

Guerras culturais e a proposta de um *game* sobre busca por conhecimento e checagem de informação

Celbi Vagner Melo Pegoraro⁴⁸

Resumo

Este trabalho⁴⁹ propõe apresentar o início do desenvolvimento de uma proposta de jogo tendo como base a pesquisa de pós-doutorado do autor, que trata o jornalismo e a política do ponto de vista das chamadas “Guerras Culturais”, intenso confronto de ideias que encontrou inicialmente seu ambiente mais extremo no espaço virtual. Embora o senso comum afirme que vivemos na era da Pós-Verdade, a questão da manipulação das informações é antiga e ganhou potência recente devido às novas ferramentas de comunicação como as mídias sociais. As fontes produtoras de notícias não são mais somente as tradicionais empresas jornalísticas, mas as corporações de tecnologia, as produtoras independentes e militantes, influenciadores digitais e atores políticos, alguns com intenção de desinformar ou confundir leitores. O usuário, por sua vez, encontra os poderosos algoritmos que lhes apresentam as informações de acordo com o seu mundo preconcebido. As constantes crises de ordem econômica e as incertezas do mundo resultaram em conflitos entre grupos progressistas e conservadores. A segunda fase da pesquisa envolve o desenvolvimento da estrutura de um jogo sobre busca do conhecimento e checagem de informação. Em princípio a proposta tem como público-alvo estudantes entre 14 e 17 anos entre o fim do Ensino Fundamental e o Ensino Médio.

Introdução

Embora os estudantes sejam cada vez mais ensinados a ler as notícias de forma crítica e incentivados a buscar histórias em múltiplas fontes, pode ter havido um movimento de afastamento das fontes de maior credibilidade e uma aproximação de qualquer fonte apontada por sistemas de algoritmos como do Google, que sugerem conteúdos de acordo com uma visão preconcebida do mundo (ZUCKERMAN, 2017). Levantamento realizado por pesquisadores da área de Educação da Stanford University comprova que os usuários mais jovens têm dificuldades em julgar a credibilidade das informações online, por mais familiarizados que estejam com as mídias sociais e demais espaços virtuais (DONALD, 2017). Até mesmo jornalistas veteranos são vítimas das informações distorcidas. A

⁴⁸ Especialista em Política e Relações Internacionais (FESP-SP) e Doutor em Ciências da Comunicação (USP). Atualmente faz estágio de pós-doutoramento no programa Diversitas (FFLCH-USP) com o tema das Guerras Culturais.

⁴⁹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

dinâmica tradicional foi alterada. Antigamente existiam somente as redes de rádio e TV com alcance de massa. E elas, quando muito, se organizavam em monopólio para regulação e manutenção de um padrão de ética dando espaço para a voz contraditória. A regulação em si não garante isenção e imparcialidade. Uma FOX News nos EUA é tão editorialmente conservadora que o próprio ex-presidente americano Barack Obama confessou jocosamente que não votaria nele próprio se assistisse a emissora. Mesmo só com a televisão ou consumindo notícias e informações em novas plataformas, o público continua com uma grande lacuna de entendimento do mundo, que resulta no fenômeno da desinformação (SERVA, 2001).

Com a Internet tivemos a expansão do alcance dos jornais, das revistas, e dos canais de TV, tornando o mundo muito mais conectado do que antes. Um novo salto foi dado com a difusão da banda larga, dos smartphones e das mídias sociais (Orkut, Twitter, Facebook, Instagram etc.), criando canais com múltiplas vozes, pluralizando as ideias, fomentando a tribalização da política e dos valores culturais, com algoritmos capazes de controlar o fluxo e a preferência de conteúdo resultando em limitações de visão do mundo – o chamado efeito “bolha” ou “silo” (SAAD CORRÊA; BERTOCCHI, 2012).

Observamos a rápida amplificação dos discursos e da velocidade de difusão, incluindo posicionamentos extremos, sem a existência de uma base comum de diálogo. Temos nesse cenário as possíveis manipulações nos pleitos eleitorais (Clinton vs Trump), e de plebiscitos (referendo do Brexit no Reino Unido). As mídias sociais potenciaram o diálogo não de entendimento, mas o de reafirmação da opinião formada. Os usuários preferem consumir informações em suas bolhas ou campos de preferência, preterindo os veículos da grande imprensa, cujas notícias são usadas na disputa narrativa. Como afirma o escritor Mario Vargas Llosa (2013), o sujeito gasta três minutos no Google e se considera um grande conhecedor de um assunto.

