

Tecnologia Social: a doação na perspectiva do aplicativo Solidarius

Eduardo Amadeu Dutra Moresi¹, Sibele Grasiela Guedes Godinho¹, Ricardo Spindola Mariz¹, Mário de Oliveira Braga Filho¹, Jair Alves Barbosa¹, Michel Carmo Lopes¹, Waldemar Anton Osmala Júnior¹, Marcos Augusto Alves Tito de Moraes¹

moresi@ucb.br, sibelegodinho@gmail.com, marizricardo@gmail.com, braga@ucb.br, jairab@yahoo.com.br, mclopes.mail@gmail.com, osmala@icloud.com

¹ Universidade Católica de Brasília, QS 07 Lote 01 EPCT Bloco N, 71966-700, Brasília – DF, Brasil

DOI: 10.17013/risti.23.1-16

Resumo: Os dispositivos móveis e seus aplicativos vêm provocando mudanças significativas na sociedade em geral. Os aplicativos sociais são categorizados como ferramentas da tecnologia social e surgem com uma finalidade alternativa ao desenvolvimento tecnológico focado na produção, no consumo, na vigilância e na gestão do indivíduo. Este artigo analisa as motivações do uso de um aplicativo social para a realização de doações para famílias carentes. Aborda o aplicativo Solidarius que foi criado para a realização de doações para o grupo de assistência social Sociedade São Vicente de Paulo – Vicentinos. Conclui-se que a solidariedade mediada pela tecnologia, apesar de ser anônima, possibilita a existência de um vínculo, que permite ao usuário um sentido de pertencimento a uma instituição ou a uma causa maior que ele mesmo, além de gerar os sentimentos de satisfação e gratidão.

Palavras-chave: tecnologia social; aplicativo social; dispositivos móveis; Solidarius.

Social Technology: the donation from the perspective of application Solidarius

Abstract: Mobile devices and their applications have brought about significant changes in society in general. Social applications are categorized as tools of social technology and come with an alternative purpose to technological development focused on the individual production, consumption, surveillance and management. This article analyzes the motivations of using a social application to make donations to needy families. It addresses the Solidarius application that was created to make donations to the social assistance group Sociedade São Vicente de Paula - Vincentinos. It is concluded that technology-mediated solidarity, despite being anonymous, allows the existence of a bond, which allows the user a sense of belonging to an institution or a cause greater than himself, in addition to generating feelings of satisfaction and gratitude.

Keywords: social technology; social application; mobile devices; Solidarius.

1. Introdução

A relação do homem com a tecnologia é fundamentalmente baseada em trocas onde o indivíduo busca a tecnologia, em última instância, como um instrumento que agrega conforto e felicidade. Este conceito geral da função da tecnologia na sociedade é explicado por Dickson (1980), entre diversos outros autores, quando expõe que existe na tecnologia a promessa de um caminho ao futuro que é próspero e brilhante, e que se tende, inclusive, a julgar as sociedades como atrasadas ou avançadas pelos graus de sofisticação que esta apresenta.

Entretanto, há sinais evidentes de que as tecnologias dominantes estão integradas a um contexto de desenvolvimento econômico que promove abismos sociais, esgotamento dos recursos do meio-ambiente e alienação do indivíduo (Santos, 2000) que é por um lado, alvo constante das exigências de consumo dos meios de comunicação, e por outro, alvo de uma ideologia gerencial que apregoa a entrega sem limites do indivíduo à empresa (seu tempo, seus valores, seu lazer), resultando em jornadas de trabalho intermináveis na corrida para a produtividade e um pretenso sucesso (Gaulejac, 2007).

A tecnologia dos dispositivos móveis e seus indissociáveis aplicativos vêm provocando desde a sua popularização mundial, há pouco menos de dez anos, mudanças significativas nas sociedades em geral. Estudos despontam em diversas áreas do conhecimento sobre os reflexos destas mudanças de comportamento em função do uso de determinados aplicativos (Manyika et. al, 2013; Vázquez et al., 2016). Já é seguro afirmar, que esta tecnologia modificou não apenas as formas de comunicação e de relacionamento entre as pessoas, mas também as relações do mercado e vários ramos da economia, as formas e relações de consumo, de trabalho, de entretenimento, de educação e aprendizagem e etc. Assim que se criam novos aplicativos em uma área ainda não explorada, esta sofre profundas modificações, instigando o senso comum a chamar tal impacto de o fenômeno dos aplicativos (apps).

Os aplicativos sociais (social apps), também chamados de aplicativos solidários, são categorizados como ferramentas da tecnologia social e surgem, neste contexto, com uma finalidade alternativa ao desenvolvimento tecnológico focado na produção, no consumo, na vigilância e na gestão do indivíduo. Para Baumgarten (2011), a tecnologia social é responsável por envolver diversos atores sociais, onde a técnica passa a ser instrumento de emancipação social e não de dominação e alargamento das desigualdades sociais, bem como a produção de conhecimentos tecnocientíficos é voltada para a sustentabilidade socioeconômica.

A relevância do trabalho está nas reflexões sobre o encontro aplicativo social e dádiva. Na reunião de informações sobre estes dois aspectos da realidade moderna que, apesar de aparentemente opostos em seus contextos de origem, se unem por meio da ponte da tecnologia revelando que existem indícios de que o homem moderno deseja usar a tecnologia para ações mais nobres.

Portanto, este artigo apresenta a conceituação de tecnologia social e empoderamento do cidadão e o aplicativo Solidarius, que foi desenvolvido para viabilizar a doação para famílias carentes por meio de uma mediação entre doador, instituição e pessoas carentes. O objetivo é o de contribuir para análise das motivações das trocas solidárias, mediadas por aplicativos.

2. Revisão de Literatura

A pesquisa bibliográfica realizada na base Scopus, utilizando a expressão “social technolog*” OR “social applic*” recuperou 2.154 referências, cuja visualização da densidade de coocorrência de termos é apresentada na Figura 1. Os termos que deram origem à pesquisa (*social innovation* e *innovation*) foram retirados da visualização. Nota-se que os seguintes termos se destacam: *social networking*, *social aspects*, *social media*, *mobile devices*, *ubiquitous computing*, *knowledge management*, *information systems*, entre outros. Contudo, há alguns termos que têm baixa frequência, mas devem ser considerados: *mobile social networks*, *social wev*, *risk assessment*, *social engineering*, *social innovation*, *health promotion*, *environmental technology*, entre outros.

