

Vérité – O fim da lotaria social

Íris Biaguê¹, Catarina Rabaça², José Miguel ³, Francisco Ribeiro ⁴

¹ Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática

² Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática

³ Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática

⁴ Universidade de Aveiro, Departamento de Eletrónica, Telecomunicações e Informática

jose.miguel.leite@ua.pt

Índice

Resumo	pág.3
1 Introdução	pág.4
2 Método	pág.5
3 Resultado	pág.6
4 Reflexão final	pág.7
5 Citações e referências	pág.8

Índice de Figuras

Figura 1 – lotaria social e biológica	pág.4
(Imagem gerada usando DALL-E 3)	
Figura 2 – resultado da lotaria social	pág.4
(Imagem gerada usando DALL-E 3)	
Figura 3 – mapa de oportunidade	pág.5
Figura 4 - Flyer ilustrativo do produto	pág.6
Figura 5 – modo digital	pág.7
Figura 6 – modo verdade	pág.7
Figura 7 – modo mentira	pág.7

Resumo

Imagine um mundo onde, até os 20 anos, todas as pessoas vivem isoladas num ambiente controlado, recebendo a melhor educação possível, mas sem enfrentar as dificuldades do mundo real. Ao completarem 20 anos, são lançadas na vida adulta e no mundo real, junto com milhões de outras pessoas. Mas há um detalhe crucial: ao sair, cada pessoa recebe um "número de sorte", que varia de 0 a 10. Quanto maior o número, mais sorte a pessoa terá na vida. Aqueles com um número baixo enfrentarão dificuldades constantes, independentemente do seu esforço ou mérito. Tudo é decidido pelo acaso.

Essa loteria cria uma sociedade revoltada, onde vidas são definidas por sorte, e não por caráter ou escolhas pessoais. No entanto, existe uma solução.

Nossa empresa apresenta a Vérité, uma caneta revolucionária que elimina essa injustiça. Até completar 20 anos, em vez de um sorteio aleatório, cada pessoa faz testes, escritos e orais, de ética e moral, respondendo com a Vérité, que obriga quem a usa a escrever apenas a verdade. Além disso, a caneta possui um sistema de áudio avançado, capaz de detectar se uma pessoa está a dizer a verdade em voz alta.

Dessa forma, o número de sorte não será mais aleatório, mas um reflexo justo do caráter de cada um. Pessoas que demonstram integridade e honestidade receberão números mais altos, garantindo mais sorte e sucesso, enquanto os que faltam com o caráter enfrentarão as consequências de suas próprias ações.

Com a Vérité, o acaso é eliminado, e o caráter se torna o verdadeiro fator de sucesso.

Palavras-chave: sorte, caneta, justiça, design especulativo, analogia.

1 Introdução

Dos 17 Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, o nosso grupo escolheu abordar o Objetivo 16, Paz, justiça e instituições eficazes. Optamos por esse objetivo porque a paz e a justiça estão entre os maiores desafios globais. Atualmente, podemos observar que muitas pessoas vivem com base em uma loteria social e biológica que lhes é atribuída aleatoriamente ao nascimento. Como mostra a Imagem 1, algumas nascem em famílias abastadas e em ambientes que favorecem o sucesso, enquanto outras enfrentam condições adversas que afetam diretamente o seu percurso de vida. Tanto a genética quanto o ambiente em que uma pessoa é criada têm uma influência profunda sobre suas oportunidades e qualidade de vida, o que torna as injustiças sociais um problema extremamente complexo de se resolver, pois são moldadas por fatores fora do controle individual – Imagem 2.



Figura 1 – lotaria social e biológica



Figura 2 – resultado da loteria social

Apesar de inúmeras tentativas ao longo dos séculos, a humanidade ainda não conseguiu alcançar essas tão almejadas metas. Conflitos armados, preconceito, corrupção e falta de transparência continuam a ameaçar o desenvolvimento de sociedades justas e pacíficas. Acreditamos que, ao focar neste objetivo, podemos contribuir para a conscientização sobre as injustiças que nos cercam e incentivar as pessoas a refletirem até que ponto está ao alcance da humanidade resolver esses problemas de forma eficaz e duradoura.

O artigo será composto pelo **método**, que especifica as diferentes fases pelas quais passamos durante o desenvolvimento do projeto e como aplicamos o modelo estudado nas aulas, pelo **resultado**, que mostra o produto final a que a nossa equipa chegou, a **reflexão final**, onde apresentamos o nosso processo criativo e dos desafios pelos quais passamos, e por último as **citações e referências**.

2 Método

Na fase Emergência, identificamos uma oportunidade de explorar a injustiça social associada ao conceito de "sorte" e desenvolvemos um mapa de oportunidade, como observado na *Figura 3*, relacionando os problemas do ODS com a distribuição arbitrária de sorte e sucesso na sociedade.

