

# Gênero e Redes sociais

## Um estudo de IHC feminista no Facebook

Francielli Freitas Moro  
Programa de Pós-Graduação e  
Mestrado em Tecnologias da  
Informação e comunicação  
(PPGTIC)  
Universidade Federal de Santa  
Catarina (UFSC)  
Araranguá – SC, Brasil  
franf\_m@hotmail.com

Luciana Bolan Frigo  
Programa de Pós-Graduação e  
Mestrado em Tecnologias da  
Informação e comunicação  
(PPGTIC)  
Universidade Federal de Santa  
Catarina (UFSC)  
Araranguá – SC, Brasil  
luciana.frigo@ufsc.br

Eliane Pozzebon  
Programa de Pós-Graduação e  
Mestrado em Tecnologias da  
Informação e comunicação  
(PPGTIC)  
Universidade Federal de Santa  
Catarina (UFSC)  
Araranguá – SC, Brasil  
eliane.pozzebon@ufsc.br

**Abstract**— Thinking of including diversity in the use of the systems interface, It is necessary to reformulate the classical methodologies employed by the developers for better suit the particularity of each user. In this context, feminist theories can be integrated, focusing on the user's feelings. This paper aims to present the concepts and benefits of this integration for life in society thinking of all classes and genres, without applying incoherent patterns, evaluating the Facebook interface according to the principles and methods adopted in the feminist HCI. Thus, it was possible to identify possible improvements in the social network interface, and to validate the presented theories.

**Keywords**— *Human-Computer Interaction, gender in social media, women in computing, gender and computing.*

### I. INTRODUÇÃO

Há diversas maneiras de incentivar a diversidade de gênero no meio tecnológico, seja no desenvolvimento ou no uso destas tecnologias. Com a finalidade de aumentar o interesse das mulheres nas áreas de ciências e tecnologia, projetos voltados ao público feminino têm sido desenvolvidos, como é o caso do projeto Meninas Digitais – Regional Sul - UFSC do Laboratório de Tecnologias Computacionais (LabTeC), que compreende atividades com alunas do ensino fundamental e médio, em geral, na forma de oficinas práticas (*hands on*), usando kits educacionais ligados à área de computação e engenharias[1].

Neste sentido, essas iniciativas buscam a inclusão de gêneros na perspectiva do desenvolvedor. Por outro lado, é necessário pensar também no lado do usuário, que é onde há uma maior concentração de diversidades de gênero, e buscar novas formas de incentivo por meio da usabilidade dos sistemas. Para isso, é necessário reformular metodologias clássicas empregadas pelos desenvolvedores destes sistemas, para melhor atender a particularidade de cada usuário.

Interação Humano-Computador ou Interface Humano Computador (IHC) é associada ao uso da máquina pelos usuários e suas interações, que promove maior facilidade e perspectiva em relação a um sistema. Esta surgiu como área de estudo no início dos anos 80, ganhando cada vez mais espaço e uma gama de subáreas, que atribuíam diversos aspectos[2].

A interação com foco na diversidade deveria ocorrer principalmente em sistemas onde a interação entre humano-computador permite relação entre dois ou mais usuários humanos distintos. Neste sentido, as redes sociais vêm exercendo papel fundamental na inclusão de gêneros nas interfaces, porque cada vez mais deve-se pensar em sistemas que possuam características que respeitem as particularidades de cada indivíduo. Há um déficit ainda grande de objetos e métodos que consigam de fato atender a todos, e esta questão deve ser estudada e fundamentada, como forma de atender a maior parte das necessidades dos usuários e atribuir sensações boas a quem utilizar determinado sistema[3]. O objetivo deste artigo é analisar pensamentos e questionamentos em torno da importância de se adotar teorias inclusivas, como no caso da IHC feminista, no processo de desenvolvimento de sistemas e interfaces, através de uma pesquisa realizada com usuários da rede social *Facebook* e apresentada neste trabalho.

A organização deste artigo é composta no tópico II por uma revisão sobre Interação Humano Computador, a qual é abordado conceitos e características importantes sobre o assunto. Em seguida, no tópico III, traz-se conceitos e diferenças abordadas pela IHC Feminista, para no tópico IV, relaciona-la a redes sociais, principalmente ao *Facebook*. No tópico V, descreve-se a metodologia utilizada e a proposta da pesquisa realizada. No tópico VI, apresenta-se as análises e

resultados e concluir-se o estudo no item VII. Por fim, apresenta-se propostas de trabalhos futuros no item VIII.

