

Criança e Jornalismo: Aplicativo Jornalístico Online

Sonia Trois Carlos Gustavo Hoelzel Luciana Mielniczuk*

Universidade Federal de Santa Maria, Depto. de Artes Visuais, Brasil *Universidade Federal de Santa Maria, Depto. de Ciências da Informação, Brasil



Figura 1: Tela de Abertura do Aplicativo JOI.

Resumo

O projeto proposto apresenta o processo de criação e desenvolvimento de um aplicativo virtual coletivo, com características inspiradas em jogos multi-massivos online e em redes sociais de relacionamento da internet, com foco na divulgação, produção, reflexão e discussão de conteúdo jornalístico (especialmente notícias factuais). Através do estudo de características do jornalismo feito para a web e da observação de diferentes meios de comunicação jornalísticos direcionados a crianças, são definidas características, utilizadas na produção de um exemplo para o cenário do ambiente virtual. O propósito é proporcionar às crianças um ambiente informativo e lúdico, onde elas possam acompanhar os acontecimentos dos lugares que as interessam, possibilitando, assim, o desenvolvimento de pessoas com hábito de leitura e maior visão crítica acerca do jornalismo.

Palavras-chave: interface gráfica, ambiente virtual, jornalismo infantil, educação para a mídia, MMOG

Contato dos autores:
{soniasemacento, carlosgustavoead,
luciana.mielniczuk}@gmail.com

1. Introdução

O jornalismo e o fluxo diário de informações - em especial, as pautas factuais, relacionadas a um acontecimento específico em determinado período de tempo - são, notoriamente, voltados ao público adulto. A adequação da linguagem, configuração visual, terminologia utilizada e repertório em geral são voltadas aos adultos. Destaca-se o formato para o público infantil como um não-contemplado pelo jornalismo comum.

Crianças encontram poucas opções direcionadas principalmente a elas e, quando existem, em sua maioria são suplementos focados em diversão, passatempos e conteúdo escolar - mas não no jornalismo factual, do que ocorre no dia-a-dia. A consequência imediata é o contato tardio ou indireto e, assim, superficial (através de comentários de pais, amigos, professores) com os assuntos tratados pelo jornalismo informativo factual. É desperdiçada a chance do incentivo ao hábito de leitura e do acompanhamento diário de notícias, o que vai influir na formação da pessoa e, conseqüentemente, no desenvolvimento de um senso crítico no que diz respeito à recepção midiática.

Esse trabalho trata do desenvolvimento de uma interface para um aplicativo multimídia lúdico online, que aja como suporte para conteúdo jornalístico factual

– ou seja, relacionado com os fatos e notícias que ocorrem no cotidiano –, direcionado a crianças, e que seja propício à reflexão, debate e participação a partir das notícias publicadas.

Essa ferramenta interativa multimídia, intitulada **JOI – Jornalismo Online Interativo**, é direcionada ao público infantil, cuja faixa etária fica especificada entre 10 e 12 anos. A ferramenta elaborada é baseada em suporte digital, com acesso através da rede de computadores, a internet. O ambiente virtual tem por finalidade servir como suporte para material jornalístico produzido para a já mencionada faixa etária. Busca a união entre os aspectos informativo, cultural e de interesse público do jornalismo diário e o caráter lúdico, a diversão e a interação dos aplicativos infantis de computador.

2. Ambientação do projeto: contexto, permeações e instâncias

O capítulo a seguir trata das circunstâncias que envolvem o projeto em si, contextualizando-o a partir das mesmas e servindo como justificativa e embasamento para o projeto.

2.1. O Jornalismo na Infância

A informação exerce, cada vez mais, um papel de relevância na sociedade. A notícia é um ponto para a fundamentação do que o indivíduo percebe acerca do universo no qual vive. O jornalismo age exercendo a mediação entre o fato em si e o público que por ele tem seu interesse despertado, e a notícia (em geral) é o produto dessa mediação.

O desenvolvimento do hábito de ler, acompanhar, analisar, refletir, acerca dos produtos jornalísticos é de grande relevância para a formação de um senso crítico e seletivo. Aí reside o motivo pelo qual esse hábito deve ser incentivado desde a infância: não apenas fazer com que a criança se interesse por buscar conhecer sua realidade através do jornalismo, mas também gerar, com isso, um ser humano com capacidade de criticar e selecionar as informações que a ele são apresentadas.

Alguns aspectos da sociedade atual justificam a necessidade de um contato com as mídias: o consumo elevado destas e sua saturação; a importância ideológica das mídias, especialmente devido à publicidade; a gestão de informação nas empresas (assessorias de imprensa e comunicação); a penetração das mídias nos processos democráticos (as eleições, por exemplo); a importância da comunicação visual; a formação dos jovens de maneira a compreender sua época; a privatização crescente das tecnologias de informação - que passam a ser uma mercadoria, mudando suas características e papel; a integração das tecnologias de informação e comunicação na escola a

fim de compensar as desigualdades que o acesso desigual a estas está gerando. [BELLONI, 2001].

Também, são apontadas as relações, a princípio conflitantes, entre a sociedade mediatizada e a escola, por Faustino et. al.: “Se por um lado, a experiência moderna se revigora a cada momento com a emergência da sociedade mediatizada, por outro a experiência tradicional assiste ao processo de decadência enfrentado pelas suas instituições, de entre as quais destacamos a “escola”, entendida aqui como o espaço em que tem lugar, de forma mais directa, a educação formal. Diante do contexto comunicacional e da imensa tecnologia hoje existente, a sala de aula deixou de deter o monopólio de produção do conhecimento, como pretendia num passado não muito distante. A escola passa a compartilhar com os media o papel de difusão e mediação cultural. [...] Este novo cenário comunicacional delimitado pelos media, a partir da sua autonomização como uma das implicações da experiência moderna, obriga a educação a reflectir melhor sobre o seu papel, especialmente no que diz respeito aos discursos que apontam para a existência, ainda hoje, de um ‘abismo’ entre a cultura difundida na escola e a reflectida pelos meios de comunicação pública.” [FAUSTINO et. al., 2007].