Mas o problema da “bolha” digital é somente um aspecto a ser observado. A revolução digital e a globalização contribuíram para uma crise dos empregos tradicionais, criando desconfiança, desemprego e falta de condições técnicas realistas dos governos para resolver

os problemas. A classe média de diversos países se sente pressionada, e novos tipos de emprego mais complexos requerem maior investimento em modelos inovadores de educação. Países em desenvolvimento tendem a ter ainda mais dificuldade se comparados aos mais ricos. Conjuntamente aos problemas econômicos e políticos, vivemos as chamadas “guerras culturais”, com defesa ou predileção por posições extremas, emergência do nacionalismo e do populismo, países culpando outros países por seus fracassos internos, disputa no campo dos valores (moral) e da identidade (etno-raça, sexualidade, gênero, nacionalidade) e dos fluxos culturais com viés político e econômico, como no caso dos refugiados sírios na Europa. Podemos citar que “as culturas da autenticidade e da reclamação são, em seus movimentos de superfície, culturas de afirmação, culturas ativas, o que as diferenciaria da cultura do consumismo e do narcisismo. Na realidade, podem terminar como versões destas ao estimularem a dependência em relação a um molde preparado” (COELHO, 2005, p. 179).

A cultura digital implica em novas formas de produção, recepção, crítica das informações, e formas de engajamento e ativismo que marcam a era transmídia de nossa época (JENKINS, 2009). Em um primeiro momento temos que destacar que a Internet evoluiu para algo muito maior do que se previa basicamente na convergência de mídia. O advento do smartphone, da banda larga e das redes sociais propiciou que novas formas de ver e comentar o mundo fossem observadas. Em um segundo momento, a imprensa tradicional e a mídia corporativa dominante se veem de frente para uma nova realidade com a profunda difusão de informações e uma nova estrutura de consumo não-linear respeitando os padrões econômicos e de comportamento impulsionados pelas corporações de tecnologia. A Amazon determina como as pessoas compram (alterando a dinâmica do varejo em várias áreas), O Google e o YouTube apontam como as pessoas adquirem conhecimento, e o Facebook, Twitter, entre outros aplicativos de mídia social, transformaram o modo de comunicação entre os usuários.

Métodos

Inicialmente o projeto parte da estrutura metodológica proposta no projeto de pós-doutoramento “Guerras Culturais: Um Estudo de Jornalismo, Política e Revolução Digital” vinculado ao programa interdisciplinar Diversitas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP.

A pesquisa propõe uma linha de análise teórica de viés interdisciplinar entre as áreas da Comunicação, História, Sociologia, Ciência Política (Relações Internacionais), embora o foco esteja centrado nos desafios da formação e da produção no Jornalismo. Trata-se de uma pesquisa qualitativa propondo aprofundar a discussão no âmbito da pesquisa nas áreas da Comunicação e Jornalismo. Com relação ao critério de delimitação cronológica, pretendemos nos focar em casos jornalísticos no limite temporal entre 2013 (manifestações ou “Jornadas de Junho”) até o limite de meados de 2019. Embora o enfoque seja nos eventos recentes, há uma necessidade de pesquisa bibliográfica de viés histórico para contextualizar e nos ajudar na conceituação dos temas atuais (FACHIN, 2003, p. 38).

Com relação ao critério de delimitação geográfica, embora o enfoque seja a situação brasileira, pretendemos fazer uma pesquisa de análise comparativa com casos de grande repercussão internacional que envolvam debate popular e o papel da mídia. Por exemplo, temos a conturbada eleição norte-americana de Donald Trump nos EUA e o plebiscito do Brexit no Reino Unido. Há também os casos de manifestações populares com origem virtual nas mídias sociais.

Para o projeto do jogo, segunda fase da pesquisa a ser desenvolvida em 2020, o enfoque está na pesquisa bibliografia sobre jogo, gamificação e ciências - a ser descrita de forma resumida nos Resultados.

Resultados obtidos

O professor José Arbex Júnior (2001, p. 53) afirma que embora os jovens universitários para quem ministrou palestras soubessem de fatos históricos então recentes como a queda

do Muro de Berlim ou a Guerra do Golfo, e lembrassem das imagens, eles eram incapazes de narrar de forma contextual o que haviam assistido pela televisão. E certamente a maioria não consegue identificar a angulação ou possíveis tentativas de manipulação da informação.

