despedido” por não enviar o texto a tempo. Ou então um score.

Entrevistadora - Vocês aceitarem escrever um artigo sensacionalista ou uma *fake news* como quiserem chamar. O que os levou a tomar esta decisão?

J2 - Pois foi um bocado a ideia de... poxa agora vou escrever um artigo sensacionalista, vou escrever aquilo que escreveria independentemente da instrução que estão a dar. Mas honestamente não refleti muito sobre a ação, de estar a aceitar o que me estavam a propor, foi mais de bater um bocado... acho que isso bate um bocado com a realidade acho, de receber algumas indicações e instruções, mas no final, somos nós que escrevemos e escrevemos sempre de alguma maneira. Mas confesso que foi se calhar por falta de reflexão, se tivesse tido uma posição muito crítica em relação àquilo que me estavam a dizer e se tomasse muito a sério a instrução que me estavam a dar... é que eu nem me aperceber que podia não cumprir a tarefa, se me estar a dizer isso é porque eu podia não escrever, certo. Pronto, não tinha me apercebido isso... mas foi muito no base do “ok, pode me dizer o que quiseres que eu vou fazer a notícia”.

J1 - Comigo foi um bocado isso, como o aviso diz “tem que ser sensacionalista”, achei que o aviso foi um bocado... acho que não foi muito forte. E então, eu puxei para o título um facto, que não deixa de ser um facto, mas acho que cá está, não é ser sensacionalista, acho ali que houve margem pra eu...

J2 - Mas é que não deixa de ser um jogo, se fundamentalmente houvesse um chefe a dizer-nos aquilo, era pra levar mais a sério. Agora estamos ali a ler um texto, e pronto...

J1 - Se estava a dizer “ah, vai ser premiado”, mas eu posso não querer ser premiado, posso querer ser “normal”.

Entrevistadora - O que é ser “normal”?

J1 - É não querer levar os louros da casa.

J2 - É não querer levar muito a sério as indicações.

J1 - O aviso do editor foi muito sutil, era muito texto. Ele dizia, tem que pender mais pra um lado, mas foi muito uma conversa, não foi logo ali “olha, ou é despedido!”, já era mais...

J2 - Exato.

Entrevistadora - Se fosse mais agressivo o aviso ou “curto e grosso”, qual seria a decisão de vocês?

J2 - Se calhar talvez entender com outra seriedade a mensagem. Eu volto a dizer, eu não refleti sobre a possibilidade de não continuar o jogo, mas concordo com a ideia do jogador 01 e com o resumo que estava a fazer que é “com uma atitude mais ríspida e mais assertiva, provavelmente eu teria estacionado ali ou... acho que sim, teria uma reação diferente.

Entrevistadora - Vocês tiveram alguma dificuldade ao utilizar o construtor da notícia? Onde que vocês viram primeiro ao aceder esta etapa?

J2 - Eu só tive dificuldade ao clicar na imagem, não percebi que ela já aparecia. A dificuldade que eu tive com a fotografia foi perceber como que a selecionava.

J1 - Eu acho que esta parte até estava funcional, o título, o lead ou aquela frase, e depois a questão do voto, mais uma vez, fotos do Bolsonaro, voltamos à realidade. Quando escrevi o texto não apareceu logo. Tive que fazer *enter* e isso estava em baixo. Tive que chegar em baixo e ler. Diferente do título e subtítulo já ia direto.

Entrevistadora - O que vocês começaram a escrever primeiro no artigo?

J2 - Título, depois saltei para o texto e a headline. A última foi a fotografia.

Entrevistadora - Alguma motivação para este formato?

J2 - Eu normalmente deixo os leads sempre por último. Depois de escrever o texto, tenho melhor a ideia do que eu quero destacar dele. No título já não é bem assim. Depende. Há títulos evidentes. Como era um acontecimento, na minha cabeça a notícia era o ataque ao candidato.

J1 - Curiosamente, no meu caso eu costumo fazer sempre o corpo do texto, depois passo pro título e lead. Mas aqui fiz o processo inverso, talvez pq tinha pouca informação nas notas. E o meu título iria obrigatoriamente ter as duas ou três frases que eu tinha nas notas. Portanto, foi fácil pra mim, escolher logo o título e o lead. Eu soube logo o que iria por no título, tendo em conta as instruções do chefe. Escolhi o título, lead, a imagem e o corpo do texto. Fui mesmo pela ordem. Se bem que, não sei se dava pra ver as imagens em grande ou se era pequenino.

J2 - Elas apareciam... via-se em pequeno.

J1 - Pois, via-se em pequeno. Mas como eu já tinha conhecimento do caso do Bolsonaro, eu por acaso escolhi àquela em que estava a multidão, mas a imagem não aparecia em grande ou seja ... tem muitas fotos pra escolher, não são cinco e nem seis, deve ter umas 15, e não aparecem em grande.

J2 - É eu também não percebi...

J1 - Eu não tive essa dificuldade, porque eu sei o que aconteceu, por isso eu já sabia que aquela foto iria mostrar. E cá está... aquele paralelismo com o que aconteceu, porque senão iria precisar ver as imagens em grande pra perceber a que iria escolher.

J2 - A minha ordem foi: título, corpo, texto, lead e fotografia. A fotografia acabei por escolher uma mais oficial, porque não conseguia enxergar bem os detalhes das fotos.

Entrevistadora - O guia da escrita, quais são as impressões?

J2 - Não cheguei a ler o guia da escrita.

J1 - Sim, o guia da escrita indicava como escrever, usando uma linguagem mais agressiva, muitas exclamações, e isso de facto é como fazer uma *fake news*. Acho que não havia problema, é perceptível, mas não é recomendável aquilo, porque aquilo era mesmo exagero.

Entrevistadora - E quando o jogo termina, vocês já falaram da questão da pontuação, mas qual foi a impressão final que ficaram quando o jogo encerrou?

J2 - O que fiquei foi com a sensação que não tinha toda a informação que precisava para produzir a notícia, mas por não ter registado algumas informações que estavam nas entrevistas. Fiz, portanto, tendo desobedecido o que foi pedido e a sensação que fiquei é que fiz uma notícia que ficou pobre em termos informativos porque não estava na posse de algumas informações por serem relevantes para dar a notícia.

J1 - A mim foi mais o tempo, como tinha pouca informação, porque comecei a escrever tarde as notas, depois fiquei assim um bocado desapontado com o resultado final e com o texto que queria ter escrito mais, cá está eu percebi que haviam ali coisas, eu relia três vezes a mesma coisa para ter a certeza. E acho que perdi muito tempo e também acho que isso acabou por influenciar o resultado final...o meu texto é mesmo muito pequeno.

J2 - Não dava para voltar atrás, pois não?

J1 - Não... eu tentei uma vez, mas não dava.

J2 - Eu nem tentei. Mas na vida real também não dá.

J1 - Também não dá.

Entrevistadora - Nós estamos falando muito da conexão do jogo com o mundo real, não só do trabalho do repórter como vocês estão a descrever muito bem, mas também em relação às questões abordadas. De maneira descritiva, quais as questões sobre os media e a políticas, valores e ideologias abordados no jogo vocês apontariam?

J2 - Eu nunca tive a experiência de ter um editor ou qualquer responsável de um jornal a dar-me indicações dessa ordem. Nunca soube de um profissional ou um colega a quem tenham sido dadas indicações também dessa ordem. Agora, acho que ainda que de uma forma superficial.

J2 - O jogo bate em alguns problemas, aos quais discutimos, nomeadamente sobre as questões de produção falsa, outra coisa é a informação sensacionalista e outra coisa é a desinformação. São três universos distintos que são atuais e de alguma forma o jogo remete para eles, essencialmente para eles. Também remete para um ambiente confuso, um conflito latente, não é latente... muito exposto, um conflito exposto entre a política ou alguns setores políticos, os média mais tradicionais, estava tudo isso exposto principalmente no discurso da polícia. Também esse peso

da existência de alguma ideologia nas autoridades, também me parece que se calhar pode ter alguma ligação à realidade, a desinformação do cidadão comum, que está na base de se perceber o que está à volta dele, a mistura da religião com a política. De forma geral, seriam pontos como estes.

J1 - Sim, eu listaria o conflito entre a política e os média, a desinformação do senso comum, sobre aquilo que o eleitor acha ou não sobre o assunto, se calhar da importância que a polícia tem no Brasil, acho que não sei... nós em Portugal temos uma relação com a polícia diferente do que se calhar os média tem com a polícia no Brasil, esses são essencialmente os pontos que eu queria destacar.

Entrevistadora - Vocês disseram anteriormente, que começaram as entrevistas pela autoridade policial. Houve alguma motivação para isso?

J2 - Acho que é pela neutralidade da fonte. Em princípio a polícia está ali para servir a população.

J1 - No meu caso foi por uma questão: o assessor, pende para o lado do candidato. O advogado, pende para o lado do agressor. O eleitor, só presenciou, pode até ter conhecimento do que aconteceu. A polícia é a entidade oficial que poderá dar a informação mais credível, mais segura, não vai adiantar nada que seja mentira, a partida.

Entrevistadora - Vocês citaram a neutralidade da fonte policial, mas quando no momento da entrevista vocês se depararam com a opinião da autoridade, como reagiram?

J2 - O discurso descredibiliza a fonte, porque o discurso não é neutro, o discurso em si não é, agora a fonte, a figura deveria ser. Desvaloriza-se um bocado ali de retirar só o que interessa. Por acaso eu não lembro se ele dava algum dado factual, julgo que a parte do "estar detido" é uma informação que interessa, agora por haver uma ligação entre aquilo que faz a comunicação... "os culpados são os média", aí o que fiz foi referir-se à notícia em jeito de fecho, mas por haver uma consonância do discurso sobre como, lá está, o ambiente mediático-político pode ter contribuído para o desfecho desta situação. Mas é um discurso que descredibiliza a fonte não é expectável que a polícia me dê a opinião sobre o que aconteceu, mas que me dê informações factuais.

J1 - Não sei se isso tem a ver com o Brasil ou se é... mas acho que dificilmente isso aconteceria aqui em Portugal.

J2 - Mas é bem verdade, aqui já entrando no assunto político, que há uma proximidade das autoridades com os discursos políticos da segurança, da autoridade, que normalmente estão mais ligados à direita e isso também acontece cá em Portugal. Agora, daí de microfone aberto um policial comentar...

J1 - Sim, uma coisa é à margem, em *off* ou em "cá pra nós".

J2 - Outra coisa é comentar oficialmente, isso é mais difícil.

J1 - Que pode comprometer, você até pode pensar aquilo, mas pode comprometer...

Entrevistadora - Já estamos quase chegando ao final da entrevista, mas apenas gostaria de voltar ao um ponto já falado. Você diferenciou desinformação, sensacionalismo e a *fake news*. Como você categoriza cada um desses termos?

