

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
Curso de Comunicação Social – Jornalismo

JÉSSICA LIBÉRIO DE OLIVEIRA STRAPASSON
RAQUEL DOS SANTOS FARIA DA SILVA

**APLICATIVOS *MOBILE*: UM OLHAR JORNALÍSTICO SOBRE AS VANTAGENS E
OS RISCOS OFERECIDOS AOS USUÁRIOS *DOS SOFTWARES* DE USO DIRETO**

CURITIBA

2016

JÉSSICA LIBÉRIO DE OLIVEIRA STRAPASSON
RAQUEL DOS SANTOS FARIA DA SILVA

**APLICATIVOS *MOBILE*: UM OLHAR JORNALÍSTICO SOBRE AS VANTAGENS E
OS RISCOS OFERECIDOS AOS USUÁRIOS *DOS SOFTWARES* DE USO DIRETO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do grau de
bacharel em Comunicação Social com Habilitação
em Jornalismo ao Centro Universitário
Internacional UNINTER.

Orientador: Me. Régis Rieger.

CURITIBA

2016

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter nos dado saúde e força para superar as dificuldades.

A esta universidade, ao corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbramos com um horizonte superior, conduzida pela confiança, mérito e ética.

Ao nosso orientador Me. Régis Rieger, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos.

Aos nossos pais e esposos, pelo amor, incentivo e apoio incondicional.

Aos nossos familiares que estiveram presentes neste percurso.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigado.

A VERDADE DIVIDIDA

A porta da verdade estava aberta,
mas só deixava passar
meia pessoa de cada vez.

Assim não era possível atingir toda a verdade,
porque a meia pessoa que entrava
só conseguia o perfil de meia verdade.
E sua segunda metade
voltava igualmente com meio perfil.
E os meios perfis não coincidiam.

Arrebentaram a porta. Derrubaram a porta.
Chegaram ao lugar luminoso
onde a verdade esplendia os seus fogos.
Era dividida em duas metades
diferentes uma da outra.

Chegou-se a discutir qual a metade mais bela.
Nenhuma das duas era perfeitamente bela.
E era preciso optar. Cada um optou
Conforme seu capricho, sua ilusão, sua miopia.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Este trabalho consiste numa grande reportagem modelo televisivo, na qual aborda sobre os aplicativos ou APP's que estão entre os produtos mais consumidos e utilizados neste começo de século. Eles podem ser adquiridos gratuitamente ou por meio de pagamento em lojas virtuais especializadas de cada aparelho. Estas lojas apresentam avaliações de usuários e mais informações a respeito do que o aplicativo requisitará, e ajudará a descobrir se o APP será de boa procedência e que as informações neles contidas não servirão para fins ilícitos ou que firam a integridade do usuário. E neste trabalho serão apresentadas questões de interação social (numa versão mais moderna), segurança e interesses da população de consumir tais produtos e também será construída uma reportagem no formato televisivo abrangendo todas estas questões a respeito do *game Pokémon-go*.

PALAVRAS-CHAVE: Aplicativos; Segurança; Pokémon-Go, Grande Reportagem, Reportagem Televisiva; Jornalismo.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 METODOLOGIA	10
3 OS APLICATIVOS	14
3.1 OS APLICATIVOS MAIS USADOS.....	16
3.2 PERSONA DIGITAL – VISÃO FUTURÍSTICA DE NEGROPONTE	18
3.3 A NECESSIDADE DA SEGURANÇA PARA OS APLICATIVOS.....	19
4 A INTERAÇÃO SOCIAL	22
4.1 OS INTERESSES DA SOCIEDADE EM CONSUMIR TECNOLOGIA.....	23
5 APP <i>POKÉMON-GO</i>	25
6 GRANDE REPORTAGEM	27
6.1 REPORTAGEM NA TELEVISÃO	32
7 A GRANDE REPORTAGEM SOBRE OS APLICATIVOS	35
7.1 PAUTA.....	35
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	38
ANEXOS	42

1 INTRODUÇÃO

O assunto abordado nesta pesquisa é a influência dos aplicativos existentes nos aparelhos *mobile* ou equipamentos portáteis com acesso à internet que oferecem uma série de serviços e informações, como *tablets*, celulares e afins. Inicialmente, para o entendimento a respeito do tema, os aplicativos, também conhecidos pela sigla APP, são programas e *softwares* de uso direto do usuário e fazem parte de um conjunto de ferramentas a serem utilizadas nos equipamentos citados.

Esta pesquisa acadêmica é a base da ¹produção de uma grande reportagem sobre o tema aqui apresentado. A grande reportagem em modelo televisivo teve resultado final com seis minutos e foi publicada no canal do Youtube. O estudo foi dividido em duas fases: a primeira é representada pelo desenvolvimento teórico que dá o suporte para fundamentar a segunda, que é justamente a produção da grande reportagem em vídeo para exibição tanto em TV como na Internet. O foco principal está no aplicativo do *game Pokémon-Go*, criado pela *Niantic*, uma empresa que desenvolve *softwares* de lazer, principalmente jogos. A empresa conquistou no ano de 2016 a notoriedade midiática após o lançamento do *game* que explora a realidade aumentada por meio de dispositivos móveis.

No decorrer do trabalho, mais especificamente no terceiro capítulo, é tratada a comodidade que os aplicativos proporcionam aos usuários no dia a dia. Como auxiliam na comunicação, atividades físicas, na compra de produtos e serviços e até mesmo na compra e recebimentos de comida no sistema *delivery service*. Estas ferramentas são adquiridas pelo usuário por meio de *downloads* disponibilizados em lojas virtuais como, por exemplo, *Google Play* ou *APPLE Store*. Por meio dela, é possível baixar APPs, muitos gratuitamente, outros mediante pagamento.

No quarto capítulo o foco do debate volta-se para questões sociais, como a produção cada vez maior de elementos tecnológicos. Cada geração tem suas características e tecnologias relativas às capacidades de sua época e a necessidade mercadológica de tornar tais ferramentas tecnológicas (desde aparelhos até aplicativos) acessíveis. Entretanto os conflitos de pensamentos de cada uma cria interpretações diferenciadas sobre o uso ou função destas tecnologias e que apesar

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=6qbegnr2x6E&t=42s>

dos embates, a conjuntura mostra que as diferentes gerações estão sabendo como se portar diante de tantas novidades.

De acordo com o cientista de computação Paulo Cândido, ao conceder uma entrevista para a Revista Mundo Estranho (Editora Abril) em 2014, o primeiro *software* surgiu na Inglaterra em 1948, baseado numa teoria do matemático húngaro John Von Neumann (1903-1957). Apesar disso, há relatos também na mesma publicação de que foi a condessa Ada Lovelace a criadora dessa teoria, porém não chegou a colocar em prática ainda em vida. Von Neumann escreveu o artigo “*First Draft of a Report on the EDVAC*”, no qual propunha um computador composto por uma estrutura simples, mas fixa com um controle programado que seria capaz de executar qualquer comando sem necessidade de alterar o *hardware* – a sua ideia era a técnica do programa/guardado.

A previsão de Von Neumann é notória atualmente. A funcionalidade desta ferramenta tanto em aparelhos *mobile* quanto no computador depende somente de algum sistema operacional (sigla S.O.), o qual serve como base de execução das diversas tarefas, mediante o comando do usuário.

Também no terceiro capítulo é abordada a questão da segurança dos usuários que utilizam essas ferramentas. Para tanto, o *game Pokémon-Go* é o APP escolhido para análise e o produto desta pesquisa, ou seja, a grande reportagem.

Entre as preocupações geradas pelo aplicativo, está a necessidade de o usuário autorizar o acesso, por parte do *software*, ao banco de dados do aparelho *mobile*, que teoricamente pode permitir o compartilhamento de informações com o proprietário do APP baixado. Compreender se os usuários estão atentos ou não aos termos de utilização dos aplicativos é um dos objetivos desta pesquisa. Ainda neste contexto, a pesquisa também busca identificar minimamente o público que mais utiliza o APP *Pokémon-Go*.

A análise, a partir do cenário criado pelo uso do APP *Pokémon-Go* aponta ainda para uma possível inversão de comportamento social. Comumente os jogos eram tidos como um fator de isolamento social, já que as interações, antes face a face, eram evitadas devido à comodidade dos indivíduos em fazer tudo através de um único instrumento e de um único local. O *Pokémon-Go* propõe uma inversão de processo por incentivar os usuários a saírem de suas residências para irem aos parques, às ruas e a outros lugares, e assim completar as missões propostas pelo *game*. Essa necessidade criada pelo jogo promove o encontro de jogadores num

mesmo espaço e, conseqüentemente, os estimula a interagir socialmente. Este fato foi incluído na pauta da grande reportagem com a entrevista do estudante de Direito Luiz Henrique Fulber, que comenta que combina com amigos de se encontrar aos fins de semana com os amigos nos parques da cidade para jogar.

O aplicativo, que chegou ao Brasil em agosto de 2016, está na lista dos mais adquiridos em 2016, segundo o ²relatório divulgado pelo *Business Insider* (2016). No Brasil o aplicativo foi o mais pesquisado no *Google* mesmo durante as Olimpíadas, superando as buscas por informações sobre o evento esportivo – conforme dados revelados na reportagem de O Globo, em 4 de agosto de 2016 – as informações foram coletadas em um período de 7 dias. Os estados que mais buscaram conteúdos relacionados ao APP em questão foram: São Paulo, Paraná, Santa Catarina, Espírito Santo e Minas Gerais.

O Sexto Capítulo descreve como o jornalista se prepara para desenvolver seu trabalho diário de levar a informação, desde a pauta até a reportagem final e que deve existir um comprometimento em produzir uma notícia correta e honesta, mesmo que de forma parcial, pois cada jornalista traz consigo seu entendimento do assunto e aborda-o de maneira tal a condizer com sua visão de mundo.

² Vide gráfico 1 nos anexos.

2. METODOLOGIA

Uma pesquisa bibliográfica “é o planejamento global inicial de qualquer trabalho de pesquisa que vai desde a identificação, localização e obtenção da bibliografia pertinente sobre o assunto, até a apresentação de um texto sistematizado”, de acordo com Jorge Duarte e Antônio Barros (2009).

Para os autores, isso deve evidenciar o pensamento de quem pesquisa, desde que seja acrescido de ideias, compreensões e até opiniões formadas a partir de conceitos analisados e compreendidos. Para Gil (2008) uma pesquisa bibliográfica tende a surgir após uma boa pesquisa exploratória:

Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas. (GIL, 2008, p.44).

Ainda de acordo com Gil (2008), a pesquisa exploratória é o que proporciona maior familiaridade com o problema, levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas experientes, que acarretam no aprimoramento de ideias e intuições. Porém, o autor afirma que na maioria dos casos este tipo de pesquisa tende de assumir a forma da pesquisa bibliográfica ou de estudo de caso.

Silva (2003) explica que o interesse do ser humano em pesquisar ou investigar assuntos ligados à realidade vem da curiosidade e do interesse aprofundado em um estudo de objeto e objetivos, ou seja, um está ligado ao conteúdo estudado e o outro é “aonde pretende chegar com aquele estudo”. Portanto, a pesquisa bibliográfica é entendida por Silva (2003) como o primeiro passo de qualquer pesquisa científica.

Para desenvolver a presente pesquisa de conclusão de curso, alguns autores foram revisados, servindo de base aos estudos, tais como: John B. Thompson (1998), Pierre Bourdieu (1997), Marshall McLuhan (2005) e Edinei Procópio (2010), que descrevem sobre o ambiente virtual.