São poucos os veículos jornalísticos com um direcionamento específico à criança. Mais raros ainda são jornais diários, suportes de notícias factuais, com ângulo voltado ao público infantil. O acompanhamento do que acontece no mundo à sua volta é transmitido pelos familiares, ouvido e talvez debatido em casa. A falta de uma mídia que busque atender as necessidades e desejos das crianças é, possivelmente, a maior responsável pelo conceito que estas fazem dos jornais: importantes – afinal, é através deles que podemos entender melhor o que acontece ao nosso redor – mas chatos e sem graça.

Como expõe Fischberg [2007]: “O que pode ser entendido, a partir das informações fornecidas pelas crianças, é que o jornal seria uma espécie de “mal necessário”, algo que elas não consomem porque não gostam, mas que reconhecem como sendo importante.” Não terá efeito, portanto, manter o formato das notícias do jornalismo tradicional. É necessário que as crianças possam compreender as matérias para elas direcionadas, e sentir-se atraídas para fazê-lo.

2.2. O Meio Digital e a Realidade Simulada

A utilização do meio digital como suporte deve-se à facilidade deste de atualização e modificação, conforme as necessidades. Também a possibilidade de interação com o autor da matéria, especialistas na área, bem como outras crianças, funciona como complemento da informação principal, e um atrativo para as últimas – agindo como uma espécie de ponto de encontro virtual.

Além disso, como se trata de um trabalho dirigido a crianças, é importante destacar o aspecto lúdico necessário que age como atrativo ao mesmo. Visto que o meio jornalístico, que é o conteúdo abordado dentro do ambiente virtual, não é uma presença comum no universo infantil, faz-se preciso uma abordagem diferente. De acordo com Fischberg [2007]: “O que pode ser entendido, a partir das informações fornecidas pelas crianças, é que o jornal seria uma espécie de “mal necessário”, algo que elas não consomem porque não gostam, mas que reconhecem como sendo importante.”

Nesse sentido, este trabalho vale-se de características dos jogos conhecidos como *Multi-Massively Online Games* (MMOG). Esse é um termo usado para se referir de maneira genérica a qualquer jogo que só possa ser executado se o participante estiver conectado a internet, e cuja interface é capaz de suportar vários jogadores conectados simultaneamente, que possam interagir entre si e com o mundo no qual estão inseridos.

Em um MMOG, o usuário é capaz de criar um avatar, um personagem que o represente, e, com este, transitar em um cenário virtual onde encontrará, além de personagens controlados pelo computador, como parte da plataforma do jogo, outros como ele, conectados àquele ambiente virtual através de seus personagens. Conforme Murray: “O ambiente narrativo virtual amplia o universo ficcional dos filmes e programas televisivos de um modo que é consistente com a versão canônica da história, mas que a personaliza para cada um dos jogadores”. [MURRAY, 2003].

É fazendo uso dessas características que esse projeto busca uma inspiração de formato no MMOG. Por ser um gênero conhecido e bastante aprovado no universo jovem, isso age como atrativo inicial. As possibilidades oferecidas por essa formatação convergem com os interesses deste trabalho: a busca pela interação entre as crianças e com o meio técnico, o interesse exploratório, a constante atualização e dinamismo.

3. O Desenvolvimento do Projeto

A constituição do projeto foi definida através de quatro etapas principais. Primeiramente, o problema foi definido e caracterizado, o que foi seguido pelo estudo do contexto no qual o projeto procura atuar (o meio digital, o jornalismo e o direcionamento a crianças). Nesta etapa, foram observados outros meios que poderiam servir como inspiração para o projeto. Após, partiu-se para a segunda fase, de constituição do ambiente em si e as formas que poderiam ser utilizadas para melhor resolvê-lo. Depois, foi desenvolvida a interface gráfica, seguida por suas variáveis estéticas. Por fim, foi efetuada a montagem de uma reportagem que sirva como exemplo para o funcionamento do ambiente, seguida pela elaboração do relatório.

3.1. Caracterização do Problema

A constatação da deficiência de produtos midiáticos direcionados à área do jornalismo para crianças partiu de observação empírica da autora acerca dos conteúdos preexistentes no mercado. A hipótese teve sua veracidade corroborada por pesquisas acadêmicas. Garzel [2004], em sua pesquisa através de questionário, seguido por entrevistas informais semi-estruturadas, sobre práticas culturais e consumo de mídia, feita com crianças da 4ª série do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Santa Catarina, apontou dados relevantes. Ao serem questionadas sobre se conhecem algum “jornal, revista, programa de televisão ou rádio que tenha notícias ou reportagens feitas para pessoas da sua idade”, 62% responderam que sim; no entanto, ao citarem quais eram essas mídias, são apontados produtos que ou não possuem direcionamento direto ao público infantil, como Fantástico, Jornal do Almoço e Esporte Espetacular, ou não trabalham diretamente com a área do jornalismo factual, como as revistas Atrevidinha, Recreio, Capricho e Smack. A maioria das crianças também afirmou que tem interesse por notícias e reportagens. Das 73 crianças que responderam à pergunta, 36 assinalaram sim, 36, às vezes, e apenas uma disse que não.

Fischberg [2007] trabalhou, em sua dissertação, com a interação entre crianças e veículos jornalísticos impressos a elas direcionados (especificamente a revista “Recreio” e o suplemento “Globinho”, do jornal O Globo). As conclusões alcançadas por ela mostram que as crianças, a princípio, consideram o jornal como algo “chato”, mas, ao mesmo tempo, importante. Apesar de acharem as publicações pouco atraentes (por serem compostas de textos extensos demais, difíceis de manusear, com poucos atrativos visuais), se o assunto despertasse o interesse da criança, ela iria ler a matéria, não importando qual o suporte no qual esta estivesse contida [FISCHBERG, 2007].

