



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**  
Centro de Tecnologia e Ciências  
Escola Superior de Desenho Industrial

Larisa Paes

**Jogos: viabilizando engajamento e facilitando diálogos  
em processos de codesign**

Rio de Janeiro  
2017

Larisa Paes

**Jogos: viabilizando engajamento e facilitando diálogos  
em processos de codesign**



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Zoy Anastassakis

Rio de Janeiro

2017

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

P654 Paes, Larisa

Jogos: viabilizando engajamento e facilitando diálogos em processos de codesign / Larisa Paes. - 2017.

174f. : il.

Orientador: Zoy Anastassakis

Dissertação (Mestrado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial.

1. Jogos - Teses. 2. Codesign - Teses. 3. Processos colaborativos - Teses. I. Anastassakis. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 688

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Larisa Paes

**Jogos: viabilizando engajamento e facilitando diálogos  
em processos de codesign**

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Aprovada em: 10 de março de 2017.

Banca Examinadora:

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Zoy Anastassakis (Orientadora)  
Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ligia Maria Sampaio de Medeiros  
Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Roberta Portas Gonçalves Rodrigues  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2017

## DEDICATÓRIA

Dedico esta dissertação ao Alê, a inspiração de todos os meus dias.  
À minha família Rueda Paes, que é e sempre será uma referência e um porto seguro para mim.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho é fruto de muitas relações, incentivo, aprendizado e amor que estiveram presentes em minha vida e se condensaram nestes dois últimos anos. Sou grata a todas essas relações, passadas e presentes, que despertaram em mim a força e o amor para conduzir este trabalho.

Agradeço ao Alexandre de Lima, que além de ser o melhor amigo e marido que a vida poderia me trazer, teve um papel inestimável de injetar em mim uma confiança infinita de que eu poderia fazer este e qualquer outro trabalho que desejar em minha vida. Obrigada por encher meus dias de energia, alegria, otimismo e colocar para tocar Ramones quando eu precisava avançar.

Ao meu pai, João Norberto Paes, agradeço pelo sempre presente entusiasmo pelo conhecimento, o qual foi uma fonte de inspiração para mim desde criança, e pelo permanente incentivo e apoio dedicado em relação ao meu ingresso na universidade.

À minha mãe, Marta Lopes Rueda, serei sempre grata pela amizade e companheirismo de uma vida toda, e pela paciência durante minha ausência ao longo desses dois anos de trabalho.

Agradeço aos meus sogros, Abadia Cristina e José Mauro, pelo entusiasmo com minhas conquistas, pelo incentivo e pela torcida sempre presente nas perguntas: "e como está o mestrado?".

Além da minha família, eu devo também a viabilização deste trabalho às instituições que me acolheram e às pessoas incríveis que encontrei nelas.

Assim, agradeço a CAPES, pela bolsa de pesquisa concedida.

À Escola Superior de Desenho Industrial e a toda comunidade esdiana, que me recebeu com tanto carinho e me acolheu no Rio de Janeiro. Hoje pra mim, mais do que tudo, Rio de Janeiro significa ESDI, e ESDI significa estar em casa.

Agradeço ao PPDESDI e sua equipe de funcionários e professores dedicados, que lutam para manter o programa vivo e em padrão de excelência, e em especial aos professores com quem tive um contato mais próximo e fizeram parte diretamente de minha formação.

Obrigada professora Zoy Anastassakis, primeiramente por ter sido minha orientadora, mas agradeço igualmente por tantas vezes ter compartilhado generosamente conhecimentos densos de Antropologia na forma de aulas estimulantes e conversas leves; e por ter me inspirado com ideias e desafios nas mais variadas formas (estágio, eventos, exposições, parcerias, LaDA), os quais contribuíram de maneira inestimável à minha trajetória acadêmica.

Obrigada professor João de Souza Leite, pelos temas trazidos em aula, pelas provocações e reflexões estimulantes, pela grandeza de ser um professor sempre muito presente e comprometido com o ofício da educação do Design.

Obrigada professora Barbara Szaniecki, pelo bom humor constante, por mostrar na prática como pode ser a horizontalidade das relações; pelos aprendizados e reflexões transmitidos sempre de maneira aberta, criativa e espontânea.

Obrigada professora Ligia Medeiros, pela paciência e generosidade em lidar com a turma em seu primeiro contato com a pós-graduação, pelas orientações, pela transmissão de conhecimentos metodológicos de forma leve e envolvente, e pelas atividades em sala que fizeram com que aquele grupo de desconhecidos se tornasse uma turma de fato.