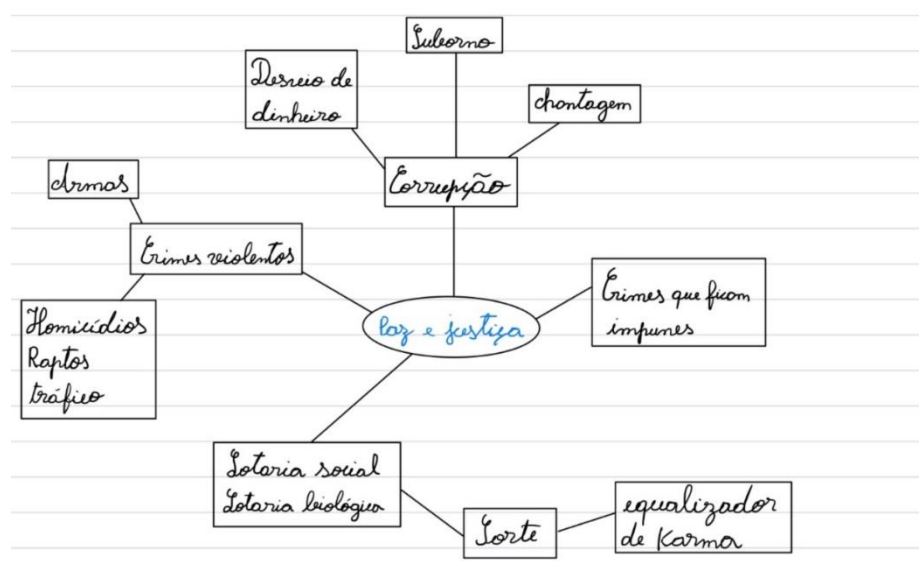


Figura 3 – Mapa de oportunidade

Na fase de Empatia, focamo-nos no impacto universal do nosso produto, uma vez que ele é projetado para todas as pessoas. Embora não tenhamos realizado uma análise detalhada de um público-alvo específico, reconhecemos o desejo comum por justiça e igualdade.

Durante a fase de Experimentação, utilizamos a técnica de analogia e confrontação semântica para confrontar a ideia de "sorte" com justiça e ética, permitindo-nos criar a caneta Vérité como uma solução disruptiva que substitui o acaso pela verdade moral.

Na Elaboração, refinamos a ideia inicial (uma simples loteria de sorte) e adicionamos detalhes, desenvolvendo a Vérité como um protótipo conceitual, capaz de medir o caráter e, assim, determinar um número justo, com base na ética, em vez do acaso.

Finalmente, na fase de Exposição, apresentamos o nosso produto como a solução para o problema da loteria injusta da vida, permitindo que a sorte seja determinada pelo caráter, criando um futuro mais equitativo e justo.

3 Resultado



Figura 4 – Flyer ilustrativo do produto

O produto retratado na Figura 4 é uma caneta elegante, prática e ultra-tecnológica. Para além de incorporar um mecanismo que obriga o utilizador a escrever apenas a verdade, seja em papel, tablets ou outras superfícies digitais, ela possui um avançado sistema de áudio que detecta se a pessoa está a dizer a verdade em voz alta.



*Figura 5 – modo
escrita digital*



*Figura 6 – modo
verdade*



*Figura 7 – modo
mentira*

Quando está no modo de escrita em papel, a caneta mantém a aparência representada na Figura 4. Já no modo de escrita digital, utilizado em tablets ou outros dispositivos eletrônicos, ela assume a forma apresentada na Figura 5. Em relação ao modo de detecção por áudio, a caneta muda de cor conforme a veracidade das palavras do utilizador: se ele disser a verdade, a caneta fica verde (Figura 6); se mentir, fica vermelha (Figura 7).

Este avanço tecnológico desempenha um papel crucial na atribuição da sorte, mas também tornou-se numa ferramenta indispensável no dia a dia das pessoas. Devido à sua portabilidade e versatilidade, o público em geral adotou a Vérité como um utensílio de uso diário. Com isso, a caneta tornou-se parte integrante do cotidiano de milhões de pessoas, facilitando interações honestas e ajudando a manter a verdade em evidência em várias situações da vida moderna.

4 Reflexão final

Durante o processo criativo, e à medida que navegamos pelas diferentes fases do modelo *Evolution 6*², observamos algumas tendências recorrentes na sequência das discussões.

Apesar da tentativa de adoção de um período de divergência seguido por outro de convergência de ideias em cada fase, notou-se uma reemergência constante do discurso divergente. Esta tendência dificultou a definição precisa do problema, a especificação das características do produto e a construção de um cenário consistente.

Observou-se também uma limitação no tipo de ideias partilhadas, motivada por uma previsão de insustentabilidade das mesmas. Criou-se, inconscientemente, um filtro e regras para ideias consideradas "utilizáveis", restringindo o processo criativo.

Em acréscimo, a tendência mais evidente e presente em todas as fases, foi a inclinação para a eficiência e a busca por atalhos para chegar ao produto final. Esta ânsia por resultados imediatos levava à omissão de etapas cruciais do modelo.

À medida que tomamos consciência das nossas tendências e hábitos, começamos a perceber como, inconscientemente, sabotamos o nosso pensamento sem sequer nos aperceber. O reconhecimento destes padrões, levou-nos a procurar corrigir estes desvios com momentos de reflexão. Gradualmente, fomos criando um equilíbrio mais consciente entre explorar ideias sem filtros e definir critérios mais claros para a seleção e refinamento das mesmas, permitindo que o processo se alinhasse melhor com as fases do modelo Evolution 6.

A aplicação da confrontação semântica foi um passo crucial para o nosso projeto, as ideias geradas ao longo da fase de experimentação fundiram-se em novos conceitos que utilizamos no produto final. Para além disso recorremos à analogia para conectar um problema real com outro ficcional e extremo.

5. Citações e Referências

Para recolha de informação foram utilizadas as fontes:

1. ODS Page, <https://ods.pt/objectivos/16-paz-e-justica/>, last accessed 2024/10/15.
2. Sapo Page, <https://filosofiavivapro.blogs.sapo.pt/a-teoria-da-justica-de-john-rawls-36895>, last accessed 2024/10/15.