J2 - Primeiro eu acho difícil definir esses conceitos. Para mim, desinformação é referente à informação falsa, porque pra eu desinformar alguém, eu posso simplesmente dar informação que é verdadeira, mas só ajuda a confirmar um ponto de vista. Com isto estou a desinformar, porque não estou a dar a uma pessoa, todos os dados que ela precisa para analisar a realidade, e isso eu considero um gesto de desinformação. Acho que desinformar é quando eu conscientemente, deliberadamente dou ao meu leitor só uma parte da realidade, sabendo que há outra, eu só lhe dou uma parte, que é aquela que...

J1 - Não está a informar correctamente...

J2 - Não estou a informar correctamente, porque não estou a dar os dados todos para que ele analise uma situação e com isso eu estou a desinformá-lo. Ou estou a informá-lo erradamente. Notícia falsa é outra coisa, é inventar. É dizer que uma coisa aconteceu, quando não aconteceu, quando alguém disse alguma coisa que efectivamente não disse. Pra mim isso é informação falsa. Outra coisa é sensacionalismo que é puxar para os lados mais emocionais de um evento, de uma informação que possa ter com isso eu não estou a desinformar, também não estou a dar informação falsa, estou só a sublinhar um lado mais emocional de um evento porque quer provocar uma reação no meu leitor. Tenho a segurança do que estou a dizer.

J1 - Eu também concordo com esta distinção entre desinformação, sensacionalismo e *fake news*. Acho que a *fake news* é uma coisa que é produzida inteiramente falsa, a desinformação... eu não queria estar a repetir porque partilho a mesma opinião, mas cá está, desinformar é uma coisa verdadeira, mas é não dar todos os pontos de vista. E sensacionalista é... quando eu digo que usei um facto na minha notícia, eu usei um facto que está a puxar para um pendor que sei que vai gerar alguma revolta que vai permitir algumas pessoas a fazer associações, portanto, estou ali a puxar as veias do sensacionalismo, mas pode não deixar de ser verdade.

Entrevistadora - Conseguem me relatar o que era "facto" dentro do jogo?

J2 - Vou assumir como facto que o candidato foi efetivamente atacado, que houve um agressor que assumiu a responsabilidade... no final do dia, se o agressor tivesse combinado com o agredido aquilo, isso são factos, mas não quer dizer que não possa estar nada por trás, pronto, aí eu já entro na teoria da conspiração. Mas poderia ter acontecido.

J1 - Que ele confessou o crime.

J2 - Sim, que ele confessou o crime, coitado!

J1 - Isso partindo do princípio que aquilo que as fontes, se a informação das fontes que se é o advogado do agressor que estar a dizer, eu parto do princípio que seja verídico, essa parte que confessou o crime, por isso eu assumo como sendo verdadeiro, não é? É o advogado dele que me estar a dizer.

J2 - Sim sim, primeiro é não ter cometido crime nenhum, na medida em que aquilo poderia ter sido ensinado para beneficiar o candidato nas eleições, como se costumava falar na altura do Bolsonaro.

Entrevistadora - Qual a reflexão crítica que vocês fazem a partir do jogo?

J2 - Decorro sobretudo do que fazer perante instruções dessa ordem, volto a dizer, no caso pessoal não tenho ligação à realidade, mas se existisse faria-me seguramente refletir, e faz pensar de facto como é que nós enquanto repórteres nos devemos posicionar no meio de uma situação crítica como essa, num ambiente muito crispado, com autoridades policiais que dão opinião neste teor, acho que criticamente também nos faz pensar no papel que nós podemos jogar no meio de uma

situação como essas. Profissionalmente, far-me-ia pensar na posição que o meu editor me coloca e o jogo me fez pensar nisso. E a parte de como é que eu enquanto profissional também me poderá colocar numa situação dessas.

J1 - Acho que isso é no caso em que é um desafio para um jornalista, porque embora tenha uma diversidade de fontes de ambos os lados, as pessoas acham que as fontes vão dizer uma coisa e elas dizem outra, depois temos um editor que nos pede para que nós pendêssemos mais para um lado, então acho que isso para nós é complicado, temos as próprias fontes também a tentar condicionar um bocado o nosso trabalho e temos que saber selecionar a informação mais correta, que interessa que seja de interesse público e não de interesse do público. Só que as pressões são muitas, estamos a lidar com um caso político, estamos a lidar com um crime, depois acrescentamos a religião ao meio, quer dizer...

J2 - E na política, para voltar ao tema da desinformação, é muito fácil de desinformar, sobretudo porque nos baseamos em fontes oficiais. Se eu for fazer uma conferência de imprensa de um plano que a Câmara Municipal do Porto levou a cabo num bairro social, e mostram-nos os resultados obtidos na sequência de uma ação que esta instituição fez. Eu chego à redação e faço a notícia que a Câmara do Porto conseguiu reduzir em 30% a violência no bairro x, mas se calhar só pq fui à conferência da Câmara não sei que a polícia reforçou o policiamento nos últimos três meses... pronto, quer dizer é muito fácil acho eu cairmos mais na base da desinformação por atendermos às fontes oficiais e muitas vezes o que contrabalança as fontes oficiais é mais difícil de aferir.

Teste 02

Entrevistadora - Qual o interesse sobre política e como consomem informação?

J3 - Sobre política é muito importante está verificando as fontes, ainda mais porque do ano passado pra cá, as notícias têm vindo num nível muito absurdo.

J3 - Canais de notícias, redes sociais e jornais.

E das redes sociais, quais são aquelas que você é mais ativo?

J3 - Facebook é o principal.

J4 - Tenho interesse por política desde quando entrei na universidade federal. Antes eu não tinha interesse nenhum. Mas não é a minha fonte principal de pesquisa. Sempre que ta ocorrendo alguma polêmica ou uma conversa no meu meio sobre o assunto, eu tento pesquisar sobre. Minhas fontes são redes sociais, internet em geral e site do exterior para comparar a visão deles sobre Brasil. Sou mais ativa no Instagram e Facebook.

Entrevistadora - Qual é a compreensão sobre a história do jogo?

J3 - Notícia de um facto político, que envolve as duas partes, mas claramente, muito tendencioso para um lado. Em que mostra o afetado e o agressor. E claramente deu pra perceber que o agressor mal teve chance de se explicar ou apresentar qualquer motivo que ele tinha. E tanto da parte da mídia, como da população, já se viu como uma forma de repudiar o outro partido. Mesmo sem provas e sem a confirmação do agressor.

J4 - É bem a similar a dele. A gente não teve a oportunidade de ver a versão do agressor sobre os factos. Concorro que tinha uma tendência a colocar a culpa no partido que era oposição, independente de provas ou não. As pessoas que falaram eram pessoas com opiniões formadas e aparentemente não eram pessoas abertas a qualquer outro tipo de opinião. Até na forma das pessoas que da pessoa que entrevistava, era um padrão de resposta, que essas pessoas davam. Então era uma coisa bem fechada, naquela situação de colocar a culpa no outro partido, sempre tinha essa forma de manifestação.

Entrevistadora - O jogo tinha alguns desafios. Como vocês os compreenderam e qual foi a estratégia que adotaram para cumpri-los?

J3 - O objetivo principal era analisar todas as posições. Eu entendi que você podia conversar com a população. Com a parte da jurisdição, da advocacia. Com a parte da assessoria da presidência. E a parte que incomodou foi que não tinha a oportunidade de falar com o agressor. Depois de ouvir todas as partes que eram de um lado político. Você tinha que redigir um texto que foi informado logo em seguida, que era pra beneficiar o partido.

J4 - Quando eu comecei a jogar, não sabia que poderia ver todos entrevistados. Pra mim eu ia escolher uma pessoa específica e ia ficar fazendo várias perguntas a ela. Eu comecei por escolher a advogado. Justamente porque pra mim ele é a pessoa mais próxima do agressor. Mesmo assim, me incomodou o fato de não poder falar com o agressor.

J3 - Eu fui procurando as perguntas que tinha o maior número de resposta possíveis e que aparentemente fossem mais imparciais. Só que basicamente não tinha devido à tendência política deles. Depois eu voltei e fiquei vendo todas as perguntas e praticamente se completavam.

Entrevistadora - E se vocês só pudessem conversar com as fontes uma vez, qual seria o critério que adotariam?

J3 - Ah, ia ficar faltando bastante informação. Porque inclusive uma parte fala que ele tinha antecedentes criminais. Só que acho que só na pergunta de um que fala que ele não tinha antecedentes criminais. Então se eu tivesse lido só de primeira, eu iria acreditar que sim.

J4 - Você iria ficar com a mesma visão de todos. Não teria uma alternativa de sair daquela situação.

Entrevistadora - Uma das instruções era fazer anotações. Qual foi a experiência com as notas?

J3 - Gostei dessa parte das notas por citar muitos fatos e muitos deles entram em discordância entre si, como a parte dos “antecedentes criminais” e a parte que ele fala das motivações. E do tratamento que o agressor ta recebendo. Eu gostei dessa opção.

J4 - Tem uma parte que ele falou assim: “Foi motivado por Deus” e “motivações religiosas”. O que mais me deixa incomodada é o fato de não saber as reais motivações do acontecimento. Eu só fui olhando e tentando memorizar as informações que mais me chamavam a atenção. Não cheguei a ver as notas. Mas independente se tivesse visto as notas eu ia tentar memorizar.

Entrevistadora - Mesmo com a fala do advogado de defesa?

J4 - Eu não acredito no advogado de defesa.

Entrevistadora - Como analisam o tempo em se passam os acontecimentos do jogo?

J3 - Pra mim, assim como pedia nas instruções pra fazer o artigo, eu acho que aquilo foi recente, logo após o atentado, porque ele diz que o agressor foi enviado imediatamente para uma cadeia. Porque as notícias pra ter mais efeito têm que ser soltas recentemente, também junto com o que aconteceu. E porque ele não tava falando com o presidente em si, tava falando só com a assessoria dele.

Entrevistadora - Sobre os objetivos do sistema de recompensas, o que vocês entenderam disso?

J3 - Pra conquistar aquilo tem que buscar o maior número de informações possíveis e de diferentes fontes.

J4 - Na verdade, sobre o lance dos objetivos, eu acho meio abstrata porque eu gostaria de me testar defendendo uma pessoa que eu não defenderia porque é uma coisa fictícia, não que eu faria isso na vida real. Eu achei bem interessante isso de você fazer um artigo falso, apesar de tudo ali causar uma influência para causar dúvidas sobre o fato em si, dúvidas sobre o que aconteceu, porque e como aconteceu... até porque ficaria difícil para um jornalista, ali com base naquelas perguntas e informações passar uma informação mais concreta da população. Apesar de que tem jornalistas que não se preocupam tanto com isso. Só se preocupam mesmo em jogar a notícia, independente da veracidade. E isso se espalha com muita força. Mas isso eu achei bem interessante. E seria interessante a pessoa ser obrigada a defender essa pessoa, independente de concordar ou não.

