



CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE

Bárbara Heliodora Gollner Medeiros Moreira
Orientador: Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho

Recife, 28 de Fevereiro de 2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE.

CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE

Dissertação apresentada por Bárbara Heliodora Gollner Medeiros Moreira ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho.

Recife, 28 de Fevereiro de 2007

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE.

Moreira, Bárbara Heliadora Gollner Medeiros
Atualidade Jornalística na web e critérios de Usabilidade // Bárbara
Heliadora Gollner Mediros Moreira – Recife, 2007
198 f.

- 1.
- 2.
- 3.

I Título

CDD

BÁRBARA HELIODORA GOLLNER MEDEIROS MOREIRA

ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, sob orientação do Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Doutor Paulo Carneiro da Cunha Filho – Orientador.
(Faculdade de Comunicação - Universidade Federal de Pernambuco).

Prof. Doutor Alfredo Eurico Vizeu Pereira Júnior – Examinador Interno.
(Faculdade de Comunicação - Universidade Federal de Pernambuco).

Prof. Doutor André Menezes Marques das Neves – Examinador Externo.
(Faculdade de Design - Universidade Federal de Pernambuco).

Recife, ____ de _____ de 2007.

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, instrumentos de luz na minha vida. Aos meus irmãos, Paola e Raphael, lembranças carinhosas de minha infância e companheiros permanentes. Ao meu sobrinho Giuseppe Garibaldi, sinônimo de alegria e renovação. E ao meu marido, Afonso Jr., por todo amor, paciência e amizade a mim conferidos sempre.

AGRADECIMENTOS.

*"Nem todos chegam a fracassar porque é tão trabalhoso, é preciso antes subir penosamente até enfim atingir a altura de poder cair."
A paixão segundo G.H. - Clarice Lispector.*

Este é um espaço onde moram meus sentimentos e hei de fazer-me grata àqueles que em mim moram, no mais sensível dos lugares, no mais sincero dos pensamentos. O percurso foi longo, repleto de percalços, atropelos, inquietações e conquistas. A dissertação que agora se apresenta é resultante de minha história de vida, de escolhas e abdições, porque toda opção implica uma coisa em detrimento de outras. Nesses momentos, quando muitas vezes nos sentimos perdidos, sem saber o que escolher ou que caminho seguir, nos acolhemos em pessoas tão queridas e importantes que nos fazem esquecer a dor, a angústia e as incertezas presentes em cada passo. Clarice Lispector, com sua genuína fala sobre os sentimentos humanos descreve um pouco dos meus sentimentos sobre o início de tudo, sobre o caminho que culminou neste trabalho: "Não me lembro mais onde foi o começo, foi por assim dizer escrito todo ao mesmo tempo. Tudo estava ali, ou devia estar, como no espaço-temporal de um piano aberto, nas teclas simultâneas do piano. Escrevi procurando com muita atenção o que se estava organizando em mim e que só depois da quinta paciente cópia é que passei a perceber. Meu receio era de que, por impaciência com a lentidão que tenho em me compreender, eu estivesse apressando antes da hora um sentido. Tinha a impressão de que, mais tempo eu me desse, e a história diria sem convulsão o que ela precisava dizer. Cada vez mais acho tudo uma questão de paciência, de amor criando paciência, de paciência criando amor".

É justamente por essa relação de amor e paciência que agradeço do fundo do meu coração a todas as pessoas que, de uma forma ou de outra, me ajudaram a galgar esse trabalho.

Sou profundamente grata:

À minha família, berço da minha existência e adubo do meu crescimento espiritual, sentimental e intelectual, inclusive meus antepassados.

À minha grande amiga, Ruth ou Ruthica para os íntimos – amiga de todas as horas, desde a infância. Aos meus amigos: Lívia Onishi, Dani Pepe, Maria Fernanda Guarnier, Manuela Alpoim, Emanuelle Catori, Aline Polônio, Wanessa Renault, distantes, mas nunca ausentes. Vanessa e Neiva Maschio pela acolhida carinhosa nesta cidade, quando me sentia solitária e estranha no ninho. Carlos Polônio, por ter sido o trajeto para chegar a Recife. Iara Lima (minha irmãzinha aqui em Recife), Rafael Medeiros, Rafael Pimenta, José Caminha, Angélica Martins, Cleber Matos, Rômulo Pinto, Fábio Campos, Carlos Mello, Simone Barros, Tina, Aninha, Paulinho, Jaqueline, amigos inigualáveis que tive o prazer e a sorte de conhecer em terras pernambucanas, mas que, com certeza, permanecerão em mim além fronteiras e tempos. A Sônia Mendes, professora, orientadora e amiga de muito tempo, que me fez ter o prazer pela pesquisa.

Ao Prof. Dr. Paulo Cunha, por ter me aceitado como orientanda e acreditado nessa pesquisa. Aos Professores do PPGCOM, em especial ao professor doutor Darcier, pela paciência e carinho sempre solícitos. Aos professores do Mestrado em Design que me receberam com atenção e dedicaram preciosos tempos para me ajudar, principalmente Stephania Padovani, que não só acreditou, mas colaborou muito com suas aulas, orientações e referências. Aos funcionários da Secretaria do PPGOM, por toda simpatia e carinho a mim sempre prestados: Claudinha, Zé Carlos e Lucy.

Aos examinadores desta dissertação, professores André Neves e Alfredo Vizeu, pelo interesse e disponibilidade para participação na banca.

Aos Colegas da Faculdade Marista Recife e a meus alunos, pela paciência e compreensão, durante a realização desta pesquisa, em especial ao Ir. Ailton e ao diretor Lucian.

Aos meus bolsistas do Pedem-FMR, Rodrigo Medeiros e Dennis Calazans, pelo interesse, cooperação e ajuda nos projetos e no grupo de pesquisa.

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE.

E, para finalizar, agradeço mais uma vez à vida, pelo acaso, pela distração, pelo encontro, por você existir...Afonso Jr., porque “eu sou eu, você é você, mas quando estamos juntos é muito bom” (Rubens Alves).

Precisão¹

O que me tranqüiliza
é que tudo o que existe,
existe com uma precisão absoluta.

O que for do tamanho de uma cabeça de alfinete
não transborda nem uma fração de milímetro
além do tamanho de uma cabeça de alfinete.

Tudo o que existe é de uma grande exatidão.

Pena é que a maior parte do que existe
com essa exatidão
nos é tecnicamente invisível.

O bom é que a verdade chega a nós
como um sentido secreto das coisas.

Nós terminamos adivinhando, confusos,
a perfeição.

Clarice Lispector.

¹ LISPECTOR, Clarice, 1944.

Resumo

MOREIRA, B.H.G.M. **Atualidade jornalística na web e critérios de usabilidade.** 2007. 197 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

Esta dissertação procura abordar as questões envolvidas na aplicação do conceito de usabilidade, quando direcionado à formatação de um gênero de notícias específico do jornalismo: as últimas notícias. Para isso, há uma recuperação de conceitos advindos do jornalismo, reunidos no problema da atualidade e como, diante da função de se estabelecer uma relação presenteísta, regular e constante de alimentação de notícias, há o apelo às alternativas de ordem tecnológica. Nesse aspecto, a adequação das últimas notícias, quando do jornalismo na *web*, sofre condicionamentos do ambiente digital e em rede, de modo que a apresentação e formatos desses conteúdos ocorrem (ou deveriam ocorrer) de modo diferenciado. Para estabelecer esses parâmetros de apresentação, aponta-se o modelo de ergonomia visual, mais especificamente a usabilidade, de modo a indicar que possibilidades e limites exigidos pela questão da atualidade jornalística podem ser aplicados segundo orientações da usabilidade no desenvolvimento de formatos *web* de apresentação deste gênero de notícia. Para tanto foi escolhida uma mostra representativa de três portais jornalísticos (Jc *on-line*, folhape e pernambuco.com), a fim de analisar suas interfaces de apresentação das últimas notícias e os critérios de usabilidade envolvidos, seguindo a metodologia de estudo de caso e avaliação heurística.

Palavras chaves: Jornalismo na *web*, últimas notícias, atualidade, usabilidade.

Abstract

MOREIRA, B.H.G.M. **Atualidade jornalística na web e critérios de usabilidade.** 2007. 197 f. Master Dissertation (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

This dissertation intends approach the main questions related to the application of usability concept, when those are directed to the format of a sort of news specific from journalism: The breaking news. On this direction there is a effort to recover concepts originated from journalism, joined and considering the task on stablishing an present-time relation, regular and continuous news production, within has a appeal to alternatives of technological order. In this regard, the appropriation of the breaking news, by webjournalism, it's influenced from the digital environment and through a network which causes distinguished presentation and format of its contents (or should be). In order to establish these parameters of presentation, the visual ergonomics rises, mainly the usability to indicate that possibilities and limits demanded by the issue of present-time journalistic activity which can be used based on orientation of usability on format web development on such kind of news. Therefore were chosen among thee case-studies on jornalistic portals (Jc on line, folhape and pernambuco.com, all tree cases are from brazilian journalism), in order to analyse its last news presentation interfaces and the criteria of usability, based on the study case methodology adopted and heuristic evaluation.

Keywords: Web Journalism, breaking news, present time, usability.

LISTAS DE ILUSTRAÇÕES.

Quadro 01	Quadro-resumo dos processos de condicionamentos múltiplos para abordagem do problema da usabilidade no jornalismo na <i>web</i>	61
Figura 01	Modelo de atributos de aceitabilidade de um sistema.....	66
Figura 02	Mapa da Mesopotâmia.....	69
Figura 03	Mapa do Mediterrâneo	69
Figura 04	Mapa Mundi de Perrus de Noha.....	70
Figura 05	Mapa Mundi de 1497.....	70
Figura 06	Mapa Conceitual – ferramenta para organizar e representar o conhecimento.....	71
Figura 07	Webmap.....	71
Figura 08	Ciberespaço e Espaço Geográfico.....	71
Figura 09	PeopleGarden: Criando retratos dos dados para usuários.....	72
Figura 10	WebFan.....	72
Figura 11	Informação multi-camadas Map.Net.....	72
Figura 12	Informação multi-camadas Map.Net.....	73
Figura 13	Mapa mental dos modelos conceituais do Delicious (gerenciador de bookmarks <i>on-line</i>).....	73
Figura 14	Interface do software Cmap.....	74
Figura 15	Representações cartográficas no ciberespaço segundo Dodge e Kitchin.....	76
Figura 16	Exemplo de breadcrumbs.....	77
Figura 17	Path Breadcrumbs (Breadcrumbs de Caminho).....	78
Figura 18	Attribute Breadcrumbs (Breadcrumbs de atributo).....	79
Figura 19	Attribute Breadcrumbs (Breadcrumbs de atributo).....	80
Figura 20	Jc <i>On-line</i> - Breadcrumbs de Localização.....	81
Figura 21	Folha de Pernambuco - Breadcrumbs de Localização.....	82
Figura 22	Pernambuco.com - Breadcrumbs de Localização.....	83
Figura 23	Demonstração de utilização de Breadcrumbs de Localização nos três portais Jornalísticos Recifenses.....	84
Figura 24	Tabuleiro de Xadrez.....	86
Figura 25	OhmyNews Coreano.....	92
Figura 26	OhmyNews Internacional.....	92
Figura 27	Foto Repórter Estadão.....	93
Figura 28	Centro de Mídia Independente.....	93
Figura 29	Reuters You Witness News.....	94
Figura 30	“Vc Repórter” Terra.....	94
Figura 31	“Overmundo”.....	95
Figura 32	“TuboNews” TV Gazeta.....	95
Figura 33	“TuboNews” TV Gazeta - Página de Gravação.....	96
Figura 34	JC <i>On-line</i> www.jc.com.br – tipos de interatividade.....	97
Figura 35	Pernambuco.com www.pernambuco.com – tipos de interatividade.....	98
Figura 36	Folha de Pernambuco http://www.folhape.com.br/ – tipos de interatividade.....	99
Figura 37	El pais.es - Apresentação “Últimas”.....	114
Figura 38	JC <i>on-line</i> – Apresentação “Últimas”.....	115
Figura 39	The Times - Apresentação “Últimas”.....	116

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE.

Figura 40	Página inicial do JC <i>on-line</i> . - Em destaque: chamadas para o serviço de últimas notícias.....	121
Figura 41	Página inicial do Pernambuco.com. (até 2005) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.....	122
Figura 42	Página inicial do Pernambuco.com. (Atualmente – 2006/2007) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.....	123
Figura 43	Página inicial da Folha de Pernambuco Digital. (Até 2005) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.....	124
Figura 44	Página inicial da Folha de Pernambuco Digital. (Atualmente-2006/2007) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.....	125
Figura 45	Seção de últimas notícias do JC <i>On-line</i>	126
Figura 46	Seção de últimas notícias do Pernambuco.com (até 2005).....	127
Figura 47	Seção de últimas notícias do Pernambuco.com (Atualmente-2006/2007).....	128
Figura 48	Seção de últimas notícias da Folha de Pernambuco Digital. (até 2005).....	129
Figura 49	Seção de últimas notícias da Folha de Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007).....	130
Figura 50	Página de apresentação de uma notícia no JC <i>On-line</i>	131
Figura 51	Página de apresentação de uma notícia no Pernambuco.com (Até 2005).....	132
Figura 52	Página de apresentação de uma notícia no Pernambuco.com (Atualmente-2006/2007).....	133
Figura 53	Página de apresentação de uma notícia na Folha de Pernambuco Digital.(Até 2005).....	134
Figura 54	Página de apresentação de uma notícia na Folha de Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007).....	135
Figura 55	Página de Entretenimento, a partir do <i>link</i> “principal” do menu lateral esquerdo do Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007).	136

LISTA DE TABELAS

Tabela 01	Resumo dos Procedimentos Metodológicos para a Observação dos Casos.....	26
-----------	---	----

SUMÁRIO

1 Introdução.....	17
I Apresentação.....	17
II Razão da escolha do tema.....	19
III Objetivos da Pesquisa.....	20
IV Estrutura da dissertação.....	22
V Aspectos Metodológicos.....	23
VI Recorte Observacional.....	25
VII Metodologia de Avaliação.....	26
2 Problematização da Atualidade no jornalismo: alguns pressupostos.....	29
2.1 A Questão da Atualidade no Jornalismo.....	32
2.2 A Atualidade como Problema para o Jornalismo na <i>Web</i>	38
2.3 Formatos ou Gêneros nas Últimas Notícias nos Jornais na <i>Web</i>	40
2.4 A Atualização Contínua nos Jornais na <i>Web</i>	46
2.5 Modelos de Atualidade nos Jornais da <i>Web</i>	51
2.6 Conseqüências da Atualidade Jornalística em Tempos de Redes Digitais.....	55
3 A Usabilidade na <i>Web</i> e sua aplicação ao Jornalismo.....	62
3.1 Surgimento do Conceito de Usabilidade.....	62
3.2 Processos de Navegação.....	67
3.2.1 Interatividade.....	85
3.2.2 HCI.....	100
3.3 Aplicação dos Conceitos de Usabilidade na <i>Web</i>	101
3.3.1 A Interface na Hipermídia.....	104
3.3.2 Particularidades da Usabilidade no Jornalismo da <i>Web</i>	110
3.3.3 Modelos de Usabilidade em Face à Apresentação das Notícias em Tempo Real e Atualização Contínua.....	112
4 Apresentação do Estudo de Caso: Usabilidade e os portais jornalísticos na <i>web</i>.....	119
4.1 Apresentação dos Casos.....	119
4.1.1 As páginas iniciais dos veículos.....	121
4.1.2 As páginas das seções de últimas notícias.....	126
4.1.3 As páginas internas, referentes a cada notícia.....	131
5 Conclusões.....	137
5.1 Conclusões acerca da atualidade jornalística e as “últimas notícias” nos jornais na <i>web</i>	137

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
ATUALIDADE JORNALÍSTICA NA WEB E CRITÉRIOS DE USABILIDADE.

5.2	Conclusões acerca da usabilidade e sua aplicação ao jornalismo na <i>web</i>	142
5.3	Conclusões acerca dos casos estudados.....	145
5.3.1	Caso A - O Portal Pernambuco.com.....	145
5.3.2	Caso B - O Portal JC <i>On-line</i>	146
5.3.3	Caso C - O Portal da Folha de Pernambuco.....	148
5.4	Em modo de proposição.....	150
5.4.1	Em relação ao princípio de visibilidade e status do sistema.....	151
5.4.2	Relativo ao princípio de Controle do usuário e liberdade.....	152
5.4.3	Relativo ao princípio de consistência e padrões.....	152
5.4.4	Relativo ao princípio de flexibilidade e eficiência de uso.....	152
5.4.5	Relativo ao princípio da Estética.....	153
	Referências	154
	Apêndices	161
	Análises de Apresentação de Últimas Notícias em Portais Jornalísticos.....	162

1 INTRODUÇÃO

I – Apresentação

Esta dissertação de mestrado visa abordar o problema da atualidade jornalística, sendo mais especificamente delimitado o problema em relação às seções de últimas notícias e, desdobrando em um segundo momento, as relações existentes entre as características específicas das interfaces aplicadas ao jornalismo na *web*, concentrando-se sobre as vinculações entre as questões em torno do conceito de usabilidade. Em outras palavras, como as possibilidades para a produção e circulação de notícias se relacionam, condicionam e estabelecem limites com as noções de usabilidade.

A interseção entre essas duas áreas de práticas, o *design* e o jornalismo, não é em absoluto uma aproximação nova. Pode ser percebida claramente durante toda a história de desenvolvimento dos jornais, em que a forma adotada nos suportes impressos sofria progressivas modificações. De colunas rígidas, totalmente completas de texto, o jornalismo aos poucos foi adotando fotografias, cores, diagramações e organizações do seu espaço visual de modo condizente com às também progressivas disponibilidades de recursos tecnológicos e a uma consoante capacidade de assimilação por parte de um público leitor.

Ao desembocar no contexto das tecnologias de redes e sistemas digitais, a relação entre *design* e jornalismo persiste, complexifica-se e mantém uma área de interseção entre essas duas esferas. É, portanto, um problema da comunicação intimamente atrelado às suas áreas de emanção. Tanto busca soluções de projeto que englobem os conceitos de usabilidade constituem um campo de interesse para o jornalismo, na direta proporção dos jornais buscarem alternativas mais eficazes e regulares de circulação dos seus conteúdos e notícias; como, por sua vez, a própria dinâmica do jornalismo, com suas vicissitudes e permanências existentes no contrato de informar sobre o cotidiano, desafia a busca de sistemas que ao mesmo tempo mantenham o núcleo da sua singularidade e conciliem com as novas possibilidades em tela.

É, portanto, uma área não somente de sobreposição, mas também de interpenetração. Na busca por estabelecer uma síntese entre essas

esferas, procura-se cobrir uma lacuna de abordagens existentes sobre o recorte de pesquisa proposto. Nos últimos dez anos, aproximadamente, o fenômeno do acesso público à rede mundial de computadores promoveu uma potencialização sem precedentes na história da comunicação ao acesso à informação das mais diferentes naturezas. Gerou-se, assim, uma série de problemas para a pesquisa.

No caso do jornalismo na *web*, uma recente e diversificada bibliografia² é produzida, sistematizando aspectos vinculados aos condicionamentos que o jornalismo – uma prática aceita, reconhecível e historicamente consolidada - tem absorvido ao transportar-se para o novo entorno tecnológico, gerando características específicas. A atenção dada a esses processos não tem, no entanto, privilegiado, num volume proporcional, as pesquisas dedicadas ao jornalismo nas redes digitais, justamente um dos problemas que se situa de modo central na dinâmica de circulação de notícias: os formatos de apresentação das notícias, no que toca aos aspectos de usabilidade envolvidos (MIELNICZUK, 2003).

Se o jornal, enquanto produto das sociedades complexas, gera formas específicas de produção e consumo, de assuntos e temas abordados e de modos peculiares de apresentação de conteúdo, a nossa defesa é que essa variedade de problemas também se transporta quando analisamos o fenômeno em dialogia com a base tecnológica vigente (NERRONE e BARNHUST, 2001).

Outra preocupação que temos nesta dissertação é tentar identificar, sistematizar e relacionar as características de apresentação das notícias, localizadas nos serviços de últimas notícias, com estratégias e modelos de usabilidade. Isso se deve, por uma razão nem sempre óbvia, à concentração de investimentos, esforços e formatações de conteúdos para o jornalismo na *web*, tem obedecido duas tendências principais. A primeira, nas tentativas de agregar uma produção de conteúdo mais vinculada aos contextos

² Nos estudos que relacionam o jornalismo na *web* com as suas características específicas, temos a respeito da interatividade os trabalhos de Gunter, 2003; Mienickzuk, 1998; Silva, 1997; Ward, 2002; sobre a personalização de conteúdos temos: Bastos, 2000; Pavlik, 2001; Recio, 1999; Silva Jr. 2000; sobre a multimídia: Bairon, 1995; Quinn, 2002; Ward, 2002; sobre a hipertextualidade: Bastos, 2000; Hall, 2001; Mielniczuk, 2003; Noci e Salaverría, 2003; Pavlik, 2001; Quinn, 2002; Ward, 2002; sobre a possibilidade de memória de notícias: Arruti e Vivar, 2001; Cole, 2002; Gunter 2003; Koch, 1991; Palacios, 2002; Quinn, 2002; Smith, 1980; Ward, 2002.

locais (BARBOSA, 2003) e que emane dos usuários, como no já clássico caso do jornal coreano *Ohmynews!* A outra tendência é justamente criar estratégias de acelerar o processo de disponibilização das notícias, reduzindo o intervalo entre o surgimento dos eventos e sua revelação pública (DOMINGO, 2005).

Não é à toa que os espaços destinados aos setores de *breaking news*, ou plantão, ou ainda últimas notícias têm ganhado um destaque significativo nas versões digitais dos jornais. Esse fenômeno, no entanto, tem se dado sem uma problematização efetiva e que seja proporcional à importância que o problema suscita. Como se verá durante o percurso de leitura, o fenômeno de uma atualização contínua, materializada em sistemas de últimas notícias em tempo real, não consiste somente em uma ruptura do limite dado pelos *deadlines* das edições impressas. Se o *deadline* encolheu, tornando cada minuto ou intervalo de poucos segundos decisivos, isso ocorre em decorrência da pressão de se cumprir um dos contratos elementares do jornalismo: a vinculação com o presente, a capacidade de problematizá-lo e devolvê-lo para a sociedade em forma de notícias. De preferência, do modo mais rápido possível.

II – Razões de escolha do tema

A motivação inicial para esta pesquisa surge da necessidade de aproximar duas esferas importantes da dimensão comunicacional: o jornalismo e as categorias de usabilidade da informação. Nesse sentido, é uma proposição de pesquisa que visa abordar inicialmente um campo de intersecções possíveis e que podem desdobrar-se em estudos complementares e mais aprofundados, e instalados na relação entre os setores de últimas notícias e os quesitos de usabilidade.

Nesse sentido, a sua inserção pode ser delimitada no seguinte horizonte:

a) No enfoque de relações de construção das características do jornalismo na *web* com o conceito de interface e usabilidade.

b) Na investigação e recuperação de fontes bibliográficas de artigos, dissertações e teses sobre tal perspectiva³ de cruzamento, esse problema abriga uma proposição e campo de exploração ainda não sistematizado.

c) A dissertação, na sua execução, se apóia na metodologia de estudo de caso em jornais presentes na *web*⁴. Nesse sentido, a opção pelo relacionamento entre o conceito de interface e usabilidade, e as características de produção do jornalismo na *web*, deve-se a três fatores: o primeiro, pelo estudo de caso possibilitar o contraste e relação entre categorias de análise, permitindo, assim, uma reflexão apoiada tanto em aspectos empíricos emanados da observação, como de conceitos teóricos do quadro da pesquisa; o segundo, pelo desenvolvimento da pesquisa em condições favoráveis de apoio teórico e material⁵, e; terceiro, pelo próprio desdobramento da formação da pesquisadora⁶, cujos trabalhos e reflexões em torno dos conceitos de interface e usabilidade estiveram presente na sua graduação e especialização.

III - Objetivos da Pesquisa

Durante o percurso de pesquisa, foram traçados inicialmente alguns objetivos, e outros foram surgindo com o desenvolvimento dos trabalhos de investigação do tema.

Objetivo Geral.

Avaliar a interface das últimas notícias em relação aos critérios de usabilidade e verificar a atualidade no jornalismo *on-line*, analisando a usabilidade das interfaces nas seções de “últimas notícias” de três dos portais jornalísticos mais importantes de Recife-PE.

³ Observação realizada no banco de teses e dissertações da Capes, disponível na URL: <http://ged.capes.gov.br/AgDw/silverstream/pages/pgPesquisaTeses.html>. Observação realizada entre agosto e setembro de 2004, quando da elaboração desse projeto.

⁴ Ver metodologia, página 5.

⁵ Este ponto, especificamente, se deve ao fato de a pesquisadora estar desenvolvendo atividades de pesquisa no Projeto Virtus, este, por sua vez, associado a esse programa de pós-graduação.

⁶ Cf. Curriculum Vitae.

http://genos.cnpq.br:12010/dwlattes/owa/prc_imp_cv_int?f_cod=K4702579Z4

Objetivos Específicos.

1. Identificar e estudar elementos que constituem a especificidade e o contexto da interface no campo do jornalismo.
2. Analisar como esses elementos viabilizam, ou impõem limites às características do jornalismo desenvolvido para a *web*.
3. Verificar e categorizar a existência de diferentes modos de aplicação do conceito de interface utilizados em diferentes *sites* jornalísticos.
4. Identificar tendências e realizar comparações através da análise de produtos desenvolvidos localmente.

Objetivos complementares

Podemos indicar adicionalmente que alguns desses objetivos se relacionam com os problemas da pesquisa.

Problema 1 – A apresentação dos conteúdos de últimas notícias possui lógicas de apresentação diferenciadas dos demais conteúdos situados em seções que podemos considerar como padrão no horizonte jornalístico, como, por exemplo, política, internacional, esportes, cultura etc.

Objetivos da pesquisa correlatos ao problema 1:

- a) Identificar e analisar critérios de usabilidade nas seções de últimas notícias, comparando-os ao contexto geral, seguindo os critérios metodológicos e teóricos trabalhados.
- b) Definir e indicar que aspectos da política editorial de cada órgão estudado se desdobram em aplicações diferenciadas dos conceitos de usabilidade envolvidos.

Problema 2 – A corrida para publicar leva à adoção de modelos de publicação próprios e diferenciados do restante do jornal na *web*.

Objetivo da pesquisa correlato ao problema 2:

- a) Identificar como se aplicam critérios de usabilidade em função dos conteúdos apresentados.

IV – Estrutura da Dissertação

A organização e estrutura da dissertação pretende viabilizar um percurso que permita sistematizar e concatenar os campos teóricos e empíricos envolvidos e observar casos que representem o problema proposto. Dessa forma, a dissertação está estruturada, além desta introdução (capítulo 1), em três capítulos principais, mais uma conclusão:

Capítulo 2 – Problematização da atualidade no jornalismo. Esse capítulo versa sobre a estruturação do jornalismo em um formato digital, na *web*, e como o mesmo assume características desse ambiente tecnológico, transportando para o contexto das redes uma das questões consolidadas do jornalismo: a atualidade e conseqüentemente os desdobramentos sobre a questão da atualização contínua nos *sites* e portais que incorporam seções de últimas notícias.

Capítulo 3 – A usabilidade na *web* e sua aplicação ao jornalismo. Aqui se introduzem os conceitos clássicos e recentes de usabilidade, de como os mesmos são aplicados às soluções na *web*, especificamente nos casos dos portais e *sites* jornalísticos. Nesse caso, estabeleceremos recortes entre a questão da atualidade do jornalismo na *web*, com aspectos de usabilidade das ferramentas empregadas na materialização dessa característica.

Capítulo 4 - Apresentação do estudo de caso: usabilidade e os portais jornalísticos na *web*. Essa parte do trabalho detalhará os casos estudados (JC *on-line*, Pernambuco.com e Folha de Pernambuco) e apresentará análises dos seus serviços de “últimas notícias”, segundo os conceitos trabalhados no capítulo 3.

Capítulo 5 – Conclusões. Nesse momento, serão colocadas as conclusões gerais e específicas, retomando-se hipóteses e apontando-se perspectivas para a aplicação e desdobramentos em futuras pesquisas.

V - Aspectos Metodológicos

A partir dos objetivos desta dissertação, optou-se por balancear o horizonte teórico com o método de estudo de caso. Para realizar o estudo relacional entre os conceitos de interface, usabilidade e seu conseqüente modelo de aplicação no *web* jornalismo, propõe-se realizar uma observação de jornais *on-line* locais, por acredita-se ser esse o exemplo que, dentro da dinâmica e delimitação da pesquisa, apresenta possibilidades reais de ilustrar e oferecer um campo de estudo para as relações propostas neste projeto. O método de estudo de caso caracteriza-se “(...) pelo estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de maneira que permita o seu amplo e detalhado conhecimento (...)” (Gil, 1991:58).

Assim, elegemos três casos representativos e atuais que tivessem potencial de proporcionar uma maior possibilidade de comparações válidas entre os casos observados e derivações mais precisas para análises de outros casos e estudos futuros que tenham objetos de investigação semelhantes. Os casos escolhidos foram: O Portal JC, O Portal Folha de Pernambuco e o Portal Pernambuco.com.

Se o estudo de casos possui limites na generalização de suas conclusões, optamos por três justamente para termos um espectro maior de observação. Em Yin (2005:33), abre-se a possibilidade de estudo de casos múltiplos ou únicos. Os casos múltiplos, ainda segundo o autor, são mais adequados à formação de estudos comparativos, por serem permitirem que se estabeleçam relações comuns e distintivas.

Levando-se em consideração as questões levantadas por Yin, acerca da escolha da unidade de análise, podemos justificar a escolha desse método a partir dos seguintes critérios:

a) Termos localmente um horizonte de portais locais presentes na rede, e com possibilidade de serem comparados entre si (JC *on-line*, Pernambuco.com e Folha de Pernambuco Digital). Esse fator oferece um quadro propício para investigações isoladas e/ ou comparativas entre os órgãos a serem observados, permitindo dissertar sobre estratégias específicas.

a) Um quadro de comunicação jornalística que aponta para o uso de recursos eletrônicos diversificados, em integração com a estrutura das redes e desenvolvendo alternativas hipermediáticas.

c) Um conjunto de casos que permite, pela proximidade geográfica, uma relação mais estreita com fontes nos órgãos estudados e a possibilidade de uma pesquisa dentro do tempo exigido pelo programa.

Natureza do estudo e tipo de pesquisa

Neste estudo foi dada ênfase à geração de idéias e à busca de um melhor entendimento sobre o fenômeno investigado: a Atualidade Jornalística e usabilidade, a partir da descrição de suas características e da investigação de sua relação com os jornalistas. Em Yin, (2005:23) contempla-se, para casos de estrutura complexa e de problemas ainda não explorados, o método de estudo de caso em três estratégias: Estudo descritivo, estudo exploratório e estudo explanatório. Essas estratégias não são mutuamente exclusivas, podendo ser aplicadas em momentos distintos da pesquisa e de acordo com a relevância que cada etapa suscita (YIN, 2005, p.28). Para esta pesquisa, adotamos as duas primeiras, ou seja, as etapas descritiva e exploratória.

A estratégia descritiva visa demonstrar a presença do fenômeno no contexto em que ocorre. Aplicamos esse viés para recuperar os aspectos envolvidos na elaboração e problematização conceitual implicada no recorte proposto para a investigação, de modo a estabelecer eixos causais entre o que ocorre no estado da prática a ser observado e a remissão aos conceitos pertinentes à análise.

Por sua vez, a estratégia exploratória busca indicar aspectos da intervenção em curso de um fenômeno sobre um caso e que não está demonstrada claramente em forma de resultados (YIN, 2005:35). Esse viés será usado na observação dos casos devido ao fato de não se ter certeza de como se manifesta a aplicação dos conceitos envolvidos. A exploração é necessária de modo a verificar o estado da prática de determinados conjuntos de ações e atualizar com os dados da base descritiva.

VI - Recorte observacional

Para podermos abordar os problemas elencados nos objetivos da pesquisa, é necessário indicar que veículos serão abordados na investigação. Optamos pelo contexto local, em que três veículos se destacam: a Folha de Pernambuco, o Diário de Pernambuco e o Jornal do Commercio. Tal opção se deve ao fato de os três jornais serem veículos consolidados do mercado local e possuírem versões *web* de seus conteúdos há tempo suficiente para caracterizar uma operação regular e estabilizada⁷.

O Estudo descritivo e o exploratório demandam para esta dissertação a aplicação de técnicas de investigação que sejam capazes de mapear a aplicação do conceito de usabilidade nas seções de últimas notícias. Devido a essa perspectiva complexa, o método do estudo de caso é aplicado de modo a:

- a) recuperar o percurso do objeto;
- b) mapear o surgimento das seções de últimas notícias;
- c) elencar os critérios de usabilidade aplicados;
- d) verificar a coerência com os objetivos de apresentação de notícias.

Os procedimentos de coleta de informações para a pesquisa definiram-se em torno de técnicas de obtenção de dados para cada uma das estratégias envolvidas, como pode ser verificado na tabela a seguir, na página 26.

⁷ Para se obter um quadro com o perfil de acesso dos três jornais citados para a pesquisa, conferir:
Folha de Pernambuco: http://www.alexacom.com/data/details/traffic_details?q=&url=www.folhape.com.br
Diário de Pernambuco: http://www.alexacom.com/data/details/traffic_details?url=www.pernambuco.com%2Fdiario%2F
Jornal do Commercio: http://www.alexacom.com/data/details/traffic_details?url=jc.uol.com.br%2Fjornal%2F

Tabela 01: Resumo dos Procedimentos Metodológicos para a Observação dos Casos.

Estratégias de estudo de caso	Delimitação em face aos casos estudados (JC <i>on-line</i> ; Pernambuco.com e Folha de Pernambuco Digital)	Técnica de coleta de dados	Objetivos
Descritiva	Os conceitos de atualidade, usabilidade e a problematização das seções de últimas notícias no jornalismo na <i>web</i> .	Pesquisa bibliográfica.	Recuperação e apresentação dos conceitos principais. Perceber as configurações possíveis entre a usabilidade e as seções de últimas notícias.
Exploratória	Estruturação de cada caso estudado segundo os conceitos adotados. Observação do estágio atual de cada caso. Observação do conjunto de práticas em cada caso estudado.	Pesquisa bibliográfica, observação de produtos.	Verificar as peculiaridades de organização dos casos em torno dos critérios de usabilidade.

VII – Metodologia de Avaliação

Avaliação heurística

Dentro do campo de avaliação e elementos de usabilidade, a avaliação heurística estabelece critérios que permitem a avaliação de interface e processos de navegação sob o ponto de vista da apresentação formal do objeto analisado. É uma metodologia que analisa a elaboração e construção de interfaces sem necessariamente precisar fazer sondagens ou processos de avaliação com usuários. Nielsen & Molich (1990) propuseram essa técnica que é similar à avaliação cognitiva. Os avaliadores estão livres para examinar a interface à procura de problemas que violem critérios de uma lista de heurísticas de usabilidade.

Todos os problemas encontrados são registrados em um documento. Essa documentação deve conter o contexto em que aconteceu o problema e as heurísticas que foram violadas. As analíticas dispensam a participação do usuário.

As heurísticas usadas nesse tipo de técnica são descritas por Nielsen (1994):

- visibilidade do estado do sistema;
- correspondência entre o sistema e o mundo real;
- controle e liberdade do usuário;
- padrão e Consistência;
- flexibilidade e eficiência de uso;
- estética e *Design*;
- prevenção contra erros;
- reconhecimento;
- ajuda e documentação;
- ajuda ao usuário no reconhecimento, diagnóstico e recuperação do erros.

Essa técnica é simples e relativamente rápida de ser aplicada. Ela se tornou popular, pois permite ao projetista avaliar seu produto sem a presença de usuários de teste.

Critérios Ergonômicos

De uma maneira mais geral, a ergonomia é uma área do conhecimento que se preocupa em estudar como ocorrem processos de adaptação de objetos e informações ao ser humano. Os conceitos específicos adotados nesta dissertação serão aprofundados no capítulo 3.

A partir de uma base de recomendações ergonômicas examinadas exaustivamente, Bastien & Scapin (1993) desenvolveram um conjunto de critérios ergonômicos.

Esses critérios são divididos em oito e foram assim resumidos por Cybis (1998):

- A condução se define na gentileza (presteza) do sistema.
- A carga de trabalho se define na brevidade das apresentações (concisão) e das entradas (ações mínimas) e na densidade informacional das telas como um todo.

- O controle explícito se define no caráter explícito das ações do usuário (ações explícitas) e no controle que ele tem sobre os processamentos (controle do usuário).
- A adaptabilidade refere-se tanto às possibilidades de personalização do sistema que são oferecidas ao usuário, como ao fato de a estrutura do sistema estar adaptada a usuários de diferentes níveis de experiência.
- A gestão de erros refere-se tanto aos dispositivos de prevenção que possam ser definidos nas interfaces, como à qualidade das mensagens de erro fornecidas e às condições oferecidas para que o usuário corrija o erro.
- A consistência refere-se à homogeneidade e à coerência das decisões de projeto quanto às apresentações e diálogos.
- O significado dos códigos e denominações refere-se à relação conteúdo/expressão das unidades de significado das interfaces.
- A compatibilidade se define no acordo que possa existir entre as características do sistema e as características, expectativas e anseios dos usuários e suas tarefas.

Nesse tipo de avaliação, a interface é inspecionada considerando-se os critérios citados acima. Apesar de se assemelhar à técnica de avaliação heurística, aqui as heurísticas são substituídas por um conjunto diferente de critérios, que visam a uma aplicabilidade mais direta.

Mostramos, na introdução desta dissertação, os aspectos através dos quais buscamos conduzir esta pesquisa. Dessa forma, procuramos delimitar o modelo de análise para que pudesse não somente dar conta do problema por nós proposto, mas também, posteriormente, encaminhar enfoques que possam contribuir para pesquisas futuras a respeito dos problemas envolvidos aqui, isto é: a atualidade, a usabilidade e os remetimentos existentes entre essas duas esferas. O produto de tal esforço coloca-se a seguir.

2. PROBLEMATIZAÇÃO DA ATUALIDADE NO JORNALISMO: ALGUNS PRESSUPOSTOS.

O jornalismo se constitui em uma dinâmica complexa nas sociedades contemporâneas. Essa articulação pode ser observada a partir de três patamares que se combinam. Em primeiro lugar, é um conjunto de técnicas, métodos, procedimentos e gramáticas profissionais, voltadas para a apuração, o tratamento e a circulação da notícia. Em segundo lugar, o jornalismo, também constitui-se em um fenômeno social arraigado no tecido das sociedades complexas. Finalmente, o jornalismo é um amplo leque de formas culturais, baseadas em diferentes suportes.

Nesse último aspecto, percebemos que as diferentes formatações do que se compreende como jornalismo está em permanente troca com o campo tecnológico vigente. Para se compreender o desenvolvimento de formatos para os quais os conteúdos são direcionados, deve-se observar a relação dos mesmos com as tecnologias disponíveis. No caso, por exemplo, do impresso, há suportes prévios à invenção da imprensa moderna, em moldes razoavelmente compreensíveis e semelhantes a modelos que ainda temos hoje⁸. A imprensa, de modo mais amplo, e o jornalismo, de modo mais específico, operam, cada um, sínteses das formas culturais precedentes com cenários tecnológicos que se sobrepõem como camadas. No modelo de um livro, por exemplo, estão presentes elementos do *códice*. A saber, a organização em folhas e não mais em rolos, a sucessão dos cadernos, que originam os capítulos, a disposição do texto em molde linear sobre o espaço da página e a ordenação de índices e sumários (CHARTIER, 1998, p.7-8). O *códice*, por sua vez, assimilou características do pergaminho, superando, pela sua própria organização em folhas seriadas, as limitações deste (CHARTIER, op. cit. p.55).