A Figura 2 apresenta uma evolução dos documentos publicados na base Scopus no período de 1973 a 2017. Observa-se que os termos da pesquisa atingiram um patamar de estabilidade.

A seguir serão analisadas publicações mais relevantes à abordagem temática deste trabalho. Kraut et al. (1998) examinaram o impacto social e psicológico da Internet em 169 pessoas em 73 domicílios durante os primeiros 1 a 2 anos on-line. Eles utilizaram dados longitudinais para examinar os efeitos da Internet no envolvimento social e no bem-estar das pessoas.

A dinâmica de muitos fenômenos sociais, tecnológicos e econômicos é impulsionada por ações humanas individuais, transformando a compreensão quantitativa do comportamento humano em uma questão central da ciência moderna. Barabási (2005) mostra que a natureza explosiva do comportamento humano é uma consequência de

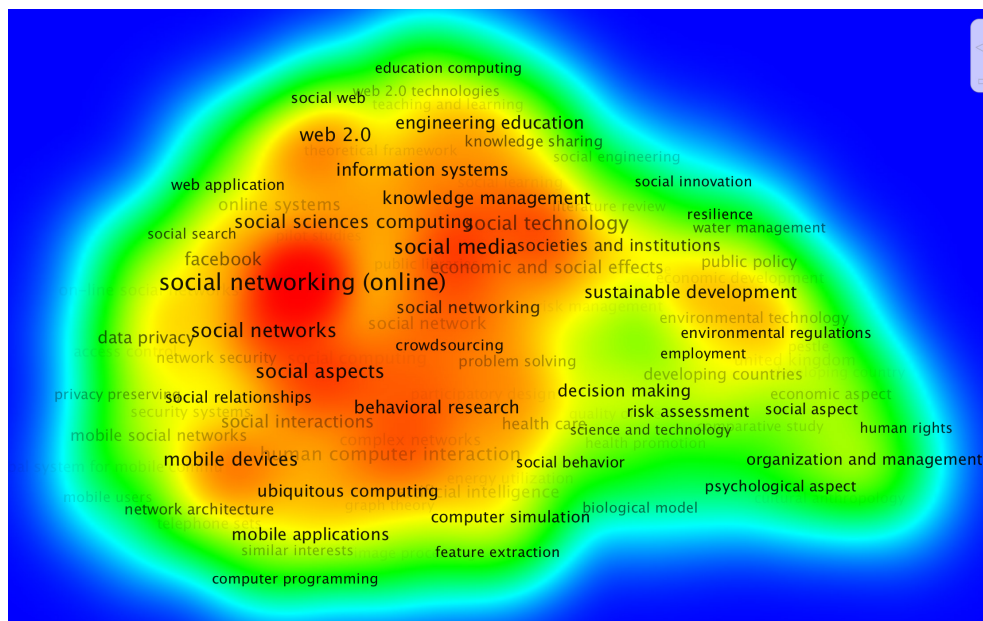


Figura 1 – Visualização da densidade de coocorrência de termos utilizando o Vosviewer.

um processo de fila baseado em decisão: quando os indivíduos executam tarefas com base em alguma prioridade percebida, com a maioria das tarefas sendo executadas rapidamente, enquanto algumas acabam levando mais tempo. Essas descobertas têm implicações importantes, que vão desde a gestão de recursos até a alocação de serviços, tanto nas comunicações quanto no varejo.

Considerando as potencialidades dos jogos para o aprendizado e o interesse crescente dos estudantes por jogar, Carvalho, Araújo e Fonseca (2015) desenvolveram um jogo para dispositivos móveis para estudantes de licenciatura, começando por conhecer as suas preferências de jogo. Eles apresentaram as etapas que conduziram à criação do jogo: os jogos que os estudantes universitários mais gostam de jogar e a análise do potencial desses jogos para o aprendizado.

Carlos et al (2016) abordam a concepção, o desenvolvimento e a avaliação de um aplicativo para dispositivos móveis para auxiliar no cuidado e no gerenciamento da saúde vocal. Para a concepção e o desenvolvimento do aplicativo, eles utilizaram recursos multimídia, visando a apresentação clara dos conteúdos educativos, além de funcionalidades personalizadas que apoiassem na identificação de situações de risco vocal. Os resultados mostraram que a ferramenta pode auxiliar os profissionais a cuidarem da sua voz e dar suporte aos fonoaudiólogos no acompanhamento dessa população, evidenciando que, na saúde coletiva, a tecnologia é capaz fortalecer as estratégias de educação e promoção da saúde.

Martynova et al (2017) estudaram o emprego de tecnologias sociais para a avaliação de serviços públicos municipais. Uma vez que esta interação implica a comunicação entre o órgão da administração municipal e os usuários do serviço, é necessário se concentrar em tecnologias de comunicações que sejam capazes de proporcionar um ciclo completo de desenvolvimento e melhoria de serviços. As comunicações devem ajudar a determinar as expectativas associadas a um serviço, aumentar a conscientização e envolver a população nas decisões relacionadas à prestação de serviços.

Documents by year

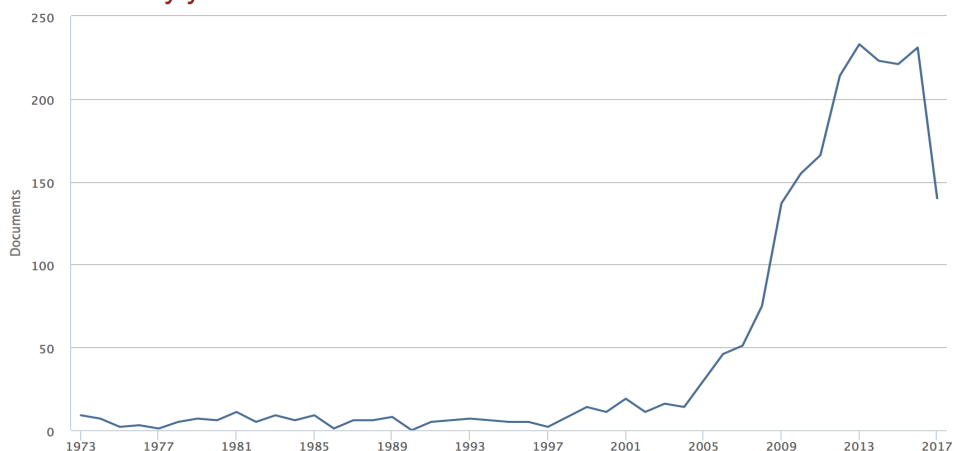


Figura 2 – Evolução dos documentos publicados na base Scopus no período de 1973 a 2017.