Entrevistadora - Quando vocês se depararam com o desafio de escrever o artigo, descrevam a reação que tiveram.

J4 - Eu me recusei a fazer, porque era uma opção, justamente por causa da veracidade.

Entrevistadora - Mas você clicou para escrever o artigo...

J4 - Cliquei para escrever...

J3 - Eu cliquei pra escrever, porque me confundiu o botão. Se tivesse uma opção de “escrever” e “não escrever” separado seria mais fácil. Só que como eu cliquei na parte de escrever, que ele começa a dar instruções de como você deveria fazer a notícia, só que quem deveria fazer a notícia é o jornalista e depois fala do sucesso que ele pode ter algo divulgar a notícia, dá pra entender que

se ele não for favorável, a carreira dele tá destruída, então ele tá sendo obrigado a fazer aquilo contra a vontade dele.

Entrevistadora - Se tivesse uma opção de “escrever” e “não escrever” qual seria a posição de você?

J3 - Mudaria de opinião. Não escreveria.

J4 - Mudaria de opinião. Não escreveria.

J4 - Mas causa uma curiosidade também seguir o caminho do jogo. E eu pensei: Será que vou ter que escrever um artigo mesmo?

J3 - Eu pensei que iria fechar o jogo. E achei que mais tarde ele ia me dar a opção de escrever a verdade mais tarde, mesmo ele pedindo para escrever a notícia tendenciosa. Mas depois eu vi que tinha que ser tendenciosa mesmo de todas as formas. Então seria melhor não ter escrito.

Entrevistadora - Qual foi a motivação para você não querer escrever uma notícia tendenciosa?

J3 - Porque no jornalismo, a parte mais importante é você ser imparcial de todas as formas. Não demonstrar posicionamento político. E acho que se o repórter tivesse tido a oportunidade de fazer uma notícia imparcial, ele não prejudicaria a carreira dele (espero eu). E ele também não iria favorecer o outro partido político. Iria deixar a critério da população formular o próprio pensamento sobre o que aconteceu.

Entrevistadora - Mesmo não querendo escrever uma notícia falsa, o que o fez mudar de opinião?

J3 - Achei interessante a guia de escrita para fazer uma informação daquelas. Realmente, é bem fácil construir uma notícia que você bate o olho e que se você tiver um pouco de senso, você nota que aquilo não é verdade, mas que te passa uma ideia de que se você não verificar aquilo, vai ficar gravado na sua cabeça. E muita gente não faz isso. Então vai ler o título e tomar aquilo como verdade.

J4 - A primeira coisa que a gente vê, eu fiquei olhando para a página de escrever o artigo, a primeira coisa que veio na minha cabeça foi qual vai ser o título que eu vou colocar nessa notícia para chamar a atenção.

J3 - Eu também, justamente o título e a foto. Principalmente nós que somos de universidade federal sabemos o impacto de uma informação dessas quando você coloca um título pejorativo com uma imagem de alguém pelado numa universidade. Então você pode escrever a melhor coisa que tiver, mas só de ter a imagem e o título já destruiu o que você tá falando.

Entrevistadora - Nós até agora não usamos esta palavra, mas hoje é muito falada, que é a *fake news*. O que vocês entendem por ela? Como vocês a relacionam com o jogo?

J4 - Eu entendo como o próprio nome já diz: É uma notícia falsa ou uma notícia tendenciosa. Porque quando você notícia algo, você tem que demonstrar fatos, desde que você deixe claro que aquela é a sua opinião, como jornalista, por exemplo. Mas você não pode colocar a sua opinião como um fato. Quando se espalham notícias sem veracidade, chega pra pessoa de uma forma, chega pra outra de outra forma, pode acrescentar ou tirar coisas que não ocorreram. Essa facilidade de você propagar coisas que talvez não sejam reais.

J3 - Eu tenho para mim que é uma notícia sensacionalista, mesmo sem verdade é aquilo que as pessoas querem ouvir.

J4 - O fato... aí já não sei se é fato mesmo, se ele levou a facada ou não..., mas o fato, é que tinha uma pessoa lá e tinha uma multidão de gente. O candidato estava lá e estavam várias pessoas. Não há como negar isso. Aí você pode ouvir a opinião das pessoas, mas que você deixe claro que é uma opinião e não reportar como fato uma opinião.

J3 - Fato é algo que ocorreu e não tem como negar que ocorreu. Teve o aglomerado de pessoas, teve o discurso e teve a facada. Agora as motivações, o que aconteceu depois, podem ser opiniões e podem ser possibilidades ou hipóteses também. Mas não são fatos. Não são afirmações.

Entrevistadora - E na matéria se vocês fossem escrever a notícia falsa, como fariam?

J4 - Colocaria o candidato como uma boa opção para ele ser bem visto. Eu utilizaria a maior sujeira possível. Usaria do fato dele está no hospital e apelaria pra emoção das pessoas.

J3 - Eu esconderia o fato dele ter participado do mesmo clube de tiros que o presidente, eu colocaria que teve confirmações de que ele tinha um histórico de ter sido filiado ao partido adversário, que ele tinha antecedentes criminais, que foi confirmado pelo policial. Depois eu colocaria o presidente como um sobrevivente como uma vítima.

J4 - Tudo que tem esse lance do herói, de algo que tenta prejudicar, ganha, tem uma ficção no meio.

Entrevistadora - Se vocês fossem o público que recebeu esta notícia falsa, como vocês identificariam que é falsa?

J4 - Quando você tem acesso à informação, você não tem acesso à uma única fonte. Você tem acesso a várias informações. Apesar de que, eu leria este artigo, até então eu não saberia, mas eu teria outras informações chegando até mim e poderia causar uma opinião daquilo que está mais próximo da realidade, lendo o que está escrito.

J3 - Eu iria verificar fontes, a notícia que fosse menos imparcial possível seria aquela que daria para confiar mais.

Entrevistadora - Vocês verificam as notícias?

J3 - Só a fonte.

J4 - Acho que tem um problema de você confiar na informação que circula no seu ciclo, porque sua amiga postou então você confiou naquela história. Mas isso é errado, porque você tem sempre que está verificando as fontes.

Entrevistadora - O que aprenderam com o jogo?

J3 - Independente da notícia, ainda assim há uma possibilidade de não ser verdade. Porque ele fala que é um repórter de grande prestígio. E o repórter de grande prestígio tava sendo influenciado de escrever uma notícia que mesmo se ele quisesse ou não ele teria que escrever. Então, independente da fonte é muito difícil identificar se aquilo seria verdade ou não. Então o que eu penso é que não dá pra confiar em ninguém.

J4 - É importante você procurar várias fontes de entrevistado. Se eu fosse um jornalista, você tem que pegar informação de todo o canto. Isso eu achei bom do jogo, você pegar uma pessoa de cada núcleo envolvido, você poder escolher a população, mesmo que eu tenha escolhido por último.

Entrevistadora - Explica qual foi a relação o jogo tem com a realidade?

J4 - A gente já pensa logo com o fato que aconteceu no Brasil. Em relação ao jornalista, que tem um emprego e o chefe chega e diz: você tem que ser a favor. É uma situação complicada. Porque primeiro eu não me imagino sendo uma jornalista, porque eu não saberia separar a minha opinião da opinião do meu jornal. Por outro lado, eu procuraria uma empresa que eu me sentisse bem trabalhando, porque provavelmente não me colocaria na situação de ter que fazer uma notícia tendenciosa. Agora, se eu tivesse nessa empresa e eu fosse perder meu emprego, eu faria.

J3 - Com esse tipo de situação na realidade, sabemos que no setor público ou privado, o fato de você fazer aquilo contra a sua vontade, até mesmo se for alguma coisa criminosa, você não vai ter opção. Ou você participa junto ou sai fora.

J4 - Eu fico imaginando assim, eu sou jovem e não tenho responsabilidade, mas se eu tivesse uma família ou filho, isso pesa muito.

J3 - Você quiser defender a sua opinião política e acabar com a sua carreira, talvez se eu tivesse nessa situação, um repórter de grande prestígio, com a minha carreira em jogo e dinheiro no meio também, a recompensa que ele iria ter, não tanto pela recompensa, mas pela minha carreira, eu escreveria também.

J4 - Se fosse uma situação real eu direcionaria a minha vida para que isso não acontecesse, procuraria uma empresa que não me colocasse nessa situação. Mas por uma eventualidade, se eu fosse jornalista, e tivesse numa empresa dessas, com responsabilidades financeiras, eu faria, mas sabendo que eu não seria a dona da verdade, que teriam outras pessoas pra me criticar e talvez isso tiraria o meu peso na consciência.

Entrevistadora - Algo que queriam complementar?

J3 - Se eu tivesse mais tempo iria redigir a notícia. O que tivesse que escrever já estaria pré-definido. Que é bem clássico. Uma escrita por botões.

Teste 03

Entrevistadora - Qual foi a compreensão do contexto, da história e das missões e desafios do jogo, podendo me relatar aquilo que você compreendeu ou não?

J5 - O jogo se trata de um cenário de investigação. Estamos ali num evento similar ao que aconteceu na realidade, não é?

Acho que qualquer pessoa que é atendida à realidade do Brasil pode perceber isso.

Ali nós somos investigadores e estamos procurando coletar informações do que aconteceu nesse evento.

Só que logo de cara já percebi que não se tratava só de coletar as informações.

Você percebia que tinha um contexto por trás.

Alguma coisa você tinha que descobrir.

Eu acho que o jogo já vai jogando suposições pra você, de que o que aconteceu por trás ali, faz parte de uma coisa maior.

Não é somente um atentado, mas sim é uma conspiração maior, ou talvez não, ou mais um reflexo maior de um certo atrito político.

J5 - Nas interações que eu tive, era justamente seguir certos caminhos por meio da entrevista. Por meio das perguntas eu tinha certas informações e cada informação me fornecia uma nova visão do que aconteceu. É como a mesma coisa, mas são outros pontos diferentes para você ir construindo cenários.

Vai desde as pessoas mais importantes, que eram os assessores políticos e mais próximos do presidencial, que sofreu o atentado, até a pessoa mais simples que era o eleitor. Eu pessoalmente achei o eleitor a parte mais icônica do jogo, porque ele me forneceu muito mais dados do que o assessor, porque o assessor tentou controlar toda a informação no texto.

Entrevistadora - Pode dar um exemplo daquilo que você lembra do que o eleitor falou?

J5 - O eleitor não só falou do que aconteceu, mas ele me falou dos pensamentos políticos dele.

Mas falando os pensamentos políticos dele, ele falou mais a verdade do que realmente aconteceu.

Ele falou tudo que aconteceu, mas já com as preocupações dele, que é a segurança, é assalto, um certo receio de violência que ele tinha enquanto que o assessor já era muito mais fechado.