Constatada a relevância do problema em questão – a falta de veículos jornalísticos direcionados especificamente ao público infantil, com enfoque em matérias factuais – foi decidido o suporte a ser utilizado. Pensou-se nas alternativas mais habituais das mídias jornalísticas: o jornal, o rádio, a televisão e a internet. Os meios televisivo e radiofônico foram descartados pela carência de aparato técnico necessário, assim como por falta de identificação da autora com os mesmos. Considerou-se a possibilidade de se desenvolver um suplemento impresso que fosse anexo ao jornal impresso tradicional, em algumas edições (nos finais de semana, por exemplo). Entretanto, o maior interesse das crianças pelo meio digital – apontado na pesquisa de Garzel [2004], onde o jornal impresso foi apontado por 47% das crianças participantes como o meio que menos gostam – assim como características intrínsecas da mídia digital, como a interação, a multimídia e a possibilidade de

atualização contínua, fizeram-na a opção mais apropriada.

O uso de aspectos lúdicos foi definido como uma forma para atrair a atenção das crianças e tornar o produto a ser desenvolvido mais atrativo e interessante. Tendo isso em vista, várias idéias foram pensadas, dentre as quais se percebeu como mais criativa e diferenciada de materiais pré-existentes (portanto, uma opção de experimentação válida), a inspiração em jogos do estilo MMOG, com os quais a autora já vivenciou um envolvimento profundo. Daí surgiu a idéia de desenvolver um ambiente no qual a criança esteja inserida virtualmente no próprio ambiente da notícia, para que ela, através da exploração do cenário, do diálogo com personagens controlados por computador e da interação com outros usuários conectados, fique inteirada do que está acontecendo naquele local.

No entanto, conforme foi se desenvolvendo o trabalho, percebeu-se que apenas explorar o cenário não seria o suficiente para atrair um público tão dinâmico quanto o infantil. Para sanar essa questão, após revisão bibliográfica acerca do público-alvo (que será exposta a seguir), decidiu-se incluir a vontade, particular da faixa etária escolhida, de se sentir pertencente e necessário em um grupo, através do incentivo à participação, com características de redes virtuais de relacionamento.

Assim, se definiu como problema a criação e desenvolvimento de um ambiente virtual interativo online que aja como suporte para a comunicação, reflexão, discussão e construção de idéias acerca do conteúdo jornalístico.

3.2. O Público-Alvo

Na definição do problema, se partiu para a determinação do público-alvo. Como a intenção era trabalhar com o texto escrito (acrescido de recursos multimídia), as faixas etárias pré-alfabetização foram descartadas como foco preferencial. As idades entre 6 e 9 anos, devido ao repertório de vocábulos reduzidos e a maior dificuldade de interpretação de texto também acabariam por muito restringir os temas e a linguagem utilizada. Portanto, a opção foi manter o foco na faixa etária de 10 a 12 anos.

Quanto ao desenvolvimento cognitivo, conforme a concepção de Piaget, exposta por Palangana [1998], compreende quatro estágios: sensório-motor (0 a 2 anos), pré-operacional (2 a 7 anos), estágio das operações concretas (7 a 12 anos) e operações formais (adolescência). O estágio das operações concretas é assim chamado porque “as ações empreendidas são no sentido de organizar o que está imediatamente presente, encontrando-se, pois, presa à realidade concreta” [PALANGANA, 1998]. Os procedimentos cognitivos não envolvem a lógica independente da ação: a criança precisa observar, na prática, seu

pensamento lógico. É uma fase em que a criança evolui de uma configuração individualizada (egocêntrica) para outra, na qual há tendência para a socialização da forma de pensar o mundo, onde as regras e leis de raciocínio são usadas em comum por todas as pessoas.

Como coloca Palangana: “Com o desenvolvimento da capacidade para pensar de maneira lógica – característica deste período – a criança não apenas busca compreender o conteúdo do pensamento alheio, mas também empenha-se em transmitir seu próprio pensamento de modo que sua argumentação seja aceita pelas outras pessoas.” [PALANGANA, 1998].

Outra transformação que merece destaque nesse período é o abandono do pensamento fantasioso, pela conseqüente necessidade de comprovação empírica de suas elaborações mentais (já que ainda não dispõe de estruturas lógico-formais). É através da observação da reciprocidade entre pontos de vista nas relações sociais que a criança percebe suas próprias contradições, tendendo a descentralização do pensamento.

De acordo com Fishel [2001], esta é uma fase de transição, onde muitas crianças estão, fisicamente, se tornando maduras, enquanto outras ainda permanecem na infância. No entanto, apesar de se considerarem bastantes maduros, todos ainda adoram brincar. É uma fase em que a necessidade de inclusão em um grupo, bem como sentir-se necessário e importante para este, são características relevantes. Pode ter início, nesta faixa etária, a contestação do pensamento dos adultos, e o questionamento de crenças e raciocínios que anteriormente eram aceitos.

Em relação ao desenvolvimento físico e motor, a autora aponta uma excelente coordenação motora em relação às idades anteriores, o gosto por esportes e atividades físicas em equipe e, com o aumento do nível de atividade, surge a necessidade de mais tempo para o descanso. As mudanças corporais podem resultar em uma maior consciência de si mesmos. Já acerca do desenvolvimento intelectual e cognitivo, eles podem trabalhar com projetos e situações mais complexos, e são capazes de planejar o resultado de suas ações, pensar com lógica antecipadamente. Têm mais interesse em entrar em contato com conhecimento acerca do mundo (incluindo mitos e biografias diversos). Também nessa fase são capazes de debater e perceber vários lados de uma questão, o que torna populares atividades que incluem a leitura ou discussão envolvendo suas opiniões pessoais [FISHEL, 2001].

3.3. Observação de Características de Meios Afins

A fim de contextualizar e pautar o desenvolvimento do presente trabalho, foram realizados estudos acerca de temas norteadores do universo desse projeto. Tratar-se-á de três modalidades de relacionamentos interpessoais no meio digital: redes de relacionamento online, blogs e games do estilo MMOG, a fim de observar suas

características intrínsecas e estudar maneiras de fazer uso destas para o incremento do projeto.

