








Um jogo DESMITIFAKE!

Você é líder de Grupos Sociais que planejam controlar a opinião pública através de manipulação, blefe e suborno para chegar ao poder.

Seu objetivo é destruir a influência de todos os outros Grupos Sociais, depreciando sua imagem perante a opinião pública. Apenas um Grupo será hegemônico!

Conteúdo do jogo:

-  25 cartas de Grupos Sociais.
5 de cada Grupo Social: Negociadores, Negacionistas, Falseadores, Mídia e Cientistas;
-  06 cartas de ajuda para ilustrar a dinâmica do jogo;
-  24 *Influencers* (moedas prateadas);
-  06 *Influencers gold* (equivalente a 5 *Influencers*);
-  Livreto de Regras.

Objetivo do jogo:

“Cui Bono?” é uma expressão em latim que em sua versão em português significa “Quem é beneficiado?”.

Considerando essa referência, o presente jogo pretende desenvolver a capacidade interpretativa a partir do estímulo das habilidades de problematização e crítica dos participantes a partir de uma simulação da realidade social que envolve a manipulação da opinião pública por meio da disseminação de notícias falsas.

O objetivo deste jogo é depreciar os Grupos Sociais de todos os outros participantes e ser o único confiável perante a opinião pública.

Contexto de elaboração e possíveis aplicações:

O jogo sério “Cui Bono?” foi elaborado a partir da mecânica do jogo “Coup”, o qual os personagens possuem ações e interesses que conformam a dinâmica da partida. Nesse sentido, o jogo “Cui Bono?” compõe o produto educacional “DesmitiFake! - Fake news como recurso didático na formação de professores de História”, desenvolvido no âmbito do Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação de Metodologias em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NITAE²), da Universidade Federal do Pará (UFPA).

Embora o aludido produto educacional volte-se para discentes do curso de Licenciatura em História, as aplicações deste jogo sério em inúmeros outros contextos educacionais demonstram-se promissoras, sendo possível recurso didático para discentes do Ensino Básico e/ou ferramenta de ensino-aprendizagem em espaços não formais de ensino que pretendem debater acerca das problemáticas das *fake news* e/ou objetivem fomentar o desenvolvimento da competência e habilidades correlatas deste jogo.

“Cui bono?” pode ser jogado por até 8 jogadores, sendo recomendado o número de 6 jogadores devido ao tempo de espera entre os turnos.

Preparação para iniciar a partida:

Embaralhe as cartas de personagens e distribua para cada participante:

As cartas de auxílio devem ser disponibilizadas e podem ser consultadas por todos os participantes.

Esta é apenas para referência. Os jogadores devem se familiarizar com toda dinâmica e ações dos personagens antes de começar o jogo.

Distribua duas cartas para cada participante, devidamente viradas para baixo.

Os participantes podem olhar suas cartas a qualquer momento, mas devem mantê-las viradas para baixo à sua frente, sem revelar para os demais participantes.

Adiante, coloque as cartas restantes empilhadas na área de jogo, formando o Baralho da Sociedade.

Cada participante recebe dois *influencers*.

O dinheiro de cada participante deve permanecer sempre visível. Coloque as moedas restantes juntas na área de jogo, formando o Banco de Influência.

Os Grupos Sociais (cartas dos personagens):

As cartas viradas para baixo na frente de um participante representam os Grupos Sociais que o jogador domina naquele instante, podendo ser alterada ao longo da partida.

As ilustrações nas cartas representam os Grupos Sociais e suas respectivas ações que podem ser utilizadas ao longo da partida.

Sempre que um jogador perder um Grupo Social ele deve virar uma de suas cartas para cima.

O jogador sempre escolhe qual de suas cartas ele deseja revelar quando perde um Grupo Social.

Cartas reveladas permanecem assim visíveis para todos até o final do jogo, e não fornecerão mais influência para o jogador.