Ele tentava mais proteger a visão do presidencial, no sentido que uma das perguntas que eu tinha era contestar o porquê que o agressor estava a 800 km de distância do local, e não sei se foi o assessor, ou o advogado de quem cometeu o atentado, e logo que eu faço essa pergunta, o assunto vai pra outro lado. Ele assume que não vai comentar isso, que isso não é importante, que não é relevante ao assunto... e tem outra pergunta, que na verdade eu tô tocando na ferida, que na verdade é uma pergunta de teoria da conspiração de que a esquerda teria tido um papel nesse

atentado. E aí nesse ele já fala muito mais, aí eu já não sou punido. Então tem dois opostos, um eu sou punido por isso e o outro eu ganho informações. E essas informações não necessariamente são úteis pra mim.

Entrevistadora - E qual foi a sua estratégia dentro do jogo?

J5 - A minha estratégia foi tentar encontrar uma consistência na história e a partir do momento que eu percebi que havia duas visões diferentes, uma visão de quem estava para a direita e uma visão de quem estava para a esquerda, encontrar as informações que batiam nas duas, que essa ia ser a verdade. E justamente no eleitor que encontrei mais informações, já que não estavam tão atreladas ao lado político, mas pela simplicidade. E acho que pelo policial que estava no local também. Consegui muitas informações com ele.

Entrevistadora - Como você iria compor a sua notícia a partir dessa averiguação da “verdade”?

J5 - Inicialmente, e já no título que havia proposto pra matéria era a inconsistência das histórias, porque tinham coisas que eram contraditórias. Se havia coisas contraditórias é porque havia versões diferentes da história. Ou havia uma verdade que ninguém encontrou, ou havia uma mentira. Eu como repórter quando fosse reportar à população eu iria dizer que existem pontos controversos dessa história, existem lados políticos aqui. E imediatamente após isso, eu ia procurar estabelecer o senso crítico nas pessoas que estivessem lendo, ou seja, “umas das pessoas que me forneceu a informação falou uma versão x, mas na hora da história falou y, e quando fui conversar com outra pessoa já não era a mesma coisa”. Às vezes era só uma facada, às vezes cresceu e se transformou num grupo que já chegou li na pessoa e o esquema estava montado, enquanto pra outra pessoa eles nem sabiam o que estava acontecendo. Estava tanta barulheira, que é a versão do eleitor. Ele estava no meio da multidão e de repente escuta um barulho “ah ele foi esfaqueado”. E de repente chega a polícia e afasta tudo. Se você pegar a visão do advogado e do assessor já vai ser uma coisa bem menos interessada.

Entrevistadora - Na sua opinião, qual(is) da(s) versão(ões) era mais credível?

J5 - Hmm... mais credível? Eu diria que foi a do eleitor. E em segundo lugar a do policial.

Entrevistadora - A que você atribui isso?

J5 - As versões mais credíveis são a do eleitor e em segundo lugar a do policial. Pelo fato primeiramente do policial não ser da equipe de investigação da Polícia Federal. Ele era um policial

local, tanto que eles só contiveram o lugar e logo ele foi afastado. Então ele não estava sob influência de nenhum outro órgão maior. Já a Polícia Federal não... ela já tem mais estrutura, mais conexões. E o eleitor pela sua simplicidade, porque ele relatou as coisas já como ele viu, mesmo sendo um apoiante do “Bolsonaro” ele não ia desenvolver um discurso pra uma coisa tão recente, mesmo que ele quisesse defender o candidato dele, se fosse perguntasse com mais detalhes o que aconteceu ali, talvez conseguiria tirar mais verdade do que aconteceu ali. Enquanto que o assessor já teria uma condição maior de manobrar a situação e usar aquilo a favor dele. Se isso era uma campanha política, obviamente ele ia começar a usar aquelas questões para ele. Porque mátris são bons candidatos.

Entrevistadora - Qual foi a sua compreensão da mensagem do editor?

J5 - Eu fiquei entre dois extremos ali. Por um lado, estava com o meu lado ético de que não queria manipular a informação, mas por outro ele estava me mostrando todas as vantagens que eu podia usar pra fazer isso. Parecia um editorial que estava tentando me convencer a fazer uma coisa que fosse lida e não uma coisa que era pra ser entendida. Então era pra eu criar um artigo que “bombasse” na mídia, pelo que li no guião do texto. Então foi isso, essa contradição: de escrever um artigo que fosse fiel ao que coletei e aquilo que estava sendo colocado ali, que era falando que eu podia manipular as informações, que eu podia exagerar as histórias, que eu podia criar um título *clickbait*, um título que chamasse a atenção. Então o guião me mandava fazer uma coisa bem longe do que um repórter honesto e profissional.

Entrevistadora - E qual foi a sua decisão?

J5 - A minha decisão foi usar as ferramentas de chamar a atenção, eu enquanto repórter, tentando conseguir levar a minha informação. Usar um título chamativo, mas ainda assim tentando contar a verdade de algum jeito. Levar à um maior número de pessoas possível, sem corromper a informação. O título era algo chamativo “A verdade com inconsistência” e iria começar o texto provocando uma situação, porque considerando o momento da situação, as pessoas iriam estar com os nervos à flor da pele. Então se eu fosse repórter acho que eu iria provocar um pouco os lados. Eu ia provocar quem era a favor, quanto quem era contra, e aí logo depois eu iria jogar as informações que tinham problemas ali, pros dois lados se interessarem pelo texto. E depois eu enfiava a história.

Entrevistadora - O que o faria mudar de atitude sobre a decisão de escrever uma notícia como o editor queria?

J5 - Hm, bem para eu mudar de opinião e escrevesse uma notícia que atraísse as pessoas em termos de conteúdo? O jogo em si eu não vi nada que me estimulasse a me corromper.

Entrevistadora - E o que o levaria a se corromper?

J5 - Estímulo financeiro, por exemplo. Se o editor me pagasse bem caro por isso. E o meu nome fosse parar na capa da revista. Eu adoraria que fizesse isso. Ou então, ele me ameaçasse a me demitir, por exemplo.

Entrevistadora - Você poderia me relatar alguma dificuldade encontrada no jogo?

J5 - Quanto à aparência do jogo está muito boa. Eu pelo menos achei a aparência do jogo boa, tanto que até me lembrei de alguns outros jogos que eu já jogava, tinha um visual bem parecido. Eu não gostei muito daquela parte da carta, que eu fiquei tentando clicar e não achava o lugar certo, porque tava tudo branco. Também a escrita da carta tava boa. Agora entrando nas questões do jogo, naquelas respostas quando eu ia pra trás, havia uma entrevista que eu poderia fazer duas perguntas diferentes, mas me levavam para duas respostas iguais. Eu senti um pouco: “ok, qual a diferença disso, não mudou nada”. E acho que os textos poderiam ser um pouco maiores, o diálogo. Muita tela preta e só um pouquinho do texto ali no meio, sabe. A caixa do diálogo podia ser maior, porque quanto mais texto, mas concentração pra ler tem que ter. As informações iniciais achei que são um pouco longas. Até eu chegar nas investigações mesmo eu tive que absorver muito dado, e isso ou já teria perdido um pouco de interesse ou pelo menos pulado, se tivesse opção. Eu gostei muito da estrutura de montar o texto da “carta”, ficou bem legal os dois menus, um pra cada lado e as opções no meio, eu demorei um tempinho pra entender onde eu iria escrever e as imagens do texto, as opções não tinham muito a ver. Acho que tinha que ter mais imagens do atentado.

Entrevistadora - Poderia citar quais jogos?

J5 - São jogos mais indie, modelo bem clean, a intenção é pra ser caseiro, mas não é mal feito. Foi bem articulada. Todo o texto e toda a programação é agradável aos olhos, eu diria o *design*.

Entrevistadora - Gostaria que me descrevesse quais são as questões políticas, valores e ideologias que estão representadas no jogo?

J5 - Temos esquerda e direita ali presentes basicamente em todas as palavras do texto dos entrevistados. E depois entramos para o contexto brasileiro que é o debate popular, que é o que as pessoas estão fazendo até hoje no Brasil, que é consequência de um certo recente despertar político do Brasil. As pessoas não discutiam política como discutem hoje já. Não que discutam tão bem, na minha opinião. Mas esse despertar político chega a todas as classes e nós vamos ter tanto o eleitor, quanto o assessor, que já é uma pessoa de se esperar que já tenha opinião política.

J5 - Eu observo muito o lado populista, que dizer populista seria mais para o lado do candidato, mas os anseios populares das personagens do jogo que tinham as mesmas preocupações que eram bem práticas na vida deles, isto é, o policial reclamava de que quando ele iria trabalhar na favela era fogo e chumbo para todo o lado com favelado, e daí o ressentimento dele com o discurso politicamente correto e também dos direitos humanos. Tirando só uma contradição no discurso dele sobre direitos humanos, o resto é totalmente contra, que é o que assume basicamente hoje o discurso que ganhou corpo no meio da massa brasileira, que é essa revolta contra a criminalidade, essa revolta contra a situação de insegurança pessoal de insegurança familiar, não tem segurança de você estar na sua própria casa e você ter segurança e essa primeira reação, de você querer reagir, de você querer agir por meio de violência, de fazer justiça com as mãos próprias. Então, o próprio policial já ia naquele discurso de extermínio mesmo de que tinha que matar todos os favelados. E ele estende aquilo construindo, coletando os argumentos que eu vi que ele ouvia, não é, a favor da ideia dele. Daquele argumento de que também existem pessoas negras dentro da corporação policial que compartilham da mesma opinião, então “essas pessoas negras seriam racistas?”, porque se eu to apoiando a política de extermínio nas favelas, onde tem o maior número de pessoas negras, então tecnicamente o policial que fosse a favor disso seria racista, não é. E um policial negro dentro da polícia seria racista também? Eu achei interessante, é um argumento. É claro que é uma falácia, no meu entendimento, mas reflete também como o discurso brasileiro tá sendo hoje construído, o discurso bolsonarista está sendo construído, não queria citar essa palavra “bolsonarismo”, mas...é impossível entrar no assunto sem citar isso.

J5 - E também pelo outro lado também a questão da formação desse cidadão político, mas que ainda não tem experiência, não tem um senso crítico bem formado, como se vê pela entrada de informações por meio de *fake news*, por meio de vias não confiáveis de informação,

principalmente por meio das correntes de WhatsApp, que é a rede social mais frequentemente usada, não sei se é o eleitor ou o policial que recebem essas informações, mas o discurso de defesa deles é justamente esse, por meio das notícias que eles recebem desses ciclos sociais mais próximos deles, por meio de uma coisa bem informal, e que eles vão usando para se defender, que hoje a pessoa não tem mais paz em casa, que a pessoa não pode fazer mais isso, mais aquilo, que eles precisam de uma pessoa pra resolver o problema pra eles mesmo que envolva você ir contra aquilo que é o politicamente correto, aquilo que é o mais aceito pela elite intelectual eu diria, das pessoas com maior formação, que entendem que a resolução da violência não é feita por meio da retaliação direta, é feita por meio de políticas sociais e outras formas de combate ao crime. Não se combate a violência com mais violência, combate a violência por meio de educação, melhor qualidade de vida. Então todas as personagens estão dentro desse direcionamento. Todos ali estão com o pé a direita, ou dois, procurando argumentos pra se defender de uma visão neutra e esquerdista, já acusando também os esquerdistas por serem o problema de tudo que tá acontecendo ali, que é de se esperar que era um comício, que era uma passeata a favor do presidente populista no caso. E isso reflete totalmente a realidade do Brasil, eu acho.