Existe uma relação complicada entre a inércia social e política - o fracasso das instituições em responder adequadamente às mudanças sociais, tecnológicas e ambientais - e a aceleração social - a tendência das mudanças sociais de ocorrerem cada vez mais rapidamente. A estase social e a aceleração não são simplesmente opostas, mas também causalmente relacionadas. Zantvoort (2017) argumenta que uma abordagem ampla que combine perspectivas históricas, institucionais e normativas é necessária para explicar a inércia política.

Brownell e Basham (2017) investigaram os papéis das organizações não governamentais internacionais e locais (ONGs) que atuaram na Libéria, 10 anos após a guerra civil de 14 anos terminada em 2003. Foi realizada uma pesquisa para gerar informações empíricas descritivas sobre os papéis desempenhados pelas ONGs na reintegração dos ex-combatentes e sobre o conhecimento, habilidades e treinamento necessários para ajuda-los. As tecnologias sociais apareceram, de acordo com os resultados da pesquisa, como essencial para a prestação de serviços das ONGs.

A educação e o uso da tecnologia sofreram um desenvolvimento turbulento nas últimas duas décadas na República Tcheca. Os alunos utilizam amplamente as tecnologias avançadas mais recentes na base diária para seus propósitos privados, bem como para fins de estudo na maioria das universidades onde eles têm acesso a materiais de estudo on-line em plataformas virtuais. Černá e Svobodová (2018) exploram a utilização do fenômeno Web 2.0 em uma universidade tcheca com alunos de gestão financeira e de informação. O objetivo foi o mapeamento da situação real relacionada à utilização de aplicações sociais com foco na expectativa dos estudantes.

Tommasel e Godoy (2018) analisaram as postagens textuais em redes sociais. Eles apresentaram uma técnica de seleção de recursos on-line para as postagens com base na integração de duas fontes de informação para a classificação em tempo real de fluxos de textos curtos provenientes das mídias sociais. Eles se concentraram na descoberta de relações implícitas entre novos posts e seus autores para identificar grupos de postagens socialmente relacionadas.

Portanto, não foram identificadas publicações que tratassem de aplicativos para dispositivos móveis visando ações filantrópicas de solidariedade.

3. Tecnologia social, empoderamento e dispositivos móveis

O termo empowerment do inglês significa dar poder (Valoura, 2005). Mas na realidade brasileira, o educador Paulo Freire deu-lhe outro significado, onde o sujeito não é passivo e sim ativo, ninguém lhe dá o poder ou a condição de fazer, é ele que por si, busca e consegue: “Empoderamento, pode ser visto como a noção da conquista da liberdade pelas pessoas que tem estado subordinadas a uma posição de dependência econômica ou física de qualquer natureza” (Leite, Cunha & Tavares, 2011). Assim, a pessoa ou grupo empoderado, é aquele que por si mesmo, realiza as ações que a levam a evoluir e se fortalecer.

A tecnologia social é um meio de empoderamento e é definida como produtos, técnicas ou metodologias reaplicáveis, desenvolvidas na interação com a comunidade e que representam efetivas soluções de transformação social (Brasil, 2015). Com a tecnologia social, os grupos e comunidades se empoderam. Mas se a tecnologia social, via de regra,

depende da adoção de toda uma comunidade para surtir os efeitos de empoderamento e transformação, com os aplicativos sociais estes efeitos são individualizáveis. Os indivíduos se unem por uma causa que pode ser para a resolução de um problema social em sua vizinhança, como pode ser em outra cidade ou mesmo em outro país. Além da quebra de barreiras geográficas, entram em cena a velocidade e a capacidade de disseminação (Santos, 2000) e exposição em larga escala (chamada de viralização de informações) característica das redes sociais. Cabe situar a tecnologia social (TS) como aquelas que buscam a inclusão social e que são uma opção às tecnologias convencionais (Dagnino, Fraga & Novaes, 2010).

Grande parte do sucesso dos telefones inteligentes, os chamados smartphones, está na sua aderência ao ritmo e à velocidade da vida moderna. Estes objetos que abrigam o que há de mais inovador na tecnologia para dispositivos móveis estão imersos no contexto da realidade social capitalista, globalizada e com a dependência do uso da tecnologia em todas as dimensões da vida moderna: nas operações do trabalho, nas dimensões do lazer e nas relações pessoais. Para Moura Fé (2008) o cenário atual é o de uma revolução digital, onde o telefone celular (smartphones), por meio da tecnologia móvel que as redes sem fio proporcionam tornou-se um instrumento convergente para soluções com todas as necessidades do homem.

Novas tecnologias criam novas formas de agir e se relacionar, e os celulares criaram uma série de novos fenômenos ainda em análise pela academia. Apenas para citar temos o trabalhador onipresente, que por estar sempre conectado altera a relação tempo/espço podendo estar presente em locais à quilômetros de distância, a qualquer tempo (Gaulejac, 2007). Tem-se também a comunicação paralela e simultânea, onde o usuário pode estar em contato com diversas pessoas diferentes por meio das diferentes ferramentas, gerando espaços alternativos e, segundo Nicolaci-da-Costa (2005) possibilitando o contato perpétuo, entre outros fenômenos. Compartilha-se um momento a partir de múltiplos lugares, e todos os lugares, a partir de um só deles: é o tempo real. Mas a percepção de que se vivencia em coletividade um tempo de evolução e benefício generalizado da técnica e do progresso, se esvai com a realidade das desigualdades.

Os aplicativos sociais englobam uma categoria de Apps que têm o propósito de alertar para uma causa social e apelar para um esforço ativista ou de voluntariado (Jensen, 2011). Alguns aplicativos da administração pública podem ser classificados também como cívico-sociais em função da prestação de serviços ou da melhoria de uma situação social delicada em parceria com a comunidade, seja pela contribuição do trabalho voluntário da população, seja com o fornecimento e a verificação de dados e informações.

