

A gastronomia nos aplicativos para dispositivos móveis

Gastronomy in mobile apps

La gastronomía en las aplicaciones para dispositivos móviles

Marcelo FREIRE, Brasil

Universidade Federal de Ouro Preto / marcelofreire@gmail.com

Ana Paula MARTINS PEREIRA, Brasil

Universidade Federal de Ouro Preto / apaulamartinsp@gmail.com

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación

N.º 143, Abril-Julio 2020 (Sección Diálogo de saberes, pp. 257-272)

ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X

Ecuador: CIESPAL

Recibido: 22-11-2019 / Aprobado: 27-03-2020

Resumo

Por meio dos Estudos de Software e dos procedimentos metodológicos da Análise de Conteúdo, este artigo busca observar os aplicativos de receitas culinárias TudoGostoso, Receitas GNT e TudoReceitas, selecionados a partir de pesquisa entre os aplicativos oferecidos pela Google Play Store. O foco é verificar como os aplicativos de gastronomia mantêm características provenientes de tradicionais cadernos manuscritos, bem como verificar o que apresentam de possibilidades e características particulares com o meio digital, refletindo a evolução da cultura gastronômica também no ambiente digital. Para a análise, são observadas categorias determinadas, vistas em cada um dos aplicativos observados.

Palavras-chave: estudos de software, gastronomia, aplicativos para dispositivos móveis

Abstract

Through Software Studies and Content Analysis methodological procedures, this article seeks to observe the culinary recipes applications TudoGostoso, Receitas GNT and TudoReceitas, selected from exploratory research among the applications offered by the Google Play Store. The focus is to verify how the gastronomy applications maintain characteristics from traditional handwritten notebooks, as well as to verify what they present of possibilities and particular characteristics with the digital medium, reflecting the evolution of gastronomic culture also in the digital environment. For the analysis, certain categories are observed, seen in each of the observed applications.

Keywords: software studies, gastronomy, mobile apps

Resumen

Por medio de los Estudios de Software y de los procedimientos metodológicos del Análisis de Contenido, este artículo busca observar las aplicaciones de recetas culinarias TudoGostoso, Receitas GNT y TudoReceitas, seleccionadas a partir de la investigación exploratoria entre las aplicaciones ofrecidas por Google Play Store. El foco es verificar cómo las aplicaciones de gastronomía mantienen características provenientes de tradicionales cuadernos manuscritos, así como verificar lo que presentan de posibilidades y características particulares con el medio digital, reflejando la evolución de la cultura gastronómica también en el ambiente digital. Para el análisis, se observan categorías determinadas, vistas en cada una de las aplicaciones observadas.

Palabras clave: estudios de software, gastronomía, aplicaciones para dispositivos móviles

1. Introdução

A gastronomia ocupa um papel importante na vida das pessoas. Tradicionalmente uma atividade restrita às mulheres (primeiro escravas, depois empregadas domésticas sob o gerenciamento das donas de casa), o cozinhar passou a ter cada vez mais adeptos. “Do trabalho escravo ao alienado para uma elevação à condição de expressão artística, a cozinha representou não só um espaço prático como um conjunto de valores” (CARNEIRO, 2013 In: OLIVEIRA, 2013, p. 11). Assim, “[...] a palavra de ordem atual é cozinhar por prazer, por opção e também pela possibilidade de inserção em determinados grupos sociais que hoje são identificados como formadores de opinião.” (OLIVEIRA, 2013, p. 53).

Segundo a autora, os saberes culinários são repassados e apreendidos primordialmente por meio da observação cotidiana, sendo que “O registro escrito é a simples decorrência desse saber apreendido por meio da experiência anterior” (OLIVEIRA, 2013, p. 93). Esse registro teve início com os cadernos manuscritos que contêm receitas, dicas e outros conteúdos e, geralmente, são passados de geração a geração, como uma herança ou uma relíquia de família.

Como desdobramento, surge uma extensa gama de livros de receitas. Os programas televisivos de culinária, seja na TV aberta ou em canais pagos, são um segmento que possui um público fiel e também representam um importante meio de divulgação de receitas e de conhecimentos gastronômicos. A internet intensificou esse processo, com sites que divulgam dicas e receitas. Segundo Oliveira (2013, p. 159), trata-se de “[...] um dos principais veículos de divulgação de receitas - a gratuidade, o fato de demonstrar em imagens o passo a passo da receita (em fotos ou em pequenos filmes) tem facilitado, agilizado e aproximado as empresas de seu público consumidor.”

Com a internet, também ultrapassamos os limites privados da gastronomia, com uma divulgação e espetacularização da comida. Trata-se da potencialização do movimento iniciado com os programas televisivos e livros, agora estendendo-se para os sujeitos não caracterizados como celebridades. A mídia amplia sua influência na gastronomia, fundando-se na “gastronomídia”, proposta por Helena Jacob (2013). A autora afirma que “[...] hoje a gastronomia se rearranja simbolicamente de modo a se constituir em uma mídia própria, a gastronomídia, que se comunica e se espetaculariza por si própria.” (p. 4). De acordo com ela, o termo refere-se a “[...] uma nova linguagem estruturada a partir da linguagem da culinária e da linguagem da gastronomia dentro do sistema cultural da comida e da cozinha [...]” (p. 1). Essa mídia influencia hábitos e consumos alimentares da sociedade, que, além de experimentar receitas, precisa mostrá-las na web, compartilhando em mídias sociais digitais.