## II. INTERAÇÃO HUMANO COMPUTADOR

No início dos anos 80, qualquer texto que aparecesse na tela era um grande feito, e algo que já servia de interação, mas a partir da evolução dos computadores, e do surgimento da internet, a necessidade de atingir cada vez mais pessoas, de forma prática e visual foi necessária [2]. A usabilidade é requisito primordial nos sistemas modernos porque perder tempo utilizando determinado sistema pode significar um custo muito alto para o usuário dele. Isso se reflete nas metodologias aplicadas nas interfaces, e nos objetos de interação que dispõem [4]. Para facilitar o trabalho do desenvolvedor, utilizar metodologias padronizadas, poupa tempo e unifica formas. Este tipo de informação até pode ser útil e interessante em sistemas focados em vendas ou com “quo” empresarial, mas ao se tratar de sistemas que devem colaborar diretamente com a vida do usuário, entender suas percepções, a forma como este acessa determinado sistema, e suas barreiras são primordiais, e isso é muito limitado quando utiliza-se objetos padronizados.

O estudo de IHC abrange não só o usuário no sistema, mas também o ambiente onde eles se encontram, as situações e as emoções envolvidas durante a interação. Hewett [5] identificou 5 tópicos de objetos de estudo em IHC, necessários para a construção de interfaces:

1. Natureza da interação humano-computador: o que ocorre com o usuário enquanto ele acessa o sistema;
2. Uso de sistemas interativos situado em contexto: como as pessoas participam do sistema, levando em consideração sua cultura, ambiente, atividades, concepções próprias, etc.;
3. Características Humanas: forma como os usuários se comunicam e interagem entre si e com outros artefatos;
4. Arquitetura de sistemas computacionais e da interface com os usuários: desenvolver tecnologias e dispositivos que facilitam a interação. Geralmente utilizam modelos conhecidos para facilitar o aprendizado do usuário em questão;
5. Processo de desenvolvimento preocupados com uso: para obtenção do produto final é necessário conhecimento.

A primeira teoria nativa em IHC, segundo [2] era um modelo cognitivo mais amplo do que tinha sido testado em outros lugares na ciência e engenharia cognitiva, o modelo GOMS (Metas, Operações, métodos e regras de seleção), incluiu aspectos simples de percepção, atenção, operações de memória de curto prazo, planejamento e comportamento motor em um único modelo e foi uma ferramenta prática para as novas atribuições de IHC.

Alguns conceitos de interação humano computador, são necessários para construção de sistemas melhores adaptados as necessidades dos usuários e é neste contexto que devemos utilizá-los. [5] os define da seguinte forma:

1. Interação: É a comunicação com máquinas; processo pelo qual o usuário formula uma intenção, planeja suas

ações, atua sobre a interface, percebe e interpreta a resposta do sistema e avalia se seu objetivo foi alcançado;

2. Interface: É toda porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico ou conceitual durante a interação, determinando o que o usuário quer que ocorra com o sistema em questão.

3. *Affordance*: Conjunto de características de um objeto capaz de revelar aos seus usuários as operações e manipulações que eles podem fazer com ele.

4. Usabilidade: Conjunto de atributos relacionados com o esforço necessário para o uso de um sistema interativo, e relacionados com a avaliação individual de tal uso, por um conjunto específico de usuários, é neste tópico que a emoção e a experiência do usuário é observadas.

5. Acessibilidade: Capacidade do usuário de acessar o sistema para interagir com ele, sem que a interface imponha obstáculos – usuários com diferentes necessidades podem usar esses sistemas.

6. Comunicabilidade: Capacidade da interface de comunicar ao usuário a lógica do design: as intenções do designer e os princípios de interação resultantes das decisões tomadas durante todo o processo de design.

A figura 1, traz as diversas áreas atendidas por IHC, levando em consideração a experiência do usuário.



Fig.1– Áreas atendidas por IHC [ Fonte: CARROL,2012].

Em teoria há uma evolução cada vez maior, de como fazer IHC, as ferramentas e o contexto que este é inserido. Segundo [2] a IHC se expandiu a partir de interfaces gráficas de usuário incluindo dispositivos e técnicas de interação, interações multimodais, ferramentas de apoio para especificação de interface baseada em um modelo, e uma série de interações onipresentes, portáteis e sensível ao contexto emergente”.

A psicologia vem adquirindo espaço em contexto tecnológico, a fim de explorar o lado sentimental humano e melhorar a relação do ser com a máquina, focando nas suas características particulares. O feminismo discute com mais propriedade as diversidades humanas, focando a atenção

naqueles que diante de uma sociedade considerada opressora, se veem como minorias, contextualizando e se opondo as metodologias tradicionais que abordam essa opressão e não tratam do lado humano com igualdade. Com isso é necessário atribuir no planejamento da interface conceitos da psicologia e da teoria feminista em busca da igualdade de gênero, e inclusão de diversidades. Diversidades são tratadas no feminismo como: mulheres, negros, homossexuais, índios, ou qualquer um que não se encaixe em um protótipo pré-definido pela sociedade patriarcal [6]. No feminismo aplicado a interface isso não difere, ou seja, é pensado em formas de fazer a interface de um sistema para todos, que não siga o padrão homem branco de classe média, geralmente seguido em sistemas padronizados; aqui, o usuário final em questão, é pensado como alguém em particular, que tem seus próprios sentimentos e aversões, e que interage de forma real com a interface.

