



Encontro Inter-regiões - Sul

Região Sul - Evento virtual
De 1 a 31 de outubro de 2020



EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00908
INSTITUIÇÃO	Universidade Positivo
CAMPUS	Ecoville
CIDADE	Curitiba
UF	PR
CATEGORIA	PT
MODALIDADE	PT09
TÍTULO	Aplicação de Dungeons & Dragons para estudo da socialização a partir de Fake News
ESTUDANTE-LÍDER	Lucas André Vasconcelos Vichinheski
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Jornalismo
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Lívia Mie Anbai Soares (Universidade Positivo); Lucas Albuquerque de Lara (Universidade Positivo); Michelle Pereira de Aguiar Camargo (Universidade Positivo)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

Este trabalho consiste em um experimento utilizando a quinta edição de Dungeons & Dragons para observar e analisar a relação das pessoas com as fake news. As fake news sempre existiram, mas de um tempo para cá elas ganharam mais força na mídia. As eleições presidenciais de 2018 provam isso. Elas consistem em serem notícias falsas. O objetivo é distribuir notícias por meio de cartas entre os jogadores e fazer com que eles investiguem, através delas, se aquilo é verdadeiro ou não, entendendo assim, o modo como as notícias se disseminam na sociedade e a socialização que ocorre nesse processo. O jogo que foi utilizado para análise e experimento é o RPG de mesa, mais especificamente Dungeons & Dragons 5.0 (5e D&D), a quinta edição a ser publicada. Tem como objetivo desvendar as fake news que foram espalhadas no decorrer da aventura através de uma carta que segue os mesmos parâmetros de uma notícia falsa, com assinatura falsa, entregue por alguém que não é de confiança tentando se passar por uma fonte confiável. A base do jogo tem como pilar a interpretação, onde se desenvolve e constrói a estrutura do RPG. Os jogadores precisaram apurar as informações para checar se o conteúdo das cartas usadas eram reais ou não, para assim partimos para o pressuposto da análise de como ocorreu o processo de socialização e disseminação das informações. O experimento necessitou de 4 pessoas, um grupo clássico de RPG, para assim ver como agiram em grupo com relação a essas fake news medievais ambientadas em um mundo mágico. Ele também foi aplicado em uma mesa já existente, em forma de uma aventura paralela, pois torna o ambiente mais propenso a socialização como na vida real, uma vez que as pessoas já tinham contato um com o outro, como ocorre com o compartilhamento de notícias.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Mais de 60% dos brasileiros não conseguem reconhecer uma notícia falsa, segundo um estudo realizado em 2020 pela "Iceberg digital", desenvolvido pela Kaspersky, empresa global de cibersegurança, em parceria com a empresa de pesquisa CORPA, na América Latina. Então usar do lúdico para alterar essa situação é uma maneira para modificar esses dados. Para isso foi utilizado o Dungeons & Dragons 5ed. (D&D), no qual o objetivo é encerrar a "campanha", que nada mais é do que uma missão principal presente em um mundo fictício baseados nos livros disponíveis do jogo ou criado a partir do mestre, mas sempre seguindo o livro de regras tanto para jogador quanto mestre (aquele que narra e comanda). Porém, essa missão principal não é exposta aos jogadores de primeira, eles devem descobrir o que se passa e acontece nesse mundo resolvendo e desvendando mistérios e missões menores, que irão fazer com que subam de nível. Pois é descrito dentro do livro guia para o jogador: O RPG DUNGEONS & DRAGONS é sobre contar histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta (Livre tradução de Dungeons & Dragons 5ed., p. 6). Para subir de nível, é usado o método de "XP" (pontos de experiência), que são dados para os jogadores através do nível de dificuldade de missões