As fontes bibliográficas, conforme cita Gil (2008), podem ser classificadas em: livros de leitura corrente como obras literárias e de divulgação, livros de referência informativa ou remissiva: dicionários, enciclopédias, anuários e almanaques, também podem ser publicações periódicas do tipo jornais e revistas e

impressos diversos. Gil (2008) afirma que os livros são as fontes mais excelentes. Sendo assim, são identificadas como de leitura corrente ou de referência.

Ainda de acordo com Gil (2008), a pesquisa bibliográfica oferece a vantagem de que o apurador possa obter um vasto conhecimento, pois a cobertura torna-se muito ampla, permitindo obter dados sem ter que correr atrás do que está “disperso no espaço”.

Por exemplo, seria impossível a um pesquisador percorrer todo o território brasileiro em busca de dados sobre população ou renda *per capita*; todavia, se tem a sua disposição uma bibliografia adequada, não terá maiores obstáculos para contar com as informações requeridas. A pesquisa bibliográfica também é indispensável nos estudos históricos. Em muitas situações, não há outra maneira de conhecer os fatos passados se não com base em dados bibliográficos. (GIL, 2008, p.45)

Entretanto, Jorge Duarte e Antônio Barros (2009) separaram pesquisa bibliográfica em seis partes, sendo elas secundárias. A) Bibliografias especializadas: que são publicações de determinado período específico. B) Índices com resumo: é o índice da literatura corrente de artigos periódicos, com referência e resumo de cada item. C) Portais: informações contidas em *sites* de instituições; D) Resumos de teses e dissertações: publicações com indicações de autores, orientar, universidade e instituições de pós-graduação do país. E) Catálogos de bibliotecas: refere-se ao uso da biblioteca para elaboração de uma tese. F) Catálogos de editorias: complementa a busca do usuário, onde é possível consultar catálogos de editorias especializadas na publicação de livros de diversas áreas de conhecimento. Após a identificação do tipo de pesquisa é preciso dar início à etapa de “localização dos documentos” que farão parte do trabalho. Nesta pesquisa foram utilizados três autores para principal embasamento da metodologia de pesquisa: Maria Immacolata Vassalo de Lopes, Jorge Duarte e Antônio Barros e Antônio Carlos Gil.

Segundo Gil (2008) não existem regras específicas para elaboração de uma pesquisa, entretanto é necessário seguir alguns requisitos para propor uma melhor avaliação. Os elementos normalmente exigidos são: formulação do problema, identificação do tipo de pesquisa, previsão da forma de apresentação dos dados e definição dos recursos humanos, materiais e financeiros.

De acordo com Maria Immacolata (2005), a proposta de um modelo metodológico “visa apreender a construção da estrutura da obra científica. Na base

de seleções e combinações, (...) na qual o resultado é a produção do conhecimento científico”. (LOPES, 2005, p.116).

Por se tratar de um tema relacionado ao ambiente virtual, o conteúdo desta pesquisa também se fundamenta em diversos materiais coletados na internet, geralmente materiais de cunho acadêmico ou de conteúdo informativo que se enquadra dentro da categoria metodológica como documento.

Uma pesquisa documental consiste em apresentar materiais que ainda não possuem um tratamento analítico, ou que “ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetos da pesquisa”. O seu processo de desenvolvimento é idêntico ao da pesquisa bibliográfica, todavia, enquanto a pesquisa bibliográfica se utiliza de materiais impressos e de bibliotecas, a documental dispõe de fontes mais diversas e dispersas. Silva (2003) define esse tipo de pesquisa por ser meios de investigações de documentos que descrevem e comparam usos e costumes, tendências, diferenças e outras características com fatos colhidos da própria realidade. Segundo Gil (2008):

Há de lado, os documentos “de primeira mão”, que não receberam nenhum tratamento analítico. Nesta categoria estão os documentos conservados em arquivos de órgãos públicos e instituições privadas, tais como associações científicas, igrejas, sindicatos, partidos políticos, etc. incluem-se aqui inúmeros outros documentos como cartas pessoais, diários, fotografias, gravações, memorandos, regulamentos, ofícios, boletins, etc. (GIL, 2008, p.46).

Há também documentos de segunda mão que já foram analisados, tais como relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas, estatísticas, etc. O autor esclarece que não é fácil fazer a distinção entre a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental, pois as “fontes bibliográficas nada mais são do que documentos impressos”. Além disso, a maioria dos documentos usados para documentar são: “jornais, boletins e folhetos” que também podem ser considerados como pesquisa bibliográficas, então pode-se dizer que a pesquisa bibliográfica é um tipo de pesquisa documental.

Portanto, se valendo das informações dos autores acima citados, o presente trabalho foi elaborado a partir da pesquisa bibliográfica, documental e exploratória. A bibliográfica porque usufruímos de diversos livros impressos, da pesquisa documental foram coletadas diversas matérias e reportagens *on-line* que retratam a utilização dos aplicativos e a exploratória, que segundo a autora do livro Métodos e

Técnicas de Pesquisa, Mary Aparecida Ferreira da Silva, é o que auxilia no processo inicial da pesquisa. “Seu objetivo é familiarizar o pesquisador com o assunto a ser pesquisado, fazê-lo perceber e descobrir novas ideias”. (SILVA, 2003, p.50).

Para fundamentar o capítulo de aplicativos foi utilizada a monografia realizada por Rafael J. Werneck de A. Martins, elaborada como requisito para a conclusão do curso de Engenharia da Computação pela PUC-RJ. Essa opção se dá pelo fato de que o pesquisador tratou de forma simples e compreensível o tema que geralmente é descrito, de forma natural no meio acadêmico, numa linguagem hermética, própria da área. Nesta monografia são abordados assuntos sobre a plataforma Android e a construção de aplicativos nela, questões de segurança digital (assinatura do desenvolvedor), as permissões necessárias e ainda as comodidades deste tipo de tecnologia.

Já para a descrição do produto “Grande Reportagem” os principais autores são Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari para fundamentar a produção e desenvolvimento do nosso produto. Questões como a diferença de reportagem e notícia, e o que fundamenta uma grande reportagem, mesclando elementos do cinema e do documentário.

3 OS APLICATIVOS

As ferramentas denominadas aplicativos ou APP são *softwares*, criados especificamente para aparelhos *móviles* (como *smartphones* e *tablets*). Aparelhos que oferecem desde o acesso à internet até uma série de serviços *on-line*, e que funcionam por meio de sistemas operacionais. Os mais conhecidos são: IOS para uso exclusivo em aparelhos da fabricante *Apple* e *Android*, criado e controlado pela *Google*, e usado por diversos fabricantes de aparelho *mobile*. Em menor proporção no mercado, a *Windows* também oferece sua base para aparelhos *mobile*.

A palavra *mobile* vem do latim *mobilis* e significa móvel, mobilidade. Um aparelho *mobile* é aquele que se pode carregar para qualquer lugar, é um dispositivo móvel. E um dispositivo móvel, designado popularmente em inglês por *handheld* é um computador de bolso.

Rafael J. Werneck de A. Martins (2009) mostra em sua pesquisa “Desenvolvimento de Aplicativo para *Smartphone* com a plataforma *Android*” que o primeiro aparelho desenvolvido para funcionar com a plataforma *Android* foi o modelo *T-Mobile* G1, fabricado pelo HTC em setembro de 2008, e que no Brasil chegou exatamente um ano depois.

Ao citar os estudos de Reto Meier em “*Professional Android Application Development*” de 2009, Rafael destaca a afirmação de que na plataforma *Android* todos os aplicativos são criados igualmente:

Somente no *Android* todos os aplicativos são criados igualmente. Ou seja, nele não há diferença entre aplicações nativas e as demais aplicações, o que possibilita uma grande personalização do sistema, ao permitir a substituição completa de aplicativos nativos por outros, criados por terceiros. Além disto, todos os aplicativos têm acesso às mesmas funcionalidades. (MEIER, 2009, *Apud*, MARTINS, 2009).

Para Meier (2009) *Apud* Martins, 2009, mesmo que os dispositivos móveis já tenham avançado muito tecnologicamente, eles ainda possuem pouco poder de armazenamento em relação aos *desktops* (ou computadores de mesa), memória RAM limitada, capacidade de armazenamento restrita e tudo isso deve ser levado em consideração na hora de se desenvolver um aplicativo.

O Android permite que os dados sejam armazenados de diversas formas, como através de um mecanismo chamado de preferências, onde é possível armazenar tipos primitivos. Esta possibilidade geralmente é utilizada para guardar as preferências do usuário. (MEIER, 2009, *Apud*, MARTINS, 2009).

Além disso, para se publicar um APP, é necessário que o mesmo esteja assinado digitalmente, com a chave do desenvolvedor identificando o responsável pela aplicação, segundo Martins, 2009.

Uma aplicação é distribuída através de um arquivo com o sufixo.apk que empacota seu código compilado juntamente com dados e recursos utilizados. Porém, antes de empacotar, deve ser atribuída, no arquivo de manifesto, uma versão para a aplicação. O sistema não utiliza esta informação, mas ela é útil para os usuários e para outras aplicações. (MARTINS, 2009).

É importante ressaltar que o desenvolvedor de um aplicativo deve levar em consideração as recomendações oficiais da plataforma para a qual está criando, seja *Android*, *IOS* ou *Windows*. São diretrizes que devem ser seguidas levando em conta o modelo disponível na documentação oficial da plataforma:

A qualidade de não ter emendas diz respeito à padronização entre todos os artefatos presentes no dispositivo. Como o sistema permite que aplicações criadas por diversos desenvolvedores sejam instaladas, para garantir ao usuário uma usabilidade intuitiva e consistente, é importante que todas utilizem os recursos disponíveis de forma adequada. Para tanto, constam, na documentação oficial, diversas diretrizes a serem seguidas. (MARTINS, 2009).

Nos quesitos segurança e acesso às informações de usuário, Martins (2009) afirma que é essencial para a aplicação da ferramenta ter essas permissões. Segundo o autor, um APP pode “alternativamente, com o *SQLite*, armazenar informações em tabelas em um banco de dados” em que a própria plataforma guarda esses dados para serem usados no momento solicitado.

De acordo com Jan Miszura Toledo e Gilcimar Divino de Deus (2012) no seu artigo “Desenvolvimento em *Smartphones* – Aplicativos Nativos e *Web*” é possível enumerar dois tipos de plataformas para aplicativos: os nativos e os de *web*. Enquanto os aplicativos de *web* necessitam de acesso aos navegadores de internet, os nativos são suportados de acordo com o sistema operacional.

Nicholas Negroponte (2006) afirmou em 1995 que a era da pós-informação removeria barreiras geográficas, eliminando a necessidade de que alguém esteja em

determinado local e horário, pois a transmissão de lugar já era algo bem próximo. E isso realmente aconteceu. Aplicativos como *Skype* e *facetime* podem comprovar. Para o autor, num futuro bem próximo será possível um médico realizar uma delicada cirurgia virtualmente, podendo o paciente estar a quilômetros de distância e ainda obter sucesso.

Assim, segundo Tompson (2008), os indivíduos estão criando o hábito de organizar o tempo para os meios de comunicação, por meio dos novos recursos, “A recepção dos produtos da mídia podem também servir para organizar o horário diário de seus receptores” (TOMPSON, 2008, p.43). Ele utiliza como exemplo o jornal local ou novela, onde o indivíduo reserva aquele horário para acompanhar a programação.