### III. IHC FEMINISTA

Para entendermos o que é IHC feminista, é necessário pensar no contexto que ele está inserido, levando em consideração a abordagem feminista. Feminismo é um movimento social e político que traz a mulher como representante principal em várias categorias, inclusive na ciência. Tem origem no século XX, ganhando mais força atualmente, este movimento busca a igualdade não só do sexo feminino, mas de populações “menos” favorecidas [7]. O feminismo é engajado em causas raciais, LGBT's, étnicas, e até religiosas como forma de promover representatividade.

Se tratando de tecnologia, a IHC feminista começa a ganhar espaço a partir da segunda onda do feminismo, essa caracterizada pelas lutas das mulheres em busca de um espaço, principalmente na política, com movimentos sociais que trouxeram à tona questionamentos em torno do papel da mulher na sociedade [8].

Na terceira onda do feminismo, e essa se estende até os dias atuais, o papel da mulher na ciência e na tecnologia é visto como primordial, e cada vez mais teorias com embasamento no que “elas” pensam vem ganhando espaço.

Mesmo sendo necessária, na área tecnológica, a representatividade de gêneros ainda é baixa, ou seja, a maioria dos desenvolvedores são homens, brancos e de classe média; o que muitas vezes torna o produto final bem padronizado e sem uma interação e identificação real com o usuário.

Uma das questões tratadas pela IHC feminista e pelo feminismo é o gênero e suas formas de aplicação e entendimento. Enquanto o gênero é rotineiramente controlado em avaliações de usabilidade, pouco se sabe sobre como as diferenças de gênero devem influenciar o design de software interativo. E neste sentido é necessário, primeiramente, entender as diferenças entre gênero, sexo e orientação sexual. Sexo, é um aspecto biológico da identidade sexual e é determinado pelas características físicas que diferenciam homens e mulheres; orientação sexual é o aspecto psicológico relativo à atração sexual e afetiva em relação a outras pessoas. E gênero, no conceito de identidade do indivíduo, é um conceito histórico e cultural, e trata-se de uma construção social, que compreende a escolha do indivíduo em relação a

como ela se sente. As pessoas podem ser cisgêneras, ou seja, possuírem e se sentirem com o mesmo sexo ao que foi lhe atribuído ao nascimento, ou transgêneras, se sentirem diferente do sexo atribuído biologicamente em sua dualidade, feminino ou masculino [9].

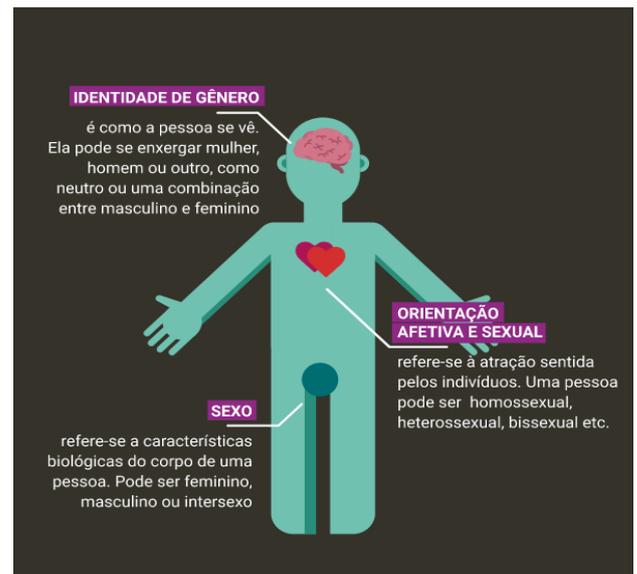


Fig.2 – Sexo, Orientação Sexual e Gênero [Fonte: BINI, 2016]

O feminismo propõe a inclusão das pessoas e igualdade de direito, e é esse o entendimento essencial a ser levado neste trabalho e para a vida. O IHC feminista trata da igualdade da interação do indivíduo com a máquina.

Para as atribuições de IHC feminista em sistemas [8] apresenta os focos da IHC feminista, apresentados, a seguir e que formam a nova metodologia atribuída e que foram explorados por [10]:

1. Pluralismo: Trabalhar com a diversidade, “desnaturalizando a normalidade”;
2. Participação: Valorizar processos de participação para criação e avaliação de protótipos de design;
3. Ativismo: Buscar soluções de design que não pratiquem opressões e sim, empoderamento;
4. Ecologia: Determinar o significado de determinado artefato, incorporando valor feminino;
5. Corporificação: Focar nas emoções do usuário, no seu “ser”;
6. Posicionamento: Conscientizar os usuários em relação ao funcionamento do sistema, e suas causas.