Obrigada a todos os professores do programa de uma maneira geral pelo entusiasmo inesgotável, pela vocação em ensinar, pelo trabalho e pelas transformações realizadas.

Agradeço aos meus colegas do PPDESDI e do LaDA, pessoas com as quais passei a maior parte do tempo nestes últimos anos rindo, sofrendo e aprendendo, de uma maneira meio tresloucada em que tudo acontece ao mesmo tempo.

Ainda sobre a ESDI, devo um agradecimento especial à turma de graduação 51, a qual me inspirou muito ao longo da experiência de Estágio de Docência durante o primeiro semestre de 2015. Além dos alunos deste ano, sou grata também pelas trocas com os alunos da graduação em geral, pelo acolhimento e pelos projetos compartilhados, pelo carinho demonstrado em bilhetes deixados na cantina colaborativa, pela parceria, e pela relação de

amizade cultivada com alguns em especial. Na ESDI encontrei colegas, amigos, parceiros e pessoas inspiradoras.

Agradeço às bibliotecas e aos funcionários da PRAINHA, MAR e BPE pelas trocas e aprendizados, tanto quanto pelo serviço que prestam à população do Rio de Janeiro. Nesse ponto, rogo para que nossos governantes percebam e reparem a tempo o erro terrível de fecharem as Bibliotecas Parque. São instrumentos sociais e culturais preciosos da cidade e das pessoas que aqui habitam.

Agradeço aos professores e alunos do CODE, pelo intercâmbio de conhecimentos viabilizado tantas vezes na forma de skype, artigos, aula, conversas, chopp e praia.

Por fim, agradeço à Universidade do Estado do Rio de Janeiro e aos habitantes do Rio que, de braços abertos, receberam a mim e a minha pesquisa. Agradeço e desejo que a UERJ resista às dificuldades que vem enfrentando, que cresça e se fortaleça enquanto comunidade plural e siga firme no propósito de democratizar o conhecimento científico no Brasil.

#UERJresiste #vivaESDI

"O futuro não é um lugar para onde estamos indo, mas um lugar que estamos criando. O caminho para ele não é encontrado, mas construído, e o ato de fazê-lo muda tanto o realizador quanto o destino".

*Antoine de Saint-Exupéry*

## RESUMO

PAES, Larisa. *Jogos: viabilizando engajamento e facilitando diálogos em processos de codesign*. 2017. 174f. Dissertação. (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

O presente trabalho discute de que modo jogos de design podem facilitar a pesquisa em processos de codesign a partir de uma experiência em que a autora se descreve ao mesmo tempo como pesquisadora e participante de um projeto de cooperação internacional realizado em 2015. Em um primeiro momento, é retratada uma parceria entre dois laboratórios de pesquisa, o *Center for Codesign Research* (CODE, Dinamarca) e o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA, Brasil), para então delinear de que forma essa aproximação viabilizou seis experimentos de codesign em três bibliotecas públicas do Rio de Janeiro (Biblioteca Parque Estadual, Biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro e Biblioteca da Prainha). Nesse sentido, quatro dos experimentos mencionados utilizaram jogos de design em seus contextos de pesquisa, os quais se tornaram objeto de estudo desta dissertação. Sendo assim, a partir de uma revisão acerca de características de quatro jogos de design elaborados previamente na Dinamarca, tanto quanto através da análise documental e da rematerialização dos experimentos brasileiros de codesign, é observado como os jogos concebidos nestes processos atuaram também como plataformas de colaboração. Nesse âmbito, a presente pesquisa não somente demonstra como jogos podem ser utilizados como meio de viabilizar engajamento e facilitar diálogos em processos de codesign, como também apresenta parâmetros que podem ser utilizados como ponto de partida na concepção de jogos de design em processos colaborativos.

Palavras-chave: Jogos. Codesign. Processos Colaborativos. *Design Anthropology*. Laboratório de Design e Antropologia. Bibliotecas públicas.