Entrevistadora - O que você entende por *fake news*?

J5 - *Fake news* são notícias produzidas com uma base de informações recente, que acabou de chegar, mas que não são verificadas. E também são manipuladas. Não necessariamente se observa uma intenção de criar uma mentira proposital, não é quando um estado propõe censura e tenta criar uma realidade que não existe. É mais uma notícia feita por meios autônomos, de fontes de pessoas autônomas ou media autônomas, e que estão mais procurando defender o seu discurso e que vão lançar mão de certos artifícios: Se for criar uma argumentação a seu favor, se exagera um pouco a história, cortar um pouco a informação que talvez não seja tão relevante pro seu discurso, ou que vai até contra. E depois você lança aquilo ali. É uma notícia falsa, porque realmente se você for ler de verdade, for perceber o que aconteceu, a realidade é outra. É uma coisa completamente diferente. A coisa não exclui a informação inicial que às vezes a *fake news* passa, mas só ela fora do contexto vai gerar conclusões totalmente diferente que seria você voltando ali, né, bem na coisa da pós-verdade.

Entrevistadora - Você consegue me dar um exemplo de alguma *fake news*?

J5 - Uma das *fake news* mais famosas que me lembro da campanha presidencial de 2018 foi a questão do kit gay, que era suposto que o Ministério da Educação estava distribuindo materiais,

de livros a favor da ideologia de gênero, e esse livro específico seria o livro que estimularia as crianças a explorarem a sua sexualidade, sem a indicação de feminino ou masculino. O ministério da educação só comprou 30 unidades do livro e a mídia na época das eleições ocultou isso e jogaram, e depois quando as pessoas foram apurar as informações e averiguar, o estrago já estava feito. E até hoje, o ministério da educação é tido como um órgão marxista cultural pra divulgar a destruição da família.

Entrevistadora - Com relação à crítica sobre o consumo de mídia, na sua opinião acha que o jogo cumpre essa função?

J5 - O jogo tenta cumprir esse papel mas ele não chega a efetivar isso, pelo menos eu não tive a oportunidade de terminar, mas se eu fosse punido no fim da história, por ter alterado a informação, aí sim eu acho que ficaria mais evidente. Agora acho que o jogo fica mais a nível de reflexão, uma pessoa com o mínimo de ética e consciência vai perceber que o editorial tá tentando fazer com o repórter é corromper ele, é fazer ele produzir uma notícia que venda. É claro que o jogador vai se entreter com aquilo e pensa: Está bem, agora eu vou fazer o papel de vilão e fazer o papel de vilão é uma coisa muitas vezes divertida, mas terminando o jogo, eu acho que ele vai marcar aquela mensagem na cabeça dele, que qualquer pessoa pode ser comprada muito facilmente, os repórteres também são seres humanos.

Entrevistadora - Qual a reflexão crítica que você faz do jogo?

J5 - Acho que primeiramente é que você nunca vai saber realmente o que aconteceu na história. As pessoas sempre vão fornecer visões opostas e diferentes do que aconteceu. Segundo, você tem que aprender também que existem valores que estão por trás da informação das pessoas, elas estão sempre virando as coisas para o lado dela, e por fim, o que eu aprendi com o jogo foi também essa questão do jornalista de como é fácil você manipular uma informação pra você ter sucesso, quando o seu objetivo é fazer notícias pela verdade ou fazer notícias pela notícia para serem lidas. Eu teria ganhado muito mais pontos se tivesse feito uma mentira, se tivesse feito uma história mentirosa mais famosa. E eu ser recompensado por isso, e isso me faria produzir mais mentiras, e mais mentiras me deixaria mais famoso, mais famoso. Então foi isso que eu aprendi. O quanto que informação é uma coisa fácil de se manipular, e aquilo que eu já sabia antes do jogo é que as pessoas têm que estar sempre atentas às fontes das informações. Tem sempre que estar procurando ver mais de um lado da história e nunca estar confiando em um lado da versão. Tem a maturidade de análise da informação, ter um senso crítico, porque nem tudo que as pessoas me falam é

verdade, elas também têm motivos para mentir, principalmente quando eu sou um jornalista que quero ganhar muito dinheiro com base nos meus clicks.

Teste 04

Entrevistadora - Qual foi a sua decisão no final do jogo?

J6 - Ele pedia para eu escrever uma notícia falsa, que me pagava não sei quanto. E eu não aceitei. E ele propôs-me de novo, senão era demitida, e eu não aceitei.

Entrevistadora - Quais foram as motivações para isso?

J6 - Ele estava literalmente a comprar-me, então acho que uma notícia falsa para ficar do lado certo supostamente. E não, essa cena de comprar uma pessoa, não interessa.

Entrevistadora - E qual a sua compreensão da história e das coisas que tinha que fazer no jogo?

J6 - O que sei é que eu tinha que entrevistar pessoas... e eu achei um bocado confuso, porque era muita informação pra ler ao mesmo tempo.

Entrevistadora - Então qual foi a sua estratégia?

J6 - Eu não criei uma estratégia. Eu fui entrevistando um a um pra ver no que que dava.

Entrevistadora - Quais foram as motivações para ter essa atitude?

J6 - Não sei... literalmente eu não sei. Não sou muito de jogos, então...

Entrevistadora - O jogo ensinou-te alguma coisa?

J6 - ...tinha que ter estado mais atenta.

Anexo C

Game Design Document

Ideias de jogos críticos formalizadas para este projeto

Protótipo 01

1. Título

MC Definition.

2. Premissa

A teoria da conspiração chamada *Marxismo Cultural*, conceito disseminado em diversas democracias, como por exemplo, no Brasil, carrega um vazio de significados. Entretanto é disseminada como teoria estabelecida nas redes sociais e blogs pessoais. Nesse contexto, o termo surge na política como tema de discursos proferidos por autoridades políticas conservadoras de direita e ganhou a opinião pública ao criticar o atual modelo educacional no país, gerido pelo antigo governo da oposição. Essa teoria foi utilizada por alguns políticos durante a campanha eleitoral de 2018 e gerou um projeto de lei que tramitou no Legislativo Federal, recentemente reprovado, o Escola Sem Partido.

Além disso, é pauta de governo do atual presidente Jair Bolsonaro, difundida pelas pastas ministeriais da Educação e das Relações Exteriores, que inclusive defendem um novo modelo educacional, que estabelece o ensino à distância, e, portanto, o ensino domiciliar, orientado pelos próprios pais, tema muito polêmico em diversos países, como nos EUA. Toda essa teoria, estabelecida e disseminada por diversos *trolls* do governo na Internet, como o “guru de Bolsonaro”, o astrólogo Olavo de Carvalho, tem como princípio fundamental afastar o Brasil da ameaça “comunista marxista e leninista” e obter um projeto de nação que enfatiza ainda mais o

abismo educacional entre pobres e ricos, visto que o alvo dessa grande conspiração são as escolas públicas.

3. Estória

Objetivar a crítica social, crítica mecânica e os artefatos da experiência. O objetivo principal é desmistificar a teoria conspiratória do Marxismo Cultural, apresentando definições com base em fontes acadêmicas.

O intuito é estabelecer uma crítica ao conhecimento estabelecido na Internet e o compartilhamento de temas que o indivíduo julga como verdade (se concordo, logo compartilho). Dessa forma, o jogo permite esclarecer aos jogadores o que é Marxismo Cultural, a partir da visão de fontes especialistas, e não sob o ponto de vista de generalistas, astrólogos e autoridades políticas.

4. Estética

marxismo cultural é uma conspiração difundida na Internet devido à interpretação equivocada da Teoria Crítica da Escola de Frankfurt.

Discordo

Partilhar

Referencia

marxismo cultural é uma teoria da conspiração criada pela extrema-direita.

Discordo

Partilhar

Referencia

5. Mecânica

5.1. Gameplay

Primary Contact

*Universities are branded as incubators of liberalism,
Marxism, and feminism.
Expertise no longer has any value.*

*Jason Stanley, Yale University philosopher.
#HowFascismWorks*

Se concordar, divulga.

Se discordar, bem....

Não premiamos quem acredita em conspiração.

Em seguida, é apresentada uma definição do termo:

marxismo cultural é uma teoria da conspiração criada pela extrema-direita.

Discordo

Partilhar

Referencia

Se o jogador discordar da definição, clica em "Discordar".

marxismo cultural é uma teoria da conspiração criada pela extrema-direita.

Discordo

Partilhar

Referencia

E logo, o jogador recebe outra definição:

marxismo cultural é uma conspiração difundida na Internet devido à interpretação equivocada da Teoria Crítica da Escola de Frankfurt.

Discordo

Partilhar

Referencia

Mas se o jogador concordar com a definição, pode "partilhar":

marxismo cultural é uma conspiração difundida na Internet devido à interpretação equivocada da Teoria Crítica da Escola de Frankfurt.

Discordo

Partilhar

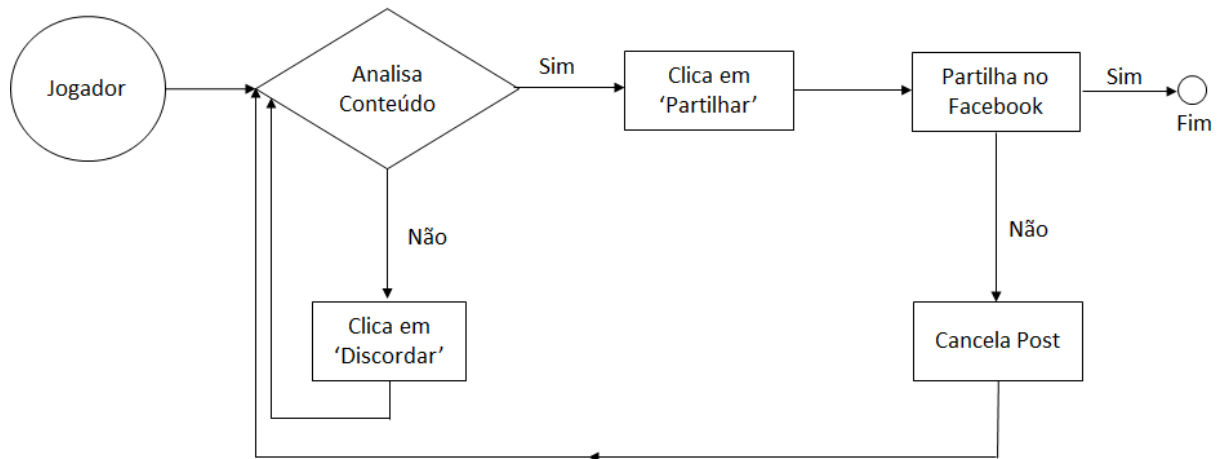
Referencia

E em seguida é direcionado para a sua página do Facebook, onde pode partilhar o texto com os amigos.