As redes de relacionamento online são localidades na internet, que podem ser definidas como espaços nas quais o usuário tem a possibilidade de criar uma identidade visual, entrar em contato com outros e estabelecer relações dentro das mais diversas áreas. Como exemplo, foi observado o site Orkut (www.orkut.com), por se tratar de um site bastante acessado no Brasil à data de execução do trabalho. O Orkut é uma comunidade que, segundo seus criadores, tem como propósito tornar a vida social do usuário mais ativa e estimulante, manter relacionamentos já existentes e criar novos. Sua principal divisão de estrutura de ambientes da interface consiste em Início – ponto de partida para o qual se acessa os outros conteúdos, Perfil – tanto o perfil próprio quanto o de outras pessoas, é a “cara” do usuário no site, e Comunidades – fóruns de discussão sobre os mais diversos assuntos. A arquitetura da informação, nesse caso, segue um modelo em expansão, sem final determinado, na qual de muitas áreas pode-se chegar a muitas outras, de acordo com a vontade do usuário.

Outra ferramenta de interação e criação de redes sociais na internet é o blog. Partindo da idéia de um diário virtual, seu uso, atualmente, expandiu-se bem mais. A sua gratuidade e facilidade de atualização, bem como a ampla gama de recursos que podem ser incorporados, como fotos, vídeos e animações, fizeram do blog uma ferramenta com os mais variados usos. Nesse caso, o que realmente faz a diferença entre a quantidade de acessos é o conteúdo postado – ao contrário das redes sociais, onde, muitas vezes, números acabam tendo maior relevância do que o conteúdo em si.

No que diz respeito a MMOGs, observa-se que o objetivo primário de um jogo dessa categoria é evoluir o personagem. Existem duas maneiras através da qual se pode considerar que o usuário evolui dentro do jogo – de forma aditiva; sem que uma exclua ou descaracterize a outra: fisicamente – em se tratando dos atributos do personagem, sua força, seu poder, etc.; e socialmente/emocionalmente – quando se fala da relação com outros personagens, conhecer o jogo, estabelecer-se dentro do mundo virtual. De acordo com Heyde, a motivação em evoluir o personagem está na busca pela auto-realização: “Esses jogos parecem funcionar como “remédio” para aqueles que não estão conseguindo conduzir suas vidas off-line com o benefício da auto-realização. O jogo cria um outro mundo, no qual os riscos são menores e onde as mortes não significam o fim da “vida”, e em que a vida evolui muito mais rapidamente.” [HEYDE, 2007].

Sobre a questão da realização pessoal, Bartle corrobora com a idéia proposta por Heyde de que os jogos online têm como uma das mais fortes motivações o encontro de um ambiente no qual é possível simular uma experiência de realidade, mas com um comprometimento muito menor do que se comparado à

vida real. Ele aponta que os mundos de jogos são lugares de aventura e diversão. Similares ao mundo real, mas, ao mesmo tempo, em um universo à parte, onde as pessoas os freqüentam como parte de uma “jornada do herói”, sendo esse um meio utilizado para o autoconhecimento (mas – ele ressalta – não deixe os jogadores saberem; eles acham que é apenas para ter diversão) [BARTLE, 2007].

4. O Ambiente Virtual

O desenvolvimento do ambiente virtual deu-se a partir dos estudos anteriores, procurando aproveitar as características de cada ponto de interesse envolvido, adequando-o a uma forma concreta. Inicialmente, foi cogitado o clima em que o ambiente seria envolvido como um todo.

Pensou-se em utilizar uma história de fantasia, na qual a criança assumiria o papel de um habitante de outro planeta, em clima futurístico. Estes seriam exploradores da Terra, que foram obrigados a se mudar para lá em decorrência de um desastre natural aqui. E, querendo saber mais sobre seu planeta de origem, os “terrâqueos do futuro” tinham de buscar “centrais de captação de ondas”, onde, após vários desafios, poderiam ler, ouvir e/ou assistir as notícias que acontecem no tempo de hoje. O usuário, a partir de um ponto principal de saída, seria capaz de acessar pontos periféricos, cuja divisão seria feita de acordo com a categoria da notícia (por exemplo, política, economia, educação, esportes, etc.). Periodicamente, seria possível aos usuários “regressar” ao planeta Terra, para visitar o cenário no qual se passa uma notícia, explorá-lo e conversar com as pessoas que lá estavam presentes. Nesse local, os usuários receberiam instruções de informações que deveriam obter conversando com os personagens do cenário; os primeiros a completar a missão seriam gratificados com alguma recompensa.

Essa linha de raciocínio foi descartada por deixar a comunicação das notícias como foco secundário – afinal, entre as opções de ler as notícias e enfrentar desafios, é mais provável que a segunda atividade fosse priorizada. Mesmo se associando à leitura da notícia como condição para evoluir no jogo, é presumível que a criança iria “fingir” que leu para conseguir cumprir rapidamente sua missão. Outra razão para não se fazer uso dessa linha de raciocínio é por não incentivar a interação entre as crianças para a discussão das matérias publicadas em si, nem possuir, a princípio, sistemas que motivam a participação ativa do usuário no debate sobre o conteúdo jornalístico. Finalmente, considerou-se que a mistura entre fantasia e realidade poderia fazer com que as matérias ali publicadas perdessem sua credibilidade, por serem confundidas com o universo fantasioso que comporia o ambiente.

A idéia seguinte foi cunhar um cenário recriando virtualmente uma tela de telejornalismo. A criança

poderia escolher, em um mapa, a cidade sobre a qual gostaria de saber quais as últimas notícias, e uma personagem, com aspecto de jornalista, narraria os fatos, exibindo fotos e vídeos ao longo da notícia. A criança poderia participar mandando suas imagens e comentários para lá, que poderiam ser exibidos para todos os usuários, se o material fosse selecionado. Tal composição já permitia a interação entre as crianças e o ambiente, mas limitava muito as interações espontâneas entre os usuários. Também, transpor o meio televisivo para o digital, mesmo acrescido de diferenciais, como a possibilidade de enviar conteúdo, poderia não funcionar como atrativo para o público-alvo, visto que, apesar da televisão continuar sendo um meio de comunicação de importância arraigada, a internet vem se tornando cada vez mais proeminente.

