

## **A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA DE JUSTIÇA SOCIAL: LÓGICAS E EXPERIÊNCIAS SOCIAIS DE APROPRIAÇÃO DE APLICATIVOS DE BENEFÍCIO SOCIAL NO DISTRITO FEDERAL**

Ludmila Condé Freitas e Silva<sup>1\*</sup>, Sayonara de Amorim Gonçalves Leal<sup>2</sup>

1. Estudante de Sociologia do Instituto de Ciências Sociais da UnB
2. SOL-ICS-UnB – Departamento de Sociologia / Orientadora

### **Resumo:**

Este trabalho tem como objetivo realizar um debate teórico sobre a participação da tecnologia no cotidiano de cidadãs em diálogo com dados empíricos sobre usos do aplicativo de benefício social, Brasil 4D, por beneficiárias do Programa Bolsa Família, da cidade de Samambaia/DF. Tratamos dos processos de desenvolvimento, apropriação e usos desse artefato cuja função está associada a realizações de direitos sociais como objetificação da justiça social na perspectiva da inclusão digital. Refletindo sobre o modo de existência de aplicativos pensados para populações de baixa renda, foi perguntando como eles se relacionam com direitos sociais e imputam experiências na vida cotidiana. Ao entender a tecnologia como expressão cognitiva, técnica da ação humana a concebemos como constitutiva das sociedades permeada por valores e símbolos que encontram-se implicados na construção sociotécnica de aplicativos não comerciais cuja lógica é orientada pela “racionalidade subversiva”

**Palavras-chave:** Aplicativos Sociais; Cidadania; Inclusão Digital.

**Apoio financeiro:** Fundação Universitária de Brasília - FUB

**Trabalho selecionado para a JNIC pela instituição:**UnB.

### **Introdução:**

O projeto Brasil 4D é uma experiência que dispositivos sociotécnicos são utilizados com objetivo de inclusão social, o qual possibilitam acesso gratuito à informações facilitando a vida cotidiana dos indivíduos de baixa renda. No Brasil, os pobres são os mais afetados pela estratificação digital, e refletir sobre tecnologias voltadas para essa

população nos trás debates éticos acerca da justiça social e sobre os preceitos de inclusão digital. “Com o advento das tecnologias de informação e comunicação, ao mesmo tempo em que demarca um processo de desenvolvimento cognitivo das sociedades contemporâneas, também se traduz em vetor importante de estratificação social, convertendo o fenômeno de fratura social em fratura digital “(CASELLS, 2003; CANCLNI, 2005 In: LEAL, 2015)

As questões mais comuns no que se refere à inclusão digital são sobre o acesso às tecnologias, e as preocupações estão voltadas para a diminuição desse déficit através, principalmente, da implementação de telecentros em áreas públicas. Porém, segundo Eubanks(2012) a tecnologia teria um papel de ambivalência na vida das pessoas e não de ausência, que ao mesmo tempo são símbolos de conhecimento, poder e oportunidade, mas também representam instrumentos de vigilância, disciplina, exploração e opressão. A brecha digital não se dá apenas a partir do acesso às tecnologias, mas tem relação com os usos que as pessoas fazem da tecnologia, seus lugares na produção, desenho e governança. “Inclusão em sentido pleno implica ser agente ativo do desenvolvimento de capacidades cognitivas autônomas que permitam o impulso da inteligência e organização coletiva, a capacidade de trabalhar em rede, a capacidade para criação e desenvolvimento de sistema de comunicação com conteúdos de interesse próprio. “(NATANSOHN ,2013,pg. 31).

Os objetivos desse trabalho é entender o processo de desenvolvimento e de construção do aplicativo de benefício social

Brasil 4D, as utilizações que os usuários efetivamente fazem dele e refletir sobre inclusão digital no sentido de uma reversibilidade da tecnologia, em função das operações críticas resultantes dos usos e sentidos atribuídos pelos usuários ao artefato.

### **Metodologia:**

Este trabalho foi executado a partir de procedimentos de pesquisa inscritos na pesquisa qualitativa, cujo propósito está no interesse de decifrar elementos semânticos significativos em relação à participação de aplicativos de benefício social como objetivações de preceitos de justiça social, segundo seus usuários. A pesquisa foi operacionalizada a partir da revisão literária acerca da relação entre sociedade e tecnologia, em geral, e tecnologia como ferramenta de justiça social, em específico. Aplicação de questionários junto aos usuários do Brasil 4D, na cidade de Samambaia, no Distrito Federal, acerca de suas relações e percepções dos aplicativos de benefício social em termos das funções que tais artefatos cumprem em suas vidas. Realizamos também entrevistas com os desenvolvedores do aplicativo Brasil 4D a fim de entender suas motivações e o processo de concepção do mesmo, além da análise dos conteúdos contidos no Aplicativo.

