

NEWS 2.0¹

Evandro LINS²
Janaina CALAZANS³

Faculdade Boa Viagem, FBV, Recife/PE

RESUMO

Este artigo tem o objetivo de apresentar o trabalho News 2.0. Este é um projeto conceitual apresentado como trabalho de graduação no semestre 2011/2. O News 2.0 é um site que permite aos usuários enviar notícias na forma de texto, foto, ou vídeo, e agrupá-las em grupos de notícias com temas semelhantes de forma a aprofundar o debate e desenvolver uma visão crítica com base em diferentes pontos de vista, além de utilizar conceitos de gamificação para engajar os usuários.

Palavras-chave: Gamificação; Rede social; Internet.

1 INTRODUÇÃO

A forma como se consome informação já não é mais a mesma que há 10 anos ou mais. O consumo passivo não é bem visto pelos usuários, que buscam cada vez mais influenciar os meios dos quais participam.

Iniciativas como o iReporter, rede social onde os leitores e espectadores da CNN podem enviar notícias e ocasionalmente terem seu conteúdo utilizado pela emissora nas suas transmissões televisivas, mostram que diante desse comportamento até os veículos mais tradicionais estão se adequando a esta realidade.

2 OBJETIVO

Criar uma rede social voltada exclusivamente para a atividade jornalística, permitindo que um usuário colabore com outros usuários na construção de notícias mais

¹ Trabalho submetido ao XIX Prêmio Expocom 2012, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade Game.

² Aluno líder do grupo e estudante do 8º. Semestre do Curso de Publicidade e Propaganda, email: eslins@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda, email: Janaina.calazans@gmail.com.

acuradas, menos tendenciosas, e abertas a melhoramentos – sendo estes atributos gerenciados pela própria comunidade.

3 JUSTIFICATIVA

Facebook, Orkut, Google+, Hi5, são alguns exemplos de redes sociais presentes na internet. O principal objetivo destes sistemas é conectar pessoas, sejam elas conhecidas ou não. Suas ferramentas permitem que usuários geograficamente distantes se conectem e troquem informações assincronicamente. Inicialmente os usuários tinham como objetivo a criação de novas amizades ou a manutenção das já existentes, contudo seu uso passou também a incorporar outros objetivos.

Dentro destas redes sociais surgiram comunidades voltadas para a discussão de temas mais sérios, como política. Porém, apesar de ser visível o interesse dos usuários destas redes sociais em utiliza-las como uma imprensa alternativa não há como negar que estas mesmas redes sociais não foram projetadas para acomodar tais usos. O conteúdo que eles geram acaba sendo ofuscado pelo ruído gerado pelo constante fluxo de informação irrelevante para este tipo usuário em específico, que busca informar-se e informar sobre a sociedade em que vive.

Portanto, a criação de um sistema voltado exclusivamente para o desenvolvimento, compartilhamento, e análise de notícias seria amplamente desejado para abranger esses usuários.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a aquisição de dados a fim de embasar os questionamentos sobre o comportamento dos usuários nas redes sociais e quanto as formas que estes compartilhavam notícias ou interagiam com os veículos de informação presentes na internet foi realizada uma amostragem de caráter não probabilístico por tráfego.

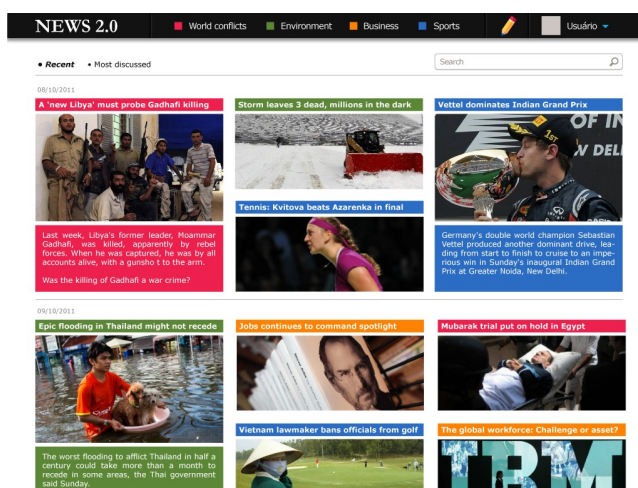
Através desta foi definido o perfil dos entrevistados, sexo, idade, se interagiam com os sites convencionais de notícias, e com que frequência compartilhavam videos e notícias com seus amigos nas redes sociais. Após esta pesquisa e sua subsequente análise foram

definidas as ferramentas que melhor se adequariam ao usuário alvo e seriam relevantes na implementação do site.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O usuário devidamente registrado no sistema poderá enviar tokens, uma representação de uma peça do jogo, para o site. Estes tokens podem ser de 3 tipos: fotografia, texto, ou audiovisual.