3.1 OS APLICATIVOS MAIS USADOS

Um estudo feito pela Revista Exame e publicado no próprio *site* no dia 28 de janeiro de 2015 revela que o aplicativo que mais tem acesso às nossas informações é o “AntiVirus *FREE*” da AVG. Esse foi o nome dado ao APP por ser totalmente sem custos ao usuário. A principal atividade desse *software* é oferecer segurança no aparelho *mobile*, uma vez que possui um serviço de proteção contra vírus que podem se infiltrar em nossos aparelhos via *e-mail*, *links*, e diversos outros meios que podem apresentar alguma ameaça aos aparelhos. Ao ser instalado, o aplicativo com a finalidade de oferecer proteção, exige a permissão de acesso a 44 arquivos e pastas de dados do aparelho, tais como a lista de contatos, câmera fotográfica, fotos, mídia, arquivos pessoais, a própria identidade do aparelho, localização entre outros. Neste caso, o aplicativo precisa acessar todas as pastas e arquivos, justamente para evitar ou eliminar programas espíões e maliciosos que estão ocultos em aplicativos que oferecem um serviço – como um jogo – mas o propósito final é o de roubar informações.

Já o APP do *Facebook* vem em segundo lugar, exigindo 39 dados, entre eles “ler compromissos e informações confidenciais”, como contatos da agenda telefônica, arquivos pessoais e eventualmente *e-mails* que possam conter informações sigilosas, dados bancários, documentos entre outras coisas que venham conter no aparelho. O sexto lugar é ocupado pelo “*WhatsApp*”, um dos mais usados por proprietários de telefones *smart*. O APP exige acesso a 32 dados

peçoais incorporados no celular. Para dar a sensação de segurança e sigilo, recentemente o *WhatsApp* passou a oferecer a possibilidade de codificação das mensagens (criptografia) para evitar a quebra de privacidade. Ao mesmo tempo a empresa passou a ter um pretexto para não quebrar o sigilo de certas mensagens, mesmo que por exigência da justiça.

Vale lembrar que qualquer usuário está sujeito ao rompimento da privacidade, tanto na plataforma *Android*, como na *IOS* e *Windows*. Um dado alarmante, divulgado em reportagem do portal de notícias G1 (g1.com.br) no dia 16 de julho de 2015 destaca que a cada 18 segundos um vírus ou programa malicioso é criado para tentar acessar, por exemplo, contas bancárias por meio de celulares. Esses números são da consultoria de segurança G DATA, com sede em Bochum, Alemanha, proprietária do *Software AG* uma das soluções de segurança antivírus. Como especialista em segurança da Internet e pioneira no campo da proteção contra vírus, a empresa fundada em 1985 desenvolveu o primeiro programa antivírus há mais de 30 anos. Consequentemente ela está entre as empresas de segurança de *software* com mais tempo de mercado em todo o mundo.

O site Terra (terra.com.br) publicou no dia 30 de março de 2016, na página de tecnologia IDGNOW, um estudo do site de serviços para a internet norte-americano, *Yahoo*, que revela os hábitos dos brasileiros em relação aos *smartphones*. O levantamento apontou que os brasileiros passam maior tempo em Apps de Utilidades & Produtividade (44%); em Apps de esporte (19%), em aplicações de Mensagens & Social (17%); Jogos (12%), Lifestyle & Compras (4%), Música e Entretenimento (3%), e Saúde & Boa Forma (1%). Vale ressaltar que essa porcentagem é referente ao uso longo de 24 horas.

Entretanto, a ferramenta *analytics* do *Yahoo* não está presente nos mais populares serviços da categoria de Mensagem & Social que são *Facebook* e *WhatsApp*, muito usados no Brasil. Talvez, por esse motivo, a porcentagem esteja abaixo da categoria “Utilidades & Produtividade”.

Outro dado relevante é em relação à faixa etária. Entre 13 e 17 anos o que predomina são Apps de mensagens, música e entretenimento. Já na faixa de 18-24 os interesses são os mesmos, porém em conjunto com Apps de compras e *lifestyle*. Da mesma forma, jovens, entre 25 e 34 anos estão mais interessados em viagens ou notícias.

No que tange aos Apps relacionados à saúde, boa forma e esporte, quem mais busca essas ferramentas são pessoas que estão entre os 35 e 54 anos. Curiosamente, na categoria *games* o estudo apontou que são pessoas mais “maduras” que procuram fazer o *download*. Geralmente quem já completou ou está acima dos 55 anos. Ainda segundo o *Yahoo*, 88% da navegação em *mobile* diz respeito a aplicativos – o restante vem de navegadores como *Chrome* e *Safari*.

Em relação ao horário de uso, predomina no Brasil o uso durante o horário do almoço, mas atinge seu auge durante à noite, a partir das 18 horas, sendo que neste horário 94% dos usuários que estão com um *smartphone* nas mãos estão utilizando algum APP, principalmente o *crossdevice* (que é quando o usuário abre várias telas ao mesmo tempo). Vale lembrar que o *Yahoo* comprou em 2014 a *startup* de *analytics* com foco em *mobile*, que desenvolveu essa pesquisa.

O Brasil ficou em terceiro lugar no ranking dos países que mais realizam *downloads* de aplicativos pelo mundo, em plataformas *Android* e *IOS*, no primeiro trimestre de 2016. Mas em compensação não entrou no TOP10 de países que desenvolvem receitas pelos aplicativos. O relatório foi divulgado pelo *site* APPAnie, descrito na matéria “Brasil é o terceiro país que mais baixa apps no Android e no IOS”, divulgado pelo *site* Tech Mundo (2016). Ainda aponta que a evolução dos aplicativos está desenvolvendo um lado competitivo nos usuários, e que em uma visão futura *mobiles* aplicativos se complementariam.

3.2 PERSONA DIGITAL – VISÃO FUTURÍSTICA DE NEGROPONTE

Negroponte (2006) narra em sua obra “A vida digital” 1995 que pouco a pouco os computadores estavam adquirindo personalidades e que treinar um novo computador pessoal seria como treinar um novo cãozinho. Também já apontava um dado alarmante: “estou dizendo que o estilo de interação pode ser muito mais rico do que o ruído de cliques, as vozes de lata e o piscar repetido de mensagens de erro”, pois, segundo ele, teríamos sistemas capazes de interagir e brincar com o usuário enquanto o mesmo trabalha.

Negroponte (2006) previu ainda que veríamos casos de abuso de propriedade intelectual e de invasão de privacidade. Vandalismo digital, pirataria de *software* e roubo de dados; além disso, perda de empregos para sistemas computadorizados. “A noção do emprego vitalício numa única empresa já começou a

desaparecer”. O autor já acreditava que à medida que passasse a utilizar mais *bits* e menos átomos ocorreria a transformação radical da natureza do mercado de trabalho. na década seguinte ao da publicação da primeira edição do livro.

Os *bits* não são comestíveis; nesse sentido, não são capazes de acabar com a fome. Os computadores, por sua vez, são amorais: não podem resolver questões complexas como as do direito à vida e à morte. Não obstante, a vida digital é algo que oferece muitos motivos para o otimismo. Assim como uma força da natureza, a era digital não pode ser negada ou detida. Ela dispõe de quatro características muito poderosas, as quais determinarão seu triunfo final: a descentralização, a globalização, a harmonização e a capacitação. (NEGROPONTE, 2006, p.216).

Tudo o que Negroponte (2006) previu em 1995, há 11 anos, já aconteceu. Vale ressaltar que hoje já usufruímos dos *bits* mais do que átomos. Compra-se um objeto qualquer, por exemplo, uma geladeira por determinado aplicativo ou *site*, e se recebe em forma de átomos na residência.

3.3 A NECESSIDADE DA SEGURANÇA PARA OS APLICATIVOS

Com tantas ofertas de aplicativos nos aparelhos *mobiles*, os usuários deixam de prestar atenção nos termos de adesão, ou seja, permissões e concessões de acesso aos dados do aparelho eletrônico. No Brasil foram estabelecidas normas e condutas de utilização da internet, por meio da LEI nº 12.965, de 23 de abril de 2014, conhecida como Marco Civil da Internet.

A legislação concede o direito para que todo cidadão tenha acesso à internet. O texto estabelece desde os princípios, as garantias, e os direitos e deveres para o uso da internet no país, segundo descreve Faria Cedão e Maia Advogados, no *site* Jurídico Certo, na reportagem “Quer fazer ou fez um aplicativo? Atenção aos termos de Uso e Política de Privacidade!”, publicado em 29 de abril de 2016.

O artigo 7º da Lei defende o acesso à internet como um meio essencial no exercício de cidadania. No mesmo artigo, os incisos VI ao XIII, descrevem as responsabilidades do uso da internet, da coleta de dados e do armazenamento de informação, em que deve ser escrita de forma clara e objetiva para os usuários, também, esclarece que as informações pessoais não poderão ser fornecidas a terceiros: “VII - não fornecimento a terceiros de seus dados pessoais, inclusive

registros de conexão, e de acesso a aplicações de internet, salvo mediante consentimento livre, expresso e informado ou nas hipóteses previstas em lei”.

É previsto por esta lei “(...) preservar a intimidade, da vida privada, da honra e da imagem das partes direta ou indiretamente envolvidas – artigo 10”. A necessidade da lei fica evidente quando se observa que a maioria dos indivíduos acaba baixando diversos conteúdos nos aparelhos eletrônicos sem a percepção de estar autorizando acesso às suas informações pessoais. A legislação passa a ser uma forma de proteção diante de uma invasão aos dados pessoais com intenções criminosas.

Em uma entrevista concedida ao Jornal Hoje, e publicada no *site* O Povo Online, o advogado e professor de Direito Digital Caio Carvalho Lima explica que o usuário, ao baixar um aplicativo aceitando o termo de acesso, está formalizando um contrato entre as duas partes, estipulando os direitos e deveres da relação de ambos. É preciso estar atento para que não se permita o acesso a informações desnecessárias.

O aplicativo *Pokémon-Go*, escolhido para o desenvolvimento do presente trabalho, caso desta pesquisa, solicita o acesso a certos dados do aparelho, como por exemplo a câmera, mas não com o objetivo de espionar o usuário como citado em algumas reportagens. O acesso se faz necessário diante de um requisito do *software* que propõe oferecer ao jogador a sensação de realidade aumentada.

A revista Galileu, em agosto de 2016 abordou a polêmica em relação ao aplicativo como sendo a porta para uma possível forma de espionagem. A temática da reportagem se baseou na pergunta “O *Pokémon-Go* seria uma arma da CIA para espionar os jogadores?”, porém o assunto não passara de meros comentários que circularam nas redes sociais como *Facebook* e *WhatsApp*.

Neste contexto entende-se que a provável possibilidade de espionagem pelo aplicativo são especulações ou simples boatos sobre a nova ferramenta. Porém é preciso ficar atento, pois existem outros aplicativos considerados inocentes que podem ter realmente a intenção de extrair dados confidenciais do usuário como, por exemplo, senhas de bancos e de cartões de créditos. Não se descarta ainda a possibilidade de que o propósito da invasão seja o de entrar na intimidade do dono do aparelho com o interesse de capturar imagens que possam provocar, no invasor, alguma saciedade, até mesmo sexual, por exemplo.

No Brasil foram registrados 11.443 casos de crimes cibernéticos. Os principais são exposição íntima, ofensa ou *cyberbullying*, problemas com dados pessoais, pornografia infantil e aliciamento sexual infantil online. Segundo informações da *Safernet*, uma empresa que atua há 10 anos em registros de denúncias de crimes cibernéticos, com apoio da Polícia Federal e do Ministério Público Federal, com a Secretaria de Direitos Humanos. A tabela 2, em anexo, apresenta o demonstrativo do país em relação a esses crimes.