Considerou-se, então, que a questão de permitir que a criança tenha acesso, virtualmente, a ambientes nos quais está acontecendo algo relevante, merecia ser trabalhada, visto que poderia ser uma maneira interessante de captar a atenção e a curiosidade a descobrir mais sobre aquilo e aproveitar os recursos oferecidos pelo meio digital de uma forma diferente da encontrada usualmente nos sites jornalísticos para narrar a notícia. Foi feito um teste preliminar com duas matérias do jornal “Diário de Santa Maria”, onde constatou-se a possibilidade de transformar uma notícia “comum” do jornalismo diário em um cenário virtual, sem que ocorressem maiores distorções ou prejuízos à comunicação do fato. No entanto, novamente, apesar de tornar possível a interação usuário-usuário, o projeto carecia de incentivo para que o envolvimento e a participação das crianças com o texto jornalístico fossem ampliados. Portanto, se decidiu incluir características de uma rede social no ambiente.

Assim, foram delineadas as principais características que permearam o ambiente virtual: a construção e reconstrução de qualquer cenário, com possibilidade de configuração da maneira desejada a partir de um banco de dados com os objetos; a interação possível tanto entre usuários quanto com os personagens automatizados e o próprio ambiente; e a possibilidade de ler e publicar comentários e materiais dentro do cenário, de maneira que se integrem e complementem o trabalho prévio do jornalista. Dessa forma, foram desenvolvidas a estrutura e as características principais do ambiente virtual.

4.1. O Processo de Desenvolvimento do Ambiente

Após os estudos relatados anteriormente, chegou-se à concepção de um ambiente participativo livre, onde a criança seria incentivada a colaborar, como forma de adquirir status e reconhecimento: quanto mais postagens aceitas e aprovadas por outros, maior sua popularidade. A presença (voz) do jornalista, na forma dos personagens controlados por computador, está ali

para relatar a essência dos acontecimentos do local, para nortear e oferecer a informação básica sobre o que ocorreu. No entanto, é a colaboração do usuário que vai ajudar a enriquecer o ambiente em si.

As principais características que permearam o ambiente virtual foram: a construção e reconstrução de qualquer cenário, com possibilidade de configuração da maneira desejada a partir de um banco de dados com os objetos; a interação possível tanto entre usuários quanto com os personagens automatizados e o próprio ambiente; e a possibilidade de ler e publicar comentários e materiais dentro do cenário, de maneira que se integrem e complementem o trabalho prévio do jornalista.

Após o desenvolvimento da forma principal de estruturação da interface, foram decididas as ações que o usuário é capaz de executar e sua ordenação. Estas seriam, conforme a proposta definida, a capacidade de ler e aprender a respeito de um fato jornalístico transcrito no cenário, debater com outros usuários acerca da questão exposta, e produzir conteúdo a respeito da temática do cenário, publicando e compartilhando as publicações com outros usuários.

À criança, inicialmente, é oferecida a opção de entrar com um usuário já existente, ou criar um novo usuário. Se ela decidir por criar um novo, será redirecionada a uma tela, onde poderá configurar as características visuais de seu personagem: sexo, cabelos, roupas, cores em geral e nome. Após estar conectada ao sistema com seu usuário, ela poderá escolher o lugar de onde quer acessar a notícia. Isso é feito ou através de um mapa – que, no exemplo desenvolvido, representa o mapa do Brasil, mas, na verdade, não existe restrição de espaço: o aplicativo pode englobar tanto apenas uma cidade quanto vários países – ou pelo sistema de busca, através de palavras-chave. As telas mais detalhadas do jogo encontram-se nos Anexos.

Escolhido o cenário, a criança entra no ambiente virtual propriamente dito. Neste, suas ações não seguem nenhum padrão específico ou linearidade. As interações seguem três padrões principais: interação com a interface do programa (que permeia as outras interações, já que é através do programa que se dão as interações), interação com outros usuários e interação com o ambiente.

A interação com a interface do programa dentro do âmbito do cenário da notícia é relacionada ao conteúdo referente, relativo ou produzido pelo próprio usuário. Na tela de interface, ilustrada na Figura 2, têm-se três áreas principais: área de bate-papo, menu de acesso às funções principais e menu do programa.

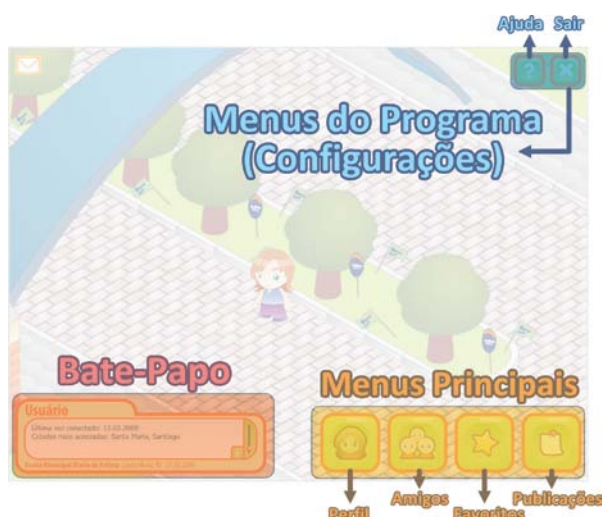


Figura 2: Indicação de posicionamento de botões na interface

O **perfil** é onde estão localizadas de forma concentrada as informações sobre o usuário. É dada a opção de incluir uma foto e escrever um breve texto acerca de si mesmo. Encontram-se aqui as informações pessoais, seguidas pelos dados numéricos de favoritos, publicação e amigos, bem como as últimas publicações realizadas por aquele usuário.

As **publicações** são uma das áreas de maior relevância no ambiente virtual, pois através delas se dá a participação ativa do usuário com os fatos, escrevendo, comentando, discutindo e acrescentando informações. Também é indicada a quantia de pessoas que selecionaram aquela publicação como favorita, a opção de enviar (por mensagem) aquela publicação a um amigo e ver o material completo. Na tela das próprias publicações, também é encontrada a opção de localizar uma publicação por palavra-chave – refinada pelas opções de tema, pessoa ou cidade – ou por localização – escolhendo a região e a cidade, bem como a opção de entrar no mural do cenário. O mural é uma parte da interface existente em todos os cenários, e nele congregam-se todas as publicações referentes àquele cenário no qual se encontra.