## ABSTRACT

PAES, Larisa. *Games: enabling engagement and facilitating dialogues in codesign processes*. 2017. 174f. Dissertação. (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

*This paper discusses how design games can facilitate research on codesign processes based on an experience in which the author describes herself as a researcher and participant in an international cooperation project carried out in 2015. At first, a partnership between two research laboratories, the Center for Codesign Research (CODE, Denmark) and the Design Anthropology Laboratory (LaDA, Brazil), is outlined, to report how this approach enabled six codesigning experiments in three libraries (State Park Library, Library of the Museum of Art of Rio de Janeiro and Prainha Library). In this sense, four of the mentioned experiments used design games in their research contexts, which became the object of study of this dissertation. Thus, from a review of the characteristics of four design games previously elaborated in Denmark, as well as through the documentary analysis and the rematerialization of the Brazilian codesign experiments, it is observed how the games designed in these processes also acted as collaboration platforms. In this context, the present research not only demonstrates how games can be used as a means to enable engagement and facilitate dialogues in codesign processes, but also presents parameters that can be used as starting point in the elaboration of design games in collaborative processes.*

*Keywords: Games. Codesign. Collaborative Processes. Design Anthropology. Design Anthropology Laboratory. Public libraries.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 –	Alunos e professores (dinamarqueses e brasileiros) envolvidos nos experimentos de codesign nas três bibliotecas públicas do Rio de Janeiro.....	29
Figura 2 –	Esquema de rede de colaboração entre LaDA e CODE.....	30
Figura 3 –	Esquema para facilitação da condução das entrevistas.....	32
Figura 4 –	Esquema das origens do design.....	35
Figura 5 –	Esquema dos lugares comuns à prática e teoria do design.....	35
Figura 6 –	Esquema das origens do design que envolvem o público.....	36
Figura 7 –	Esquema das práticas de design envolvendo o público.....	41
Figura 8 –	Linha de eventos de design no Experimental Office Project.....	62
Figura 9 –	Tabuleiros disponíveis no Landscape Game.....	64
Figura 10–	Tabuleiro circular em uso durante sessão de jogo do Landscape Game.....	64
Figura 11–	Linha de eventos dos processos de codesign nas bibliotecas do RJ.....	70
Figura 12–	Prédios do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR).....	72
Figura 13–	Espaço físico da biblioteca do MAR.....	73
Figura 14–	Participantes jogando no Pavillion do MAR o jogo de "Ensaiai Cenários".....	75
Figura 15–	Cenário construído para responder a pergunta: como convidar pessoas para uma biblioteca recém-inaugurada?.....	76
Figura 16–	Cenário construído para responder a pergunta: como trazer a biblioteca para as pessoas?.....	77
Figura 17–	Cenário construído para responder a pergunta: como você lê?.....	78
Figura 18–	Cartas do jogo "Tarot da Biblioteca".....	80
Figura 19–	Grupo de estudantes jogando o "Tarot da Biblioteca".....	81
Figura 20–	Designers e público do MAR interagindo a partir do Tarot.....	82
Figura 21–	Visitante da biblioteca do MAR jogando individualmente.....	82
Figura 22–	Cenário fictício construído a partir do jogo "Tarot da Biblioteca".....	82
Figura 23–	Carta de interpretação ambígua: o banco.....	84
Figura 24–	Cenário fictício construído a partir do jogo "Tarot da Biblioteca".....	84
Figura 25–	Exemplo de carta coringa preenchida com dizeres: "livro em braile - acesso p/ deficiente - orientador p/ deficientes".....	84
Figura 26–	Marcadores de livro disponibilizados ao público durante a intervenção.....	86
Figura 27–	Algumas cenas da intervenção (provótipo) de rua.....	87
Figura 28–	Fachada da BPE desenhada por Cristina Jardim Batista, professora de Desenho e integrante do grupo "História Sem Fio".....	88
Figura 29–	Registro de visita guiada na BPE.....	89
Figura 30–	Visitantes da BPE assistindo a filmes nas cabines do espaço audiovisual.....	90
Figura 31–	Público interagindo com máquina de fazer histórias em quadrinhos na área infantojuvenil da BPE.....	90
Figura 32–	As poltronas do "lugar do ócio" e vista a partir delas.....	91
Figura 33–	Síntese visual do processo de codesign durante o experimento "História Sem Fio".....	92
Figura 34–	Raquel e Fábio (BPE) observam a realização de uma atividade junto às crianças proposta pelo grupo "História Sem Fio".....	94
Figura 35–	Atividades realizadas junto ao público infantojuvenil.....	96