4 A INTERAÇÃO SOCIAL

Os meios de comunicação estão em constante transformação devido aos avanços tecnológicos, permitindo cada vez mais a interação entre os indivíduos. Raquel Recuero (2009) fala sobre essa interação social no ambiente virtual:

Finalmente, a interação mediada pelo computador é também geradora e mantenedora de relações complexas e de tipos de valores que constroem e mantêm as redes sociais na Internet. Mas, mais do que isso, a interação mediada pelo computador é geradora de relações sociais que, por sua vez, vão gerar laços sociais. (RECUERO, 2009, p.36).

Recuero (2009) ainda ressalta que essa comunicação modifica os padrões de relacionamentos sociais mais tradicionais e promove novas possibilidades de proximidade. Por exemplo, as interações entre as pessoas que exijam algum modo de mediação por meios técnicos, como a troca de cartas, telefonemas ou *e-mail*, são agora aceleradas a partir de inovações que permitem a comunicação entre indivíduos de tal modo que torna as distâncias físicas entre eles algo quase insignificante. Basta que os envolvidos no processo possuam alguma plataforma (*smartphone* ou *tablet*) conectada à internet.

John B. Thompson (2008) explica que o desenvolvimento de novos meios de comunicação vai além das redes de transmissão de dados e de informações, ou seja, a comunicação mantém os laços básicos de relação, mas propõe novos meios de interação.

Mais do que isso, o desenvolvimento dos meios de comunicação cria novas formas de ação e de interação e novos tipos de relacionamentos sociais – formas que são bastante diferentes das que tinham prevalecido durante a maior parte da história humana. Ele faz surgir uma complexa reorganização de padrões de interação humana através do espaço e do tempo. (THOMPSON, 2008, P.77).

Thompson (2008) observa que o aprimoramento dos meios de comunicação e dos processos que possibilitam múltiplas formas de troca de informações entre as pessoas, muitas vezes ocorrem de forma tão satisfatória quanto a interação face a face. Mesmo que os indivíduos não estejam partilhando do mesmo ambiente, uma nova relação “espaço-temporal” é criada a partir das ferramentas ligadas à internet.

O próprio Thompson expõe as formas de interações que merecem ser destacadas neste trabalho. A mais primitiva, porém, natural, é a face a face, já mencionada anteriormente; em seguida está a mediada e a quase-interação mediada.

Na primeira, os indivíduos estão no mesmo espaço-tempo no qual podem se expressar pela fala, gestos e olhares. A segunda seria a comunicação por meio de elementos tecnológicos como o telefone, cartas e outros, em que os indivíduos estão em espaço e tempo diferentes. E a terceira é a comunicação que alcança maior número de receptores, ou seja, os meios midiáticos (jornais, televisão e internet).

Os três tipos de interação podem ser empregados simultaneamente, como por exemplo, em um programa televisivo em que ocorre uma entrevista, que será acompanhada por um grande público.

Pascual Serrano (2013) descreve que não haveria sentido ter um computador que não conectasse as pessoas. Para Serrano (2013) os indivíduos “não entenderiam a serventia de um computador se não pudessem se conectar à rede”, (SERRANO, 2013, p.145). De acordo com Pascual, a internet é uma das raras invenções que mais sacudiram a sociedade, movimentando a vida cotidiana, os meios de comunicação, o ativismo político entre outros.

Mesmo assim Serrano explica que nem tudo é maravilhoso, criticando o despreparo dos mensageiros e receptores de conteúdos pela *web*. Serrano ainda esclarece que existem diversas crises na internet desde mediação, credibilidade, informação, redação de textos, mas que ela é um bem necessário. Da mesma forma ocorre com os aplicativos, tema desse estudo. Eles se tornaram uma necessidade e alguns também podem possuir problemas com credibilidade.

4.1 OS INTERESSES DA SOCIEDADE EM CONSUMIR TECNOLOGIA

Os autores Marshall McLuhan (2005) e Ednei Procópio (2010) são alguns dos autores que descrevem o comportamento da sociedade em relação ao acesso à informação na era Medieval e na Digital, por exemplo. Ambos expressam uma preocupação na forma com que cada indivíduo recebe e processa a informação, demonstrando os conflitos entre gerações, tanto com o surgimento do impresso quanto com os causados atualmente com o digital.

Edinei Procópio (2010) mostra um ponto de vista voltado para questões mercadológicas, ou seja, realmente existe um interesse do mercado em tornar os bens de consumo (sejam estes digitais ou quaisquer outros) acessíveis a todos. Ele ainda descreve que os interesses do mercado em relação ao consumo da nova geração eletrônica são perspectivas que tendem a aceitar o novo mundo tecnológico e a usufruir rapidamente de suas vantagens, ou seja, o consumo é garantido, pois a maioria das pessoas está interessada na evolução virtual.

O mercado, que provê conteúdo para estas mídias, e para outras que deverão ser desenvolvidas, tende a absorver rapidamente as novas tecnologias em forma de produtos, e a descobrir que o que importa na verdade é a democratização dos bens de consumo (...). (PROCÓPIO, 2010. pg. 19).

A cibercultura tem suas tendências democráticas nos dias de hoje, mas a cultura dos antepassados ainda continua viva na sociedade. Segundo Ednei Procópio “O que queremos é um mundo livre e melhor; e os livros ainda nos deixam sonhar com isso” (PROCÓPIO, 2010. Pg.20).

Por outro lado, McLuhan (2005) já previa uma evolução digital. Entretanto sua preocupação estava voltada para o psicológico dos seres humanos, ou seja, o autor se justifica analisando que a era de Gutemberg já causava conflitos na sociedade, que não estava preparada para receber tantas informações na forma escrita, visto que quem tinha acesso a ela era a classe dominante, especialmente o clero. O autor compara a acessibilidade à internet com o mesmo comportamento ocorrido com acesso à informação pelo povo daquela época: de que a sociedade de agora não está preparada para receber tanta informação e com tamanha velocidade, ou seja, assim como a escrita gerou conflitos outrora, o digital também haveria de conflitar entre as gerações que coexistem atualmente.

5 APP POKÉMON-GO

De uma forma descontraída o aplicativo *Pokémon-Go*, criado pela empresa *Niantic*, conquistou em pouco tempo milhares de usuários. O jogo está no topo da lista de *downloads* nas lojas *Play Store* nos Estados Unidos. Manteve-se 74 dias na lista dos aplicativos mais faturados na *APP Store*, sendo que a loja já registrou uma queda de 79% do número de jogadores que investiram no *game*. A inclinação ocorreu dois meses após o lançamento do jogo nos EUA, informação divulgado pelo site UOL (2016) “*Pokémon Go* deixa de ser o aplicativo mais lucrativo para *iPhone* nos EUA”.

O aplicativo propõem aos jogadores de *Pokémon Go* a saírem de suas residências ou serviços para caçar *Pokémon* pela cidade. Com isso, o aplicativo desenvolveu uma interação entre os jogadores que se encontram nestes locais caçando, além de restaurar o hábito dos indivíduos de saírem para caminhar. Pois após a captura de um *Pokémon*, segundo o *Blog Nerdzone.Org* (2016), conforme o anexo 2 e tabela 1, é preciso que o jogador caminhe 2, 5 ou 10 quilômetros para que o ovo choque. Esta tabela contém também a informação da quantidade a ser caminhada para cada *Pokémon*.

Ao mesmo tempo em que o jogo acendeu a discussão sobre os riscos que um aplicativo pode oferecer em relação à segurança dos aparelhos portáteis de acesso à internet, também merece destaque por se distanciar do aparente fenômeno de isolamento que essas ferramentas tendem a promover.

Ao contrário da grande parte dos aplicativos que vendem serviços e informações com comodidade, evitando que o usuário precise se deslocar para um restaurante, por exemplo, o *Pokémon-Go* propõe aos jogadores saírem de suas casas para conseguirem vencer as etapas ou desafios propostos. Com isso, o aplicativo estimula a interação entre os jogadores que se encontram em locais públicos para cumprir os objetivos do *game*. De certo modo essa ação acaba por restaurar o hábito dos indivíduos de se socializar, motivados pela busca de diversão que o jogo oferece.

Numa entrevista para o *Diário de Notícias* (2016) sobre o aplicativo, Jacinto Correia, um entre milhares de brasileiros que baixaram o aplicativo, descreveu que o jogo movimentou a família que outrora ficava em casa no sofá. Para ele o aplicativo

possibilitou conhecer pessoas, mesmo que para uma conversa rápida a respeito do jogo.

Tudo o que se refere aos aplicativos de jogos que antecedem o *Pokémon-Go*, e que ofereciam alguma possibilidade de interação entre usuários, se dava apenas de forma virtual. Como explica Thompson (2008), os “indivíduos podem interagir uns com os outros, ou podem agir dentro de estruturas de quase-interação mediada, mesmo que estejam situados, em termos de contextos práticos da vida cotidiana, em diferentes partes do mundo”. (THOMPSON, 2008, p. 135).

Para seguir com o argumento de que há um modo de estímulo de interação social, se faz necessária uma breve explicação sobre o funcionamento do *game*. O ícone - mais informações sobre o aplicativo *Pokémon-Go* - explica ao usuário que ao sair poderá capturar uma série de personagens que podem aparecer de forma aleatória em qualquer lugar, público ou não. O alerta da presença de um personagem em um determinado local atrai os usuários do aplicativo para o mesmo espaço físico. É nesse momento que as interações entre os jogadores podem ocorrer.

Enfim, a apresentação do APP incentiva os usuários a “apanhar, incubar, evoluir” – os pokémons e subir de nível adicionando “sua coleção com a eclosão dos ovos *Pokémon*” que é baseado nas distâncias percorridas pelo usuário. Vale destacar novamente que o deslocamento do indivíduo para determinados locais, é fundamental para conseguir avançar no jogo. Assim, a partir da evolução de um *Pokémon*, o próximo passo é “levá-lo em batalhas de ginásio e defender o seu *Gym*³”. E desta forma, o APP oferece ao usuário a ideia de aventuras da vida real com seu aparelho digital.

³ Gym, neste caso, é o espaço das batalhas que são os ginásios ou academias.

6 GRANDE REPORTAGEM NO TEXTO E NA TV

De todos os registros que se tem a respeito dos primórdios da humanidade, o mais documentado é com relação à comunicação. O homem sempre teve a necessidade de se comunicar para fazer parte de algum grupo social, ou pertencer a alguma organização como uma religião. A comunicação e a linguagem verbal se aprimoraram, e a necessidade de se comunicar e saber sobre o dia a dia das pessoas que estão a sua volta não mudou.

Como a proposta deste estudo é abordar um tema que embasa um produto jornalístico, a grande reportagem, foi necessário buscar fontes acadêmicas que proporcionassem a fácil compreensão. Afinal, compete ao jornalista, na sua rotina diária, conhecer, compreender e traduzir os assuntos e as informações para os mais diversos públicos. Um jornalista jamais se tornará um conhecedor pleno das diversas áreas do conhecimento, mas precisa reportar fatos de boa parte delas. Para a realização da grande reportagem, que será o complemento desta pesquisa, é preciso explicar sobre esse formato jornalístico e como desenvolvê-lo.

Trata-se de um gênero textual diferente da notícia factual, pois exige uma busca mais aprofundada, com a necessidade de mais tempo para apuração dos fatos. O gênero permite que o jornalista possa ousar, tanto na redação do material quanto aos meios para ilustrar as informações (Silva, 2013). Os autores Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari classificam reportagem:

[...] onde se contam, se narram as peripécias da atualidade – um gênero jornalístico privilegiado. Seja no jornal nosso de cada dia, na imprensa não cotidiana ou na televisão, ela afirma como o lugar por excelência da narração jornalística. E é a justo título, uma narrativa – com personagens, ação dramática e descrições de ambiente – separada, entretanto da literatura por seu compromisso com a objetividade informativa. Este laço obrigatório com a informação objetiva em dizer que, qualquer que seja a reportagem (interpretativa, especial, etc.), impõe-se ao redator o “estilo direto puro”, isto é, a narração sem comentários, sem subjetivações. (SODRÉ e FERRARRI, 1986, p. 9, Apud Silva, 2013,).