É importante frisar que aplicativos sociais são entendidos nesta pesquisa como aqueles que estão vinculados a um propósito social, e não devem ser confundidos com os de relacionamento social, tais como Facebook, LinkedIn e Twitter. É forçoso reconhecer, entretanto, que muitos destes aplicativos de relacionamento pessoal, embora não tenham sido desenvolvidos para propósitos de causas sociais podem por meio da viralização de mensagens, contribuir para informar a população sobre determinadas situações pontuais de vulnerabilidade e podem ainda, ser importantes ferramentas para mobilização popular em benefício de uma instituição caritativa ou de alguma mazela social. São ainda responsáveis pela disseminação de movimentos do tipo *crowdfunding*, que são formas de financiamento coletivo e podem estar vinculados a problemas sociais.

Segundo Jensen (2011), o primeiro aplicativo social foi lançado em 2009, na Apple Store, por uma instituição de caridade vinculada à empresa de desenvolvimento de apps e soluções para dispositivos móveis de Mike Kuhlmann. A empresa aproveitou uma visita do Dalai Lama à Alemanha e lançou o “Dalai Lama Gebetsmühle”, um app pago, com o custo de 79 centavos de dólar, que exibia mensagens do Lama de forma randômica. Após quatro dias do seu lançamento, o app se tornou o terceiro mais baixado em sua categoria e seus criadores atribuíram o sucesso ao aproveitamento do momento em que foi lançado, visto que a visita do Dalai Lama foi considerada nos meios religiosos e políticos do país um acontecimento de grande honra e importância. A receita gerada pelo aplicativo foi doada para orfanatos em Uganda e no Tibet.

A maior parte dos aplicativos sociais é desenvolvida e mantida por instituições filantrópicas, ou seja, organizações que não visam lucro, tais como cooperativas, casas de caridade, grupos comunitários, empresas sociais, grupos religiosos, igrejas e organizações que fazem campanhas para arrecadar fundos para um dos grupos citados anteriormente. Entretanto, qualquer instituição, com ou sem fins lucrativos, pode desenvolver um app social, o mais comum é que as filantrópicas os desenvolvam, mas não há impeditivos que alguma empresa privada se solidarize com alguma causa social e impulse (desenvolvendo, patrocinando ou promovendo) algum app social, tendo com isso, ganhos de associação de imagem.

Independentemente da variedade de aplicativos sociais que possam ser desenvolvidos algumas sub-categorias valem ser ressaltadas. Segundo Jensen (2011), há apps que contribuem com o objetivo de mudar uma determinada situação social, promovidos por instituições como o Greenpeace, UNESCO e a Anistia Internacional. Há aqueles que levantam recursos para pessoas necessitadas, geralmente vinculados a alguma religião, como os promovidos pela Caritas e pela Cruz Vermelha e há um subgrupo que é promovido por empresas médicas, que não buscam nenhum tipo de lucro direto, mas são usados como auxiliares no tratamento de doenças mentais crônicas, como o autismo.

Um dos fatores críticos é a definição de objetivos claros para o app pelas instituições promotoras. O app pode ter como intuito arrecadar doações, conseguir voluntários para tarefas específicas, alertar sobre uma questão ambiental, informar ou educar o usuário sobre algum procedimento entre outros. O tipo de objetivo desejado irá interferir no tipo de aplicativo a ser desenvolvido. O Greenpeace por exemplo, atua, de acordo com a autora, com objetivos de grande espectro, ou seja, não aponta para ações e objetivos específicos, mas são parte de estratégias com propósitos maiores. Cada app tem um alvo e aborda uma estratégia diferente.

4. Metodologia

Para a análise e a interpretação de dados, utilizou-se o meio técnico do estudo de caso do aplicativo Solidarius, que teve como propósito explorar uma situação da vida real, cujos limites não são claramente definidos e contou com duas fontes de evidências (entrevista e grupo focal) para a observação e as análises dos aspectos de interesse. Cabe ressaltar que este estudo de caso não verificou as rotinas laboratoriais de desenvolvimento do aplicativo nem a descrição dos elementos que o compõe, como linguagens de programação

e aspectos de design, mas se ateve a analisar as motivações das trocas solidárias mediadas por aplicativos, baseando-se nas opiniões dos atores sociais envolvidos.

Para a coleta de dados foi utilizada a técnica da entrevista individual semiestruturada no intuito de captar o que dois dos grupos de atores sociais envolvidos com o Solidarius (desenvolvedores do laboratório BEPiD – Brazilian Education Program for iOS development da Universidade Católica de Brasília e membros Vicentinos) creem, esperam e desejam quanto ao aplicativo. Com caráter qualitativo, as entrevistas procuraram obter dados mais profundos do que se fossem aplicados questionários e tiveram a vantagem de oferecer uma maior flexibilidade nas perguntas, possibilitando os pesquisadores adaptar os conteúdos de acordo com o perfil dos entrevistados.

Foram realizadas dez entrevistas (cinco com cada grupo), com duração média de 70 minutos, entre os meses de abril e maio de 2016. As perguntas tiveram pequenas variações para cada grupo de entrevistados. As diferenças entre as perguntas das entrevistas foram referentes a aspectos técnicos do aplicativo, questionada a membros do BEPiD, e referentes ao impacto do aplicativo na rotina dos voluntários, direcionada aos membros Vicentinos.

A segunda técnica utilizada para a coleta de dados foi a do grupo focal (Caplan, 1990), que foi escolhida para apresentar o aplicativo a um grupo diferenciado de pessoas que representam o público alvo de usuários e deles auferir sentimentos e percepções sobre a sua viabilidade (tendência de uso) e sobre as questões que circundam a problemática da tecnologia mediando a solidariedade.

O grupo focal foi realizado com sete participantes, entre 28 e 62 anos, sendo três mulheres e quatro homens. A diversidade do grupo adveio dos papéis que representam na sociedade, a saber, um dirigente de ONG, um servidor público, um bancário, um aposentado, um especialista em políticas públicas, um estudante, um professor da rede pública e privada de ensino do Distrito Federal e um artista plástico.

