

QUESTÃO 79

Um experimento denominado FunFit foi desenvolvido com o objetivo de fazer com que os membros de uma comunidade local se tornassem mais ativos fisicamente. Todos os participantes do estudo foram vinculados a dois outros membros da comunidade que receberiam pequenos incentivos em dinheiro para serem estimulados a aumentar a sua atividade física, que era medida por acelerômetros nos celulares fornecidos pelo estado. Assim, se a pessoa andasse mais do que o habitual, seus conhecidos receberiam o dinheiro. Os resultados foram assombrosos: o esquema mostrou-se de quatro a oito vezes mais eficaz do que o método de oferecer incentivos individuais.

MOROZOV, E. **Big Tech**: a ascensão dos dados e a morte da política. São Paulo: Ubu, 2018 (adaptado).

Contrariando a visão prevalente sobre o impacto tecnológico nas relações humanas, o texto revela que os celulares podem desempenhar uma função

- A** recreativa, promovendo o lazer em redes integradas.
- B** social, estimulando a reciprocidade por meios digitais.
- C** laboral, convertendo o desenvolvedor em usuário final.
- D** comercial, direcionando a escolha por produtos industrializados.
- E** cognitiva, favorecendo a aprendizagem pelas ferramentas virtuais.

Assunto: Processos de socialização digital

No texto-base, apresenta-se um experimento que objetiva aumentar a prática de exercícios físicos de uma comunidade local com o uso de celulares. Sob essa perspectiva, o experimento, ao invés do incentivo individual, resolveu premiar outros dois membros da comunidade. Essa situação revela que o uso do celular pode ter uma função social ao estimular a reciprocidade entre os indivíduos.

Item: B