Figura 36–	Esquema de workshop/interações visitantes com execução do 1º jogo, textos transcritos de entrevistas.....	97
Figura 37–	Jogando uma rodada de "História Sem Fio".....	99
Figura 38–	Esquema de workshop/interações visitantes com execução do 2º jogo, textos transcritos de entrevistas.....	100
Figura 39–	Protótipo do jogo "História Sem Fio".....	101
Figura 40–	O jogo "História Sem Fio" sendo utilizado como uma das atividades em um projeto da BPE chamado "Exercício das Coisas do Mundo", onde jovens de 10 aos 17 anos refletem e debatem sobre diversos temas.....	102
Figura 41–	Assuntos como homossexualidade, adoção e morte emergiram através dos desenhos e histórias gerados no jogo "História Sem Fio".....	103
Figura 42–	Jogo "História Sem Fio e participantes em roda.....	103
Figura 43–	Fachada da BPE.....	104
Figura 44–	Participantes e criadores do jogo "Mapa Afetivo" reunidos.....	106
Figura 45–	Tabuleiro e peças do jogo "Mapa Afetivo".....	107
Figura 46–	Zoé (pesquisadora francesa do CODE) jogando o "Mapa Afetivo".....	108
Figura 47–	Detalhe do "Mapa Afetivo": "Qual é minha responsabilidade?".....	108
Figura 48–	Detalhes do "Mapa Afetivo" em que a cantina da BPE é mencionada.....	109
Figura 49–	Fábio Moraes, mediador social da BPE, em conversas durante a dinâmica do "Mapa Afetivo".....	110
Figura 50–	Atividade "Mapa de Colagem" em execução.....	112
Figura 51–	Resultados do "Mapa de Colagem".....	112
Figura 52–	Resultados em detalhes do "Mapa de Colagem".....	113
Figura 53–	Esboço inicial das instruções do protótipo "Cola Aí".....	115
Figura 54–	"Cola Aí" exposto no balcão da biblioteca em forma de totem.....	116
Figura 55–	Alguns dos recados deixado pelo público BPE através do jogo "Cola Aí".....	117
Figura 56–	Visitante curiosa fotografa o "Cola Aí".....	118
Figura 57–	Resultados do jogo "Cola Aí".....	119
Figura 58–	Grupo de pesquisa em sua primeira visita coletiva à BPE.....	120
Figura 59–	Jogo de cartas realizado junto ao público no terceiro dia de visitas do grupo...	122
Figura 60–	Foto tirada durante conversa com Bruna, funcionária BPE da área infantojuvenil.....	124
Figura 61–	Foto tirada durante reunião com a equipe de Educação da BPE.....	125
Figura 62–	Foto tirada durante conversa com Maurício e Ingrid, bibliotecários da área infantojuvenil.....	125
Figura 63–	Organização dos dados coletados.....	126
Figura 64–	Primeiro contato do grupo com o público infantojuvenil da BPE.....	128
Figura 65–	Primeiro workshop com o público infantojuvenil.....	129
Figura 66–	Bruna supervisiona a atividade proposta pelo grupo da ESDI.....	130
Figura 67–	Esboço de tabuleiro.....	131
Figura 68–	Segundo workshop com o público infantojuvenil: jogo de tabuleiro.....	131
Figura 69–	Tabuleiro do jogo em sua versão final.....	132
Figura 70–	Protótipo: o jogo de tabuleiro focado no entretenimento do público infantojuvenil.....	134
Figura 71–	Um participante do workshop inicia o jogo desdobrando a primeira casa do tabuleiro.....	148
Figura 72–	O tabuleiro se desdobrava para projetar as surpresas que trabalhar com processos podem gerar.....	149

Figura 73–	Forma e cor são aspectos gráficos importantes do jogo.....	150
Figura 74–	Participantes do workshop jogando e discutindo processos por meio do jogo..	151
Figura 75–	Versão em português do jogo no Entremeios 2016.....	152
Figura 76–	Quadro com instruções para criação de jogos - no canto superior direito a indicação para elaborar um jogo com tabuleiro.....	155
Figura 77–	Execução do jogo junto às funcionárias da BPE Rocinha e BPE Niterói.....	157
Figura 78–	Foto das organizadoras na exposição "Bibliotecas possíveis: o que pode ser uma biblioteca?", realizada em novembro de 2015.....	158

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNDES	Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social
BPE	Biblioteca Parque Estadual
CODE	<i>Codesign Research Center</i>
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
ESBR	<i>Entertainment Software Rating Boards</i>
ESDI	Escola Superior de Desenho Industrial
IBOPE	Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística
JED	Jogos exploratórios de design
KADK	Royal Danish Academy of Fine Arts
LaDA	Laboratório de Design e Antropologia
MAR	Museu de Arte do Rio de Janeiro
PRAINHA	Biblioteca Comunitária da Prainha
PPGCOM	Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRJ
PPDESDI	Programa de Pós-Graduação em Design da ESDI
UERJ	Universidade do Estado do Rio de Janeiro
UFRJ	Universidade Federal do Rio de Janeiro