Ainda de acordo com Sodré e Ferrari (1986), um exemplo clássico de uma simples notícia que se transformou em uma reportagem maior foi um acidente ocorrido em 1925, em Kentucky, nos EUA. Flody Collins, um camponês ficou preso numa caverna. Somente um veículo de comunicação deu atenção ao caso. No entanto as tentativas de salvar Collins fracassaram e o fato ganhou repercussão por

todo o país. A cobertura do caso aumentou, chegando a ter aproximadamente 1200 veículos noticiando o acidente. Posteriormente essa história foi contada no livro “A montanha dos sete abutres” que também virou filme.

Cintia Charlene da Silva e Gloria Maria de Oliveira Baltazar afirmam que a reportagem está presente no dia a dia de todo jornalista. Uma reportagem se diferencia da notícia de uma forma notável. O tempo, imediatismo, e o valor notícia já podem determinar se aquele fato será ou não divulgado. Enquanto a reportagem é construída a partir dos bastidores da história.

Fator determinante para a circulação de uma notícia é o tempo: o fato deve ser recente e o anúncio do fato, imediato. Este é um dos principais elementos de distinção entre a notícia e outras modalidades de informações. Aqui, talvez, um aspecto importante ao diferenciar notícia de reportagem: a questão da atualidade. Embora a reportagem não prescindir de atualidade, esta não terá o mesmo caráter imediato que determina a notícia, na medida em que a função do texto é diversa: a reportagem oferece detalhamento e contextualização àquilo que já foi anunciado, mesmo que o seu teor seja eminentemente informativo. (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.18).

Ainda de acordo com as autoras, o que torna o “jornalismo mais diferenciado é a busca aprofundada e o envolvimento do repórter com a notícia e as discussões humanas” (2009, p.14). Para elas, as grandes reportagens surgem no espaço criado justamente para o repórter especializado, que deixa de fazer as pautas diárias e rotineiras, para dar atenção a outros assuntos, mais específicos, que exigem aprofundamento, e que muitas vezes fomenta a opinião pública.

Júlio César Degl'iesposti (2009), em sua dissertação de mestrado “A grande-reportagem na televisão brasileira – Um estudo do Globo Rural” da Faculdade Cásper Líbero de São Paulo, afirma que “quanto à sua estrutura, a reportagem foge à praticidade da pirâmide invertida, da disposição lógica do fato pelo seu ordenamento de ação, sujeito, espaço e tempo”. Júlio cita Edvaldo Pereira Lima, que fala sobre a pirâmide invertida na grande reportagem:

Entre a técnica da pirâmide invertida – que congrega artificialmente elementos primários de uma informação no início de um texto – ainda presente como principal recurso organizador de uma matéria em muitos periódicos, e o estilo narrativo, o leitor aprecia mais o segundo. Pois o estilo narrativo corresponde a uma tendência natural humana, há milênios, que é contar e receber (ouvir, ver, ler) histórias. (DEGL'IESPOSTI, *Apud* LIMA, 2009, p.358).

Degl'iesposti (2009) cita também a obra de Saulo La Rue, “A grande-reportagem entre o mercado e a academia”, em que o autor afirma que uma grande reportagem é o “jornalismo com roteiro, produto um tanto indefinido, com características cruzadas, de vários campos de conhecimento” (2006, p.183). Para o autor, a grande reportagem surgiu após o nascimento do cinema e do documentário, entretanto se pode dizer que tem grande relação com a arte e a literatura.

A partir disso, Degl'iesposti (2009) afirma que, na “grande-reportagem televisiva a linguagem se mostra diferente do telejornal, que opera num ritmo veloz, de forma fragmentada, interessada apenas no foco principal do acontecimento”.

O repórter cinematográfico Jorge dos Santos, em entrevista a Degl'iesposti, garante que o telejornal utiliza ⁴*takes* curtos, enquanto a grande reportagem tem um andamento diferenciado, mais lento (Degl'iesposti, 2009).

O telejornal tem um fator limitante que é o tempo. As matérias não podem passar de 1,5 minuto a 2. A conta que a gente faz é de 10 para 1. Gravamos 10 minutos para tirar 1. Então, o jornalismo diário não possibilita, na imagem, você desenvolver o plano-sequência, uma continuidade. Claro, tem que ter uma história. Você precisa contar uma história com imagem. Mas o jornalismo diário limita a criação de uma sequência de imagens. (...) No Globo Rural, nós temos a possibilidade de fazer uma sequência, um documentário. A gente consegue, através de um personagem, contar uma história de uma região, da propriedade ou com que ele trabalha. (SANTOS, apud DEGL'IESPOSTI 2009, p. 56)

A grande reportagem é resultado de uma visão aprofundada do cotidiano e da contemporaneidade: “Isso inclui não só os meios impressos, mas, sobretudo, os que envolvem os processos e sistemas em rede” (Degl'iesposti, 2009). O mais importante é checar as informações: elas chegam até os repórteres de todas as maneiras, seja pelo tradicional release ou inúmeros métodos utilizados a partir de ferramentas existentes na internet e outras possibilidades apresentadas pelos meios eletrônicos. Porém se o repórter não tiver a preocupação de checar a fonte da informação pode prejudicar seriamente a reportagem, consequentemente comprometendo a credibilidade da imprensa.

Na obra “Reportagem na TV – Como fazer, como produzir e editar”, os autores Alexandre Carvalho, Fabio Daimante, Thiago Bruniera e Sérgio Utsch (2010) tratam aspectos consideráveis para a produção de uma reportagem televisiva como:

⁴ Tomada em português, é o que chama uma gravação, cada cena gravada pode possuir vários *takes* e no momento de edição escolhem-se os melhores.

“Não ter medo de perguntar”. Segundo os autores qualquer pergunta por mais óbvia que pareça, deve estar na pauta do repórter, pois poderá não ser tão óbvia assim para o telespectador. Outra dica importante é como se deve fazer a pergunta: se o jornalista pergunta ao entrevistado sobre o que ele acha sobre determinado assunto, certamente a resposta será mais abrangente, porém se lhe perguntar “você não acha que...?” Está induzindo a resposta a ser monossilábica, apenas um sim ou não.

Os autores deixam explícito o quanto é importante uma boa captação de imagens para a reportagem, pois isso permite que o repórter se aprofunde ainda mais no assunto tratado, com um maior número de informações. (CARVALHO *et al*, 2010).

Ainda de acordo com o livro *Reportagem na TV*, os três elementos básicos na estrutura de uma reportagem são: *off*, passagem e sonoras. Esses elementos devem estar ligados entre si, depois do *off* vem a sonora, mas ela não deve dizer a mesma coisa que o repórter, e sim complementar o que foi dito.

Para os autores, a boa linguagem e um bom texto são primordiais no texto de tevê. Ele precisa ser conciso, mas ao mesmo tempo criativo e que qualquer pessoa, de todos os níveis de escolaridade possam compreender. “Devemos entregar para o telespectador tudo mastigado”. Ao falar em porcentagens, opte por falar “6 em cada 10 pacientes” no lugar de 61%, usando palavras comuns para todos. Mas é preciso cuidado: não é necessário em todos os casos descrever as cenas, para que não caia na redundância. (CARVALHO *et al*, 2010).

Assim como todo processo de produção jornalística, é necessário desenvolver a pauta, realizar uma profunda apuração para só então realizar as entrevistas e captura das imagens necessárias. Concluída essa etapa, é hora de confeccionar o texto que seguirá para a edição juntamente com todo o material de áudio e vídeo captado para tal. “Pauta é essencial”. É o que relata Adriana Carranca (2013) numa entrevista dada ao Portal Imprensa no dia 26 de agosto de 2013. Para Adriana é vital na reportagem é importante também conter personagens, para que o público possa se identificar com o assunto.

Não consigo imaginar um texto sem personagem. Um assunto sempre interfere na vida de alguém. É importante sempre pensar quem é aquela pessoa além da entrevista. ‘Ele tem filhos?’ ‘Qual a relação com os pais?’. Construo tudo isso na minha cabeça, mesmo que eu não vá usar no texto. (CARRANCA, 2013).

Com a pauta em mãos, começa o processo de apuração por parte do repórter, ou seja, confirmar tudo o que foi proposto. Essa tarefa é uma obrigação de todo repórter. Heródoto Barbeiro, em seu livro “Manual do Telejornalismo” afirma que: “O repórter deve sempre preparar com antecedência as perguntas que vai fazer, além de ser incisivo e firme sem agredir o entrevistado. As perguntas devem ser claras, diretas, curtas e encadeadas.” (BARBEIRO, 2002, p. 69). Portanto, é de extrema importância que o repórter esteja preparado no momento da entrevista e da apuração dos fatos, para que tenha pleno conhecimento do assunto e assim, formular com eficiência as perguntas.

O terceiro ponto e não menos importante é o texto. A redação para TV, e para uma grande reportagem com formato televisivo, deve ser algo que complemente as imagens, mesmo que algumas falem por si. Vera Íris Paternostro, no livro “O Texto na TV” afirma que as cenas não devem imperar na reportagem, pois apesar de serem universais, cada pessoa que assiste com visões de mundo divergentes pode compreender de formas diferentes. E por conta disto o texto é primordial.

Em telejornalismo, a preocupação é fazer com que texto e imagem caminhem juntos, sem um competir com o outro: ou o texto tem a ver com o que está sendo mostrado ou não tem razão de existir, perde a sua função. O papel da palavra não é brigar com a imagem. (PATERNOSTRO, 2006, p.72).

Após a gravação das sonoras – ou entrevistas – e a captação das imagens, finaliza-se o trabalho na edição. É preciso ter equilíbrio na hora de cortar e juntar as sonoras, o *off* (texto narrado pelo repórter), passagens (aparições do repórter) e a inserção de imagens e sons ambientes para ilustrar o material. Heródoto Barbeiro (2002) relata que não existe uma regra que especifique o tempo máximo para expor um trecho da entrevista: “Um assunto importante, uma declaração polêmica e a capacidade de síntese do entrevistado também podem influir no tempo da sonora.” Outro ponto significativo ressaltado por Barbeiro é que há a necessidade de atenção nas entonações das falas na hora do corte:

Preste atenção ao ritmo da fala, pausa e respiração. Esses detalhes são importantes nos cortes e emendas necessários numa edição. Os pontos ideais para os cortes e emendas são descobertos pelo editor com a prática e a sensibilidade. A regra básica é dar sentido à fala e à imagem. A sonora deve terminar com a entonação “para baixo”. O depoimento que termina com a entonação “para cima” além de ser esteticamente horrível, dá a impressão de o entrevistado ter sido cortado antes de completar o pensamento, ou ter sido alvo de censura. (BARBEIRO, 2002, p.106).

Portanto, além de colher sonoras eficientes, o trabalho que será finalizado na ilha de edição é ainda mais pertinente para dar ênfase e facilitar a compreensão do telespectador em relação à reportagem.

O produto que este trabalho está embasando em uma grande reportagem que tem o propósito de mostrar e relatar a vida de pessoas que usam aplicativos. Que baixaram em seu celular Apps para todas as modalidades, de comida e Boa forma até Apps para realizar transações bancárias.