Quando um jogador perde seus dois Grupos Sociais, ele é considerado depreciado perante a opinião pública e está fora do jogo.

Influencers:

Além das cartas, o jogo também depende da movimentação dos *influencers*, que nesse caso cumprem o papel de “moeda de troca” na dinâmica do jogo. **Possuir *influencers* é a base de algumas ações fundamentais ao longo da partida, possuindo importância estratégica para alcançar o objetivo final do jogo: ser o único com credibilidade.**

Tendo em vista que no exercício mental de simulação da dinâmica de manipulação da opinião pública na atualidade, faz-se necessário levar em consideração as personalidades e instituições que promovem ou desestimulam inúmeros comportamentos.

Portanto, por finalidades práticas ao longo da partida, uma “Instituição midiática” corresponde ao quantitativo de 5 *influences*.

Início da partida:

O jogo procede em turnos no sentido horário.

No seu turno, o jogador escolhe apenas uma ação.

Não é permitido passar a vez.

Após a ação ser escolhida, os outros jogadores têm a oportunidade de contestar ou bloquear quando possível.

Se uma ação não é contestada ou bloqueada, ela é automaticamente bem-sucedida.

Contestações são resolvidas antes de qualquer ação ou ação contrária.

Quando um jogador perde todos seus Grupos Sociais ele está imediatamente fora do jogo. Ele deixa suas cartas viradas para cima e devolve todas as suas Influências ao Banco de Influência.

O jogo termina quando houver apenas um jogador restante.

Em caso de novas partidas, o vencedor da última partida é o primeiro a jogar.

Ações possíveis ao longo da partida:

Um participante, em seu devido turno, pode escolher qualquer ação que quiser e puder sustentar perante seu

capital de *Influencers*. Sendo possível adotar ações gerais (sempre disponíveis para utilizar) ou as ações relacionadas as habilidades da(s) carta(s) que afirma possuir, conhecida como ações dos Grupos Sociais.

Se optar por uma ação de Grupo Social, o jogador deve declarar qual Grupo domina e a ação que deseja realizar, com suas cartas viradas para baixo. Ele pode estar dizendo a verdade ou blefando.

Ele não precisa revelar nenhuma de suas cartas viradas para baixo, a menos que ele seja contestado.

Se não for contestado, ele é automaticamente bem-sucedido.

Ações gerais (sempre disponíveis):

Estas ações podem ser realizadas por qualquer jogador independente dos grupos sociais que possuem.

Apelo aos apoiadores:

Pegue 1 *Influencer* do Banco de Influência.

Ajuda Externa:

Pegue 2 *Influencers* do Banco de Influência (*Pode ser bloqueada pelo Negociador*).

Desestabilização por Fake News:

Pague 7 *Influencers* para o Banco de Influência e aplique uma Desestabilização contra outro jogador. Esse jogador perde imediatamente um Grupos Social que controla (carta).

A Desestabilização é sempre bem-sucedida. Não há artifícios para impedir tal ação.

Se você começar o seu turno com 10 (ou mais) *Influencers*, será obrigado a realizar, como única ação no mesmo turno, a Desestabilização por *Fake News* em um oponente de sua escolha.

Ações dos Grupos Sociais:

Estas ações podem ser realizadas somente por jogadores que afirmam possuir os Grupos Sociais dos quais pretendem realizar suas ações.

Negociadores:

Atuam diretamente no mercado financeiro, conseguindo captar *Influencers* com facilidade.

Possuem o poder de arrecadar 3 *Influencers* do Banco de Influências.

Negacionistas:

Este Grupo acredita que pode desenvolver conhecimento pelas sua própria base evidencial, não reconhecendo demais avanços científicos, depreciando o progresso e disseminando desinformação.