A seção de **favoritos** também engloba as publicações. Os favoritos são eleitos pelos próprios usuários: é o destaque concedido a publicações que, por algum motivo, foram consideradas interessantes e dignas de ênfase. Como destaque, existe a seção “Top 10! Favoritos”. Visitando os favoritos de outros, o usuário vê a lista das postagens marcadas como favoritas por eles. Em sua própria janela de favoritos, além disso, também existem as opções de ver quantos favoritos têm suas publicações e acessar o “Top 10!”.

Tem-se também a seção **amigos**, onde ficam listados todos aqueles que o usuário adicionou nessa classificação. A lista de amigos exibe as pessoas conforme a data em que se conectaram ao sistema. É exibida a foto, o nome, a quantia de publicações e se o usuário está conectado ou desconectado no momento presente.

4.2. Interação com o ambiente

Considera-se interação com o ambiente aquilo que diz respeito a elementos dispostos no cenário, mas não relacionados com a interface do programa que é comum a todos os lugares (como botões e janelas de conteúdo em geral). Os elementos mais expressivos, nesse sentido, são os personagens automatizados. A princípio, os personagens apenas falarão o texto que lhes foi incumbido pela programação, mas nada impede que seja desenvolvido um personagem dotado de inteligência artificial, que será capaz de processar as falas e questionamentos das crianças e gerar uma resposta coerente.

Além dos personagens automatizados, é possível a investigação de objetos do cenário, que sejam relevantes à notícia. O conteúdo é variável: podem ser fotos, vídeos ou textos, conforme a informação que se deseja passar. Uma publicação de usuário, se considerada relevante, pode ter seu conteúdo incluso nos objetos do cenário (por exemplo, uma imagem de cena interessante, capturada por um usuário). Nesse caso, assume o mesmo formato de uma publicação, mas com um link no cenário.

Uma forma diferente de interação é com convidados especiais. São pessoas, especialistas ou que possuem participação relevante na pauta abordada pelo cenário, que são convidadas a debater e esclarecer dúvidas, durante um período de tempo. Estes foram incluídos na interação com o ambiente por se tratar de um tipo especial de personagem. Eles não possuem perfil próprio, nem são capazes de criar publicações ou eleger favoritos e amigos – são personagens apenas para diálogo.

4.3. Características da Identidade Visual

Em relação à estética de maneira geral, buscou-se inculcar uma aparência, contemporânea, com os conceitos de atualidade, leveza e suavidade. Esta última foi eleita devido aos estudos da faixa etária do público-alvo, que, apesar de ser ávido por atividades intensas e que proporcionem desafio, também necessitam de momentos de descanso e relaxamento. É nessas horas que o ambiente virtual pretende se encaixar: no computador, se a ação fosse priorizada, estaria competindo diretamente com jogos eletrônicos, que possuem recursos tecnológicos e características de aventura mais exacerbados. Portanto, o ambiente virtual não pretende atuar no mesmo nicho que jogos eletrônicos em geral. O programa é mais próximo, conceitualmente, de uso de sites e aplicativos de comunicação instantânea.

A aparência dos personagens principais foi inspirada em algumas características do *toy art*. O *toy art* é uma categoria de brinquedos cuja função principal não é servir para brincar, mas sim ser colecionado. O aspecto que incentivou a inspiração

nessa modalidade de brinquedos são os *toy art* “*do it yourself*”, ou DIY (faça você mesmo). São bonecos comercializados em “branco”, que a pessoa pode personalizar da maneira que desejar, criando um brinquedo único e exclusivo. Como o objetivo da montagem do avatar do usuário é proporcionar um momento de criação de um personagem que o agrade e represente visualmente, a metáfora do *toy art* DIY foi considerada adequada e interessante. Seu traço simples, limpo e sintético confere um ar de atualidade e dinamismo. As roupas são desenhadas exclusivamente para seus respectivos gêneros, mas os modelos de cabelo são oferecidos igualmente a todos. A diferença de corpo entre homem e mulher é sutil: as últimas são mais finas na região da cintura e têm o corpo mais esbelto.

4.4. O Suporte para o Aplicativo

Para que o ambiente virtual possa funcionar de maneira plena, é necessário um suporte e equipe adequados, que possibilitem seu desenvolvimento enquanto programa e sua correta manutenção. Não é possível precisar o número exato de pessoas necessárias para compor a equipe, visto que isso deve ser definido de acordo com a abrangência escolhida, a quantia de cidades incluídas e o estabelecimento, conforme o crescimento do ambiente virtual, das maiores carências e pontos essenciais.

Primeiramente, é necessária uma equipe de programação, para efetuar o desenvolvimento do ambiente virtual propriamente dito. Também é necessário que haja programadores permanentes, para a manutenção, configuração e montagem de novos cenários.

A presença constante de um moderador no jogo é essencial. Isso porque, como o público se trata de crianças, é preciso zelar pela segurança delas, e ter controle pleno sobre o conteúdo e os usuários que se cadastram, de forma a impedir a publicação e divulgação de materiais impróprios ou ilegais, que coloquem em risco a integridade física, mental e moral dos usuários, bem como evitar a atuação de pessoas mal-intencionadas.

Trabalhando em conjunto e coordenando a programação, é necessária uma equipe de design que tenha pleno conhecimento do sistema, a fim de configurar os novos cenários, bem como desenhar os itens característicos e criar avatares para os possíveis convidados, se não existir no banco de dados algo que possa ter correspondência com a aparência real da pessoa.

Da mesma forma, uma equipe de apuração jornalística que conheça em profundidade os requerimentos necessários para a montagem de um cenário, composta por pelo menos um jornalista e um fotógrafo, é essencial. O trabalho da equipe jornalística é fundamental para o desenvolvimento dos demais

trabalhos. Não é necessário que haja dedicação exclusiva; a equipe pode fazer a apuração para um veículo jornalístico comum, desde que observe a necessidade de apurar as informações a mais que o produto requer. O jornalista, além da apuração normal, deve registrar em algum meio que garanta a citação literal da fala dos entrevistados (como um gravador de som ou vídeo), para que esta possa ser transcrita para seu personagem. Ao mesmo tempo, é necessário conversar não só com as fontes oficiais e pessoas diretamente relacionadas com o tema, mas entrevistar os transeuntes do local, para captar as impressões gerais daquela localidade do acontecimento.