Nesse sentido, o público também se torna ávido por buscar e publicar receitas na internet. A prática se amplia com a cultura do compartilhamento das práticas cotidianas, que traz a gastronomia – no cozinhar e no alimentar-se – à camada de visibilidade da sociabilidade digital. Um destaque são os aplicativos

de gastronomia para dispositivos móveis, alguns possibilitam a montagem de livros de receitas personalizados, com inclusão e compartilhamento de receitas, trocas de dicas de culinária, cálculo de ingredientes e custos, bem como compras de ingredientes ou *delivery* de alimentos. Este estudo busca entender como os aplicativos de gastronomia para dispositivos móveis refletem a cultura gastronômica, principalmente quando ambientados em uma cultura de consumo de conteúdo em mobilidade. Assim, busca-se analisar como esses Apps se assemelham ou não aos meios tradicionais de agrupamento de receitas, no caso os cadernos manuscritos, refletindo ou influenciando a cultura gastronômica.

Para isso, a base teórica são os Estudos de Software, campo de pesquisa, com temáticas interdisciplinares que abordam o software como artefato técnico, bem como seus efeitos culturais. Neste artigo, optou-se por analisar três aplicativos de receitas com propostas e estilos diferentes para os usuários, a saber: *TudoGostoso*, *Receitas GNT* e *TudoReceitas*, comparando-os entre si, além de relacioná-los com características da cultura gastronômica. A Análise de Conteúdo é o aporte metodológico para realizar essa comparação, a partir de um protocolo desenvolvido para a pesquisa.

2. Estudos de Software

Matthew Fuller, em sua obra *Software studies, a lexicon* (2008), propõe que o software seja tomado como um objeto de estudo e uma área de atuação de vários campos de pesquisa. Esse processo de compreensão passa por mudanças na quantidade e na qualidade dos estudos (FULLER, 2008, p. 10).

Lev Manovich (2008, p. 5), por sua vez, explica que os Estudos do Software visam a investigar o papel e o desenvolvimento do software na formação da cultura contemporânea, incluindo forças culturais, sociais e econômicas que ele modifica ou potencializa. O autor reforça que o software faz parte do dia a dia dos seres humanos:

O software controla o voo de um míssil inteligente em direção ao seu alvo durante a guerra, ajustando seu curso durante todo o voo. Administra os armazéns e as linhas de produção da Amazon, Gap, Dell e inúmeras outras empresas que lhes permitem montar e despachar objetos materiais em todo o mundo, em qualquer momento. [...] O software, é claro, é o que organiza a Internet, roteando mensagens de e-mail, entregando páginas da Web de um servidor, trocando tráfego de rede, atribuindo endereços IP e renderizando páginas da Web em um navegador. A escola e o hospital, a base militar e o laboratório científico, o aeroporto e a cidade – todos os sistemas sociais, econômicos e culturais da sociedade moderna – são executados em software. O software é a cola invisível que liga tudo isso. (MANOVICH, 2008, p. 3. Tradução nossa).¹

1 No original: "Software controls the flight of a smart missile toward its target during war, adjusting its course throughout the flight. Software runs the warehouses and production lines of Amazon, Gap, Dell,

Conforme também aponta David Berry (2011, p. 14), ele cada vez mais quantifica e mede o nosso social e a vida cotidiana.

Os computadores estão emaranhados com nossas vidas em muitas maneiras diferentes, contraditórias e complexas, proporcionando-nos um meio social que nos permita viver numa sociedade com cada vez mais informação e conhecimento. Mais precisamente, poderíamos descrevê-la como uma sociedade mais dependente da computação e da informação, uma sociedade computacional do conhecimento. [...] Se apagássemos os computadores que gerenciam essas redes sociais, a complexidade do mundo moderno se desmoronaria, em alguns casos, literalmente, pararia abruptamente. (BERRY, 2011, p. 15-16. Tradução nossa).²

Nesse sentido, Manovich (2008) entende o software como uma camada que permeia todas as áreas das sociedades contemporâneas.

Em outras palavras, nossa sociedade contemporânea pode ser caracterizada como uma sociedade de software e nossa cultura pode, justificadamente, ser chamada de cultura de software – porque hoje o software desempenha um papel central na formação de elementos materiais e de muitas das estruturas imateriais que compõem a ‘cultura’. (MANOVICH, 2008, p. 15. Tradução nossa).³

De acordo com Goffey, “[...] algoritmos têm um papel crucial no software.”⁴ (2008, p. 15. Tradução nossa), sendo fundamentais para a compreensão dos Estudos do Software. São a característica fundante dos ecossistemas de informação e dos ambientes digitais. Apesar de serem o elemento essencial de todas as atividades dos cientistas da computação (sem o algoritmo, não existiria computação), eles não são uma exclusividade dessa área, sendo trabalhados em diversos campos do conhecimento, como a comunicação. Goffey (2008) explica que “Ele [o algoritmo] é independente de linguagens de programação e

and numerous other companies allowing them to assemble and dispatch material objects around the world, almost in no time. [...] Software, of course, is what organizes the Internet, routing email messages, delivering Web pages from a server, switching network traffic, assigning IP addresses, and rendering Web pages in a browser. The school and the hospital, the military base and the scientific laboratory, the airport and the city - all social, economic, and cultural systems of modern society - run on software. Software is the invisible glue that ties it all together.”