Também temos como objetivo mostrar ao público se existe, e quais são, os riscos de conceder permissão aos aplicativos para acessarem diversas informações contidas em nosso celular ou *tablet*. De acordo com o perito em Segurança Virtual, Sandro Stival, os aplicativos podem ser maliciosos e não usar essas informações a nosso favor, portanto é importante que o usuário esteja atento ao local em que está fazendo o *download* do aplicativo para garantir uma segurança maior no aparelho.

6.1 REPORTAGEM NA TELEVISÃO

O jornalista exerce o papel do saber ou de reconhecer o que é notícia. Traquina (2008) salienta que essa capacidade (saber e reconhecer) do profissional vem da sua leitura dos acontecimentos, ou seja, a notícia é vista com alguns critérios: conjunto de valores, notoriedade, conflito, proximidade geográfica e seu faro e perspicácia à notícia.

Depois da avaliação, surgem as perguntas que Nelson Traquina (2008) denota serem especiais, principalmente as que elevam o assunto à relevância social. Para se alcançar esse efeito é necessário fazer alguns questionamentos: Como verificar os fatos? Quem contatar? Quem são as fontes? Como contatar essas fontes? Como lidar com as fontes? Que perguntas colocar? Como compreender certas respostas?

Por último, o jornalista assume a “capacidade de compilar todas as informações e ‘empacotá-las’ numa narrativa noticiosa, em tempo útil e de forma interessante”. (TRAQUINA, 2008 pag. 43).

Pierre Bourdieu (1997) cita os interesses e ações dos profissionais do jornalismo que trabalham na área televisiva por meio de suas pautas diárias. Segundo ele, o jornalista tem como missão levar a informação ou conhecimento de forma clara e objetiva aos espectadores, pois a reportagem pode ser vista pelo mundo e existe a necessidade de ser entendida. Ele ainda ressalta que o profissional precisa levantar alguns questionamentos tais como: “O que tenho a dizer está destinado a atingir todo mundo? Estou disposto a fazer de modo que meu discurso, por sua forma, possa ser entendido por todo mundo? Será que ele merece/deve ser entendido por todo mundo?” (BOURDIEU, 1997, p.18).

Em uma análise de conteúdo e audiência, Bourdieu (1997) descreve a sua preocupação com o conteúdo e espaço de tempo proposto para apresentar uma reportagem. Acredita-se que a diferença no que será oferecido ao público está ligada ao sentido do emissor (jornalista).

Neste contexto a proposta desta pesquisa está relacionada a um tema vivido pela maioria das pessoas, com a utilização de novos equipamentos tecnológicos, ou seja, minicomputadores / *smartphones*. Os aplicativos fazem parte do dia a dia da sociedade desde a escolha de um jogo a um lembrete de beber água, e ainda nos alcances de metas em exercícios físicos. Pode-se dizer que eles buscam também atender às necessidades básicas e entretenimentos das pessoas.

Em sua crítica pela forma de se fazer televisão, Pierre Bourdier (1997) questiona o olhar do jornalista ao produzir uma matéria, sua preocupação é como será abordado o conteúdo, no sentido de que as informações sejam mais aprofundadas, indo além do básico. A reportagem sobre os aplicativos, por sua vez, busca atender a essa preocupação, pois o espaço de produção vai além do convencional de reportagens entre 2 a 5 minutos. A proposta é produzir um conteúdo de no mínimo 6 minutos, ou seja, entrevistando pessoas que utilizam o aplicativo no seu dia e profissionais da área de segurança cibernética, além de pesquisas e dados coletados nos veículos de comunicações (internet, rádio, jornal impresso e televisão).

É claro que a crítica de Bourdier não é a visão geral da funcionalidade das produções televisivas. Vale lembrar que existem programas de reportagens que

mostram conteúdos mais elaborados como, por exemplo, o programa jornalístico Globo Repórter, que a emissora Rede Globo exhibe todas as sextas-feiras.

E neste contexto, todo elemento visual compõe as palavras e estudo feito pelo jornalista. “(...) o mundo da imagem é dominado pelas palavras. A foto não é nada sem a legenda que diz o que é preciso ler (...) nomear, como se sabe, é fazer ver, é criar, levar à existência”. (BOURDIER, 1997, p. 26).

A maneira como o mundo é visto e de como a cultura é entendida vem do que é proposto nas redações jornalísticas. Caio Túlio Costa (2009) exemplifica esse comportamento como o reflexo da sociedade e das decisões governamentais. Moraes *et al*, (2009) ressaltam que a comunicação de massa pode ser a causa dos sucessos e dos fracassos de cada geração. Segundo o autor, são os efeitos da comunicação que representam um povo ou uma nação, não se trata somente das questões capitalistas e das inovações tecnológicas. Os discursos transmitidos pela mídia tecem laços sociais, identidades que expressam e legitimam as ações do homem.

[...] A comunicação é percebida, em todo o caso, como o cenário cotidiano do reconhecimento social, da constituição e expressão dos imaginários a partir dos quais as pessoas representam aquilo que temem ou que têm direito de esperar, seus medos e suas esperanças. Os meios de comunicação começaram assim a fazer parte decisiva dos novos modos como nós percebemos [...]. (BARBEIRO *et al*, 2009, p. 63).

Portanto, a comunicação para ser eficaz precisa do comprometimento na construção da notícia, pois a informação é necessária para que a sociedade permaneça em crescimento. Essa conscientização deve partir do próprio redator ou jornalista, visando ao compromisso de informar a sociedade de forma correta e honesta. É claro que não existe imparcialidade nos conteúdos produzidos e publicados pelos meios de comunicação, porque o conhecimento já parte de um reconhecimento/aprendizado do mundo.

7 A GRANDE REPORTAGEM SOBRE APLICATIVOS

O formato da grande reportagem segue os padrões exibidos pelos programas televisivos com duração de, no mínimo, 6 minutos podendo chegar a 10 minutos.

Para a produção e desenvolvimento da grande reportagem, foram utilizadas uma câmera Canon *FULL HD* e uma câmera fotográfica Canon EOS Rebel T5 e as gravações foram iniciadas na segunda quinzena do mês de outubro de 2016.

As pautas de entrevistas foram construídas a partir da busca de especialistas na área de crimes cibernéticos. As psicólogas Cristiane de Oliveira Baptista e Lilian Siqueira do Nascimento Vidal auxiliaram no esclarecimento de questões relacionadas aos indivíduos e à utilização dos aplicativos.

O especialista de Sistema de Segurança Cibernético que trabalha no Tribunal de Justiça do Paraná, Sandro Stival, concedeu uma entrevista para a reportagem, e falou da possível perda de privacidade no momento em que se adquirem determinados Apps.

7.1 PAUTA

Para produzir a grande reportagem foi necessário trabalhar com diversas pautas sobre o tema, pois o elemento essencial é o assunto seja informativo e que possa ser compreendido pelos telespectadores. Como a proposta abrange o ambiente virtual, vale ressaltar que o conteúdo seja acessível a todos que tiverem interesse. O autor Pascual Serrano (2010) exemplifica que ao surgir a internet os jornalistas passaram a produzir material específico “acessível por toda comunidade internauta mundial”. (SERRANO, 2010, p. 168). A produção da grande reportagem será no modelo televisivo, mas também será publicada no canal do *Youtube*.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, a maioria dos indivíduos está cada vez mais conectada às diversas formas de serviços, e processos de interação oferecidos pela internet. Isso tem promovido mudanças sociais, econômicas e comunicacionais, em que se mudam alguns hábitos, comportamentos e necessidades, principalmente as de consumo. Nesta conjuntura, surgiram os aparelhos *mobiles*, que permitem uma conexão constante, independentemente do lugar ou do horário.

Os aplicativos vieram ampliar esse novo modelo social ao introduzir serviços e modelos de interação social. E ainda, que seja algo bom e inovador, é importante estar atento às normas de utilização.

A proposta desta pesquisa de conclusão de curso com a finalidade de produzir uma grande reportagem alcançou o objetivo de demonstrar a necessidade de se ter todo o cuidado possível em relação às normas de utilização de um determinado aplicativo, para evitar algum tipo de dano. Também contribui na divulgação da legislação brasileira, específica para o meio virtual, assegurada tanto ao usuário quanto àquele que oferece o serviço, normas sobre o acesso e a oferta do produto pela rede.

Mesmo que ocorra uma invasão e esta não provoque um dano financeiro, os prejuízos de ordem psicológicas podem ser graves. De forma objetiva as psicólogas Cristiane de Oliveira Baptista e Lilian Siqueira do Nascimento Vidal, entrevistadas durante a grande reportagem expuseram esse risco.

Já para o especialista de segurança cibernética, Sandro Stival, os perigos estão no momento em que os indivíduos baixam aplicativos sem ler os termos de utilização, para ele o risco está aí, mas é claro que existe forma de se proteger, ou seja, os usuários precisam estar atentos às lojas virtuais onde buscam aplicativos.

Optamos focar esse trabalho entorno do aplicativo Pokémon Go, para aproveitar o furor causado pelo produto em todo o mundo. Ao mesmo tempo em que o jogo despertava o interesse devido à realidade aumentada, gerou uma série de especulações sobre as questões de segurança. Reações normais diante do que se apresenta como novidade.

Os próprios jogadores afirmam durante as entrevistas da reportagem que o acesso à câmera do celular, exigida pelo software do aplicativo, é apenas uma forma de possibilitar a sensação de realidade aumentada.

Diante disso tudo, o que foi possível perceber é que grande parte dos proprietários de aparelhos *mobile* não se interessa pelos riscos que alguns aplicativos pode oferecer.

Ao longo da discussão sobre o tema, passamos por outra temática, a interação social, promovida pelo *Pokémon Go*, que certamente renderia uma pesquisa à parte. Quando surge a oferta de serviços por Apps para facilitar a vida dos usuários, como pedir uma refeição em casa, tira dos indivíduos a necessidade de se deslocar até um restaurante. Com isso as relações sociais diminuem, pois os locais públicos deixam de ser frequentados.

O *Pokémon Go* inverte essa lógica. O aplicativo incentiva os jogadores a visitarem parques e museus entre outros lugares, pois nesses locais estão vários personagens prontos para serem capturados pelos jogadores.

Muitas famílias começaram a passear pelo bairro para cumprir alguns objetivos do jogo. Em um curto espaço de tempo em que o jogo passou a ser disponibilizado, os parques de vários países ficaram lotados de visitantes.

Entre os entrevistados da grande reportagem o professor de física, Vinicius Nadolny, explica que o jogo representa para ele uma volta à juventude, em que jogava em um *game boy*, e, agora, com o APP as boas lembranças desse período, reavivaram. Ele afirma que não tem interesse em se relacionar com outros jogadores. Em contrapartida, a professora de química Franciele Borges diz que ao jogar descobriu que outros colegas professores também participavam e começaram a se reunir para as caçadas. Para ela o jogo os aproximou, além de ser uma grande diversão.

Por fim, ressaltamos que os aplicativos são ferramentas importantes e até necessárias, desde que administradas com os cuidados devidos, ou seja, antes de instalar ler os termos de acesso e ver a qualificação do APP nas lojas virtuais.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ABRIL, Revista. Qual foi o primeiro software criado. **Mundo Estranho**, Home> Canais> Tecnologia. Março de 2014. Disponível em: <<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-foi-o-primeiro-software-criado>>. Acesso em: 18/09/2016.

ANDRADE, Carlos Drummond de. **Poesia completa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2002.

BARBEIRO, Heródoto.; LIMA, Paulo Rodolfo de. **Manual de Telejornalismo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2002. 240 p.