A dinâmica do grupo focal foi a de experimentação livre do aplicativo Solidarius, simulando vários tipos de doações, concomitantemente com a discussão de tópicos sobre os benefícios e desafios de unir a tecnologia com doações, dificuldades de uso do aplicativo, desafios tecnológicos para instituições caritativas que adotarem aplicativos sociais como o Solidarius e trocas simbólicas que ocorrem entre usuários do aplicativo e a instituição beneficiada.

5. O aplicativo Solidarius

O aplicativo Solidarius foi desenvolvido no Projeto BEPiD da Universidade Católica de Brasília, que visa a capacitação de estudantes no desenvolvimento de aplicativos para a plataforma iOS. O desenvolvimento utilizou duas metodologias: a aprendizagem baseada em desafios (Challenge Based Learning - CBL), que é colaborativa e orienta os desenvolvedores a trabalhar com especialistas para o aprofundamento do conhecimento sobre os temas dos aplicativos (Nichols, Cator & Torres, 2016); e Scrum, que é uma metodologia ágil para a gestão e planejamento de projetos de software (Prikladnicki, Willi & Milani, 2014).

O objetivo do projeto foi o de formular um triângulo de comunicação, entre usuários que tem condições de ajudar com produtos à uma instituição de caridade, por segundo as próprias instituições de caridade, e como terceiro uma instituição sendo o intermediador que transporta os produtos para as famílias necessitadas, assim como instituições de caridade referidas.

Entre as diretrizes que o grupo decidiu que fariam parte do escopo do projeto se destacam as seguintes: o usuário poderá doar através de uma interface intuitiva, onde poderá escolher itens e quantidades que deseja doar; o usuário escolherá dias e horários, bem como o local, que lhe são mais cômodos para que a instituição recebedora recolha as doações; ao finalizar a doação, o usuário poderá acompanhar o processo em que se encontra a mesma, armazenando o histórico de doações no seu perfil; a edição de dados cadastrais (nome, email, endereço) poderá ser realizada a qualquer tempo pelo usuário; as campanhas serão apresentadas na página inicial do aplicativo, permitindo integração imediata do usuário que simpatizar com a causa da campanha.

O projeto foi desenvolvido de acordo com as demandas, estruturas e necessidades da instituição caritativa Sociedade São Vicente de Paulo-SSVP, vinculada à Igreja Católica e mais conhecida como Vicentinos. Ela é composta de 33 Conselhos metropolitanos em todo o Brasil e tem 170 anos. O Conselho Metropolitano de Brasília auxilia hoje aproximadamente 60 mil pessoas em vulnerabilidades sociais e conta com 6 mil voluntários.

O Solidarius possui uma parte externa, que é a visualizada pelos usuários para realizar as doações, e uma parte de administração web para gerenciamento das doações, controle dos dados e elaboração de relatórios que será administrada pela instituição, no caso os Vicentinos.

A Figura 3 apresenta as telas: inicial, de cadastro, tipo de doação e itens cadastrados. Para fazer a doação, o interessado deverá preencher um cadastro com dados pessoais,

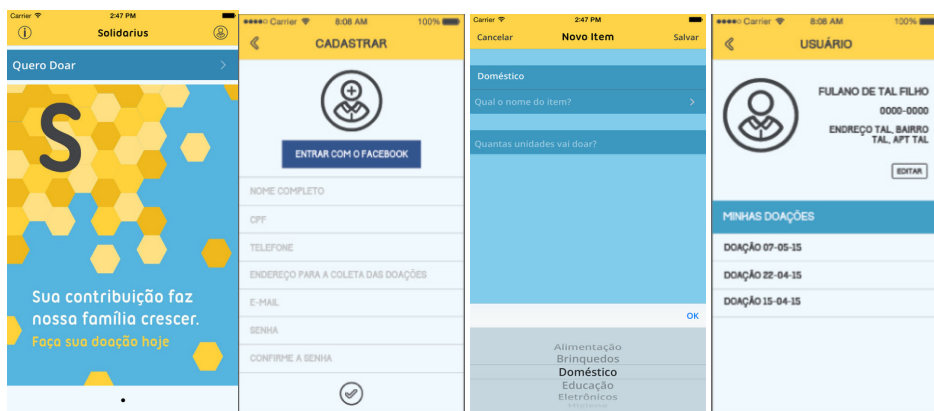


Figura 3 – Telas do Solidarius: inicial, de cadastro, tipo de doação e histórico do doador (Gpdinho et al, 2017).

endereço e telefone, necessário para que o processo de doação possa ser efetuado. O doador pode escolher itens dos seguintes tipos: alimentação, brinquedos, doméstico, educação, eletrônicos, higiênico e vestuário. O aplicativo possibilita ainda ao doador o acesso ao seu histórico de doações.

Em abril de 2016 a equipe de desenvolvedores deu por finalizada a elaboração do aplicativo e o publicou, para download gratuito, no iTunes e na App Store para que os Vicentinos iniciassem a fase de testes. A equipe da SSVP atualmente organiza esforços de treinamento e logística interna para poder receber as doações via aplicativo. O aplicativo foi preparado para permitir que também outras instituições com atividade social semelhante à SSVP possam utilizá-lo, caso tenham interesse. O controle de doações é visualizado e controlado separadamente para cada instituição.

6. Resultados das entrevistas

As entrevistas foram realizadas com os atores envolvidos no aplicativo Solidarius, que se consolidou como o objeto do estudo de campo desta pesquisa. Foram entrevistadas 10 pessoas, sendo 05 membros dos Vicentinos, entre voluntários e membros da diretoria do Conselho Metropolitano de Brasília, e 05 integrantes do laboratório BEPiD, entre professores, desenvolvedores e designers.

As entrevistas, de foco aberto e qualitativo, tiveram o objetivo identificar a relação dos participantes com o aplicativo, expectativas de desenvolvimento do software e visões pessoais sobre a relação entre solidariedade e tecnologia. A análise das entrevistas, foi subdividida em 4 categorias, que são aspectos que envolvem toda a problemática da união entre doação e apps sociais, que despontaram das falas dos entrevistados, com pontuações dos autores estudados sobre o assunto.