- 2 No original: “Computers are entangled with our lives in a multitude of different, contradictory and complex ways, providing us with a social milieu that allows us to live in a society that increasingly depends on information and knowledge. More accurately, we might describe it as a society that is more dependent on the computation of information, a computational knowledge society. [...] If we were to turn off the computers that manage these networks, the complexity of the modern world would come crashing in some cases, quite literally, to an abrupt halt.”
- 3 No original: “In other words, our contemporary society can be characterized as a software society and our culture can be justifiably called a software culture – because today software plays a central role in shaping both the material elements and many of the immaterial structures which together make up ‘culture’.”
- 4 No original: “[...] algorithms have a crucial role in software.”

das máquinas que executam os programas compostos por esses algoritmos.”⁵ (GOFFEY, 2008, p. 15. Tradução nossa).

De acordo com Miyazaki (2002), os algoritmos são estruturas matemáticas, abstratas e irreversíveis. São diferentes de fórmulas algébricas. Tratam-se de uma sequência finita de instruções que têm relação crucial com a realidade material. Goffey (2008) acrescenta que não representam elementos teóricos, mas têm uma existência real e produzem efeitos nas pessoas.

Algoritmos têm uma existência real, consubstanciada nas bibliotecas de classe de linguagens de programação, no software utilizado para renderizar as páginas da web em um navegador (de fato, o código utilizado para compor um navegador próprio em uma tela), na classificação de entradas em uma planilha e assim por diante. [...] Algoritmos têm efeitos materiais sobre os usuários finais – e não apenas quando um site comercial utiliza técnicas de mineração de dados para prever as suas compras preferências.⁶ (GOFFEY, 2008, p. 15. Tradução nossa).

Os algoritmos são o que possibilitam o funcionamento do software, criam efeitos e resultados cujas ações dos indivíduos são agenciadas por ele. São os passos para a realização de uma determinada tarefa. Podemos associá-los aos ingredientes e ao modo de preparo de uma receita culinária. Além dos itens necessários para fazer um bolo, por exemplo, a ordem e como devem ser colocados refletem diretamente no resultado da receita.

Portanto, “O software tornou-se nosso familiar.”⁷ (FULLER, 2008, p. 11. Tradução nossa), fazendo parte da nossa rotina, até nas tarefas mais triviais, como cozinhar. As experiências são cada vez mais mediadas pelo software (MANOVICH, 2008, p. 19). Nesse sentido, os aplicativos para dispositivos móveis⁸ são softwares criados para operar determinadas funcionalidades em celulares e *tablets*. Podem ser adquiridos gratuitamente ou comprados em lojas virtuais, de acordo com o sistema operacional do aparelho – *IOS*, *Android* e *Windows Phone* (PEREIRA, 2016, p. 8).

O caso específico analisado neste artigo é o uso dos aplicativos de gastronomia, que têm captado mais adeptos, especialmente na busca e no compartilhamento

5 No original: “It is independent of programming languages and independent of the machines that execute the programs composed from these algorithms.”

6 No original: “Algorithms have a real existence embodied in the class libraries of programming languages, in the software used to render web pages in a browser (indeed, in the code used to render a browser itself on a screen), in the sorting of entries in a spreadsheet and so on. [...] Algorithms have material effects on end users – and not just when a commercial website uses data-mining techniques to predict your shopping preferences.”

7 No original: “Software has become our familiar.”

8 Dispositivos móveis (DM) abrangem diversos tipos de aparelhos, como câmeras digitais, notebooks e outros equipamentos portáteis. “O DM por excelência na atualidade é o smartphone pela sua ampla disseminação entre os usuários. Mas o termo DM é genérico e refere-se a muitas tecnologias distintas com uma característica em comum que é a mobilidade ou portabilidade.” (FORESTI; VIEIRA, 2016, p. 8). Neste artigo, o conceito está restrito a smartphones e tablets por serem os equipamentos para o uso dos aplicativos em questão.

de receitas de culinária, como os objetos deste artigo: *TudoGostoso*, *Receitas GNT* e *TudoReceitas*. O professor da USP Henrique Soares Carneiro descreve que “As tradições culinárias da vida doméstica são transformadas, e as receitas de família, de transmissão oral ou em cadernos manuscritos, são substituídas por escolas técnicas de culinária, por receitas nos rótulos dos produtos industriais e por programas de TV.” (CARNEIRO, 2013 In: OLIVEIRA, 2013, p.10). Podemos acrescentar nesse processo, também, os aplicativos de gastronomia.