concluídas e se o mestre permitir, também através da interpretação. Encerrar a mesa é nada mais e nada menos que vencer a campanha principal - ou todos morrerem ao mesmo tempo. O XP necessário para "upar" (subir de nível), está exposto em uma tabela presente tanto no livro do jogador 1 quanto no livro do mestre. Existem muitas regras, desde regras para atacar com ataques físicos e com armas, quanto para usar magia, todas diferentes. E não para por aí, o Livro do Jogador que contém todas elas, possui mais de 300 páginas! Mas entre as principais, é essencial você saber que o d20 (dado de 20 lados) é usado para fazer a maioria das ações, como ver se você acerta um ataque ou não, só consegue passar em algum teste de resistência ou realizar uma ação de diplomacia ou jogar um certo charme em alguém, ou até mesmo mentir. Liberdade O jogo é baseado em interpretação e para isso em boa qualidade e clima descontraído que o jogo pede, é necessário que a vontade surja pelos jogadores e não pela imposição de alguém. Evasão da vida real D&D exige que seus jogadores entrem, através da imaginação, em outro mundo por um período de tempo, fazendo com que fujam da vida real. Tempo de espaço limitados O tempo para a maioria das ações do D&D não é determinado, muito menos a duração da campanha, a não ser durante o combate, onde as ações devem ser realizadas em curto período de tempo. Ordem A ordem em D&D ocorre principalmente durante os combates, nos quais cada jogador ataca segundo sua "iniciativa" que é definida antes da batalha. Assim, cria-se uma ordem para as ações. Grupos Sociais O jogo permite interações sociais entre os jogadores, favorecendo que aquele grupo crie vínculos e os fortaleça, mas ao mesmo tempo pode fazer com que essas pessoas criem máscaras para fugir da realidade, por isso nem sempre é indicado, segundo psicólogos.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Para a aplicação do experimento foi optado por assumir a função de mestre dentro do jogo, criando uma aventura paralela na qual o jogadores receberam uma carta com os nossos parâmetros usados para determinar se algo é uma fake news sem apenas o conteúdo em si, entre eles: fonte, assinatura, erros gramaticais e nome do veículo. A carta conduzia os participantes para uma armadilha, na qual enfrentam os vilões que armaram contra o grupo de aventureiros. Conteúdo O conteúdo diz respeito ao teor da matéria, sua essência e o que ela informa. Na aventura ela foi correspondida pela missão dada pela carta, com informações falsas que mandavam todos para uma emboscada. Fonte A fonte é o remetente da informação, o local de onde está vindo. Vai além de um veículo confiável, equivale também do local de onde vieram os dados apurados usados. No jogo ela foi adaptada para de onde veio o pergaminho da missão, que foi entregue através de magia negra, algo proibido e que não é usado pelos oficiais do reino. Assinatura Corresponde a quem assina e leva o crédito por ter escrito a matéria. Em fake news, geralmente as assinaturas não existem ou são suspeitas. Na aventura a carta não possui assinatura. Erros Outro fato que demonstra uma fake news é uma quantidade elevada de erros gramaticais, o que aconteceu com a carta dada aos participantes. A carta continha diversos erros, entres eles "princeza". Nome do veículo Geralmente as fake news provém de veículos com nomes peculiares e muitas vezes, parecidos com outros veículos da grande mídia. Para o jogo isso foi adaptado pelo selo real, que estava parecido com o verdadeiro, mas tinha vários contrastes e diferenças que mostravam que não era do mesmo local. No dia 18 de abril de 2019, às 9h30 da manhã foi iniciada a aplicação do experimento. Os 4 aventureiros - compostos pelas classes de monge, bárbaro, mago e ladino - receberam uma carta misteriosa com uma missão totalmente diferente da proposta pelo grupo. A carta desviava os jogadores do trajeto que estavam e os mandavam para o Floresta das Almas, um local existente dentro do mundo no qual a aventura foi ambientada. Após receberem a carta, eles tiveram que analisar através da percepção individual de cada um se aquilo era verdadeiro ou não para cumprir o que o pergaminho falava. O grupo optou por seguir o conteúdo da carta, caindo na armadilha de um grupo conhecido como a Horda. Após serem atacados e deterem os vilões, a missão foi concluída. Isso ocorreu às 18h00 do mesmo dia. Nesse período teve uma pausa para o almoço, com o tempo total de uma hora e vinte minutos. Embora após a discussão entre os aventureiros eles tenham concluído que a carta era falsa, foi feita uma votação para decidir se iriam realizar a missão prescrita nela. Com 3 votos a 1, acabaram por ir até a Floresta das Almas, caindo assim na emboscada. É possível perceber através do experimento que mesmo quando as pessoas sabem que uma notícia X pode ser falsa, elas acabam por adotar como verdade e compartilham no ambiente de socialização, adotando aquilo como mentira apenas quando cai a ficha em situações de atrito. Isso demonstra que as pessoas tendem a acreditar em algo mesmo que todas as evidências apontem como informação falsa. Portanto, pode-se concluir que o experimento comprovou, dentro do proposto, que apesar de ter evidências e conhecimento, as pessoas compartilham fake news, partindo principalmente de posicionamento político e naquilo que elas mesmas querem acreditar.