

Emboscada: um game para a educação midiática¹

Gleicy Monalisa Teixeira de LIMA²

José Ricardo da SILVEIRA³

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, Mossoró, RN

RESUMO

O presente artigo aborda o intenso fluxo informacional na contemporaneidade, impulsionado pela globalização e pela proliferação das redes sociais. Nesse cenário, o fenômeno da desinformação ganha destaque como um desafio estrutural para a sociedade, construindo uma fronteira entre informação e desinformação, cada vez mais tênue. Assim, o artigo busca analisar a importância do jornalismo como um agente crítico, comprometido com a veracidade dos fatos e com o corpo social. Para isso, propõe um jogo digital voltado à educação midiática como uma estratégia para capacitar os cidadãos a navegar criticamente no ambiente informacional, promovendo o enfrentamento à desinformação.

PALAVRAS-CHAVE: Desinformação; Informação; Jogo digital; Jornalismo; Letramento;

1. Introdução

O jornalismo é caracterizado como um segmento essencial para a manutenção das dinâmicas sociais, sendo a origem de apurações, análises, coletas e produção de materiais informativos cruciais. Seu principal objetivo é tornar os fatos públicos e auxiliar no seu desenvolvimento para a sociedade (Kunczik, 2002). Nesse sentido, jornalistas trabalham em questões relevantes e de impacto significativo, buscando uma cobertura precisa, pautada nos princípios da imparcialidade, nos critérios de noticiabilidade e na prática do *gatekeeping*.

No entanto, numa sociedade marcada pela desigualdade social, o princípio da imparcialidade pode ser considerado um mito e é comumente questionado. Visto que o próprio campo jornalístico envolve escolhas e processos de produção da notícia,

¹ Trabalho apresentado na Jornada de Extensão, (GTNE11 - Desinformação, educação midiática e plataformas digitais) evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 24 a 26 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação 8º. semestre do Curso de Jornalismo da UERN, e-mail: monalisateixeira@alu.uern.br

³ Professor do Curso de Jornalismo da UERN, e-mail: ricardosilveira@uern.br

caracterizando a parcialidade. Nessa perspectiva, não há como aplicar a neutralidade, ainda mais quando tratamos de temáticas relacionadas ao bem social.

Diante disso, a relevância do jornalismo é tamanha que já há mais de um século, Rui Barbosa acreditava que a extinção desta prática levaria a sociedade à fragilidade, comparando-a metaforicamente ao "fim do mundo" para a civilização (Barbosa, 2019). Desta forma, entendemos a necessidade intrínseca do jornalismo para o conhecimento da sociedade, cuja ligação entre a investigação e o andamento de casos se mostra notável, uma vez que a atuação destes profissionais pode gerar impactos sociais e levar a novos desdobramentos.

2. Materiais e métodos

Para o desenvolvimento do estudo, serviram como base teórica Jenkins (2009), Debord (2003), Freire (1997), numa abordagem metodológica de cunho qualitativo. Trabalhamos no desenvolvimento do jogo intitulado “Emboscada”, em que o jogador resolve situações que têm por finalidade reconhecer se uma informação é verídica ou não, educando para a não proliferação de desinformação. O jogo possui quatro fases e uma sequência conclusiva com conceitos sobre educação midiática. Para tanto, foi elaborado um Game Design Document (GDD) que serviu de base para a elaboração do jogo.

3. Análise e discussão

3.1 O Processo de desinformação e seus impactos sociais

O processo desinformativo, embora não seja um fenômeno recente, persiste como um desafio estrutural na sociedade, influenciando setores cruciais como saúde, economia e educação. Segundo Calbino e Barros (2024), a dificuldade em distinguir notícias legítimas de boatos já era tema de discussão em 1925. Um século depois, percebemos que essa prática se intensificou, impulsionada pela globalização e pelo desenvolvimento das redes sociais, que facilitam a disseminação rápida e acessível de informações.

Sob esta ótica, a reprodução de notícias que ganhou um espaço inimaginável, agora transcende rapidamente as barreiras físicas e geográficas, interferindo diretamente no corpo social. Acerca disso, observamos suas implicações nos contextos políticos, que cada vez mais utilizam artifícios para atingir seus objetivos. Assim, desinformações ocupam um espaço significativo no debate público e representam um desafio crescente,

pois se infiltram na formação da opinião social com elementos que auxiliam sua acelerada propagação e aceitação.

A era digital possibilitou, entre outros fatores, a intensidade de participação e expressão das pessoas. Em um mundo de transparência e, em muitos casos, de fonte aberta, no qual qualquer indivíduo pode ser um “veículo” de comunicação, incita o aumento da desinformação de quem não conhece a prática do jornalismo. (Prado; Demeneck, 2025).