3. Aplicativos para dispositivos móveis

O acesso aos chamados *smartphones* tem crescido no Brasil. A Fundação Getúlio Vargas de São Paulo (FGV-SP)⁹ calculava que, até o final de 2017, o País teria um celular inteligente em uso por habitante¹⁰, sendo que, até outubro, a base instalada estimada abrangeria 208 milhões de aparelhos (CAPELAS, 2017). Atualmente, os *smartphones* são o meio principal para acesso à internet dos brasileiros, utilizados por 68% dos internautas em 2016, conforme indicado por pesquisa¹¹ da Federação do Comércio do Estado do Rio de Janeiro (Fecomércio-RJ) e do Instituto Ipsos, divulgada em fevereiro de 2017. “As redes sociais motivaram o acesso de 91% dos usuários da internet. A busca por informações diversas (45%), checagem de e-mail (30%), ouvir ou baixar músicas (25%) e baixar vídeos (23%) também foram citadas pelos internautas.” (GANDRA, 2017).

Em grande parte, esse acesso é feito por meio de aplicativos para dispositivos móveis. O Panorama Mobile Time/Opinion Box¹² estima que cerca de um terço dos internautas brasileiros com *smartphone* instalam e desinstalam apps diariamente.

De acordo com a pesquisa, aproximadamente 30% dos internautas brasileiros com *smartphone* declaram ter instalado e desinstalado um aplicativo nas últimas 24 horas [...]. Se considerados os últimos 30 dias, o percentual sobe para cerca de 80%. Ou seja, apps são adicionados e apagados nos *smartphones* de quatro em cada cinco brasileiros todo mês. (PAIVA, 2017. p. 5).

O aplicativo é um software criado para atuar com determinadas funcionalidades para os usuários por meio de telas *touchscreens* de dispositivos móveis. São desenvolvidas diversas possibilidades oferecidas com a mobilidade desses aparelhos, de acordo com Pereira (2016):

9 Pesquisa publicada em abril de 2017. (Fonte: CAPELAS, 2017).

10 A pesquisa leva em conta apenas os aparelhos em uso e não as vendas de *smartphones* no País.

11 A sondagem foi feita em setembro de 2017, em 72 municípios, e o resultado foi divulgado em fevereiro de 2017. (GANDRA, 2017)

12 Panorama Mobile Time/Opinion Box – Uso de apps no Brasil é uma pesquisa independente realizada por uma parceria entre o site de notícias Mobile Time e a empresa de soluções em pesquisas Opinion Box. Os dados foram divulgados em junho de 2017. (PAIVA, 2017).

A mobilidade e a interatividade proporcionadas pelos dispositivos [sic.] móveis imprimem novo comportamento na sociedade. Uma profusão de novos aparelhos e novas tecnologias é lançada constantemente pelo mundo, através das Tecnologias de Informação Móveis [sic.] e Sem Fio (TIMS): smartphones, notebooks e tablets, são algumas das muitas opções oferecidas. Tendo como características a portabilidade, tais aparelhos permitem o deslocamento físico e/ou virtual de seus usuários, bem como a mobilidade de suas atividades, conforme suas escolhas e/ou suas necessidades. Isso os coloca em total interação com seu mundo pessoal e com o mundo a sua volta. (PEREIRA, 2016, p. 4).

A consulta e a divulgação de receitas na internet são cada vez mais comuns, assim como a criação dos aplicativos desse segmento, visando o público ávido por acesso rápido e facilitado, com explicações detalhadas e ingredientes variados em diversas versões de um prato. Tudo disponibilizado na tela do *smartphone*. Muitas possibilidades são oferecidas por Apps de gastronomia, como o compartilhamento de receitas e a criação de comunidades virtuais de culinária. Características que são descritas e analisadas no tópico a seguir, que apresenta os aplicativos estudados – *TudoGostoso Receitas*, *Receitas GNT* e *TudoReceitas* – e a metodologia utilizada para a análise.

4. Procedimentos metodológicos

Sob o olhar dos Estudos de Software, o artigo utiliza a Análise de Conteúdo como base metodológica para a pesquisa dos aplicativos de receitas culinárias e averiguação se eles refletem a cultura gastronômica. A proposta é a identificação dos atributos recorrentes entre os Apps e as características comuns dos cadernos de receitas familiares, sem o detalhamento de seus conteúdos, mas por meio de uma análise categórica temática, realizando reagrupamentos por similaridade.

A escolha dos objetos a serem analisados se deu após uma busca na *Google Play Store*¹³ – loja virtual do *Google*, para disponibilização e venda de aplicativos para o sistema operacional *Android* – pelos termos “gastronomia”, “receitas” e “culinária”, simultaneamente (as três palavras em uma única busca), com os quesitos “*Apps Android*”, “*Gratuitos*” e “*Quatro estrelas ou mais*”, optando apenas por itens em português. Foram selecionados os três primeiros resultados, a saber: *TudoGostoso Receitas*, *Receitas GNT* e *TudoReceitas*. A seguir, há uma breve descrição de cada aplicativo selecionado para a análise:

13 “Nela é possível encontrar todos os aplicativos destinados à plataforma, assim como jogos, músicas, filmes e livros. Conhecida anteriormente como Android Market, a loja conta com milhões de apps de diversos gêneros – entre eles redes sociais, mensageiros, para entretenimento, navegadores, de segurança e softwares de fotografia, além de vender e alugar filmes online.” (Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/google-play.html>>. Acesso em: 25 ago. 2017).