Categoria 1 - Caráter voluntário e gratuito, mas obrigatório e interessado

Um dos primeiros pontos levantados por Mauss (2013) sobre a dádiva, é “o caráter voluntário, aparentemente livre e gratuito, e no entanto obrigatório e interessado, dessas prestações. Entre os entrevistados as recompensas imateriais transparecem num ou noutro depoimento, nos dois grupos de participantes. É importante ressaltar que no grupo dos Vicentinos, além das citadas gratificações imateriais existe ainda o elemento “obrigatório” da ação voluntária em função da cultura religiosa. Atuar na caridade seria uma postura natural e intrínseca à prática da fé que professam, como se ser católico e fazer caridade fossem sentidos praticamente sinônimos. A obrigação viria de uma imposição filosófica inerente aos preceitos da religião que, apesar de soar como obrigação, é vista como prática natural do grupo religioso ao qual participam.

Categoria 2- Doação intermediada por aplicativo

O voluntariado, o altruísmo e as doações podem ser vistos como fenômenos com múltiplas variáveis sobre suas reais causas, motivações e resultados. Como o foco deste trabalho não se atém às razões do voluntariado, mas sim sobre as motivações e consequências da realização de doações intermediadas por aplicativos em dispositivos

móveis, as entrevistas apontam possíveis respostas para a questão do porquê usar um app para doar, remetendo em grande parte aos benefícios técnicos do uso da tecnologia.

Para os membros do BEPiD desponta a questão da organização e da praticidade, já para os membros Vicentinos, além da praticidade e potencial rapidez e eficiência que o aplicativo pode trazer para a organização interna das atividades, revela que o uso da tecnologia para fins sociais pode ser uma nova forma de alcançar públicos inalcançáveis para fins de evangelização, além de ser uma possibilidade de angariar doadores e voluntários para o trabalho vicentino.

Os apontamentos que vinculam o aplicativo Solidarius a resultados para a prática social, seja organizando o trabalho dos Vicentinos pela administração da parte web do app, seja na rapidez em conseguir doações que ele pode proporcionar, remetem ao sentido mais essencial de tecnologia, que é o uso de um conjunto de conhecimentos sistemáticos aplicados a um propósito implicando em facilidades para o homem.

Categoria 3- Solidariedade e Tecnologia

Belens e Porto (2009) consideram que os objetos, e a tecnologia que eles abrigam, podem ser fontes históricas, revelando aspectos econômicos, sociais e culturais das sociedades em que estão inseridos. Ao se analisar a questão do por quê doar pelo celular, um objeto da nossa modernidade, tem-se como resposta os aspectos explorados na categoria 2, quais sejam a permanência inegável dos smartphones e de seus aplicativos na vida cotidiana, a praticidade, facilidade e agilidade que o doar pelo celular trazem ao usuário e a eficiência nas atividades internas que o uso do aplicativo pode gerar para o grupo caritativo que o utilizar.

Em um segundo nível de análise, emerge as observações das falas dos entrevistados: o empoderamento que os apps proporcionam para a população e a possibilidade de parceria cidadã com o governo; as características que a ação solidária mediada por aplicativo traz e a previsão de impacto da inclusão de app social no trabalho voluntário; e o terceiro, como a tecnologia dos aplicativos sociais pode trazer o sentimento de pertença, a indivíduos isolados por essa mesma tecnologia.

É natural que cada nova tecnologia traga novas formas de se fazer algo, com características diferenciadas do modo de fazer anterior. Um aplicativo social que proponha a realização de doações pelo celular não é diferente. Durante os depoimentos dos entrevistados, bem como na atividade do grupo focal foram percebidas algumas das características deste novo modo de doar, sintetizadas na Tabela 1.

Para o grupo dos Vicentinos, o uso do aplicativo Solidarius irá trazer benefícios e desafios. Entre os desafios que eles já percebem, encontram-se a necessidade de capacitação dos voluntários para atuar com o sistema de administração web do aplicativo, especialmente para colaboradores pertencentes à terceira idade, estudo sobre as capacidades logísticas internas, treinamento para atender prontamente as doações nos locais indicados pelos doadores, cuidados com a exposição dos vulneráveis atendidos, e, ainda, meios de dar aos doadores virtuais tanto um retorno da destinação das doações quanto elaborar formas de convidá-los a manter a participação com as doações e com um trabalho voluntário, esporádico ou permanente.

Doação Tradicional	Doação por App Social - Solidarius
<i>Personalização da doação</i>	Anonimato
<i>Custos logísticos: tempo dedicado à entrega e transporte da doação</i>	Sem custos logísticos
<i>O processo de doação é lento</i>	O processo de doação é rápido
<i>O processo de doação usa terceiros (paróquias ou postos de recolhimento)</i>	O processo de doação é direto (de quem doa para o voluntário da instituição)
<i>A doação exige contato físico entre as partes</i>	A doação não exige necessariamente contato físico entre as partes
<i>Sensação de pertencimento contínuo a um grupo de relevante papel social e gratificação na realização das doações.</i>	Sensação de pertencimento esporádico a um grupo de relevante papel social e gratificação na realização das doações.

Tabela 1 – Comparativo doações tradicionais e doações por app

Categoria 4 – Gratidão e satisfação (como causa e consequência do uso do aplicativo)

A dádiva em Mauss (2013) ocorre em três momentos cíclicos, quais sejam o dar, o receber e o retribuir. Algo ocorre na experiência humana que torna esses momentos repetitivos, pois aquele que recebe, de alguma forma retribui a outrem, recomeçando todo o processo. A questão da gratidão destacou-se nas falas dos entrevistados pois, parece atuar como o dom em Mauss, uma substância imaterial, repleta de significados morais, que se manifesta em diferentes momentos dos contextos que envolvem o aplicativo Solidarius:

- ora a gratidão aparece como causa para realizar doações pelo celular: pois a praticidade e facilidade das doações pelo app apresentam-se como um caminho para o sentir-se bem consigo mesmo no papel de contribuidor com uma causa, e neste sentir-se bem, experimentar satisfação e gratidão, ou ainda no caso dos Vicentinos gratidão por poder realizar um trabalho caritativo que em suas visões é uma oportunidade de dar continuidade ao trabalho do Cristo;
- ora a gratidão aparece como consequência do trabalho realizado, seja pelos desenvolvedores que dedicaram seus esforços na realização do app, seja na percepção dos Vicentinos ou participantes do grupo focal de que o app acarretará consequências mais profundas do que o ato de recolher doações.