Em relação ao mercado audiovisual e midiático, muitos padrões são dominados por valores conservadores do sistema hegemônico de produção, que impactam nas narrativas e em seus conceitos. Nesse sentido, ao discorrer sobre a cultura de convergência, Henry Jenkins (2009) demonstra que, com as transformações mercadológicas vindas da internet, o consumidor possui diferentes alternativas em relação ao consumo de conteúdos, com maior poder de escolha.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (Jenkins, 2009, p. 4).

Embora a desinformação sempre tenha existido, esse fenômeno na era digital caracteriza-se pela sua produção e disseminação em massa, buscando engajamento, cliques, influência na opinião pública e visualização de anúncios. Como exemplo, as eleições de 2016 nos Estados Unidos foram amplamente associadas ao uso de informações forjadas como ferramenta estratégica (Filgueiras *et al.*, 2018). De forma semelhante, a eleição presidencial brasileira de 2018 demonstrou que o Brasil é um dos principais produtores e consumidores de notícias falsas, com um aumento de 50,6% na identificação dessas informações entre o primeiro e o segundo trimestre daquele ano, influenciando a decisão do eleitorado, segundo o Relatório da Segurança Digital no Brasil (DFNDR, 2018).

Antes mesmo que Trump começasse a usar o termo fake news², que muito repete para se referir a veículos de comunicação que o

² Para muitos estudiosos, o termo fake news não designa corretamente a conjuntura do processo de desinformação, sendo um termo errado, pois se é notícia não pode ser falsa e vice-versa. Para Wardle (2017), Até agora, todos nós concordamos que o termo “notícias falsas” é inútil, mas sem uma alternativa, ficamos desajeitadamente usando citações aéreas sempre que proferimos a frase. A razão pela qual estamos lutando com um substituto é porque isso é mais do que notícias, é sobre todo o ecossistema de informações. E o termo fake não começa a descrever a complexidade dos diferentes tipos de desinformação (o compartilhamento inadvertido de informações falsas) e desinformação (a criação deliberada e compartilhamento de informações conhecidas como falsas). (Wardle, Claire, 2017).

desagradam, esse fenômeno, aliado a outros fatores político-econômicos, o colocou no Salão Oval. (Filgueiras *et al.*, 2018, p. 18).

Diante dessa realidade informacional marcada pela pós-verdade – caracterizada pela constância, repetição, apelo e sentimentalismo, na qual enredos podem conter notícias falsas, meias-verdades e descontextualização – os profissionais do jornalismo enfrentam o desafio de ir além do *gatekeeping* tradicional para combater propostas que apresentam um falso senso de verdade. Nesse contexto, devem buscar construir uma relação de confiança com a comunidade, pautando-se pela ética, pela postura crítica e buscando maneiras cruciais na missão de informar.

Nesse cenário, o sensacionalismo midiático, interligado ao conceito de espetáculo, desempenha um papel na disseminação e aceitação de desinformação. A teoria, conforme Debord (2003), postula que as engrenagens modernas da sociedade se baseiam em expressões midiáticas teatralizadas para o entendimento social, priorizando a aparência em detrimento da realidade. No jornalismo, o sensacionalismo utiliza a teatralização e, frequentemente, a exploração da dor alheia para contextualizar narrativas. Com a ascensão das mídias digitais e a vasta gama de opções de informação disponíveis, ele é utilizado como ferramenta para afetar a percepção do público, tornando-as mais “espetacularizadas” e, conseqüentemente, mais atraentes para o consumo rápido e acrítico.

Nessa guerra de fatos contra mentiras, o jornalismo tem de encontrar armas para cumprir a missão de informar. A meu ver, a principal delas seria construir uma relação de confiança na comunidade. Algo que só se consegue quando somos éticos, críticos, inclusive de nós mesmos, e quando buscamos atingir minimamente a imparcialidade, mesmo que ela pareça uma utopia para muitos colegas e leitores. (Filgueiras *et al.*, 2018, p. 18).

3.2 O papel da educação midiática frente à desinformação

Em face da complexa dualidade entre a era da informação e a desinformação, a “Educação Midiática” emerge como uma resposta fundamental. Com relação à pedagogia de Paulo Freire (1997), que enfatiza a construção do conhecimento de forma dialógica, esse ensinamento visa capacitar os cidadãos a acessar, analisar, criar, participar de maneira crítica e reflexiva, filtrando e questionando a informação, a fim de dominar as linguagens para que a sociedade conectada tenha voz. Assim, possui

conexões diretas com o direito à informação e à liberdade de expressão, permitindo que os cidadãos combatam a desinformação, discursos de ódio e preconceitos, sendo corroborada pelas diretrizes da Unesco (2024).

Segundo Marini (2018), as competências gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), como a compreensão e uso crítico das tecnologias digitais e a argumentação baseada em fatos confiáveis, também reforçam a necessidade da aplicação da educação midiática no ensino básico.