- *TudoGostoso Receitas*¹⁴: Aplicativo oficial de um dos maiores sites de culinária do Brasil e responsável pela maioria dos resultados de buscas por receitas. São mais de 170 mil receitas, divididas em diversas categorias, como bolos e tortas doces, carnes, aves, sopas, bebidas, massas, alimentação saudável, rápidas, entre outras. O App possibilita “favoritar” (salvar em uma lista de favoritos) os pratos preferidos e criar o seu próprio livro de receitas, além de enviar suas receitas e fazer comentários. Disponível para *IOS*, *Android* e *Windows Phone*.
- *Receitas GNT*¹⁵: Aplicativo de receitas do canal de TV a cabo GNT. Possui cerca de 6 mil receitas, divididas em diversas categorias e apresentadas por chefs e apresentadores que têm programas de culinária no canal, como Claude Troisgros, Rodrigo Hilbert, Rita Lobo e Bela Gil. Traz modo de preparo, ingredientes, passo a passo e outras características, com fotos e ou vídeos, com a opção de marcar as receitas favoritas. Disponibilizado nas versões *IOS* e *Android*.
- *TudoReceitas*¹⁶: Aplicativo de receitas que se autointitula uma “comunidade de cozinha”. Apresenta vídeos, fotos, dicas, ingredientes e passo a passo das receitas postadas pelos próprios usuários, além do livro de receitas do próprio App com mais de 5 mil itens. São diversas categorias a fim de facilitar a busca pelos usuários: aperitivos e petiscos, cozidos e guisados, saladas, sopas, carne, arroz e cereais, entre outras. Também possibilita postar dúvidas que podem ser esclarecidas pelos próprios usuários, além de formar uma rede (comunidade) de interessados em culinária. Possui as versões *IOS* e *Android*.

Os objetos deste estudo são analisados em unidades/categorias. “A categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto por diferenciação e, em seguida, por reagrupamentos segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos.” (BARDIN, 2011, p. 147, grifo da autora). A classificação das características dos aplicativos de gastronomia em categorias permite detectar o que eles têm em comum entre si e compará-los com as propriedades de um caderno de receitas tradicional.

Seguindo o indicado pela Análise de Conteúdo (descrita por Bardin, 2011), foi criado um protocolo para este estudo, que também se baseou na metodologia apresentada por Débora Oliveira (2013) em seu livro *Dos cadernos de receitas às receitas de latinha: indústria e tradição culinária no Brasil*. Em sua pesquisa, a autora comparou dados relativos a receitas de cadernos familiares, de livros antigos e contemporâneos, além daquelas publicadas em sites especializados.

14 Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nzn.tdg&hl=pt_BR>. Acesso em: 11 set. 2017.

15 Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=br.tv.horizonte.receitas.vod.android>>. Acesso em: 14 set. 2017.

16 Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.recetasgratisnet.recetasdecocina>>. Acesso em: 30 set. 2017.

Foram definidas as seguintes categorias de análise das receitas apresentadas nos aplicativos em comparação com o meio impresso: Coleção individual; Inserção de novos pratos; Informações adicionais; Compartilhamento; Comentários; Catalogação e Ranqueamento. A proposta é identificar características da cultura gastronômica nesses aplicativos por meio das categorias de análise citadas, bem como novas possibilidades geradas pelos Apps, levando em conta a inserção do software no cotidiano humano, conforme pregam os Estudos de Software. As análises e os principais resultados obtidos estão expostos no tópico seguinte.

5. Cozinhar com aplicativos

Nesta parte, são detalhadas as categorias de análise propostas para esta pesquisa que auxiliam a examinar os aplicativos do segmento analisado e como eles podem refletir a cultura gastronômica, por isso, o subtítulo quanto à possível forma nova de cozinhar utilizando os Apps, mas com a preservação de hábitos e estratégias culinárias tradicionais.

Coleção individual

O caderno tradicional de família pode ser considerado uma coleção¹⁷ de receitas, formado por pratos e quitutes de família, criações próprias, receitas de terceiros, divulgadas em programas de TV e sites da internet, rótulos de produtos (como as latas de leite condensado, as caixas de amido de milho ou embalagens de macarrão), recortes de revistas, entre outros. Nem todas as receitas do caderno são necessariamente experimentadas e utilizadas na cozinha pelo seu dono, por isso, pode ser chamado de uma coleção, a pessoa escolhe “guardar” determinada receita caso queira testá-la algum dia.

Nos aplicativos, a coleção individual refere-se à possibilidade de criação de um livro de receitas individualizado, por meio de um perfil, salvando itens de sua preferência para a consulta posterior. Essa é uma característica comum aos três aplicativos analisados e que pode ser associada à cultura gastronômica refletindo atributo do caderno manuscrito.

No *TudoGostoso* e no *Receitas GNT*, o usuário pode escolher as receitas para o seu caderno ou livro com a possibilidade de “favoritar” as suas preferidas marcando o ícone de coração. Já no *TudoReceitas*, como se propõe a ser uma comunidade formando uma rede virtual de pessoas interessadas na cozinha, ao clicar no símbolo de coração, o usuário demonstra que gostou da publicação; para “guardar” a receita em seu caderno, o usuário deve marcar o símbolo de bandeira/marcador. Em ambos os casos, as receitas podem ser acessadas posteriormente pelo usuário sem a necessidade de uma nova busca no aplicativo.