7. Observações sobre o grupo focal

Os participantes do grupo focal, que foi realizado como um exercício de livre opinião de percepções e expectativas quanto ao aplicativo levantaram alguns pontos que merecem citação:

- credibilidade: 6 em 7 dos participantes afirmaram que usariam o aplicativo se estivesse vinculado a uma instituição de credibilidade comprovada, mas apenas 3 fariam doações em dinheiro;
- feedback: todos os participantes consideraram necessário que o aplicativo apresente algum relatório das doações realizadas, preferencialmente em forma de fotografias, vídeos ou depoimentos das famílias dos beneficiários;

- anonimato: 6 em 7 dos participantes consideraram o anonimato e a praticidade do aplicativo como um elemento positivo, pois dará a oportunidade das doações para quem não sabe como ou pra quem doar, e para aqueles que preferem não ter envolvimento com os beneficiados;
- doações por app: 5 dos 7 participantes consideraram que o uso do aplicativo não irá diminuir as doações existentes pelos caminhos tradicionais, mas os outros 2 consideraram que o uso do aplicativo pode diminuir as doações tradicionais ao longo do tempo;
- doações entre jovens: 4 dos 7 participantes consideraram que o aplicativo irá estimular jovens e crianças a doar;
- sustentabilidade: 2 participantes alertaram que a existência do aplicativo impõe gradativamente novas necessidades (frentes de trabalho) e novas maneiras de pensar. Sem ter sido planejado para reforçar as questões de sustentabilidade, o aplicativo obriga a comunidade a analisar o seu consumo e a realizar um descarte de móveis, utensílios e eletrodomésticos em bom estado, de forma mais consciente. Os mesmos 2 participantes destacaram que um aplicativo criado para atender uma necessidade específica dos vicentinos (aumentar doações), pode se transformar em um serviço de utilidade pública, no momento em que oferece a opção de um descarte inteligente dos materiais.

Em relação ao Solidarius, os participantes fizeram as seguintes considerações técnicas:

- trabalho voluntário: sugestão de incluir na lista de opções de itens a doar o trabalho voluntário (tempo e dias à disposição para servir como voluntário em alguma atividade);
- estado de conservação: sugestão de incluir o estado de conservação do item a ser doado (novo, usado em bom estado, usado com pequenas avarias), de forma a permitir aos vicentinos a avaliação se o item é ou não de interesse;
- página quero doar: o aplicativo de forma geral foi considerado intuitivo e fácil de navegar com destaque para a página “quero doar” que induz a ação do usuário, com um grande botão e um comando claro do que pode ser feito ali. Nas páginas seguintes, no entanto, esse fator positivo se perdeu, a sugestão do grupo foi que toda a tela tivesse um botão grande e amarelo como no “quero doar”, com o comando do que se deve fazer neste passo da doação (“escolha um item para doação”, “realize seu cadastro”, “confirme a doação”...) e um comando para voltar/cancelar;
- tutorial: foi sugerido que a página inicial do aplicativo exibisse uma espécie de tutorial com os 5 passos para a doação (1o passo: escolha um item para doar, 2o passo: faça seu cadastro, 3o passo: confirme a doação...), assim quem não conhece o aplicativo saberia de imediato como funciona e não teria receio de navegar;
- página quero que busque: os usuários consideraram que tão logo se confirmem os itens da doação, já deveria aparecer os botões “quero que busquem” ou “quero levar”, e se a opção for “quero levar”, a exibição do local com endereço de onde deixar já deveria aparecer, pois atualmente o aplicativo induz que se volte aos itens de doação para depois aparecer o endereço;
- discriminação do despacho: foi sugerido que, em caso de mais de um item de doação para um mesmo usuário em um mesmo momento de doação, fosse dada a opção de escolher a forma de entrega de cada item, pois pode ser que o usuário queira levar itens como mantimentos, mas precisa que busquem um móvel a

ser doado, e se fizer o cadastro das doações num mesmo instante não aparece nenhuma opção para diferenciar a forma de despacho destes itens;

- layout: cores e fontes foram elogiadas.

8. Conclusões

Os aplicativos sociais trazem uma nova perspectiva ao propiciar novos relacionamentos, tipos de aproximações e encontros. É como se a tecnologia, que num primeiro momento apartou grupos sociais e atomizou indivíduos nas últimas décadas, se reconfigurasse nesse tempo recriando teias de conexão que possibilitam o fortalecimento e o empoderamento dos indivíduos. Também cria pontes capazes de conectar pessoas com grupos sociais fora de seus círculos comuns. Os processos que envolvem as trocas mediadas pelos aplicativos sociais estabelece uma nova nuance de conexões e relacionamentos que merece aprofundamentos.

Em relação às diferenças entre as doações tradicionais e as mediadas pelos dispositivos móveis, infere-se que apesar do anonimato, não se perde o laço que é criado com a solidariedade, quando alguém compartilha da necessidade do outro e se engaja para auxiliá-lo criando uma conexão. Consequência desta conexão, e paradoxalmente ao que se tem cristalizado sobre os impactos negativos da tecnologia na sociedade, infere-se que a mesma que proporciona um distanciamento nas relações e um isolamento do indivíduo, é aquela que por meio dos aplicativos sociais pode unir pessoas e propiciar relações sociais, desprentensiosas, mas que apontam profundos impactos na auto-estima e no bem-estar de seus usuários.

Emerge a constatação de que o aplicativo Solidarius, que foi desenvolvido com o objetivo de atender a uma necessidade específica de facilitar e aumentar as doações de mantimentos e utensílios para uma instituição caritativa, poderá promover serviços de utilidade pública tais como: o recolhimento e a destinação de itens como roupas, móveis e eletrodomésticos; e a reflexão sobre o consumo consciente, a reutilização produtiva e os mecanismos de sustentabilidade a que todos devemos procurar e responder. Independente do objetivo para o qual tenha sido criado, o aplicativo social assume papéis e provoca reflexos que tendem a somar em diferentes níveis para o bem comum.