Dessa maneira, entendemos o sistema tecnológico da imprensa e também do jornalismo como aglutinador de modelos preexistentes.

⁸ Para ter um panorama exaustivo dos processos de organização de conteúdos nos modelos prévios ao estabelecimento da imprensa de Gutenberg, cf. INNIS, Harold. *The bias of communication*. No capítulo 2 (the bias of communication), o autor explora as relações entre a materialidade do suporte e as migrações para formas mais sofisticadas, bem como desenvolve hipóteses dessas mudanças nos conseqüentes impactos sociais e culturais promovidos pela tecnologia de impressão.

Há uma pressão constante entre os limites e possibilidades de um âmbito tecnológico relativo às formas culturais, de um patamar para outro, onde estão em jogo as rupturas parciais de elementos, as continuidades e, por fim, a operação de alternativas de potencialização, para tornar um determinado tipo de produção em uma forma cultural aceita.

Mesmo nas concepções vigentes sobre os elementos do jornalismo na *web*⁹, é razoavelmente claro que emergem características específicas. Essa percepção ocorre, sobretudo, pelo entendimento que as características mais gerais do jornalismo na *web* (hipertextualidade, multimídia, personalização, interatividade e memória) são possíveis graças ao conjunto de dispositivos tecnológicos de redes envolvidos, em que a atualização contínua surge como elemento presente.

É certo que, na história do jornalismo, o contato com as tecnologias disponíveis sempre foi um fator presente nas relações de produção e consumo da informação. A percepção do surgimento das características nesse patamar, como sendo condicionadas unicamente pelo aspecto tecnológico, parece, contudo, cada vez mais, uma concepção descabida, pois temos, no processo de convergência de práticas do jornalismo com as tecnologias de rede, a presença de elementos próprios do jornalismo.

Além disso, o apelo a dispositivos de ordem técnica, mesmo se for analisado pela perspectiva do impacto que causa no conjunto de práticas jornalísticas, sofre implicações tecnológicas, sobretudo no que toca à questão da atualidade. O uso pelo jornalismo de artefatos pode ser compreendido dentro de uma dinâmica mais ampla, no caso da aplicação das inovações científicas e técnicas como modo de manifestar a progressiva racionalização da sociedade.

O que se questiona é que jornalismo surge, portanto, nos moldes modernos, nesse movimento em que a tecnologia começa a permear de modo generalizado as dinâmicas cotidianas e numa perspectiva mais ampla de fatores sociais e tecnológicos condicionantes. São processos deflagrados,

⁹ Há uma discussão academicamente estabelecida (e.g. Canavilhas 1999, Machado 2000, Bastos, 2000) em torno do uso de termos como Jornalismo *Online*, Jornalismo Digital, Webjornalismo, etc. Nesta dissertação utilizamos indistintamente as expressões Jornalismo Online, Webjornalismo e Jornalismo na Web para denominar a produção jornalística que utiliza como suporte a WWW (World Wide Web) da Internet.

por exemplo, a reboque da Revolução Industrial que, segundo autores como Ellul (1968:37-44), caracteriza-se pela estabilização do sistema técnico, no qual ocorre uma aceleração no ritmo das inovações da eficiência produtiva.

Se o que temos hoje como jornalismo é um problema delimitado, seja pelo caráter da profissão, das formas assumidas ou do fenômeno social, esse reconhecimento tem a sua configuração remetida ao século XIX, justamente no cenário das profundas alterações dadas pela Revolução Industrial. Foi nesse cenário que surgiram as mídias massificadas (a imprensa), acelerou-se a produção de jornais e consolidou-se um público leitor (HOGGART, 1957, p.244). Ainda nesse contexto se estabeleceram valores que permanecem associados à imagem social do jornalismo: a existência de um profissional especializado, o enquadramento de fatos em notícias, a procura pela verdade, a objetividade, a dimensão pública do jornalismo, a independência do relato e a constituição de um modelo de negócios em torno do jornal (TRAQUINA, 2005, p. 34).

Dentro desse quadro institucional amplo, o jornalismo emerge, sobretudo, como o conjunto de práticas que permite a um quadro social relativamente complexo dar conta do horizonte de acontecimentos em patamares não existentes anteriormente. Ou, em outras palavras, em patamares em que um produto, o jornal, é possível graças a um contexto técnico e científico que norteiam tanto a sua produção, como sua aceitação enquanto elemento institucional das sociedades modernas. A capacidade do jornalismo, dentro de um contexto moderno de acompanhar os eventos, o legitima na direta proporção em que assimila a pressão adaptativa permanente presente na organização das formas de vida em conglomerados urbanos.

Desse modo, não somente o relato jornalístico é cabível no contexto de uma sociedade crescentemente complexa, como a atualidade desses relatos passa a ser o diferencial que garante ao jornal a imagem de credibilidade devido à proximidade dos eventos e sua conseqüente disseminação. O apelo e interdependência dos aparatos de ordem tecnológica dados pela modernidade é, nesse sentido, o que garante razoavelmente a operação entre o evento e o acompanhamento dele, gerando para o jornalismo a questão da atualidade.

Para o jornalismo, na sua corrida em noticiar, a noção de velocidade apresenta-se como um ganho. Nisso, a operacionalização e automação da cadeia de produção de notícias representam a própria razão que orienta a dominação da existência dos fatos e a consecutiva representação dos mesmos segundo uma possibilidade técnica que garante a sua aceitação social. A prova disso é o constante desenvolvimento de plataformas de produção de conteúdos mais ágeis, que automatizam ou simplificam o processo de geração de notícias, reduzindo o tempo envolvido (SCHWINGEL, 2003). Ou seja, a atualidade é, em grande parcela, possível graças a uma triangulação, em que a sua aceitação é um dos componentes, juntamente com a velocidade e atualização das notícias. Essa articulação tanto triplica, a sua interdependência com uma série de sistemas existentes, de ordem social e tecnológica, como repercute na atividade jornalística, como exploraremos a seguir.

2.1 A Questão da Atualidade no Jornalismo

Aprofundando a discussão da atualidade do campo do jornalismo, temos um conjunto de elementos que o permitem ser reconhecido como tal. O seja, como uma profissão, um fenômeno social e cultural e uma forma definida de apresentação de relatos e notícias. Em Lage (2001, p.32), a técnica de se fazer jornais responde “às necessidades criadas pelas mudanças sociais”; vinculam-se, pois, ao conjunto de procedimentos, imerso no ambiente social e tecnológico, de cada época. Em Nerrone e Barnhurst (2001, p.214,250), indica-se que a produção e materialização assumida pelos jornais está ligada a um campo de interferências simultâneas das esferas tecnológicas, industriais, corporativas e ao aspecto social da profissão. Dessa maneira, as conseqüências da base tecnológica em interação com a dinâmica social e cultural manifestam-se de modo múltiplo, incluindo tanto o modelo de organização da produção, como a formatação de modelos de consumo de notícias.

Traquina (2004, p.55) indica que a relação entre o fenômeno da notícia e a forma assumida pelo jornal está atrelada ao interesse do jornal

em cada vez mais ampliar o número de leitores, diversificando o horizonte de conteúdos e otimizando a utilização econômica do espaço do jornal. Dessa sobreposição decorrem, por exemplo, o surgimento de gêneros jornalísticos específicos e a problematização de modos diferentes de apresentação dos eventos de acordo com a sua relevância e dos valores-notícia envolvidos.

Nesse percurso, indicando o que seriam as peculiaridades da notícia relativas ao jornalismo, Lage (2001) indica que ela possui cinco características: a atualidade, a proximidade, o inusitado, a identificação social, a intensidade e o ineditismo. São esses elementos que, dentro da forma cultural que o jornal assume, permitem entendê-lo enquanto portador de conteúdos jornalísticos.

O que temos é que a atualidade se combina com as demais características, ora assimilando, ora desdobrando elementos delas. Uma demonstração clara desse jogo de atrações é indicada por Kunczick (2002), para quem a notícia se relaciona com o presente e o influencia. Desse modo, a atualidade se intersecciona com a proximidade (pela relevância de um assunto que impacte diretamente a vida do leitor), o inusitado (pelo grau de surpresa ou distinção envolvido no evento); a identificação social (pelo grau de similitude ou pertencimento existente entre o evento e o leitor), com a intensidade (pelos quantitativos ou aspectos qualitativos existentes nos eventos que o destacam dos demais assuntos) e com o ineditismo (pelo próprio grau de surpresa e novidade existente).

A atualidade é, portanto, uma característica não somente ligada à esfera temporal da dinâmica do jornalismo. É também estruturada de modo a conciliar, dentro dos diversos sistemas e políticas editoriais existentes por dois extremos: de um lado, os jogos valorativos da notícia de um lado; e, de outro, a necessidade de apresentação pública desses eventos enquanto notícia para o público.

A atualidade também é problematizada por Pena (2005, p.39), que critica a vinculação simples entre atualidade e conceitos relacionados à temporalidade do jornalismo. Assim, o que está próximo, é inusitado, se identifica socialmente, tem intensidade e ineditismo. Dessa forma, influencia os valores-notícia e impulsiona a escala de produção para a redução do intervalo de tempo entre os eventos e sua publicização. Os problemas residem, no

entanto, nos critérios subjetivos do que se pode caracterizar enquanto evento novo. Acontecimentos velhos, segundo o autor, podem demandar interesse e atualidade, sendo o inverso também verdadeiro. Ou seja, a atualidade pode referir-se a algo nem sempre novo.

A problematização proposta por Pena é importante por deslocar a característica da atualidade no jornalismo do âmbito do fato ou evento, ampliando-a para a esfera da distribuição, da transmissão, ou seja, da circulação da informação que emana do presente e o realimenta. A atualidade não é apenas temporal, mas está atrelada, como todas as outras características apontadas por Lage, à valoração estabelecida em torno das notícias.

Tendo a atualidade como algo de central importância para entendimento do jornalismo como atividade, percebemos que ela se materializa dentro da forma cultural em questão, seja no impresso, seja na *web*. O que ocorre através da atualidade jornalística é uma sintonia do tempo de periodicidade dos jornais com a cobertura dos eventos. Assim, o jornalismo, enquanto gerador de relatos sobre fatos, promove um interesse pelo que está em evidência em tempo real e dá relevância à sua abordagem, problematização e debate público desses fatos.

Em Beltrão (1960, p. 66), a atualidade é posta como a característica dominante do jornalismo, essencial para a configuração e entendimento da singularidade dele.

O jornalismo vive do cotidiano, do presente, do efêmero, procurando nele penetrar e dele extrair o que há de básico, fundamental e perene, mesmo que essa perenidade valha, apenas, por alguns dias ou algumas horas (1960, p. 67).

A atualidade seria, pois, segundo Beltrão, uma “densidade dramática” que captaria os fatos de relevância e os fixaria de acordo com a sua importância no momento mais geral, sobre o correr do tempo, atribuindo a distinção aos acontecimentos convertidos em notícia em relação ao momento presente. Ainda segundo Beltrão, a atualidade permite distinguir o modelo narrativo do jornalismo da história, enquanto modelos narrativos justamente pelo fato de, no jornalismo, a imposição do presente, do calor dos fatos, da

vivacidade dos acontecimentos atuais se contrapor à sistematização histórica, de cunho analítico, demonstrável e decantado (BELTRÃO, 1960, p. 67).

Perceber a atualidade nessa perspectiva inclui o propósito do jornalismo em se estabelecer como modelo intermediário entre os relatos assistemáticos e testemunhais e o relato histórico, consolidado em documentos. É a atualidade que delinea não só o que ocorre no tempo presente, mas a importância e a oportunidade conjuntural e favorável para a problematização ou abordagem de um fato, atualizando-o de modo ágil para o consumo dos leitores.

Nesse sentido, a única janela de tempo de retardo só é aceitável se acontecer entre a ocorrência do evento e a produção do seu relato. Dessa maneira, ocorre uma operação sincrônica entre o jornalismo e o fato, no sentido de que “a informação jornalística se auto-constrói, baseada no simples fato da velocidade dos acontecimentos” (WOLTON, 2004, p. 89). Ora, se a velocidade é um elemento de valor indissociável no conjunto de práticas do jornalismo, ela se assume como elemento de justificação da validade entre o público leitor (ou se preferir: usuário, nos tempos de *web* jornalismo) e os veículos jornalísticos.

Eles (os cidadãos) apelam para suas próprias lembranças, representações, ideologias, para situar no seu próprio contexto espaço-temporal as informações recebidas. A supermediatização do instante obriga a mobilizar sistemas de valores anteriores para colocar em perspectiva as notícias, nem que seja para fugir dessa tirania do evento, pois ninguém pode ficar indiferente a tantas mensagens contraditórias. O público, e mais amplamente as sociedades, selecionam, filtram. Obviamente, com a condição de que a “urgência”, verdadeira ideologia dos tempos modernos, deixe um tempinho para que os cidadãos operem esse metabolismo (WOLTON, 2004, p. 86).

De qualquer modo o balanceamento, indicado por Wolton, entre excesso de informação e o interesse, ou filtragem pelo leitor, se dá também de modo relativo à velocidade com que os fatos emergem dentro do contexto de pluralidade. Isso ocorre devido à própria inserção do jornalismo dentro em uma cadeia de produção capitalista, na qual a competição pela “primeira mão” contribui para se configurar a idéia de dinamismo, de atividade

de informação para as massas, movimento que segue uma lógica semelhante à da produção de bens em largas escalas. A velocidade e a conseqüente economia de tempo como característica da produção capitalista remetem à conhecida afirmação de Marx (1969) segundo qual "[Economia de tempo], a isto toda a economia em última análise se reduz". Nessa perspectiva, temos a relação tempo-velocidade como elemento importante não somente para a definição do valor da velocidade, mas também pelo valor que esta assume na significação social e nas atividades ligadas a esse conjunto de dinâmicas, do qual o jornalismo não pode ser separado.

O que se percebe é uma conseqüente vinculação entre três etapas de um processo que pertencem a uma mesma linhagem de hereditariedade do próprio percurso do jornalismo: a atualidade, no que toca a necessidade de estabelecer graus de relevância aos eventos; a velocidade, no uso de sistemas de distribuição mais ágeis, como forma de aproximação da escala temporal de consumo dos informes pelos leitores; e, finalmente, a configuração dessa dinâmica em formatos definidos e reconhecíveis como as secções de últimas notícias.

Criando-se um sistema de correspondências, a atualidade estaria vinculada ao aspecto mais geral, o do jornalismo como fenômeno social; a velocidade, por sua vez, estaria ligada à exigência de um conjunto de práticas e técnicas necessárias à atividade e à profissão do jornalista, interagindo com os demais sistemas de atualização de notícias; e, por fim, a atualização contínua na geração de secções específicas seria a materialização das demandas de atualidade e de velocidade em formas culturais determinadas por contextos históricos, tecnológicos e sociais. Dizendo de outro modo: se for tomado o exemplo das "últimas notícias" em um jornal na *web*, por exemplo, essa parte da navegação cristaliza uma característica do jornalismo, a atualidade, uma série de operações que agilitam o processo de alimentação e, por último, a existência de um lugar específico, através de uma interface hipertextual, multimidiática etc. presente no *site* e que dê conta desse contrato entre jornais e leitores em uma época de comunicações digitais, em rede e em tempo real.

Ao assimilar na sua cadeia de produção os aspectos tecnológicos mais avançados a cada tempo como forma de ampliar seu

diferencial em relação à concorrência e também em se constituir como veículo e produto de massa, o jornal se assume como veículo manifestador da aceleração dos tempos ou, conforme descreve Moretzsohn (2002), o principal "valor notícia" é chegar à frente do concorrente e alimentar o sistema com dados novos, num *continuum* vertiginoso a pautar o trabalho nas grandes empresas de comunicação.

Estabelecendo um panorama histórico, Franciscato (2005) aponta que, à medida que o jornalismo, ainda em meados do século XVIII, alia a tecnologia de produção disponível à periodicidade dos jornais, termina por estimular no público a demanda por conhecer a realidade de modo mais ágil. Assim, a busca ávida pelas "últimas notícias" ou notícias "frescas" era e é um diferencial significativo na busca por parcelas de público consumidor de jornais. A corrida para dar o "furo" é, desse modo, acompanhada e alimentada pelos dispositivos de apuração e produção mais sofisticados em cada época, de maneira que intensifica a relação de agilidade necessária entre o jornal e as fontes de notícia.

É interessante observar que a busca por uma proximidade entre eventos e relatos é que conduz o jornalismo a obter uma cadência mais regular entre as edições. De certo modo, a busca pela atualidade se constitui na prioridade para as organizações da imprensa a cada momento tecnológico. No momento em que os jornais tinham no formato impresso a única plataforma de circulação, a atualidade estava condicionada ao fechamento das edições. Quando temos, na contemporaneidade, o advento do jornalismo na *web*, esse aspecto pode assumir uma outra relação temporal, mais contínua e não imposta pelas edições diárias. Nesse sentido, a atualidade é que caracteriza, na escala temporal, a compreensão específica de um processo jornalístico em relação ao presente e não simplesmente a periodicidade ou atualização contínua. Estas, por sua vez, são de certo modo, decorrentes que surgem da necessidade de se ajustar o fluxo de notícias e informações aos modelos aos quais se remetem, seja o que tem suas origens no patamar industrial, vigente a partir do século XIX, ou o em voga no cenário das redes digitais.

Essa corrida, conforme Sommerville (1996, apud. FRANCISCATO, 2005), cria nos jornais estratégias e relações com as fontes para manter edições constantemente cheias, dando a idéia de que o jornal traz

o que há de mais novo e importante, mesmo que não aconteçam fatos tão importantes no dia. De certo modo, é essa 'presentificação' da cobertura que empresta a noção de atualidade ao jornalismo e que, ao buscar mecanismos mais eficientes de estreitar o tempo existente entre relato e cobertura, lança mão de dispositivos mais complexos e eficientes para o cumprimento dessa tarefa.

Ao desembocar no contexto das redes, o jornalismo sofre os condicionamentos da base de operação material, ou seja, tem possibilidades de, entre outras características, potencializar a velocidade. Dessa maneira, ocorre, de certo modo, uma passagem de um tempo de sincronia e acompanhamento, para um tempo real, como analisaremos no próximo ponto.

2.2 A Atualidade como Problema para o Jornalismo na Web

Desde o surgimento dos primeiros jornais na *web*, diferentes sistematizações, à luz da dinâmica jornalística¹⁰, procuraram indicar os aspectos específicos dessa prática no novo ambiente. De um modo geral, procurava-se apontar que elementos estão presentes nas cadeias de produção, tratamento e disponibilização de conteúdo pelos jornais que habitam a Internet.

Essas delimitações¹¹ procuram situar como um determinado veículo pode ser observado como detentor de maior ou menor quantidade de

¹⁰ Cf. SILVA Jr. José Afonso da. **Entre paliativos e escapismos: usos e apropriações da hipermídia, com um relato de pesquisa no jornalismo on-line**. In: Pauta Geral No. 4. Salvador: Calandra, 2002. pp. 69-88.

- PAVLIK, John. **Journalism and new media**. New York: Columbia University Press, 2001. - PALACIOS, Marcos; MIELNICZUK, Luciana; BARBOSA, Suzana; RIBAS, Beatriz; NARITA, Sandra. **Um mapeamento de características e tendências no jornalismo online brasileiro e português** (Intercom, 2002).- MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual**. Tese de doutorado. Facom-UFBA: 2003.

¹¹ Sobre história do jornalismo na *Web* ver - QUADROS, Claudia Irene de. **Uma breve visão histórica do jornalismo online**. Trabalho apresentado no XXV Intercom. Salvador, 2002; - PALACIOS, Marcos; GONÇALVES, Elias M. **Manual de Jornalismo na Internet**, In: http://www.facom.ufba.br/jol/fontes_manuais.htm; RECIO, Juan Carlos Marcos. **La Documentación Electrónica en los Medios de Comunicación**. Madrid: Fragua, 1999; ARMENTIA, José Ignacio. et al. **El Diario Digital: análisis de los contenidos textuales, aspectos formales y publicitarios**. Barcelona: Bosch, 2000; ARMAÑANZAS, Emy. et al. **El Periodismo Electrónico: información y servicios multimedia en la era del ciberespacio**. Barcelona: Ariel, 1996; SHEDDEN, David. **New Media Timeline (1969-1998)**, In: <http://www.poynterextra.org/extra/Timeline/index.htm>.

características provenientes dos recursos oferecidos pela plataforma *web* (hipertexto, multimídia, interatividade, personalização e memória)¹², ao passo que mantêm elementos consolidados dentro do próprio desenvolvimento histórico do jornalismo, no que toca à constituição dos elementos presentes na forma do jornal.

Lage (2001) indica que um leitor, estando em qualquer parte do mundo, ao ver um exemplar de jornal, é capaz de reconhecê-lo imediatamente. Ou, como afirma Williams (1978), o jornal se constitui enquanto forma cultural cognoscível. Isso se dá dentro de alguns parâmetros que envolvem as cadeias de produção.

A materialização do resultado dessa mesma cadeia numa determinada decorrência (no caso, um conjunto de páginas impressas num determinado tipo e tamanho de papel, organizadas de determinado modo, os cadernos, e possuindo uma organização própria de gêneros fragmentados através de matérias, notas, opiniões, últimas notícias, charges etc.) desdobra-se para a noção de formato. Ou seja, para materialidades diferentes, há a possibilidade de construção de formatos diferenciados de apresentação da notícia.

A apresentação da informação jornalística é condicionada por uma série de processos e fatores como, por exemplo, o suporte material ou os suportes através dos quais chega até o público. Sousa (2000)¹³ afirma que cinco aspectos interferem na produção e, conseqüentemente, no resultado final da notícia. São eles: ação pessoal, ação ideológica, ação cultural, ação do meio físico e tecnológico e ação histórica. Nossas preocupações nesta pesquisa são voltadas exclusivamente para a ação do meio físico e tecnológico. Como já abordamos, cada veículo possui suas especificidades próprias de cada período e dos recursos tecnológicos disponíveis. Isso vai interferir não só na forma como a informação é organizada, mas também nos elementos que integram sua apresentação.

Ao ler um jornal, ou ouvir um noticiário pelo rádio ou assistindo-o na televisão, por exemplo, já estamos acostumados com o formato através

¹² Cf. Palacios, 2002.

¹³ Sousa baseia-se nas idéias de Schudson, que determina três forças interligadas a partir das quais as notícias podem ser explicadas: ação pessoal, ação social e ação cultural. Ver SOUSA, Pedro Jorge. **As Notícias e seus Efeitos**. Coimbra: Minerva, Coimbra, 2000.

do qual o fato é apresentado. Evidentemente o formato se altera, modifica-se ao longo do tempo. Na história do jornalismo impresso diário, por exemplo, observa-se a transformação de um produto com longos blocos de textos e poucas ilustrações em um formato de blocos menores, intercalados com um maior número de imagens, incluindo a fotografia e o uso da cor na impressão. Na *web*, por sua vez, a notícia é apresentada em blocos de textos conectados entre si através de *links*, ou, então, a notícia é relacionada com outros textos que complementam a informação disponibilizada.

É importante, contudo, ter em mente uma definição terminológica que se funda na problematização da atualidade. A atualização contínua como fenômeno das notícias na *web*, é a materialização da questão da atualidade neste ambiente, e não o contrário. O jornalismo atende, através da atualidade, a ânsia por novidades e isso consiste em uma construção histórica. A atualização, derivada da atualidade, no momento da revelação pública da notícia, é, portanto, filha desse processo. Com a internet, agrega-se a possibilidade da continuidade, ou intermitência da atualização. Trata-se de um fenômeno nunca antes possível, se levarmos em conta a estrutura multimidiática e hipertextual possível nos jornais na *web*. O Rádio e a TV podem aplicar estratégias de atualização contínua, sem dúvida, mas sem as potencialidades e flexibilidade existentes no formato da notícia digital e em redes.

2.3 Formatos ou Gêneros nas Últimas Notícias nos Jornais na Web

A noção de formato é importante na produção de notícias justamente por funcionar como um dispositivo que atua como matriz na qual a notícia se inscreve (MOUILLAUD, 1997, p. 29). Não haveria uma separação entre suporte e conteúdo, pois, ainda segundo o autor “(...) o discurso do jornal não está solto no espaço; está envolvido no que chamaria de ‘dispositivo’ que, por sua vez, não é uma simples entidade técnica, estranha ao sentido”. O dispositivo não seria somente uma estrutura tecnológica, mas também um conjunto de lógicas emanadas da cadeia de atividades do jornalismo que

condicionam certo padrão de funcionamento, neste caso específico, seguindo a lógica das redes digitais.

Mouillaud, pensando essa questão e relacionando-a com o jornalismo, define o que seria um dispositivo:

“1) Os dispositivos são os lugares materiais ou imateriais nos quais se inscrevem (necessariamente) os textos (despachos de agências, jornal, livro, rádio, televisão etc...).

2) Chamamos de ‘texto’ qualquer forma (de linguagem, icônica, sonora, gestual etc...) de inscrição.

3) O dispositivo tem uma forma que é sua especificidade, em particular, um modo de estruturação do espaço e do tempo.

4) O dispositivo não é um ‘suporte’, mas uma ‘matriz’ que impõe suas formas aos textos (uma conversação ‘informal’ se inscreve nas formas da conversação, como variante de um paradigma).

5) Os dispositivos se encaixam uns nos outros. O jornal se inscreve no dispositivo geral da informação e contém, ele próprio, dispositivos que lhe são subordinados (o sistema dos títulos, por exemplo).

6) Os próprios dispositivos pertencem a lugares institucionais: um anfiteatro de universidade não é apenas uma cena espacial, mas um subconjunto da instituição universitária. Os dispositivos e as instituições têm uma relativa autonomia entre si (um lugar institucional pode ser o mesmo com dispositivos diferentes, e um dispositivo pode funcionar em diferentes lugares). Entretanto, o dispositivo e o lugar são indissociáveis do sentido no qual só se atualizam um pelo outro.

7) Considerados do ponto de vista genético, o dispositivo e o texto se precedem e determinam-se de maneira alternada (o dispositivo pode aparecer como uma sedimentação do texto, e o texto, como uma variante do dispositivo, por exemplo, um número do jornal diário e sua coleção)” (1997, p. 35).

Desse modo, no percurso do jornalismo desde o modelo impresso ao existente na *web*, foram muitos os formatos de apresentação da notícia que emanam da ação de dispositivos apontada por Moillaud. Assim, no jornalismo impresso, radiofônico e televisivo, existem ações/dispositivos que acabam condicionando a seqüência de procedimentos, relações e alternativas de formatos em torno desses fenômenos. Ao observar a materialização desses formatos na *web*, percebe-se o quanto esse modelo atua como moldura

condicionante dos aspectos de produção e também do formato de apresentação da informação.

Ao nos depararmos com um jornal na *web*, percebemos elementos que nos permitem identificar, mesmo sem a compreensão do conteúdo, os produtos que pertencem ao gênero jornalístico. São padrões na apresentação dessa informação que, como indica Schudson, na narrativa jornalística, “ajudam a tornar as mensagens legíveis” (1978, p. 280). Dentro dessas convenções, o autor faz referência ao formato da notícia.

Na bibliografia sobre jornalismo, especialmente nos manuais, a palavra ‘formato’ é bastante utilizada e designa o jeito como a notícia é apresentada ou organizada, ou ainda faz referência ao suporte no qual ela é veiculada. É uma concepção polissêmica, ou seja, adquire significados diferenciados de acordo com o contexto em que é aplicado.

Visando apontar o campo dessa polissemia, para o jornalismo na *web*, podemos inferir pelo menos três implicações da concepção de formato: as relativas ao suporte; as referentes ao *site*, ou portal especificamente; e as que dizem respeito aos aspectos de narrativa da notícia.

Na dimensão do suporte, podemos indicar o arranjo das informações em um suporte digital (a elaboração de interfaces), a organização das informações (os sistemas e arquitetura da informação) e os recursos utilizados para a circulação das mesmas (os critérios de usabilidade envolvidos).

No âmbito de um *site* ou portal, as implicações do formato são as divisões das informações em seções por assuntos ou de acordo com recursos oferecidos pela internet e utilizados no *site*; os padrões usados que servem de modelos e são encontrados com certa frequência nos *sites* jornalísticos como, por exemplo, uma barra de navegação contendo opções de *links* à esquerda da tela.

No aspecto da narrativa, a concepção de formato, por sua vez, indica a aparência que assume a notícia apresentada, levando-se em conta os recursos específicos do suporte que são empregados, tais como texto, sons e imagens (fotografia, vídeo, infografia etc.) e também as diferentes configurações utilizadas para gêneros distintos; por exemplo, o formato da

entrevista, de uma nota, de uma reportagem ou das últimas notícias. Esse último é de interesse para esta pesquisa.

A questão relativa à ótica dos gêneros, ou seja, a discussão sobre o que seriam os gêneros jornalísticos na internet diz respeito, por sua vez, aos elementos componentes. Podemos indicar as duas principais tendências de investigação atualmente: a primeira trata de pesquisa sobre como as características de gêneros conhecidos do impresso (notícia, reportagem, crônicas e artigos, por exemplo) migram para o digital; e a segunda se refere à investigação sobre como o surgimento de novos gêneros pode se configurar no ambiente das redes como, por exemplo, o *blog* jornalismo.

Irene Machado (2001) define como gêneros digitais as formas comunicativas processadas digitalmente ou via *on-line*, pela conexão e estrutura de redes de computadores. Para a autora, esses gêneros são:

(...)formas arquitetônicas cujas estruturas são modelizadas por linguagens artificiais, criadas pela engenharia digital, para combinação e reprocessamento de sistemas de escrita e de gêneros literários, discursivos; de gêneros informativos da mídia impressa; da linguagem visual e do *design* gráfico; dos gêneros audiovisuais do cinema, do rádio e da televisão (I. MACHADO, 2001, p. 30).

De modo geral, a configuração dos gêneros para o jornalismo *on-line* sofreria condicionamentos dos aspectos lingüísticos, como a estrutura hipertextual; de suas técnicas de redação; dos códigos de linguagem envolvidos - áudio, vídeo, infografia multimídia, além de texto escrito; e de aspectos extralingüísticos, como o grau de interação dos sujeitos participantes e o desenho de interfaces. Ou seja, as propriedades do jornalismo digital se combinam às propriedades das mídias digitais.

Nesse viés, os gêneros seriam resultantes discursivas, formatadas digitalmente e de modo não isolado de fenômeno midiático envolvido. Para o caso do jornalismo na *web*, seria irresponsável teoricamente delimitar a formação dos gêneros digitais fora do *design* que este assume. Desse modo, a discussão de questões relativas ao design da interface e as questões de usabilidade envolvidas contribuem para compreender as relações entre o contexto tecnológico e o conteúdo como determinação de gênero.

Tratar dos gêneros jornalísticos na *Web* aproxima, pois, a discussão do formato e da adequação de novas possibilidades surgidas com a *web*. Falando de outro modo: que formatos, além dos conteúdos, caracterizam os diferentes modelos para os gêneros jornalísticos no ciberespaço?

(...) da mesma forma como os aspectos físicos do livro se encarregam de indicar seu conteúdo, muito antes da leitura de uma única palavra, os mecanismos do ambiente digital são fundamentais para o conhecimento das mensagens que nele se articulam e por ele são veiculadas. Evidentemente, trata-se de um tipo de saber que envolve todo um aprendizado que mal começou a ser assimilado (I. MACHADO, 2001, p. 33).

A questão do formato combina-se com o gênero, de modo que, na configuração de uma narrativa jornalística para a *web*, determinados tipos de conteúdo assimilam de modo mais eficiente os aspectos do ambiente das redes digitais. Estes aspectos, ainda segundo I. Machado, são definidos a partir do ponto de vista de organização do espaço da interface, ou seja, da arquitetura e mapeamento da navegação. Tal como o arquiteto organiza o espaço, cada gênero é considerado de acordo com um projeto, com características específicas. O *design* cria organizações e convenções próprias para cada gênero, evidenciando a finalidade para a qual cada uma foi projetada (I. MACHADO, 2001).

Aproximando a discussão para o campo do jornalismo na *web*, Diaz-Noci (2004) indica cinco parâmetros para analisar os gêneros digitais: as técnicas retóricas; as virtualidades do hipertexto; as potencialidades multimídia; a interatividade e as características temporais. Dentre esses critérios, podemos perceber alguns de caráter discursivo (as técnicas retóricas e o hipertexto) que podem ser relacionados com o que em Análise do Discurso se chama “modo discursivo” - narrativo, interpretativo, dialógico e argumentativo. Os outros critérios (a multimídia, a interatividade e as características temporais) apontam, por sua vez, para os condicionamentos formais, ou seja, para a emanção de gêneros de acordo com as possibilidades de construção envolvidas.

Sob o ponto de vista dos aspectos formais, teríamos como elementos condicionantes das seções de últimas notícias enquanto formato e gênero, a interação, o *design* de interfaces, a multimídia, a interatividade e as

características temporais. Trata-se principalmente de conciliar uma série de elementos possíveis e dispostos tecnologicamente com a escala de tempo exigida pela atualidade jornalística.

Nesse sentido, a forma seria formante. Ou seja, ela permite a adaptação de gêneros preexistentes bem como possibilita a configuração de novos gêneros. O que as problematizações indicam é que os formatos e gêneros assumidos respondem a um jogo circunstancial. O que permanece de certo modo inalterado, independente do formato ou gênero assumido é o reconhecimento dentro da dinâmica social, da significação que o jornal possui no papel de reunir, de modo constante e periódico e, de acordo com sua linha editorial, a cobertura dos principais eventos ocorridos dentro de um intervalo de tempo.

Desse modo, nas seções de “últimas notícias” nos jornais na *web*, teríamos a permanência da atualidade como elemento constitutivo do jornalismo, combinado e adaptado a uma apresentação particular da notícia jornalística. O que temos, portanto, é um formato que, graças à sua configuração do meio físico e tecnológico, conforma uma apresentação diferenciada ao problema da atualidade e, mais especificamente aos setores e seções de últimas notícias. É, portanto, um formato que reorganiza parcialmente para o ambiente das redes o gênero de últimas notícias.

Recuperando-se os aspectos trabalhados por Diaz-Noci, é a temporalidade permitida por um uso singular dos dispositivos que permite essa adaptação. Isso não é exclusivo nem privilégio da *web*. Conforme apontam Seib (2002) e Nerrone e Barnhurst (2001), a notícia urgente sempre se moldou a estruturas de formatos dados por práticas diferenciadas. Antes de ser uma característica dos meios eletrônicos ou digitais, ela é uma necessidade ou elemento presente na própria cultura jornalística. Assim, o rádio, e a televisão, por exemplo, configuraram aspectos da sua base tecnológica de modo a permitir uma apresentação desse gênero jornalístico.

Também chamada de *breaking news*, essas seções comportam as informações em formato de notas que são disponibilizadas de maneira imediata, explorando a possibilidade de atualização contínua. Nos webjornais brasileiros, ficou convencionado chamar essa seção de ‘plantão’ ou ‘últimas notícias’. Normalmente, junto das notícias, é indicado o horário da

disponibilização das mesmas e a maioria desse material é proveniente de fontes externas ou complementares, como as agências de notícias, assessorias ou órgãos externos à dinâmica do jornal.

2.4 A Atualização Contínua nos Jornais na *Web*

Se a atualidade da notícia é exigida em decorrência da periodicidade de edição dos jornais, esse critério se repete quando da existência do jornal na *web*. Segundo Traquina (2005), a atualidade replica-se na prática de produção do jornalismo na tendência ao imediatismo.

[...] o valor do imediatismo reina incontestável, ainda mais com a emergência dos 'cibermedia'. O imediatismo é definido como um conceito temporal que se refere ao espaço de tempo (dias, horas, segundos) que decorre entre o acontecimento e o momento em que a notícia é transmitida, dando existência a esse acontecimento (TRAQUINA, 2005, p.37-38).

O que se oferece nesse tipo de relação entre a característica da atualidade como elemento do jornalismo e o imediatismo é, de certo modo, a procura por cadeias de produção, tratamento e disponibilização das notícias em processos mais ágeis, como modo de se garantir o diferencial competitivo em relação a outros órgãos jornalísticos. Assim, a preocupação com a existência plena da notícia está atrelada a uma entrega efetiva e ao consumo junto ao público leitor (PARK, 1925). A circulação, por sua vez, estaria atrelada a uma noção segundo a qual a informação é produzida entre cadeias múltiplas, que levam em conta o caráter operatório da tecnologia e os atores envolvidos. Dentro da própria formatação da notícia como forma cultural ligada ao jornalismo, ela é encarada como mercadoria perecível, que tem como necessidade de consumo ser distribuída ainda "quente", ou seja, ser capaz de despertar o interesse comum em um determinado meio de consumo.

Em relação à tecnologia, o imediatismo exige tanto um investimento em dispositivos de tratamento da informação, como também de infra-estruturas capazes de estabelecer o vínculo entre as partes existentes na produção. Pode-se desse modo, afirmar que a notícia, com a capacidade

tecnológica atual de permitir fluxos em altos volumes de conteúdo através das redes digitais associa o caráter da atualidade ao do imediatismo.

Ao se verificar que uma das características dos meios tecnológicos nos quais se baseia o jornalismo na *web* é justamente o fluxo contínuo de dados, o caráter da atualidade assume uma importância ainda maior nesse suporte. O fato de acompanhar o fluxo de notícias representa, ao mesmo tempo não ser superado pelo fator concorrencial de outros veículos *on-line*, como também permitir o serviço ao usuário que, hipoteticamente, o mantenha a par do que está acontecendo dentro da escala de cobertura contínua.

A resultante nesse contexto tecnológico é a possibilidade de jornal, estando *on-line*, romper com o limite do fechamento, pois a notícia passa a ser consumível ao término da sua consolidação (PALACIOS et al, 2002). Trata-se, portanto, de uma potencialização advinda da mídia eletrônica, como o rádio e a televisão, uma vez que nesses formatos já se permitia ser a notícia concatenada em fluxos de acompanhamento contínuo. É também, em paralelo, uma transformação, pois permite que essa corrente de últimas notícias seja inserida numa dimensão de formatos textuais escritos, algo que em suportes anteriores não era possível.

O impacto nesse estado de coisas proposto pela possibilidade do jornal na *web* é que o conteúdo passa a se organizar não mais de acordo com uma lógica formal da edição diária, com fechamento sincronizado com a periodicidade. Um jornal impresso diz muito mais respeito a um certo período de tempo, possui fechamento. Um *site* de jornal, a seu modo, pode ser atualizado intermitentemente. Um impresso possui portabilidade, pode ser compartilhado por várias pessoas explorando o mesmo exemplar, lendo cadernos diferentes. Um *site* ainda é uma experiência de leitura individual na tela do computador. Relativo à atualização contínua, o limite, no caso do impresso, e a possibilidade ampliada, no caso do jornal na *web*, são dadas pela forma cultural configurada para cada um deles; Seja impressa, seja interface eletrônica.