17 Coleção no sentido de um conjunto de objetos, conservados em grupo, que têm alguma relação entre si. (Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/coleção>>. Acesso em: 10 out. 2017).

Inserção de novos pratos

Como o *Receitas GNT* é um aplicativo que reúne receitas apresentadas no canal GNT, não há a possibilidade de o usuário postar seus próprios pratos, apenas verificar e acompanhar aqueles dos chefs e apresentadores dos programas televisivos, bem como salvar as suas favoritas (conforme citado no quesito anterior).

Já o *TudoGostoso* e o *TudoReceitas* possibilitam a inserção de receitas. No segundo, é disponibilizado um formulário passo a passo para a publicação (com espaços para indicação de título, porções, dificuldade, duração, custo, foto, ingredientes, passos a seguir com a explicação e a inclusão de imagens de cada um). O App ainda informa que “O texto da sua receita pode ser modificado pela equipe do *TudoReceitas* para melhorar a experiência do usuário e chegar a mais pessoas”, ou seja, há um controle dos editores do aplicativo. Também há termos e condições de uso do aplicativo que, entre outros pontos, trata dos direitos autorais do conteúdo postado, bem como permitindo aos desenvolvedores deletar ou alterar algum item.

A estrutura do *TudoGostoso* para a postagem de receitas também é semelhante, demandando as seguintes informações: título, categoria, tempo de preparo, porções, indicação se a receita é de micro-ondas, ingredientes e preparo. Também apresenta recomendações aos usuários, como colocar as medidas de maneira detalhada, assim como o rendimento e a validade de cada receita, indicar o tipo e tamanho da forma utilizada para bolos, entre outras. Ao submeter uma receita ao *TudoGostoso*, o usuário concede automaticamente uma licença gratuita de todo o conteúdo postado, autorizando a livre divulgação do mesmo pelo site original e seu App, entre outras normas estabelecidas nos termos de uso dos desenvolvedores.

A inserção de receitas também é uma característica primordial dos cadernos tradicionais, que são modificados ao longo do tempo, com acréscimos ou alterações no seu conteúdo conforme a vontade e/ou a necessidade de seus donos. Demeterco (1998) aponta que esses cadernos surgiram com a necessidade de repassar às gerações mais novas o “gosto” pela cozinha, as receitas, os truques e os segredos culinários.

E é aqui que os livros e cadernos de receitas adquirem um papel fundamental, constituindo-se num veículo de transmissão de tradições e valores culinários da família ou simplesmente aqueles considerados importantes por alguma razão. Essas anotações eram muitas vezes fruto da memória da pessoa que normalmente tinha a incumbência de cozinhar e preparar as receitas preferidas da família, ou de alguém que tivesse interesse por culinária. (DEMETERCO, 1998, p. 106).

Catálogo

A forma de organização dos cadernos tradicionais é bastante variada, dependendo do gosto ou das demandas de seus donos. Em geral, as receitas podem ser catalogadas por categorias diversas (como lanches, sopas, doces, salgados, pratos principais, entre outras), colocadas em ordem alfabética, cronologicamente ou de modo aleatório. Como o conteúdo é modificado no decorrer dos anos, o modo de catalogação e as categorias estabelecidas também podem sofrer alterações ou mesmo perder o sentido.

Conforme sugerem Ashley *et al.* (2004, p. 154-155), essa categorização aliada a um conjunto de regras culinárias são agregadas à cultura gastronômica com os livros impressos. A padronização e a catalogação das receitas também são transpostas para os aplicativos para dispositivos móveis, sendo identificadas nos três Apps analisados. Apesar de cada um ter sua própria nomenclatura, elas são semelhantes. Todos têm as categorias carnes, aves, bebidas, sopas, doces e sobremesas, saladas, massas, molhos, por exemplo, com algumas variações nos termos. Também apresentam tipos particulares, como “crianças e bebês” do *Receitas GNT*, “ovos e laticínios” do *TudoReceitas*, além das divisões “rápidas” e “prato único” do *TudoGostoso*.

Este último também conta com a categoria “Chefs Tudo Gostoso” que apresenta receitas próprias do site original, bem como cria canais esporádicos ligados a datas comemorativas ou à publicidade de alguma empresa do ramo alimentar. Já em *Receitas GNT*, os itens também são divididos pelos programas do canal, como “Cozinha Prática”, “Bela Cozinha” e “Tempero de Família”, entre outras formas de catalogação. O sistema de buscas é ainda mais aprimorado no *TudoReceitas*, a procura pelo item pode ser feita de acordo com a dificuldade, a duração, o custo, o tipo de cocção, entre outros.

Percebe-se que a catalogação é mais eficiente e organizada nos aplicativos do que nos cadernos tradicionais. Isso ocorre pelas características e potencialidades dos softwares. É possível pelas listas, uma maneira fundamental para classificar e ordenar informações, conforme explica Alison Adam: “Na computação, a palavra se refere a uma estrutura de dados que é um grupo ordenado de entidades, embora [...] culturalmente, suas raízes são muito mais amplas.”¹⁸ (ADAM, 2008, p. 174).