O principal objetivo da IHC feminista, é justamente, criar abordagens que atendam todas as diversidades, levando em consideração os sentimentos e dando poder de pensamento a eles. Para isso, deve-se pensar em formas de aplicar IHC feminista, de forma a utilizar as mídias e novas tecnologias presentes no dia a dia, como as redes sociais, que são massivas e propícias ao acesso de usuários com aspectos diferentes.

#### IV. IHC FEMINISTA EM REDES SOCIAIS

Redes sociais no sentido mais amplo significa para [11]:

“...relações entre pessoas, estejam elas interagindo em causa própria, em defesa de outrem ou em nome de uma organização, mediadas ou não por sistemas informatizados, são métodos de interação que sempre visam algum tipo de mudança concreta a vida das pessoas, no coletivo e/ou nas organizações participantes.”

As redes sociais são os sistemas web que mais se propagam atualmente. Elas representam uma sociedade, composta por atores e de forma virtual, onde estes atores interagem entre si, e com o sistema, e por ser uma sociedade devem abordar a inclusão para a representatividade de cada ser. O sistema deve complementar as relações humanas entre os indivíduos que o utilizam, e não determinar a forma como estes devem agir. Se considerarmos uma sociedade em ambiente físico, temos uma democracia, onde cada indivíduo pode agir da maneira que é, desde que não interfira no direito do próximo e nem quebre regras civis. Em uma sociedade virtual deve-se pensar da mesma forma, o usuário livre para pensar e agir no sistema da maneira como é, mas sem infringir as regras da aplicação que possibilita o respeito mútuo.

Em uma analogia mais completa, a aplicação é a sociedade, os desenvolvedores o governo, e o usuário o indivíduo. Neste sentido, os desenvolvedores de uma “sociedade virtual” devem adotar políticas que envolvem questões de gênero, étnicas, e de respeito mútuo, como o governo de uma sociedade real.

Estas redes são caracterizadas por ser a socialização entre pessoas pelo processo de mediação via computador, um processo de redes conectadas, onde se pode adicionar usuários na rede, que já possuem certas ‘afinidades’, e conceber novas relações. [11]. Em uma sociedade é necessário aceitar diferenças e criar meios de aceitação entre as diversidades. As redes sociais representando uma sociedade digital, também devem manter essa preocupação, criando uma cultura de igualdade. Algumas redes sociais, vem tentando implementar isso, como é o caso do Facebook, que mostra um cuidado grande com os usuários.

O *Facebook* foi criado em 2004 por Mark Zuckerberg o seu foco inicial era criar uma rede de contatos em um momento crucial da vida de um jovem universitário: o momento em que sai da escola e vai para a universidade, o que, nos Estados Unidos, quase sempre representa uma mudança de cidade e um espectro novo de relações sociais. O sistema, no entanto, era focado em escolas e colégios, e para entrar nele, era preciso ser membro de alguma das instituições reconhecidas. Porém, este começou a ser bem utilizado, a partir de 2005, quando começou a ganhar aspectos de rede

social para todos. [12]. Como na citação de Castells mencionado por [13]:

“A Internet pode contribuir para a expansão dos vínculos sociais em uma sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e uma ruptura cívica. Parece que as comunidades virtuais são mais fortes do que os observadores em geral acreditam” [11].

Essa expansão vem ocorrendo a cada dia mais no *Facebook*, em 2014 atingindo 1,19 bilhões de usuários [14], onde a relação entre indivíduos acaba criando uma nova forma de “sociedade”.

Em relação a esses dados apresentados, foi feita uma pesquisa qualitativa, com base em questionários realizados e aplicados a partir dos conceitos de IHC feminista, com foco na utilização de metodologia feminista em rede social, aqui utilizado o *Facebook*, a fim de verificar a inclusão na rede.

Neste sentido, não houve diferenciação de sexo e gênero, atribuído a cada usuário o mesmo número e tipo de pergunta, e aplicado da mesma forma, como teorizado em IHC feminista.

#### V. METODOLOGIA

##### A. Pesquisa bibliográfica

Este artigo é resultado do trabalho de conclusão do curso de Tecnologias da Informação e Comunicação de uma das autoras. Para isso, foi feita uma revisão bibliográfica da literatura de maneira exploratória, sobre dois conceitos principais: (i) Interação Humano Computador e, (ii) IHC feminista, nas bases de dados IEEE Explorer e ACM library, utilizando as query's “*Human-Computer Interaction*” e “*Feminist IHC*”. Para complementar essa revisão também foram utilizados artigos do Google Scholar sobre estes conceitos, e sobre Redes Sociais. Com isso, foi realizada uma pesquisa sobre o *Facebook* de forma qualitativa e que será descrita, neste trabalho e descrita na próxima sessão.