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	27
1	<b>PROCESSOS COLABORATIVOS EM DESIGN.....</b>	34
1.1	<b>As concepções e os formatos de processos colaborativos em design.....</b>	34
1.2	<b>Os diferentes processos colaborativos em design em que a experiência de projeto é compartilhada com o público.....</b>	36
1.2.1	<u>Design Participativo.....</u>	36
1.2.2	<u>O design centrado na experiência do usuário.....</u>	38
1.2.3	<u>Codesign.....</u>	38
1.2.4	<u>Design Anthropology.....</u>	40
1.3	<b>Perspectiva retórica dos processos colaborativos em design.....</b>	41
1.4	<b>Considerações sobre processos colaborativos em design.....</b>	43
2	<b>JOGOS: O QUE SÃO E O QUE PODEM SER?.....</b>	44
2.1	<b>Jogos, brincadeiras, games e suas características formais.....</b>	45
2.2	<b>Jogos como plataformas colaborativas.....</b>	49
2.3	<b>Projetar para colaboração: codesign como um jogo de relações.....</b>	52
3	<b>APLICAÇÃO DE JOGOS EXPLORATÓRIOS DE DESIGN NA DINAMARCA.....</b>	55
3.1	<b>Laboratórios de design.....</b>	55
3.2	<b>Características centrais para concepção de jogos exploratórios de design.....</b>	56
3.2.1	<u>Staging, evoking, enacting.....</u>	56
3.2.2	<u>Criação colaborativa de artefatos.....</u>	57
3.3	<b>Classificação das regras em JED.....</b>	57
3.3.1	<u>Regras operacionais.....</u>	57
3.3.2	<u>Regras comportamentais.....</u>	58
3.3.3	<u>Regras em relação à responsabilidade do facilitador do jogo.....</u>	58
3.4	<b>Materiais de jogo em JED.....</b>	59
3.4.1	<u>Materiais de jogo baseados em estudos de campo.....</u>	60
3.5	<b>Documentação em JED.....</b>	60
3.6	<b>User Game, Landscape Game, Technology Game e Enacted Scenario Game.....</b>	61
3.7	<b>Linha de eventos de design.....</b>	61
3.8	<b>Descrição dos jogos e suas características.....</b>	63
3.8.1	<u>User Game.....</u>	63
3.8.2	<u>Landscape Game.....</u>	64
3.8.3	<u>Technology Game.....</u>	65
3.8.4	<u>Enacted Scenario Game.....</u>	65
3.9	<b>Repertório de possibilidades identificadas quando se projeta JED.....</b>	66
3.10	<b>Parâmetros de engajamento identificados nos JED dinamarqueses.....</b>	67
4	<b>ESTUDO DE CASO: EXPERIMENTOS DE CODESIGN NAS BIBLIOTECAS PÚBLICAS DO RIO DE JANEIRO.....</b>	70
4.1	<b>Linha de eventos.....</b>	70
4.2	<b>Descrição dos experimentos.....</b>	71
4.2.1	<u>Jogos de codesign na biblioteca do MAR.....</u>	71
4.2.1.1	Estudo de campo e as primeiras noções de projeto no MAR.....	72
4.2.1.2	Workshop/interações com dinamarqueses e o jogo de "Ensaiai cenários".....	74
4.2.1.3	Workshop/interações com a equipe da biblioteca.....	78
4.2.1.4	Workshop/interações com visitantes e o jogo "Tarot da Biblioteca".....	79
4.2.1.5	Protótipo.....	85