Informações adicionais

Abrangem informações extras inseridas para complementar as receitas, como dicas, tempo de preparo, rendimento, nível de dificuldade, sugestões de variações de ingredientes, dados nutricionais, etc. São colocadas pelo próprio autor e fazem parte das instruções da receita, logo, diferenciando-se dos

18 No original: “In computing, the word refers to a data structure that is an ordered group of entities, although [...] culturally, its roots are much wider.”

comentários de outros usuários. Esse tipo de informação existe nos cadernos de família, mas, em geral, são menos detalhadas e padronizadas do que em livros e nos sites especializados. Os três aplicativos contam com informações adicionais padrões, como número de porções e tempo de preparo, além de detalhes escritos pelos autores.

Compartilhamento

Solange Demeterco (1998, p.107) afirma que “A transmissão de receitas culinárias remete à ideia de sociabilidade entre grupos e pessoas, especialmente entre uma família, seus membros e indivíduos por ela selecionados para vivenciar a comensalidade.” O compartilhamento de receitas com outras pessoas, dentro ou fora do ambiente familiar, ocorre com os cadernos tradicionais, que podem ser emprestados, copiados e reproduzidos. Segundo a autora:

A troca de receitas de cozinha reveste-se de um caráter simbólico, importante para se procurar entender a forma como é percebido o alimento por um grupo social, o que, em última instância, acabará por refletir seus hábitos alimentares. Daí a importância que passa a ter uma receita devidamente ‘testada e aprovada’, transmitida ao longo de gerações de uma família. (DEMETERCO, 1998, p. 107).

Os três aplicativos estudados também permitem o compartilhamento de receitas que pode ser feito por meio de contas (perfis) em mídias e redes digitais do usuário, como *WhatsApp*, *Messenger*, *Facebook* ou *Twitter*, além da viabilidade de impressão e envio por e-mail. Possibilidades que variam segundo o App utilizado e as ferramentas do aparelho do indivíduo. Desse modo, percebe-se que a partilha de receitas acontece de maneiras diferentes nos cadernos manuscritos e em meios digitais, mas existe em ambos como troca de saberes culinários.

Comentários

Comentários, como observações, sugestões, alterações necessárias, estão presentes nos cadernos tradicionais como nos aplicativos. Nestes, os comentários servem para criticar, elogiar, sugerir mudanças ou tirar dúvidas sobre a receita. Já naqueles, em geral, são notas escritas pelo próprio dono/autor da receita ou por outra pessoa (que também use ou passe a consultar os cadernos, como no caso daqueles que são passados para outros membros da família, como uma espécie de “herança”). As observações podem conter acréscimos após o preparo do prato. O *TudoReceitas* destaca-se nesse quesito pelo fato de os usuários também postarem dicas culinárias, além dos espaços de comentários, como “truque com ervas aromáticas”¹⁹.

19 Disponível em: <<https://app.tudoreceitas.com/truque-com-ervas-aromaticas-10000054.html>>. Acesso em: 13 out. 2017.

Ranqueamento

É possível, ainda, atribuir notas ou estabelecer classificações gradativas tanto nos cadernos como nos aplicativos. Esse tipo de ranqueamento pode ser identificado nos meios tradicionais manuscritos com anotações em formato de símbolos como coração, estrela, asterisco ou seta para destacar a receita. O título ou as observações ao redor das instruções também podem ser considerados uma forma de ranking.

O ranqueamento também é possível em aplicativos de celulares e *tablets*, com as opções de avaliação normalmente identificadas por meio de símbolos ou notas. Isso é evidente no *TudoGostoso Receitas* com a avaliação com a atribuição de estrelas. Já no *TudoReceitas*, com a proposta de ser uma rede social digital, não há a opção de gradações na avaliação, com números de estrelas como no *TudoGostoso*, apenas a marcação de “curtir” por meio da marcação do símbolo de “coração”. Já o *Receitas GNT* não possibilita o ranqueamento, apenas a opção de colocar a receita na lista de favoritas.

6. Considerações finais

Os diversos meios de registro, divulgação e compartilhamento de receitas, com a mudança dos suportes, é processo intrinsecamente ligado também às mudanças das mídias. Tanto cadernos manuscritos, como os recentes aplicativos são instrumentos para a pessoa buscar melhorar seu desempenho na cozinha, conhecer mais sobre a gastronomia, registrar os seus conhecimentos e segredos culinários.

Apesar do detalhamento das receitas escritas em aplicativos de gastronomia, concordamos com Oliveira (2013) quando afirma que isso não é capaz de substituir o aprendizado obtido por meio do acompanhamento de outros cozinheiros, da experiência e da experimentação gastronômicas.

Imagens do preparo em passo a passo, textos com informações detalhadas, *links* com dicas e variações de preparo podem trazer mais segurança, mas não chegam a substituir o aprendizado que deriva da observação da experimentação cotidiana perdida nessa transição do antigo para o moderno, do rural para o urbano, da rainha do lar para a executiva de sucesso. (OLIVEIRA, 2013, p. 80, grifo da autora).