Com a atualização contínua, o conteúdo jornalístico passa a ter a configuração de uma potência, ou seja, de uma série de conteúdos armazenados não mais como depósito ou arquivo e, sim, como uma miríade de

conteúdos, atualizáveis segundo a lógica da urgência e podendo ser disseminados a qualquer momento. Isso gera processos efêmeros de publicização eletrônica, atualizáveis várias vezes ao dia.

Evidentemente, observando-se o desenvolvimento de jornais na *web*, não se pode colocar essa síntese entre potencialização e transformação em um nível único e dessemelhante. Mielniczuk (2003), procurando problematizar o desenvolvimento de formatos e suportes jornalísticos na *web*, indica que o mesmo pode ser classificado em três etapas distintas, sendo:

a) Uma primeira etapa, de caráter transpositivo, funcionaria como modelo eminentemente presente nos primeiros jornais *on-line* em que a formatação e organização seguiam diretamente o modelo do impresso. Trata-se de um uso mais hermético e fiel da idéia da metáfora, seguindo muito de perto o referente preexistente como forma de manancial simbólico disponível. Essa fase compreende um período que vai dos anos 1994 até aproximadamente fins de 1998.

Nesse caso, a dinâmica de atualidade e os recursos de atualização contínua se apresentavam de modo limitado, pois os jornais na *web* se orientavam como modelo de construção em modo de metáfora, mimetizando o jornal impresso. Era a fase dos jornais digitais “feitos a chumbo”, ou seja, a transposição não era apenas de formatos, mas de lógicas e modelos de produção regidos por uma idéia de fechamento similar ao impresso.

b) Uma segunda fase apresenta caráter mais adaptativo, em que ao mesmo tempo em que se ancoram no modelo do jornal impresso, as publicações para a *web* começam a explorar as potencialidades do novo ambiente, tais como *links* com chamadas para notícias de fatos que acontecem no período entre as edições; o *e-mail* passa a ser utilizado como uma possibilidade de comunicação entre jornalista e leitor, ou entre os leitores, através de fóruns de debates, e a elaboração das notícias passa a

explorar os recursos oferecidos pelo hipertexto. A tendência ainda é a existência de produtos vinculados não só ao modelo do jornal impresso enquanto produto, mas também às empresas jornalísticas cuja credibilidade e rentabilidade estavam associadas ao jornalismo impresso. Essa segunda fase situa-se entre 1999 e aproximadamente, 2001.

Nesse momento, percebe-se que o jornalismo na *web* está mais atento às possibilidades de atualização, porém não assume ainda um formato específico, como o de últimas notícias. As alterações consistiam mais em mudanças e indicativos de novas notícias, e menos na existência de uma seção específica.

c) A terceira fase pode ser compreendida como aquela em que há, de modo mais evidente nos produtos jornalísticos, as tentativas de, efetivamente, explorar e aplicar as potencialidades oferecidas pela *web* para fins jornalísticos. Nesse estágio, entre outras possibilidades, os produtos jornalísticos apresentam recursos em multimídia, como sons e animações, que enriquecem a narrativa jornalística; oferecem recursos de interatividade, como *chats* com a participação de personalidades públicas, enquetes, fóruns de discussões; disponibilizam opções para a configuração do produto de acordo com interesses pessoais de cada leitor/usuário; apresentam a utilização do hipertexto não apenas como um recurso de organização das informações da edição, mas também começam a empregá-lo na narrativa de fatos. Já se percebe, nessa etapa, não somente a formatação de seções específicas de últimas notícias, mas o surgimento de veículos e portais já totalmente voltados para a cobertura em tempo real como, por exemplo, o jornal do Último Segundo, do portal IG. Essa terceira fase pode ser identificada a partir de 2002 até os momentos atuais.

Fica mais claro, assim, que os modelos de jornalismo na *web*, baseados na idéia de terceira fase, procuram potencializar as possibilidades do

meio, consoante a sua adaptação às particularidades do trabalho jornalístico e do produto jornal, naquilo que este pode assumir ao estar numa estrutura de redes digitais. Trata-se, portanto, da alteração do conjunto de procedimentos de produção, edição e disponibilização da notícia para o suporte *web*. Desse modo, a aproximação entre a atualidade e o imediatismo gera traz duas conseqüências as quais passaremos a apresentar.

Na primeira, as notícias no jornal na *web* podem ser atualizadas de modo dinâmico na medida em que vão sendo produzidas. Nesse caso, cada órgão estabelece de acordo com a sua política editorial, a janela de tempo em que a notícia será disponibilizada. Ocorre assim uma aproximação entre as categorias de apuração, produção, tratamento e distribuição, ou, como indica Scheslinger,

[...]a compressão do sistema de produção que dá origem às notícias aumenta quando o fator do tempo é realçado. Se, tem-se dentro da realidade interna a cada órgão o estabelecimento de rotinas mais frenéticas de geração de conteúdo próprio, ocorre em paralelo o uso de largas porções de conteúdo pré-produzido como forma de agregar material ao caráter de atualidade que, por exemplo, um *site* apresenta (1993, p.178).

Na segunda, no caso de material fornecido por órgãos independentes ou terceirizados (por exemplo, assessorias de imprensa e agências de notícias), esse material normalmente alimenta serviços de “últimas notícias”, “notícias do minuto”, “tempo real” etc.¹⁴.

Desse modo, os serviços de últimas notícias para os jornais na *web*, assimilam uma característica das redes, enquanto forma cultural específica: a de permitir uma atualização contínua. A característica do conteúdo, porém, remete a um tratamento e apresentação também específicos.

Ao se apresentar como uma categoria de notícias particular, essa massa de conteúdo demanda, no seu modo de assimilação e uso pelo leitor/ usuário, uma apresentação peculiar. No caso da nossa pesquisa,

¹⁴ Essa categoria de material é classificada como ‘meio indireto’ (Erbolato, 2002, p.197) e se presta a preencher parcelas do conteúdo que o órgão de imprensa, por diversos motivos, não tem como produzir por conta própria.

procuraremos mapear elementos do *design* na *web* que manifestem essa assimilação de conteúdo em maneiras específicas de construção formal.

2.5 Modelos de Atualidade nos Jornais da Web

Partimos da recuperação de aspectos trabalhados anteriormente neste capítulo, de acordo com os quais as características do jornalismo na *web* possuem formas constitutivas prévias aos modelos assumidos na rede, como afirma Palacios (2002):

A Multimídia do Jornalismo na Web é certamente uma Continuidade, se considerarmos que na TV já ocorre uma conjugação de formatos midiáticos (imagem, som e texto). No entanto, é igualmente evidente que a Web, pela facilidade de conjugação dos diferentes formatos, potencializa essa característica. O mesmo pode ser dito da Hipertextualidade, que pode ser encontrada não apenas em suportes digitais anteriores, como o CD-ROM, mas igualmente, e *avant-la-léttre*, num objeto impresso tão antigo quanto uma enciclopédia. A personalização é altamente potencializada na Web, mas já está presente em suportes anteriores, através da segmentação de audiência (públicos-alvos). No jornalismo impresso isso ocorre, por exemplo, através da produção de cadernos e suplementos especiais (cultural, infantil, feminino, rural, automobilístico, turístico etc); no rádio e na TV a personalização tem lugar através da diversificação e especialização das grades de programação e até mesmo das emissoras.

Assim, temos na afirmação de Palacios, à compreensão de que, na maioria das características do jornalismo na *web*, o que se apresenta, de fato, são mais continuidades do que propriamente rupturas. No caso das possibilidades de atualização, elas se remetem diretamente às possibilidades tecnológicas existentes em cada período. Assim, visando delimitar esses estágios, temos, na página 53, uma indicação progressiva das escalas de atualização das notícias. Esse modelo, proposto por Silva Jr. (2006), situa as alternativas de atualização de acordo com o quadro tecnológico de cada uma das etapas de desenvolvimento do jornalismo na *web*.

Isso não significa que a totalidade dos jornais faça uso dos modelos mais ágeis. Por vezes, há rotinas de trabalho que se apresentam de

modo híbrido, trazendo parcelas de modelos anteriores que convivem com alternativas mais recentes e sofisticadas.

A atualização contínua é também classificada como uma continuidade ou potencialização. Como continuidade, o fenômeno surge com a popularização da imprensa, a partir do século XVIII (FRANCISCATO, 2005), quando se constitui num elemento formador da própria questão da atualidade jornalística. Como potencialização, a atualização contínua é embebida, sobretudo, do espírito triunfalista que cerca as análises mais comuns das redes digitais, justamente pela capacidade que esse conjunto de dispositivos possui de permitir largos fluxos de informação em tempo real ou, de acordo com Palacios (2002), definindo a aplicação dessa característica,

A rapidez do acesso, combinada com a facilidade de produção e de disponibilização, propiciadas pela digitalização da informação e pelas tecnologias telemáticas, permitem uma extrema agilidade de atualização do material nos jornais da Web. Isso possibilita o acompanhamento contínuo em torno do desenvolvimento dos assuntos jornalísticos de maior interesse.

Ora, se adotamos a perspectiva de que a atualização contínua seja um processo de potencialização, isso se dá, sobretudo, pelos incrementos de velocidade entre a ocorrência dos eventos e sua conseqüente publicização. De um modo geral, a história da imprensa é também a busca por aparatos capazes de estreitar cada vez mais os pólos dessa cadeia de circulação. A operação em redes de informação atua diretamente no alcance desse objetivo. Trata-se, portanto, de uma questão de velocidade, que dispõe para o ambiente das redes a dinâmica da atualidade no jornalismo na forma ou rótulo de atualização contínua. No caso, é a velocidade que assume a constante presente no jornalismo, seja impresso, eletrônico ou digital, como modo de agregação de valor para a notícia, ou conjunto delas.

Se o problema da atualidade da notícia é manifesto através da periodicidade de edição dos jornais, esse critério se repete quando da existência do jornal na *web*. As chamadas “Últimas Notícias” (*Breaking News* ou *Latest News*) tornaram-se uma característica de quase todos os jornais mais importantes na *Web*.

La utopía más sólidamente instalada y compartida en las redacciones digitales es el fin de los condicionantes temporales en la actualización de la información. Su materialización en las rutinas de trabajo se concreta en el objetivo de conseguir la actualización constante de las noticias: en el momento en que un acontecimiento tiene lugar, tiene que publicarse en la web. Esta utopía perseguida se ha convertido en el principal valor rector del trabajo de los periodistas digitales y tiene importantes implicaciones en la organización del trabajo en las redacciones digitales (DOMINGO, 2005, p.6)¹⁵.

Por outro lado, alguns jornais, especialmente aqueles localizados em portais, chegam a estabelecer como sua “marca registrada” a rapidez da atualização, no estilo *fast-food*.¹⁶ A respeito da atualidade jornalística, Franciscato (2005, p.121-123) referencia a instantaneidade em,

(...) uma dimensão de materialidade física da atividade jornalística, relacionada aos processos de transmissão e distribuição da notícia”, onde, “as inovações tecnológicas contribuíram para a aceleração dos processos de transmissão da notícia. (...) a instantaneidade num sentido temporal mais amplo que fundamenta o jornalismo, o qual, para nós, pode ser construído e expresso na noção de atualidade jornalística.

O que se tem nesse tipo de relação entre a característica da atualidade como elemento do jornalismo e o tempo real é, de certo modo, a existência de cadeias de produção, tratamento e disponibilização das notícias em processos mais ágeis, como existente nas redes digitais, que promovem o modo de se garantir o diferencial competitivo em relação a outros órgãos jornalísticos.

Numa comparação entre dois estágios da produção jornalística, grosso modo o jornalismo produzido em bases industriais e o contemporâneo fundamentado em bases informacionais, temos a indicação de que a busca pela atualidade representa, em cada contexto, a manifestação de possibilidades segundo a disponibilização e inovação existente em cada uma dessas etapas.

¹⁵ A utopia mais solidamente instalada e compartilhada nas redações digitais é o fim dos condicionantes temporais na atualização da informação. Sua materialização nas rotinas de trabalho se concretiza no objetivo de conseguir a atualização constante das notícias: no momento em que um acontecimento tem lugar, tem que ser publicado na web. Esta utopia perseguida se converteu no principal valor do trabalho dos jornalistas digitais e tem importantes implicações na organização do trabalho nas redações digitais. (tradução livre).

¹⁶ Para um estudo de caso detalhado, direcionado para o jornal *Último Segundo do Portal IG*, cf. Santos (2000).

A comunicação moderna remete à comunicação individualizada e interativa, por oposição à outra, unilateral e massiva, da primeira etapa da comunicação [...] Esse raciocínio ilustra perfeitamente a ideologia técnica que confere um valor normativo ao tipo de comunicação assegurado por uma técnica (WOLTON, 2004, p. 181).

Em relação com a tecnologia de redes, o tempo real exige tanto um investimento em dispositivos de tratamento da informação, como também de infra-estruturas capazes de estabelecer o vínculo entre as partes existentes na produção. Pode-se, desse modo, afirmar que a notícia, com a capacidade tecnológica atual de permitir fluxos em altos volumes de conteúdo através das redes digitais, associa de modo mais próximo o caráter da atualidade ao tempo real.

Essa associação é uma visão viabilizada pela concepção tecnológica, adequada ao padrão de cobertura e também de circulação e consumo do conteúdo dentro de um mesmo ambiente digital e em redes. Observando a progressão dos dispositivos de circulação e transmissão, podemos indicar que o que ocorre são variações nos níveis de atualização dos sistemas. Indicamos aqui uma classificação desses níveis, de modo a ilustrar as possíveis diferenças existentes nas etapas do jornalismo na *web*.

- a) O primeiro nível de atualização seria o parcial. Ele envolveria as primeiras estratégias de atualização, porém ligadas à idéia de metáfora, através de versões similares ou remetidas ao referente do jornal impresso.
- b) O segundo nível seria o consecutivo, que se daria através da aplicação parcial de recursos de atualização, mas envolvendo ainda a combinação de técnicas de atualização manual, como a troca de chamadas e manchetes.
- c) O terceiro nível seria o simultâneo ou tempo real e ocorreria a partir do momento em que os jornais utilizam sistemas que aplicam uma dinâmica automatizada de atualização, poupando o apelo de trabalho manual. A informação, nesse caso, já é gerada e redigida dentro de sistemas

automatizados de processamento de dados, bem como assimilada de fontes secundárias que, por conseqüência, alimentam seções específicas de *breaking news*, ou últimas notícias (SILVA JR, 2006).

Assim, para o caso dos jornais na *web*, a aplicação da velocidade não se deu de um modo uniforme, e sim dentro de uma escala assentada em uma adequação e busca de soluções tecnológicas que proporcionem velocidades progressivamente maiores.

É um jogo estabelecido entre o meio físico e tecnológico, de um lado, e o contexto do jornalismo enquanto profissão e fenômeno social, do outro, que radicaliza a corrida contra o tempo. O imediatismo e o tempo real são assimilados, por vezes, como algo dado de modo unilateral pelo aspecto tecnológico, e assim compõem um cenário comum do qual o jornal faz parte. É de certa maneira uma utopia tecnológica, em que a Internet e sua possibilidade de interligar o mundo com informações em tempo real aparece como solução para o fluxo contínuo de notícias. Desse modo, a observação do tempo real no jornalismo constitui, na verdade, um desdobramento de um movimento social mais amplo, manifestado em cadeias e espaços de fluxo, conforme indica Castells (1999 p.405).

2.6 Conseqüências da Atualidade Jornalística em Tempos de Redes Digitais

O pano de fundo das dinâmicas históricas, da atualidade jornalística, em relação aos aspectos midiáticos, diferencia-se, obviamente, na capacidade das suas aplicações, mas são similares nas suas relações devido à dinâmica que permite o trânsito entre realidades diferentes, tempos diferentes. Nesse sentido, fica mais clara a percepção que as redes digitais desempenham, ao incorporarem elementos mais ágeis em comparação a modelos precedentes, mas mantendo a permanência do seu modelo nas operações mais ou menos constantes em seus conjuntos de dispositivos tecnológicos de driblar os limites de tempo e o espaço.

Ao se verificar que uma das características dos meios tecnológicos, nos quais se baseia o jornalismo na *web*, é justamente o fluxo contínuo, o caráter da atualidade assume uma importância ainda maior nesse suporte. O que ocorre é um fenômeno análogo ao propiciado pela Revolução Industrial, porém infinitamente mais potencializado. Nele, existe um ambiente (nos termos atuais, as redes digitais) capaz de desenvolver tanto a percepção da aceleração temporal e, conseqüentemente a formulação da compressão do espaço-tempo, como o encolhimento das dimensões nas quais ocorre o fluxo informacional.

Esse contexto mais amplo de compressão ou encolhimento implica, no jornalismo na *web*, uma alteração do conjunto de procedimentos de produção, edição e disponibilização da notícia.

O problema central da atualidade no jornalismo se deve, em boa parcela, à concepção de que a velocidade na geração de conteúdo é parte natural das coisas e, principalmente, da atividade jornalística. Associado a essa idéia, o estabelecimento de uma cadeia de circulação de conteúdos jornalísticos surge a partir de um empréstimo de noções de eficiência operativa, compromisso com o acompanhamento dos fatos e credibilidade.

Evidentemente, a questão não é tão simplista assim. A velocidade, traduzida por meio do acompanhamento em tempo real, insere-se numa função direta de conquista de audiências e, no caso dos jornais na *web*, da atenção dos usuários. Isso se deve também ao fato de o tempo real atuar, conforme indicado por Braga (2002, p. 31), como uma “correia de atração” estabelecida entre os veículos, o público e o interesse empresarial, que enxerga na velocidade um dos caminhos para justificar os aportes investidos nas organizações de mídia. Esse aspecto é ratificado por Domingo (2005) que, em uma pesquisa comparativa entre os principais jornais na *web* espanhóis, detecta que a priorização das políticas editoriais para a *web* encontram na atualização contínua, através de seções de *breaking news*, um dos setores que concentram o maior aporte de investimentos¹⁷.

¹⁷ A mesma investigação de David Domingo aponta que, juntamente com a busca por alternativas mais ágeis de atualização de conteúdo, a outra tendência mais presente nos jornais na *web* são direcionadas a estabelecer uma participação mais ativa do público leitor/ usuário na proposição de conteúdos, através de fenômenos como o *Independent Media Center*, os *blogs*, o foto-repórter, e outras configurações de jornalismo participativo.

Isso reflete, de um modo geral, a relação com a velocidade e o tempo real como fatores decisivos na produção, e por que não, na própria existência dos veículos jornalísticos no ambiente das redes (MORETZSOHN, 2002, p.176). A absorção dessas características criadas pela velocidade põe em patamares quase inconciliáveis as dimensões da velocidade e da precisão. Isso ocorre de tal forma que, na cultura interna das redações *on-line*, um bom repórter, por vezes, é considerado aquele capaz de gerar várias 'entradas' de textos, ou *flashes*, mesmo quando nesses há erros, como foi o caso amplamente publicado e citado por Moretzsohn, quando da eleição para presidente dos EUA em 2000:

Como se sabe, as principais redes americanas de TV anunciaram apressadamente a vitória de George Bush, no que foram acompanhadas por boa parte dos jornais impressos, que, em sucessivas edições extras, ora afirmavam o nome do vencedor, ora duvidavam da informação. Na origem de tantos equívocos estava o recurso a uma única fonte, a *Voter News Service*, à qual se conferia credibilidade automática. Assim, é falso o título do Jornal do Brasil que, em 9 de novembro, afirmava: "Corrida pela notícia gera confusão nos EUA". Pois, se a fonte era a mesma para todas as redes, não se tratava de uma corrida pela notícia, mas de uma corrida pela corrida, uma corrida pela velocidade (2002, p. 135).

Esse estado de velocidade instantânea colabora para a criação de uma imagem. Ao passo que se pode atualizar de modo imediato as informações de um evento, a tendência é que se estabeleça uma torrente contínua, na qual todo fato, independentemente do seu grau de valor-notícia, é passível de ser atualizado. Logo, a oferta de informações instante a instante passa a ser um padrão de operação para os jornais na *web*. Um dos desdobramentos clássicos desse arranjo é, justamente, o recurso a fontes estáveis, regulares e previsíveis de fornecimento de material *prêt-à-porter*: as agências de notícias e as assessorias de comunicação.

Em adição, a velocidade garante um fluxo regular e previsível, já encadeado com o modelo de produção de quem assimila os informes (clientes, jornais, *sites*). Ao se articular com os serviços, formatados em modo *prêt-à-porter*, a velocidade condiciona o aparecimento de parcelas de conteúdos de

maneira constante e com tendência à uniformidade entre órgãos receptores distintos (SILVA JR, 2006).

O exemplo citado por Moretzsohn, combinado com a dependência das fontes apontada por Silva Jr, mostra a fragilidade do modelo de operação na *web*, na medida em que se prioriza a escala da velocidade em detrimento da escala de precisão. Por terem relações de dependência estreita, no fornecimento de conteúdo, com órgãos externos, os jornais na *web* ficam numa relação de unilateralidade, dada em parte pela homogeneidade da fonte, e também pela aceitação das informações repassadas numa escala de velocidade. O problema em si não está na unilateralidade da fonte, ou na dependência dessa, mas ganha dimensão na aceitação da velocidade como fator estabelecido na cadeia produtiva.

O que ocorre é uma mudança de parâmetros em relação à base social e cultural na qual o jornalismo na *web* se assenta. Ao se romper com o limite da edição diária, o ato de “parar as máquinas” foi substituído pela alimentação de sistemas de informação em tempo real. Se “parar as máquinas” era uma ação emergencial diante da importância de valores-notícias carregados em um evento particular, é também uma atitude que desmascara a submissão da lógica de produção da notícia à lógica industrial, sincronizada com a atualização periódica. Ao se trocar essa operação pela atualização em tempo real em sistemas de redes digitais, de certo modo, continua-se submetendo a produção de notícias à outra ordem de lógica, a da sociedade da informação, em que a produção e consumo do conteúdo estão associados como numa “correia de atração”, problematizada por Braga, que é complexa e permeada pela velocidade. Em outras palavras: troca-se o parâmetro, mas permanece a subserviência ao modelo técnico, determinante da atualização e revelação pública dos fatos.

Tal gama de problemas se manifesta na crença de que os investimentos em tecnologias mais avançadas e velozes são suficientes para o estabelecimento de diferenciais produtivos. Na verdade, é necessário para um balanceamento do problema, no nosso ponto de vista, um igual investimento na dimensão de competência cognitiva do corpo de jornalistas envolvidos com esse contexto tecnológico.

Por competência cognitiva entendemos a capacidade do jornalista de interpretar os fatos. Quanto melhor aparelhado cognitivamente, maior a sua capacidade para identificar os fatos e maior a capacidade para dominar o assunto em pauta e explicá-lo à audiência. Segundo Silva Jr (2003, p.154), isso envolve, em níveis gerais, quatro pontos:

- a) domínio conceitual do campo social de onde as notícias serão extraídas;
- b) domínio conjuntural deste campo;
- c) acesso a um conjunto amplo de informações atuais sobre o campo, como os temas em pauta e os atores em jogo;
- d) domínio das implicações das ações deste campo em outros campos sociais e na sociedade de modo geral, além das implicações em sentido inverso, obviamente.

O problema é que, se observamos detalhadamente, qualquer desses quatro pontos possui, ou pressupõe, a co-existência de relações tecnológicas presentes na dinâmica de produção. E essas relações estão por vezes embutidas ou dadas como naturais na atividade jornalística. Os motivos dos problemas causados pela relação com a velocidade, quando esta é posta como elemento da produção dos jornais, não são atribuições diretas e exclusivas das alternativas de como as organizações estruturam os seus trabalhos, mas também nos sujeitos que administram e realizam essa estrutura e que poderiam muito bem repensá-las, ou estender os seus limites.

Nesse aspecto, as questões relativas à elaboração de interfaces e conseqüentemente à aplicação de critérios de usabilidade não somente reflete o que foi colocado nos quatro pontos acima elencados como podem contribuir na reorientação de práticas jornalísticas.

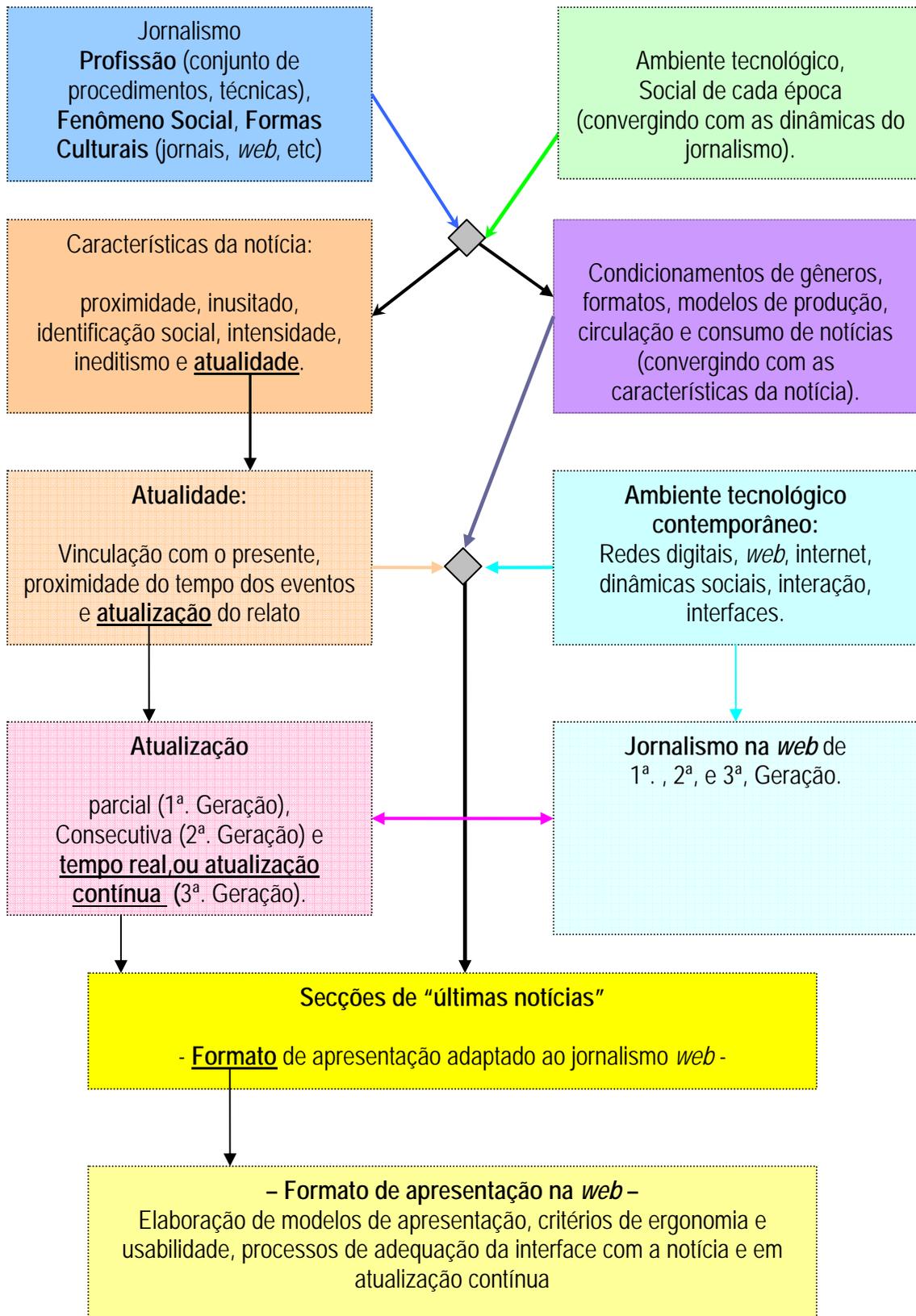
O domínio conceitual e conjuntural, por exemplo, é necessário na elaboração de formatos na medida em que demanda, para eventos emanados segundo conceitos e contextos específicos, uma apresentação diferenciada, que ponha em evidência formal na interface algo no mesmo nível de destaque que o fato exige. O acesso a um conjunto amplo de informações, ao mesmo tempo, se apresenta como um desafio ao passo que pede a

conciliação e ligação de elementos da notícia factual com elementos correlatos, exigindo um desenho de interface que permita complexificar os desdobramentos da notícia. Por sua vez, o domínio das implicações, longe de ser um critério exclusivamente editorial, demanda um conhecimento para a construção de formatos de apresentação reconhecíveis.

Ou seja, a interdependência entre as categorias de formato, gêneros e do próprio campo de atividades do jornalismo contribui para delimitar e contornar os problemas existentes na própria circulação de notícias, em que o setor de atualização contínua não é exceção. O quadro na página seguinte ajuda a compreender de como se estabelece essa relação complexa, como os critérios de usabilidade no jornalismo sofrem condicionamentos de múltiplas esferas.

Abordar o problema a partir das teorias advindas do *design* e da usabilidade, vinculando-as ao problema do jornalismo, é parte desse processo. É o que abordaremos a partir do próximo capítulo.

Quadro 01. Quadro-resumo dos processos de condicionamentos múltiplos para abordagem do problema da usabilidade no jornalismo na *web*.



3. A USABILIDADE NA WEB E SUA APLICAÇÃO AO JORNALISMO

Como trabalhado preliminarmente no capítulo 2, a questão da atualidade jornalística demanda adequações na formatação de conteúdos quando da migração dos mesmos para o ambiente da *web*. Por sua vez, esse processo de adaptação demanda a intersecção com um segundo conjunto de práticas e concepções teóricas, advindos do *design* e problematizados em torno dos conceitos de usabilidade e de seus processos constitutivos, como os critérios ergonômicos, navegação e interatividade.

3.1. Surgimento do Conceito de Usabilidade

O termo Usabilidade está ligado à capacidade do sistema em interagir com o usuário. De acordo com Moraes (2000), a usabilidade diz respeito à habilidade do *software* em permitir que o usuário alcance facilmente suas metas de interação com o sistema. Dessa forma, problemas de usabilidade estão relacionados com o diálogo da interface.

Observando-se as concepções mais gerais de usabilidade, percebe-se que ela se encontra em um campo mais amplo, no da ergonomia. Esta, por sua vez, de modo geral, é definida como a ciência que objetiva a compreensão de aspectos da interação entre o homem e demais elementos de um sistema de trabalho (ILDA, 2002; LAVILLE, 1977; WISNER, 1987).

Trata-se, portanto, de um campo de conhecimento preocupado simultaneamente com a eficácia dos sistemas e com os aspectos que envolvem a presença humana. Essa característica é verificada na própria subdivisão da ergonomia em duas áreas: a ergonomia física (que trata das características da anatomia humana, em sua relação com sistemas mecânicos e atividade física) e a ergonomia cognitiva (que diz respeito aos processos mentais, relativos à percepção, memória, raciocínio e resposta motora, no que toca à interação do homem com sistemas) (GUIMARÃES, 2004 pp.1-2).

Numa primeira perspectiva, a relação entre a ergonomia e a hipermídia parece cabível no sentido de que pode integrar a elaboração dos

sistemas hipermediáticos com dinâmicas de uso e manipulação de informações pelo usuário. Por sua vez, a abordagem da ergonomia cognitiva estabelece como tópicos relevantes a carga mental de trabalho, tomada de decisão, *performance* especializada, interação homem-computador, estresse e treinamento. O problema da usabilidade se insere diretamente nesta última definição, ou seja, da ergonomia cognitiva.

Os desdobramentos dessa perspectiva da ergonomia cognitiva sobre o jornalismo na *web* recaem, sobretudo, nas tentativas de equilíbrio entre as características prévias do jornalismo em outros suportes e as possibilidades de inovação permitidas pela *web*. Ou seja, a partir desse ponto de vista é possível identificar que elementos da manutenção do formato jornalístico, essencial para a identificação do mesmo como tal, são absorvidos no projeto de interfaces segundo os critérios da ergonomia.

Nesse sentido, a questão da usabilidade adquire importância em relação aos fenômenos da hipermídia, justamente por fornecer subsídios que colaboram para a elaboração específica de projetos específicos. O jornalismo na *web* não é uma exceção a esse quadro. Em casos de materializações da hipermídia no formato *web*, por exemplo, a importância recai na adequação entre o sistema de informação e o usuário, através da aplicação de conceitos na elaboração da interface¹⁸.

Interface para Levy(1993) é

(...) uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano... Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface (LEVY, 1993 p. 181)

Desse modo, a contribuição do estudo da usabilidade na composição de produtos em hipermídia se justapõe à abordagem que

¹⁸ O termo *interface* foi inventado por volta de 1880, mas a palavra não teve muita repercussão até 1960, quando começou a ser utilizada pela indústria computacional. O termo é absorvido e seu uso generalizado, designando o ponto de interação entre um computador e outra entidade, tal como impressoras ou operadores humanos (<http://dictionary.reference.com/search?q=interface>).

compreende a hipermídia dentro do fenômeno mais geral da convergência de mídias, como a fusão dos elementos hipertextuais e multimidiáticos.

Procurando-se detalhar mais o conceito de usabilidade, verifica-se que o mesmo surge como “parte dos objetivos e da metodologia ergonômica de adequação das interfaces tecnológicas às características e capacidades humanas físicas, cognitivas e emocionais” (MORAES, 2002). Já nessa primeira acepção, percebe-se que o conceito aponta para uma delimitação de características operacionais de um determinado sistema, e não somente características discursivas.

Como características discursivas podem-se compreender elementos de organização narrativa, tais como elementos do hipertexto e da multimídia, que são, ao seu modo, presentes em boa parte das análises de hipermídia realizadas à luz da convergência tecnológica.

Por características operacionais pode-se definir os elementos envolvidos na constituição formal de uma interface que são capazes de realizar a “adequação entre o produto e as tarefas a cujo desempenho ele se destina, da adequação com o usuário que o utilizará, e da adequação ao contexto em que será usado” (MORAES, 1999 p.185). Essa abordagem é importante para se associar a noção de usabilidade à forma que ela assume em um jornal na *web*. Nesse sentido, as particularidades de organização e modelo de operação de um jornal condicionam, de certo modo, a configuração de modos específicos de construção de interfaces e conseqüentemente de critérios diferenciados de usabilidade.

Como vimos no capítulo 2, a atualidade e suas conseqüentes derivações (como por exemplo, a atualização contínua e as seções de últimas notícias) delineiam aspectos de usabilidade que levam em conta tanto a adequação ao conjunto de rotinas internas dos órgãos jornalísticos, como o planejamento segundo a demanda de interesse que o conjunto de conteúdo desperte em um horizonte de usuários. Ou seja, deve-se levar em conta que são notícias advindas em um fluxo contínuo de material e preparadas para uma disponibilização e consumo em escalas de velocidade elevadas.

A identidade desse aspecto de usabilidade funciona como ressalva e ao mesmo tempo particularização. A partir do momento em que um determinado sistema de informação necessita ser projetado em formato de

hipermídia, a usabilidade exige, de certa forma, que isso seja viabilizado de forma que respeite os limites dados entre o conjunto de informações (o produto), o recorte de uso e assimilação (adequação com o usuário), e a finalidade de uso do próprio projeto em questão.

Esse conjunto de aspectos é reforçado inclusive pela própria definição de usabilidade adotada pela International Standards Organization (ISO). Nessa definição, o termo aparece como: “a (...) efetividade, eficiência e satisfação com a qual usuários específicos alcançam metas especificadas em ambientes particulares – efetivamente, eficientemente, confortavelmente...” (ISO DIS 9241-11 apud MORAES, *ibid.*, p.183).

Evidentemente, o teor subjetivo de termos como “efetivamente”, “eficientemente” e “confortavelmente” necessita de uma delimitação mais precisa. Procurando estabelecer essa precisão em torno da terminologia, Macaulay (1995, p.174) estabelece algumas definições a respeito de cada termo.

Assim o autor considera que “**efetividade**” significa a precisão e a perfeição com que os usuários realizam metas específicas dentro de um determinado sistema. Em um projeto de hipermídia, isso envolve, por exemplo, a elaboração de soluções que permitam a obtenção das informações de modo objetivo. Isso envolve a eliminação de dualidades da informação e do seu respectivo modo de acesso ou obtenção. Para as seções de “últimas notícias”, por exemplo, isso demanda o planejamento de soluções que posicionem o conteúdo dessa natureza de modo distinto do restante, enfatizando o caráter imediato e urgente da notícia.

Ainda segundo Macaulay, a **eficiência** se traduz na precisão e na perfeição das metas realizadas em relação aos recursos empregados. Para tal, a exigência é que o sistema informe de modo contínuo a localização do usuário dentro do ambiente, a apresentação clara, legível das possibilidades de percurso bem como do conteúdo, e ofereça opções de busca de informação, e opções de retorno. Quanto às “últimas notícias”, esse termo indica a necessidade de posicionar a presença do usuário dentro do subsistema dedicado ao *breaking news*, bem como oferecer alternativas intertextuais de complementação do conteúdo buscado.

Segundo o autor, a **satisfação** está relacionada ao conforto possibilitado pelo sistema, através de um ambiente agradável, harmônico. Essa questão está relacionada com a construção da interface, objetivando uma qualidade visual que leve o usuário a perceber todas as informações presentes, sem que haja uma confusão cognitiva. Para ser mais claro, a interface deve promover, através da sua estrutura visual - cores, formas, símbolos, ícones e tipografias -, conforto e clareza no acesso às informações. Esse aspecto é fundamental para as seções de “últimas notícias” por demandar um equilíbrio que ao mesmo tempo identifique e dê unidade a essa seção em relação ao restante do *webjornal* e, também simultaneamente, destaque esse tipo de jornal dos demais. Ou seja, que consiga paralelamente estabelecer um grau de singularidade satisfatório quanto ao universo de notícias que está buscando.

Nielsen (1993) acredita que a usabilidade é um dos componentes da "aceitabilidade de um sistema". Para o autor, a aceitabilidade do sistema está relacionada com a capacidade desse sistema satisfazer todas as necessidades e exigências dos usuários, como demonstra a figura a seguir.

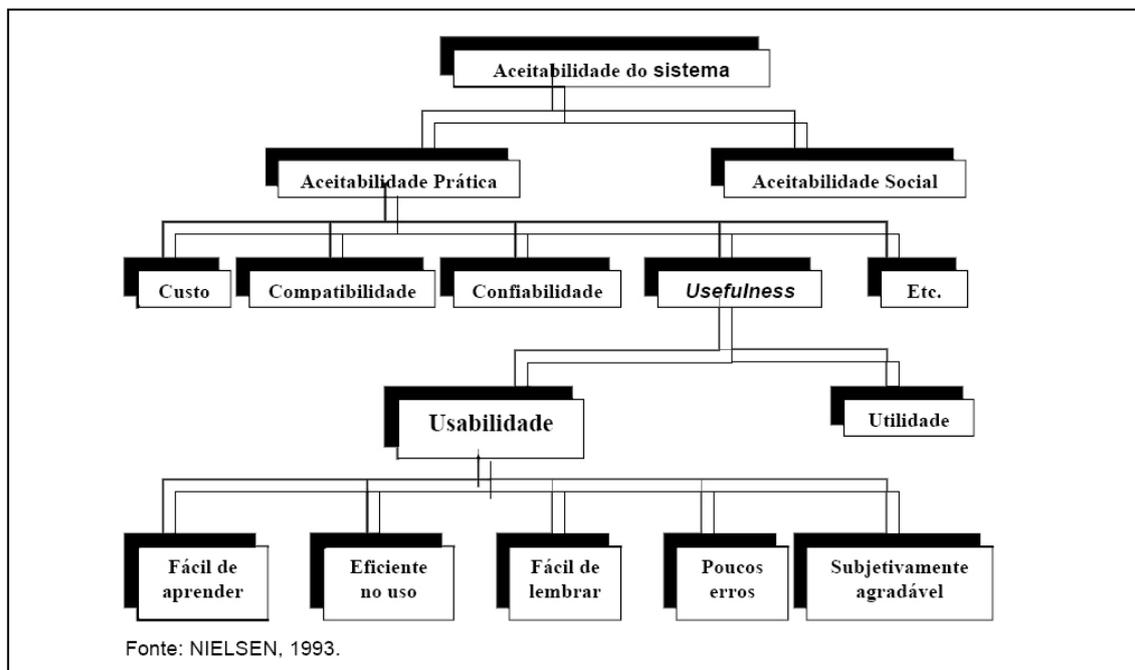


Figura 1 - Modelo de atributos de aceitabilidade de um sistema

A partir da figura da página 66, delineada por Nielsen (1993), pode-se então, verificar que, para um sistema ter aceitabilidade prática, é

necessário que ele tenha: custo, compatibilidade, confiabilidade e *usefulness* (em que se encontra a utilidade e a usabilidade do mesmo). No escopo desta pesquisa o termo *usefulness* refere-se ao fato de o sistema poder ser empregado para atingir um determinado objetivo.

