



XIII Seminário Nacional Sociologia & Política

Horizontes e desafios para refletir sobre o contemporâneo

GT 12 - Sociologia e Políticas Públicas, do Seminário de Sociologia & Política - SNS&P

DIRETRIZES E INDICADORES PARA O DESIGN SOCIALMENTE CONSCIENTE EM
POLÍTICAS PÚBLICAS

Rodrigo Gomes Marque Silvestre 1¹

João Paulo Lacerda Rocha Mehl 2²

Letícia Mara Peres 3³

1Pós-Doutorando, economista, Funpar, rodrigo.silvestre@ufpr.br.

2Especialista, administrador, jpmehl@gmail.com.

3Pós-Doutora, professora, Imperes@inf.ufpr.br.

DIRETRIZES E INDICADORES PARA O DESIGN SOCIALMENTE CONSCIENTE EM POLÍTICAS PÚBLICAS

Resumo:

O presente trabalho visa discutir diretrizes e indicadores para o design socialmente consciente em políticas públicas de cultura digital no Brasil contemporâneo. Especialmente em busca de métrica para o grau de incorporação dos anseios do público-alvo nos artefatos tecnológicos criados no âmbito das recentes políticas públicas de fomento a cultura do governo federal. O artigo propõe explorar a introdução de conceitos como Design Thinking, Design Science Research e Design Socialmente Consciente por conterem momentos de escuta da população-alvo em metodologias derivadas deles. Em todos eles há o desafio de conhecer e medir os custos da comunicação com os agentes envolvidos na concepção de políticas públicas. Este trabalho inicia uma estruturação metodológica, visando estabelecer perguntas-chave para futuras pesquisas e utilizar as percepções da comunidade científica para aprimorar esses caminhos futuros.

Palavras-chave: Design; Políticas Públicas; Cultura Digital; Participação Social.

Introdução

Provocar a discussão sobre diretrizes e indicadores para o design socialmente consciente em políticas públicas é relevante por trazer luz ao estado da arte sobre o uso de métricas compreensíveis e objetivas para considerar que um artefato dentro de uma política pública tenha sido concebido incorporando os anseios do seu público-alvo.

Essa discussão é particularmente relevante, porque no governo esbelecido a partir de 2023 no Brasil, um grande volume de investimentos está sendo feito em desenvolvimento de ferramentas tecnológicas como meio para execução de políticas públicas. As de interesse aqui são aquelas recortadas na chamada retomada da política de cultura digital.

Para execução das políticas atuais de fomento à cultura, o maior volume orçamentário da história do Ministério da Cultura foi aplicado em 2023 e mantido em patamar semelhante em 2024

(SIAFI, 2023; 2024). Dentro dele está contida a autorização para destinação de parte do recursos para os artefatos tecnológicos que dão suporte a execução dessas políticas de fomento.

As políticas públicas de cultura digital, por natureza, sociais e coletivas, apresentam-se como um dos pontos de atenção para o aumento da digitalização do Estado brasileiro contemporâneo. Esse movimento desde 2023 tem sinalizado maior interesse na participação social nas fases iniciais de desenvolvimento de ferramentas, formas de acesso, utilização e pensamento de sistemas digitais de políticas públicas.

Desta maneira o presente artigo tem a expectativa de propor a discussão sobre a recente introdução de conceitos de “sociabilização do desenvolvimento dos artefatos tecnológicos dentro políticas públicas na área da cultura”. Entre eles, de maneira não exaustiva, são destacados os de *Design Thinking*, *Desing Science Research* e Design Socialmente Consciente.

Eles marcam um movimento recente de “humanização” do processo de desenvolvimento tecnológico, que visa melhorar a eficiência do uso da tecnologia por sua população-alvo. Nesse sentido, uma profusão de conceitos e metodologias propõem a inclusão dos interessados nas políticas pública nos momentos iniciais da concepção dessas ferramentas de exercícios de direitos.

Imediatamente surge um questionamento sobre o quanto isso representa em termos de custos (tempo, dinheiro, recursos humanos etc.) para que essa fase de escuta efetivamente seja representativa.

A visão do presente estudo trata portanto da dualidade entre a necessidade de uma escuta dos agentes envolvidos para a elaboração de uma política pública que seja efetivamente democrática, participativa e eficiente, concomitantemente a produção de artefatos para sua execução em tempo hábil, que sejam usáveis, que possam ser compreendidos e que contribuam para a obtenção dos resultados das políticas públicas.