O presente trabalho teve como base os Estudos de Software para auxiliar no entendimento dos aplicativos para dispositivos móveis. As potencialidades oferecidas pelos Apps analisados – *TudoGostoso Receitas*, *Receitas GNT* e *TudoReceitas* – existem devido às possibilidades oferecidas por seus softwares. É mais um exemplo de como o software está presente em nossas vidas, de acordo com Fuller (2008) e Manovich (2008), até nas atividades mais triviais. Impacta inclusive na gastronomia, com alterações no modo de cozinhar das pessoas devido às diferentes modalidades de registro, consulta e compartilhamento

de receitas e truques culinários. Também apresentam características e funcionalidades próprias que facilitam as tarefas dos usuários, com destaque para o sistema de busca nos aplicativos muito mais rápido e eficiente do que os cadernos manuscritos e ao volume das receitas disponibilizadas. Todavia, não contêm as receitas, os hábitos e as tradições de família, em geral, resguardadas nos cadernos tradicionais e no conhecimento oral passado pelas gerações.

Não obstante, durante este estudo, notou-se uma falta de estatísticas específicas quanto aos aplicativos de receitas culinárias; mas percebe-se um crescimento importante na quantidade ofertada e no número de adeptos. Esta pode ser uma pesquisa relevante a ser desenvolvida futuramente, com a sugestão do uso dos Métodos Digitais como aporte metodológico para a mineração dos dados e posterior análise, a fim de averiguar como quantos aplicativos de gastronomia existem, como são divididos e categorizados e como eles agenciam os usuários.

Referências bibliográficas

- ADAM, A. (2008). Lists. In: FULLER, M. **Software studies**, a lexicon. Cambridge: MIT Press, p. 174-178.
- ASHLEY, B. *et al.* (2004). Food writing. In: _____. **Food and cultural studies**. Londres (Inglaterra): Routledge.
- BARDIN, L. (2011). **Análise de conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reto; Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70.
- BERRY, D. M. (2011). **The philosophy of software: code and mediation in the digital age**. London: Palgrave Macmillan.
- CAPELAS, B. (2017). Até o fim de 2017, Brasil terá um smartphone por habitante, diz FGV. **O Estado de S. Paulo**, Link, São Paulo, 19 abr. 2017. Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/gadget,ate-o-fim-de-2017-brasil-tera-um-smartphone-por-habitante-diz-pesquisa-da-fgv,70001744407>>. Acesso em: 1 out. 2017.
- CARNEIRO, H. S. (2013). Prefácio. In: OLIVEIRA, Débora. **Dos cadernos de receitas às receitas de latinha: indústria e tradição culinária no Brasil**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, p. 9-12.
- DEMETERCO, S. M. S. (1998). **Doces lembranças: cadernos de receitas e comensalidade. Curitiba 1900-1950**. 190f. Dissertação (Mestrado em História) – Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná. Curitiba.
- FULLER, M (2008). **Software studies**, a lexicon. Cambridge: MIT Press.
- GANDRA, A. (2017). Smartphone se consolida como meio preferido de acesso à internet, diz pesquisa. **Agência Brasil**, Rio de Janeiro, 1 fev. 2017. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2017-02/sete-em-cada-dez-brasileiros-acessam-internet-e-elevam-uso-de-smartphone>>. Acesso em: 8 out. 2017.
- GOFFEY, A (2008). Algorithms. In: FULLER, M. **Software studies**, a lexicon. Cambridge: MIT Press, p. 15-20.
- JACOB, H. (2013). Gastronomia, Mídia e Fast Food: a gastronomia e as estratégias comunicativas da cultura e da alimentação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – Intercom, 36, Manaus (AM). Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2013/resumos/R8-1432-1.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2017.

- MANOVICH, L. (2008). **Software takes command**. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>. Acesso em: 10 set. 2017.
- MIYAZAKI, S (2012). Algorhythmics: Understanding Micro-Temporality in Computational Cultures. **Computational Culture**, 28 set. 2012. Disponível em: <<http://computationalculture.net/article/algorhythmics-understanding-micro-temporality-in-computational-cultures>>. Acesso em: 1 ago. 2017.
- OLIVEIRA, D. (2013). **Dos cadernos de receitas às receitas de latinha**: indústria e tradição culinária no Brasil. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- PAIVA, F. (2017). **Panorama Mobile Time/Opinion Box** – Uso de apps no Brasil. Disponível em: <<http://materiais.opinionbox.com/thankyou-pesquisa-uso-de-apps-junho-2017>>. Acesso em: 3 out. 2017.
- PEREIRA, A. P. M. S. (2016). **Onipresença dos aplicativos e ubiquidade dos dispositivos móveis**: cibridismo do mundo contemporâneo. 29f. Projeto de Pesquisa (Especialização em Gestão, Design e Marketing) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense. Campos dos Goytacazes (RJ). Disponível em: <<http://bd.centro.iff.edu.br/bitstream/123456789/1161/1/ONIPRESEN%C3%87A%20DOS%20APLICATIVOS%20M%C3%93VEIS.pdf>>. Acesso em: 6 out. 2017.