O trabalho do fotógrafo é essencial para o desenvolvimento do cenário da melhor forma possível. Se possível, um designer deve acompanhar a equipe jornalística a campo, a fim de observar os detalhes do ambiente e ter noção de suas dimensões. Mas, caso não seja possível, cabe ao fotógrafo registrar o máximo de detalhes possível, para capacitar a elaboração de um cenário com alta verossimilhança. Se não for possível conseguir uma fotografia aérea ou planta baixa do local, é interessante levar ao ambiente da notícia, para a apuração da pauta, um quadrado de 1mx1m, para ser disposto no chão, de forma a precisar a escala do ambiente. É recomendável parar em um ponto fixo e fotografar de modo a capturar 360 graus daquele ponto, em uma imagem panorâmica. O procedimento deve ser repetido de acordo com a quantia de obstáculos e as dimensões físicas da localidade. Observa-se a importância de fotografar mais cuidadosamente detalhes e objetos que possam ser importantes para a composição do cenário virtual (por exemplo, os materiais publicitários de cada candidato).

Para orientar as equipes de programação, design e jornalismo e garantir que o trabalho flua como deve, mantendo a qualidade da produção, é indispensável a presença de um coordenador geral, que esteja em contato constante com todas as áreas, integrando-as. Como forma de garantir um melhor desempenho, é interessante que exista um coordenador por unidade mínima de produção de cenários (no modelo desenvolvido, as cidades), que esteja em contato com os outros coordenadores, e atento ao trabalho desenvolvido como um todo.

Como forma de obter rendimento através do ambiente virtual, são propostas duas soluções. A primeira consiste em vender espaço publicitário para o anunciante da própria localidade física onde se passa a notícia. Por exemplo, no caso da universidade, onde há o posto de gasolina, vender aquele espaço para que seja colocada a própria marca do posto, e configurado de acordo com sua identidade visual. Outra maneira de obter rendimento é, seguindo a proposta dos MMOGs analisados, criar uma loja virtual, onde o usuário pode comprar itens, tais como roupas, animais de estimação, acessórios, para seu personagem.

3. Considerações Finais

O campo do jornalismo direcionado a crianças é vasto, e permite as mais diversas explorações. Não se pretende aqui esgotar o assunto, oferecer o projeto efetuado como a única solução definitiva para o problema, ou o caminho certo a seguir. O trabalho desenvolvido que tem como público-alvo a criança já pressupõe, por si só, um dinamismo e atualização constantes. Desenvolver um produto dedicado a uma faixa etária da infância pressupõe, além do estudo, que a própria autora retorne um pouco à infância e ao ato de brincar.

A exploração do meio digital pode ser aproveitada de inúmeras maneiras para a construção do conhecimento e o aprendizado acerca do mundo em geral. As tecnologias evoluem em velocidade surpreendente, e a popularização de mecanismos de acesso à rede aproxima o mundo real do universo virtual. Fazer uso das particularidades desse universo pode gerar interfaces capazes de ensinar, de forma eficiente e inovadora, os mais diversos conteúdos.

Considera-se que o trabalho aqui efetuado correspondeu ao objetivo de propor uma solução para uma forma lúdica e atrativa de comunicar conteúdo jornalístico a crianças. A possibilidade oferecida de explorar ambientes nos quais elas transitam e têm contato, ou passear virtualmente por cidades que ainda não conhecem, mas que existem na realidade, age como foco de interesse para o aplicativo. Adquirir reconhecimento e status social, bem como conhecer pessoas novas e aumentar seu círculo de amizades, são ações relevantes em uma idade que a socialização possui papel de destaque; ao mesmo tempo em que, para obtê-los, a criança é estimulada a ler, refletir, discutir e se expressar através de conteúdos nas publicações.

As dificuldades encontradas foram principalmente no que diz respeito à parte técnica e à bibliografia. A área do jornalismo dedicado a crianças sofre da escassez de publicações e linhas de pesquisa acadêmicas. Não existe uma base teórica consagrada que pode ser usada como referência inicial; é necessário que os estudos efetuados para tal tenham grande abrangência – de meios digitais a características do aprendizado e ensino, passando pelo design instrucional e pela observação de meios já existentes que possam servir como referência. Apesar de o estudo acerca de campos tão diversos ser dinâmico e propiciar a exploração de áreas que não seriam normalmente trabalhadas no curso de Desenho Industrial, percebe-se que, em alguns pontos, a revisão bibliográfica ficou mais superficial do que o almejado, devido à falta de tempo para um estudo nas dimensões pretendidas.

Em relação à dificuldade com a parte técnica, esta aconteceu devido ao amplo suporte necessário para o

funcionamento e a manutenção do ambiente virtual, que não foram possíveis de obter. Nota-se que o ideal seria trabalhar desde o início em conjunto com um programador, para que pudesse ter andamento a programação do aplicativo à medida que este fosse desenvolvido. Agir desta maneira teria possibilitado que fossem realizados testes contínuos para checar a resposta das crianças à interface, viabilizando a detecção ágil de problemas e a busca por uma solução. A impossibilidade de se testar a interface diretamente com o público-alvo também foi um problema enfrentando – vistas as vantagens supracitadas que tal ação traria ao desenvolvimento do projeto.

Foi cogitada a hipótese de produzir uma espécie de demonstração não-conectada à internet, em que seria possível transitar, com um usuário pré-determinado (sem opções de personalização), utilizar os botões do menu, mas sem acesso a seções que envolvam enviar conteúdo através da internet, como mensagens e publicações – apenas com conteúdo produzido pela autora deste trabalho – e conversar com personagens automatizados. Essa seria a estruturação aceitável dentro do prazo disponível, tanto da autora do projeto quanto do programador contatado, que iria realizar a programação sem custos financeiros. No entanto, imprevistos na agenda do programador impediram a realização da demonstração. Também foi considerado que um teste com recursos tão limitados não refletiria a realidade do ambiente virtual, e poderia conduzir a resultados errôneos, visto que o usuário ficaria privado do diferencial do ambiente, que é poder interagir com outros usuários, enviar e acessar conteúdos diversos.