Em um contexto geral, os principais trabalhos que tratam de IHC feminista, os quais auxiliaram no desenvolvimento teórico e prático desta pesquisa são classificados no quadro a seguir:

Nº	Artigo	Autor	Contribuição
1	Feminist HCI: Taking Stock and Outlining an Agenda for Design	Bardzell;	Focos da IHC feminista, pg.3
2	Towards a Feminist HCI Methodology: Social Science, Feminism, and	Bardzell e Bardzell;	Pontos para a criação de uma metodologia de IHC feminista, pg.6

	HCI		
3	Interação para quem? Uma introdução à IHC feminista	Figueiredo, K;	Focos da IHC feminista, pg.3
4	Feminist HCI meets facebook: Performativity and social networking sites. In: Interacting with Computers	House, V;	Comparação e base de pesquisa, pg.7

Tabela 1 – Pesquisa Bibliográfica

Encontrou-se na revisão bibliográfica apenas um trabalho, na tabela descrito como número 4, que aborda uma pesquisa sobre IHC feminista em rede social, por isso não se obteve parâmetros de comparação porem utilizou-se como parâmetro para construção das perguntas, sendo este trabalho um passo inicial para uma maior discussão do tema.

### B. Definições para análise

Para contribuir com as pesquisas e validar as teorias descritas, foram propostas perguntas que atribuíram conceitos da IHC feminista. Foi realizada uma entrevista simples de 5 perguntas abertas, que foi respondido por cerca de 20 alunos, do curso de Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade federal de Santa Catarina na própria universidade, e foram respondidas questões sobre o *Facebook* e algumas percepções em torno dele e sua interface, onde cada pessoa se sentiu livre para responder espontaneamente cada pergunta, do jeito que gostaria, e expondo sua opinião, sem se preocupar com respostas sugeridas. Essa liberdade é uma das principais características das teorias feministas que exploram dados qualitativos, isso quer dizer, se permite ao usuário dizer o que ele sente ou desejaria sentir.

A elaboração e avaliação de usabilidade dessa entrevista se deu observando os seguintes pontos citados por [6] de elaboração de uma metodologia de IHC feminista a fim de comprovar ou não o uso dela na rede social:

1. Heterogeneidade de usuários;
2. Conexão com o objeto e não com o gênero;
3. Compromisso com a metodologia;
4. Relação empática com os participantes da pesquisa, focada na experiência deles;
5. Auto revelação do utilizador da rede;
6. Investigação;
7. Heterogeneidade de dados e situações;
8. Reflexão;

As perguntas foram realizadas de acordo com a apresentação dos conceitos e sugestões apresentados durante este artigo. Vale ressaltar que foi analisado o perfil destas

pessoas na própria rede, e foram escolhidas pessoas com perfis e gostos distintos (sendo 10 homens e 10 mulheres, 12 brancos, 6 afros e 2 pardos; e onde 5 deles se caracterizavam como homossexuais) para que se pudesse obter respostas que de fato valida-se a pesquisa. As idades variavam entre 19 e 40 anos, e o questionário continha as seguintes questões:

- Qual a função do *Facebook* que você mais usa?
- Recentemente o *Facebook* aumentou as funcionalidades do botão curtir com novas reações, você acha que isso aproximou mais a interface com o usuário? Você usa?
- Reflita, o que você espera de feedback das pessoas quando posta uma foto?
- Cite uma palavra que te lembra o facebook.
- Qual função falta no *Facebook* ou deveria ser melhorada?

Além da fácil interpretação em relação a cada uma delas, as respostas poderiam ser sucintas e expressar o verdadeiro sentimento do usuário ao utilizar o *Facebook* no seu dia-a-dia.

## VI. ANÁLISES E RESULTADOS

Os primeiros questionários, com perguntas abertas que foram analisados, trouxeram como resultado um panorama de alguns aspectos positivos e negativos que o *Facebook* atribui. Buscando-se atingir a relação empática, a auto revelação, a conexão com os objetos e a reflexão, pontos abordados por [6], anteriormente citados. Em um primeiro momento questionou-se as funções que os usuários mais utilizam, visando procurar especificamente pontos de referência nas pesquisas para poder contribuir com tópicos da teoria feminista. Como citado, foram analisadas 20 respostas, de pessoas de diversos gêneros e características, que responderam de maneira livre e sucinta. A partir das respostas, foi feita uma compilação como mostrado no gráfico 1.

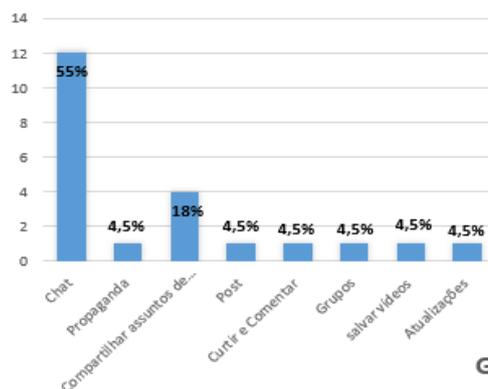


GRÁFICO 1

Gráfico 1 - Qual a função do facebook que você mais usa?