A utilidade refere-se à verificação do sistema no sentido da pertinência de suas funcionalidades e se essas funcionalidades exercem corretamente seu papel. A usabilidade diz respeito à qualidade com que os usuários conseguem utilizar essas funcionalidades.

A usabilidade se aplica a todos os aspectos do sistema com os quais o usuário pode interagir, desde os procedimentos de instalação até a manutenção, e deve ser constantemente verificada referentemente a usuários específicos executando determinadas tarefas. Isso reforça os conceitos de Macaulay (1995) de efetividade, eficiência e satisfação, que na figura, estão representadas por: “Fácil de aprender”; “Eficiente no uso”; “Fácil de lembrar;” “Poucos erros”; e, “Subjetivamente agradável”.

Quanto aos processos de atualização contínua dos *web* jornais, como os observados nas seções de “últimas notícias”, a aplicação da usabilidade nesse contexto contribui para a equalização de uma variada sorte de problemas presentes na dinâmica de atualização. Ou seja, de qualquer jornal na *web* espera-se que possua uma seção de “últimas”, daí advém a necessidade de criar mecanismos de facilitação do uso dessa seção, sendo assim capaz de conciliar o terreno da ergonomia cognitiva com o da atualidade jornalística presente no suporte *web*. É um processo, todavia, complexo, que perpassa pela elaboração dos processos de navegação,

3.2. Processos de Navegação

A orientação espacial é uma necessidade do ser humano. A fim de nos deslocarmos de um lugar para outro, identificamos e efetuamos movimentos em diferentes velocidades e trajetórias. Para isso, utilizamos recursos de direção, localização e tempo. No ciberespaço, acontece o mesmo, mas, como é um ambiente pouco conhecido, um espaço novo e bombardeado de informações, esse processo se torna mais difícil.

O ciberespaço, assim como as cidades, é formado por vias de acesso. Nas grandes metrópoles, encontramos ruas, avenidas, vias expressas, já no ciberespaço temos uma rede de nós - milhares de *hiperlinks* que se conectam e interconectam possibilitando uma infinidade de caminhos, percursos e ações. Assim como nas megalópoles, na Internet também se faz necessária a execução de projetos para urbanização e orientação dos espaços e acessos. Quando isso não ocorre, forma-se o caos e nos perdemos em meio a tantos caminhos e informações.

Santos (1987) acredita que, nas redes de relações nos espaços urbanos, a informação é um dos elementos mais complexos, pois ela está presente tanto nos ambientes (arquitetônicos e paisagens) como na ampla apresentação de comunicações visuais, sonoras e nos diversos equipamentos que hoje nos rodeiam (digitais e telecomunicacionais).

Nos espaços virtuais, este quadro é potencializado infinitas vezes, o que torna a orientação, mobilidade e autonomia das pessoas mais complexas. Identificar elementos referenciais espaciais e dinâmicos num ambiente “desmaterializado” (VIRILIO, 1993; LEVY, 1993) é complicado já que a referência espacial e sensoriomotora é debilitada quando lidamos com uma tela de computador, tendo a visão de uma pequena parte de um todo infindo vindo de outros espaços complexos de informação e conexões elaboradas. O ciberespaço é um espaço em fluxo.

Lévy reforça que

(...) é como se explorássemos um grande mapa sem nunca podermos desdobrá-lo, sempre através de espaços minúsculos. (...) construir esquemas que abstraíam e integrem o sentido de um texto ou, de forma mais geral é uma configuração informacional complexa, é uma tarefa difícil. As representações do tipo cartográfico ganham hoje cada vez mais importância, justamente por resolver este problema de construção de esquemas(...)memória humana é estruturada de tal forma que nós compreendemos e retemos bem melhor tudo aquilo que esteja organizado de acordo com as relações espaciais. (LÉVY, 1993 p.37-40)

Há séculos mapas cartográficos são usados para representar e orientar os espaços geográficos. Segundo o IBGE, a cartografia nasceu de

uma inquietação humana de conhecer o mundo que habita, sendo o termo introduzido etimologicamente em 1839 por Manuel Francisco de Barros e Souza de Mesquita, segundo visconde de Santarém, e em 1966 a IAC (Associação Internacional de Cartografia) estabeleceu que a cartografia

apresenta-se como o conjunto de estudos e operações científicas, técnicas e artísticas que, tendo por base os resultados de observações diretas ou da análise de documentação, se voltam para a elaboração de mapas, cartas e outras formas de expressão ou representação de objetos, elementos, fenômenos e ambientes físicos e socioeconômicos, bem como a sua utilização.

Apesar de a cartografia ter sido etimológica e conceitualmente definida a partir do século XIX, a existência de mapas cartográficos remonta à Pré-História. No século VI a.C., devido às expedições militares e navegações, tornaram-se mais elaborados, e hoje temos cartografias (mapas cognitivos e de navegação) ciberespaciais, como demonstram as imagens a seguir:

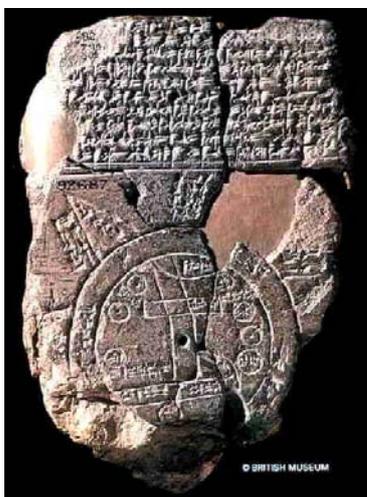


Figura 2 - Mapa da Mesopotâmia
Este mapa encontra-se sobre uma placa de argila com descrição em escrita cuneiforme. Este data de 600 AC.

Fonte: http://www.ufrgs.br/museudetopografia/p_inicio.htm (10/01/2007)



Figura 3 Mapa do Mediterrâneo
Mapa do Mediterrâneo mostrando o contorno da Europa, norte da África e Ásia. Observe a configuração do oceano Índico, o qual é circundado pelo sul da África e parte do continente Indiano. Este mapa data do século V AC. –

Fonte: http://www.ufrgs.br/museudetopografia/p_inicio.htm (10/01/2007)



Figura 4 - Mapa Mundi de Perrus de Noha
Este mapa representa a Europa, Ásia e Norte da África. Observa-se o Mar Mediterrâneo e o Oceano Índico. Mapa publicado em 1414. -Biblioteca Apostólica Vaticana, Roma
Fonte:http://www.ufrgs.br/museudetopografia/p_inicio.htm - (10/01/2007)



Figura 5 - Mapa Mundi de 1497
Mostrando a Europa, Ásia e África -
Fonte:http://www.ufrgs.br/museudetopografia/p_inicio.htm - (10/01/2007)

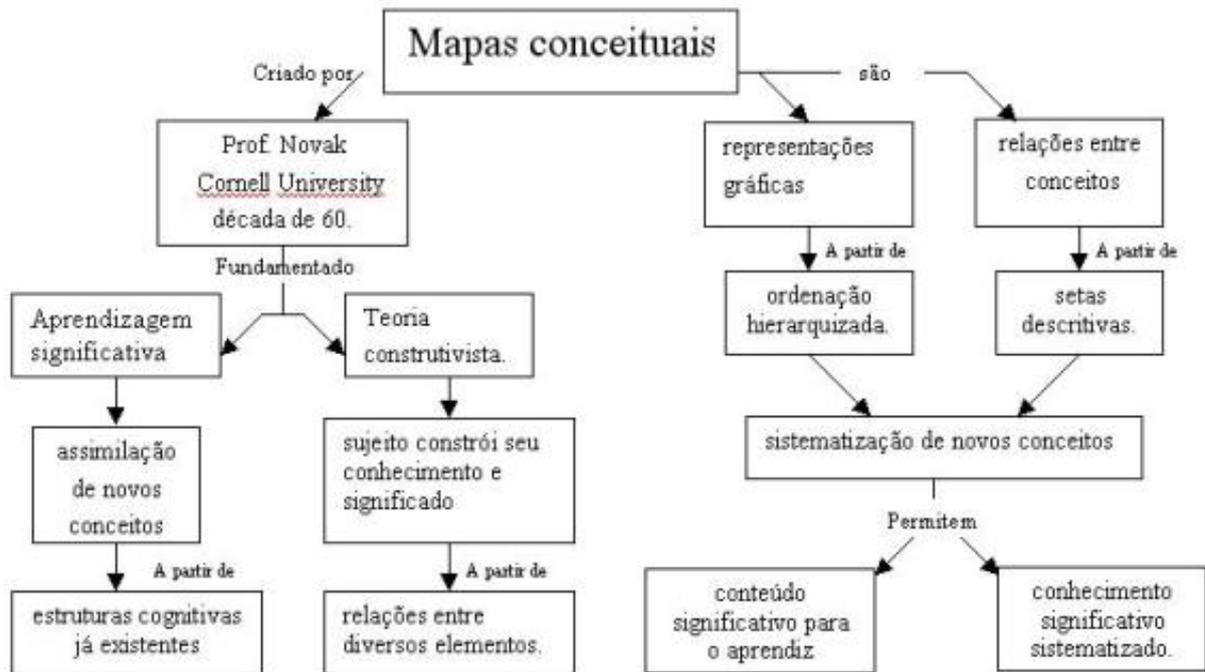


Figura 6 - Mapa Conceitual – ferramenta para organizar e representar o conhecimento
Fonte: <http://cogeae.dialdata.com.br/soft/520/1/1/modulos/texto2.php> (31/01/2007)

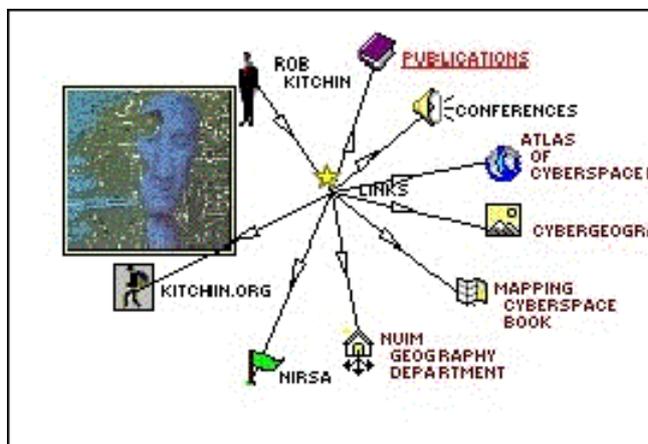


Figura 7 - Webmap –
Fonte: <http://cogeae.dialdata.com.br/soft/520/1/1/modulos/texto2.php> (31/01/2007)

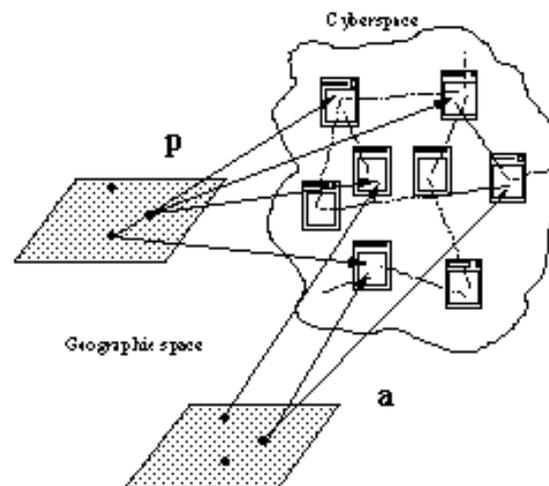


Figura 8 - Ciberespaço e Espaço Geográfico –
Fonte: <http://web.sfc.keio.ac.jp/~masanao/cybergeography/conceptualization.html> (15/01/2007)

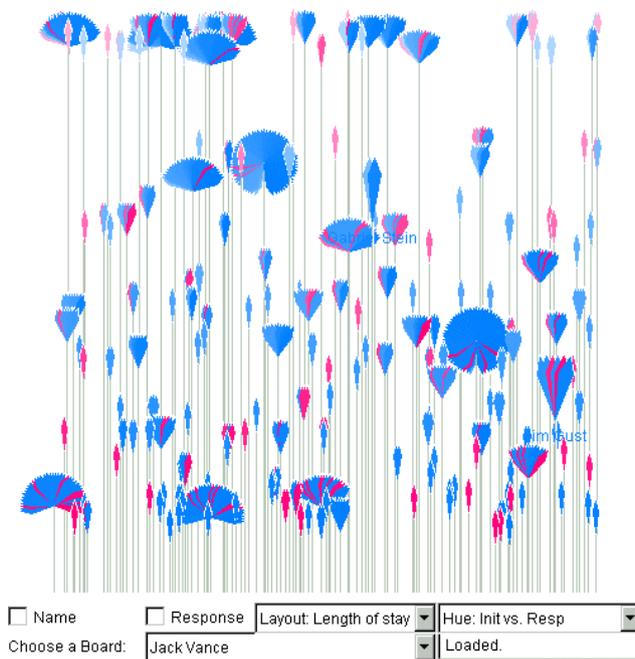


Figura 9

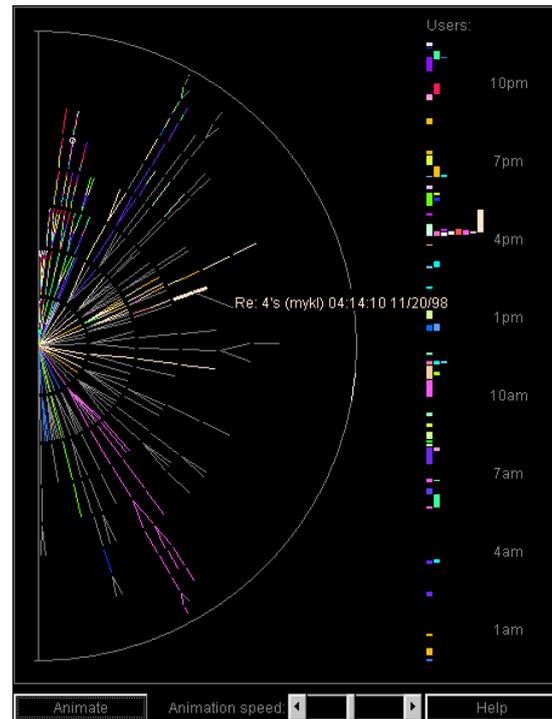


Figura 10

Figuras. 9 e 10 - Duas visualizações inovadoras das conversações baseadas em *chats* de bate-papo, desenvolvida por Rebecca Xiong como parte de sua pesquisa graduada no laboratório dos meios do MIT. O exemplo na esquerda é chamado PeopleGarden e esse na direita é WebFan. Uns detalhes mais adicionais são dados aqui: : Xiong R. e Donath J. (1999), "PeopleGarden: Criando retratos dos dados para usuários ", UIST. Fonte: http://www.cybergeography.org/atlas/info_maps.html (31/01/2007)

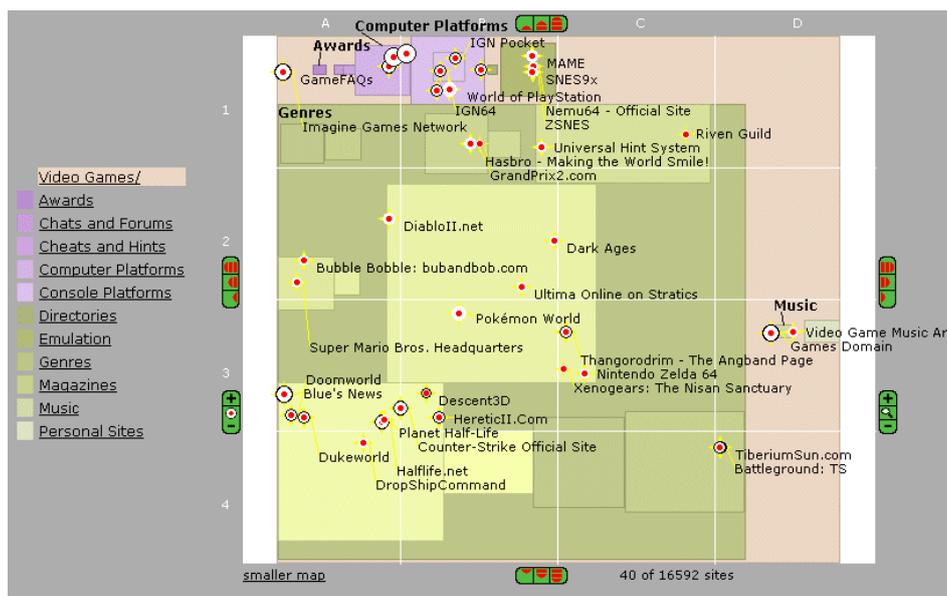


Figura 11

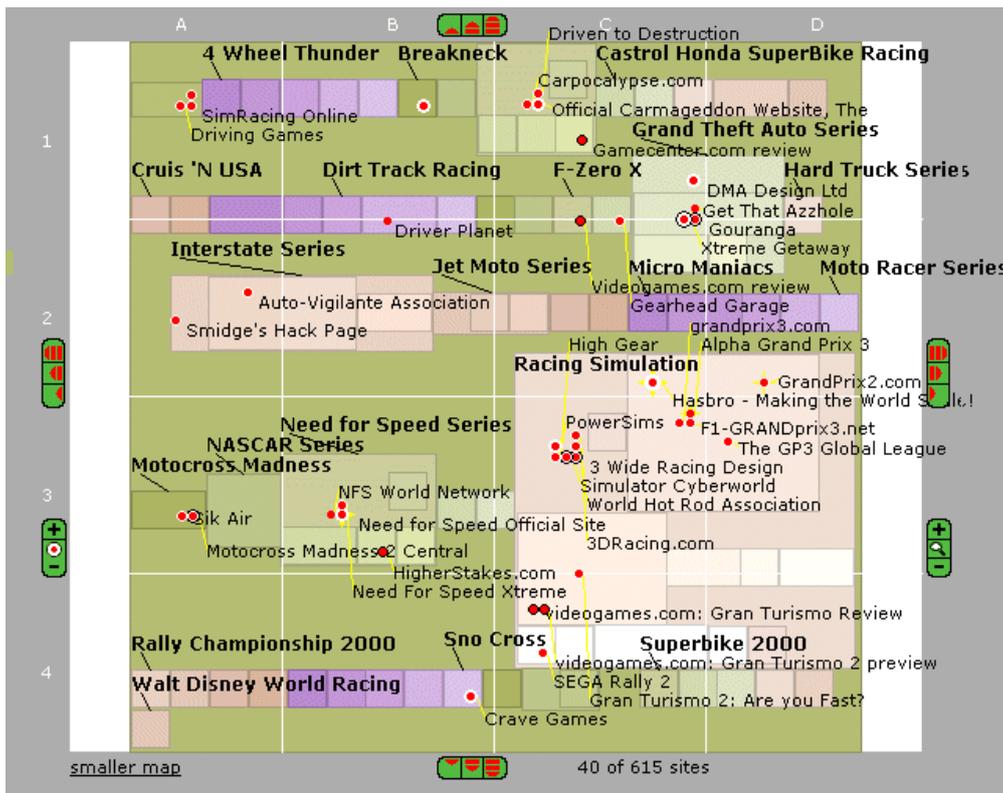


Figura 12

Dois exemplos (Figuras.11 e 12) da informação multi-camadas traçados pelo Map.Net sobre 2 milhões de Web site do diretório aberto. Cada telha colorida no mapa representa uma categoria de Web site, com o indivíduo elevado do perfil, mostrados pelo símbolo do alvo.

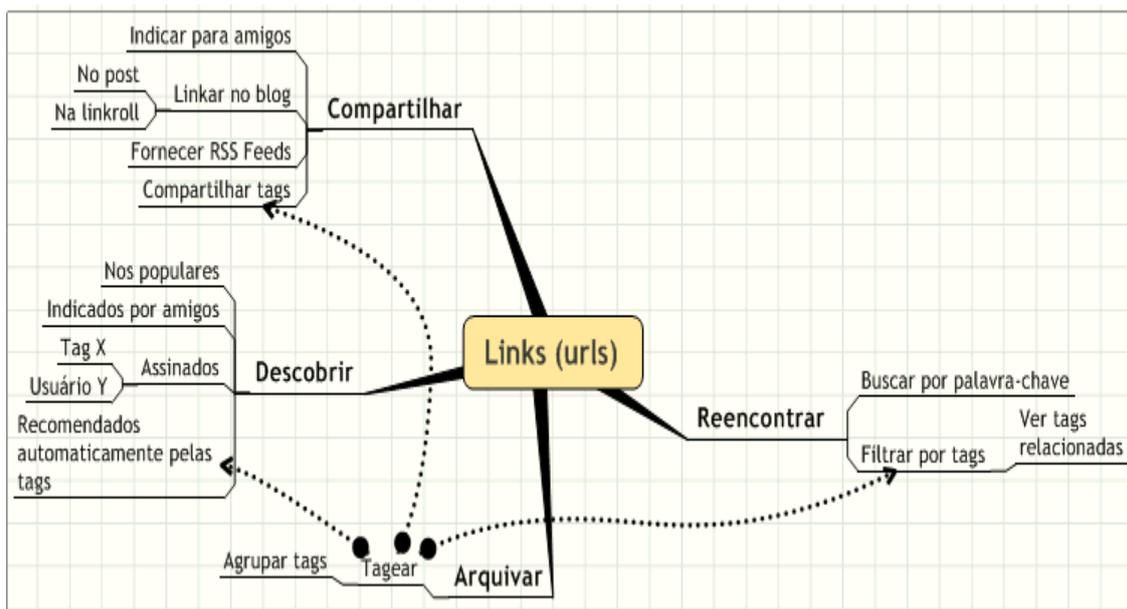


Figura 13 - Mapa mental dos modelos conceituais do Delicious (gerenciador de bookmarks online - <http://del.icio.us/>) Fonte: http://usabilidoido.com.br/mapeando_modelos_conceituais.html (31/01/2007)

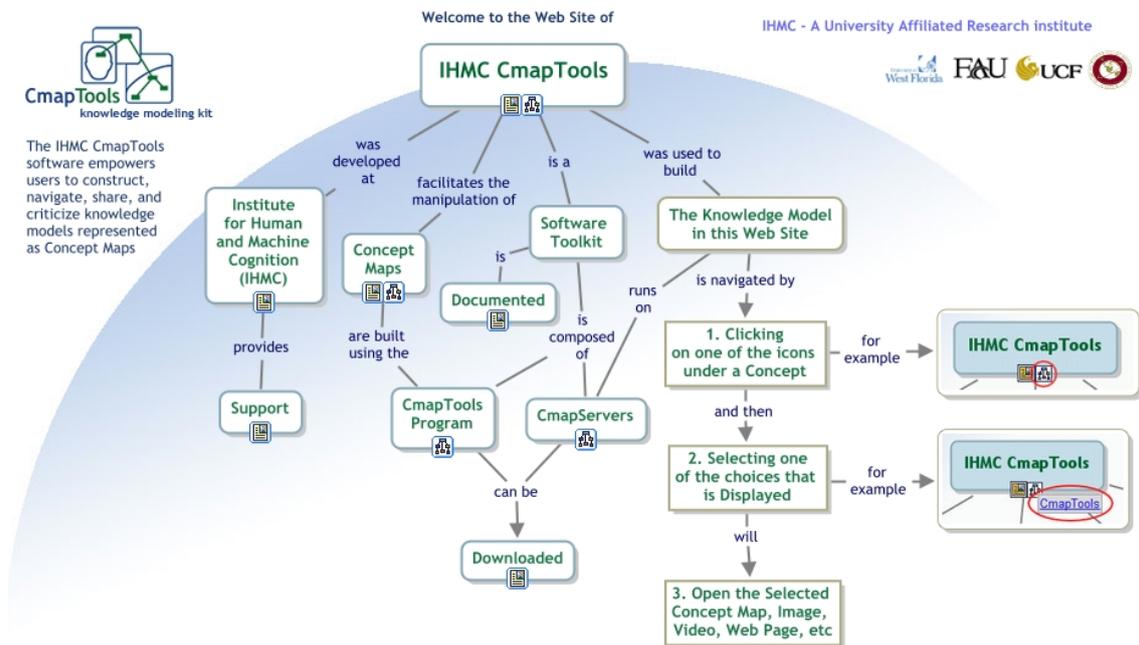


Figura 14 - Interface do software Cmap - <http://www.uwf.com> (01/02/2007)

“O Cmap Tools (<http://www.uwf.com>) foi desenvolvido pelo IHMC- *University of West Florida*, sob a supervisão do Dr. Alberto J. Cañas. É um software de download gratuito que permite construir, navegar, compartilhar mapas conceituais de forma individual ou colaborativa. Ao clicar na tela, surgem retângulos e os conceitos podem ser registrados e depois interligados por linhas. Estas conexões podem ser explicitadas com uma descrição da relação. Nos mapas podem ser inseridos links para texto, figuras, vídeos, sons, vídeos e URLs, e também apontar para outros mapas que possuam alguma relação entre os conceitos.”

Fonte do texto: www.projeto.org.br/alexandra/pdf/R2_faeba2005okadas&santos.pdf (01/02/2007)

Mesmo que se transporte o conceito de mapas cartográficos físicos para os mapas cartográficos cognitivos utilizados no ciberespaço, permanece a função de comunicação, orientação e contexto, trazendo em si a intencionalidade, finalidade, além de auxiliarem o usuário na tomada de decisões. No próprio jornalismo impresso, por exemplo, a organização da edição em cadernos não deixa de ser um mapa por onde o leitor mais atento pode perceber aspectos diversos presentes no veículo como, por exemplo, a definição editorial do jornal, os temas que merecem maior relevância, os valores atribuídos a diferentes notícias, a que região geográfica ou política o jornal se remete, os compromissos subjacentes presentes através dos anunciantes, e assim por diante.

Para o ambiente da *web*, o cenário muda de figura, pois o processo de leitura se dá de modo fragmentado, através de sucessão de telas acionadas pelos *links*. É um novo espaço no qual o jornal se estrutura, logo, demanda uma nova elaboração cartográfica capaz de dar conta de níveis diferenciados de organização e complexidade. É na problematização dos processos de navegação que o jornalismo na *web*, de modo sistemático, ou não, busca – ou deveria buscar – subsídios capazes de dar conta dessa demanda cognitiva diferenciada para um espaço de navegação também diferenciado.

Assim como os antigos navegantes que exploravam os grandes mares, nossos usuários, hoje, navegam por documentos hipertextuais. Como afirma Leão(1999), “navegar, em linhas gerais, é a arte de encontrar caminhos que levem de um local a outro”. Essa navegação pode ser mais simples ou complexa, dependendo da forma como a estrutura espacial da informação for organizada, levando-se em conta também a habilidade do usuário em transportar-se nesse emaranhado de nós e *links*. Dodge e Kitchen (2001 p.65) apontam que é *sine quae non* a presença de mapas no ciberespaço, pois

Mapas bem desenhados são uma efetiva fonte de comunicação porque eles exploram as habilidades da mente para ver relações em suas estruturas físicas, permitem compreensão das complexidades do ambiente, reduzem o tempo de procura e revelam relações espaciais que de outra forma não seriam notadas. (DODGE E KITCHEN , 2001 p.65)

Para elucidar melhor essa questão dos mapas, nos valeremos de Flavio Nunes (2004) que acredita “que essa intercepção do ciberespaço com o espaço geográfico pode ser explorada em torno de três tipos de representações cartográficas complementares”. Na figura 15 da página 76, observamos as três representações, sendo que podemos inserir o Jornalismo *On-line* no do terceiro quadro, “Representação dos Fluxos de Informação”, onde o foco está no percurso, no volume e nos tipos de informação transacionada.

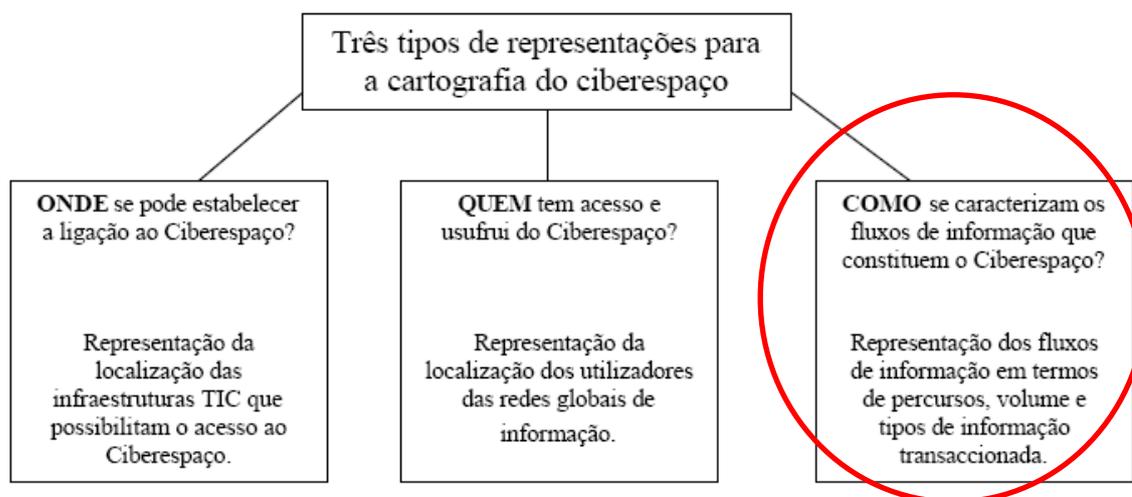


Figura 15 - representações cartográficas no ciberespaço segundo Dodge e Kitchin (2001).

Fonte: www.rc.unesp.br/igce/grad/geografia/revista/numero%204/eg0202fn.pdf (27/01/2007)

Para navegar no ciberespaço de forma coerente e orientada, a concepção da arquitetura de navegação, bem como o conteúdo e a interface gráfica, percurso onde o usuário irá mover-se e interagir pelos hiperdocumentos, devem ser pensados e desenvolvidos tendo em vista a carga cognitiva, a interatividade e a cooperação (TRÜRING, M; Hannemann, J. e HAAKE, J. M.,1995)

Em relação à habilidade do usuário, Nielsen(2000) afirma que para a navegação não se tornar tão difícil, é preciso ajudá-los por meio das interfaces de navegação, deixando clara a resposta a “três perguntas fundamentais: Onde estou? Onde estive? Aonde posso ir?”. A identificação das páginas do *site*, destacando a área em que a página atual está localizada é indispensável. Surge nesse ponto a necessidade de se criarem indicativos para a navegação que sejam semanticamente ou simbolicamente vinculados à concepção de “últimas notícias”. Em outras palavras, é preciso ter claro que recursos serão levados em conta para se estabelecer a associação entre a forma adotada na interface e essa categoria específica de conteúdos, considerando-se os aspectos cognitivos envolvidos.

Além disso, faz-se necessária a utilização de cores distintas para páginas já navegadas e não navegadas. E, para completar, uma ferramenta utilizada no processo de navegação é o *breadcrumb*, popularmente

chamado de “migalha de pão”. Sua função é apresentar o caminho percorrido pelo usuário, dando-lhe a opção de retornar seu percurso sem que tenha que voltar para a página inicial, como está exemplificado na figura a seguir.



Figura 16 – Exemplo de *breadcrumbs*

O usuário de Internet tem uma necessidade constante de navegar através de um trajeto no *Website*. De acordo com Instone (2002), os *breadcrumbs* são uma lista dos elementos (ligações), separados por caracteres (ex.: Home | Política | Senado) ou graficamente como, por exemplo, uma seta indicando o sentido (direita ou esquerda). A intenção dos *breadcrumbs* é informar ao usuário a estrutura do local ou o trajeto que fizeram, e proporcionar ao usuário as ligações existentes (hierarquias e etapas).

O autor ainda aponta três tipos de *breadcrumbs* representados nos *Website* - trajeto, atributo e posição (INSTONE, 2002). *Breadcrumbs* de Trajeto ou caminho representam o percurso utilizado pelo usuário para alcançar a página em que se encontra, é a “migalha de pão”. Esse suporte de

navegação só é encontrado em *sites* dinâmicos¹⁹, ou seja, desenvolvidos com programação em banco de dados, css, xhtml e linguagens de programação mais elaboradas. O Caminho apresentado é fornecido pelo usuário no percurso de sua navegação, formando a estrutura de *Breadcrumbs*, indicando a informação solicitada e apresentando diferentes trajetos para se alcançar a página desejada. Isso permite que os usuários possam relacionar, interligar as principais informações, dando continuidade a uma ordem seqüencial.

Exemplo:

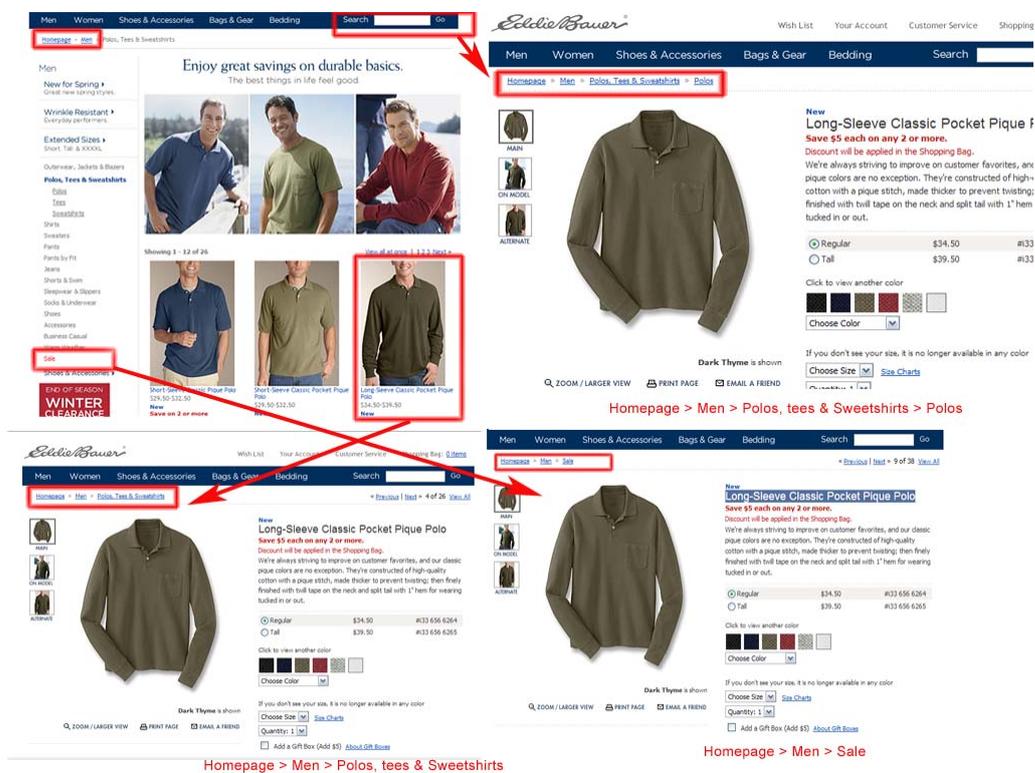


Figura 17 - Path Breadcrumbs (Breadcrumbs de Caminho)

¹⁹ **Sites Dinâmicos** são *sites* com atualizações de conteúdo constantes, mediante um Sistema Administrador de Conteúdo, de forma simples e rápida. No Sistema Dinâmico de *Sites* as páginas são armazenadas em Bancos de Dados e recuperadas no momento da exibição. Desta forma, todo o *site* está relacionado para as Buscas internas e Mapa do *Site*, no momento de alguma atualização, de modo automático. Cascading Style Sheets ou **CSS** são estilos para páginas web e envolvem um conceito inovador: possibilitam a mudança da aparência simultânea de todas as páginas relacionadas com o mesmo estilo. **Xhtml** ou eXtensible Hypertext Markup Language, é uma reformulação da linguagem de marcação HTML baseada em XML. Combina as tag's de marcação HTML com regras da XML, esse processo de padronização visa à exibição de páginas Web em diversos dispositivos (tv, palm, celular, etc). A idéia é acessibilidade.

Os *Breadcrumbs* de Atributo são também “migalhas de pão”, mas não representam a página e, sim, seus atributos, comumente encontrados embaixo ou ao lado da página. Apresentam um *link* simples para a página buscada, normalmente encontrada em *sites* de busca, como o *google* e de comércio eletrônico. Vejamos em exemplo nas figuras 18 e 19:

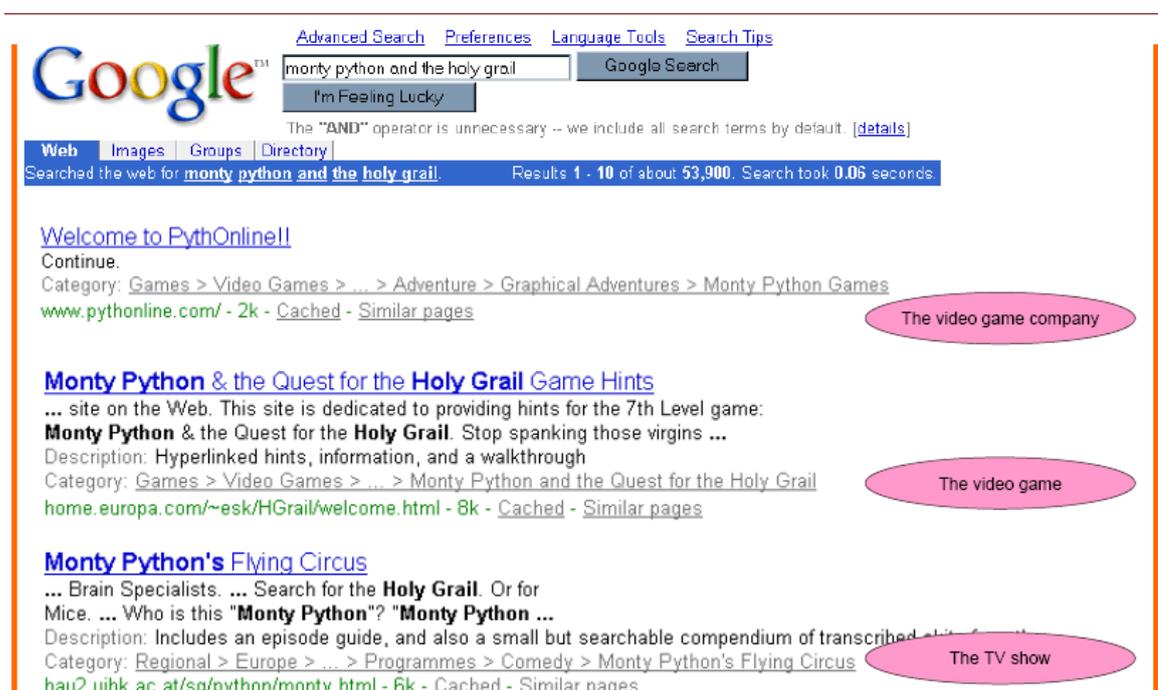


Figura 18 -. Attribute Breadcrumbs (Breadcrumbs de atributo) –
Fonte: <http://instone.org/files/KEI-Breadcrumbs-IAS.pdf> (28/01/2007)



Near the bottom of Amazon.com product pages are a list of locations for this product, presented in the breadcrumb format.