Em relação à estética em geral, considera-se que foi obtido sucesso, já que o ambiente produzido é capaz de refletir, visualmente, as características com as quais se propôs trabalhar. A interface tem um visual limpo, agradável, convidativo. A personalização dos personagens permite que o usuário se identifique e se sinta incluído naquele mundo virtual, como uma existência alternativa e complementar a si próprio.

As possibilidades que o ambiente oferece merecem ressalva. Não há restrição para a amplitude do campo jornalístico em relação à localidade. Pode-se abordar tanto uma única cidade quanto o mundo inteiro sem grandes mudanças na interface básica principal. Além disso, a interface produzida pode ser usada não só como um meio de comunicação jornalístico, mas também como uma ferramenta pedagógica: ao invés de acessar uma notícia, a criança pode regressar no tempo e acompanhar um fato histórico; acessar uma biblioteca de outro país, munida de livros virtuais; visitar pontos turísticos e conhecer mais profundamente a cultura de uma localidade. Pode-se dizer que a abertura proporcionada pelo sistema é um de seus aspectos mais fortes e acertados, devido à capacidade de expansão a outros campos.

Por fim, é possível dizer que o objetivo ao qual o projeto se destina foi concluído com êxito. Espera-se, futuramente, dar continuidade ao trabalho, através da programação e inclusão deste em um servidor, viabilizando o projeto. São várias as vertentes passíveis de exploração dentro do jornalismo dedicado a crianças, e pretende-se que este trabalho sirva como um acréscimo à bibliografia existente, e aja como um estímulo à pesquisa nesse campo.

PALANGANA, ISILDA CAMPANER. *DESENVOLVIMENTO & APRENDIZAGEM EM PIAGET E VYGOTSKY: A RELEVÂNCIA DO SOCIAL*. SÃO PAULO: PLEXUS EDITORA, 1998.

Referências

BARTLE, RICHARD. *'I'D CLOSE WORLD OF WARCRAFT!' MUD CREATOR RICHARD BARTLE ON THE STATE OF VIRTUAL WORLDS* [ENTREVISTA DISPONIBILIZADA EM 17 DE JULHO DE 2007, NA INTERNET]. ENTREVISTADOR: KEITH STUART. 2007. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.GUARDIAN.CO.UK/TECHNOLOGY/GAMESBLOG/2007/JUL/17/IDCLOSEWORLD](http://www.guardian.co.uk/technology/gamesblog/2007/jul/17/idcloseworld)>. ACESSO EM: 17 DE MAIO DE 2009.

BELLONI, MARIA LUIZA. *O QUE É MÍDIA-EDUCAÇÃO*. SÃO PAULO: AUTORES ASSOCIADOS, 2001.

ERBOLATO, M. *TÉCNICAS DE CODIFICAÇÃO EM JORNALISMO*. PETRÓPOLIS: VOZES, 1984.

FAUSTINO ET AL. *COMO UTILIZAR A IMPRENSA NAS ESCOLAS*. PORTO, PORTUGAL: MEDIA XXI / FORMALPRESS, 2007.

FILATRO, ANDREA. *DESIGN INSTRUCIONAL NA PRÁTICA*. SÃO PAULO: PEARSON EDUCATION DO BRASIL, 2008.

FISCHBERG, JOSY. *CRIANÇA E JORNALISMO: UM ESTUDO SOBRE AS RELAÇÕES ENTRE CRIANÇAS E MÍDIA IMPRESSA ESPECIALIZADA INFANTIL*. 2007. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM EDUCAÇÃO) - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO, 2007. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.MAXWELL.LAMBDA.ELE.PUC-RIO.BR/CGI-BIN/DB2WWW/PRG_0651.D2W/SHOW?MAT=&SYS=&NR=&FUN=&CDLINPRG=PT&CONT=10612:PT](http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/cgi-bin/db2www/PRG_0651.D2W/SHOW?MAT=&SYS=&NR=&FUN=&CDLINPRG=PT&CONT=10612:PT)>. ACESSO EM 02 DE JUNHO DE 2008.

FISHEL, CATHARINE. *DESIGNING FOR CHILDREN: MARKETING DESIGN THAT SPEAKS TO KIDS*. GLOUCESTER, MA: ROCKPORT PUBLISHERS, 2001.

GARZEL, CLAUDIA. *JORNALISMO PARA CRIANÇAS: UM ESTUDO SOBRE PRÁTICAS CULTURAIS E CONSUMO DE MÍDIA JUNTO A CRIANÇAS DE 10 E 11 ANOS EM FLORIANÓPOLIS*. 2004. DISPONÍVEL EM: <[HTTP://WWW.AURORA.UFSC.BR/ARTIGOS/ARTIGO_CLAUDIA_GARZEL.HTM](http://www.aurora.ufsc.br/artigos/artigo_claudia_garzel.htm)>. ACESSO EM 20 DE MAIO DE 2008.

HEYDE, CARLA. *AUTO-REALIZAÇÃO DE JOGADORES DE TÍBIA – MMORPG*. DISSERTAÇÃO (MESTRADO EM SOCIOLOGIA) - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, PORTO ALEGRE, 2007.

LEÃO, LÚCIA. *O LABIRINTO DA HIPERMÍDIA: ARQUITETURA E NAVEGAÇÃO*. SÃO PAULO: ILLUMINURAS, 2001.

MURRAY, JANET. *HAMLET NO HOLODECK: O FUTURO DA NARRATIVA NO CIBERESPAÇO*. SÃO PAULO: ITAÚ CULTURAL: UNESP, 2003.

Anexos



Figura 3 - Tela inicial.



Figura 6 - Mapa do Rio Grande do Sul em foco, representando o cursor sobre Santa Maria.



Figura 4 - Tela de criação de um novo usuário.



Figura 7 - Cenário da interface do ambiente virtual.



Figura 5 - Pesquisa por palavra-chave ou localidade do cenário.



Figura 8 - Exemplo de um perfil próprio.



Figura 9 - Mural de um cenário, com as publicações.



Figura 12 - Seção Amigos; tela do próprio usuário.



Figura 10 - Visualização de uma publicação de texto, imagem e vídeo.



Figura 13 – Todos os modelos de cabelo e roupas disponíveis.



Figura 11 - Seção Favoritos; tela do usuário.