BOURDIER, Pierre. **Sobre a Televisão**: seguido de a influência do jornalismo e os jogos olímpicos. [tradução de Maria Lucia Machado]. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 1997.

CAPUTO, Victor. Veja os apps que mais acessam informações suas no Android. **Revista Exame.com**, Web > seção de Tecnologia. Janeiro de 2015. Disponível em: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/veja-os-apps-que-mais-acessam-informacoes-suas-no-android>>. Acesso em: 19/04/2016.

CARVALHO, Alexandre; DIAMANTE, Fabio; BRUNIERA, Thiago; UTSCH, Sérgio. **Reportagem na TV**: como fazer, como produzir, como editar. 1ª Edição. São Paulo: Editora Contexto, 2010. Disponível em: <<http://uninter.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788572444576/pages/5>>. Acesso em: 26/06/2016.

COSTA, Caio Túlio. **Ética, jornalismo e nova mídia**: uma moral provisória. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

DEGL'IESPOSTI, Júlio César. **A grande-reportagem na televisão brasileira – Um estudo do Globo Rural**. 209 páginas. Dissertação de mestrado (Área de concentração: Comunicação na contemporaneidade) – Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/04/A-grande-reportagem-na-televis%C3%A3o-brasileira.pdf>>. Acesso em: 25/05/2016.

DIÁRIO DE NOTÍCIA. **Febre da Caça ao Pokémon ajuda a fazer exercício e amigos**. Data: 20/7/2016. Acessado em 26 de setembro de 2016. Disponível em: <http://www.dn.pt/sociedade/interior/febre-da-caca-ao-pokemon-ajuda-a-fazer-exercicio-e-amigos-5294574.html>

DOWLOAD. In: Significados. Disponível em: <<http://www.significados.com.br/download/>>. Acesso em: 21/05/2016.

FERIGATO, Gabriela. **A grande reportagem não está morrendo**, São Paulo, ago. 2013. Disponível em: <<http://portalimprensa.com.br/noticias/brasil/60853/a-grande-reportagem-nao-esta-morrendo-afirma-adriana-carranca>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisas**. 4ª Edição. São Paulo: Atlas, 2002.

G1. Como se proteger da avalanche de vírus em celulares. **Tecnologia e Games**, BBC Brasil, 16/07/2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/07/como-se-proteger-da-avalanche-de-virus-em-celulares.html>>. Acesso em: 21/04/2016.

GDATA. **GDATA SIMPLY SECURE**. Germany, 2016. Disponível em: <<https://www.gdatasoftware.com/about-g-data>>. Acesso em: 03/06/2016.

JORNAL DE HOJE. **Atenção aos termos de compromisso dos sites e apps**. Acessado em 9 de novembro de 2016. Disponível em: <http://www.opovo.com.br/app/opovo/leis/tributos/2015/08/07/noticiasjornalleis/tributos,3482388/atencao-aos-termos-de-compromisso-dos-sites-e-apps.shtml>

JURÍDICOCERTO. **Quer fazer ou fez um aplicativo? Atenção aos Termos de uso e política de privacidade!** Acessado em: 9 de novembro de 2016. Disponível em: <https://juridocerto.com/p/faria-cendao-e-maia/artigos/quer-fazer-ou-fez-um-aplicativo-atencao-aos-termos-de-uso-e-politica-de-privacidade-2227>

LEVY, Pierre. Pierre Lévy: a revolução digital só está no começo. **Fronteiras do pensamento**, Correio do povo, 14/04/2015. Entrevista concedida a Juremir Machado. Disponível em: < <http://www.fronteiras.com/entrevistas/pierre-levy-a-revolucao-digital-so-esta-no-comeco>>. Acesso em: 20/05/2016.

LIFESTYLE. In: *Encyclopedia from wikipedia*. **Lifestyle (sociology)**. Disponível em: < [https://en.wikipedia.org/wiki/Lifestyle_\(sociology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lifestyle_(sociology)) >. Acesso em: 26/06/2016.

MARTINS, Rafael J. W. A. **Desenvolvimento de Aplicativo para Smartphone com a plataforma Android**. 2009. 50 f. Dissertação (Graduação em Engenharia de Computação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Link: <http://www.icad.puc-rio.br/~projetos/android/files/monografia.pdf> (Último acesso em: 19/04/2016)

MATSU, Carla. Yahoo revela preferências e hábitos de brasileiros em relação a apps. **IDGNOW!**, Terra Tecnologia, 31/03/2016. Disponível em: < <http://idgnow.com.br/mobilidade/2016/03/31/yahoo-revela-preferencias-e-habitos-de-brasileiros-em-relacao-a-apps/>>. Acesso em: 01/06/2016.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação: como extensões do homem**. 14. Editora São Paulo: Cultrix, 2005.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. [Tradução Sérgio Tellaroli; supervisão técnica Ricardo Rangel]. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NERDZONE.ORG. **Como saber qual Pokémon pode sair de um ovo – Pokemon Go**. Acessado em 7 de novembro de 2016. Disponível em: http://www.nerdzone.org/2016/07/como-saber-qual-pokemon-pode-sair-de-um_16.html.

NETO, João Elias da Cruz. **Reportagem de Televisão**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009. 143 p.

NODARI, Sandra. **Ônibus 174: a relação entre imagem e voz no telejornalismo e no documentário**. Curitiba: Recém Mestre, 2010. 137 p.

ORIGINAL E EXCLUSIVO. **Diferença entre software e aplicativo**. Disponível em: <<http://originaleexclusivo.com.br/diferenca-entre-software-e-aplicativo/>>. Acesso em: 02/05/2016.

O GLOBO. **Busca por Pokémon Go no Google supera Olimpíadas 2016**. Data: 4/8/2016. Acessado em: 23 de setembro de 2016. Disponível em: <http://blogs.oglobo.globo.com/na-base-dos-dados/post/busca-por-pokemon-go-no-google-supera-pesquisas-por-olimpiadas-2016.html>

PAPEL. Programa de Apresentação de Produção Editorial para Leigos. **Aplicativos para celular: A evolução tecnológica dos aparelhos celulares**, Web > seção de Tecnologia. Agosto de 2012. Disponível em: <https://producaoed.wordpress.com/2012/08/31/aplicativos-para-celular-a-evolucao-tecnologica-dos-aparelhos-celulares/>. Acesso em: 19/04/2016.

PATERNOSTRO, Vera Íris. **O texto na TV**. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2006.

PENA, Felipe. **Teorias do Jornalismo**. 3 Ed. São Paulo: Contexto, 2012.

Presidência da República Casa Civil. **LEI Nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Acessado em 6 de novembro de 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm

PROCÓPIO, Ednei. **O livro na era digital: o mercado editorial e as mídias digitais**. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. - Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

RAMONET, Ignácio. Meios de Comunicação: um poder a serviço de interesses privados? In: MORAES, Dênis de. SERRANO, Pascual. **Mídia, Poder e Contrapoder**. [Tradução de Karina Patrício]. 1ª edição. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

_____. A explosão do Jornalismo na Era Digital. In: MORAES, Dênis de. SERRANO, Pascual. **Mídia, Poder e Contrapoder**. [Tradução de Karina Patrício]. 1ª edição. São Paulo, SP: Boitempo Editorial, 2013.

REVISTA GALILEU. **O Pokemon GO seria uma arma da CIA para espionar os jogadores?**. Acessado em 8 de novembro de 2016. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2016/08/o-pokemon-go-seria-uma-arma-da-cia-para-espionar-os-jogadores.html>

SACCOL, Amarolinda Zanela. et al. **Tecnologias de informação móveis, sem fio e ubíquas: definições, estado-da-arte e oportunidades de pesquisa**, São Paulo, out. 2007. Disponível em: < http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1415-65552007000400009&script=sci_arttext>. Acesso em: 19 abr. 2016.

SAFERNET. **Indicadores Safernet.Org Helpline**. Acessado em 9 de novembro de 2016. Disponível em: <http://indicadores.safernet.org.br/helpline/helplineviz/helpchart-page.html>

SILVA, Mary Aparecida Ferreira da. **Métodos e Técnicas de Pesquisa**. 2 edição. Curitiba: Ibpex, 2003

SMARTPHONE. **Shutterstock**. Disponível em: < http://www.shutterstock.com/pic-106278554/stock-photo-smartphone-apps-touchscreen-smartphone-with-application-software-icons-extruding-from-the-screen.html?src=csl_recent_image-1>. Acesso em: 13/06/2016.

SERRANO, Pascual. Outro jornalismo possível na internet. In: MORAES, Dênis de. RAMONET, Ignácio. **Mídia, Poder e Contrapoder**. [Tradução de Karina Patrício]. 1ª edição. São Paulo, SP: Boitempo Editorial, 2013.

TECHTUBE. **Entenda o que é sistema operacional e sua função**. Data: 14/08/2014. Disponível em: < <http://www.techtube.com.br/o-que-e-sistema-operacional/>>. Acesso em: 04/05/2016.

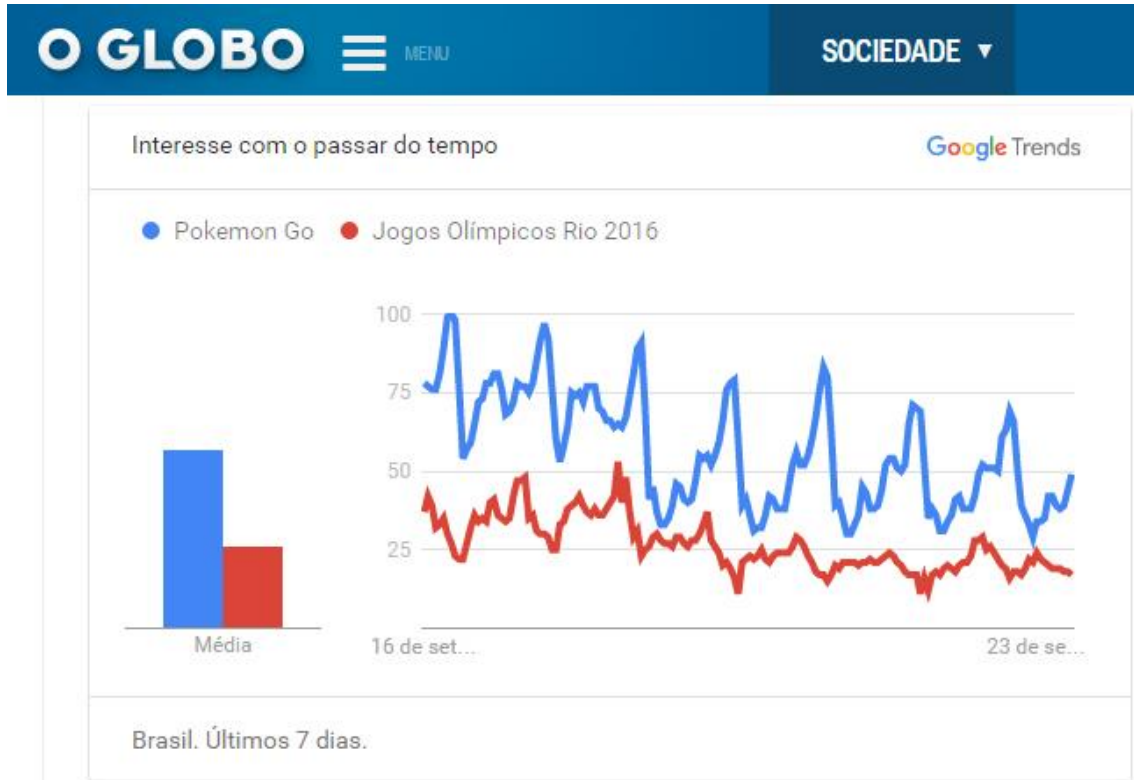
TEC MUNDO. **Brasil é o terceiro país que mais baixa apps no Android e no IOS**. Data: 27/4/2016. Acessado em 23/9/2016. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/android/104155-brasil-terceiro-pais-baixa-apps-android-ios.htm>