### **Resultados e Discussão:**

A partir das entrevistas com desenvolvedores do Brasil 4D, foi possível entender o processo de concepção dos aplicativos, desde sua estrutura operacional até os objetivos que buscam alcançar com os mesmos. O trabalho de desenvolvimento dos aplicativos é um processo complexo que mobiliza o mapeamento e entendimento do público alvo, e suas concepções de funcionalidade e finalidades. A análise dos conteúdos dos aplicativos possibilitou o entendimento das informações passadas para os usuários e sua intencionalidade, e com as informações obtidas pelos questionários realizados com os usuários foi acessada a reais interações do público alvo com artefato tecnológico. A partir dessas falas foi possível

verificar a relevância dos aplicativos em seus cotidianos e as operações críticas que são formuladas em relação às funções dele e suas expectativas em um exercício de racionalidade reveladores de sentimentos morais acerca do trinômio pobreza, direito ao benefício Bolsa Família e acesso ao Brasil 4D.

### **Conclusões:**

A experiência do Brasil 4D com a instalação de aplicativos voltados para inclusão digital e direitos sociais é um projeto que possibilita entender o processo de implementação de uma tecnologia e sua pertinência segundo dados socioculturais de necessidades e usos. Buscou-se entender as percepções acerca do que é considerado justo e injusto, em termos de acesso a benefícios sociais, no quadro de um projeto de inclusão digital no Brasil. Foi interrogado sobre o que é justiça social e se o acesso à informação e a inclusão digital constituem duas faces do mesmo direito que o Estado deveria garantir à população de baixa renda. Essas questões são fundamentais para compreender e explicar o projeto Brasil 4D segundo o propósito de levar informações para “desvantajosos sociais” do Brasil participantes de programas governamentais, incluídos no sistema único de assistência social.

O aplicativo Brasil 4D tem a preocupação de incorporar as demandas dos usuários e de levar conteúdos de utilidade pública aos lares de famílias de baixa renda, porém podemos postular que o projeto do Brasil 4D não possibilita uma inclusão digital plena, porque não resulta da participação ativa dos agentes contemplados no desenvolvimento do aplicativo, já que suas demandas, visões de mundo e subjetividades são representadas pelos seus desenvolvedores.

### **Referências bibliográficas**

AKRICH, Madeleine. The De-Description of Technical Objects. In: *Shaping technology/building society: studies in socialtechnical change/* edited by Wiebe E. Bijer and John Law. 1994

ELBANKS, Virginia. *Digital Dead End: Fighting for Social Justice in the Information Age.* Massachusetts Institute of Technology. First MIT Press paperback edition, 2012.

FEENBERG, A.. O que é a Filosofia da Tecnologia? . In: NEDER, P. (org.). A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia. Brasília: Observatório do movimento pela tecnologia social na America Latina, 2010.

GUIMARÃES, Mário José. Sociabilidade e tecnologia no ciberespaço. In: Theophilos Rifiotis et al..(Orgs.). Antropologia no ciberespaço. Florianópolis. Editora da UFSC. 2010. p.47-70.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva - por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo. Edições Loyola. 8ª ed.. 2011. [1ª ed. 1994]

MÁXIMO, Maria. Da metrópole às redes sociotécnicas: a caminho de uma antropologia nociberespaço. In: Theophilos Rifiotis et al..(Orgs.). Antropologia no ciberespaço. Florianópolis. Editora da UFSC. 2010. p.29-45.

SIMONDON. Gilbert. El modo de existência de los objetos técnicos. Buenos Aires. Prometeo Livros. 2007 [1ª ed. 1958].

LEAL, Sayonara. A TV digital interativa brasileira como ferramenta de política pública para inclusão digital: o middleware Ginga à provação da justiça social. CyE Año VII N° 13 Primer Semestre 2015

TELLES, Vera da Silva. Direiros sociais: afinal do que se trata? Revista Usp, São Paulo nº 37. Maio 1998

EUBANKS, Virginia. Digital Dead End: Fighting for Social Justice in the Informational Age Massachusetts Institute of Technology, 2012.

NATANSOHN, Graciela. O que tem a ver as tecnologias digitais com o gênero? In: Graciela Natansohn (Org.) Internet em código feminino: teorias e práticas . 1 ed.. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: La Crujía, 2013

HABERMAS, J. Técnica e ciência como Ideologia. In: HABERMAS, J. Técnica e Ciência e como ideologia; Lisboa (Portugal): Edições 70, 2006