Figura 19 - Attribute Breadcrumbs (Breadcrumbs de atributo) –
Fonte: <http://instone.org/files/KEI-3Breadcrumbs.pdf> (28/01/2007)

Os *Breadcrumbs* de Localização indicam a posição da página em que o usuário se encontra, dentro da hierarquia estrutural do *site*, sem demonstrar o caminho percorrido. É o tipo mais comum, pois, geralmente são colocados em páginas estáticas (sem programação, normalmente em HTML). Percebemos que, nos Portais Jornalísticos Recifenses (figuras: 20, 21 e 22 - Jc *On-line*, Folhape e Pernambuco.com), o *Breadcrumb* de localização é o recurso usado. Embora o pernambuco.com apresente um caminho em suas páginas, esse não é o caminho percorrido pelo o usuário e sim uma pré-definição do caminho segundo suas editorias (fig. 23).

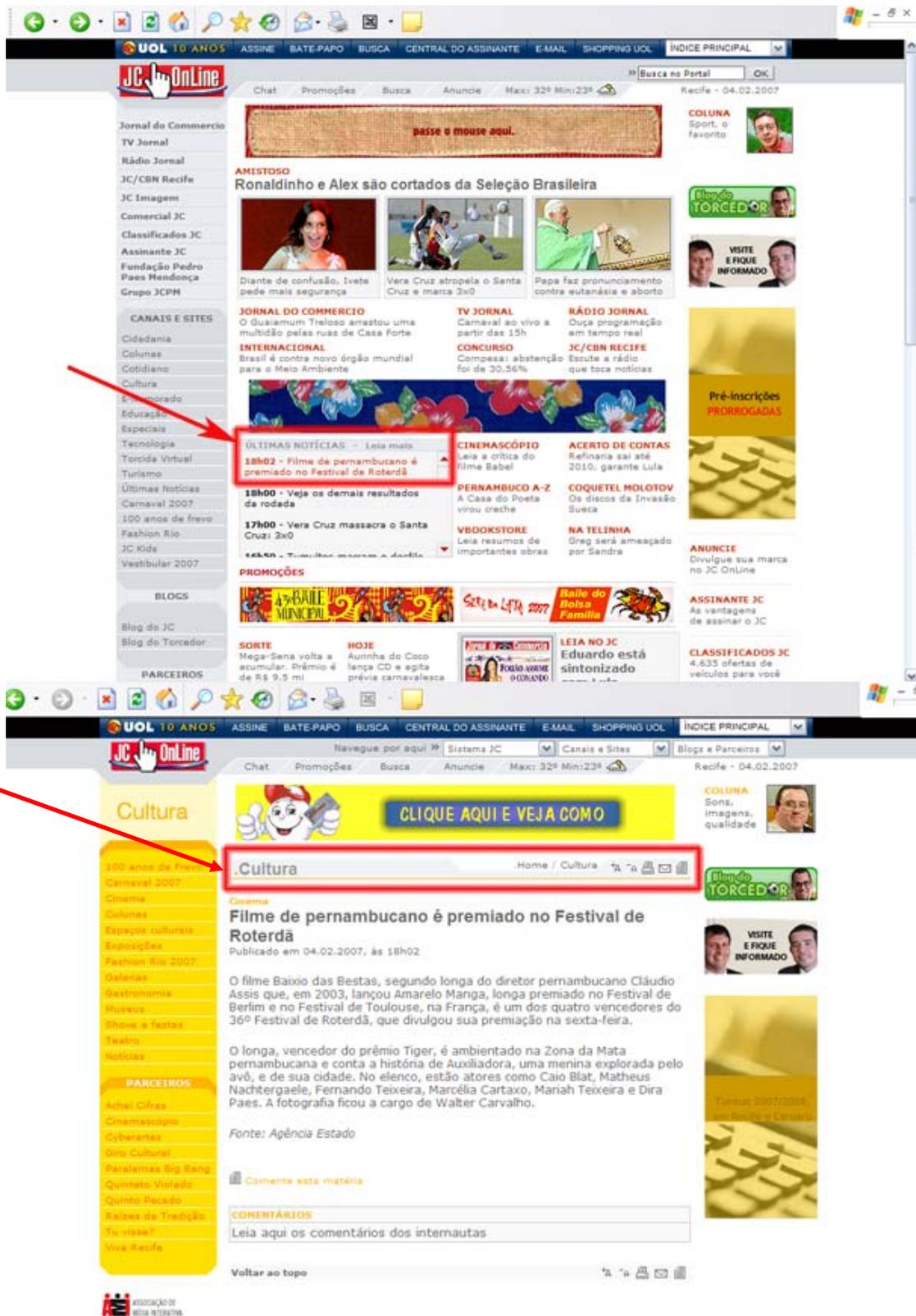


Figura 20 - Jc On-line - Breadcrumbs de Localização

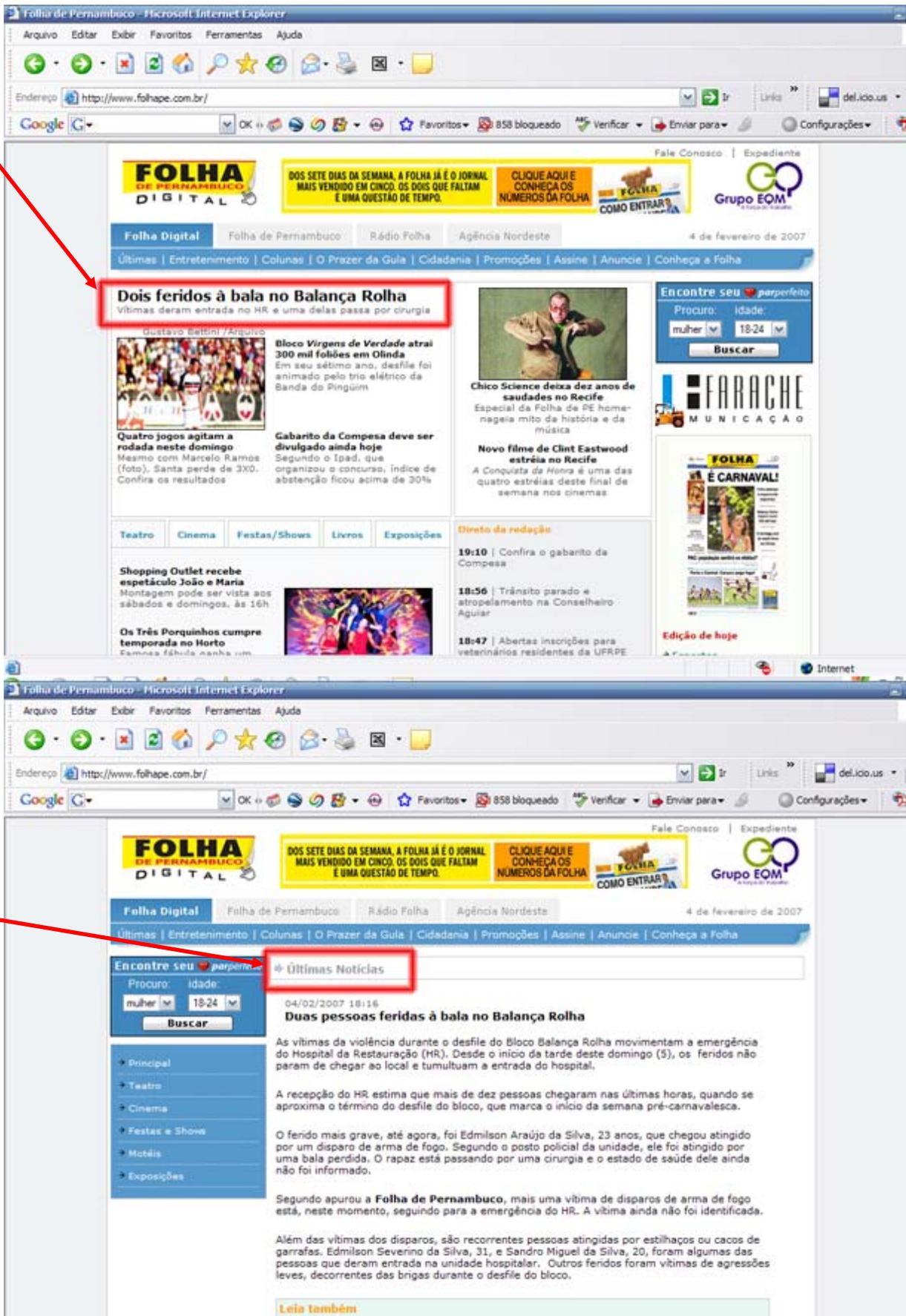


Figura 21 - Folha de Pernambuco - Breadcrumbs de Localização



Figura 22 - Pernambuco.com - Breadcrumbs de Localização

Segundo Lima (2004 p.137), “do ponto de vista cognitivo, a navegação depende de estímulos da memória e da sua recuperação, da eficiência das dicas, das decisões de folheio e das estratégias metacognitivas”. Nesse caso, os portais estudados, em relação ao *design* de interface e orientação navegacional, não favorecem a construção de um modelo mental rápido e claro, permitindo muitas vezes a desorientação por parte do usuário, tanto em relação ao caminho percorrido quanto à própria estrutura espacial do *site*.



Figura 23 – Demonstração de utilização de Breadcrumbs de Localização nos três Portais Jornalísticos Recifenses.

3.2.1. Interatividade

Com o advento das novas tecnologias de comunicação, o termo interatividade vem se destacando no meio acadêmico e no dia-a-dia das pessoas, sendo utilizado constantemente e com diversos sentidos. Por se tratar de um conceito atual e complexo, mas indispensável para a elucidação de algumas questões referentes à usabilidade e ao jornalismo na *Web*, sentiu-se a necessidade de apresentar algumas definições e mapear discussões acerca do assunto interatividade no contexto das novas mídias.

A interatividade é requisito essencial para que haja comunicação, pois pressupõe participação, troca, interação. Em relação aos sistemas, é a “característica do processo de comunicação em que o usuário recebe resposta imediata a um comando feito no computador (...) diante do repertório de opções disponíveis (...) comunicação ativa do usuário”. (BARBOSA, 2001, p.6)

De acordo com Jonassen e Grabinger (1990), interatividade em sistemas de hipermídia está associada ao controle dinâmico de navegação por parte do usuário, a partir do qual ele possa escolher a seqüência de utilização da informação de acordo com suas habilidades e necessidades. O modelo de informação apresentado, ou seja, as ligações existentes entre os elementos da informação, assim como a interface intelectual, que é a rede de relações representadas ao usuário visando à facilitação e à orientação cognitiva, são fatores determinantes para que a interação realmente aconteça.

Para tanto, faz-se necessário o planejamento do sistema, visando atender tanto a navegação exploratória (sem objetivo definido e orientada somente pelos interesses daquele instante), quanto a objetiva, aquela que parte de uma meta já estabelecida pelo usuário e que o direciona na obtenção de seus resultados.

Nesse sentido, a interface é determinante e fundamental tanto para a interação quanto para a estrutura de navegação, tratada no item anterior. Bairon (1995 p.16) afirma que “a vocação da interface é traduzir, articular espaços, colocar em comunicação duas realidades diferentes. Em outras palavras, é a interface que possibilita a interatividade”.

Um exemplo bastante trivial, porém preciso, é o do tabuleiro de xadrez. A idéia do tabuleiro como interface foi desenvolvida pelo prof. Clyton Galamba, do departamento de *design* da UFPE, nos seminários realizados internamente nos primeiros anos do Projeto Virtus.

Para o professor, o xadrez é composto de uma série de regras, procedimentos, códigos de ação que embutem a intencionalidade de cada jogador, as estratégias envolvidas e a própria regulação do jogo. Duas pessoas podem até querer jogar xadrez, dominar os procedimentos, técnicas e rotinas do jogo, mas, sem o tabuleiro, a dinâmica não é possível, pois é ele que articula as ações entre o sistema de regras e os valores embutidos no jogo e com os jogadores. O tabuleiro é a interface do xadrez. Mesmo quando jogado em outros espaços (contra o computador, ou através de *e-mail*, telefone, cartas etc), a idéia do tabuleiro como regulador dos sistemas envolvidos está presente, senão de modo material, certamente de modo simbólico, através do qual se articulam as ações e jogadas.

Exemplo tabuleiro de xadrez

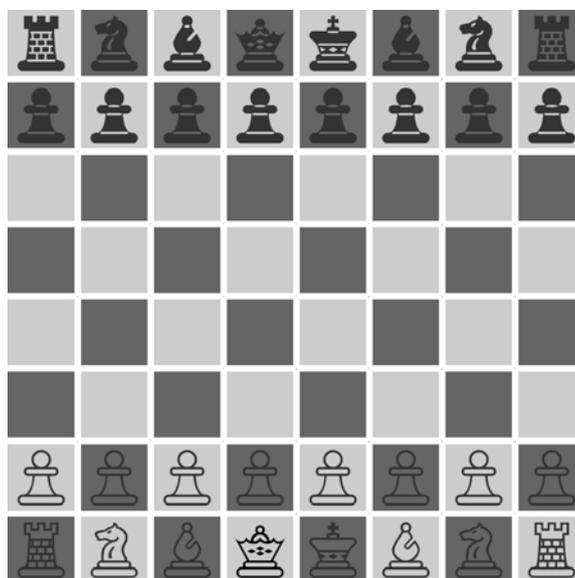


Figura 24 – Tabuleiro de Xadrez

O tabuleiro de xadrez trata, portanto, de um sistema que articula outros sistemas, de ordem subjetiva (as estratégias), simbólica (a codificação e

valor de cada peça), de percurso (o desenrolar das jogadas) e de objetividade (conseguir vencer o adversário). É através da interação com a totalidade desses sistemas que se permite ao jogador experienciar os conceitos em torno da idéia de jogar xadrez.

A idéia acima é válida por permitir exemplificar as possibilidades interativas entre pessoas, sistemas, códigos e estratégias de obtenção de resultados. Envolve ações físicas articuladas com noções subjetivas. É algo análogo ao que pode ser desenvolvido de modo estrutural no planejamento de interfaces interativas presentes no ciberespaço.

Dentro das possibilidades interativas do ciberespaço, Lemos (1997 p. 3) apresenta três níveis para a interatividade não excludentes: técnico “analógico-mecânico”, técnico “eletrônico-digital” e “social”. A interação social acontece na relação homem-máquina-homem como, por exemplo, o telefone, o telégrafo e o trânsito. As interações técnicas se baseiam na relação homem-máquina, exemplificadas com os processadores de texto, programas de edição de *sítes* e imagens etc (SILVA JR. 2000 p.92).

Lemos (ibid) afirma que com os novos medias, a Internet, por exemplo, a comunicação passou a ser “individualizada, personalizada bidirecional e em tempo real”, alterando assim o “modo de conceber a informação (produção por processos microeletrônicos) e no modo de difundir as informações (modelo “Todos-Todos”)”. Dessa forma, o autor acredita que surge um terceiro nível de interatividade: “eletrônico digital”, que é um tipo de relação tecno-social, em que o usuário interage não apenas com máquinas e ferramentas, como no caso da interação técnica, mas principalmente com a/o informação/conteúdo e inclusive, com outros usuários.

[...] compreender a interatividade digital como um diálogo entre homens e máquinas (baseadas no princípio da micro-eletrônica), através de uma “zona de contato” chamada de “interfaces gráficas”, em tempo real. A tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o “conteúdo”. Isso vale tanto para uma emissão da televisão interativa digital, como para os ícones das interfaces gráficas dos microcomputadores (Windows, por exemplo). A interação homem-técnica (analógica ou digital), tem evoluído, a cada ano, no sentido de uma relação mais ágil e confortável. Vivemos hoje a época da comunicação planetária, fortemente

marcada por uma interação com as informações (“bits”), cujo ápice é a realidade virtual. A interatividade digital caminha para a superação das barreiras físicas entre os agentes (homens e máquinas), e para uma interação cada vez maior do usuário com as informações, e não com objetos no sentido físico. (LEMOS, 1997 p.3-4)

A interface, nesse sentido, passa a ser um agente comunicativo associando as possibilidades de ações interativas entre o homem e a máquina, sendo elemento indispensável e atingindo o debate sobre as novas possibilidades do jornalismo *on-line* (SILVA JR., 2000).

Para que a interface cumpra com seu papel, é necessário que haja um planejamento do *Design* de Interação, concebido como a descrição do comportamento possível do usuário e como o sistema se acomodará, e responderá a essas ações. Geralmente os sistemas são baseados na qualidade do mesmo em desempenhar suas tarefas com eficiência e agilidade, centrado no próprio sistema, no qual, na maioria das vezes, o usuário é deixado de lado, ignorado.

No mesmo viés, Braga (2005 p.125) aponta que o ciberespaço possui três propriedades que o caracterizam: interface, interatividade e rede de informações. Segundo o autor, a interatividade é inerente ao computador, já que, dentro de seu sistema, acontece um diálogo entre o homem e máquina. Se o ciberespaço é caracterizado por essas três propriedades, a ausência de uma delas o descaracterizaria, haja vista que existe uma relação de interdependência entre elas.

No jornalismo *on-line*, uma das principais características, apontada no capítulo 2, é a interatividade, que permite a interação entre quem escreve e quem lê, existindo uma maior participação dos usuários e convencendo, inclusive, o funcionamento das redações. Essas mudanças acontecem tanto na construção da notícia, devido à facilidade e agilidade de informações encontradas na *web*, em várias fontes de conteúdos, como exemplo as agências de notícias, a comunicação bidirecional entre jornalistas e leitores, quanto na maneira como os jornalistas escrevem, pelas particularidades do texto na *web* (não-linear).

Canavilhas (1999) é positivo ao afirmar que “a máxima nós escrevemos, vocês lêem pertence ao passado”. Para isso os *sites* jornalísticos

devem visar que a interação aconteça e trabalhar para isso, disponibilizando ferramentas que fomentem a interatividade entre jornalistas e usuários, aproximando-os e facilitando a colaboração e a fidelização do público.

Dessa forma, na *Web*, por se tratar de um sistema não-linear, com possibilidades de cooperação, comunicação, transição, transmigração e liberdade de ações, ainda que possua alguns roteiros pré-definidos, a interatividade é fator primordial para a concretização de suas potencialidades de intertrabalhos, principalmente em se tratando do jornalismo nas redes digitais.

A interatividade está na “disposição ou predisposição para mais interação, para uma hiper-interação, para bidirecionalidade - fusão emissão-recepção -, para participação e intervenção” (SILVA, 1998 p.29). As interfaces homem-máquina dentro das configurações informacionais via rede, modificaram as visões tradicionais de interatividade, mudando a função do receptor a partir da participação-intervenção; por conseguinte, muda também o papel do emissor e o caráter da mensagem (SANTAELLA, 2004 p.162).

É importante ressaltar que a mensagem neste novo contexto oferece múltiplas possibilidades, e seu significado está diretamente ligado com a intervenção do receptor (MARCHAND, 1987 *apud* SILVA, 2000 p.114). Além disso, o emissor ao invés de emitir a mensagem, “constrói um sistema de rotas de navegação e conexões”. Devido a isso, o receptor transforma-se em usuário, com capacidade de interagir interpessoalmente e transindividualmente²⁰ (SANTAELLA, *ibid.* p.163).

Dentro do contexto do jornalismo nas redes, a interatividade é abordada como uma das características²¹ principais (PALACIOS, 1999; BARDOEL E DEUZE, 2000; SILVA JR., 2000; MIELNICZUK, 2003). Nesse sentido, Mielniczuk (2003 p.41 *apud* BARDOEL E DEUZE, 2000) fala que “a notícia *online* tem a capacidade de fazer com que o leitor/usuário sinta-se parte do processo”. O conjunto de processos que envolvem a relação do leitor de

²⁰ “interatividade trans-individual, em que a pessoalidade do cibernauta se pulveriza em tramas infinitas de nexos e passagens por situações e sítios virtuais, nos quais emissor e receptor perdem seus limites definidos para ganhar uma face plural, universal, global” (Santaella, 2004:163, *apud* Merino, 1999)

²¹ As características apontadas por Bardoel e Deuze(2000) são: interatividade, customização de conteúdo, hipertextualidade e multimídia e para Palácios(1999) são: Multimídia/convergência, interatividade, hipertextualidade, personalização e memória. Já Mielniczuk (2003) acrescenta uma sexta característica: a instantaneidade.

jornal na *web* é chamado de Multinterativo, pois, ao acessar esse produto jornalístico, o usuário/leitor estabelece relações: a) com a máquina; b) com a própria publicação – através do hipertexto; c) com outras pessoas – seja autor, outros leitores, funcionários do jornal etc – através da máquina, a partir de *e-mails*, fóruns, *chats*, disponibilização da opinião dos leitores etc. (LEMOS, 1997; MIELNICZUK, 1998).

Con la progresiva implantación de las tecnologías de difusión digital en las empresas periodísticas, al menos desde el punto de vista técnico, el individuo podrá a mediano plazo intervenir en tanto que miembro activo en el proceso periodístico. Lo que antes parecía casi inimaginable y no pasaba de ser un recuerdo del periodismo en sus comienzos, puede volver como el modelo futuro de organización de las empresas periodísticas en las sociedades complejas. Hoy por hoy es posible que la noticia personalizada, que en el periodismo de los siglos XVI y XVII era un privilegio de los financieros, políticos o comerciantes, sea planteada como un derecho universal de todas las personas. [...]La tecnología digital permite que la interacción con los usuarios se inscriba en el ámbito de las prácticas periodísticas y que desde allí se promueva una alteración completa en el periodismo. (GONÇALVES, 2000 p. 169-170)

Nesse ponto, o que Gonçalves (2000) preconiza é uma resultante para o jornalismo de um movimento mais geral presente na discussão sobre os processos de interação entre sistemas e usuários dados pelo advento da hipermídia. Há que se ressaltar, no entanto, que devido à natureza da origem de boa parte dos conteúdos presentes nas seções de “últimas notícias” ser de órgãos externos, a possibilidade de interação fica delimitada a um espectro mais estreito. Há casos, como o do JC *on-line*, em que o leitor pode interagir comentando a matéria. No caso de o texto ser de fonte externa, porém, que processos existem para que a intervenção do leitor chegue à fonte original do texto?

Nos portais jornalísticos, as formas de interatividade entre o usuário e o mediador podem ser divididas em fases, assim como acontece na evolução do jornalismo *on-line* através das etapas descritas por Mielniczuk (2003) no capítulo 2 desta dissertação (p.47). Quadros (2005, p.10) aponta cinco fases de interatividade no jornalismo na *web*. Na primeira fase, a interatividade é reduzida apenas à possibilidade de envio de *e-mail* para a

redação, não significando necessariamente que o usuário obtenha resposta; da mesma forma que acontece nos impressos, nas seções “cartas ao leitor”. A segunda fase de interatividade é caracterizada pela oportunidade de construção, por parte do usuário, de um percurso próprio através dos hipertextos, e em alguns jornais apresentavam envio de *e-mail* direto para o jornalista, ampliando a probabilidade de resposta ao mesmo. A partir da terceira fase, com intuito de atrair o público, os portais jornalísticos passam a marcar conversas ocasionais dos usuários com jornalistas e celebridades. A quarta fase é marcada pelo aumento da “memória” no jornalismo *on-line*, através de banco de dados que possibilitam o armazenamento e a consulta de notícias relacionadas. Além disso, os leitores podem fazer comentários sobre as matérias, ficando a cargo do jornalista, disponibilizar ou não, essa função. Outro fato marcante nesse período é a propagação dos *blogs*. A quinta fase para a autora, diz respeito ao jornalismo *open source* – colaborativo/participativo ou jornalismo cidadão (FOSCHINI, A., TADEI, R.). Como exemplo apontamos o *Ohmynews* (Figs. 25 e 26), lançado em 2000 na Coreia do Sul, que recebe matérias de milhares de pessoas. Um grupo de jornalista faz a clivagem das notícias para publicação, e as matérias selecionadas são pagas aos seus autores. Em 2005, o grupo Estado criou a seção “Fotoreporter” (Fig.27). Essa prática tem se estendido e presenciamos outros exemplos nacionais e internacionais como: “CMI – Centro de Mídia Independente”(Fig.28), “Reuters-You Witness News”(Fig.29),“VC Repórter” do Portal Terra (Fig.30),“Overmundo” (Fig.31). Existem vários exemplos, mas fecharemos essa listagem com a “TurboNews” da TV Gazeta, em que os telespectadores podem participar da programação, gravando sua apresentação ou mensagem, a partir de um microfone simples e uma *webcam* “caseira” (Figuras 32 e 33).



Figura 25 - OhmyNews Coreano - <http://www.ohmynews.com/> 14/02/2007

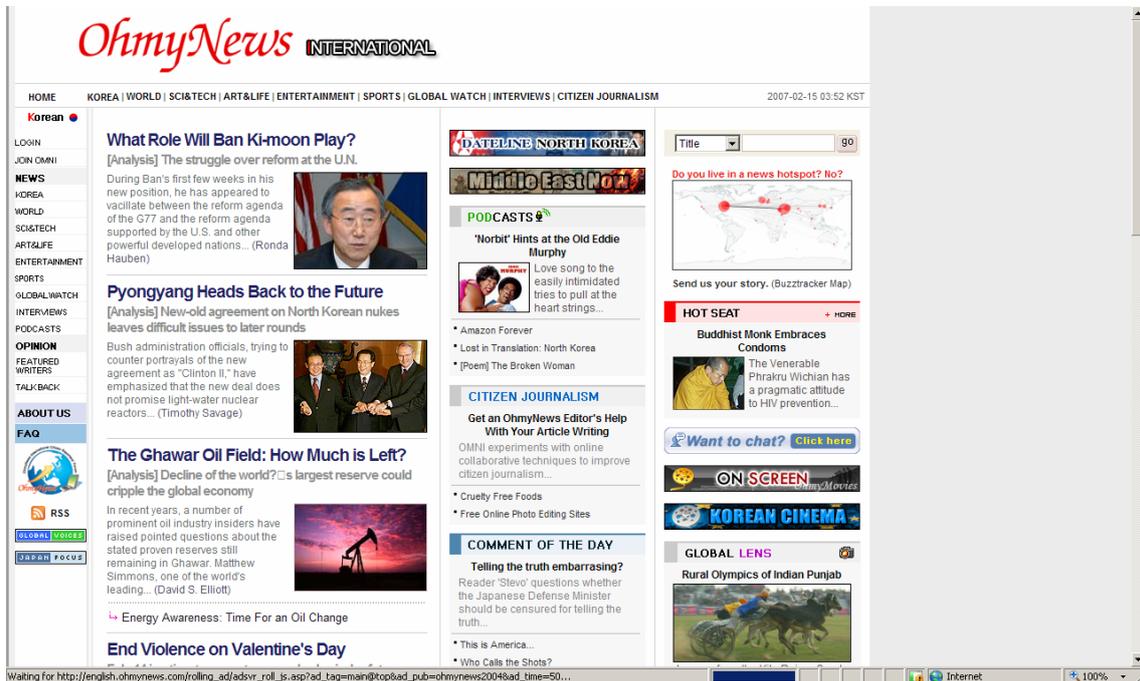


Figura 26 – OhmyNews Internacional <http://english.ohmynews.com/> 14/02/2007



Figura 27 - Foto Reporter Estadão - <http://www.estadao.com.br/fotoreporter>
 13/02/2007



Figura 28 - Centro de Mídia Independente <http://www.midiaindependente.org/>
 14/02/2007

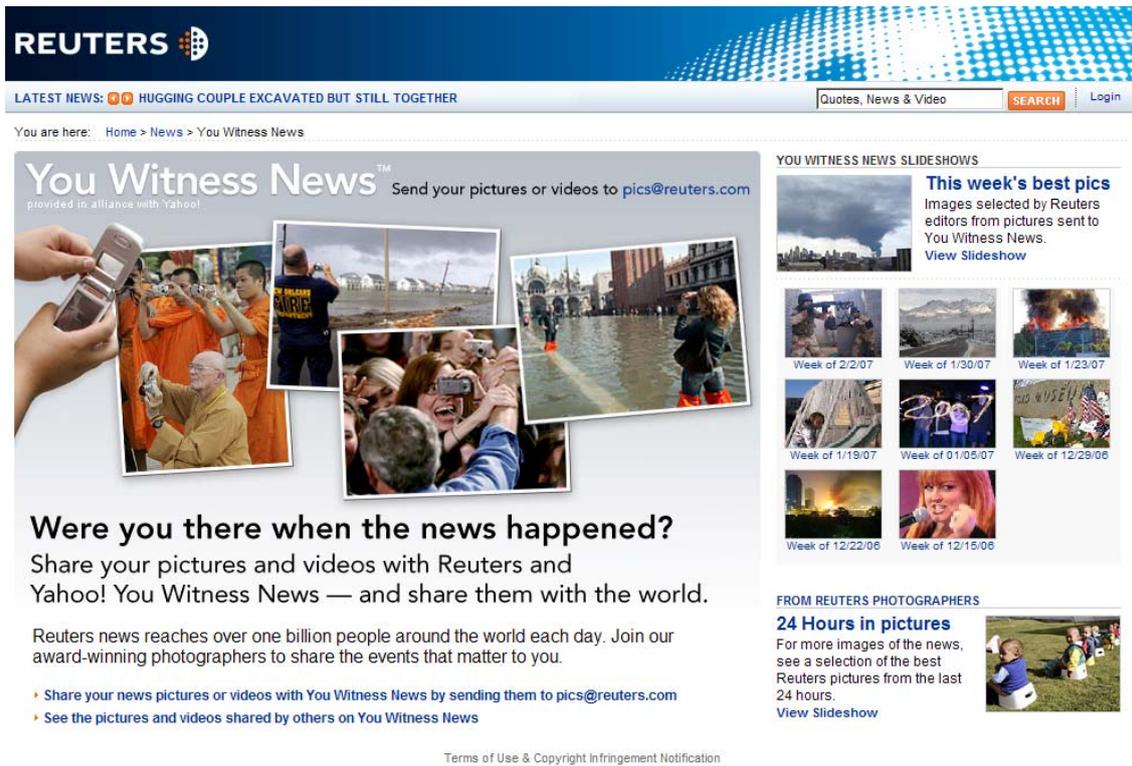


Figura 29 - Reuters You Witness News

http://today.reuters.com/news/globalcoverage.aspx?type=youwitness&src=Int_cms_rpi_cs_youwitness_12052006 14/02/2007

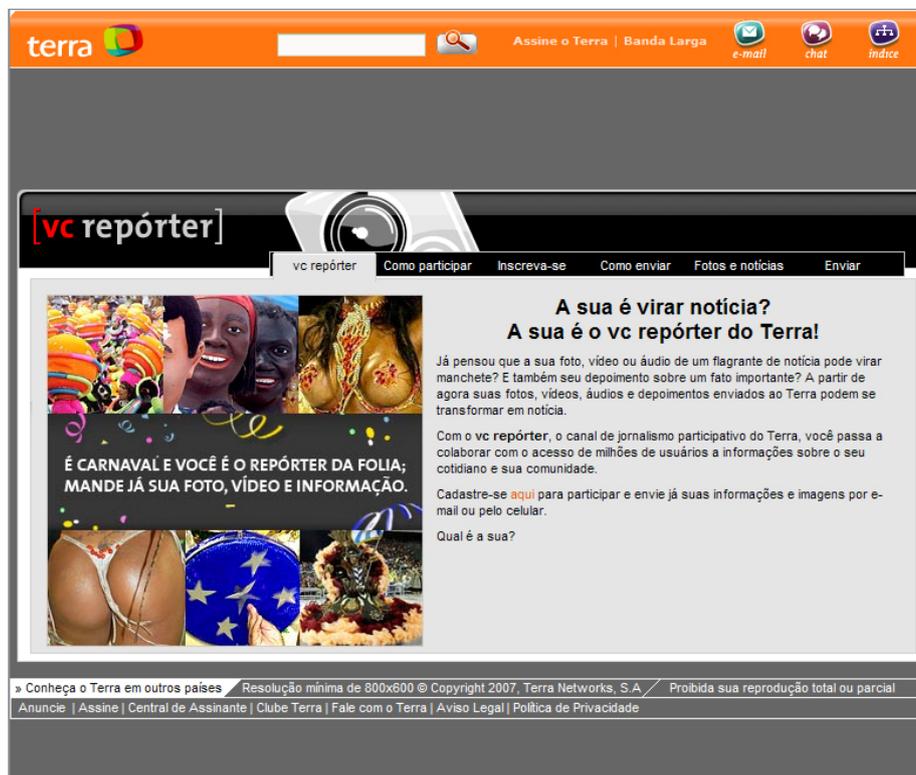


Figura 30 - "Vc Repórter" Terra - <http://www.terra.com.br/vcreporter/> 13/02/2007



Figura 31 - “Overmundo” <http://www.overmundo.com.br/> 13/02/2007



Figura 32 - “TuboNews” TV Gazeta – Primeira Página
<http://tubonews.tvgazeta.com.br/> 13/02/2007

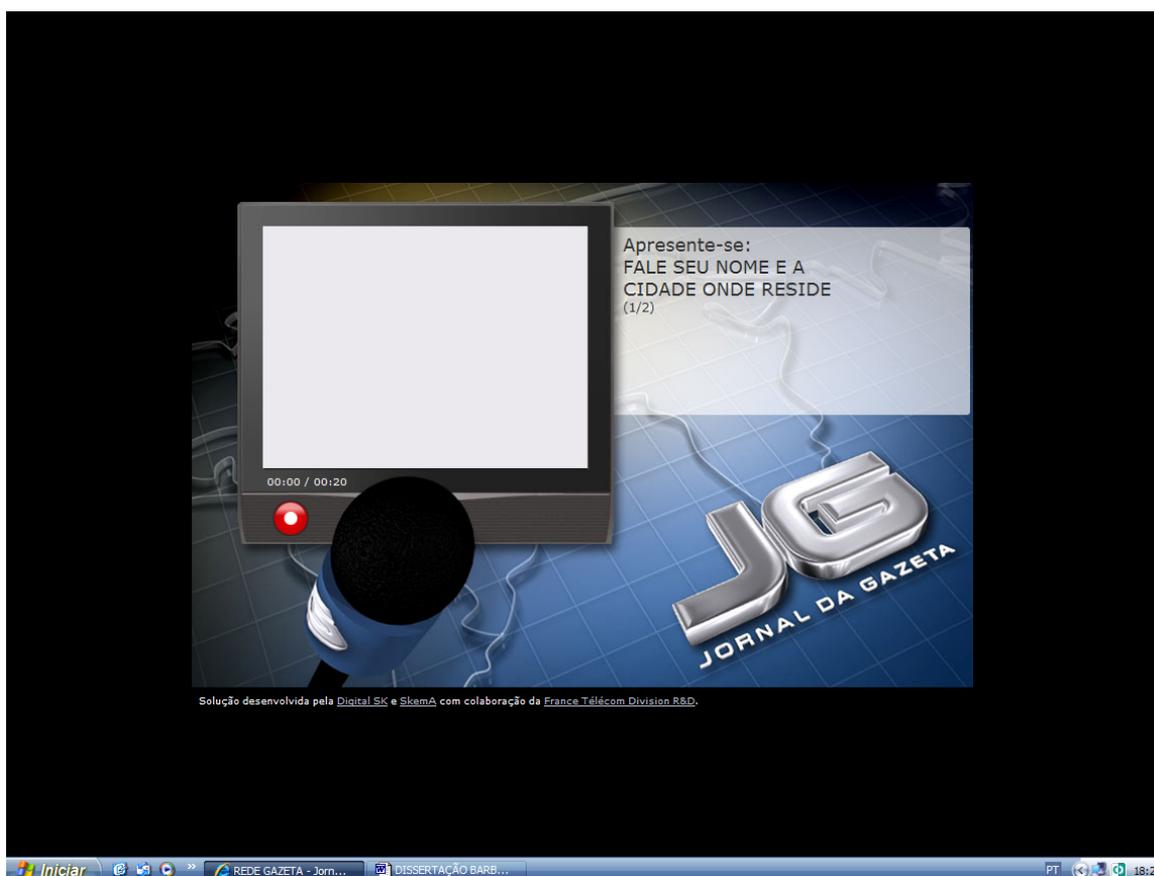


Figura 33 - “TuboNews” TV Gazeta – Página de Gravação
http://tubonews.tvgazeta.com.br/rede_gazeta_jornalismo/contribution/ 13/02/2007

No caso dos portais jornalísticos de Recife, existe uma variação nos níveis de interação de jornal para jornal, mas todos três (Jc Online, Pernambuco.com e FolhaPe) ainda estão no que Quadros (*ibidem*) denominou de quarta fase de interação, como demonstrado nas respectivas figuras 34,35 e 36.

No portal JC *On-line* (Fig.34), ao acessar qualquer notícia, inclusive na seção de “últimas notícias”, as opções de interação são: “Mandar matéria por *e-mail*”, “Comentar matéria”, personalização do tamanho da fonte (aumentar ou diminuir), “imprimir a matéria”. A memória (matérias relacionadas) não é oferecida, assim como não há a possibilidade de envio de *e-mail* para a redação ou para o jornalista dentro da matéria, para fazê-lo é necessário acessar o *link* “Expediente”, que só existe na primeira página. Existe o *chat* com celebridades, mas sem relação com a notícia, sendo um serviço agendado independentemente da pauta. Outro serviço de interação oferecido ao usuário é a versão RSS, em que o usuário pode receber atualizações das notícias

resumidas, sem precisar acessar o *site*, contendo o *link* para a matéria completa. Essa tecnologia pode ser acessada através dos leitores de RSS disponíveis nos navegadores (*browsers*). Além disso existem *blogs* associados ao Jornal.

Blogs

RSS

Comentar matéria

Pág. Principal JC

Aumento de fonte, envio da notícia por e-mail, imprimir e comentar.

Pág. Notícias JC

Figura 34 – JC On-line www.jc.com.br – tipos de interatividade.

No portal Pernambuco.com (Fig.35), da mesma maneira que o Jc Online, ao acessar qualquer notícia, inclusive na seção de “últimas notícias”, há as opções de interação: “Mandar matéria por e-mail”, “Comentar matéria”, personalização do tamanho da fonte (aumentar ou diminuir), “imprimir a matéria”. Não existe o chat, mas possui “memória”, acesso às matérias relacionadas, através do “+ Leia mais”, localizado no final da matéria. Oferece também o serviço de interação ao usuário (é a versão RSS), como a maioria dos portais ultimamente. Não oferece a possibilidade de envio de e-mail para a redação ou para o jornalista, dentro da matéria. Assim, o usuário tem que acessar o link “quem somos” para comunicar com a redação.

