
Portal da Pobreza

Gonçalo Costa¹, Guilherme Goulart², Rafael Fonseca³, Dinis Oliveira⁴

¹ Universidade de Aveiro, DECivil

² Universidade de Aveiro, DETI

³ Universidade de Aveiro, DECivil

⁴ Universidade de Aveiro, DETI

goncaloc@ua.pt

Resumo

O "Portal da Pobreza" busca abordar a eliminação da pobreza, que é um dos principais objetivos da Agenda 2030 da ONU, por meio de uma experiência inovadora e marcante. A abordagem foi organizada em etapas, iniciando pela definição do propósito de transmitir as realidades da pobreza global de forma cativante. Por meio de uma cabine de realidade aumentada, os participantes poderão experimentar os desafios enfrentados por comunidades em condições de extrema pobreza, gerando uma ligação emocional e de reflexão.

O projeto foi criado levando em conta as diferentes facetas da pobreza e visando atingir jovens e adultos interessados em questões sociais. As ideias abordadas englobam a criação de uma experiência educacional e emocionalmente impactante. Foram encontrados obstáculos ao criar uma experiência acessível e respeitosa, assegurando que a colaboração entre os integrantes fosse eficiente. Finalmente, a análise do processo de criação ressaltou a necessidade de equilibrar informação e inspiração. O "Portal da Pobreza" convida à reflexão sobre a pobreza, destacando o poder do design para lidar com questões sociais, ainda que seja apenas um conceito e não uma realização prática.

Palavras-chave: Empatia, Inovação, Conscientização

1 Introdução

A erradicação da pobreza, Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 1 da Agenda 2030 da ONU, é uma das maiores metas globais para garantir um futuro mais justo e inclusivo. A pobreza afeta milhares de milhões de pessoas ao redor do mundo, privando-as de direitos básicos como alimentação, saúde, educação e habitação. Erradicar a pobreza significa não apenas reduzir o número de pessoas a viver em condições extremas, com menos de 1,90 euros por dia, mas também combater suas causas profundas, como a desigualdade, o desemprego e a exclusão social. Esse objetivo visa promover o acesso a oportunidades, a segurança social e a uma vida digna para todos, especialmente os mais vulneráveis. Através de esforços coordenados entre governos, organizações internacionais e a sociedade civil, busca-se construir um mundo onde a pobreza seja eliminada.

2 Método

Seguimos uma abordagem segundo as etapas de Design Thinking: Emergência, Empatia, Experimentação, Elaboração e Exposição. Primeiramente, o problema foi identificado e os objetivos definidos, focando em

comunicação impactante, conexão emocional e educação duradoura. A pesquisa envolveu compreender a realidade da pobreza e o público-alvo, utilizando personas para guiar o desenvolvimento.

Emergência: Identificação e Enunciação do Objetivo

O “Portal da Pobreza” visa apresentar as realidades da pobreza mundial de forma impactante e inovadora. Pesquisas mostraram que campanhas tradicionais frequentemente falham em engajar o público. A partir disso, foram definidos três objetivos principais:

- **Comunicação Impactante:** Criar uma experiência que vá além da mera apresentação de dados, gerando um impacto emocional que motive reflexão e ação social. Para isso, a narrativa deve ser envolvente, contando histórias reais de pessoas em situação de pobreza que despertem empatia.
- **Imersão e Conexão Emocional:** Proporcionar uma vivência virtual das dificuldades enfrentadas por comunidades em extrema pobreza, utilizando a cabine de realidade aumentada como ferramenta central. Essa abordagem visa transportar os participantes para dentro das realidades retratadas, permitindo que sintam as emoções e desafios vividos pelas pessoas que habitam esses ambientes.
- **Educação e Conscientização Duradoura:** Desenvolver uma experiência educativa que auxilie os participantes a compreender as causas e consequências da pobreza, inspirando mudanças de comportamento e ações concretas. Workshops e debates serão oferecidos como parte da experiência, promovendo uma discussão mais ampla sobre soluções para a pobreza.

A fase de Emergência foi crucial para estruturar o problema, utilizando técnicas como o Mapa de Oportunidade para explorar aspectos como saúde, educação e desigualdade, permitindo o desenvolvimento de ideias inovadoras.

Empatia: Conhecimento do Contexto e Público-Alvo

A pesquisa focou nas diversas dimensões da pobreza extrema, incluindo saneamento, saúde, habitação e educação. O objetivo era criar uma experiência fiel que conectasse emocionalmente os participantes às realidades das comunidades afetadas. O público-alvo é composto por jovens e adultos interessados em causas sociais e dispostos a ampliar a sua compreensão sobre a pobreza. Eles podem não ter um conhecimento prévio sobre justiça social, mas possuem curiosidade e vontade de se engajar. Experiências imersivas, como a realidade aumentada, foram escolhidas por seu potencial de gerar um impacto emocional significativo, permitindo que os participantes vivenciem as dificuldades enfrentadas por comunidades em pobreza extrema. O intuito é não apenas consciencializar, mas inspirar mudanças significativas.