Se cancelar o *post*, retoma à tela inicial do jogo.

Assim, o fluxo do jogo seria:

Fluxograma geral de execução do jogo *Definition M.C.*



5.3. Flow Theory, Graus de dificuldade, aprendizagem, nível de experiência.

6. Tecnologia

6.1. Plataformas e requisitos

Jogo *Web*

Design Gráfico - Photoshop

Programação - Java Script, GitHub

6.2. Implementação

Data base para as definições

Criar botões *Discordo* e *Partilhar*

Link para rede social (Facebook)

Direcionar página para nova *definição*. Aleatoriedade.

7. Trabalhos Relacionados

Referência

Tom Nichols (2018).

Ludografia

Game Definition. 2003. Molleindustria: <http://www.gamedefinitions.com/#>

game /gām/ *n.* (*pl. -games*) a formalized architecture defined by the author's sensibility.

I disagree

Tweet

A randomly generated definition brought to you by **molleindustria**. Grammar file **here**. Any suggestion to improve it? **Contact us**.

Protótipo 02

1. Título

Fabricake News

2. Premissa

Tema distinguir a realidade e ficção, o que é facto e *fake*.

Dados do site *FactChecking.Org*:

Como identificar falsas mensagens?

- Autor anônimo
- Autor geralmente é famoso
- Informações contraditórias
- Erros de digitação na mensagem
- Autor adora pontos de exclamação e letras maiúsculas
- Há matemática envolvida

Como identificar *fake news*?

- Considerar a fonte de informação: é familiar, legítima, já alguma vez ouviu confiou nesta fonte?
- Leia além da headline: *fake news* geralmente são satíricas e, portanto, revelam alguns sinais ao longo do texto.
- Verifica o autor: em geral não são reais
- As histórias falsas citam oficiais sites, mas estes não as citam de volta
- Verifica a data da história. Muitas fakes news são completamente inventadas, mas outras distorcem fatos reais. Portanto, usam fatos passados para criar eventos presentes.
- Tem alguma piada envolvida: notícias não são piadas. Em geral, *fake news* encorajam os clicks e geram dinheiro para o criador através de receitas de anúncios online.
- Verificar a tendenciosidade: confirmar tendenciosidades colocam mais pessoas na disseminação da informação, confirmando as suas crenças, fazendo com que não percebam informações que não existem.

Antes de partilhar:

- 1) Leia a notícia inteira, não apenas seu título
- 2) Cheque a fonte e a autoria da notícia
- 3) Digite o título da notícia recebida em buscador como o Google
- 4) Destrinche os fatos da notícia e tente checá-los individualmente
- 5) Se for uma imagem, faça uma busca reversa por ela no Google (é mais fácil do que parece – assista ao vídeo!)
- 6) É um áudio ou um vídeo? Resuma o acontecimento e faça uma pesquisa no buscador
- 7) Pergunte à pessoa que encaminhou a notícia de quem ela recebeu e se essa pessoa conseguiu verificar a informação

Como saber se uma história é *fake news*?

- 1) Pare e pense. Não acredite na notícia ou compartilhe o texto de imediato.
- 2) Ela lhe causou uma reação emocional muito grande? Desconfie. Notícias inventadas são feitas para causar, em alguns casos, grande surpresa ou repulsa.
- 3) A notícia simplesmente confirma alguma convicção sua? Também é uma técnica da notícia inventada. Não quer dizer que seja verdadeira. Desenvolva o hábito de desconfiar e pesquisar.
- 4) A notícia está pedindo para você acreditar nela ou, por outro lado, ela está mostrando motivos para acreditar? Quando a notícia é verdadeira, é mais provável que ela cite fontes ou dê links ou cite documentos oficiais e seja transparente quanto a seu processo de apuração.
- 5) Produzir uma reportagem assim que eventos acontecem toma tempo e exige profissionais qualificados. Desconfie de notícias bombásticas no calor do momento.

3. Estória

Coloca os jogadores na posição de fabricantes de notícias falsas. *Storytelling* para torná-lo lúdico. Ambiente de fábrica de bolos (fabric + *cake* = fabricake). Ensinar os processos de como fabricar uma notícia falsa e como espalhá-la na Internet.

Objetivos

- *Fact-checking*
- *Awareness*
- Literacia informacional

4. Mecânica

Gameplay

O jogo apresenta pequenas fases com missões a cumprir:

- Produzir o máximo de perfis anônimos
- Criar o máximo de fontes falsas
- Produzir o máximo de fotografias falsas
- Introduzir *joke*

- Alterar a data do facto
- Introduzir erros de digitação
- Introduzir dados matemáticos com erros
- Verificação de *bias*
- Distribuí-las na Internet

Cada fase há o tempo como parâmetro para completar a missão. Mostra também a quantidade de notícias produzidas (contador de *stock*). Apresentar alguma consequência caso o jogador não cumpra a missão (ouvir um discurso do bolsonaro durante horas; adquirir o cabelo do Trump).

5. Tecnologia

Plataformas e requisitos

Jogo *Web*

Design Grafico - Photoshop

Programação - Stencyl

Áudio - *Reaper*

Implementação

A cada missão cumprida, surgem informações da fábrica, no ecrã, sobre o mercado consumidor, concorrência, impactos, i.e.:

- ‘xx políticos esperam pelo produto’;
- ‘surgem no mercado xx trolls concorrentes’;
- ‘xxx companies faturam xxx milhões euros em *clickbait* com os nossos produtos’.

6. Trabalhos Relacionados

Referências

Paul Bloom (2016)

Yuval Harari (2018)

Carl Sagan (1997)

Ludografia

FaCT: <https://elu.tlu.ee/project/386>

Reality Check: <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/reality-check/index.html#/>

Factitious: <http://factitious.augamestudio.com/#/>

PolitiTruth: A PolitiFact Game:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cinqmarsmedia.polititruth&hl=en&rdid=com.cinqmarsmedia.polititruth>

"Skillz": <https://www.youtube.com/watch?v=NbIE7wu095s>

Media

FactChecking.Org

Agência Lupa

Protótipo 03

1. Título

Bubbles

2. Premissa

Temática homogeneidade e polarização na Internet. Explicar de maneira lúdica a teoria das *Bolhas de Filtro*, de Eli Pariser (2011).

3. Objetivos

Gerar consciência sobre a polarização e a importância para a democracia do debate de diferentes ideias.

4. Plataformas e requisitos: *Web*

5. *Gameplay*

As ideias **azul** e **vermelha** movimentam-se em torno dos círculos e introduzem nos pólos os <3 e os :) .

Ao mesmo, há no centro <3 e :) que representa o espaço democrático de ideias.

O jogador é o **cursor** e deve movimentar-se para arrastar os <3 e os :) para o centro, ou seja, para o espaço democrático.

Quando atinge o objetivo, os <3 e os :) tornam-se <3 e :) .

Os <3 e :) movimentam-se automaticamente pelos espaços e podem entrar nas bolhas dos pólos direito e esquerdo novamente, e assim tornam-se mudam de cor <3 e :) e deixam de conviver com os demais <3 e :) .

De maneira aleatória, quando um pólo libera <3 e :) , o outro pólo tenta atrair <3 e :) para a sua bolha.

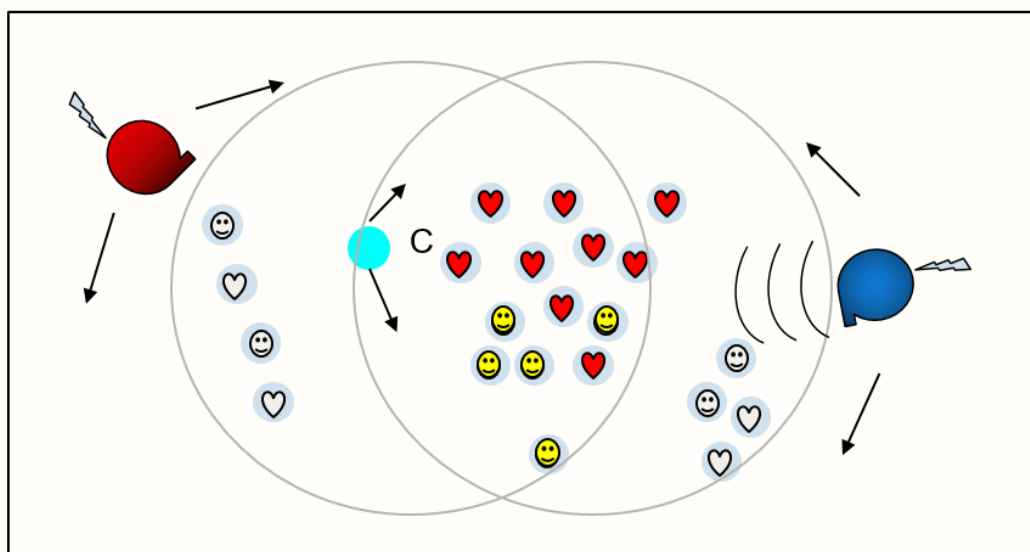


Figura 105 – Interface *Bubbles (I)*.

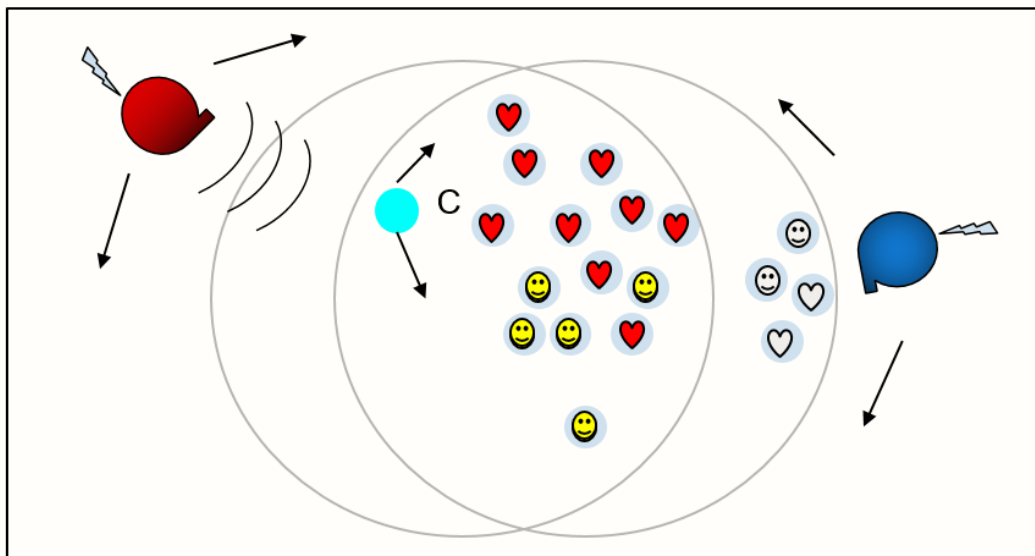


Figura 106 – Interface *Bubbles* (II).