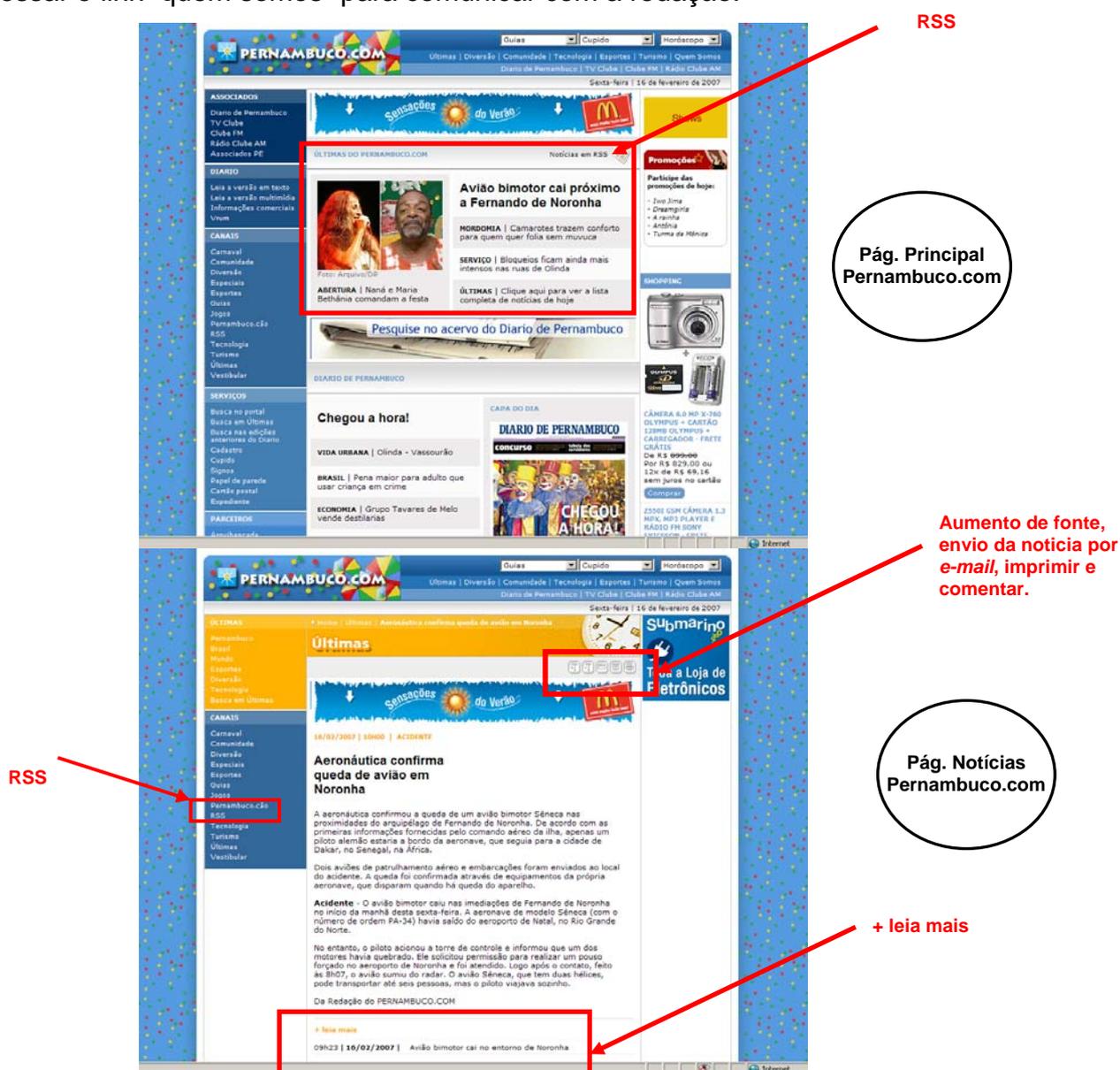


Fig. 35 – Pernambuco.com www.pernambuco.com – tipos de interatividade.

No portal Folha de Pernambuco digital (Fig.36), ao acessar qualquer notícia, inclusive na seção de “últimas notícias”, há as opções de interação: “Mandar matéria por e-mail”, “Comentar matéria”, “imprimir a matéria”. A “memória”, acesso às matérias relacionadas, se dá através do “Leia também” localizado no final da matéria. Não existe o *Chat*, nem *blogs*. Também não há o serviço de interação para o usuário (é a versão RSS), como a maioria dos portais ultimamente. Inexiste a possibilidade de envio de e-mail para a redação ou para o jornalista, dentro da matéria. Assim, o usuário tem que acessar o *link* “fale conosco” (que remete para o e-mail do Marketing) ou o *link* “Expediente” (que leva a uma página com listagem dos nomes e e-mails do Jornal) para poder se comunicar com a redação e jornalistas.

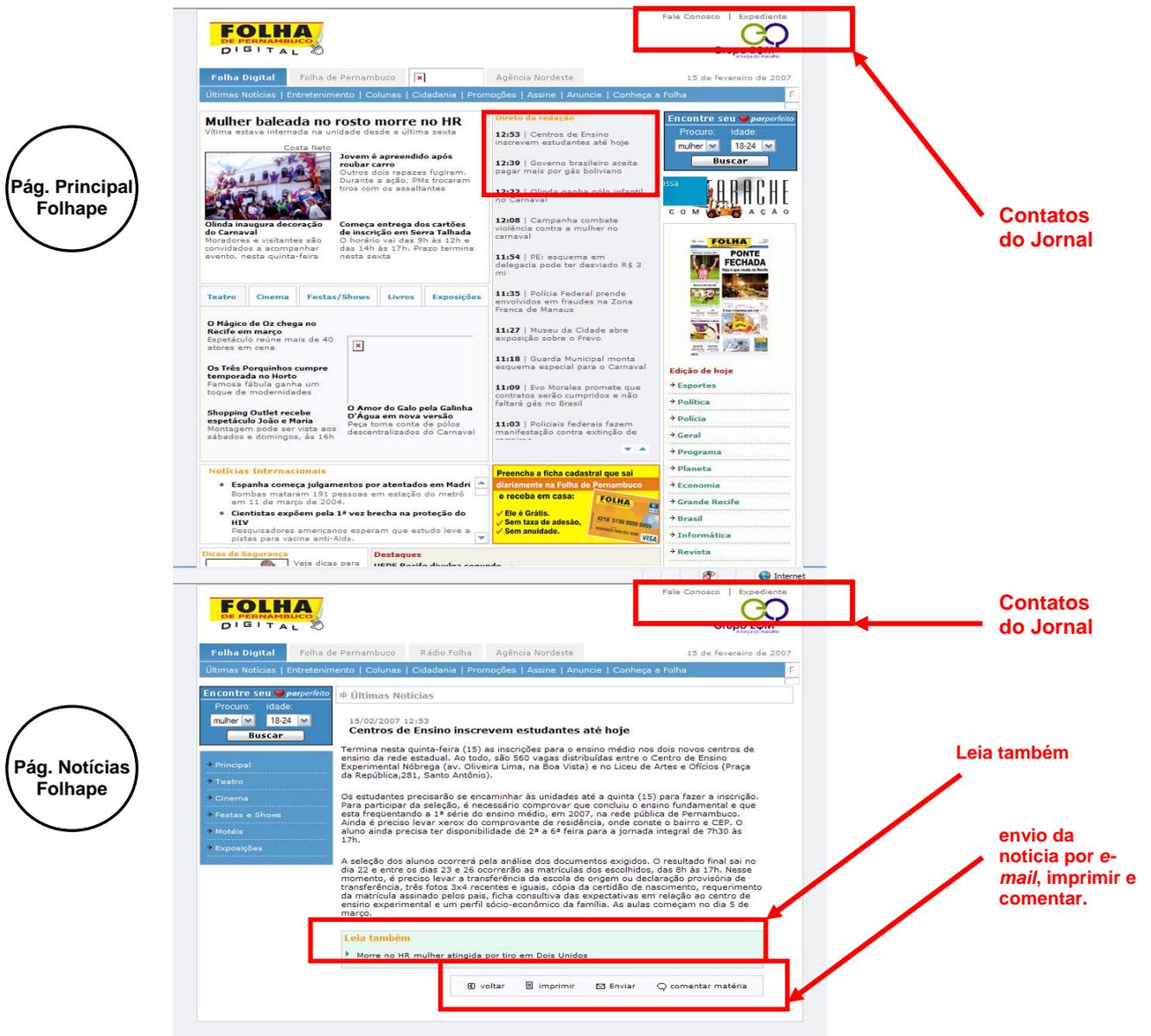


Fig. 36 – Folha de Pernambuco <http://www.folhape.com.br/> – tipos de interatividade.

3.2.2. HCI

Na década de 70, pesquisadores da área computacional passaram a se preocupar com estudos sobre “interface com o usuário” (UI – *User Interface*), também conhecida por interface entre homem e máquina (MMI- *Man-Machine Interface*). Esse termo está associado a “uma linguagem de dados para o usuário, uma saída de dados para a máquina e um protocolo de interação” (CHI, 1985, apud PREECE, 1994 p.7). Com a evolução dos sistemas computacionais e o acréscimo de novos atributos, o termo evoluiu para “Interação entre homem e computador (IHC)”.

Segundo Preece (1994), em meados da década de 80, a área IHC preocupa-se com as interações entre usuários e computadores, sendo responsável pela elaboração do projeto, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano.

A Interação Homem-Computador pode ser definida como a "disciplina concernente ao projeto, avaliação e implementação de sistemas computacionais interativos para o uso humano e estudo dos principais fenômenos relacionados a esse uso" (DIX, 1993).

O intuito de uma abordagem ergonômica em Interface Homem-Computador é sobretudo, adaptar o computador ao usuário, privilegiando a lógica de utilização (procedimentos) e não a de funcionamento (conceito do sistema). Quando um sistema é focado no funcionamento, sua aplicação é centrada no sistema e não no usuário; ao contrário, quando um sistema é centrado na utilização, seu foco é o usuário.

Schneiderman (1992) descreve usabilidade como sendo uma combinação das seguintes características orientadas ao usuário: facilidade de aprendizagem, rapidez no desempenho da tarefa, baixa taxa de erro e satisfação.

A interação Homem-computador é um campo de estudo interdisciplinar que visa analisar e entender como os usuários utilizam as interfaces gráficas no seu contexto mais amplo. Focaliza principalmente as capacidades e limitações do usuário, ou seja, procura-se entender o lado humano na interação com sistemas computadorizados.

“Vemos, pois, que a interface é tanto um meio para a interação usuário-sistema, quanto uma ferramenta que oferece os instrumentos para este processo comunicativo. Desta forma a interface é um sistema de comunicação” (DE SOUZA et al., 1999 p. 427).

Uma das possibilidades contempladas no raciocínio acima é, justamente, a maior integração com níveis diferenciados de interação entre leitores e sistemas de notícias, isto é, os jornais e portais de notícias presentes na *web*. O fato de a interface ser um sistema de comunicação suscita para o jornalismo, justamente a problematização dos conceitos de HCI apresentados acima, para a delimitação específica do jornalismo na *Web*. Nesse sentido, os temas de HCI e Usabilidade serão desenvolvidos e exemplificados nos tópicos a seguir. Tal opção de trabalho se justifica por acreditarmos que são temas inter-relacionados e correlatos ao objeto e recorte desta pesquisa.

3.3. Aplicação dos Conceitos de Usabilidade na Web

A hipermídia é, de fato, um princípio de estruturação de informações (GLENN & CHIGNELL, 1992). Nesse sentido, a usabilidade vem corroborar apontando metodologia²² para desenvolvimento, organização e análise de sistemas, aplicativos e ambientes hipermidiáticos. Isso é válido para utiliza-se o potencial da Hipermídia como um sistema dinâmico, ou seja, que haja relacionamento e interação entre as partes, não só do próprio sistema, mas principalmente entre os usuários e o sistema em questão. Para tanto, é necessário que se repensem os modelos de produção centrados meramente no sistema.

²² Segundo John R. Wilson, em seu artigo “*A Framework and a Context for Ergonomics Methodology*”, a metodologia ergonômica é necessária ao desenvolvimento de sistemas. Ela possui uma ampla *performance* e proporciona avaliação do Sistema Homem-Máquina. A ergonomia parte de uma coleta de dados relativos à estrutura do Corpo Humano para aplicação em projetos e avaliação. Os métodos ergonômicos são flexíveis, dificultando uma classificação específica. Geralmente são usados métodos de Triangulação em que a utilização de dois ou mais métodos melhora a eficiência, integralidade e discernimento de um mesmo estudo (Wilson, John R.; Corlett, E. Nigel. *Evaluation Of Human Work: A Practical Ergonomics Methodology*, 2nd Edition). (TAYLOR & FRANCIS, 1995. p.1-40).

Segundo Leão:

A hipermídia só se realiza quando ocorrem interações entre os pares complementares. Isto é:

- Só há ordem complexa nos sistemas hipermidiáticos se existir a conjunção entre desordem e ordem;
- A complexidade só se viabiliza se existir simplicidade;
- As escolhas aleatórias do interagente só funcionam se o sistema tiver sido previamente programado, determinando possíveis ligações a pontos específicos;
- As buscas e pesquisas não-sequenciais, só são possíveis porque houve um trabalho prévio, necessariamente sequencial;
- O percurso livre, criativo e fluido também. Rigor e exatidão no respeito das normas rígidas foram necessários;
- A elasticidade dos sistemas hipertextuais, sua capacidade de expansão e retração está diretamente ligada a uma construção em blocos sintéticos, firmes e sólidos;
- E, finalmente, uma característica bastante óbvia: o usuário só pode exercer sua mobilidade virtual entre os diversos *sites* se existir uma imobilidade no ato de estar sentado diante de uma máquina. (LEÃO, 1999 p.64-65)

Aproximando-se as proposições de Santaella²³ e Leão, percebe-se a necessidade de utilizar a ergonomia de interação homem-computador²⁴ para concepção, correção e conscientização no desenvolvimento e implementação de sistemas hipermidiáticos. Na concepção e desenvolvimento, a ergonomia colabora na configuração de sistemas de informação em suporte digital a partir de diálogos simples, apresentando exatamente a informação de que o usuário precisa no momento, com seqüências de interação e acesso aos objetos e operações compatíveis com o modo pelo qual o usuário realiza sua tarefa.

O sistema deve permitir que o usuário faça suas escolhas, a partir de uma organização que leve em consideração o modelo mental²⁵ do usuário. A consistência é fundamental, pois os comandos e operações devem

²³ op. cit, p. 88

²⁴ Em HCI (Interação Humano-Computador), busca-se conhecer como o usuário de sistemas computacionais interage com a máquina, estudando o seu comportamento no processo de realização de uma tarefa.

²⁵ Preece et al. (1994) afirma que as pessoas constroem modelos mentais do mundo para dar suporte a suas ações executadas externamente.

ser apresentados na mesma localização, da mesma maneira e com as mesmas funções em todo o sistema, para que o reconhecimento seja facilitado. Além disso, o usuário deve ser informado pelo sistema sobre o que ele está fazendo.

Desse modo, é importante permitir que, no controle do sistema pelo usuário, ele possa cancelar qualquer tarefa, desfazer uma operação e retornar ao estado anterior, a qualquer momento. O uso de atalhos também são bem-vindos. Assim, usuários mais experientes poderão executar funções com mais agilidade e recuperar informações que estão dentro da árvore navegacional, mais profunda a partir da interface principal.

Um sistema centrado no usuário está preocupado com a prevenção de erros em sua utilização. Para isso, faz-se necessária a utilização de linguagens claras e sem códigos aleatórios, evitando situações de erro. Caso ocorra algum problema durante a navegação e utilização do sistema, a interface deve prover mensagens eficientes para que ajudem o usuário a entender o acontecido e resolver sem se sentir intimidado.

Percebe-se, porém, que, em alguns dos ambientes hipermidiáticos, há uma preocupação maior com a capacidade de armazenar informações. Por vezes, privilegia-se a quantidade em detrimento da qualidade com que essas informações são apresentadas, tornando-as complexas e confusas.

O percurso livre, a criatividade e a fluidez transformam-se num 'caos' de informações, sem rigor ou exatidão na concepção da interface, sem normas rígidas, apresentando as arquiteturas hipertextuais, como o que Ascott (1994) chamou de "arrogante edificialidade". Esse tipo de arquitetura praticamente não se preocupa com a necessidade humana de transformações que, para o autor, implica interações – perceptivas e cognitivas - e principalmente, implica deixar marcas da nossa presença no ambiente. Essa característica é chamada de personalização na ergonomia de interface.

Muitas das interfaces de ambientes existentes apresentam problemas na arquitetura da informação, de organização de elementos visuais, de interatividade e de funcionalidade (NIELSEN, 2000). Esses problemas nas interfaces dificultam a navegação nos ambientes hipermidiáticos, prejudicam a memorização, atrasam o desenvolvimento de uma tarefa, causam insatisfação e aumentam a incidência de erros por parte dos usuários.

3.3.1. A Interface na Hipermissão

Os sistemas multimédia e hipermissão são o resultado das mudançás de mentalidade dos actores da indústria informática, os quais implicam a conjugação da linguagem audiovisual com a linguagem informática (interacção homem-máquina, gestão de processos e de informação, tratamento de imagem, digitalização de sons, etc.). Desta conjugação emerge a necessidade de definir um conjunto de postulados regentes do desenvolvimento de produtos interactivos (MEIRINHOS, 1998).

Segundo Johnson (2001 p.20), a importância do *design* de interface está relacionada à necessidade de tornar visíveis os eventos que se produzem no ciberespaço, de nos deixar perceber e acessar esse universo paralelo, composto de zeros e uns. Para Gui Bonsiepe (1997 p.49), as contribuições do *design* na concepção de interfaces são: observar, analisar e interpretar os processos de trabalho; formular a funcionalidade de uso; inventar uma "metáfora" para interfaces; organizar os comandos; definir a seqüência de ação (roteiro), *design* dos componentes gráficos; estruturar o espaço de ação; *design* das transições entre telas.

As metáforas da interface estão associadas à atividade de interação com o ambiente hipermediático (LEÃO, 1999 p.122), pois elas são, a linguagem, "o idioma essencial da interface gráfica contemporânea" (JOHNSON, 2001, p.18-20). Para Passarelli (1994), um bom *design* de metáforas de interface deve substituir a noção do computador como ferramenta, introduzindo o computador como um representante do mundo virtual com o qual se interage. Deve-se, porém, tomar cuidado com o uso excessivo de metáforas, pois, da mesma forma que ela pode orientar e facilitar a percepção dos usuários, também pode escravizá-los a uma convenção e, assim, deixar de oferecer abordagens diferentes que ofereçam benefícios claros e potencializem as características da hipermissão.

Fragoso acredita que

(...) as interfaces gráficas não demandam exploração e experimentação. A contrapartida do caráter intuitivo das interfaces gráficas reside justamente na falta de explicação do que está sendo excluído ou negado aos usuários, (...) as interfaces gráficas restringem o acesso ao pequeno

subconjunto do fluxo caótico de informação que é por elas traduzido em imagens e sons auto-explicativos. (FRAGOSO, 2003 p.221)

A respeito disso, é importante que façamos alguns questionamentos:

- a) Será que a maioria dos usuários “leigos”, que ainda são uma grande parcela dos internautas, estão ‘dispostos’, ou melhor, habilitados para acessar livremente, sem auxílio de interfaces metafóricas, esses “fluxos caóticos de informação”, “protocolos de comunicação”, e “o agrupamento assimétrico dos heterogêneos e combinatórios espaços comunicacionais virtuais e ‘reais’ que se aglutinam para formar a matriz global de nossas redes de telecomunicações e computadores”(IMKEN, 2001 p.93 apud Fragoso, 2003 p.222)?

- b) Os modelos mentais da maioria das pessoas estão realmente preparados para lidar com todas as potencialidades digitais e virtuais da hipermídia, extrapolando os limites da “interface gráfica entre o computador e o usuário humano, entre o virtual e o ‘real’, entre o digital e o analógico”?²⁶

É certo que o ambiente da hipermídia não pode ser apenas uma metáfora do mundo ‘real’. Novas linguagens vão sendo criadas, emergindo da própria tecnologia, e gradativamente esse abismo vai sendo reduzido, “à medida que nossas máquinas vão sendo cada vez mais plugadas em redes globais de informação (...) e que os habitantes das cidades, na expressão do sociólogo Kevin Lynch, ‘mapeiam cognitivamente’ os ambientes de seu mundo real”(JOHNSON, 2001 p.20).

Pensar a interface gráfica para as novas tecnologias comunicacionais e informacionais exige reflexão, pesquisa, coerência nos

²⁶ Ibid.

conceitos e formas. Não há mal algum em se relacionar com as linguagens e os meios predecessores, mas é extremamente importante que se tenha em mente que a hipermídia apesar de ser um terreno fértil, ainda é desconhecido. Cabe aos estudiosos e profissionais dessa área estar aberto a novas descobertas - ao improvável e ao imprevisível. Enquanto isso, aproveitar alguns elementos cotidianos pode facilitar o caminho daqueles que ainda se sentem tão perdidos nesse novo espaço.

É justamente o caso dos canais ou seções de “últimas notícias” que, em formatos anteriores vinculados ao jornalismo não apresentavam modelos similares de modo que pudessem ser metaforizados. Talvez, o problema de desenho e planejamento de interfaces para as seções de “últimas notícias” advenha justamente de não se terem modelos prévios estruturados em forma de espaços visuais e, portanto, de não se saber por onde poderia ser desenvolvida uma estratégia de metáforas. Ou seja, no jornalismo de televisão e de rádio, por exemplo, as “últimas notícias” estão localizadas em pontos específicos da grade de programação, sendo organizadas pelo aspecto temporal, ao invés do espacial. É certo que podem irromper a qualquer momento quando da ocorrência de um fato destacado. No impresso, por sua vez, a seção de plantão é limitada pelo fechamento da edição, que é submetido à periodicidade. No caso das “últimas notícias”, quando assentadas na *web*, não há na história do jornalismo um modelo prévio que sirva de base ou fonte de mímese que forneça elementos para uma metaforização. O limite incide na perspectiva que, na *web*, temos um espaço de fluxos, que permite a organização ergonômica dos elementos, mas também estabelece uma dinâmica de atualização, de fechamento constante (SILVA JR, 2006).

A única exceção a se fazer a um possível modelo prévio de últimas notícias, seria o caso das agências de notícias. Historicamente, esses órgãos apresentavam suas notícias em fluxo contínuo, porém alimentando órgãos secundários, como jornais, rádios e televisões. O modelo, neste caso, eram os boletins telegráficos, em que uma notícia sucedia a outra, e mais recentemente, na época das redes digitais, com *flashes* de notícias que alimentam diretamente os sistemas de publicação dos seus assinantes. A ressalva é que este modelo de circulação de conteúdo é sincrônico à operação

das agências, cuja prioridade é direcionada para a velocidade, como constata Robson Pereira, diretor da Agência Estado.

A ênfase é dada à instantaneidade da informação, conforme coloca novamente o seu diretor:

(...) temos como princípio que a informação mais importante é aquela que aconteceu agora, isso gerou um certo conflito no início, por parte dos usuários, porque muitas vezes acontecia o seguinte: pelas 10h da manhã o governo baixava um pacote econômico, e sei lá, pelas 3h da tarde o Barcelona ganhava do Oviedo... e aí nós colocávamos o Barcelona em primeiro. Então havia uma certa confusão do usuário, por achar que na visão dele deveria estar lá o pacote econômico. E isso foi uma coisa que insistimos no convencimento argumentando assim: “olha, agora o que temos de mais importante para te dar é a vitória do Barcelona... as 10h era o pacote, e temos que ir atualizando conforme hajam os desdobramentos”.²⁷ (PEREIRA, 1999).

O problema neste caso pode ser compreendido pelo fato de que a estrutura de organização e produção dos jornais e portais na *web* possuem uma inspiração advinda majoritariamente do modelo de jornalismo impresso, ao invés de outras formas simbólicas de organização do conteúdo jornalístico. Nesse aspecto, o contraponto das agências de notícias é importante por ilustrar possíveis alternativas de aplicação de critérios de usabilidade que não estão tão atreladas ao modelo dos jornais de papel.

O importante para a funcionalidade e usabilidade nas interfaces no ciberespaço é, portanto, o *design* de navegação e de informação. O primeiro, de navegação, preocupa-se com a orientação, localização e percurso do usuário. O segundo, de informação, coopera com a tomada de decisão sobre como apresentar as informações de modo que as pessoas entendam de uma maneira mais fácil. A lacuna entre a aplicação desses conceitos em função da atualidade parece advir justamente deste aspecto: a compreensão se dá em comparação a modelos prévios que, para um usuário regular de jornais na *web*, não possuem remetimentos dentro do seu campo cognitivo o espaço mental direto.

Para que os usuários possam circular, interagir e usar as funcionalidades de um *site*, é indispensável que eles percebam de imediato as

²⁷ Idem.

informações e tarefas mais importantes do ambiente. Um dos grandes desafios de se desenhar uma interface para sistemas complexos é perceber com que aspectos os usuários precisam lidar, em níveis de acesso e navegação, facilitando atingir seus objetivos num curto espaço de tempo e permitindo aos mais experientes se aprofundarem nas possibilidades que o sistema possui.

Segundo Garret (2003 p.112-139), uma interface bem projetada reconhece os cursos de ação dos usuários e procura fazer esses elementos de interface mais fáceis de acessar e usar. O *design* de interface para a *web*, segundo o autor, é tudo aquilo que diz respeito à seleção de elementos de interface certos para a tarefa que o usuário está tentando ter na página, e que sejam compreensíveis e prontamente usáveis.

Novamente, percebe-se que, para o caso das seções de “últimas notícias” não se observa consenso, ou mesmo uma convenção, nem adequação entre a função específica de estabelecer a atualidade e a forma de apresentação dos conteúdos.

A respeito do *design* de navegação, pode-se dizer que ele está diretamente relacionado à Navegabilidade e aos seus três elementos – acessibilidade, funcionalidade e usabilidade²⁸. Acessibilidade é definida como *facilidade na aproximação, no trato ou na obtenção* (FERREIRA, 1986). Caracteriza-se pela capacidade de flexibilização e interação em relação ao suporte de apresentação, permitindo que seja utilizado por pessoas com necessidades especiais²⁹. Por sua vez, o modelo de funcionalidade é definido, em concepções mais gerais (LEITE, J.C.; SOUZA, C.S.,1999)³⁰, como as possibilidades de ação do usuário pode fazer.

Definindo os graus de interatividade, complexidade e interação do ambiente e associado ao *design* de interface, em que o *design* visual produz conforto e harmonia dos elementos componentes, o *design* de navegação hierarquiza a estrutura de informações, facilitando a movimentação e utilização do usuário.

²⁸ O conceito de usabilidade já foi trabalhado no item 3.1, p.61 .

²⁹ <http://www.acessibilidade.net/web/> consultado em 11/02/2006

³⁰ http://www.serg.inf.puc-rio.br/serg/pub/jair/ls_ihc99.pdf , consultado em 11/02/2006

Segundo Garret:³¹

O *design* de navegação de qualquer *site* deve realizar três objetivos simultâneos:

-Fornecer aos usuários um meio de ir de um ponto a outro do *site*, onde os elementos de navegação devem ser selecionados para facilitar o comportamento real do usuário;

- Comunicar a relação entre os elementos que contem, enfatizando o que os *links* vinculam ao outro, e qual o grau de importância de cada um, além da relevância entre eles.

- Informar o relacionamento entre os seus conteúdos e o lugar onde o usuário se encontra, dando a ele um senso de orientação. (p. 112-139)

Para que as informações e conteúdos estejam disponíveis de forma clara na interface, faz-se necessário que haja um planejamento do *design* de informação, pois é ele que trata da organização e apresentação de dados. Isto é, o *Design* da Informação transforma os dados em informações com significado através da estrutura utilizada e do contexto em que se insere. Aí, o significado da informação é construído a partir das interações do usuário com o sistema, alterando-se e transformando-se a cada clique.

Cada organização/estrutura cria no internauta um novo modelo mental, apresentando as informações de forma a facilitar a compreensão. Sem o *design* da informação, o acesso ao conteúdo pode se tornar complexo, ao invés de intuitivo, além de dificultar uma comunicação eficaz das mensagens. “O *design* de interface envolve o agrupamento ou arranjo de peças da informação. (...) a chave é agrupar e arrumar elementos de informação de modo que reflitam como seus usuários pensam e se apóiam no wayfinding³²” (GARRET, 2003 p.112-139). Os localizadores indicam em que seção o usuário está, performando uma função navegacional e facilitando o acesso aos dados.

³¹ Ibidem

³² Wayfinding – Modo de achar o caminho, modo de localização, localizadores.

3.3.2. Particularidades da Usabilidade no Jornalismo da Web

A Usabilidade e a Interação Homem-Computador são de natureza multidisciplinar, uma vez que várias áreas do conhecimento são envolvidas. No caso desta pesquisa, trabalhamos com a relação da usabilidade com o Jornalismo na *Web*. Santos (2000) afirma que, de maneira genérica, ICH se refere aos estudos que procuram compreender a comunicação entre as pessoas e os computadores, considerando os seguintes fatores: tarefa, usuário, ambiente organizacional e sistema computacional.

Teixeira (2002) acredita que o *design* interativo é a melhor forma de maximizar a usabilidade, avaliando desde as primeiras formas de *design* e incorporando o *feedback* dos usuários ao desenvolvimento do sistema.

Um *design* interativo é aquele que conhece o usuário/leitor e antecipa ao máximo a informação ou serviço para o mesmo. É consistente e permite a autonomia/controle do usuário de forma que ele esteja sempre informado de sua localização, podendo também ir e vir nas páginas quando desejar. Um bom *design* utiliza cores para ressaltar informações, possui visual limpo, pode utilizar algumas metáforas cotidianas, e as opções são fáceis e acessíveis, ou seja, é um *design* intuitivo com foco no usuário.

No caso do jornal *on-line*, o objetivo principal é a informação de caráter jornalístico; por isso, além de todos os itens abordados acima, a legibilidade e a leiturabilidade são essenciais. O conteúdo deve estar disposto de forma clara, direta e com acesso rápido. Teixeira (ibid. p.16-17) afirma que “o binômio usabilidade e conteúdo jornalístico resulta em *sites* campeões de audiência e campeões de satisfação do leitor” e reforça citando:

“No começo, tínhamos a *Web*. Muita informação, vários cliques e isso estava bom. Mas muito rapidamente começou a aparecer muita informação e ferramentas de busca foram necessárias para encontrar o conteúdo espalhado como em teias de aranha. E depois das ferramentas de busca vieram os diretórios e depois deles os Portais, os banners, os patrocinadores e as páginas especiais. Os Portais oferecem conteúdo e no clique seguinte e-commerce.” (Elliot Zaret, editor da MSNBC, no artigo “The Theory of Portal Evolution” - tradução livre Pollyana Ferrari Teixeira em Usabilidade e

exercício de jornalismo dentro do formato portal no Brasil. p. 16-17).

É interessante observar que, para além dos aspectos ligados à atividade jornalística como um todo, os aspectos da usabilidade contribuem para a construção da credibilidade do veículo. É o que Mendes³³ (2005) indica como resultado da pesquisa realizada em 2002 pelo *Stanford Persuasive Technology Lab*³⁴ (Laboratório de Tecnologia Persuasiva da Universidade de Stanford), revelando como os usuários avaliam a credibilidade de um *site*. Segundo o autor, o estudo contemplou 10 categorias diferentes e foi realizado com 2.684 participantes (50,1% mulheres e 49,9% homens – idade média de 40 anos). Os usuários pesquisados acessavam a internet por 19h/semana aproximadamente. Os resultados da pesquisa foram:

- Para 46, 1 % : O *design* do *site* é o fator principal de credibilidade (disposição de conteúdos e imagens, uso de cores, tipografia e composições do layout);
- Com 28,5%, a Arquitetura de Informação/Estrutura, foi apontado em segundo lugar como fator de credibilidade.
 - 25,1% disseram que o Foco da Informação é um fator importante de credibilidade;
 - 15,5% apontaram o Segmento da Empresa como responsável pela credibilidade;
 - 14,8% acreditam que a Utilidade da Informação traz credibilidade para o *site*;
 - 14,3% visam à Exatidão da Informação, em um *site* com credibilidade;
 - 14,1% buscam o Reconhecimento do nome e a reputação;
 - 13,8% levam em consideração Anúncios;
 - 11,6% consideram a Parcialidade na Informação;
 - 9,0% verificam o Tom do texto.
- Os especialistas concluíram que um conteúdo de qualidade não é suficiente para transmitir credibilidade aos usuários. Para eles, *os designers* devem ter uma noção bem clara sobre o impacto visual que o projeto terá;
- O projeto visual é o primeiro teste de credibilidade de um *site*, se falhar nesse critério, os usuários tenderão a abandonar o *site* e buscar outras fontes de informação e serviço;
- Outro dado importante, os participantes relataram que toda empresa deve divulgar claramente os endereços físicos, telefone e *e-mail*, além de uma descrição de sua missão;
- As políticas de privacidades devem estar facilmente disponíveis, e no caso de comunicações por *e-mail*, qualquer

³³ Mendes, Sergio. Webinsider - <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2005/09/15/credibilidade-usuario-avalia-sites-pelo-design/> acesso: 25/05/2006

³⁴ <http://www.webcredibility.org/guidelines/index.html> acesso: 09/08/2006

mudança na política de privacidade deve ser comunicada, além de permitir facilmente o *opt-out*. (<http://webinsider.uol.com.br>)

Nessa perspectiva, a Usabilidade e a HCI contribuem para a manutenção da credibilidade de um portal de jornalismo *on-line*, atuando como ferramentas facilitadoras no desenvolvimento e mantenedoras durante a permanência na *Web*. A partir dessa premissa, no próximo tópico será feita uma análise da aplicação da usabilidade dentro do contexto dos serviços de “últimas notícias” nos portais de jornalismo na *Web*.

3.3.3. Modelos de Usabilidade em Face à Apresentação das Notícias em Tempo Real e Atualização Contínua

Aplicação da usabilidade em serviços de últimas notícias

O desenvolvimento de interfaces gráficas deve seguir recomendações e critérios ergonômicos e da comunicação visual. Aspectos como cor, agrupamento de informações, tipologia, gestão de erros, dentre outros, precisam ser observados e cuidadosamente trabalhados para que o ambiente seja transparente e, ao invés de se tornar um fator distrator, devem ser um instrumento facilitador para atuar no conjunto de variáveis que possam otimizar a recepção de mensagens.

Ao convergir com práticas específicas, como o jornalismo, tem-se a justaposição de duas esferas: a prática jornalística em si, na exigência de cumprimento de suas funções, e o suporte ao qual se destina, no caso, a *web*. Assim, os jornais *On-line* não dispensam uma interface que possibilite aos leitores/usuários uma sensação de bem-estar durante a navegação, sem que seja necessário colocar em competição sua atenção com o conteúdo em foco.

Nesse sentido, os sistemas de hipertexto são a alternativa normalmente utilizada para a organização de material jornalístico baseado na *web*. Como abordado por Mielniczuk (2003), as possibilidades iniciais de adaptação da estrutura do conteúdo jornalístico em plataformas hipertextuais, geralmente apontavam para o modelo de metáfora. No caso dos jornais, isso

permitia uma vantagem no sentido de aproximar o modo de organização dos jornais do que poderia ser cognoscível para um usuário ao deparar-se com uma versão *on-line* do mesmo jornal. Os modelos de jornais *on-line* em bases metafóricas, ao passo que permitiam uma maior facilidade, limitavam a implementação de algumas características que poderia ter em relação ao impresso. A atualização contínua de notícias é, como já colocado, uma dessas características.

A partir disso, surgem problemas relativos à organização da interface para o setor de últimas notícias, que não podem simplesmente ser transportadas de um modelo prévio, como no caso das editorias dos jornais impressos, pois os jornais se caracterizam por apresentarem, na forma de uma edição diária, a organização dos conteúdos referentes a um dia de produção. Não há pois, no modo específico do impresso, a possibilidade de manter uma atualização.

Um primeiro problema é a localização da área de últimas notícias na página inicial dos *sites*. Tendo em vista a diversidade presente em uma tela de jornal na *web*, as últimas notícias normalmente ocupam uma área específica no *layout*. Normalmente, as chamadas, ou *links* para essa categoria de informação podem ser feitas de três maneiras.

A primeira, indicando a área de últimas notícias juntamente como um dos canais de serviços ou notícias que o *site* ou portal dispõe (Fig.37– observar grifo em vermelho).



Figura 37 - El pais.es - http://www.elpais.es/ - Apresentação “Últimas”

A segunda forma usada para se fazer esse tipo de chamada é através de uma caixa dentro da página onde se indicam as últimas chamadas. Essas normalmente se desdobram para uma quantidade maior de notícias (Fig.38 – observar grifo em vermelho).

The image shows a screenshot of the JC OnLine website interface. At the top, there is a search bar and navigation links like 'Chat', 'Promoções', 'Busca', 'Anuncie', and 'Max: 30º Min:24º'. The main header features a large banner for 'Comprar na Infobox' with the phone number '3073 1800'. Below this, a news section titled 'BELÉM DE MARIA' reports on an accident with 6 deaths and 39 injuries. The page is divided into several columns: a left sidebar with navigation links (e.g., 'Jornal do Comercio', 'TV Jornal'), a central news area with various articles and a 'ÚLTIMAS NOTÍCIAS' scrollable list, and a right sidebar with promotional banners and additional news. A red box highlights the 'ÚLTIMAS NOTÍCIAS' list, and a red arrow points to it from the left. The list contains several news items with timestamps, such as '16h02 - MPF denuncia fraude em licitação de obra no Pará'.

Figura 38 – JC on-line – www.jc.com.br - Apresentação “Últimas”

A terceira maneira de se fazer essa chamada é através de uma barra em *scroll* (vertical ou horizontal) onde as chamadas para as respectivas matérias se sucedem. Essa última alternativa está porém, em franco desuso (Fig. 39 – observar grifo em vermelho).



Figura 39 – The Times - <http://www.timesonline.co.uk/global/>

Desse modo, os exemplos do The Times e demais jornais apresentados indicam que não há uma uniformização que aponte, numa variação de um *site* a outro, por exemplo, um indicativo como um ícone que se associe à idéia de últimas notícias. Normalmente, a relação entre a chamada e o *link* se dá dentro da própria significação semântica do texto, através de expressões como “em cima da hora”, “notícias do último minuto”, “plantão” etc. Foram feitas durante a pesquisa outras análises que constam no apêndice (cf apêndice p.160).

O que se tem demonstrado nessa relação é a organização de um sistema que enfatiza mais claramente o aspecto técnico de funcionamento do que a relação entre sistema e usuário. Pois, nesse último caso, a ergonomia da interação homem-computador,

(...) adota a perspectiva de desenvolvimento de sistemas computadorizados centrados no usuário e utiliza a abordagem da ergonomia na medida em que prioriza a identificação dos problemas que os usuários enfrentam durante a utilização dos sistemas hipertextuais e como esses problemas poderiam ser resolvidos através de projetos de interface que considerem os critérios de usabilidade e utilidade (MORAES, 2002 p.20).

Para a justificação desse problema, no caso específico dos jornais na *web*, a alimentação do conteúdo para esses serviços ocorre de modo automatizado. Normalmente se dá através do aproveitamento do próprio material ou através do conteúdo alimentado por fontes secundárias, que entregam o conteúdo pronto para ser publicado. Desse modo, como a rotina de disponibilização ocorre de modo automático, a norma para esse campo de notícias é menos considerar a usabilidade por parte do usuário em relação ao jornal na *web* do que criar alternativas que otimizem o escoamento de conteúdo do *site*.

