pg. 14

"Criar "anticorpos psicológicos" para ajudar na identificação de notícias falsas. É com esse objetivo que uma doutoranda de ***Ciência da Informação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)*** *aposta em um jogo digital como estratégia de comunicação com o público. Com um trabalho iniciado no ano de 2020, a pesquisadora* ***Karoline Fernandes*** *desenvolveu o*
game Meias #Verdades
. Em fase de testes, ele traz uma proposta inusitada para o jogador: ajudar a espalhar fake news para ganhar seguidores nas redes sociais. Trazendo uma pegada socioeducativa, ele auxilia o jogador a aprender a identificar as notícias falsas e as estratégias utilizadas para promovê-las digitalmente.

Educação
Segundo ***Karoline****, a intenção é educar a população no reconhecimento dessas estratégias durante um processo lúdico e divertido. Para tal, é aplicado o conceito da Teoria da Inoculação Psicológica, desenvolvida nos anos 1960. "Ela se baseia na metáfora da vacina biológica, quando recebemos pequenas doses enfraquecidas de um vírus para estimular no nosso organismo a produção de anticorpos. No caso do nosso jogador, ele é ensinado a identificar uma ameaça, uma suave sinalização de que aquele conteúdo pode ser questionável", explicou*
Karoline
. Buscando estimular o pensamento e a reflexão dos jogadores, o
Meias #Verdades
também libera um conteúdo específico para ser usado como uma contra argumentação. O processo busca garantir com que o jogador tenha sua autonomia estimulada e passe a questionar as informações que recebe. "Fornecemos alguns elementos para que o jogador possa argumentar sobre o porquê daquele conteúdo ser considerado uma desinformação. Mostramos como funciona a estrutura da desinformação e argumentamos sobre o porquê dela ser questionável. Na prática, ele ganha uma base explicativa para que, da próxima vez que se deparar com aquela estrutura, possa entender o porquê dele ser falso", afirmou
Karoline
. Segundo a pesquisadora, a escolha dos jogos digitais foi realizada por conta do potencial da ferramenta para a educação. "Os jogos podem transformar. Por isso, buscamos que o
Meias #Verdades
fosse verdadeiramente divertido, garantindo que todos os elementos conversassem com o nosso jogador, incluindo a estética, mecânica e narrativa. Queríamos um jogo criativo e divertido. Por isso, nosso jogo simula uma rede social", detalhou
Karoline
.

Como participar
Atualmente, o jogo está em fase de testes. Nesta etapa, voluntários são requisitados para participarem do processo. O teste está liberado, com preferência para voluntários com idade entre 18 a 24 anos. Para participar, é preciso enviar uma solicitação para o e- mail: ***karoline.fernandes@ufpe.br***
.
A previsão é de que o
Meias #Verdades
esteja disponível para toda a população no mês de agosto. Durante o desenvolvimento do projeto,
Karoline Fernandes
obteve a orientação das professoras
Nadi Helena Presser (PPGCI-UFPE)
e Luciana Monteiro-Krebs, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). A equipe desenvolvedora do jogo
Meias #Verdades
conta ainda com as participações de Cecília Ceci (nas ilustrações e direção criativa), Gabriel Candido (na programação) e Thamyres Oliveira (na consultoria em produção cultural)."

Games
a favor da informação
Estudo realizado na UFPE quer entender como a tecnologia pode contribuir para o público reconhecer as fake news

Pesquisadora Karoline Fernandes desenvolveu o jogo digital Meias #Verdades

Projeto busca que usuário entenda as estratégias usadas nas notícias falsas

Educação

Como participar

Subtítulo: "Estudo realizado na ***UFPE*** *quer entender como a tecnologia pode contribuir para o público reconhecer as fake news"*