O desenvolvimento de uma metodologia voltada para a construção de painéis de indicadores que mensurem os custos associados à gestão dessa comunicação com os agentes, para efetivar sua participação no processo de design de políticas públicas é um desafio intelectual contemporâneo.

Esse trabalho é apenas o primeiro passo nessa estruturação metodológica e pretende estabelecer a extensão inicial da pesquisa de revisão sistemática de escopo que será feita no futuro próximo. Pretende assim estabelecer as perguntas-chave que irão compor o protocolo de revisão de escopo e utilizar as percepções da comunidade científica como retroalimentação para aprimorar esse instrumento inicial da metodologia (SILVESTRE, 2023).

Esse objeto de pesquisa é parte da pesquisa explorada no âmbito do Laboratório de Cultura Digital da Universidade Federal do Paraná (UFPR) e do estágio de pós-doutorado no Programa de Pós-Graduação de Informática (PPGInf/UFPR).

Referencial Teórico

A ideia de que a fase de design, desde seu início, pode contemplar elementos socio-técnicos como valores, cultura e política é defendida cada vez mais na literatura, conforme exemplo extraído da obra “*socially aware computing*” de Maria Cecília Calani Baranauskas (2009, p. 1-5):

Pode-se segundo ela utilizar o termo Computação Socialmente Consciente para significar a teoria, artefatos e métodos que precisam ser articulados para tornar o design verdadeiramente responsável socialmente, participativo e universal como processo e produto (BARANAUSKAS, 2009).

Esse fundamentalmente é o tipo de sistema de informação proposto no contexto de legislações como a do Sistema Nacional de Cultura, promulgado em 2023 e regulamentado em 2024. Em especial ao Art. 4, inciso XVI, do Decreto lei nº 14.835, de 4 de abril de 2024 que estabelece a necessidade de “*produção sistemática e contínua de dados, de indicadores, de estudos, de pesquisas e de levantamentos estatísticos sobre cultura, para subsidiar a formulação, a implementação e a avaliação das ações e políticas públicas para a cultura*” (BRASIL, 2024).

Trabalhar diretamente com o usuário em um quadro semio-participativo é vital para garantir a criação de sistemas que façam sentido e que façam parte do contexto de vida dos usuários. Portanto, o modelo de design precisa incorporar a diversidade de competências e necessidades que são encontradas na população brasileira. Essa iniciativa está no tópico de pesquisa chamado de “Interfaces Societais”: abordagens avançadas de interação que são explicitamente projetadas para melhorar ou solucionar um aspecto específico da sociedade usando a Interface Humano-Computador (BARANAUSKAS, 2009).

Na presente pesquisa o interesse é expandir essa visão de interação entre uma pessoa e um sistema de informação, para muitas pessoas e um sistema de informação relacionado com a execução de uma política pública na área de cultura. Particularmente, por uma questão de limitação da complexidade analítica do objeto, será observada apenas a porção relacionada com a cultura digital.

A questão de interesse nessa abordagem é que acolher as mensagens de um número grande de pessoas no Ciclo de Relevância para a condução do Ciclo de Design tem um custo e um ganho.

O custo é o de organização do contato, acesso e participação das pessoas no momento inicial do processo de design, e o ganho é a familiaridade com a tecnologia e seus usos após a conclusão da fase de desenvolvimento. Esse ganho se dá na expectativa de menor retrabalhado e rejeição do artefato tecnológico após o início do uso.

A autora argumenta que adotando-se o conceito de Computação Socialmente Consciente serão contemplados os conceitos, artefatos e métodos que precisam ser articulados para tornar o design verdadeiramente responsável socialmente, participativo e universal como processo e produto (BARANAUSKAS, 2009).

Desta forma, para que uma política pública possa ser chamada de “socialmente consciente”, ao menos no que se refere a sua dimensão tecnológica é preciso ter diretrizes e indicadores que possam sustentar essa afirmação. De maneira narrativa, o conceito busca diferenciar as políticas que são desenhadas a partir dos gestores e só depois são conhecidas pela população-alvo, daquelas onde a população-alvo é envolvida desde as etapas iniciais do design da política pública. Mas não fica claro na literatura qual é o limiar de participação da população-alvo que torna um artefato (e portanto a política da qual ele faz parte) socialmente consciente.