Conforme indica Padovani (2002 p.27): “a associação entre diferentes nós da informação apresentada em qualquer estrutura hipertextual [...] nem sempre se torna evidente, clara e natural para o usuário. [...] da mesma forma, o grande grau de liberdade que os usuários de hipertextos podem desfrutar pode muitas vezes se tornar um aspecto negativo, causando desorientação ou levando o usuário a perder a noção de sua localização no hiperespaço.

Ampliando-se a discussão do conceito de usabilidade em sistemas hipertextuais, geralmente se aponta para a facilitação e eficiência de uso pelo usuário (SCHACKEL, 1993); para o diálogo na interface que permite ao usuário atingir suas metas de interação com o sistema (SCAPIN, 1993); e, por fim, para a facilidade de aprendizado, eficiência de utilização e existência de poucos erros (NIELSEN, 1990). Desse modo, pode-se indicar que, no caso de sistemas hipertextuais jornalísticos, a usabilidade pode sintetizar as seguintes necessidades do usuário para a orientação de obtenção do conteúdo, que apresentaremos a seguir. As duas primeiras necessidades são: facilitação e eficiência (SCHACKEL, 1993; NIELSEN, 1994). Essas implicam permitir ao usuário localizar rapidamente e sem dificuldades a categorização da notícia de seu interesse (por exemplo: cultura, esportes, economia etc.).

Para atingir as metas de interação com o sistema (SCAPIN, 1993) é uma terceira necessidade. O usuário precisa conseguir chegar aos destinos vinculados no hipertexto de modo consistente e rápido. Para isso não se deve haver erros, como páginas fora do ar, desatualizadas, *links* quebrados, conteúdos diferentes dos indicados na chamada do *link* etc.

No caso das “últimas notícias” a adequação do conceito de usabilidade se dá em dois níveis. O primeiro se refere ao fato de a chamada para esse serviço já estar na página inicial de um jornal na *web*. Nesse caso, existe uma necessidade de adequação entre a função da seção de “últimas...” e o restante de informações presentes na página. O segundo nível de adequação ocorre quando já se está interagindo com a seção específica, ou seja, dentro da página de últimas notícias ou congêneres.

Desse modo, as ferramentas de HCI (Interface Homem-Computador) que se aplicam com critérios de usabilidade são, conforme Palladini (2003), elencados em torno de oito pontos:

1. **Condução** - Diz respeito ao conjunto de meios empregados para apoiar, informar e conduzir o usuário na interação com o computador ou sistema, objetivando facilitar a aprendizagem e sua utilização.
2. **Carga de trabalho** - Conjunto de elementos que, para o usuário, desempenham a redução da sua carga perceptiva e aumento de eficiência do trabalho.
3. **Controle explícito** - Diz respeito ao controle do usuário do aplicativo e sobre as interfaces.
4. **Adaptabilidade** - Capacidade da interface de reagir segundo contextos, necessidades e preferências dos diversos tipos de usuário.
5. **Gestão de erros** - Refere-se à possibilidade de evitar e/ ou diminuir a ocorrência de erros, enfatizando qualidade das mensagens, correção e proteção contra os erros.
6. **Homogeneidade/ consistência** - A interface, no que toca seus objetos e projetos, deve ser idêntica para contextos idênticos.
7. **Significância dos códigos**. Relativo à ênfase em referências significativas, pois, para a recuperação da memória e seu reconhecimento, tal relação é necessária.

8. **Compatibilidade.** Leva em conta as características dos usuários para a organização dos fluxos de informação de forma a compatibilizá-los.

O que ocorre como possível abordagem é que, se esses critérios balizam o desenvolvimento de interfaces, eles podem ser desdobrados para os serviços de “últimas notícias” de modo a indicar limites e possibilidades de aplicação da usabilidade que estejam relacionados com as características requeridas para o caso específico. Assim, para levantar elementos que problematizem a questão, propõe-se aqui uma breve análise dos serviços de “últimas...” em três veículos jornalísticos na *web*, como será visto no capítulo 4.

4. APRESENTAÇÃO DO ESTUDO DE CASO: USABILIDADE E OS PORTAIS JORNALÍSTICOS NA WEB

4.1. Apresentação dos Casos

Com a finalidade de abordar a relação desenvolvida nessa dissertação (usabilidade nos serviços de últimas notícias) com exemplos práticos, foram observados três veículos jornalísticos na *web* que trabalham com o serviço de atualização constante de notícias. As observações e análises foram feitas no período de Julho de 2005 a fevereiro de 2007.

Procurou-se analisar *sites* locais, situados no contexto de Recife/ Pernambuco³⁵. Assim, escolheram-se os seguintes casos:

- a) O JC *on-line*, portal regional do grupo Jornal do Commercio de Recife (<http://jc.uol.com.br/>). Esse portal reúne na sua página de entrada, um mix de conteúdos que vão do entretenimento ao comércio eletrônico. A ênfase do JC *On-line* é, porém, o conteúdo jornalístico, reunindo material do próprio grupo (Rádio, TV e jornal), produção exclusiva para a *web* e fontes.

³⁵ A motivação para tal é ter uma primeira abordagem dos casos escolhidos que facilite desdobramentos de pesquisa posteriores para a dissertação da autora.

b) O Pernambuco.com(<http://www.pernambuco.com/>), portal dos Diários Associados direcionado ao estado de Pernambuco. Esse portal também enfatiza o conteúdo jornalístico possuindo, em paralelo, comércio eletrônico, entretenimento e informações de cunho turístico, programação de fim de semana etc.

c) A Folha de Pernambuco(<http://www.folhape.com.br/>), *site* do jornal homônimo, que traz o conteúdo da edição diária agregando a seção de últimas notícias. No início das análises, este *site* tinha conteúdo eminentemente jornalístico, mas tratava-se do *site* do jornal e não era como nos dois casos anteriores, um portal, em que se tem possibilidade de reunir conteúdos de modo mais flexível. No decorrer do processo, esse *site* sofreu modificações em sua estrutura, conteúdo e interface tornando-se, como os demais, um portal.

4.1.1. As páginas iniciais dos veículos



Figura 40 - Página inicial do JC on-line. - Em destaque: chamadas para o serviço de últimas notícias.

Na página inicial do JC On-line a seção das “últimas notícias” pode ser acessada de três formas: através da coluna de navegação, à esquerda; através de uma caixa de rolagem, colocada perto do centro da tela (nesse caso pode se clicar no próprio título da matéria, para se ter acesso direto ao texto), por meio da caixa ou nas notícias, que direciona para a lista de matérias alimentadas no serviço (cf. figura 42). Pode ocorrer aqui uma confusão. Na barra de navegação colocada no topo da página, relativa ao

portal UOL, há um menu no estilo *drop-down*. Nele, há uma opção homônima de “últimas notícias”, que remete ao *site* do UOL, e não do JC.

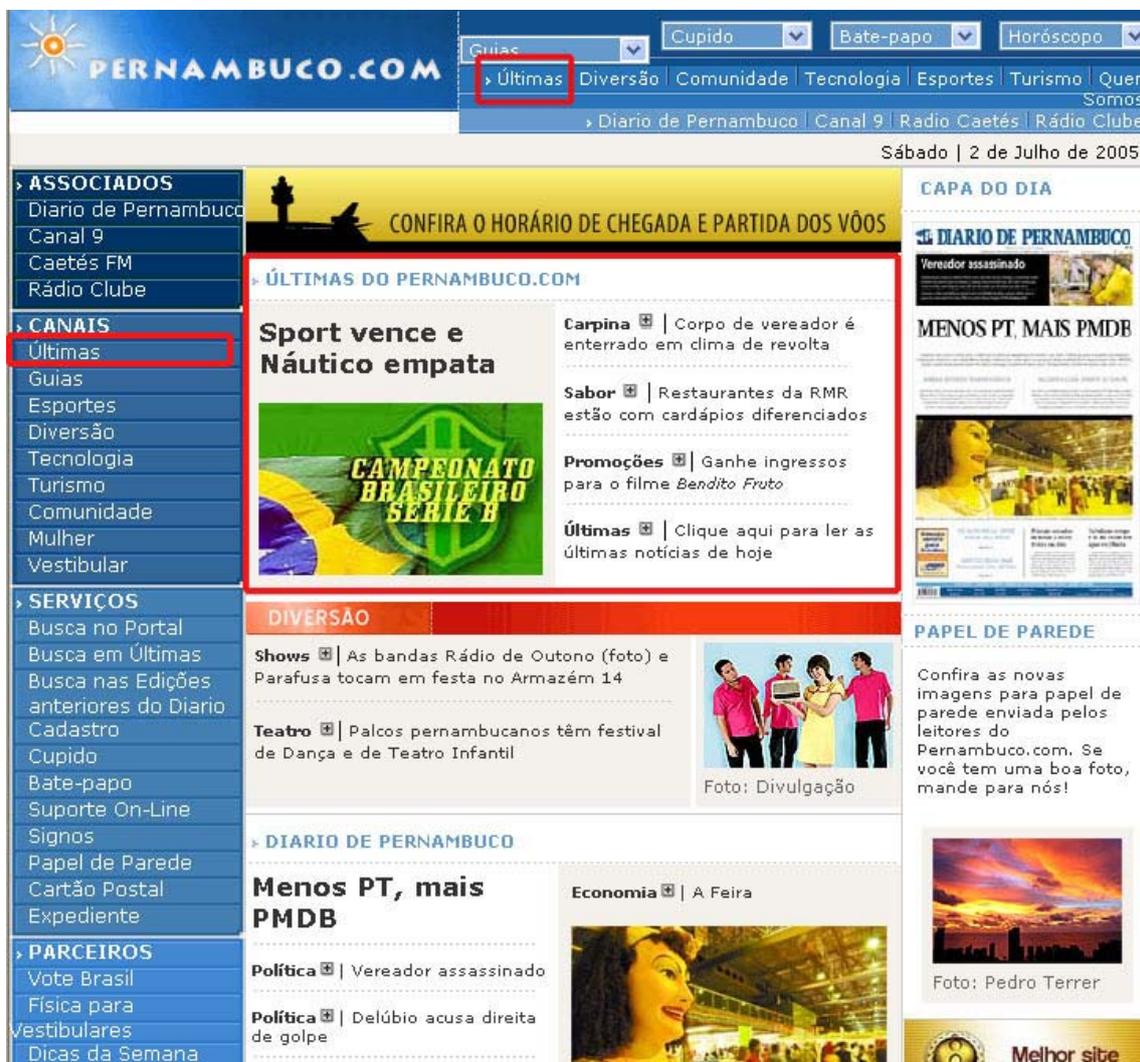


Figura 41 - Página inicial do Pernambuco.com. (até 2005) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.

Na página inicial do Pernambuco.com (até 2005) a seção de “últimas notícias” ocupava a parte central do topo da página do portal. Havia também outros dois caminhos para essa seção ser acessada: a coluna de navegação, à esquerda, e a barra de navegação superior.



Figura 42 - Página inicial do Pernambuco.com. (Atualmente – 2006/2007) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.

Após reformulação, em 2006, na página inicial do Pernambuco.com, a atual a seção de “últimas notícias” merece um destaque significativo. Ela ocupa a parte central do topo da página do portal permanecendo os outros dois caminhos para ser acessada: a coluna de navegação à esquerda e a barra de navegação superior. Em destaque, observa-se que o portal Pernambuco.com possibilita a utilização do recurso

“Notícias em RSS³⁶”, divulgando suas notícias e facilitando o acesso dos seus leitores/usuários às notícias, independentemente de acessarem diariamente o portal, pois o sistema é alimentado através de *softwares* denominados “agregadores”, que estão diretamente apontados para receber conteúdos dos canais previamente escolhidos pelos usuários.



Figura 43 - Página inicial da Folha de Pernambuco Digital. (Até 2005) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.

Na página da Folha de Pernambuco Digital, a seção de “últimas notícias”, até 2005, era acessada diretamente através do *link* da matéria

³⁶ RSS - Rich Site Summary, é um recurso desenvolvido em XML que permite aos responsáveis por *sites* e *blogs* divulgarem notícias ou novidades destes. Para isso, o link e o resumo daquela notícia é armazenado em um arquivo de extensão .xml, .rss ou .rdf (é possível que existam outras extensões). Esse arquivo é conhecido como *feed*. Graças a esse recurso, é possível aos *sites* divulgarem conteúdo novo de uma maneira cômoda aos usuários. Através de um programa-leitor, o usuário clica no nome do *site* indexado e uma lista de notícias daquele endereço aparece numa janela ao lado (podendo se apresentado o título da notícia, ou o título com descrição). A clicar, o usuário é direcionado automaticamente para a página que contém a notícia. (<http://www.infowester.com/rss.php> 11/09/2006)

localizada numa caixa de rolagem disposta no topo da página, do lado direito. Não havia outra maneira de acesso à seção, e o *link* apontava diretamente para a matéria, e não para uma lista, como nos outros dois portais.



Figura 44 - Página inicial da Folha de Pernambuco Digital. (Atualmente- 2006/2007) - Em destaque chamadas para o serviço de últimas notícias.

Na página da folha de Pernambuco Digital, após sua reformulação, em 2006, a seção de “últimas notícias” ocupa a parte lateral direita da página do portal, mas com o nome “direto da redação”, enquanto o

link na barra de navegação superior é denominado “Últimas notícias”. De imediato verifica-se um problema de homogeneidade e significância dos códigos.

4.1.2. As páginas das seções de últimas notícias

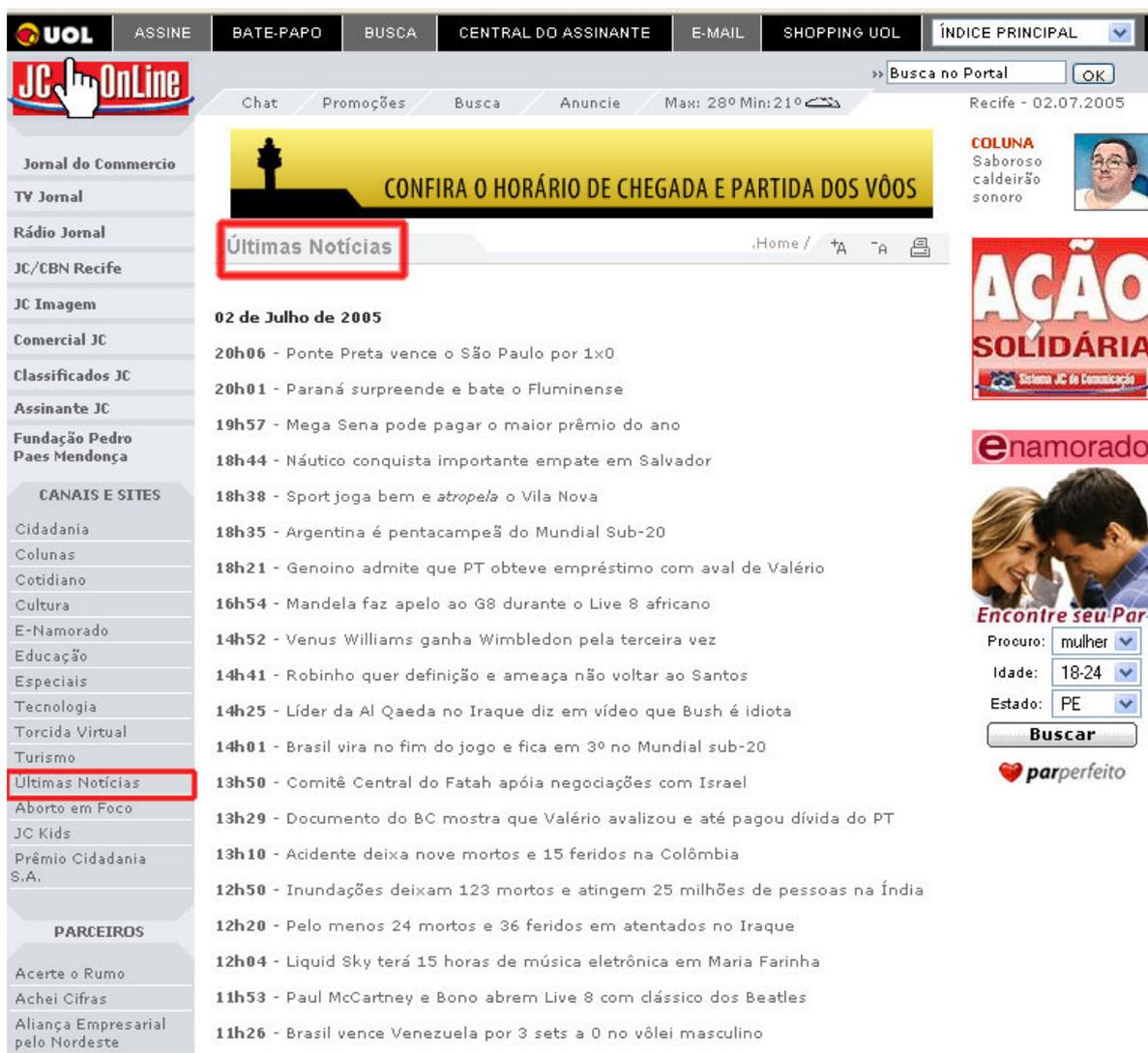


Figura 45 - Seção de últimas notícias do JC On-line

A seção específica do JC On-line é formatada através de uma lista seqüencial de manchetes que também operam a função de *link*. Permanece a coluna de navegação à esquerda, onde o *link* para as últimas notícias pode ser acionado. Não há indicativos ao lado de cada manchete

sobre a que editoria a notícia pertence. Assim, como mostrado na figura anterior, a chamada “Documento do BC mostra que Valério avalizou e até pagou dívida do PT”, por não estar associada a uma área temática de cobertura, deixa uma ambigüidade para o usuário. Poderia ser, por exemplo, uma notícia de política, de economia ou da editoria Brasil. Não há ainda o fracionamento da seção em várias páginas, o que impede o usuário de percorrer notícias publicadas há mais tempo. A única informação complementar a cada manchete é a hora em que foi disponibilizada.



Figura 46 - Seção de últimas notícias do Pernambuco.com (até 2005)

No caso do Pernambuco.com, a página da seção de “últimas...” possuía alguns indicativos complementares em relação às manchetes. Em

negrito uma pequena chamada que direciona o enfoque de inserção da notícia. Na coluna de navegação, à esquerda, verificam-se categorias (Pernambuco, Brasil, Mundo, Esportes, Diversão, Tecnologia, Busca em últimas) que reforçam a subcategorização dos conteúdos segundo encaixes editoriais. Observa-se, ainda, uma seqüência de números no topo da página indicando que há mais “camadas” de notícias. Como no JC *On-line*, cada chamada possui a hora em que foi disponibilizada no sistema.



Figura 47 - Seção de últimas notícias do Pernambuco.com (Atualmente-2006/2007)

Na reformulação do Pernambuco.com, a página da seção de “últimas...” sofreu poucas mudanças; continuaram apenas alguns indicativos

complementares em relação às manchetes. Permanece a utilização de negrito para uma pequena chamada que indica o enfoque de inserção da notícia. Na coluna de navegação, à esquerda, também não houve modificações foram mantidas as categorias (Pernambuco, Brasil, Mundo, Esportes, Diversão, Tecnologia, Busca em últimas) que reforçam a subcategorização dos conteúdos segundo encaixes editoriais. Foi acrescida uma coluna de navegação, de cor azul, para dar acesso aos canais do portal que não pertencem às “últimas...”. Para acessar mais notícias, a seqüência de números, no topo e na parte inferior da página, indica que existem mais “camadas” de notícias. Como no *JC On-line*, cada chamada possui a hora em que foi disponibilizada no sistema.



Figura 48 - Seção de últimas notícias da Folha de Pernambuco Digital. (até 2005)

No caso da Folha de Pernambuco Digital, não havia uma lista de notícias agregada ao serviço por meio da qual o usuário pudesse ter um panorama do que havia sido disponibilizado pelo *site* recentemente. Da página inicial, onde constava a caixa de rolagem com as manchetes, já se ia diretamente para a notícia. Chegando a esta, não havia *links* ativos para uma possível lista, nem de retorno à página inicial. As únicas maneiras de retornar-

se eram: clicar na logomarca no topo da página ou através do botão de retorno do navegador.

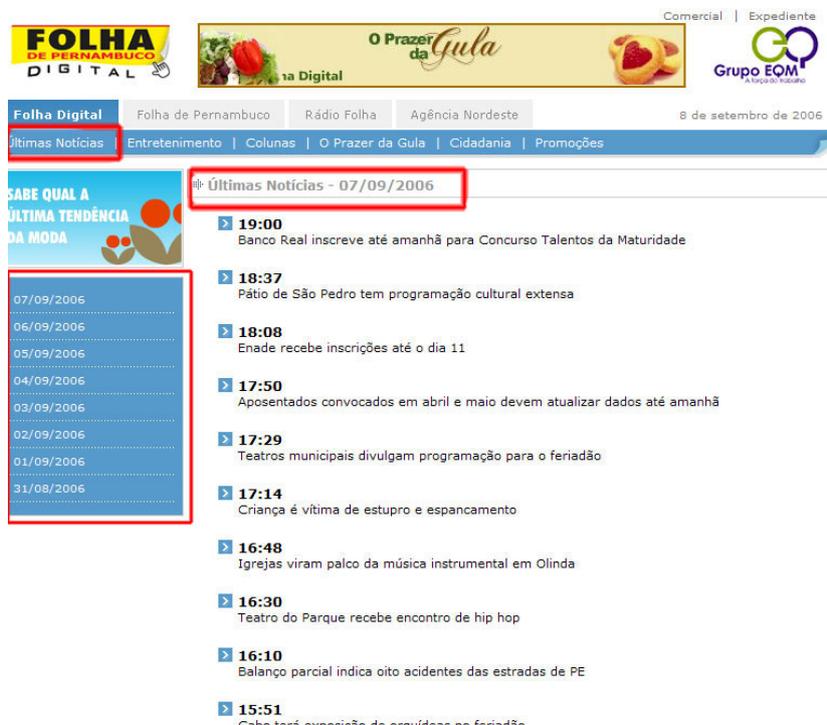


Figura 49 - Seção de últimas notícias da Folha de Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007)

A seção específica da Folha de Pernambuco Digital, após reformulação, é formatada através de uma lista seqüencial de manchetes que também exercem a função de *link*. A coluna de navegação à esquerda é alterada, passando para uma lista de *links* para os últimos 8 (oito) dias. Não há indicativos ao lado de cada manchete que apontem a que editoria a notícia pertence. Assim, como mostrado na figura acima, a chamada “Heloísa Helena visita Sergipe no palanque do PDT”, por não estar associada a uma área temática de cobertura, deixa uma ambigüidade para o usuário. Poderia ser, por exemplo, uma notícia de política ou da editoria Brasil. No caso acima, não pertence a nenhuma das duas, como veremos nas Figuras 54 e 55 (p.135-136). Não há ainda o fracionamento da seção em várias páginas, o que impede o usuário percorrer notícias publicadas há mais tempo, o máximo permitido é de uma semana. A única informação complementar a cada manchete é a hora em que foi disponibilizada. Outra ressalva é que esta editoria não tem

atualização no período da noite. Por conta disso, se o usuário acessar o portal antes das 9h, ele encontrará somente 'últimas notícias' referentes ao dia anterior.

4.1.3. As páginas internas, referentes a cada notícia



Figura 50 - Página de apresentação de uma notícia no JC On-line

No JC On-line a apresentação da notícia se dá por meio de uma chamada relativa ao núcleo temático da mesma (na figura acima, pertencendo a "política"). Esse indicativo, porém, não se apresenta na página de últimas notícias.

Além disso, não há links dentro da página de apresentação da matéria que possibilitem o retorno à seção de "últimas...". Pode-se voltar para

à página inicial do portal e à respectiva editoria (no caso acima: cotidiano). Permanece, contudo, uma ambigüidade: a lista de editorias indicada na coluna de navegação à esquerda não indica se esta é relativa ao portal ou a seção de “últimas”.

A ambigüidade só se resolve quando o usuário clica no *link* “notícias” (menu lateral esquerdo), sendo direcionado para as “últimas...” da seção em que está (no caso, cotidiano). Descobre-se, assim, que cada matéria pertence, na verdade, a um canal do portal. Ou seja, há uma sensação de deriva presente na operação do *link*. O Portal JC *On-line* utiliza recurso de personalização/adaptabilidade por meio de possibilidade de aumento de fonte, além de recursos de interação: “envio por *e-mail*” e “comentários”, ambos situados no canto superior direito.

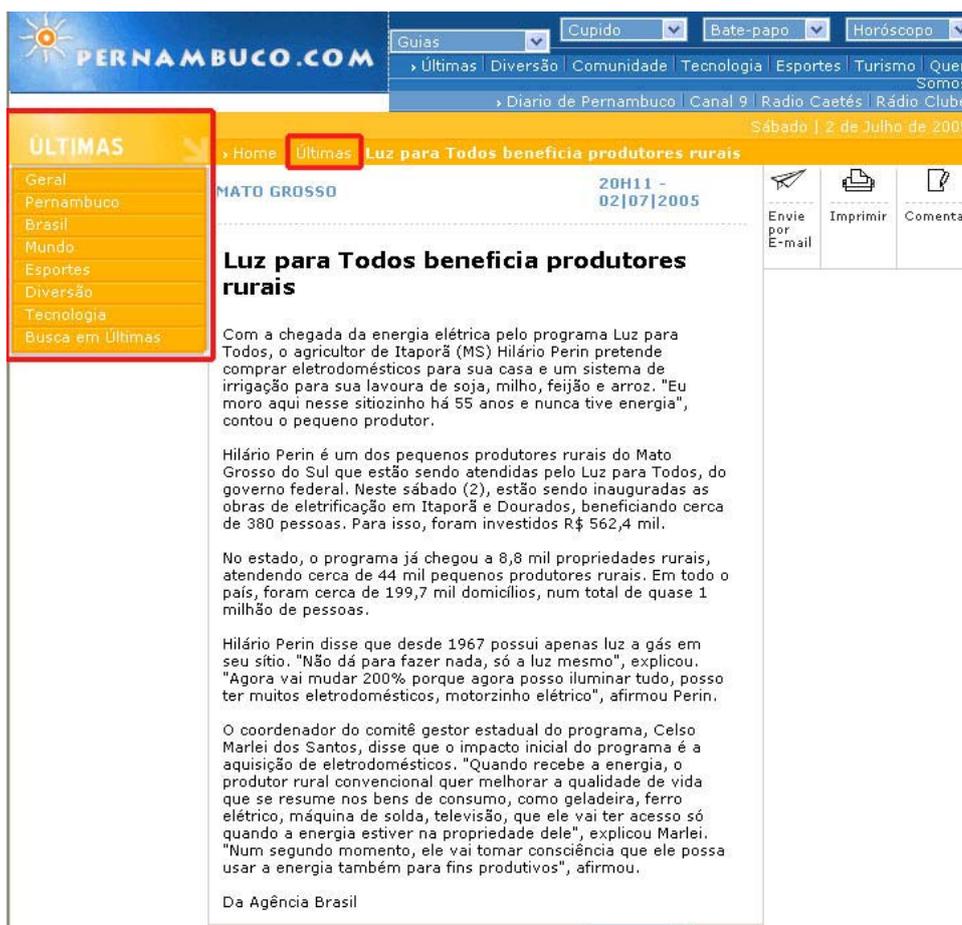


Figura 51 - Página de apresentação de uma notícia no Pernambuco.com (Até 2005)

No portal Pernambuco.com, a apresentação da notícia se dá indicando brevemente um complemento que ajuda o usuário a mapear, sem,

no entanto, explicitar à editoria do jornal a qual pertence a notícia. (No caso acima, a indicação em cor diferenciada e em caixa alta MATO GROSSO). Há ainda a indicação de data e hora de disponibilização, e um seqüenciamento no topo da matéria do percurso operado pelo usuário (no caso acima: Home > últimas notícias > Luz para todos beneficia...). No menu à esquerda, as editorias são relativas às últimas notícias, gerando uma subclassificação que organiza o material segundo entradas e classificações editoriais específicas. No rodapé da página, há ainda um menu no estilo *drop-down* que permite o acesso a outros canais do portal. O Portal utiliza recursos de interação através de “envie por *e-mail*” e “comentários” – localizado no canto superior de *e-mail*.



Figura 52 - Página de apresentação de uma notícia no Pernambuco.com (Atualmente-2006/2007)

No portal Pernambuco.com, dentro da matéria, poucas alterações ocorreram. Percebe-se que o menu “Canais” é acrescido (como se verifica também nas telas que a antecederam). Os recursos de “envio por *e-mail*” e “comentários” foram mantidos, e foi acrescentada possibilidade de aumentar ou diminuir a fonte, melhorando sua capacidade de se adequar aos usuários.

The screenshot shows the website interface for Folha de Pernambuco Digital. At the top, there is a banner for 'FOLHA DE PERNAMBUCO DIGITAL' and a headline 'A casa de todos os Pernambucanos completa 170 anos.' The date is 'Sábado, 2 de julho de 2005'. The main content area features the title 'Últimas Notícias' and a news article titled 'Quebra de patente não deve gerar sanções internacionais, diz presidente do INPI'. The article text discusses the INPI's stance on patent infringement, mentioning the anti-retroviral Kaletra and the Abbott laboratory. A sidebar on the right contains a search bar, a 'Destaque' section with categories like 'Esportes', 'Política', and 'Programa', and a list of news items such as 'Querendo confirmar boa fase' and 'Santa deve fechar com Picolli'.

Figura 53 - Página de apresentação de uma notícia na Folha de Pernambuco Digital.

(Até 2005)

No *site* da Folha de Pernambuco Digital, a apresentação da notícia se dava diretamente a partir da página inicial. Não havia uma página intermediária, em forma de lista que organizasse a seqüência das matérias. Internamente, não havia *links* para a área de “últimas...”, ficando o usuário forçado a usar o botão de retorno do navegador para operar essa função. Não

havia recursos de interação como “envio por *e-mail*” e “comentários”, também não havia recursos de personalização/adaptabilidade do tamanho da fonte, segundo as necessidades do usuário.

The screenshot shows the website interface for Folha de Pernambuco Digital. At the top, there are logos for 'FOLHA DE PERNAMBUCO DIGITAL', 'O Prazer da Gula', and 'Grupo EOM'. Below these is a navigation bar with tabs for 'Folha Digital', 'Folha de Pernambuco', 'Rádio Folha', and 'Agência Nordeste', along with the date '8 de setembro de 2006'. A secondary navigation bar lists categories like 'Últimas Notícias', 'Entretenimento', 'Colunas', etc. The main content area features a sidebar on the left with a menu including 'Principal', 'Teatro', 'Cinema', 'Festas e Shows', 'Motéis', and 'Exposições'. The main article is titled 'Heloísa Helena visita Sergipe no palanque do PDT' and is dated '07/09/2006 15:37'. The author is 'Cícero Mendes' from 'Agência Nordeste'. The article text discusses the senator's visit to Sergipe and her political affiliations.

Figura 54 - Página de apresentação de uma notícia na Folha de Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007)

No *site* da Folha de Pernambuco Digital, atualmente, a apresentação da notícia se dá sem nenhuma chamada relativa ao núcleo temático da mesma. Continua, então, ausente esse indicativo na página principal de últimas notícias.

Além disso, reforçando a inexistência de uma preocupação com o gestão de erros, o *link* no menu esquerdo denominado “principal” não remete à página principal da seção “últimas...” e, sim, para a página principal

da seção entretenimento. Isso leva o usuário ao erro, caso o mesmo não deseje essa ação.

Foram acrescentados os recursos de interação “envio por *e-mail*” e “comentar a matéria”, porém, permanece a impossibilidade de aumentar ou diminuir a fonte, inviabilizando a adaptação às necessidades de usuários com necessidades distintas.

Existe, no menu do topo, um *link* “últimas notícias” para ir para à respectiva seção, porém permanece uma ambigüidade: a lista de editorias indicada na coluna de navegação à esquerda não deixa claro se é relativa ao portal, à seção de “últimas”, ou à seção entretenimento – que é aonde o usuário vai chegar ao clicar em “principal”, como demonstra a figura abaixo.



Figura 55 - Página de Entretenimento, a partir do *link* “principal” do menu lateral esquerdo do Pernambuco Digital. (atualmente 2006/2007)

Ou seja, o usuário só fica sabendo em que seção está a matéria que ele está lendo, se clicar em “principal”, embora, para ele chegar à página principal da seção “últimas...”, ele tenha que clicar no *link* específico no menu do topo. Em ambos os casos, existem sérios problemas de condução, gestão de erros, homogeneidade, coerência, entre outros, como é demonstrado no item 5.3.

5 CONCLUSÕES

No recorte estabelecido para o desenvolvimento desta dissertação temos a presença de dois campos de condicionamentos mais gerais: as questões pertinentes à atualidade jornalística, nos seus remetimentos e interseções com a história e a teoria do jornalismo; e a aplicação do conceito de usabilidade que, por sua vez, assimila questões presentes na teoria do *design*, da ergonomia e dos sistemas de informação baseados em sistemas digitais.

Por esse mesmo recorte se apresentar desta maneira, temos a resultante de uma investigação em um quadro complexo em que pode ser controverso estabelecer determinantes rígidos que unilateralmente estabeleçam os modelos de apresentação das “últimas notícias” no formato da *web*. Ao invés desse caminho, procuramos estabelecer o viés de análise dentro de um campo de condicionantes múltiplos, que surgem por pressão, limite ou possibilidade, tanto da esfera do jornalismo como da ergonomia e usabilidade.

Prosseguindo, estabeleceremos um modelo de conclusão que abordará os problemas sob uma perspectiva tríplice: os condicionantes advindos do jornalismo; os condicionantes advindos da questão da usabilidade; e, por fim, uma conclusão voltada para cada um dos casos analisados. Dessa forma, trabalhando nesses níveis, poderemos analisar elementos dentro de um horizonte possível para a caracterização das “últimas notícias” segundo critérios envolvidos na pesquisa.

5.1 Conclusões acerca da atualidade jornalística e as “últimas notícias” nos jornais na web

A primeira conclusão presente neste trabalho diz respeito às possibilidades de adaptação de um aspecto clássico do jornalismo: as “últimas notícias” quando imersas em um contexto de interfaces digitais. Atualmente, os processos de comunicação e, conseqüentemente, o jornalismo encontram-se profundamente inter-relacionados com plataformas e redes de ordem digital.

Nesse sentido, não somente as “últimas notícias” mas o jornalismo como um todo encontram-se sob o guarda-chuva condicionante na sociedade contemporânea de toda uma série de elementos que afetam os processos de relação social estabelecidos.

Nesse enquadramento, as “últimas notícias”, no contexto da *web*, apresentam-se como uma das categorias do jornalismo em que pode ser percebido nitidamente um momento de passagem, ou busca de estratégias de adaptação existente entre duas esferas: a prática profissional específica e o campo tecnológico existente. Assim, mesmo em estruturas e modelos de produção mais “arcaicos” ou com desníveis tecnológicos pronunciados, há o desdobramento das tentativas de adaptação aos processos de digitalização e de encaixar as rotinas de geração de conteúdos e também de “últimas notícias” ao cenário mais amplo.

A partir dessa primeira conclusão, podemos indicar que o atual paradigma do jornalismo em redes digitais atua de maneira dupla em relação às “últimas notícias”. Primeiro, mantém o contrato existente entre essa classe de notícias, enquanto uma categoria invariante do jornalismo das sociedades contemporâneas complexas, com a demanda de diversos setores e interesse de leitores por notícias frescas, em “cima da hora”. Segundo, procura aparelhar, de acordo com as possibilidades tecnológicas em tela, a potencialização do conjunto de ações envolvidas. O que temos, pois, é que a moldura condicionante dada pela idéia de dispositivo complexo do jornalismo, trabalhado por Moillaud, adapta-se ao cenário das redes digitais, naquilo em que é afetado pelos condicionantes tecnológicos, ou seja: a aceleração dos processos de circulação da notícia, a migração para um suporte mais flexível e com capacidade maior, se comparado a modelos anteriores, de ser atualizado, reescrito e prontamente disseminado.

Essa passa a ser a forma específica do jornalismo na *web* no que toca às “últimas notícias”. Esse é um modelo de trabalho que estrutura, segundo o fluxo constante de acontecimentos, o tempo da cobertura dos fatos, sincronizando-o em intervalos cada vez mais estreitos. Estrutura-se também o espaço das notícias, agora potencialmente ilimitado, pois se armazena em bases de dados, não ocupando o espaço físico.

No caso do jornalismo na *web*, tal concepção permite entendermos que, para o processo de produção da notícia, temos um novo modo de operação. Trata-se menos de um processo de inovação em modelos narrativos que se adaptem de maneira mais potencializada às possibilidades dadas por um uso ergonômico mais elaborado, com a criação de apresentações diferenciadas para gêneros de notícias específicas, do que a possibilidade de encaixe de um núcleo de informações em fluxo contínuo, em modelos fixos, que privilegiam exatamente a velocidade de disseminação. Isso existe e é condicionado por dois fatores:

a) As seções de “últimas notícias”, quando configuradas para o padrão do jornalismo na *web*, não se remetem a modelos metafóricos precedentes, que sincronizem as dinâmicas relativas à atualização em modelos orientados pelo tempo (o rádio ou a televisão), ou orientados pelo espaço (os jornais, as revistas). Em decorrência disso, é criada uma série de estratégias adaptativas que são orientadas pela prevalência de um modelo tecnológico. A subserviência à determinação tecnológica e a crença por vezes cega de que a velocidade constitui, por si só, em um valor-notícia, são combustíveis para a ocorrência de uma série de equívocos na construção de rotinas para as “últimas notícias” em formato *web*.

b) Há uma lacuna de adaptação ao novo cenário tecnológico existente, no que toca ao aparelhamento de competências cognitivas do corpo profissional envolvido na geração de “últimas notícias”. É o aguçamento dos domínios contextuais envolvidos, tanto tecnológicos como profissionais e conjunturais, que permitirá um discernimento diante de eventos de natureza diferenciada e, conseqüentemente, permitirá tratamentos da informação de modo mais correspondente à sua importância e valores-notícia de cada fato, e não a colocação de todo um horizonte de eventos dentro de um modelo pasteurizado de tratamento orientado somente por *templates*, ou roteiros predeterminados.

Evidentemente, há problemas que ampliam o que está dito nessa colocação. A nosso ver, a produção de conteúdos passíveis de disseminação em sistemas de “últimas notícias” concentra-se, basicamente, na modalidade textual, havendo poucos espaços para um tratamento em modelos de hipermídia. Concluimos, nesse sentido, que isso reflete a percepção da estruturação do discurso jornalístico em torno de modalidades textuais como orientador da produção. Em outras palavras, transpõe-se a importância da construção textual da notícia, mas negligencia-se a sua transposição nos modelos de apresentação para o formato de redes digitais.

Nesse caso, podemos indicar um limite de ordem simbólica. Trata-se menos da questão de transpor conteúdos, do que a migração de um certo modelo cristalizado da produção do texto jornalístico. O que há é uma noção que, de certo modo, não se molda às especificidades ergonômicas, cognitivas e de interfaces envolvidas no processo.