Personas:

- **Ana, 22 anos:** Estudante de Medicina numa grande cidade, que enfrenta pressão acadêmica e tem interesse em viajar e conhecer novas culturas. A sua participação no projeto pode ajudá-la a expandir o seu entendimento sobre desigualdade social e a importância da saúde em comunidades vulneráveis.
- **Pedro, 30 anos:** Engenheiro civil no interior, busca sair da rotina e explorar novos “hobbies”. Ele se preocupa com questões sociais e deseja utilizar as suas habilidades para contribuir para o desenvolvimento comunitário. O projeto pode oferecer-lhe novas perspectivas e inspiração para ações locais.
- **Carla, 40 anos:** mãe e gerente de loja, luta para equilibrar trabalho e família, com pouco tempo para se atualizar sobre temas globais. A experiência pode ser uma oportunidade para ela entender melhor a realidade de outras mulheres em situações difíceis e engajar-se em ações solidárias.

Essas personas ajudam a moldar a comunicação e a experiência, visando gerar empatia e motivar ações sociais.

Experimentação: Geração e Seleção de Ideias Explorativas

Diversas ideias foram exploradas para comunicar a realidade da pobreza de maneira inovadora, incluindo vídeos interativos, jogos educativos e exposições físicas. A realidade aumentada se destacou como a abordagem mais promissora devido à sua capacidade de imersão e interatividade. A proposta de uma cabine de realidade aumentada permitirá que os participantes “caminhem” virtualmente por comunidades em situação de pobreza, ouvindo depoimentos de moradores e observando os desafios quotidianos.

Outras ideias que foram consideradas, mas não selecionadas, incluem:

- “Experiência de 24 Horas”: Um desafio onde as pessoas vivem com menos de US\$1,90 por dia, forçando-as a tomar decisões sobre necessidades básicas. Embora altamente imersiva, a resistência do público e a superficialidade da experiência foram razões para a sua não seleção.
- “Café Sem Preço”: Um café itinerante onde os preços são substituídos por estatísticas sobre a pobreza global. Embora criativa, a abordagem informal poderia limitar o impacto emocional.
- “Roupas com Histórias”: Uma linha de roupas sustentáveis com etiquetas digitais contando histórias de pessoas em pobreza extrema. Essa ideia foi descartada por sua percepção de comercialização da tragédia e pela falta de garantia de interação do consumidor.
- “Contador de Fome”: Outdoors eletrônicos que exibem um contador de fome em tempo real. Apesar de gerar visibilidade, o impacto emocional poderia ser limitado, pois números podem não provocar reflexão profunda. “Feira da Oportunidade”: Um jogo de tabuleiro que simula desigualdade. Essa abordagem lúdica poderia simplificar o tema da pobreza e limitar o seu público.

Elaboração: Enriquecimento e Detalhamento da Proposta

Com a realidade aumentada definida como a abordagem central, o “Portal da Pobreza” será concebido para oferecer uma experiência imersiva e impactante. A cabine permitirá a exploração de cenários virtuais que recriam a vida em comunidades em extrema pobreza, abordando aspectos como saúde, educação, alimentação, saneamento, habitação, desemprego, crime e preconceito.

Elementos sensoriais e interativos, como sons, ambientes e depoimentos reais, enriquecerão a experiência, facilitando uma conexão emocional mais forte. A proposta inclui a simulação de decisões difíceis que as comunidades enfrentam diariamente, permitindo que os participantes compreendam as consequências de cada escolha. Para aprofundar a reflexão, será fornecida uma ferramenta de ‘feedback’ ao final da experiência, onde os participantes poderão compartilhar as suas percepções e reflexões.

Além disso, a criação de uma plataforma ‘online’ complementará a experiência presencial, permitindo que os participantes continuem a interação, acessem mais informações e se envolvam com iniciativas sociais relacionadas à pobreza.

Exposição: Comunicação Eficaz

Para garantir que o “Portal da Pobreza” alcance um público diversificado, será necessário desenvolver um plano de comunicação robusto. A proposta será divulgada em eventos públicos, museus e exposições interativas, utilizando parcerias com ONGs e plataformas digitais. A narrativa emocional será central, conectando o público às histórias das comunidades.

Serão utilizados elementos visuais e audiovisuais atraentes, como ‘teasers’ e depoimentos, para gerar curiosidade e interesse. O objetivo é atrair não apenas aqueles já engajados em causas sociais, mas um público mais amplo, incluindo estudantes e grupos comunitários. As redes sociais também serão utilizadas para fomentar

um debate significativo sobre pobreza e as suas interconexões, facilitando uma interação contínua entre os participantes e a proposta.

