

---

## Combatendo a desinformação e as *fake news*: a eficácia dos *newsgames* na educação midiática<sup>1</sup>

Helena Schiavoni Sylvestre<sup>2</sup>

Universidade Metodista de São Paulo (Umesp), São Bernardo, SP

### RESUMO

Este estudo investiga o papel do *newsgame* "Bad News" no enfrentamento das *fake news* e desinformação. Diante da disseminação crescente desses fenômenos, o problema central reside na necessidade de ferramentas eficazes de educação midiática. A pesquisa objetiva analisar como os *newsgames* abordam o tema, utilizando uma metodologia qualitativa de análise exploratória. Embasado em teorias sobre *fake news*, desinformação e *newsgames*, o estudo revela que o "Bad News" oferece uma abordagem envolvente e interativa para compreender e combater a desinformação, promovendo pensamento crítico e conscientização sobre os impactos sociais das *fake news*.

**PALAVRAS-CHAVE:** *newsgame*; *fake news*; desinformação; comunicação.

### INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, as *fake news* e a desinformação emergiram como fenômenos significativos no cenário midiático global, desafiando a confiança pública nas fontes de informação e ameaçando a integridade do debate democrático. Estas manifestações, muitas vezes disseminadas de forma deliberada e coordenada, têm o potencial não apenas de distorcer a percepção da realidade, mas também de influenciar decisões individuais e coletivas com repercussões profundas na sociedade.

Diante desse desafio, surge o papel crucial dos *newsgames* como uma ferramenta inovadora e eficaz no combate às *fake news* e na promoção da alfabetização midiática. Ao incorporar elementos de jogos interativos e narrativas informativas, os *newsgames* têm o potencial de engajar e educar os jogadores de uma maneira envolvente e imersiva, permitindo-lhes explorar e compreender os mecanismos por trás da criação e disseminação de desinformação.

Este artigo se propõe a analisar de forma crítica o papel dos *newsgames* na luta contra as *fake news*, utilizando como estudo de caso o "Bad News". Exploraremos como este jogo educativo simula o processo de produção de notícias falsas, permitindo aos

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutoranda do Curso de Comunicação da Universidade Metodista de São Paulo e bolsista da CAPES, e-mail: helenassylvestre@hotmail.com.

jogadores experimentar diferentes estratégias de manipulação de informações e refletir sobre os impactos negativos da desinformação na sociedade contemporânea.

## **METODOLOGIA**

Partimos de uma abordagem qualitativa, fazendo uso da técnica de análise exploratória a partir do registro de quatro critérios de análise:

- 1) intenção educativa: qual o objetivo do *newsgame* e como ele visa educar os jogadores sobre a criação e disseminação de *fake news*.
- 2) gameplay: como o *newsgame* é jogado e quais são suas principais mecânicas.
- 3) temáticas abordadas: que tipos de *fake news* são explorados no *newsgame*.
- 4) lições e mensagens: quais lições e mensagens principais o *newsgame* tenta transmitir.

## **FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

*Fake news* são notícias falsas ou enganosas apresentadas como sendo verdadeiras. Elas podem ser criadas com o intuito de enganar, manipular ou influenciar o público, muitas vezes com objetivos políticos, financeiros ou sociais.

De acordo com o Parlamento Britânico, o termo *fake news* engloba todos os seguintes tipos de conteúdo:

Conteúdo fabricado: conteúdo completamente falso;  
Conteúdo manipulado: distorção de informações ou imagens genuínas, p.ex. uma manchete que se torna mais sensacionalista, muitas vezes popularizada por “clickbait”;  
Conteúdo do impostor: representação de fontes genuínas, por exemplo, usando a marca de uma agência de notícias estabelecida;  
Conteúdo enganoso: uso enganoso de informações, por exemplo, apresentando comentários como fatos;  
Falso contexto ou conexão: conteúdo factualmente preciso que é compartilhado com falsas informações contextuais, p.ex, quando a manchete de um artigo não reflete o conteúdo;  
Sátira e paródia: apresentando histórias engraçadas, mas falsas, como se fossem verdadeiras. Embora geralmente não sejam categorizadas como notícias falsas, isso pode, sem querer, enganar leitores (HOUSE OF COMMONS, 2018, p.7).

Já a desinformação, refere-se à disseminação de informações enganosas, imprecisas ou incompletas com o objetivo de induzir a erro ou confusão. Ao contrário das *fake news*, que são deliberadamente falsas, a desinformação pode incluir informações verdadeiras, mas apresentadas de forma distorcida ou fora de contexto para manipular a percepção do público.

