



Guerra Virtual: O verdadeiro papel das novas tecnologias

Walter Augusto Curvelo Neto, Orlando Pereira Afonso Junior

Este projeto caminha pela discussão dos limites que precisam ser traçados para enfrentar o discurso do ódio, intensificado pela utilização da internet e das redes sociais. Com o crescimento do acesso à tecnologia em todo o país, muitas pessoas começaram a usar do anonimato para expor, agressivamente, suas opiniões sobre temas variados. Como propor ao usuário discernimento quanto àquilo que lê e escreve? Como amparar seu sistema, a partir de conceitos humanos, para que não seja afetado pela ira da comunicação? Como proposta, unificamos a tecnologia e a comunicação social, fortalecendo laços seguros, para isso, desenvolvemos um sistema educacional autoral – aplicado em eventos e escolas-, dando visibilidade a assuntos polêmicos e liberdade para troca de opiniões de forma saudável e ponderada. De forma a cumprir esse objetivo, empregamos uma pesquisa bibliográfica complementada por entrevistas com o posicionamento de profissionais de diversas áreas afins ao tema. Através das informações adquiridas, separamos o projeto em dois núcleos: social e metodológico. Em seu núcleo social, um sistema educativo, baseado em conflitos em redes sociais, foi projetado. O software simula relações de perfis virtuais com seus respectivos pontos de vista conflitantes. Em cada rodada, o orientador do jogo – professor ou mentor aplicador-, mostrará diferentes pontos de vista sobre um mesmo acontecimento ou assunto, sendo assim, os participantes têm acesso à estória em sua totalidade e suas diversas versões. O jogo induz o uso real da oralidade, socialização e propõe uma reflexão a respeito das opiniões diversas, - tudo isso usando o computador, ferramenta antes usada como base de conflitos digitais - nos primeiros testes, percebemos a boa recepção do sistema por parte dos profissionais de educação e seus alunos, relatando a importância de incluir debates sociais em sala de aula. Já a etapa metodológica procura conceituar fatores essenciais para análise e criação de sistemas – através de técnicas de Interação Humano-Computador- preservando projetos de situações problemas - desde visuais a comunicativos. Concluímos esse conceito com a subdivisão de quatro áreas a serem aprofundadas: Conceitual, Estrutural, Visual e Sensorial. Suas descrições básicas servem como base para compreender a relação do sistema com seus usuários, levando em conta fatores de interação como cores, texto, formato, padrões de sistema, disponibilidade e acesso à informação, além de fatores emocionais e sociais.

Palavras-chave: Internet, IHC, Software.

Instituição de fomento: IF Fluminense.