Em si, a concepção do design na elaboração de políticas públicas não é exclusivamente conhecida como “design socialmente consciente”, visto que o tema ganha espaço no cenário contemporâneo. Cavalcante (at. al., 2019), em trabalho para o IPEA, destaca o uso do *Design Thinking* (DT), de maneira analoga, como uma abordagem prática que reconhece as incertezas e complexidades dos desafios públicos, introduzindo uma visão centrada no ser humano no contexto das políticas públicas. Essa metodologia combina pensamento criativo e analítico, promovendo a cocriação de soluções e a experimentação para gerar aprendizado.

Ainda segundo Cavalcante (at. al., 2019), contrariamente à ideia de um conjunto fixo de ferramentas, o DT é uma abordagem inovadora e iterativa para construção de conhecimento e produção de soluções, enfatizando o papel estratégico das pessoas nesse processo. Embora o DT tenha se difundido no mundo dos negócios e, mais recentemente, na administração pública, ainda há falta de conhecimento estruturado sobre sua aplicação nas práticas de elaboração de políticas públicas e organizações públicas na área de cultura digital no Brasil contemporâneo.

Novamente, entretanto, não se encontra nas discussões sobre o uso da DT em políticas públicas uma diferenciação sobre o limiar de participação ou um critério que diferencie se uma reunião de escuta de poucos participantes, se diferencia de uma com centenas ou até milhares de pessoas participando. Há uma sensação de que a segunda possa ser mais representativa, mas

efetivamente não se pode afirmar tal coisa somente a partir da adoção de determinado conceito ou conjunto de ferramentas.

Assim como os dois conceitos anteriores, um terceiro conjunto teórico também busca incluir momentos de escuta na relação entre as pessoas que irão desenvolver o artefato tecnológico e aquelas que irão utilizá-lo. Soma a essa visão uma terceira parte, que irá confrontar as duas visões (técnica e social) com a visão científica, que trará elementos e conceitos cientificamente sustentados para balisar a solução proposta. Ao mesmo tempo, pretende também expandir o conhecimento do campo acadêmico por meio da adoção rigorosa de metodologia científica em todas as fases do ciclo de desenvolvimento.

O DSR é uma metodologia de pesquisa que pode ser aplicada na construção de métodos e soluções práticas para resolver problemas específicos (SIMON, 1996). O objetivo da DSR é desenvolver e validar artefatos tecnológicos, sistemas ou soluções de negócios que possam ser implementados e utilizados para melhorar ou resolver problemas em uma determinada área de aplicação (PIMENTEL al. 2020).

A DSR é amplamente utilizada em áreas como Ciência da Computação, Engenharia de Software, Sistemas de Informação e Administração de Empresas, entre outras. O enfoque prático da DSR permite que os pesquisadores desenvolvam soluções tecnológicas concretas que possam ser utilizadas para melhorar processos e resolver problemas práticos. No presente caso, ao invés de aplicar a metodologia do DSR para um artefato físico, ele será aplicado para a produção de um artefato informacional, ou seja um sistema de informação recionado com a política de fomento à cultura brasileira.

Um artefato na DSR, assim como nos dois conceitos anteriores, é projetado para resolver algum problema (o objetivo do artefato), num dado contexto, a partir de conhecimentos e conjecturas sobre o mundo (natural e social). A partir do uso do artefato, é possível avaliar se parecem válidas as conjecturas teóricas que levaram o designer a desenvolver o artefato daquela maneira (PIMENTEL al. 2020).

De certa maneira as três abordagens serão unificadas em torno do conceito de design socialmente consciente, para evitar o uso de anglicismos e para valorizar a proposição de recentes realizadas no Brasil. Reforçando as transversalidade dos conceitos e a necessidade de aplicação deles em contextos concretos específicos, como é o caso da cultura digital no Brasil contemporâneo.

Consideradas as referências conceituais, é importante destacar algumas referentes ao contexto específico da culturam, com em Curtis & Cardoso (2022) que apresentam texto que explora um período significativo na história do design brasileiro, entre 2002 e 2016, destacando um

intenso diálogo entre a sociedade civil e o Ministério da Cultura. Houve um impulso na integração do design nas políticas públicas culturais, evidenciado nas Conferências Nacionais de Cultura em 2005, 2010 e 2013, bem como no Colegiado Setorial de Design (2012), importante instância para tramitação das políticas culturais. A reflexão baseou-se na revisão literária dos Fatores Humanos, ressaltando a interação entre design e formulação de políticas, muitas vezes negligenciada pela predominância de fatores técnicos. Essa abordagem realça a dimensão social presente na crescente inserção do design nesse contexto analisado.