---

Søe (2018) destaca justamente a questão da diferença, na Língua Inglesa, entre as palavras *misinformation* e *disinformation* (em português, “desinformação” e *contrainformação*, respectivamente). *Misinformation* refere-se ao conteúdo incorreto, disseminado de forma inadvertida, já *disinformation* é o conteúdo propositalmente falso, enganoso. Ou seja: a *contrainformação* tem plena intenção de enganar os receptores, leitores e navegadores da web.

Para Miguel Sicart (2009), *newsgames* são definidos como sendo jogos de computador sérios, desenvolvidos para ilustrar um aspecto específico de notícias, por meio de suas retóricas processuais, visando a inserção dos cidadãos no debate público. *Newsgames* não são idealizados para mudarem ideias, mas para providenciarem argumentos com a finalidade de engajamento nas discussões no âmbito da esfera pública.

Um dos exemplos de *newsgames* pioneiros é o *September 12<sup>th</sup>*, criação do designer Gonzalo Frasca. O jogo, que foi publicado em 2003, fazia parte do projeto *Newsgaming.com* e tinha como intuito fazer uma crítica à Guerra do Iraque. A mecânica e a jogabilidade do *game* foram desenvolvidas de forma a fazer com ele não tivesse fim e não fosse possível salvar os civis nem eliminar todos os terroristas que se multiplicam pela ação do próprio jogador.

Diferentemente dos jogos eletrônicos, que em geral demoram muito tempo para serem desenvolvidos e lançados no mercado, os *newsgames* são produzidos em um período de tempo bastante curto. Essa característica é necessária para que mantenham proximidade temporal com o acontecimento que relatam, entretanto, nem todos os gêneros de *newsgames* irão explorar notícias factuais.

## ANÁLISE

### INTENÇÃO EDUCATIVA

O objetivo deste critério de análise é saber qual o objetivo principal do *newsgame* e como ele visa educar os jogadores sobre a criação e disseminação de *fake news*.

Levando isso em conta, pode-se dizer que o principal objetivo do *newsgame* “Bad News” é simular o processo de manipulação da informação, permitindo dessa forma, que os jogadores experimentem várias estratégias para criar e espalhar notícias falsas, enquanto assumem o papel de um produtor de conteúdo on-line.

---

Ao jogar "Bad News", os jogadores aprendem como as *fake news* podem ser criadas e disseminadas, reconhecendo as táticas comuns usadas por propagadores de desinformação, como o uso de emoções, viés de confirmação, manipulação de imagens e mensagens alarmistas. Além disso, o jogo também ensina aos jogadores como identificar e combater a desinformação, incentivando a reflexão crítica sobre as notícias que encontram online e promovendo a conscientização sobre os impactos negativos das *fake news* na sociedade.

## GAMEPLAY

O principal objetivo deste critério de análise é saber como o *newsgame* é jogado e quais são suas principais mecânicas.

Em "Bad News", os jogadores assumem o papel de um produtor de conteúdo online e passam por várias etapas para criar e disseminar *fake news*. Aqui está uma visão geral das mecânicas principais do jogo:

Escolha do avatar: no início do jogo, os jogadores escolhem um avatar que os representa no mundo virtual do jogo.

Seleção de táticas de manipulação: os jogadores são apresentados a diferentes táticas de manipulação, como polarização, emoção, conspiração, descredibilização e outras. Eles selecionam quais táticas usarão para criar suas notícias falsas.

Criação de notícias falsas: os jogadores começam a criar suas notícias falsas, escolhendo um título sensacionalista, escrevendo um conteúdo enganoso e manipulando imagens ou vídeos, se necessário.

Escolha do público-alvo: os jogadores decidem quem será o público-alvo de sua notícia falsa e como ela será disseminada, seja através de redes sociais, blogs, fóruns, etc.

Feedback do jogo: durante o jogo, os jogadores recebem feedback sobre suas escolhas e a eficácia de suas táticas de manipulação. Eles podem ver como sua notícia falsa está se espalhando e como o público está reagindo a ela.

Consequências das ações: conforme o jogo avança, os jogadores enfrentam as consequências de suas ações, incluindo críticas da mídia, reações do público e até mesmo repercussões legais.

Aprendizado e reflexão: ao final do jogo, os jogadores têm a oportunidade de refletir sobre suas escolhas e as consequências de criar e espalhar *fake news*. Eles podem

---

aprender sobre os impactos negativos da desinformação e como identificar e combater notícias falsas no mundo real.

## TEMÁTICAS ABORDADAS

Neste critério de análise, o objetivo é descobrir que tipos de *fake news* são explorados no *newsgame* (desinformação, teorias da conspiração, manipulação de mídia, etc.)

