

Redes Sociais: como gerar reflexão e ação no mundo virtual?

Orlando Pereira Afonso Junior, Walter Augusto Curvelo Neto

Instituto Federal Fluminense Campus Itaperuna (IFF)
Rodovia BR 356, Km3, s/n – Cidade Nova, Itaperuna - RJ
ojunior@iff.edu.br, curvelo@live.com

Abstract. *This work intends to discuss the increasing evolution of hate speech by the use of social networks. In order to achieve this goal, a software project was created with the aim of helping to create dialogue about sensitive topics in the classroom. As methodology, Human-Computer Interaction (HCI) factors were considered, using specific concepts of interaction design, such as prototyping for analysis. Looking for sensorial and emotional appeal, the system provides user profiles, so that the participants could create debates and new questioning. At the conclusion of this study, the evolution of the proposed system, beyond the immersion and awareness of its users are searched. Through the results it will be possible to create more interactive systems that includes emotional aspects, raising awareness over the technology.*

1. Introdução

Em novembro de 2016, o ator Bruno Gagliasso registrou queixa por comentários racistas contra sua filha Titi – adotada por ele e sua esposa Giovanna Ewbank. Através do Instagram - rede de compartilhamento de fotos -, a publicação gerou revolta em alguns usuários e apoio de outros. Em diversas outras redes de relacionamento e sites de fofocas, as mensagens ficaram evidenciadas, comentários foram expostos. Com o direito de expressão, por vezes, toma-se como verdade ou padrão a concepção de cada pessoa, subjetivando e até mesmo relativizando a essência de tudo nas relações humanas, que é o respeito. Alguns usuários se sentem protegidos atrás da tela do computador, como se suas ações não representassem valor perante a legislação do país. Então, seria a Internet – através de seus aplicativos e sites- uma terra sem lei? Quais são os papéis do usuário nesse contexto? Como o sistema deve portar-se diante desse tipo de situação? E previamente, como ser projetado para atender fatores sociais e emocionais de seus usuários?

Entre abril e junho do ano passado, o projeto Comunica Que Muda, gerou um algoritmo que vasculhou plataformas como Facebook, Twitter e Instagram atrás de mensagens e textos sobre temas sensíveis, como racismo, posicionamento político e homofobia. Foram identificadas 393.284 menções, sendo 84% delas com abordagem negativa, expondo preconceito e discriminação transmitidos pelos internautas. Observando a interação entre o homem e a máquina devemos, portanto, oferecer atenção a dois pontos importantes: a forma que projetamos nossos sistemas para que os usuários façam uso e a forma em que nossos usuários gerenciam sua experiência no

ambiente tecnológico. Mesmo projetado para o uso humano, o que o sistema faz que não deveria fazer? Essa pergunta é simples, ele não deveria simplificar o trabalho que o cérebro tem para interpretar a realidade, erroneamente apontando como o certo é certo e o errado é errado.

Sendo assim, o projeto iniciou sua jornada levantando requisitos para uma hipotética solução que auxiliaria na criação da reflexão sobre esses conflitos virtuais, além de reafirmar a necessidade de analisar diversos fatores que se fazem essenciais na criação de softwares de relações sociais dando real foco ao usuário. Tendo como público-alvo alunos do ensino médio de escolas estaduais no interior do estado do Rio de Janeiro e como base do estudo a Interação Humano-Computador, projetamos um protótipo – já em aplicação - que gerencia conflitos virtuais dentro do ambiente controlado da sala de aula, através de simulações de casos em uma fictícia rede social. Chamada de “Rede Social: O Desafio”, o sistema busca levar em considerações fatores emocionais, sociais e culturais, provando ou não – através de análise- se a hipótese do sistema educativo auxiliador serial é realmente funcional.

2. Soluções propostas

Projetado sob uma hipótese, a “Rede Social: O Desafio” – em sua versão inicial – apresenta três rodadas com três perfis de usuários. Nossos jogadores- alunos do ensino médio público do noroeste do estado do Rio de Janeiro- junto de seu mediador, debatem, julgando histórias sob o ponto de vista de alguém fora do contexto apresentado.