Como lacunas desta pesquisa é necessário registrar que o trabalho não buscou dados sobre empresas privadas que patrocinam ações sociais e se há diferença na postura do usuário ao usar um aplicativo social de uma instituição filantrópica ou um de uma empresa privada. Como temas futuros de pesquisa, sugere-se aprofundar o entendimento do potencial de engajamento para doação mediada por aplicativos que utilizam do crowdsourcing (financiamento coletivo) ou campanhas em redes sociais como Twitter e Facebook.

Referências

- Bauman, Z. (2014). *Vigilância Líquida: diálogos com David Lyon*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Baumgarten, M. (2011). Tecnologia Sociais e inovação social. In: Cattani, A. D., Holzmann, L. Z. *Dicionário de Trabalho e Tecnologia*. 2. ed. Porto Alegre: Zouk.

- Bazzo, W. A., Silveira, R. M. C. F., & Pinheiro, N. A. M. (2009). O Contexto Científico-tecnológico e Social Acerca de Uma Abordagem Crítico-reflexiva: Perspectiva e Enfoque. *Revista Iberoamericana de Educación*, 49 (1), 1–14.
- Ministério da Ciência e Tecnologia do Brasil (MCT). (2015). *Tecnologias Sociais: descrição da Tecnologia Social*. (Internet) Disponível em: <http://www.mct.gov.br/index.php/content/view/308089.html>. Acesso em: 21 out 2015.
- Barabási, A.-L. (2005). The origin of bursts and heavy tails in human dynamics. *Nature*, 435 (7039), 207–211.
- Brownell, G., & Basham, R. (2017). NGO strategy toward the reintegration of child soldiers in Liberia, Africa: An online survey of services, roles, and activities. *International Social Work*, 60 (5), 1074–1086.
- Caplan, S. (1990). Using focus group methodology for ergonomic design. *Ergonomics*, 33 (5), 527–533.
- Carlos, D. A. C., Magalhães, T. O., Vasconcelos Filho, J. E., Silva, R. M., & Brasil, C. C. P. Concepção e Avaliação de Tecnologia mHealth para Promoção da Saúde Vocal. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 9, 46–60.
- Carvalho, A. A., Araújo, I., & Fonseca, A. (2015). Das Preferências de Jogo à Criação do Mobile Game Konnecting: um estudo no ensino superior. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 16, 30–45.
- Černá, M., & Svobodová, L. (2018). Utilization and expected potential of selected social applications in university setting – a case study. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 75, 371–380.
- Dagnino, R., Fraga, L., & Novaes, H. (2010). Educação em Ciência, Tecnologia e Sociedade para as engenharias: obstáculos e propostas. In: Renato, Dagnino (Org.). *Estudos Sociais da Ciência e Tecnologia & Política de Ciência e Tecnologia: abordagens alternativas para a América Latina*. Campina Grande: Edupeb.
- Dickson, D. (1980). *Tecnologia Alternativa*. Madrid: Hermann Blume.
- Gaulejac, V. (2007). *Gestão como Doença Social: ideologia, poder gerencialista e fragmentação social*. 4. ed. Aparecida, São Paulo: Ideias & Letras.
- Godinho, S. G. G., Mariz, R. S., Moresi, E. A. D., Braga Filho, M. O., Barbosa, J. A., Lopes, M. C., Osmala Júnior, W. A., Moraes, M. A. A. T., & Santos, J. C. A. A doação na perspectiva de aplicativos sociais. In *Atas CIAIQ2017*, 4, 7-16. Salamanca, Spain.
- Jensen, O. (2011). Use o new mobile media by nonprofits and development of societal mobile apps. (Internet) Disponível em: http://newsroom.mediadesign.de/wp-content/uploads/2014/09/use_of_new_mobile_media_by_nonprofits-jensen.pdf. Acesso em 01.02.2017.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998). Internet Paradox: A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being? *American Psychologist*, 53 (9), 1017–1031.

- Leite, N. S. L., Cunha, S. R., & Tavares, M. F. L. (2011). Empowerment das famílias de crianças dependentes de tecnologia: desafios conceituais e a educação crítico-reflexiva freireana. *Revista de Enfermagem UERJ*, 1 (19), 152–156.
- Manyika, J., Chui, M., Bughin, J., Dobbs, R., Bisson, P., & Marrs, A. (2013). *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy*. McKinsey Global Institute.
- Martynova, S. E., Dmitriev, Y. G., Gajfullina, M. M., & Totskaya, Y. A. (2017). “Service” Municipal Administration as Part of the Development of Youth Entrepreneurship in Russia. *Social Indicators Research*, 133 (3), 1151–1164.
- Mauss, M. (2013). *Ensaio sobre a dádiva*. São Paulo: Cosac Naifi.
- Moura Fe, A. L. D. (2008). *Tecnologias móveis e vida pessoal: uma pesquisa sobre o impacto da comunicação sem fio no tempo de trabalho e nas demais esferas da vida*. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Signo e Significado das Mídias, PUC-SP, São Paulo.
- Nichols, M., Cator, K., & Torres, M. (2016). *Challenge Based Learner User Guide*. Redwood City, CA: Digital Promise.
- Nicolaci-da-Costa, A. M. (2005). O cotidiano nos múltiplos espaços contemporâneos. *Psicologia, Teoria e Pesquisa*, 21 (3), 265–373.
- Priklandnicki, R., Willi, R., Milani, F. (2014). *Métodos ágeis para desenvolvimento de software*. Porto Alegre: Bookman.
- Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. 24. ed. Rio de Janeiro: Record.
- Tommasel, A., Godoy, D. (2018). A Social-aware online short-text feature selection technique for social media. *Information Fusion*, 40, 1–17.
- Valoura, L. C. (2005). *Paulo Freire, o educador brasileiro autor do termo Empoderamento, em seu sentido transformador*. (Internet) Disponível em: http://tupi.fisica.ufmg.br/michel/docs/Artigos_e_textos/Comportamento_organizacional/empowerment_por_paulo_freire.pdf. Acesso em: 19 out. 2015.
- Vázquez, M. Y. G., Sexto, C. F., Rocha, Á., & Aguilera, A. (2016). Mobile phones and psychosocial therapies with vulnerable people: A first state of the art. *Journal of Medical Systems*, 40(6), 157.
- Zantvoort, B. (2017). Political inertia and social acceleration. *Philosophy and Social Criticism*, 43 (7), 707–723.