A comunicação deve incluir oportunidades para os participantes se tornarem agentes de mudança, oferecendo informações sobre como contribuir para iniciativas sociais. Essa abordagem visa não apenas informar, mas inspirar ações concretas que façam a diferença nas comunidades afetadas.

3 Resultado

O "Portal da Pobreza" resulta na criação de uma cabine interativa de realidade aumentada que oferece uma experiência imersiva sobre a vida em comunidades de extrema pobreza. A cabine transporta os participantes para ambientes virtuais realistas, simulando desafios como habitação precária, falta de água, e dificuldades de acesso à saúde e educação. Elementos sensoriais, como sons e variações de iluminação, intensificam a imersão.

Durante a experiência, depoimentos autênticos de pessoas afetadas são apresentados para contextualizar a realidade enfrentada, abordando diferentes faixas etárias e situações. A experiência inclui momentos de decisões críticas sobre temas como compra de alimentos ou medicamentos, destacando as consequências das escolhas.

Uma ferramenta de feedback permite aos participantes compartilharem suas percepções, contribuindo para o aprimoramento da experiência. Além disso, uma plataforma online complementar expande o impacto, oferecendo conteúdo educativo, depoimentos e formas de envolvimento com organizações sociais.

Parcerias com ONGs, museus e instituições garantem a disseminação do projeto em eventos e exposições, promovendo o debate sobre a pobreza. O "Portal da Pobreza" visa gerar empatia e inspirar ações concretas, ressaltando a importância do design no enfrentamento de questões sociais.



1. Figura 1 - Panfleto "Portal da Pobreza"

4 Reflexão final

O processo criativo do "Portal da Pobreza" foi repleto de aprendizados e desafios. A empatia e a compreensão do público-alvo foram fundamentais para moldar uma proposta que destaca as histórias das comunidades afetadas, além de dados e estatísticas.

Um desafio importante foi equilibrar a complexidade da pobreza com a criação de uma experiência acessível, especialmente ao utilizar a realidade aumentada de forma respeitosa. A colaboração da equipe, com suas diversas perspectivas, exigiu um diálogo aberto para alinhar visões.

Por fim, a reflexão sobre as ideias mostrou que o engajamento social precisa tanto de informação quanto de inspiração. O "Portal da Pobreza" se torna, assim, um convite à reflexão e à ação, ressaltando o poder transformador do design em causas sociais.

5. Citações e Referências

1. United Nations: Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development. United Nations, New York (2015).
2. **Bailenson, J.N., et al.:** Virtual reality as a new tool for social psychology. *Perspectives on Psychological Science* 11(2), 163–171 (2016).
3. **Rizzo, A.S., Koenig, S.T.:** Is clinical virtual reality ready for primetime? *Neuropsychology* 31(8), 877–889 (2017).
4. **Schneider, E.F., et al.:** The role of immersive virtual reality in facilitating empathy and perspective-taking. *Computers in Human Behavior* 107, 106277 (2020).
5. Canva, Inc.: Canva. www.canva.com (acessado em 2024).
6. Alkire, S., Foster, J.: Counting and multidimensional poverty measurement. *Journal of Public Economics* 95(7-8), 476–487 (2011).
7. Sen, A.: Development as Freedom. Oxford University Press, Oxford (1999).
8. Ferreira, F.H.G., et al.: The impact of income on subjective well-being: Evidence from a panel of countries. *Social Indicators Research* 118(2), 641–658 (2014).
9. EAPN: Poverty and Social Exclusion in Portugal 2022. EAPN, www.eapn.pt/wp-content/uploads/2022/10/Pobreza-e-Exclusao-Social-em-Portugal-2022-REAPN05.pdf
10. Hick, R., Lanau, S.: The role of social protection in the fight against poverty: Insights from Latin America. In: 16th International Conference on Social Protection, pp. 1–20. International Labour Organization, Geneva (2018).
11. Hick, R., Lanau, S.: The role of social protection in the fight against poverty: Insights from Latin America. In: 16th International Conference on Social Protection, pp. 1–20. International Labour Organization, Geneva (2018).
12. OpenAI: ChatGPT. <https://www.openai.com/chatgpt> (accessed in 2024).
13. Baulch, B., Hoddinott, J.: Economic Mobility and Poverty Dynamics in Developing Countries. *World Bank Policy Research Working Paper* 2995, 1–36 (2003).
14. Piketty, T.: Capital in the Twenty-First Century. Harvard University Press, Cambridge (2014).
15. World Bank: Poverty and Shared Prosperity 2020: Reversals of Fortune. World Bank, Washington, DC (2020).
16. UNDP: Human Development Report 2020. UNDP, New York (2020).