Há um interesse crescente no desenvolvimento de ferramentas na educação e na comunicação no que se refere ao combate do consumo e distribuição de notícias falsas e na repercussão de conteúdos que resultem em desinformação. E também na criação de novos métodos e instrumentos para que a criança e o adolescente saibam como buscar e analisar da forma correta a informação necessária. Embora a parte teórica da pesquisa envolva política e tecnologia, a chave da proposta do jogo é o conhecimento.

Até o momento buscamos analisar certos elementos importantes que possam alimentar uma base para o jogo. Entre eles estão a curadoria de informações, os fluxos e espaços humanos, os ícones e significados, a arte e o produto cultural. Sendo o conhecimento a palavra-chave da proposta, constatamos que o melhor ponto de partida foi a obra *Epistemologia e Didática* do professor Nilson Machado (2011). Na obra ele não só descreve a questão da didática como analisa a pirâmide da evolução do processo de aprendizagem na escala que envolve os dados, a informação, o conhecimento e a sabedoria.

O segundo passo foi começar a pensar numa possível estrutura da dinâmica do jogo, levando em consideração a interdisciplinaridade, o melhor entendimento da produção e do consumo das informações, os desafios e o engajamento. Chegamos a conclusão que a divisão entre os campos “linguagem”, “tempo”, “espaço” e “tecnologia” nos ofereciam condições ideais para a construção de cenários.

Atualmente estamos no processo da leitura paralela de obras de divulgação científica que contribuam para a inspiração de desafios para a compreensão das ciências e do processo da busca pelo conhecimento e informação. Embora a linguagem, as artes e a matemática estejam inseridos no plano, neste momento o foco principal são as ciências naturais. Para

isso foram escolhidos como base de consulta as obras *Isto é Biologia* de Ernst Mayr (2008) e *Física em 12 lições Fáceis e não tão fáceis* de Richard Feynman (2017).

Discussão

A proposta de jogo ainda está nos passos iniciais enquanto nos preocupamos com as bases acadêmicas e pedagógicas. Um quarto estágio do desenvolvimento do projeto incluirá o âmbito da Geografia, pois a proposta é que o jogo envolva desafios envolvendo os espaços físicos e imaginários com o desafio de “construir” pontes, “derrubar” muros e refletir sobre as fronteiras.

Teremos ainda uma fase de estudo do aspecto da plataforma lúdica, seja ela física (tabuleiro), livro, videogame, aplicativo ou projeto híbrido – para eventual escolha do formato mais adequado. E finalmente a elaboração de uma proposta básica de construção de mundo, personagens e seus arcos, principais motivações, cenários, níveis e recompensas (metas).

Referências

ARBEX JÚNIOR, José. **Showrnlismo: a notícia como espetáculo**. São Paulo: Casa Amarela, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. **Vigilância Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COELHO, Teixeira. **Moderno pós-moderno: modos & versões**. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2005.

DONALD, Brooke. **Stanford researchers find students have trouble judging the credibility of information online**. Disponível em:

<<https://ed.stanford.edu/news/stanford-researchers-find-students-have-trouble-judging-credibility-information-online>> Acesso em 26 de junho de 2017.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. 4^a ed. São Paulo: Saraiva, 2003.

FEYNMAN, Richard. **Física em 12 lições fáceis e não tão fáceis**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2017.

- JENKINS, Henry. **The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture**. New York: NYU Press, 2006.
- _____. **Fans, Bloggers and Gamers: Media Consumers in a Digital Age**. New York: NYU Press, 2006.
- _____. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- MACHADO, Nilson José. **Epistemologia e Didática**. São Paulo: Editora Cortez, 2011.
- MARTEL, Frédéric. **Mainstream: A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2012.
- _____. **Smart – o que você não sabe sobre a Internet**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- McGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo – Por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- MAYR, Ernst. **Isto é Biologia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- SAAD CORRÊA, Elizabeth e BERTOCCHI, Daniela. **A cena cibercultural do jornalismo contemporâneo: web semântica, algoritmos, aplicativos e curadoria**. Revista Matrizes – São Paulo, Ano 5, nº 2, , p. 123-144, janeiro-julho de 2012.
- SERVA, Leão. **Jornalismo e desinformação**. 2.ed. – São Paulo: Editora Senac, 2001.
- VARGAS LLOSA, Mario. **A civilização do espetáculo: uma radiografia do nosso tempo e da nossa cultura**. 1. ed. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- ZUCKERMAN, Ethan. **“Fake News is a red herring!”** – Deutsche Welle. Disponível em: <<http://www.dw.com/en/fake-news-is-a-red-herring/a-37269377>> Acesso em 15 de abril de 2017.