3.3 A perspectiva lúdica como possibilidade para a educação midiática

Em resposta ao crescente desafio da desinformação na sociedade contemporânea, a educação midiática emerge como uma ferramenta crucial para o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia informacional. Reconhecendo a complexa dualidade entre a era da informação e a desinformação, exploramos com uma perspectiva lúdica, especificamente através da apresentação do jogo "Emboscada", como uma abordagem inovadora para auxiliar no letramento digital e no enfrentamento do problema.

Nesse sentido, a proposta do jogo “Emboscada” é ser uma ferramenta lúdica para a “educação midiática” utilizando elementos relacionados ao jornalismo investigativo. Com ideais inovadores por abordar o letramento em formato recreativo, o jogo incorpora aspectos que remetem à semiótica jornalística, como lupas, câmeras, credenciais de imprensa e blocos de notas.

O jogo possui uma estrutura simples e intuitiva, dividida em quatro fases e uma sequência conclusiva baseada na realidade comunicacional, abordando manipulações, falsidades e mentiras digitais produzidas por motivações políticas, pessoais ou econômicas. O jogador assume o papel de um jornalista investigativo e tem como objetivo central identificar e desmascarar estratégias de desinformação, ensinando como reconhecê-las, e posteriormente a coletar dados e informações.

4. Considerações finais

A proposta do jogo foi apresentada numa perspectiva interdisciplinar, entre a Ciência da Computação e o Jornalismo, num esforço para conjugar técnicas e conhecimentos que, *a priori*, podem parecer muito distantes, mas convergem para o bem-estar social, voltando-se ao reforço educacional e refletindo em prol de uma boa

convivência social. Isso porque busca aperfeiçoar o processo comunicacional por uma melhor capacitação do receptor das mensagens.

Uma forma de aplacar os efeitos dessa desestabilização é apostar numa proposta educacional que incorpore cada vez mais o uso da tecnologia como uma linguagem inovadora no espectro pedagógico. Formar crianças mais críticas e perceptivas quanto a conteúdos que tentam se passar por jornalísticos, pode representar um grande desafio para governos e entidades educacionais em geral. Muitos adultos atualmente não estão preparados para identificar tais conteúdos, ou, às vezes, inconscientemente buscam o “viés de confirmação”, justamente porque não desenvolveram em sua formação um olhar crítico sobre a esfera midiática. Nesse cenário, iniciativas como essa desempenham um papel crucial na promoção da autonomia informacional e no fortalecimento da educação midiática em um contexto cada vez mais marcado pela disseminação de desinformação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Rui. **A imprensa e o dever da verdade**. Brasília: Edições do Senado Federal, 2019.

CALBINO, Daniel; BARROS, Fábio. **Fake news e educação à luz dos afetos em Baruch Espinosa**. ScieloBrasil, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/XP79P93JN49VrK79M3Z5BWj/?lang=pt>. Acesso em: 25. fev. 2025.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2003.

DFNDR. **Relatório da Segurança Digital no Brasil: 2º trimestre de 2018**. Rio de Janeiro: Dfndr Lab, 2018. Disponível em: <https://www.psaf.com/dfndr-lab/wp-content/uploads/2018/08/dfndr-lab-Relat%C3%B3rio-da-Seguran%C3%A7a-Digital-no-Brasil-2%C2%BA-trimestre-de-2018.pdf>. Acesso em: 8 mar. 2025.

FILGUEIRAS, Isabel *et al.* **Jornalismo em tempos de pós-verdade**. Fortaleza: Dummar, 2018.

FREIRE, Paulo. **A pedagogia da autonomia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

HALBERSTAM, Jack. **A arte queer do fracasso**. [S. l.]: Cepe Pernambuco, 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KUNCZIK, Michael. **Conceitos do jornalismo: Norte e Sul**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2002.

MARINI, Eduardo. Entenda as 10 competências gerais da BNCC. **Revista Educação**, Santa Maria, 256º ed, out.2018. Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2018/10/05/bncc-competenciasgerais/>. Acesso em: 12 mar. 2025.

PRADO, Magaly; DEMENECK, Ben Hur. **Do jornalismo transnacional aos experimentos em blockchain no combate à desinformação**. Scielo, São Paulo, v. 39, n. 113, 2025. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/mTYQhYj87pQwLqJBykCZjYk/?lang=pt>. Acesso em: 8 mar. 2025.

UNESCO. **Diretrizes operacionais: Construir Cidades de Alfabetização Midiática e Informacional da UNESCO**. Brasília: UNESCO, 2024. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391748_por. Acesso em: 15 mar. 2025.

WARDLE, Claire. **Fake News**. É complicado. First Draft. 16 fev. 2017. Disponível em: <https://firstdraftnews.org/articles/fake-news-complicated>. Acesso em: 8 mar. 2025.