Como observado no gráfico, a função que 55% das pessoas utilizam é o chat integrado que o *facebook* possui, 18% utilizam para compartilhar assuntos de interesse próprio, 4,5% para salvar vídeo, utilizar grupos e acompanhar atualizações, e apenas 4,5% para curtir e comentar, para propaganda e para postagens. Com isso, podemos perceber que a interação entre usuários é o que mais se procura, mas respeitando o limite de cada pessoa e o que cada indivíduo de fato procura.

O segundo gráfico discute uma das funções mais solicitadas por usuários desde o princípio do *Facebook* e mais questionadas pela IHC feminista abordando todos os tópicos levantados para a avaliação da metodologia segundo [6] que em seu trabalho também conclui que “O IHC é para indivíduos e este tem sentimentos, percepções, não podendo generalizar algo se as pessoas veem de forma diferente”, que neste artigo é tratado em relação a expressão de sentimentos, verificado através do botão curtir, que agora possui variedades chamadas *reactors* ou botões de reação, onde o usuário pode reagir a atividade do outro através de imagens que expressam seus sentimentos em relação aquele tema. Os *reactors* são mostrados na figura 3, e ainda são relacionados apenas a alguns sentimentos:



Fig. 3 – Reactors do *Facebook* [Fonte: FACEBOOK, 2016]

Apesar de novos botões expressarem diversas reações, há reclamações por parte de alguns usuários que de fato os utilizam, por não serem suficientes. Por exemplo, no dia das mães um botão de reação foi adicionado ao conjunto, chamado de gratidão, mostrado na figura 4, para expressar um sentimento do usuário para com sua genitora, e cada vez que fora utilizado no *smartphone* subiam pela interface várias flores, como mostrado na figura 5.



Fig. 4 – Botão de Gratidão do dia das mães [Fonte: FACEBOOK, 2016]

Este fato gerou muita discussão, e algumas pessoas ficaram insatisfeitas quando o botão de gratidão foi excluído

das opções, já que este teria sido exclusivo para o momento. Diversos usuários ainda sentem falta dessa reação.



Fig. 5 – Flores, Botão Gratidão do dia das mães [Fonte: FACEBOOK, 2016]

Outra grande repercussão foi quando o *Facebook* colocou, próximo do *Halloween*, botões de reação temáticos, substituindo por uma semana os habituais, como mostra a figura 6, e recentemente o *Messenger* (chat integrado ao *Facebook*) permite que usuários escolham outras reações para envio rápido antes caracterizada só pelo botão curtir.



Fig. 6 – Reação Halloween [Fonte: FACEBOOK, 2016]

A pergunta número dois era “Recentemente o *Facebook* aumentou as funcionalidades do botão curtir com novas reações, você acha que isso aproximou mais a interface com o

usuário? Você usa?” a qual, as respostas, foram separadas nos dois gráficos a seguir:

**GRÁFICO 2.1**

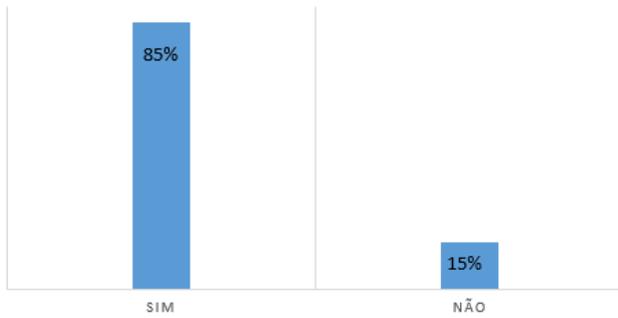


Gráfico 2.1 - Usabilidade do botão de reação pt.1

**GRÁFICO 2.2**

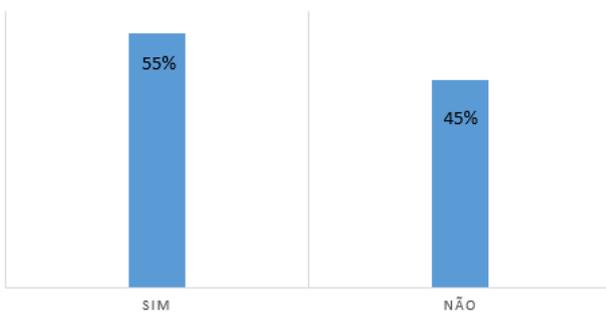


Gráfico 2.2 - Usabilidade do botão de reação pt.2

Os gráfico 2.1 e 2.2 mostram os resultados sobre os botões de reação onde, 55% das pessoas disseram que utilizam esse mecanismo; 85% acreditam que a relação com a interface aumentou ao adicionar essa funcionalidade, 45% não utiliza botões de reação e apenas 15% acha que não alterou a forma de interação.

A questão 3 se referia ao ato de postagem de fotos no *Facebook*. Desde o princípio, a fotografia é utilizada como a recordação de um momento importante, ou de qualquer coisa que o indivíduo de fato goste e queira armazenar.