As respostas para tal natureza de problema tendem à multiplicidade, visto que não são condicionadas por um fator isolado. Como vimos durante a dissertação, o estado de coisas atual de produção de “últimas notícias” em redes digitais não é fruto de um planejamento meticuloso. É sim, em maior parte:

- Adaptado a condições tecnológicas dadas de maneira circunstancial e não previsível (o próprio surgimento, desenvolvimento e proliferação da *web*).
- Elaborado a partir de desenvolvimentos descentrados e não hierarquicamente estabelecidos. Permite-se, assim, uma série de experimentos extremamente diferenciados de disseminação de “últimas notícias”.
- Produzindo para atender a condições sociais por demanda de consumo de informação de maneira diferente dos padrões até então existentes. É, agora, dado por ciclos de informação em tempo real.
- Concebido para permitir a inter-relação com sistemas suplementares de fornecimento de conteúdo (as agências de notícias, as assessorias), desenvolvidos em função das redes digitais e, conseqüentemente,

envolvendo lógicas de automação do fluxo de informações.

Assim, a título de proposição, uma solução possível, que concilie os dilemas existentes entre a dinâmica das “últimas notícias” e ambiente do jornalismo na *web*, talvez seja encarar o problema atual como correspondente a um certo estado de produção. Tal estado é absolutamente volátil, variável e manifestou-se nos casos estudados para a pesquisa. Assim, preferimos concluir que o modelo de produção, tratamento e apresentação das “últimas notícias” na *web* corresponde menos a um modelo acabado, formado por um certo número de condicionantes, características e recursos, do que às demandas que surgem – ou se criam – do consumo da informação que é estruturada, de algum modo, pelos processos de digitalização e interconectividade dado pelas redes.

Preferimos, contudo, indicar na porção do problema que é do jornalismo, dentro da intersecção de “últimas notícias” e usabilidade, que a solução não está no âmbito da tecnologia enquanto perspectiva determinista. O que temos é que as empresas jornalísticas, como grande parte das empresas em quaisquer outros ramos, tendem a investir pesadamente em tecnologia e muito pouco na qualificação de recursos humanos. Assim, jornais presentes na *web* oferecem serviços em suportes tecnologicamente avançados, mas descuidam daquilo que é a razão de ser, em termos jornalísticos: a informação de qualidade. Investe-se nos meios, mas descuida-se das pontas: o jornalista, numa, e a informação na outra. Jornalistas despreparados, informação desqualificada. Em qualquer suporte tecnológico. Isso não é um problema decorrente da necessidade de ser rápido e acompanhar a corrida concorrencial. Ao contrário, esse conflito surge no entendimento direto, por vezes superficial e simplista, que os aportes tecnológicos são condições, além de necessárias, totalmente suficientes para a produção de conteúdos. É essa opção, de fundo determinista, que gera boa parte da massa de problemas com os quais o jornalismo na *web* de modo geral, e mais agudamente as seções de “últimas notícias” se defrontam.

5.2 Conclusões acerca da usabilidade e sua aplicação ao jornalismo na web

Se, ao lermos um jornal impresso, temos a percepção de uso do mesmo, através da organização em cadernos, das editorias, da presença e disposição nas notícias no espaço físico do papel, isso não representa garantia de que, ao lermos uma versão na *web*, o processo se dará de modo análogo. Há, na base desse processo, uma demanda por adaptações de duas naturezas: a do próprio espaço visual da notícia e da sua inserção em um fluxo temporal.

Permanece, todavia, a busca por formas de apresentação de conteúdo em interfaces digitais e hipertextuais que se adaptem, do modo mais eficiente possível, à função e à característica que o conteúdo exige na relação com o sistema e os usuários. Pensar a usabilidade em sistemas hipertextuais jornalísticos envolve a consideração das particularidades desse tipo de conteúdo. Além disso, pensar a adequação da característica da atualização constante de notícias envolve compreender as demandas desse tipo de informação.

É um conjunto de problemas que tangencia as questões relativas aos critérios de ordem ergonômica, de navegação e interatividade. Nesse sentido, percebe-se, que na concepção dos problemas ligados à usabilidade de interfaces do jornalismo na *web*, há desdobramentos que advém tanto da configuração de rotinas internas como do foco que os órgãos estabelecem nessas seções em função do alcance junto aos usuários/ leitores.

Há, portanto, a necessidade de planejamento e aplicação dos critérios de usabilidade de acordo com os seguintes pontos de demanda:

a) Posicionamento do conteúdo vinculado à importância ou ao valor-notícia envolvido no evento coberto pela notícia.

b) Necessidade de indicação clara para o usuário de sua posição dentro de um sistema de navegação, no caso, dedicado às “últimas notícias”, de modo a evitar derivas e erros de percurso e fornecer alternativas de conteúdo vinculado.

c) Permissão de vincular o conteúdo de “últimas notícias” com o restante do *web* jornal, possibilitando simultaneamente a singularidade de

sua operação e a unidade de identificação visual, de navegação com o restante do sistema.

O que se observa é que nem sempre um ponto de balanceamento e equalização é possível dentro desse problema, devido ao excesso de dificuldades provenientes do campo do jornalismo, que se sobrepõem aos critérios de usabilidade, interferindo na aplicação dos critérios segundo uma perspectiva ideal.

Na busca de um modelo que oriente de forma normativa a organização das seções de “últimas notícias”, o desafio inicia com a tentativa de elaboração de mapas que permitam sistematizar o volume de conteúdos, levando-se em conta o caráter fragmentário do processo de leitura e percurso do usuário que, nos padrões *web*, são bem distintos dos processos de leitura de jornais impressos. Nesse sentido, por se tratar de um novo campo de elaboração cartográfica, dentro de um espaço que é fluido e atualizável, está-se tratando de níveis diferenciados de complexidade e disposição dos elementos noticiosos com outros de natureza diversa, como *links* de navegação, publicidade, barras relativas às outras seções do jornal *on-line* e assim sucessivamente.

Desse modo, há a necessidade de se elaborarem alternativas de disseminação que levem em conta uma representação dos fluxos de informação, dos aspectos de percurso, volume de informação e tipos de articulação entre conteúdos transacionados nesses processos de navegação.

Prosseguindo, acreditamos que seja necessária a criação, no processo de usabilidade para as seções de “últimas notícias”, de indicativos para a navegação que reduzam a margem de incerteza. Ou seja, que sejam capazes de traduzir ou em níveis semânticos, ou em níveis simbólicos, através de ícones e recursos capazes de facilitar a vinculação entre a notícia, enquanto categoria específica e unidade de informação, e os aspectos cognitivos existentes em um processo de navegação em um jornal na *web*.

Muitas vezes, porém, mesmo nos casos estudados, o apelo à recuperação dessas estratégias metacognitivas, como afirma Lima (2004, p. 137), não correspondem, na mesma proporção, à construção de um modelo mental livre de ambigüidades, desorientações e confusões.

A importância desse aspecto não é superficial. Pois é justamente essa familiarização, de certo ponto de vista, que permite o surgimento de um campo de relação entre o sistema de notícias e o leitor. Em outras palavras, é a aplicação necessária de um modelo capaz de articular as convenções, valores-notícia, normas e procedimentos presentes na cadeia de atividades do jornalismo com a capacidade de uso e acesso desse material pelo usuário, na outra ponta do sistema. É a aplicação adequada de critérios que permitirá a criação de um “tabuleiro” capaz de articular os interesses presentes nas extremidades do processo e do sistema: os jornais e os usuários, as notícias e sua conseqüente circulação dentro do cenário social.

Concordamos, porém, com o que é apontado por Quadros (2005) ao verificarmos que a aplicação de interfaces que estimulam a interação entre usuários e jornais na *web* é, além de uma tendência fluida, uma seqüência progressiva de sistemas mais avançados em relação aos predecessores, que permite, ao menos potencialmente, uma circulação mais estreita e de proximidade entre os agentes envolvidos no processo.

De qualquer forma, as lacunas existentes para que se possa elaborar um modelo de apresentação de “últimas notícias” mais próximo de um modelo ideal, parecem-nos diretamente condicionadas por uma instância de caráter e importância superior: a necessidade de criação de modelos de avaliação heurística capazes de estabelecer a síntese entre as esferas envolvidas, tanto do campo do jornalismo, como do campo da usabilidade.

Os desdobramentos dessa perspectiva são importantíssimos, devido à crescente convergência de suportes e conteúdos, gerando novos formatos de apresentação. Exemplo claro disso é o que presenciamos no momento atual, com a aurora de possibilidades que inaugura o fenômeno da TV digital. Esta, na sua organização de conteúdos e reconfiguração dos gêneros para a sua base operacional, demandará certamente estudos na área de usabilidade, posto que o ato de assistir televisão se dará em confluência com a navegação por conteúdos colocados não mais de modo linear, e sim escolhidos segundo a preferência do usuário, de modo assíncrono, e por demanda de interesse. Esse é só um exemplo. Haverá outros na direta proporção em que ao processo comunicacional se impõe uma lógica da

midiamorfose que agrega, apropria-se e refuncionaliza as possibilidades existentes.

5.3 Conclusões acerca dos casos estudados

Em face dos casos observados, de acordo com o campo empírico construído, indicamos limites e possibilidades para uma potencialização da usabilidade para esses serviços. Os problemas presentes no JC *On-line*, no Pernambuco.com e na Folha de Pernambuco Digital, refletem desníveis existentes provavelmente no modelo de produção e organização interna desses órgãos no que toca a uniformização das rotinas produtivas, aportes e recursos disponíveis em cada caso, e capacidade de desenvolvimento de soluções que cada um possui para perceber os problemas envolvidos e elaborar soluções mais eficientes. Desse modo, apresentamos os pontos principais de conclusão sobre cada caso analisado.

5.3.1 Caso A - O Portal Pernambuco.com

No portal Pernambuco.com, a área dedicada à atualização constante tem relevância na página inicial, localizando-se logo no início, na parte central. Na relação entre os critérios de **condução e carga de trabalho**, a sistemática é orientada de modo a oferecer tanto as últimas notícias em destaque como caminhos alternativos presentes no menu lateral e superior de navegação. Nos níveis de navegação subseqüentes, a identificação perceptiva do ambiente em que está imerso o usuário é dada por uma uniformidade cromática: as “últimas notícias” estão localizadas em interfaces com predominância da cor laranja.

Ao contrário do JC, a apresentação da matéria é acompanhada de um indicativo, que situa de modo aproximado o campo onde a notícia se situa. Na verdade, a associação em negrito, como indicado na figura 47, através de palavras como “Cinco anos”, “Vestibular”, “Mortes”, “Olinda” são associações semânticas esparsas, que mais sugerem do que explicitam a vinculação a uma editoria. Esse fator restringe a possibilidade de uma **gestão de erros** totalmente eficaz.

Há uma preocupação evidente, na página de “últimas...”, em se categorizarem as matérias de acordo com as editorias. Assim, essa parte do *site* se organiza de modo a classificar as notícias dentro das categorias de: Geral, Pernambuco, Brasil, Mundo, Esportes, Diversão, Tecnologia e Busca em Últimas, este último se constituindo no único recurso de busca específico entre os casos observados. Há ainda a complementação da hora de disponibilização, a indicação da fonte da notícia, a presença de *links* para matérias relacionadas, comentários dos leitores e um menu “*drop-down*” que permite a navegação para outras áreas do Portal.

Nesse sentido, a **homogeneidade** se faz mais presente que no caso do JC, devido ao fato de o ambiente da “últimas...” ser uniforme e classificar as notícias de modo mais coeso. O fato de ter um tratamento cromático definido gera um aspecto de identificação da área que permite uma associação pelo uso consecutivo e repetido entre as “últimas...” e a cor laranja. Isso dá ênfase à relação entre esses elementos, o que é um recurso de **significação de código**, privilegiando a relação entre memorização e recuperação dos elementos presentes.

De um modo geral, é maior a ausência de alternativas ambíguas. O que de certo modo facilita o **controle explícito**. No caso do Pernambuco.com, pode-se voltar ao índice geral de “últimas...”, pode-se explorar as matérias por categorias editoriais e pode-se interagir com o conteúdo, comentando a matéria. São também oferecidas, de maneira clara, as páginas subsequentes de “últimas...”, além da ferramenta de busca, que permite a exploração de matérias mais antigas.

Mesmo tendo uma interface padrão, a **adaptabilidade** é mais efetiva que no JC, pois as alternativas de navegação relativas às funções presentes estão dispostas de modo mais claro. Na **compatibilidade**, porém, o sistema é moldado em um formato padrão, o que exige do usuário adaptar-se ao sistema independentemente da natureza de uso que ele deseje fazer.

5.3.2 Caso B - O Portal JC *On-line*

O portal indica a seção de “últimas notícias” através da coluna de navegação e da caixa de rolagem inserida no interior da página inicial.

Assim, no critério de **condução** a navegação é facilitada na primeira página pelas opções existentes. Porém, nos níveis subseqüentes, há problemas de **carga de trabalho** devido ao fato de o usuário não perceber em que setor do portal o assunto está inserido. Observou-se que notícias de esportes, política, internacional são direcionadas para apresentações das notícias em caráter ambíguo. No exemplo do JC acima colocado, a notícia tem três possíveis complementos, que estão indicados em tipologia de cor ou formato diferenciado: denúncia, política e cotidiano.

Os indicativos complementares são a hora de disponibilização, a fonte primária, no caso, uma indicação no rodapé que a matéria foi repassada pela agência Folha e pelo portal UOL, e um *box* no fim da página indicando as matérias anteriores. Nesse último caso, os *links* apontam para matérias relacionadas à editoria de política, e não às “últimas...” como um todo. Assim, a chamada mais adequada, sob o ponto de vista semântico, seria algo como: “matérias relacionadas”, ou “o que temos sobre o assunto”.

O *site* do JC, com esses e outros exemplos encontrados, limita o quesito de **controle explícito**, pois, para o usuário, há a presença de ambigüidades e limitações que impedem, por exemplo, um modo de retorno claro ao setor de “últimas...”. Num certo sentido, esse problema se vincula a outro: a **adaptabilidade**. Pois o contexto da interface é padrão, não possibilitando ao usuário **personalizar** conteúdos, fontes de informação ou serviços específicos aos seus interesses. A única possibilidade dada é o aumento ou diminuição do tamanho do corpo da tipologia em que a notícia se apresenta. Esse estado de coisas contribui para uma limitação da **compatibilidade**, pois se trata de um modelo menos dedicado às particularidades de cada usuário do que a formatação uniforme de uma matriz de apresentação de informação.

A **gestão de erros** é falha ou inexistente, já que o usuário/leitor não consegue reconhecer, por exemplo, por que foi remetido à seção específica da matéria (no caso, denúncia-política/cotidiano) e muito menos como voltar as “últimas...”. No menu lateral esquerdo, na seção na qual a matéria se apresenta, existe um *link* chamado “notícias” que dá a impressão de poder voltar para as “últimas...”, mas ele remete o leitor para as últimas da

seção, causando ainda mais a sensação de deriva, devido ao aumento da confusão perceptiva e cognitiva do usuário.

Dessa maneira, para navegar, o usuário precisa relembrar todo o caminho percorrido a partir da página inicial e, caso *necessite* voltar para um nível anterior, terá que retornar à *home*, e percorrer novamente toda a sua trajetória. Esse aspecto indica a presença de problemas na **homogeneidade/consistência** da arquitetura da informação, pois há a variação constante dos contextos de navegação em que o usuário se localiza.

No tocante à **significância dos códigos**, as referências presentes no *site* do JC *On-line* são remetimentos transpostos, em sua maioria, da organização proveniente da versão impressa. Editorias, chamadas de matérias e ênfase em determinados conteúdos seguem a orientação proveniente do próprio modo de produção jornalístico. Quando se tem, por sua vez, a possibilidade de agregar uma função de atualização contínua, esta sofre por não ter um tratamento específico. Ao contrário, o que se tem é um processo que direciona as “últimas...” ao modelo transposto. Nos desdobramentos que emergem, há a carência de um tratamento específico no que toca os códigos que remetam de modo consistente ao conteúdo em questão.

5.3.3 Caso C - O Portal da Folha de Pernambuco

Após reestruturação da arquitetura e do *design*, a Folha de Pernambuco Digital melhorou, em alguns pontos, sua usabilidade. Mas manteve alguns problemas que poderiam ter sido solucionados.

Na página inicial, a opção de mudança na apresentação das “Últimas Notícias” da caixa de rolagem por uma caixa maior, facilitou a visibilidade e o acesso dos usuários às matérias. Percebe-se, porém, de imediato um problema de **homogeneidade** dos termos adotados para esta seção, ora usando “Direto da redação” (dentro da caixa), ora usando “Últimas” (no menu do topo da página). Isso pode conduzir o leitor a uma falsa percepção de que se trata de seções distintas.

Houve uma melhora expressiva no tratamento específico para essa seção. Na interface até 2005³⁷, havia uma grave de confusão em relação às “últimas notícias” da Folha de Pernambuco e o “Último segundo” do IG, ambos localizados no canto superior direito, um abaixo do outro, o que ocasionava muitas vezes um erro de percepção no usuário, fazendo-o sair, ainda que temporariamente, do *site* da folha. Na interface atual³⁸, esse problema foi solucionado, pois não existe mais a caixa de “Último segundo” do portal IG. Foram, então, minimizados os problemas de **condução** do usuário e diminuída a sua **carga de trabalho** nessa página.

Com a reformulação, o portal passou a ter um setor intermediário (como no JC *on-line* e no Pernambuco.com) de “últimas...”, auxiliando o usuário a acessar um panorama mais homogêneo dos fatos acontecidos, ou seja, tornou-se mais **prestativo**. Dessa forma, também, o **controle explícito** do usuário, que até então era prejudicado, passou a ser uma preocupação, pois ele pode agora acessar a página de “Últimas...” para acessar outra matéria, o que outrora não ocorria – o usuário tinha que regressar à página inicial do *site* e repetir todo o processo para ter acesso a outras notícias.

Não houve, porém, mudança em relação à cor do *link* depois de acionado, ou seja, não há ainda indicação de que o texto já foi acessado. Isso prejudica a **gestão de erros**, pois cria uma possibilidade de o usuário cometer erros de navegação acessando matérias já lidas sem ter o intuito de fazê-lo.

Em relação à **adaptabilidade**, o sistema exige totalmente do usuário o conhecimento de como funciona, sendo pouco intuitivo. A interface demonstra ter sido elaborada com ênfase no funcionamento do sistema, atuando como uma matriz que permite um grau **baixo de flexibilização** e prioriza a rotina de produção automatizada. Nessa perspectiva, criam-se problemas de **homogeneidade**, pois todas as matérias sofrem o mesmo tratamento, independentemente da sua natureza ou importância. Não há também um desenvolvimento de alternativas de **significância** que permita uma associação entre a peculiaridade dos conteúdos de últimas com **códigos** que

³⁷ cf. fig.53 – p. 134

³⁸ cf. fig.54 – p. 135

se materializem em instrumentos de uso da interface e permitam **compatibilizar-se** com a necessidade dos usuários. Também não há possibilidade de alteração no tamanho da fonte usada na matéria, ignorando-se a **personalização / adaptação** do usuário na interface.

A limitação da aplicação dos recursos no portal da Folha gera problemas na maioria dos critérios de usabilidade quando da aplicação desses às especificidades de um serviço de “últimas notícias”.

Sob o ponto de vista da usabilidade, as discrepâncias existentes entre os três casos indicam que, pelo menos no que toca aos serviços de atualização contínua, não há estratégias consolidadas e uniformes de se adequar essa natureza de conteúdos a uma forma de apresentação que seja mais homogênea e vincule-se de maneira efetiva à idéia de uma forma cultural de circulação e consumo de informação em bases hipertextuais.

Em outras palavras, se há um problema dado na apresentação mais adequada das últimas notícias em sistemas hipertextuais, essa questão permanece sem uma abordagem específica tanto prática como teórica que indique um formato consolidado para essa categoria de informação jornalística. Em paralelo, não se possuem ainda modelos de análise próprios que contemplem a intersecção entre os serviços de “últimas notícias” e o conceito de usabilidade.

5.4 Em modo de proposição

Em face aos problemas indicados no tópico anterior, tem-se duas questões: É possível estabelecer um modelo de análise ideal ou normativo das seções de “últimas notícias” a luz do conceito de usabilidade? Como a usabilidade pode servir como recurso teórico para ser aplicado ao desenvolvimento de estratégias para as seções de “últimas notícias”?

De maneira a antecipar o problema em foco, propõem-se a seguir alguns passos de avaliação da usabilidade nas interfaces do setor de últimas notícias. Neste sentido, a idéia é fazer convergirem as possibilidades hipertextuais aplicáveis no jornalismo na *web* de terceira geração, os critérios de usabilidade e orientações em forma de proposição de maneira que possam

indicar alternativas para o funcionamento mais adequado do sistema para o usuário.

Além dos critérios de usabilidade encampados nesta dissertação (PALADINI, 2003; NIELSEN e MOLICH, 1999), defendemos que permanece a importância de aplicação de um conjunto de princípios da usabilidade em interfaces. Desse modo, além de concluir pontuando as principais implicações existentes nas esferas envolvidas na questão, tentamos, por fim, estabelecer uma aproximação desses princípios em função das características do jornalismo na *web* e, especificamente, da atualização contínua.

O nosso interesse, longe de estabelecer um modelo acabado e normativo, é indicar aspectos presentes na dinâmica, de modo a indicar passos de desenvolvimento de alternativas que estejam dispostos e aplicados de maneira mais harmônica à elaboração do conjunto de soluções. Prosseguindo, indicamos os pontos e seus desdobramentos.

5.4.1 Em relação ao princípio de visibilidade e *status* do sistema.

A proposta é manter o usuário constantemente informado sobre o que está acontecendo. Desse modo, ter-se-ia numa interface de últimas notícias:

a) a indicação do caminho percorrido pelo usuário presente numa seqüência de *links*, que mostrariam o percurso desde a página inicial até o corpo da matéria;

b) a indicação de quando a seção foi atualizada pela última vez, e não somente a hora de atualização de cada matéria;

c) a presença e uniformização de comandos que permitam o retorno para qualquer nível de navegação, seja para a seção específica, seja para a página inicial;

d) a associação com *links* para matérias congêneres ou vinculadas ao assunto em questão.

5.4.2 Relativo ao princípio de Controle do usuário e liberdade:

a) projetar seções de últimas notícias que sejam mais associadas aos critérios de navegação do usuário e não somente à viabilidade técnica do sistema;

b) criar recursos de navegação que reduzam a margem de erro por parte do usuário (como *links* para as últimas notícias, página inicial).

5.4.3 Relativo ao princípio de consistência e padrões:

a) identificar as editoriais, fontes de origem, data e hora da disponibilização de modo uniforme para toda a seção de últimas notícias;

b) desenvolver ícones que se associem à idéia de últimas notícias. Pois nos casos observados, não se percebeu o uso dos mesmos no sentido que metaforizem a idéia de atualização contínua;

c) criar referências visuais como cor predominante na seção de últimas, botões e ícones uniformizados que estimulem a navegação por reconhecimento e intuitividade ao invés de lembrar que operações podem ser acionadas a cada página.

5.4.4 Relativo ao princípio de flexibilidade e eficiência de uso:

a) permitir que o usuário chegue rapidamente à notícia que deseje;

b) possibilitar que o usuário tenha, paralelamente à sua necessidade objetiva de notícias, um horizonte do que está sendo alimentado, de modo que seja possível oferecer uma visão mais ampla do que está acontecendo;

c) possuir sistema de busca específico para as últimas notícias, recuperando as matérias de acordo com critérios idênticos quando de sua disponibilização.

5.4.5 Relativo ao princípio da Estética:

- a) usar tipografia em cores e fontes diferenciadas de modo a indicar editoriais, áreas do *site* específicas e *links* já visitados pelo usuário;
- b) eliminação da informação não necessária para a visibilidade da notícia;

Através desses indicativos preliminares, acredita-se que haverá uma melhor interação do usuário com o sistema, ao contrário do que se observou em análises preliminares durante a pesquisa, uma vez que o leitor não só tem que reaprender a cada *site* (visto que não existe qualquer padrão de disponibilização de conteúdo entre os *sites*), mas também, tem que memorizar e relembrar por diversas vezes como proceder dentro de um único portal/*site* jornalístico.

Trata-se de uma visão pobre do *design* centrado no uso. Estes sistemas foram desenhados em contextos/ situações que visam, na maioria das vezes, somente ao escoamento da notícia/informação, existindo assim, um distanciamento entre a prática atual e o *design* centrado no usuário. Os resultados dessas interfaces estão diretamente ligados a um sistema centrado na tecnologia e no fluxo instantâneo da notícia, em que se privilegia a relação da atualidade jornalística em função da instantaneidade que o suporte *web* permite.

É importante, porém, lembrar que o suporte condiciona, mas não determina o conteúdo e a forma no qual ele se organiza. A adequação da forma de apresentação de uma interface de últimas notícias não foge a essa regra. De qualquer maneira, a adoção de uma alternativa que seja simultaneamente funcional para a gestão do sistema sem anular as demandas de exigência do usuário, assinala um caminho possível de desenvolvimento de modelos que incorporem critérios de usabilidade como alternativa de equilíbrio entre essas questões.

REFERÊNCIAS

- ARMAÑANZAS, Emy. et al. ***El Periodismo Electrónico: información y servicios multimedia en la era del ciberespacio***. Barcelona: Ariel, 1996.
- ARMENTIA, José Ignacio. et al. ***El Diálogo Digital: análisis de los contenidos textuales, aspectos formales y publicitarios***. Barcelona: Bosch, 2000.
- ASCOTT, Roy. ***'The architecture of cyberception'.*** ISEA'94, the 5th International Symposium on Electronic Art. Helsinki, Finland, 1994.
- BAIRON, Sérgio. ***Multimídia***. São Paulo: Global, 1995.
- BARBOSA, Elisabete. ***Interactividade: a grande promessa do jornalismo on-line***. Universidade do Minho, 2001. Bocc
<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/barbosa-elisabete-interactividade.pdf>> acesso em 08/02/2006
- BARBOSA, Suzana. Jornalismo de portal: novo formato e categoria para o jornalismo digital. In: PALACIOS, Marcos; MACHADO, Elias. ***Modelos de jornalismo digital***. Salvador, Calandra: 2003. p. 159-185.
- BARDOEL, Jo & DEUZE, Mark. ***Network Journalism***, in:
<<http://home.pscw.uva.nl/deuze/publ9.htm>>. Acesso em 20.06.2005
- BARON, Robert A. ***Essentials of psychology***. Needham Heights: Allyn & Bacon, 1999.
- BASTIEN, C. e SCAPIN, D. ***Ergonomic criteria for the evaluation of humancomputer interfaces***. Tech. Rep. n.156. Rocquencourt, France: Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, 1993.
- BELTRÃO, Luiz. ***Iniciação à filosofia do jornalismo***. Rio de Janeiro, AGIR Editora, 1960.
- BONSIEPE, Gui. ***Design: do Material ao Digital***. FIESC/IEL. Florianópolis, 1997.
- BRAGA, José Luiz. O sistema social crítico-interpretativo. In: PRADO, J.L.A. (Org) ***Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas***. São Paulo: Hacher, 2002.
- BRAGA, Eduardo Cardoso. A Interatividade e a construção do sentido no ciberespço. In: Leão, Lucia. ***O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias***, p. 123-131. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- CANAVILHAS, José Messias. ***WebJornalismo: Considerações Gerais Sobre Jornalismo na Web***. Portugal, Universidade da Beira Interior, 1999. Apresentação no I Congresso Ibérico de Comunicação.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador**. São Paulo: Editora UNESP, 1998.

CYBIS, W. de A., PIMENTA, M., SILVEIRA, M., GAMEZ, L. Uma Abordagem Ergonômica para o Desenvolvimento de Sistemas Interativos. **Atas do I Workshop sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais: Compreendendo Usuários, Construindo Interfaces (IHC'98)**, p.102-111. Maringá, 1998.

DOMINGO, David. La utopia del periodisme digital: innovació i inèrcia en les redaccions digitals catalanes. In: Congrès Internacional Comunicació i Realitat, 3., 2005. **La utopia en els mitjans de comunicació: dels discursos als fets**. Barcelona: Universitat Ramon Llull. Disponível em: <<http://racocatala.com/dutopia/docs/ccir2005.pdf>> Acesso em: 16 jun. 2006.

ELLUL, J. **A técnica e o desafio do século**. São Paulo: Paz e Terra, 1968.

ERBOLATO, Mario. **Técnicas de codificação em jornalismo**. 5ª. Ed. São Paulo: Ática, 2002.

FOSCHINI, Ana Carmem; TADDEI, Roberto R. Conquiste a Rede – jornalismo cidadão – você faz a notícia.
<http://www.overmundo.com.br/download_banco/conquiste-a-rede-jornalismo-cidadao-voce-faz-a-noticia> acesso em 22/12/2006

FRAGOSO, Suely. Um e muitos ciberespaços. In. CUNHA, Paulo; NEVES, André (orgs). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulinas, 2003.

FRANCISCATO, Carlos Eduardo. A fabricação do presente: como o jornalismo reformulou a experiência do tempo nas sociedades ocidentais. São Cristóvão: Editora da UFS; Aracaju: Fundação Oviêdo Teiceira, 2005.

GARRET, J.J. The Skeleton plane. In. **The Elements of use experience**. New York: New Riders, 2003.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1991.

GLENN, B. T, CHIGNELL, M. H. Hypermedia: Design for Browsing. In: **Hartson, H.R, Hix, D. Advances in Human-Computer Interaction**. Nerwood, New Jersey: Ablex Publishing Corporation, v.3, 1992.

GONÇALVES, Elias Machado. **La Estructura de la Noticia en las Redes Digitales: un estudio de las consecuencias de las metamorfosis tecnológicas en el periodismo**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Autònoma de Barcelona, Barcelona, 2000.

GUIMARÃES, Lia Buarque de M. (Edit). **Ergonomia Cognitiva**. 2ª ed – Porto Alegre: FEENG/UFRGS, 2004.

IBGE -

<http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/cartografia/manual_nocoos/introducao.html> acesso em 10/01/2007

IIDA, Itiro. **Ergonomia: projeto e produção**. São Paulo, Edgar Blücher, 2002.

INSTONE, Keith. **Location, Path & Attribute Breadcrumbs**.

<<http://instone.org/files/KEI-Breadcrumbs-IAS.pdf>> acesso em 07/10/2006

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KUNCZIK, M. **Conceitos de jornalismo: Norte e Sul: Manual de Comunicação**. (trad. Rafael Varela Jr.). 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

LAGE, Nilson. **Ideologia e Técnica da Notícia**. Florianópolis, Insular: 2001.

LAVILLE, A. **Ergonomia**. São Paulo: EPU, 1977.

LEAO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais**. 1997.

<www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf> acesso em 22/06/2005.

LEITE, J.C.; SOUZA, C.S. **Uma Linguagem de Especificação para a Engenharia Semiótica de Interfaces de Usuário**. <http://www.serg.inf.puc-rio.br/serg/pub/jair/ls_ihc99.pdf> acessado em 11/02/2006)

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: 34, 1993.

LIMA, Gercina A. B. **A Navegação em sistemas de hipertextos e seus aspectos cognitivos**. Lisboa-Portugal, Cadernos de biblioteconomia arquivística e documentação - Cadernos BAD, nº 001, 2004.

LOPES, Maria Immacolata Vassalo. **Pesquisa em comunicação**. São Paulo: Loyola, 1994.

MACAULAY, L. **“Human-computer interaction for software designers”**. International Thomson Computer Press, 1995.

MARX, Karl. **O capital**. (edição resumida) Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969

MEIRINHOS, Galvão. **Regras fundamentais do design de sistemas hipermédia.** <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php?html2=meirinhos-galvao-Regrasdesign.html>>

1998. Acesso em: 10/02/2006.

MIELNICZUK, Luciana. **Jornalismo online e os espaços do leitor: um estudo de caso do Netestado.** Porto Alegre: UFRGS/Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, 1998. (Dissertação de Mestrado).

MIELNICKZUK, Luciana. **Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual.** Tese de Doutorado. Faculdade de Comunicação – UFBA. Salvador: 2003.

MORAES, Anamaria (org). **Desing e Avaliação de Interface.** Rio de Janeiro: UsER, 2002.

MORAES, Anamaria de. Design: arte, artesanato, ciência, tecnologia? O fetichismo da mercadoria versus usuário/trabalhador. In: COUTO, Rita M. S., OLIVEIRA, Antonio J. **Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar.** Rio de Janeiro: 2AB, PUC Rio, 1999. pp. 156-191

MORAES, A.; AGUIAR, J. & PINHEIRO, V.B. **Ergonomia e Usabilidade de Interfaces: Avaliação Heurística do Diálogo Pesquisador -Computador,** In: ABERGO 2000- 1o. Encontro Pan-Americano de Ergonomia e 10o. e Congresso Brasileiro de Ergonomia, 2000, Rio de Janeiro. ABERGO 2000.

MORETZSOHN, Sylvia. **Jornalismo em tempo Real: o fetiche da velocidade.** Rio de Janeiro: Revan, 2002.

NERRONE, John; BARNHURST, Kevin. **The form of news: a history.** New York. Guilford press: 2001.

NIELSEN, Jacob. **Usability Engineering.** San Francisco, CA: Morgan Kaufmann, 1993.

_____. **Projetando Websites.** Rio de Janeiro: Campus, 2000.

_____. **Enhancing the Explanatory Power of Usability Heuristics. Proceedings of ACM CHI' 94 Conference on Human Factors in Computing Systems.** pp.152-158, v.1, 1994.

_____. Is navigation useful? Useit.com, Jan,2000

<<http://www.useit.com/alertbox/20000109.html>> acesso em 05/08/2006

_____; TAHIR, Marie. **Homepage: Usabilidade.** Rio de Janeiro: Campus, 2002.

_____; MOLICH, R. **Heuristic evaluation of user interfaces. Empowering people – CHI' 90 Conference proceedings.** ACM Press, New York, 1990.

NUNES, Flávio. **Cartografar os territórios invíveis do ciberespaço. A presença de Portugal nas Redes globais de informação.** Estudos Geográficos – Revista Eletrônica de Geografia. ISSN 1678-698X - Ano II – nº 2 – Jul/Dez-2004
<www.rc.unesp.br/igce/grad/geografia/revista/numero%204/eg0202fn.pdf>
Acesso em 18/11/2006

PADOVANI, S. . **Avaliação ergonômica de sistemas de navegação em hipertextos fechados.** In: Anamaria de Moraes. (Org.). Design e Avaliação de Interface. 1 ed. Rio de Janeiro: IUSER, 2002, v. , p. 27-58

PALACIOS, Marcos. **Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva.**
<<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html> > 1999. Acesso em: 24/10/2006.

_____. MIELNICZUK, Luciana; BARBOSA, Suzana; RIBAS, Beatriz; NARITA, Sandra. **Um mapeamento de características e tendências no jornalismo online brasileiro e português** (Intercom, 2002).

_____. **Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo on-line: o lugar da memória.** In. PALACIOS & MACHADO; **Modelos de jornalismo digital.** Salvador: Calandra, 2003.

_____. MACHADO, Elias. **Manual de Jornalismo na Internet**, In:
<http://www.facom.ufba.br/jol/fontes_manuais.htm > Acesso em 12.09.2005.

PALLADINI, Sergio Pacheco. **Ergonomia Cognitiva e a Interação Pessoa-Computador: Análise da Usabilidade.** Tese de Doutorado. em Engenharia de Produção da Universidade Federal de Santa Catarina . Florianópolis: 2003.

PARK, Robert E. The natural history of the newspaper. In **The city. Suggestions for investigations of human behavior in the urban environment.** London and Chicago. Chicago University Press, 1984. 1a ed. 1925.

PASSARELLI, B. Multimídia na educação... novos rumos para o conhecimento: a experiência do núcleo de apoio à pesquisa da USP "escola do futuro". In: **INFOIMAGEM'94, 1994**, São Paulo, SP, Anais ..., (Edição em CD-ROM) São Paulo, SP, 1994.

PAVLIK, John. **Journalism and new media.** New York: Columbia University Press, 2001.

PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H., BENYON, D., HOLLAND, S., CAREY, T. (1994). **Human-computer interaction.** Addison-Wesley, 1994.

QUADROS, Claudia Irene de. **Uma breve visão histórica do jornalismo online.** Trabalho apresentado no XXV Intercom. Salvador, 2002.

_____. **Público, como vai?** Trabalho apresentado no III Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo – SBPJOR, Florianópolis – sc: 27 a 29 de novembro de 2005.

RECIO, Juan Carlos Marcos. **La Documentación Electrónica en los Medios de Comunicación**. Madrid: Fragua, 1999.

SANTAELLA, **Navegar no Ciberespaço: perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTOS, Ana Lúcia Reis dos. **Informação Fast-Food: Um estudo de caso do jornal Último Segundo do Portal IG**. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2002.

SANTOS, Milton. **O Espaço do Cidadão**. São Paulo: Livros Estúdio Nobel, 1987.

SCAPIN, D. L. The need for a psycho-engineering approach do HCI. In: **Anais do 2º. Congresso Latino-americano e 6º. Seminário Brasileiro de Ergonomia**. Florianópolis, ABERGO/ FUNDACENTRO: 1993.

SCHACKEL, B. Usability-context, framework, definition, design and evaluation. In: **Human Factor for information usability**. Cambridge. Cambridge university press: 1993.

SHEDDEN, David. **New Media Timeline** (1969-1998),
In: <http://www.poynterextra.org/extra/Timeline/index.htm>.

SCHESLINGER, Dan. Newsmen and their time machine. In: **British journal of sociology**. Vol 28. No. 3: 1993.

SCHUDSON, Michael. **Discovering the news: a social history of American newspapers**. New York: Basic Books, 1978.

SHENEIDERMAN, Ben. **Designing the user interface - Strategies for effective humancomputer interaction**. 2.ed., Maryland: Addison-Wesley, 1992.

SILVA Jr, Afonso. **Jornalismo 1.2: características e usos da hipermídia no jornalismo, com estudo de caso do Grupo Estado de São Paulo**. Dissertação de mestrado. FACOM – UFBA. Salvador: 2000.

_____. **Dejà-vu onipresente: repetição, previsibilidade e homogeneidade nas agências de notícias on-line brasileiras**. In: MACHADO e PALACIOS. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Calandra, 2003. pp. 159-185.

_____. **Uma trajetória em redes: modelos e características operacionais das agências de notícias. Das origens às redes digitais: com estudo de**

caso de três agências de notícias. Tese (Doutorado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

SILVA, Marco. **Que é Interatividade** in Boletim Técnico do Senac. Rio de Janeiro, v.24, n.2 maio/ago, 1998

SOMMERVILLE, C. John. **The News Revolution in England - Cultural Dynamics of Daily Information.** New York: Oxford University Press: 1996.

TEIXEIRA, POLLYANA F. **Usabilidade e exercício de jornalismo dentro do formato portal no Brasil.** São Paulo: ECA/USP: 2002 (dissertação de mestrado).

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo.** Florianópolis: Insular. 2004.

TRÜRING, M; Hannemann, J. e Haake, J. M. (1995) "Hypermedia and cognition: designing for comprehensions" **Communications of the ACM.** v.38, n. 8, p. 57-66, August.

VIRILIO, Paul. **O Espaço Crítico e as Perspectivas do Tempo Real.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

WILLIAMS, Raymond. **Television: technology and cultural form.** New York: Schocken Books, 1975.

WISNER, A. **Por dentro do trabalho: ergonomia método e técnica.** São Paulo, FTD: Oboré, 1987

WOLTON, Dominique. **Pensar a Comunicação.** Brasília, UNB: 2004.

YIN, Robert K. **Estudo de caso.** Porto Alegre: Bookman, 2005.

APÊNDICES

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)