O jogo é colaborativo, sendo assim, embora a opinião de um usuário seja importante sozinha, o sistema instiga que o grupo de pessoas participantes – sendo indicado pelo menos duas pessoas e um mediador por partida- interajam, distorçam, possibilitando até um consenso sobre o tema proposto. Mas como esse tema é exposto? Quando uma opção é escolhida dentro da rodada, o sistema apresenta uma página de um usuário fictício. Esse usuário se expõe e outras personagens interagem com ele, através de comentários, mensagens de bate papo, imagens e até anexos. O objetivo dos jogadores é descobrir o contexto em que aquela situação acontece, enquanto julgam a forma que os usuários se expõem ao mesmo tempo que expõem seus pontos de vista.

Contudo, nem tudo é exposto num primeiro momento. O usuário inicialmente julga a história apenas pelo que ele vê, sendo posteriormente incentivado pelo mediador que disponibiliza informações ocultas – aquelas em que só um usuário logado em seu próprio perfil teria acesso, como conversas privadas e anexos, podendo assim, mudar de opinião a cada nova informação oferecida pelo mediador.

O foco do projeto é correlacionar mecanismos de Interação Humano-Computador (IHC) na afirmação do potencial do software, enfatizando fatores que se tornam indispensáveis para uma boa experiência do usuário, além de oferecer ao meio acadêmico uma ferramenta que incentive a discussão, evitando assim o ódio gratuito exposto pelas redes.

Após os primeiros testes, identificamos alguns fatores que auxiliarão na criação de uma versão final do software, além de potencializar fatores que ampliarão a Interação Humano-Computador, seus conceitos poderão colaborar na análise de sistemas futuros, ampliando as possibilidades de uma aproximação maior de sistemas e seus usuários.

3. Conclusão

Com o crescimento do acesso à tecnologia em todo o país, se tornou acessível para muitas pessoas começarem a usar do anonimato para expor, agressivamente, suas opiniões sobre diversos temas. Como proposta, unificamos a tecnologia e a comunicação, fortalecendo laços mais seguros através de um software educacional.

O jogo induz o uso de oralidade e socialização, além de propor uma reflexão a respeito das diversas opiniões, tipos de pessoas e culturas - tudo isso usando o computador, ferramenta antes usada como campo minado de conflitos. Durante a aplicação do software protótipo, observamos alguns conceitos importantes para captação do real perfil do usuário, ligando fatores emocionais, sociais e até mesmos legais, que farão do sistema ainda mais funcional.

Portanto, foi formalizada a necessidade de uma análise profunda por uma equipe multidisciplinar, que tratariam o usuário em seus extremos aspectos e necessidades. Foi também nos testes que observamos os pontos positivos encontrados na aplicação do sistema, como a imersão dos usuários nos casos propostos, a geração potencial de centros de discussões, uso assíduo da oralidade por alunos menos comunicativos, através da correlação dos contos com fatos de suas respectivas realidades.

Conclui-se que, através da coleta de dado, testes e análises, criaremos um sistema funcional com grande potencial na introdução de temas polêmicos em sala de aula, além de nos oportunizar entender o usuário como um ser complexo, atribuindo a eles diversos fatores ainda não explorados nem documentados nas etapas iniciais. Nesses núcleos, buscaremos de forma gradual e individual fortalecer conceitos legais, sensoriais, emocionais e estruturais, através de técnicas de IHC para atender a demanda da análise da equipe multidisciplinar de forma centrada e organizada.

4. Referências

COMUNICA QUE MUDA. **Brasil cultiva discurso de ódio nas redes sociais.** Disponível em: < <http://www.comunicaquemuda.com.br/redes-da-intolerancia>>. Acesso em: 22 de maio de 2017.

SELBACH, Milene. **Metacomunicação Designer-Usuário na Interação Humano Computador.** Disponível em: <www2.dbd.pucRio.br/pergamum/tesesabertas/5000127111_02_cap_01.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2017.