Alguns dos tipos de *fake news* explorados no jogo incluem:

Desinformação: notícias falsas criadas para enganar o público e promover uma narrativa falsa. Isso pode incluir informações fabricadas, distorcidas ou totalmente inventadas.

Teorias da conspiração: *fake news* que promovem teorias da conspiração sobre eventos históricos, políticos, sociais ou científicos. Essas teorias muitas vezes envolvem alegações infundadas e especulativas sobre supostos planos secretos ou manipulações por parte de indivíduos ou grupos poderosos.

Manipulação de mídia: *fake news* que envolvem a manipulação de imagens, vídeos ou áudios para criar uma narrativa enganosa. Isso pode incluir o uso de fotos ou vídeos fora de contexto, edições enganosas e deepfakes.

Alarmismo: notícias falsas que exploram emoções intensas, como medo ou raiva, para atrair a atenção do público e promover uma agenda específica. Essas notícias muitas vezes exageram ameaças ou perigos e podem incitar pânico desnecessário.

Polarização: *fake news* que visam dividir o público ao promover visões extremas ou polarizadas sobre questões controversas. Isso pode incluir a disseminação de informações tendenciosas e a amplificação de pontos de vista extremos para alimentar conflitos e divisões sociais.

## LIÇÕES E MENSAGENS

Este critério de análise tenta estabelecer quais lições e mensagens principais o *newsgame* tenta transmitir.

Algumas das principais lições e mensagens incluem:

Conscientização sobre *fake news*: o jogo destaca a prevalência e a natureza das *fake news* na era digital, educando os jogadores sobre os diferentes tipos de desinformação e as táticas comuns usadas para criá-las e disseminá-las.

---

Compreensão dos mecanismos de manipulação: os jogadores aprendem como os propagadores de *fake news* utilizam táticas de manipulação emocional, polarização, desinformação e alarmismo para influenciar o público e promover suas agendas.

Desenvolvimento de pensamento crítico: o jogo incentiva os jogadores a questionar e analisar criticamente as informações que encontram online, desenvolvendo habilidades de pensamento crítico necessárias para discernir entre notícias verdadeiras e falsas.

Responsabilidade na disseminação de informações: ao simular o processo de criação e disseminação de *fake news*, o jogo destaca a responsabilidade dos indivíduos na verificação e no compartilhamento de informações precisas e confiáveis.

Impacto das *fake news* na sociedade: o jogo demonstra os impactos negativos das *fake news* na sociedade, incluindo a disseminação de desinformação, o aumento da polarização, a erosão da confiança na mídia e nas instituições e o potencial para causar danos reais às pessoas e comunidades.

Importância da educação midiática: o "Bad News" ressalta a importância da educação midiática na formação de cidadãos informados e críticos, capazes de navegar com segurança pelo ambiente de informação online e resistir à influência da desinformação.

## **CONCLUSÃO**

Em conclusão, o presente artigo destaca a importância dos *newsgames*, como o "Bad News", como ferramentas educativas eficazes no combate à desinformação e na promoção do pensamento crítico e da responsabilidade na era digital. Ao simular o processo de criação e disseminação de *fake news*, esses jogos oferecem uma oportunidade única para os jogadores compreenderem os mecanismos utilizados pelos propagadores de desinformação e refletirem sobre os impactos negativos dessas práticas na sociedade.

Diante do crescente desafio representado pela proliferação das *fake news*, a utilização de *newsgames* como instrumentos de educação midiática se mostra fundamental para capacitar os cidadãos a navegar com segurança pelo ambiente de informação online e resistir à influência prejudicial da desinformação. Portanto, é imperativo que sejam desenvolvidas e promovidas iniciativas semelhantes, visando fortalecer a literacia digital e construir uma sociedade mais informada, consciente e crítica.

## REFERÊNCIAS

FRASCA, Gonzalo. **Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción.**  
In: *Comunicación*, n. 7, v.1, 2009, p. 37-44.

HOUSE OF COMMONS. **Digital, Culture, Media and Sport Committee.** Disinformation and 'fake news': Interim Report. Fifth Report of Session 2017–19. London: UK Parliament, 2018.  
Disponível em:  
<<https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmcmums/363/363.pdf>> Acesso em:  
30 mai. 2024

SICART, Miguel. **Newsgames: theory and design.** Entertainment Computing – ICEC 2008:  
Lecture Notes in Computer Science, v. 5309/2009, p. 27-33, nov. 2008.

Søe, S.O. (2018), "**Algorithmic detection of misinformation and disinformation:**  
Gricean perspectives", *Journal of Documentation*, Vol. 74 No. 2, pp. 309-332.