Após o envio o token deverá ser indexado a outros tokens com tema semelhantes, formando assim uma célula – que aumentará de tamanho a medida que mais tokens forem adicionados. Cada célula possui uma série de indicadores que referenciam ao modo que os usuários se relacionam com ela, tendo como inspiração jogos de gerenciamento de cidades como o Sim City. Além disto qualquer usuário poderá criar uma “Quest” referente a célula, uma chamada pela atenção dos leitores e colaboradores. Cada “Quest” possui uma série de atividades que devem ser realizadas, como destacar trechos tedenciosos de um texto, e aos participantes será oferecido pontos de reputação e distintivos referentes a atividade.

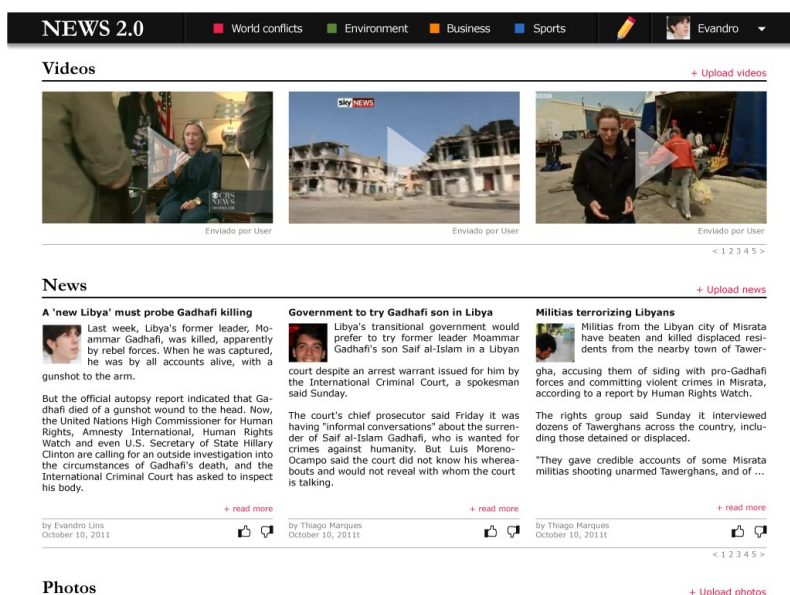


Para tokens de texto a indexação poderá ser automática, usando-se o processamento de linguagem natural(NLP) – uma subárea da inteligência artificial e da linguística que estuda os problemas da geração e compreensão automática da linguagem humana. A NLP permitiria ao sistema extrair dos textos nomes de pessoas, ou lugares, e outras palavras-chave relevantes e usar estas informações para indexar o token. Caso o token não se enquadre em nenhuma célula então uma opção manual seria oferecida. Neste caso o próprio

usuário seria convidado a selecionar palavras-chave para seu token e uma nova célula seria criada. Para os demais tokens, esta última opção seria a única disponível, visto que existe uma grande dificuldade em contextualizar uma imagem ou vídeo.

O gerenciamento do conteúdo ficaria a cargo dos próprios usuários, através de ferramentas simples disponibilizadas enquanto se lê, vê, ou assiste um token. Essas ferramentas são análogas a algumas ferramentas disponíveis nas redes sociais, como o “Like” do facebook, e permitirão ao leitor selecionar trechos do texto, ou vídeo, e classificá-los como incorreto, irrelevante, carece de fontes, destaque, ou tendencioso. Desta forma apenas tokens de qualidade ficarão visíveis.

Os usuários poderão também selecionar alguns tokens de uma célula, como favoritos, que serão posicionados em uma página pessoal análoga a uma página de jornal, com apenas os tokens selecionados para consumo posterior.



6 CONSIDERAÇÕES

A internet deixou de ser um meio apenas de consumo de informação para se tornar a ferramenta pela qual os seus usuários criam conteúdo, muitas vezes colaborando entre si. O conteúdo gerado por estes usuários acaba tendo maior alcance que o conteúdo gerado pelos meios de comunicação tradicional, justamente pelas relações criadas nas redes sociais, que permitem que as pessoas estejam vinte e quatro horas conectadas e facilitam a comunicação.

O News 2.0 tem sua origem exatamente nesta tendência na qual os usuários da internet buscam cada vez mais fazerem parte de uma cultura participativa.

REFERÊNCIAS

NIELSEN. State of the media: the social media report. **Blog Nielsen**, Nova Iorque, 1 Jul. 2011. Disponível em :<blog.nielsen.com/nielsenwire/social/>. Acesso em: 24 Set. 2011.

IBOPE. Total de pessoas com acesso à internet atinge 77,8 milhões, Ibope.com.br, São Paulo, 9 Set. 2011. Disponível em:<www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&comp=NotEDcias&docid=C2A2CAE41B62E75E83257907000EC04F>. Acesso em: 24 Set. 2011.

JENKINS, Henry; PURUSHOTMA, Ravi; WEIGEL, Margaret; CLINTON, Katie; ROBISON, Alice. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century . Cambridge: The MIT Press, 2009. E-book.

MCGONIGAL , Jane. Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Nova Yorque: The Penguin Press HC, 2011. E-book.