6. Mecânica

Elementos

- Cursor
- Utilizadores Twitter Corações
- Utilizadores Facebook *Smiles*
- Círculo vermelho ‘esquerda’
- Círculo azul ‘direita’
- Círculo meio ‘democracia’

Melhorias:

Trabalhar com cores RGB / RYB.

O jogador coloca óculos para jogar ou um filtro em cima do ecrã

Deixar ícone com coração

Efeito *click* do twitter

7. Implementação

Som da frequência dos pólos; Efeito do twitter quando os corações entrarem na bolha;
Transição de cores: vermelho > cinza. Azul > cinza; Aleatoriedade dos símbolos que aparecem
no círculo central.

Referências

The Filter Bubble. Pariser, Eli. 2011.

Ludografia

Free Culture Game. 2008. Molleindustria: <http://www.molleindustria.org/en/freeculturegame/>

Anexo D

Tabela 14 – Tabela de iterações (implementação Lado B).

Tela inicial	Instrução do Editor 1	Matrix de Entrevistas	Tempo	Aba de Notas	Pontuação	Instrução do Editor 2	Construtor	Narrativa	Fim do jogo
Inserir conteúdo dos créditos	Deixar mais claro os desafios do jogo e condição de vitória. Solução: Lista ordenada	O jogador não pode voltar para a entrevista concluída	O tempo deve ser em minutos (20')	Criar call-to-action para as notas: criar pop-up ou seta com lembrete para que o jogador pegue notas durante as entrevistas. (Rodolfo: preciso confirmar quais as mensagens!)	Criar feedback da pontuação alcançada através de um pop-up ou animação dos badges (Rodolfo: preciso confirmar quais as mensagens!)	Deixar mensagem mais agressiva	Aparecer o "texto" automaticamente no preview	Mudar palavra "artigo" para "notícia"	Direcionar tela de derrota quando o jogador não cumprir o tempo
	Retirar o botão "avançar" da caixa da mensagem (fora da diegese do jogo).	Tornar inativa a caixa do entrevistado quando a entrevista estiver finalizada	Congelar a barra superior do menu durante o <i>scroll</i>		Alterar a ordem que os badges aparecem no gamplay: 1º estrela; 2º medalha; 3º dinheiro	Inserir a expressão "noticia falsa"	Não registrar o histórico das informações inseridas nos campos "título", "subtítulo" e "texto".	Alterar e reduzir os textos das instruções acima dos diálogos.	Alterar o texto da tela de derrota. Incluir: está demitido!.
						Criar relação com a condição de vitória x dinheiro ou vitória x castigo. Ex: Ganhar x em dinheiro caso aceite fazer a notícia falsa. Ou ser demitido caso não aceite criar a notícia falsa.	Reduzir quantidade de texto do "Guia" e transformar a caixa do "guia da <i>fake news</i> " em uma aba na seção "editor".		
						Mudar botões para "Aceitar" e "Desistir"			
						Reduzir número de telas para uma.			

Anexo E

NARRATIVA

LADO B (versão 1)

1. Narrativa

Um jovem repórter *freelancer* é contratado por um jornal local para cobrir a corrida presidencial brasileira de 2018. No primeiro encontro, o editor dá orientações ao repórter de como ele precisa extrair ao máximo dos sentimentos dos eleitores com os candidatos, nesta disputa tão acirrada.

No primeiro dia de trabalho, o repórter é enviado para cobrir um ato de campanha de um dos candidatos ao cargo de presidente da República do Brasil. Ao chegar no local do evento, logo percebe uma multidão à volta do carro onde estava o candidato. Ao conversar com as pessoas no local, descobre que o político foi ferido e levado às pressas ao hospital. O repórter começou então a sua busca para saber o que motivou este incidente, quem é o agressor e a repercussão do caso durante as eleições.

No primeiro dia, o repórter conversa com eleitores indecisos que afirmam que talvez o candidato seja bom e por isso tentaram matá-lo. Nas redes sociais, o repórter apura que os candidatos concorrentes prestam solidariedade e reforçam que este tipo de acontecimento fere os princípios da democracia.

Ao saber pelas pessoas que acompanham o comício, de que o agressor havia sido preso em flagrante, o repórter foi logo à delegacia conversar com o delegado e tentar saber mais sobre o acontecido. Ao chegar na delegacia, consegue entrar na sala do delegado de polícia, e questiona o ocorrido. O polícia se mostra apoiador do candidato e dispara contra o repórter acusações ao detido.

No segundo dia, o repórter encontra com o advogado do detido, que alerta sofrer ameaças anônimas. Depois, ele tenta contacto com um assessor do candidato, que coloca as suspeitas de ligação do detido com partidos da oposição, já que o mesmo é filiado a um deles. Afirma que o candidato foi vítima de um crime político, ou seja, alguém com intenção de matá-lo e tirar o seu favoritismo.

O repórter tenta novamente contacto com a assessoria do candidato ferido, mas não obtém sucesso. Percebe logo que ele só recebe jornalistas escolhidos pela sua equipe e o acesso ao centro de campanha é totalmente restrito. Também só consegue informações divulgadas nos canais oficiais do candidato.

Quando chega o momento de escrever o artigo, o repórter é abordado pelo editor que explica o teor ideológico que a reportagem deve conter. O repórter questiona e logo é revelado que na verdade, todas as apurações dos factos devem ser distorcidas em um artigo falacioso para beneficiar o candidato na corrida eleitoral. Em troca, o editor oferece visibilidade e prestígio.

Após essa revelação, o jogador deve decidir se aceita a proposta de entrar para a rede milionária de *fake news* e escreve o artigo falso em troca de cumprir a missão e ganhar o jogo. Ou se denuncia o esquema fraudulento e corre o risco de perder a sua própria vida.

2. *Game level design*

2.1. Instruções

21 de setembro de 2018.

Você é um(a) jovem repórter que acaba de chegar ao Brasil para cobrir as eleições presidenciais.

Durante o seu trabalho, surge uma bomba que pode mudar todo o rumo das eleições brasileiras:

Um dos presidenciáveis sofre um atentado durante um ato de campanha, colocando em risco a democracia brasileira e mudando a direção de uma das campanhas políticas mais acirradas da história.

A sua principal missão é ir atrás das pessoas envolvidas no caso, investigar os factos e escrever um artigo sobre o atentado.

Durante as entrevistas, esteja atento para escolher as questões que julgar mais críticas.

E aponte as citações mais relevantes no seu bloco de notas.

Ao cumprir essas missões corretamente...

Você será recompensado pelo trabalho.

Para escrever o artigo, lembre-se de utilizar as suas notas.

E quando terminá-lo, submeta-o ao editor antes de encerrar o fechamento do jornal.

Corra, você tem apenas 20 minutos!

Pronto para começar?

2.2. Personalização

O jogador insere o nome e a idade, conforme sua livre escolha. Em seguida, cria o jogo dando início ao primeiro desafio.

2.3. Level 1

Plot: Comece por explorar o local onde aconteceu o atentado e converse com algum apoiador para extrair informações sobre como tudo aconteceu.

- Opção diálogo 1 -

Jesus da Silva, 43 anos, apoiador do candidato Olavo Messias.

Repórter:

Senhor Jesus, o senhor estava aqui desde cedo acompanhando o ato de campanha do candidato Messias. Conta-me o que o senhor viu?

Jesus da Silva:

A gente viu uma movimentação dos seguranças do Messias e não entendemos nada do que tava acontecendo. Depois ouvimos os gritos: “tentaram matar o presidente!”, “tentaram matar o presidente!”. A polícia começou a atirar pra cima e soltou bombas de gás para afastar os manifestantes. Daí abriu caminho pra chegar até onde tava o presidente. Vimos depois a ambulância do SAMU chegar e levar “ele” para o hospital. A gente tem fé em Deus que ele vai ficar bem. Tem gente querendo tirar o Messias da eleição porque sabe que só ele pra dar jeito nesse país. Só ele pra acabar com a corrupção do Partido Esquerdista e resgatar os valores da nossa família e a fé em Deus.

Repórter:

Por que, na opinião do senhor, o candidato Messias vai resolver os problemas do Brasil? O que precisa mudar no país?

Jesus da Silva: resposta 3

Os esquerdistas roubaram o nosso dinheiro. Deixaram o país quebrado, sem dinheiro pra nada. É muita roubalheira e querem continuar no poder pra roubar mais. A gente não aguenta mais ficar sem emprego e tanta violência. A gente não tem segurança pra sair de casa, o comerciante não pode abrir as “porta” que vem um bandido assaltar. Tem que acabar com a bandidagem que tá demais no Brasil.

- Opção diálogo 2 -

Jesus da Silva, 43 anos, apoiador do candidato Olavo Messias.

Repórter:

Senhor Jesus, o senhor que estava aqui acompanhando o ato de campanha do candidato Messias, diga-me se o senhor viu quem foi o agressor. Ele portava qual arma?

Jesus da Silva:

Não senhor, não vi nada. O pessoal tá dizendo que era um rapaz da esquerda que tava aqui. Só vi que na hora que ele acertou o Messias, a polícia começou a atirar pra cima e soltou bombas de gás para afastar os manifestantes. Daí abriu caminho pra chegar até onde tava o presidente. Vimos depois a ambulância do SAMU chegar e levou “ele” para o hospital. A gente tem fé em Deus que ele vai ficar bem. Isso é aquele povo com medo, querendo tirar o Messias da eleição pq sabe que só ele pra dar jeito nesse país. Só ele pra acabar com a corrupção do Partido Esquerdista e resgatar os valores da nossa família e a fé em Deus.

Repórter:

O senhor falou que o candidato Messias foi socorrido às pressas pelo Serviço de Atendimento Móvel de Urgência, o SAMU, que é um programa do Governo Federal. O candidato defende em sua plataforma de governo o fim deste serviço público. Como o senhor vê essa questão?

Jesus da Silva:

Olha, é tudo complicado, tá tudo uma roubalheira só isso aqui. A gente vai no hospital público, só tem ambulância parada, sem atender à população. Não tem médico, gente morrendo na fila. Tem que mudar isso. Isso é culpa da mídia que distorce o que ele fala. Culpa dos esquerdistas que querem roubar nosso dinheiro. Só porque nós, o povo, tá apoiando “ele” ficam inventando mentiras.

2.4. Level 2

Plot: Você provou que é um repórter popular. É importante ouvir a população durante a apuração dos factos. Como recompensa, conseguimos uma “exclusiva” com o delegado-chefe do caso e você poderá obter mais informações sobre o atentado e o agressor.