Segundo [15] quando compartilhamos uma imagem em uma rede social, esperamos que nossos “seguidores” venham a curtir, comentar e produzir qualquer outra forma de interação, criando obrigatoriedades dentro da rede o que é caracterizado pelo 3 gráfico, mas que vai contra abordagens apresentadas pela IHC feminista a qual aborda que os objetos de interação devem implicar o pensamento essencialista em torno deles, não os categorizando e buscando sempre a liberdade do utilizador[16].

Em 2011, [17] abordou esse tema através de uma pesquisa no *Facebook* e concluiu que as publicações de fotos em rede sociais são levadas como uma auto representação e aprendizado sobre suas conexões. Os entrevistados atribuíram imagens como algo “mais real” do que texto, onde mostra mais do que o pretendido, dizendo mais sobre o estado de

espírito do “fotógrafo” do que ele ou ela poderia perceber ou pretender,

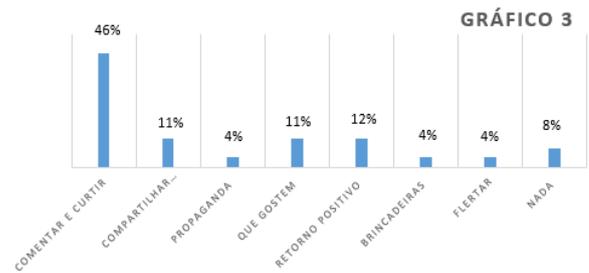


Gráfico 3 - O que você espera de feedback das pessoas quando posta uma foto?

Neste gráfico, 46% responderam que esperam que as outras pessoas comentem e curtam sua foto quando postadas, e 12% retorno positivo de alguma forma; apenas 11% esperam apenas que ou amigos gostem ou utilizam para compartilhar momentos importantes com eles, 8% não esperam nenhum retorno, e ainda, alguns usuários utilizam, para outros fins como propaganda, flertar ou rir. Com isso podemos perceber que dentro do *Facebook* a abordagem feminista é perdida, e não só nesse contexto como em postar texto, atualização de conteúdo, as pessoas esperam muito das outras ao invés de compartilhar aquilo que realmente gostam.

As questões 4 e 5, foram atribuídas no segundo questionário para uma análise mais abrangente, com respostas variadas e particulares, respeitando novamente os pontos levantados como importantes para a criação da metodologia. Ao certo obtivemos para questão 4, respostas como o *Facebook* representa “comunidade”, “sociedade”, “diversidade”, “conectividade” o que nos traz à tona o conceito apresentado de rede social, a diversidade e representatividade dos usuários da rede. E para a questão cinco, respostas como: “deveriam melhorar o chat”, “filtrar conteúdos que afetem o usuário de alguma forma”, “botão de dislike”, e “mais variedades nas reações”, provando que de fato as pessoas querem se expressar cada vez mais, de maneira diferente, e fazer alterações com base as necessidades de expressão do usuário, também se torna algo relevante e complexa.

## VII. CONCLUSÃO

A IHC feminista é um campo bastante novo, e vem sendo estudada em países como Canadá, Estados Unidos, e até no Brasil, ainda que em menor escala. É importante pensar no sistema para todos, considerando suas diversidades. As Redes Sociais por sua vez, representam cada vez mais a mistura de usuários, e devem considerar suas necessidades e opiniões como fator primordial, já que estas são feitas com o intuito de

simular uma sociedade. Entender novas metodologias e formas de interação é um passo para a navegação com respeito e civilidade.

Percebe-se nesta pesquisa, que os usuários buscam meios de expressar seus sentimentos através dos objetos de interação do *Facebook*, como o caso da usabilidade do botão de reação. Disponibilizar esse tipo de interação em suas funcionalidades é um trabalho difícil e relevante quando se trata de diversidades, e necessita de atenção por parte dos desenvolvedores da rede, para que cada indivíduo se sinta bem em utilizar a ferramenta e possa interagir da sua maneira, com suas próprias percepções.

Este artigo tinha como objetivo analisar a IHC feminista especificamente no *Facebook*, e vimos que faltou uma maior aplicabilidade em questão de número de usuários entrevistados em comparação a quantidade de usuários da rede, porém existem vários outros sistemas e redes sociais a qual se pode analisar essa abordagem nova, e sua eventual efetividade. A psicologia e a sociologia aplicadas na computação devem ser aliadas no processo de desenvolvimento e não serem tratadas como áreas distintas. O que podemos comprovar com esse estudo, é que as práticas mencionadas pela teoria feminista são sim importantes, já que cada ser humano é diferente e pensa de forma diferente, e mesmo que os sistemas se preocuparem com o usuário, eles se preocupam com um tipo específico de usuário, e não o usuário e suas diversidades.