TOLEDO, Jan Miszura; DEUS, Gilcimar Divino de. **Desenvolvimento em Smartphones – Aplicativos Nativos e Web**. 8 páginas. Departamento de Computação – Pontifícia Universidade Católica de Goiás, GO, 2012. Disponível em: <http://www.cpgls.pucgoias.edu.br/7mostra/Artigos/AGRARIAS%20EXATAS%20E%20ODA%20TERRA/Desenvolvimento%20em%20Smartphones%20-%20Aplicativos%20Nativos%20e%20Web.pdf>. Acesso em: 25/05/2016

UOL. **Aplicativo mais lucrativo para iphone nos EUA**. Data: 22/9/2016. Acessado em 23/9/2016. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/09/22/pokemon-go-deixa-de-ser-aplicativo-mais-lucrativo-para-iphone-nos-eua.htm>

ANEXOS

Gráfico 1



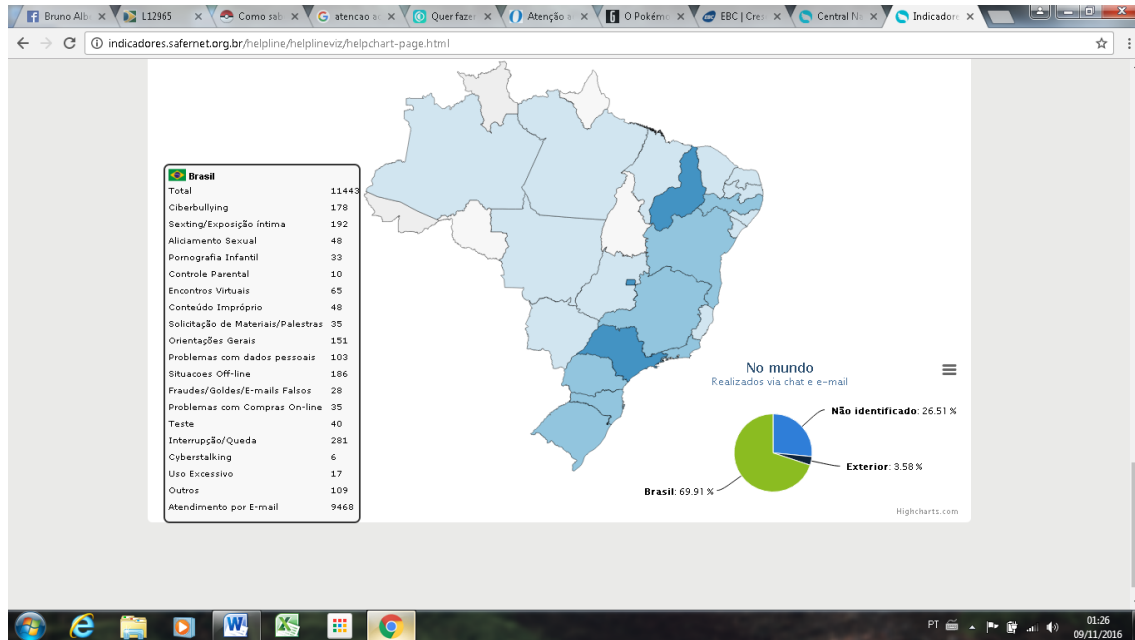
Fonte: Google Trends

Tabela 1

distância	Pokémon disponíveis
2 km	
5 km	
10 km	

Fonte: http://www.nerdzone.org/2016/07/como-saber-qual-pokemon-pode-sair-de-um_16.html

Tabela 2



Fonte: <http://indicadores.safernet.org.br/helpline/helplineviz/helpchart-page.html>

Tabela 3

De: lynartkj@gmail.com <lynartkj@gmail.com> em nome de Banda The Kira Justice <thekirajustice@gmail.com>

Enviado: quinta-feira, 24 de novembro de 2016 15:13

Para: Jéssica Liberio de Oliveira

Assunto: Re: Autorização para utilizar música para fins acadêmicos.

Com certeza!
Basta dar os créditos.

Abraço e boa sorte com o trabalho!

Em 24 de novembro de 2016 15:01, Jéssica Liberio de Oliveira <jessicstrapasson@outlook.com> escreveu:

Boa tarde.

Eu sou Jéssica Oliveira, estudante de jornalismo. Estou realizando meu trabalho de conclusão de curso junto a minha colega Raquel Pavanne, e o nosso trabalho fala do aplicativo Pokémon Go, e gostaria de usar a música da banda de fundo na nossa reportagem https://www.youtube.com/watch?v=_2bt2_yxWnM, nos podemos utilizar?

Att.
Jéssica Oliveira Strapasson

Print tirado do e-mail na qual a banda The Kira Justice autoriza utilização da música de Pokémon Go “Minha Jornada Começou”.

Pauta 1

Nome do Programa: Brasil Repórter		Dia 06/11/2016
Equipe: Raquel Faria e Jéssica Oliveira		
Pauteiro: Raquel Faria		
Repórter: Jéssica Oliveira		Imagens: Raquel Faria
Editor Responsável: Jéssica		Modificado por: Raquel
Retranca: Os aplicativos são seguros?		
OBS: Entrevista realizada em Colombo, às 10h30min		

Roteiro: Será questionado ao nosso entrevistado se os aplicativos são seguros, quais os meios para se prevenir dos riscos, e quais as plataformas mais seguras de adesão à um aplicativo.

Proposta: Deixar claro aos telespectadores quais são as formas para se prevenir das inseguranças que circulam nesse meio.

Informações complementares: Sandro Stival, especialista em Segurança Cibernética, trabalha atualmente no Tribunal de Justiça do Paraná, estará aguardando na casa da Jéssica, domingo dia 06/11/2016 às 10h30min. Já estará preparado para a coleta da sonora.

Pauta 2

Nome do Programa: Brasil Repórter		Dia 07/11/2016
Equipe: Jéssica Oliveira e Raquel Faria		
Pauteiro: Raquel Faria		
Repórter: Raquel Faria		Imagens: Jéssica
Editor Responsável: Jéssica		Modificado por: Raquel
Retranca: Os jogadores do Pokémon Go		
OBS: Entrevista realizada em Colombo, à partir 14h30min		

Roteiro: Será questionado aos jogadores se leram os termos de adesão dos aplicativos, em especial do APP Pokémon Go.

Proposta: A proposta na grande reportagem é alertar quanto aos cuidados que devem ser tomados no momento de baixar um aplicativo. Questionando se eles se atentaram na hora de baixar, e se leram os termos de segurança e adesão ao jogo.

Informações complementares: Serão entrevistados 5 jogadores:
 Vinicius Nadolny – Professor de Física e jogador do Pokémon Go
 Erica Martins – Empresária e jogadora
 Melissa Martins – Sobrinha da Erica, 7 anos e jogadora.
 Franciele Motin – Professora de Química e jogadora
 Luiz Henrique Fulber – Estudante de Direito e jogador

Pauta 3

Nome do Programa: Brasil Repórter		Dia 14/11/2016
Equipe: Raquel Faria e Jéssica Oliveira		
Pauteiro: Jéssica Oliveira		
Repórter: Raquel Faria	Imagens: Jéssica	
Editor Responsável: Jéssica e Guilherme Peracetta	Modificado por: Raquel e Jéssica Oliveira	
Retranca: Os jogadores do Pokémon Go		
OBS: Entrevista realizada em Colombo, à partir 14h30min		

Roteiro: A psicóloga nessa entrevista falará sobre os cuidados que as pessoas devem ter de usar muito determinados aplicativos, sejam eles de jogos ou não.

Proposta: Alertar para os perigos de um possível vício nos jogos e quais os pontos positivos do Pokémon Go, já que o game exige uma série de exercícios e atividades fora do seu ambiente comum de convívio.

Informações complementares: Psicóloga Cristiane, será coletada a sonora no bairro do Batel em seu consultório, às 19h.

Roteiro da Grande Reportagem

Abre com um clip de aproximadamente 10 segundos, de imagens aceleradas de pessoas com celulares ou tablets nas mãos. Imagens fechadas nas telas. Caixas de diálogo dos softwares sendo baixados ou concluídos. Imagens das lojas virtuais, entre outras...

Off 01:

Os aplicativos estão cada vez mais inseridos no cotidiano das pessoas. Independentemente da classe social ou econômica. Ter aplicativos nos smartphones ou tablets é uma necessidade!

Passagem 1:

Basta um toque para ver a previsão do tempo, por exemplo. Os aplicativos podem ser usados em qualquer lugar e muitos poder ser baixados nos aparelhos gratuitamente. É só acessar uma loja virtual, baixar e usar.

Off 02:

Não há limites para os serviços que esses programas ou Apps, oferecem. Ouvir música, encontrar dicas de moda e beleza, ou ainda uma receita culinária. Os Games são os mais procurados.

Mais um pequeno clipe de no máximo 5 segundos.

Off 03:

E por falarmos em jogos, o aplicativo Pokémon Go – um jogo de realidade aumentada em que é possível capturar uma série de personagens em qualquer lugar – levantou um questionamento. Os aplicativos são seguros?

Outro pequeno clipe de imagens do jogo e do desenho animado. Imagens de pessoas jogando.

Passagem 2:

O Pokémon Go foi lançado no Brasil em agosto desse ano. Logo surgiram boatos de que o programa poderia espionar a vida do jogador, já que o game exige acesso à câmera do aparelho e outros recursos. Até mesmo dados pessoais ficariam vulneráveis.

Sonora de um entrevistado dizendo que o Pokémon não é necessariamente um risco

Off 04:

A revista Carta Capital, reforçou a suspeita dos perigos de os programas poderem invadir a privacidade. De acordo com a reportagem, a liberação da câmera e do microfone, haveria a possibilidade do aplicativo mapear espaços até então inexplorados, como o interior da casa de quem está jogando.

Passagem 3:

Já pensou na possibilidade de alguém, que não faz parte da seu círculo familiar ou de amizades, saber onde você está, usando para isso o serviço localização? Ou com má intenção, descobrir as senhas da sua conta bancária ou cartão de crédito? Isso é mais que uma invasão. É uma afronta ao direito à liberdade.

Sonora de um entrevistado dizendo existem softwares que são criados com fins maliciosos.

OFF 5:

Para a segurança dos utilitários da rede, no Brasil em agosto de 2004, foi estabelecido o Marco civil da internet. Mas será que a população está atentos aos termos de segurança?

OFF 6:

Assim que o jogo chegou ao Brasil, logo as praças, parques e ruas ficaram lotados de jogadores, uns por curiosidade e outros por ser fã do Game.

OFF 7:

E no meio de tanta oferta de aplicativos o usuário precisa estar atento para não liberar dados desnecessários. E também ter o controle do tempo de uso dos Apps em seu aparelho. Para isso a psicóloga Cristiane Baptista orientou no que fazer para cultivar esse controle.

OFF 8:

Não é apenas um aplicativo ou jogo, são dados que disponibilizamos, sem perceber o risco que corremos.

OFF 9:

Os aplicativos são ferramentas importantes e alguns são até mesmo imprescindíveis na vida das pessoas, no entanto é necessário que se tomem certos cuidados na hora de instalar, pois mesmo que ocorra uma invasão e esta provoque danos financeiros, os prejuízos de ordem psicológica podem ser graves.