- Opção diálogo 1 -

Delegado Souza:

Ô rapaz do jornal! Veio saber sobre o bandido que tentou matar o Messias? Olha, sei que você é novo nessa área, mas não vale a pena gastar tempo com isso não. É só mais um delinquente que junto com esse “bando de comunas” tá tentando tirar o Messias da eleição.

Repórter:

O senhor policial, se me permite, vim saber mais detalhes sobre o caso e o agressor. Qual arma ele portava e se suspeitam que haja a participação de terceiros no atentado?

Delegado Souza:

Seguinte, quando a gente prendeu o delinquente, ele portava uma faca. As investigações do caso é por conta da Polícia Federal. Aqui o que a gente suspeita é que ele faz parte do partido dos comunas. Pra você ver o reflexo desses discursos “vazio” dos políticos da esquerda que defendem bandido. Querem segurança pública, mas defendem bandido. “Ah, os direitos humanos”. Quero ver entrar na favela com traficante armado de fuzil, massacrando os policiais, como eu já vivi. Falam de genocídio da população negra no Brasil. Isso não existe! Se um caucasiano ameaçar a ordem do Estado, ele vai ser preso. Há muitos policiais negros na corporação, então eles são racistas também?

- Opção diálogo 2 -

Delegado Souza:

Ô rapaz do jornal! Veio saber sobre o bandido que tentou matar o Messias? Olha, sei que você é novo nessa área, mas não vale a pena gastar tempo com isso não. É só mais um delinquente que junto com esse “bando de comunas” tá tentando tirar o Messias da eleição.

Repórter:

Tirar da eleição, por quê? Qual foi a motivação do agressor para cometer o crime?

Delegado Souza:

Rapaz, tem muita gente incomodada porque o Messias tá na frente nas pesquisas. A mídia tenta manipular a informação. Todo dia recebo aqui no WhatsApp um monte de fake news pra tentar desmoralizar o Messias. A esquerda fica defendendo bandido, mas veja bem, igual a esse delinquente tem mais um monte à solta. Direitos Humanos é defender nossas famílias da violência. Até o presente momento, o agressor tem um boletim de ocorrência por lesão corporal, que não deu origem a um processo criminal, e em seguida, a Polícia Federal vai começar as investigações do caso. Ele fala que agiu “a mando de Deus”, mas vamos ver o que as investigações irão mostrar.

2.5. Level 3

Plot: Notamos que você está conhecido pelas fontes de informação. Recebemos a ligação do advogado de defesa do agressor. Ele gostaria de conversar sobre o caso e pediu a sua presença em frente ao Departamento da Polícia Militar. Há outros jornalistas no local, mas você tem prioridade para falar com o advogado. Faça uma pergunta para perceber o perfil do preso e as motivações do crime.

- Opção diálogo 1 -

Advogado:

[...] Cosme Laranja está preso e até agora não conseguimos a autorização para falarmos com ele. Está numa cela superlotada e sem o direito de falar comigo que sou da defesa. Sabemos que ele assumiu o crime, mas ainda sim tem direito à defesa para garantir a sua segurança na cadeia.

Repórter:

O senhor sabe dizer se ele já havia apresentado sintomas de agressividade anteriormente?

Advogado:

O Cosme não apresenta antecedentes criminais e de acordo com o irmão, ele poderia ter tido um surto psicológico. Por isso, entrei com um pedido na Justiça Federal para tentar

instaurar um incidente de insanidade mental do Cosme. Esperamos que a magistrada defira, para que o nosso cliente passe por uma banca com psiquiatras, que vão verificar suas capacidades mentais.

- Opção diálogo 2 -

Advogado:

[...] Cosme Laranja está preso e até agora não conseguimos a autorização para falarmos com ele. Está numa cela superlotada e sem o direito de falar comigo que sou da defesa. Sabemos que ele assumiu o crime, mas ainda sim tem direito à defesa para garantir a sua segurança na cadeia.

Repórter:

O Cosme Laranja sendo natural de uma cidade a 800 km do local do ato, o que ele estava fazendo lá? Sabe se ele mantinha contacto com algum partido político?

Advogado:

Olha, o Cosme já confessou o crime e disse que agiu por “motivações religiosas” e de “cunho político” sem ajuda de partido político ou empresa. Ele não tinha intenção de matar o presidenciável do PL, só de lesionar. O Cosme estava desempregado foi em busca de emprego e melhores condições de vida. Desde a manhã de hoje, após o incidente, tenho recebido muitas ameaças por telefone, dizendo que “sou advogado de bandido” e “merecia morrer” por isso. Também tem circulado nas redes sociais suspeitas contra o nosso trabalho, indagando quem estaria por trás da nossa contratação. A Ordem dos Advogados já soltou uma nota de repúdio às suspeitas. É um absurdo. Apenas estou exercendo o dever da minha profissão.

2.6. Level 4

Plot: Você é um jornalista de prestígio! Por telefone, a equipa de campanha do presidenciável informa-o sobre a coletiva de imprensa que se realizará na casa do candidato. A entrevista é restrita a poucos jornalistas, mas o seu nome está na lista dos selecionados. Não desperdice esta chance e crie uma boa relação com as fontes. Vá até o local e coloque uma questão que traga factos novos sobre o atentado.

- Opção diálogo 1 -

Carlos Luxo:

[...] Olavo Messias foi levado ao hospital e deu entrada na emergência por volta de 15h40, com "uma lesão por material perfurocortante na região do abdômen". O candidato passou por uma cirurgia que terminou por volta das 19h40. O estado de saúde dele é estável. Inicialmente, havíamos afirmado que o ferimento era superficial, mas o exame indicou a suspeita de uma lesão no fígado.

Repórter:

O inquérito de investigação da Polícia Federal afirma que o agressor esteve no mesmo clube de tiro que o senhor frequenta. O senhor tem a dizer sobre disso?

Carlos Luxo:

Não tenho nada a dizer sobre isso. Próxima pergunta.

- Opção diálogo 2 -

Carlos Luxo:

[...] Olavo Messias foi levado ao hospital e deu entrada na emergência por volta de 15h40, com "uma lesão por material perfurocortante na região do abdômen". O candidato passou por uma cirurgia que terminou por volta das 19h40. O estado de saúde dele é estável. Inicialmente, havíamos afirmado que o ferimento era superficial, mas o exame indicou a suspeita de uma lesão no fígado.

Repórter:

O Ministério Público Federal já denunciou o agressor do candidato Messias por “atentado pessoal por inconformismo político”. Mesmo assim, o senhor divulgou na sua rede social uma mensagem, que levanta a suspeita de que o crime tem a participação de terceiros. Qual é a justificativa para isso? O senhor tem alguma prova contundente?

Carlos Luxo:

É só ver que o agressor já foi filiado ao Partido Esquerdopata entre 2007 e 2014. O mesmo partido dos inimigos do candidato Messias. Não preciso dizer mais nada. Próxima pergunta.

2.7. Turning Point

Recado do Editor:

A política brasileira não é para principiantes, mas você provou que é capaz de enfrentar os desafios de ser repórter no Brasil e ainda ganhar um lugar de destaque junto à política.

Antes de avançar para a escrita do seu artigo, temos uma proposta irrecusável: A sua última missão é gerar impacto positivo ao presidencialismo através do seu artigo. Algo como, mostrar os factos alternativos da história ou criar novos para beneficiá-lo nas urnas.

Como pôde perceber, a população o quer na cadeira de presidente da República. E nós abriremos espaço para essas vozes, confirmando as suas crenças, valores e convicções.

Há milhões investidos nessa aposta. Há forças conjuntas vindas de Israel e dos EUA.

Pense no futuro promissor que terá pela frente, na repercussão do seu artigo perante o público e no projeto de nação que ajudará a construir.

Falta pouco para vencer este jogo. Avance e fazer parte do lado certo da história.

Botões: “Avançar” | “Desistir”

Avançar: “Parabéns pela escolha! A sua missão está quase completa. Agora, utilize os factos guardados nas suas notas e transforme-os na melhor história desta campanha política.”

Desistir: “Você falhou na primeira missão como repórter! Uma redação lotada, baixos salários e xingamentos nas ruas esperam por você. Esse é o preço que está disposto a pagar pela sua verdade? Ainda está em tempo voltar atrás na decisão e seguir no lado certo da história.”

Botão: “Voltar” | “Desistir definitivamente”

2.8. Construtor *Fake News*

2.8.1. Guia da *Fake News*

Siga estes passos para criar a melhor *fake news* da história!

- 1) Crie headlines satíricas e use imagens que despertem a atenção do leitor. As pessoas tendem a acreditar na notícia de imediato e partilham o texto antes de ler. Assim, há mais chances da sua *fake news* encorajar os *clicks* e gerar dinheiro através de receitas de anúncios *online*.
- 2) Tente causar uma reação emocional muito grande nas pessoas. Elas não irão desconfiar. Notícias inventadas são feitas para causar, em alguns casos, grande surpresa ou repulsa.
- 3) Escreva a notícia para confirmar alguma convicção do leitor. Essa técnica da notícia inventada é imbatível, pois as pessoas não têm o hábito de desconfiar e pesquisar se a informação é verdadeira. Ao confirmar as tendenciosidades, a sua *fake news* colocará mais pessoas na disseminação da informação, confirmando as suas crenças, fazendo com que não percebam informações que não existem.
- 4) Peça às pessoas que acreditem na sua história. Apele para as emoções, pontos de exclamação, gere medo, ódio e raiva. Ah, não é necessário citar fontes ou fornecer links e documentos oficiais que comprovem a sua apuração dos factos.
- 5) Uma boa *fake news* é divulgada no momento em que os eventos acontecem. São notícias bombásticas no calor do momento. Você pode criar uma *fakes news* completamente inventada ou distorcer os factos reais, usando os acontecimentos passados para criar eventos presentes.

E lembre-se...as pessoas partilham notícias antes de:

- 1) Ler a notícia inteira. Apenas lêem o título.
- 2) Verificar a fonte e a autoria da notícia.
- 3) Digitar o título da notícia recebida em buscador como o Google.
- 4) Destrinchar os factos da notícia e verificá-los individualmente.
- 5) Fazer uma busca reversa da imagem no Google.
- 6) Resumir o acontecimento de um áudio ou um vídeo e pesquisar no buscador.
- 7) Perguntar à pessoa que encaminhou a notícia de quem ela recebeu e se essa pessoa verificou a informação.

Fontes: informações distorcidas baseadas no manual do fact-checking do site FactChecking.Org e BBC Brasil.

Anexo F

O protótipo e o *gameplay* de *Lado B* foram submetidos em ficheiros à parte. O jogo pode ser executado e está disponível em: <http://lado-b-da-noticia.herokuapp.com/>.

Anexo G

O protótipo e o *gameplay* de *MC Definiton* foram submetidos em ficheiros à parte. O jogo pode ser executado e está disponível em: <https://mcdefinition.herokuapp.com/>.