Ao financiar uma *Fake News* sobre determinado Grupo Social, depositando 3 *Influencers* no Banco de Influência, podem tentar eliminar um jogador depreciando-o. Se for bem-sucedido, aquele jogador perde imediatamente um Grupo Social que controla, pois foi depreciado perante a opinião pública (*Pode ser bloqueado pelos Cientistas*).

Falseadores:

A disseminação de notícias falsas difundidas por meio de *bots* acaba por conquistar adeptos, gerando prejuízos aos demais Grupos Sociais. Portanto, os falseadores são dotados do poder de receber 2 *Influencers* de outro jogador de sua escolha. Em caso de o jogador escolhido possuir somente um *Influencer*, é pego apenas um (*Pode ser bloqueado pela Mídia ou por outros Falseadores*).

Mídia:

As narrativas conformadas pela mídia conseguem mobilizar outros Grupos Sociais segundo seus interesses. Dessa forma, detém o poder da escolha ao possibilitar a troca de Grupos Sociais pelos jogadores. Devendo proceder da seguinte forma: primeiro pegue 2 cartas aleatórias do Baralho da Sociedade. Troque de zero a duas destas com as suas cartas viradas para baixo e devolva duas cartas para o Baralho da Sociedade.

Ações Contrárias:

Podem ser feita por outros jogadores para bloquear uma ação de Grupo Social.

Ações contrárias funcionam como as ações de Grupos Sociais. O jogador pode afirmar que lidera qualquer um dos Grupos Sociais e usar suas habilidades para combater outro jogador. Ele pode estar dizendo a verdade ou blefando. Ele não precisa mostrar suas cartas, a menos que seja contestado. Ações contrárias podem ser contestadas, mas se não forem, são automaticamente bem-sucedidas. Se uma ação é bloqueada com êxito, a ação falha, mas todos os *Influencers* investidos na ação não serão devolvidos.

Negociadores – Bloqueia Ajuda Externa

Qualquer jogador que reivindicar os Negociadores pode intervir em um jogador tentando receber ajuda externa. O jogador que tentava ganhar ajuda externa não recebe nenhum *Influencer* neste turno.

Cientistas – Bloqueiam a Depreciação dos Negacionistas

Sendo grandes contribuintes do saber verosímil e difusores da dúvida como método, os cientistas apresentam meios que invalidam toda depreciação. Nesse sentido, o jogador que está sendo depreciado pode reivindicar os Cientistas e bloquear a ação. A depreciação falha, mas *Influencers* depositados no Banco de Influência por quem convocou os Negacionistas permanece gasta.

Mídia/Falseadores – Bloqueia o Recebimento

O jogador que está perdendo *Influencers* para os Falseadores pode reivindicar tanto a Mídia quanto outro Falseador para bloquear o recebimento de *Influencers*. O jogador que tentava receber não recebe moedas neste turno.

Contestações:

Qualquer ação ou ação contrária de personagem pode ser contestada.

Qualquer jogador pode contestar o outro jogador, independentemente de estarem ou não envolvidos na ação.

Uma vez que uma ação ou ação contrária é declarada deve ser dada aos outros jogadores uma oportunidade para contestar. Se o jogo prosseguir, a ação não poderá mais ser contestada.

Se um jogador é contestado, ele deve provar que possui a influência necessária, revelando que o Grupo Social relevante era uma de suas cartas viradas para baixo. Se não puder, ou não quiser prová-lo, ele perde o desafio. Se puder, e quiser, o contestante perde.

Quem perder a contestação imediatamente perde uma influência.

Se o jogador ganha uma contestação, mostrando a carta de personagem relevante, primeiro ele devolve aquela carta para o Baralho da Sociedade, embaralha novamente as cartas e pega uma nova aleatoriamente. (Desta forma, ele não perde uma influência e outros jogadores não saberão a nova carta de influência que ele possui).

Em seguida, a ação ou ação contrária é resolvida.

Se uma ação é contestada com sucesso, toda a ação falha e os *Influencers* que moveram o custo da ação são devolvidos para o jogador.