Segue-se a esse período de florescimento, um período de ruptura, que pode ser observado por exemplo no estudo de Barbalho (2017) que analisa a configuração do campo cultural brasileiro após a crise desencadeada pela extinção e subsequente recriação do Ministério da Cultura entre abril e junho de 2016. A cobertura da imprensa serviu como principal fonte de dados, permitindo acessar as opiniões de diversos agentes, não apenas do campo cultural e midiático, mas também de outras áreas que se manifestaram sobre o processo. A hipótese investigada é que houve um fortalecimento institucional do campo durante a gestão do ministro da Cultura Gilberto Gil, acompanhado por sua "politização", que influenciou as atitudes e posicionamentos dos envolvidos.

Nesse sentido a extinção e interrupção de dos sistemas de informação significava um refreamento da visão por sistemas mais socialmente conscientes. Mesmo a própria visão de uma política baseada em dados, informações e evidências. Essa visão vem ser alterada somente em 2023 com a mudança recente no âmbito federal.

Como se pode ver a partir das evidências da literatura, o tema da participação e escuta da população-alvo no design de ferramentas de informação para a execução de políticas públicas, em especial na cultura, é um tema que tem amplo espaço para o debate acadêmico. Particularmente na questão de explicitar os custos dessa participação dentro do escopo do desenvolvimento tecnológico e para um contexto social específico.

Materiais e métodos

Para a presente pesquisa foram utilizadas fontes secundárias, incluindo livros, artigos e relatórios relevantes sobre o tema de estudo, bem como bases de periódicos indexados online, para coletar e analisar dados. A pesquisa bibliográfica foi conduzida de forma sistemática, utilizando palavras-chave “DIRETRIZES E INDICADORES E DESIGN E SOCIALMENTE E CONSCIENTE E POLÍTICAS E PÚBLICAS” e critérios de inclusão e exclusão simplificados para selecionar os estudos mais pertinentes à investigação preliminar em questão. As informações

obtidas foram avaliadas e sintetizadas para fornecer uma base para a discussão e análise dos resultados preliminares de propostas de diretrizes no contexto do presente estudo científico sobre a cultura digital brasileira contemporânea.

Discussão

Por se tratar ainda de uma pesquisa preliminar, não é possível estabelecer resultados conclusivos (ainda mais por se tratar de uma discussão sociológica, que naturalmente é fortemente correlacionada com o contexto histórico e coletivo da análise). Mas é possível propor algumas diretrizes, que se espera, possam contribuir para a delimitação do escopo de indicadores objetivos para o tema.

Assim as diretrizes darão as orientações, guias, rumos da pesquisa futura. Serão as linhas que definem e regulam o caminho a seguir das perguntas para o protocolo de revisão de escopo, que é a próxima fase da pesquisa. Essas diretrizes são instruções ou indicações para se estabelecer o plano de pesquisa maior.

A primeira diretriz é que a política pública é uma forma coletiva de aplicação de conhecimento para a solução de problemas práticos. Nesse sentido ela é em si uma tecnologia. Desta maneira não se pode mais, na sociedade contemporânea, dissociar a ferramenta de informação que irá ser instrumento para a execução da política pública da própria política pública.

Decorre desse princípio que o desenvolvimento de tecnologia de informática, por sua vez, deve também ser aplicado a solução de problemas práticos. Não negando que no campo da academia, e da pesquisa pura, possam ser desenvolvidas e produzidas ferramentas de software que sejam fins em si mesmo.

No caso concreto, busca-se indicadores de que as ferramentas estão de acordo com essa diretriz se elas resultam no atendimento do que está proposto no Art 4. do Decreto que regulamenta o SNC. Ou seja, a produção sistemática e contínua de dados, de indicadores, de estudos, de pesquisas e de levantamentos estatísticos sobre cultura, para subsidiar a formulação, a implementação e a avaliação das ações e políticas públicas para a cultura.

A segunda diretriz é que estabeleça alguma visibilidade sobre o controle dos direitos de propriedade sobre a ferramenta e sobre os dados coletados e armazenados a partir dela. Isso estabelece um indicador da dimensão de soberania o uso das informações para subsidiar a formulação, a implementação e a avaliação das ações e políticas públicas para a cultura.

Não nega a possibilidade de sistemas proprietários existirem e serem ofertados no contexto de apoio ao fomento cultural no Brasil, mas estabelece como diretriz que exista um compartilhamento das informações consideradas essenciais para a visão estratégica do setor como um todo.

Para que a fase de design possa efetivamente ser considerada socialmente consiente, é preciso estar transparentes as relações sociais que permeiam a própria escolha pela rota de desenvolvimento de sistemas de informação, o uso dos dados neles gerados e os interesses econômicos e políticos que se estabelecem no processo histórico e social.