#### VIII. SUGESTÃO PARA TRABALHOS FUTUROS

Abordar melhorias em sistemas ou softwares utilizando IHC feminista é um bom ponto a se abordar em trabalhos futuros. Outra proposta é analisar essa abordagem nova em outras redes sociais, e sua eventual aplicabilidade pensando nas práticas apresentadas e mudanças a serem realizadas, e fazendo uma comparação entre a usabilidade desta metodologia em redes distintas e sua efetividade. Aumentar o número de entrevistados e de perguntas é necessário, já que o *Facebook* e outras redes abrangem um número maior de usuários. Aplicar alguma técnica nos objetos de interação também se torna algo interessante para as pesquisas em torno do tema.

#### REFERÊNCIAS

[1] COELHO, M.H; SARTOR, M; FRIGO, L.B; POZZEBON, E. (2016) **Incentivando o Ingresso de Mulheres nos Cursos de Engenharia e Tecnologia**. In: Anais do 10º Women in Information Technology (WIT) 2016 – CSBC. p. 2683 – 2687

[2] CARROL, J. M. (2012) **Human Interaction Computer – brief intro**. Pennsylvania, USA. In: The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ªed, Acesso em: setembro de 2016.

[3] MORO, F. F. (2016) **Gênero em Redes Sociais: Um incentivo a construção de computação inclusiva**. In: Repositório UFSC – Trabalho de Conclusão de Curso de Tecnologias da Informação e Comunicação. Araranguá – SC, Brasil.

[4] VILELLA, R. M. (2003) **Conteúdo, Usabilidade e Funcionalidade: três dimensões para a avaliação de portais estaduais de Governo Eletrônico na Web**. In: Dissertação apresentada ao Mestrado em Ciência da Informação da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte - MG, Brasil. 263 p.

[5] BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. (2010) **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro- RJ - Brasil. Elsevier.

[6] BARDZELL, S; BARDZELL, J. (2011) **Towards a Feminist HCI Methodology: Social Science, Feminism, and HCI**. In: ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2011. 7- 12 de maio, Indiana, USA. p. 675-684

[7] DIMOND, J. (2012) **A Feminist HCI for real: Designing Technology in Support of a Social Movement**. In: Dissertation Present to Degree Doctor of Philosophy in Human-Centered Computing in Georgia Institute Technology, Georgia, USA. 168p.

[8] BARDZELL, S. **Feminist HCI: Taking Stock and Outlining an Agenda for Design**. In: ACM CHI Conference on Human Factors in Computing Systems 2010. 10-15 de abril. Atlanta - GA, USA. 2010. p.1301-1310.

[9] ZAMBRANO E.; MAIA C. (2016) **O que compõe a sexualidade humana?**. Porto alegre, BR. Portal Terra. Disponível em <<http://www.terra.com.br/noticias/educacao/infograficos/vc-sabia-generos-sexuais/>> Acesso em: novembro de 2016.

[10] FIGUEIREDO, K. (2016) **Interação para quem? Uma introdução à IHC feminista**. Mato Grosso, Br. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/kktibinha/interao-para-quem-uma-introducao-ihc-feminista>> Acesso em: setembro de 2016.

[11] AGUIAR, S. (2007) **Redes sociais na internet: desafios à pesquisa**. In: XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (INTERCOM), 29-2 de setembro, Santos -SP, Brasil. 15p.

[12] MEZRICH, B. (2010) **Bilionários Por acaso: a criação do facebook, uma história de sexo, dinheiro, genialidade e traição**. Editora Intrínseca, 1ªed. 232p.

[13] SILVA, A.; SILVA, F. (2013) **"Todo Mundo Usa": Facebook como ferramenta de comunicação e entretenimento**. In: Revista Temática, v.9 nº6, Junho de 2013, Brasil, Br.

[14] MARCIAL, E. C. (2015) **Megatendências Mundiais 2030**. Brasília, Brasil Disponível em: <[http://ppgtic.ufsc.br/files/2015/11/151013\\_megatendencias\\_mundiais\\_2030.pdf](http://ppgtic.ufsc.br/files/2015/11/151013_megatendencias_mundiais_2030.pdf)> Acesso em: novembro de 2016

[15] ALMEIDA, J. F. (2015) **A fotografia e as redes sociais digitais**. In: dissertação apresentada a pontifícia universidade católica de são Paulo para obtenção de mestrado em comunicação e semiótica. São Paulo, 77p.

[16] Tatar, D; Harrison, S. (2011) **Feminism, HCI and Control** In: Anais do CHI 2011, acm. 7-12 de maio de 2011, Vancouver, Canada. 7p.

[17] House, N.A.V. (2011) **Feminist HCI meets facebook: Performativity and social networking sites**. In: Interacting with Computers, Elsevier, abril de 2011, estados unidos.

[18] BINI, R. Devemos discutir gênero em sala de aula? OBVIUS. DISPONÍVEL EM: <[http://obviousmag.org/egregora\\_e\\_alteridade/2016/devemos-discutir-genero-em-sala-de-aula.html](http://obviousmag.org/egregora_e_alteridade/2016/devemos-discutir-genero-em-sala-de-aula.html)>