Atente-se: possibilidade de dupla perda

É possível perder 2 influências em um turno se você falhar ao defender contra uma depreciação. Por exemplo, se você contestar os Negacionistas usados contra você e perder, você vai perder um Grupo Social para o desafio perdido e, em seguida, outro Grupo Social para a depreciação realizada com sucesso. O mesmo acontece no caso de blefar alegando possuir o Grupo de Cientistas para deter uma depreciação e ser contestado.

Interações permitidas entre participantes:

Quaisquer negociações são permitidas, mas nenhuma é vinculativa.

Os jogadores não podem revelar qualquer uma das suas cartas para os outros jogadores. Nenhum *influencer* pode ser dada ou emprestada entre os participantes.

Não existe segundo lugar, vence o(a) último participante com cartas.

Créditos de elaboração de “Coup”:

Jogo que inspirou a dinâmica do jogo “Cui Bono?”:

Game Design: Rikki Tahta, La Mame Games; **Desenvolvimento:** Haig Tahta & Sacha Tahta; **Testes:** Todos na La Mame; **Design Gráfico:** Luis Francisco; **Ilustração:** Weberson Santiago; **Tradução:** Tatiane Cappelari.

Referências bibliográficas que inspiraram a elaboração do “*Cui Bono?*”:

BERGERON, Bryan. **Developing Serious Games** (Game Development Series). Massachusetts: Charles River Media, inc, 2006. 1st Edition.

CERRI, Luis Fernando. **Ensino de história e consciência histórica**: implicações didáticas de uma discussão contemporânea. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play**: Radical Game Design. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 57ª ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2014. p. 79-106.

GIACOMONI, Marcello. Construindo jogos para o Ensino de História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, recurso eletrônico, 2018, p. 87-112. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/174705/001065511.pdf?sequenc>>. Acesso em 20/12/2023.

KAPP, Karl M. What is Gamification. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.25-50.

LEAL, Bruno. Fake news: do passado ao presente. In: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (orgs.). **Novos combates pela história**: desafios – ensino. São Paulo: Contexto, 2021, p. 147-174.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 2-25.

MOREIRA, Marco Antônio. O que é afinal aprendizagem significativa? In: MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa**: a teoria e textos complementares. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011. p. 13-57.

NAPOLITANO, Marcos. Negacionismo e revisionismo histórico no século XXI. In: PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi (orgs.). **Novos combates pela história**: desafios – ensino. São Paulo: Contexto, 2021, p. 85-113.

PERINI-SANTOS, Ernesto. Desinformação, negacionismo e a pandemia. **Filosofia Unisinos**, v. 23, n. 1, p. e23103, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.4013/FSU.2022.231.03>>. Acesso em: 14/06/2023.

REISDORFER, Thiago. Fake News em sala de aula: o ensino de história e informação no tempo presente. **Revista Aprendizagens Históricas**, 2019, p. 427-433.

ROOZENBEEK, Jon; BASOL, Melisa; VAN DER LINDEN, Sander. A New Way to Inoculate People Against Misinformation. **Behavioral Scientist**. Publicado em: 22/02/2021. Disponível em: <<https://behavioralscientist.org/a-new-way-to-inoculate-people-against-misinformation/>>. Acesso em: 18/12/2023.

RÜSEN, Jörn. A Função da Didática da História: A relação entre a Didática da História e a (meta) História. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; MARTINS, Estevão de Rezende (org.). **Jörn Rüsen**: Contribuições para uma teoria da didática da história. Curitiba: WA Editores, 2016. p. 13-42.

RÜSEN, Jörn. Didática – funções do saber histórico. In: **História viva**: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2007, p. 85-133.

SANTOS, Mariana Alvina dos; LARA, Ellys Marina de Oliveira; LUCHESI, Bruna Moretti. **Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem**. Guia prático de introdução às metodologias ativas de aprendizagem, 2022.