A terceira diretriz é que os sistemas de informação para serem considerados socialmente conscientes, dentro de uma perspectiva de política pública, precisam ter indicadores sobre o “esforço adicional” para inclusão da parcela da população-alvo, que não tem elementos básicos para a utilização do sistema, que não tem literacia digital suficiente, que não tem capacidade de compreensão suficiente.

Isso significa que os custos tem uma dimensão indeterminada ou mesmo oculta, que precisa ser considerada na avaliação do grau de “consciência social” de uma determinada ferramenta de informação dentro de uma política pública na área de cultura, especialmente nas relacionadas a cultura digital.

A quarta diretriz está relacionada com o custo de ruptura, que de certa forma não pode ser desprezado, mas é difícil de ser mensurado e mesmo atribuído a um agente em particular dentro do ecossistema complexo associado a uma política pública em geral, ou à política cultural brasileira em particular. Porém, se o interesse é uma representação acurada sobre o grau de “espelhamento” dos aspectos sociais da população-alvo, os indicadores não podem ignorar o grau de susceptibilidade à ruptura, que de certa maneira pode estar associado ao grau de centralização do sistema de informação.

Com base nessas quatro diretrizes, serão estabelecidas as propostas de indicadores, após as discussões públicas com a comunidade científica e participantes do projeto do Laboratório de Cultura Digital da UFPR.

Conclusão

Como considerações finais, destaca-se a importância deste estudo na busca por diretrizes e indicadores para o design socialmente consciente em políticas públicas de cultura digital no Brasil contemporâneo. A análise das metodologias propostas, como *Design Thinking*, *Design Science*

Research e Design Socialmente Consciente, revelou a necessidade de incorporar momentos de escuta da população-alvo no processo de concepção de ferramentas e sistemas de informação que são instrumentos para a execução de políticas públicas na área de cultura digital. Contudo, um desafio significativo é conhecer e mensurar os custos associados à comunicação com os agentes envolvidos nesse processo. Este trabalho representa um primeiro passo na estruturação metodológica necessária para abordar essa questão, estabelecendo perguntas-chave para futuras pesquisas. Espera-se que as percepções da comunidade científica contribuam para aprimorar esses caminhos futuros e proporcionem uma compreensão mais abrangente e eficaz das práticas de design aplicadas às políticas públicas de cultura digital.

REFERÊNCIAS

BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. Socially aware computing. In: ICECE 2009 VI International Conference on Engineering and Computer Education, pp. 1–5. 2009.

BARBALHO, Alexandre. (2017). Em tempos de crise: o MINC e a politização do campo cultural brasileiro. *Políticas Culturais Em Revista*, 10(1), 23–46. <https://doi.org/10.9771/pcr.v10i1.22014>

CAVALCANTE, Pedro; MENDONÇA, Letícia; BRANDALISE, Isabella. Políticas públicas e design thinking: interações para enfrentar desafios contemporâneos. In: CAVALCANTE, Pedro (Org.). *Inovação e políticas públicas: superando o mito da ideia*. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), 2019. Edição 1a. ISBN 978-85-7811-352-0.

CURTIS, Maria do Carmo Gonçalves; CARDOSO, Eduardo. Inserção do design nas políticas públicas culturais no Brasil: um momento promissor. In: Congresso Brasileiro de Design, 14., 2022, Rio de Janeiro. *Anais do 14º Congresso Brasileiro de Design*. Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI); Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), 2022.

PEFFERS, K. et al. Design science research evaluation. In: PEFFERS, K.; ROTHENBERGER, M.; KUECHLER, B. (Ed.). *Design Science Research in Information Systems. Advances in Theory and Practice*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2012. p. 398–410. ISBN 978-3-642-29863-9.

PIMENTEL, M.; FILIPPO, D.; SANTORO, F. M. Design science research fazendo pesquisas científicas rigorosas atreladas ao desenvolvimento de artefatos computacionais projetados para a educação. Design Science Research fazendo pesquisas científicas rigorosas atreladas ao desenvolvimento de artefatos computacionais projetados para a educação, v. 1, p. 1–29, 2020.

SASSEN, Saskia. Spatialities and Temporalities of the Global: Elements for a Theorization. **Public Culture**, Durham, v. 12, n. 1, p. 215–232, 1 jan. 2000.

SIMON, H. A. H. A. The sciences of the artificial. [S.l.: s.n.], 1996. 231 p. ISBN 0262193744.