4.2.2	<u>Jogo "História Sem Fio" na BPE</u> .....	87
4.2.2.1	Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE.....	89
4.2.2.2	Workshop/interações com dinamarqueses.....	93
4.2.2.3	Workshop/interações com a equipe da biblioteca.....	93
4.2.2.4	Workshop/interações com visitantes.....	95
4.2.2.5	Protótipo.....	100
4.2.3	<u>Jogo "Cola Aí" na BPE</u> .....	104
4.2.3.1	Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE.....	104
4.2.3.2	Workshop/interações com dinamarqueses e o jogo "Mapa Afetivo".....	106
4.2.3.3	Workshop/interações com a equipe da biblioteca.....	110
4.2.3.4	Workshop/interações com visitantes.....	111
4.2.3.5	Protótipo, o jogo "Cola Aí".....	114
4.2.4	<u>"Jogo de tabuleiro" para o público infantojuvenil da BPE</u> .....	120
4.2.4.1	Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE.....	121
4.2.4.2	Workshop/interações com dinamarqueses.....	123
4.2.4.3	Workshop/Interações com a equipe da biblioteca.....	124
4.2.4.4	Workshop/interações com visitantes e a criação do "jogo de tabuleiro".....	128
4.2.4.5	Protótipo.....	133
5	<b>ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS BRASILEIROS E PARÂMETROS DE ENGAJAMENTO PARA CRIAÇÃO DE JOGOS</b> .....	135
5.1	<b>Parâmetros de engajamento para criação de jogos</b> .....	135
5.1.1	<u>Criação de cenários a partir de dados de campo</u> .....	135
5.1.2	<u>Imaginação como recurso</u> .....	136
5.1.3	<u>Construção coletiva de meios de representação</u> .....	138
5.1.4	<u>Encenações em escala real</u> .....	138
5.1.5	<u>Convite para ser afetado</u> .....	139
5.1.6	<u>Níveis de negociação não-lineares</u> .....	140
5.1.7	<u>Construção de narrativas próprias</u> .....	142
5.1.8	<u>Dispositivo de conversação</u> .....	143
5.2	<b>Análise do processo de codesign nos experimentos brasileiros e desdobramentos</b> .....	144
5.2.1	<u>Codesign como um jogo de código aberto</u> .....	144
5.2.2	<u>O contato com os colegas dinamarqueses e a prática do experimento colaborativo</u> .....	144
5.2.3	<u>Um jogo brasileiro na conferência internacional Design Anthropological Futures</u> ....	147
5.2.4	<u>Um curso de design de jogos com premissas de Design Anthropology</u> .....	153
5.2.5	<u>A prática reflexiva e os experimentos de codesign</u> .....	159
	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	162
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	164
	<b>ANEXOS</b> .....	170

## INTRODUÇÃO

Em 2014, uma iniciativa de redes de cooperação bilateral foi estabelecida entre dois laboratórios de pesquisa em design: o *Codesign Research Center* (CODE), da *Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design* (KADK), na Dinamarca; e o Laboratório de Design e Antropologia (LaDA) do Programa de Pós-graduação da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDESDI / UERJ), no Brasil. Pode-se dizer que tal iniciativa teve início por meio da aproximação entre pesquisadores brasileiros e dinamarqueses durante o segundo seminário internacional da *Research Network for Design Anthropology* (agosto/2014), quando a professora Zoy Anastassakis (LaDA) visitou o CODE e o KADK, universidade que hospedou o evento. A partir desse contato inicial entre alguns dos pesquisadores do LaDA e do CODE, surgiu a ideia de realizar um trabalho em conjunto a partir de questões de pesquisa em comum entre os laboratórios. Dessa forma, ainda em 2014, os professores brasileiros e dinamarqueses escreveram uma proposta para a realização do projeto “*Codesign, citizenship and new forms of participation*”, o qual foi executado ao longo de todo o ano de 2015, e financiado pela Agência Dinamarquesa para Ciência, Tecnologia e Inovação.

Com o início da atuação em rede, as professoras coordenadoras do LaDA, Zoy Anastassakis e Barbara Szaniecki, visitaram o CODE com o intuito de se encontrarem pessoalmente com os professores Joachim Halse, Thomas Binder e Eva Brandt. Nesta ocasião, conheceram também os alunos do programa de Mestrado em Codesign da KADK, além dos experimentos em andamento que a equipe de alunos e professores dinamarqueses vinham desenvolvendo. Nesse sentido, as professoras brasileiras tomaram conhecimento acerca de uma série de atividades intituladas “*Democratic Design Experiments*”, as quais consistiram no estudo e na execução de experimentos de codesign em bibliotecas públicas da capital dinamarquesa, situadas em quatro bairros: *Nordvest, Norrebro, Osterbro* e *Vanlose*.<sup>1</sup>

Independente do resultado dos experimentos dinamarqueses, a aproximação entre os laboratórios de pesquisa gerou a ideia de intensificar o intercâmbio de conhecimentos por meio de novos experimentos. Sendo assim, surgiu a proposta de

---

<sup>1</sup>Mais detalhes acerca destes experimentos podem ser encontrados no Anexo A.

desenvolver no Brasil uma experiência de codesign inspirada naquelas realizadas em 2014 pelo grupo dinamarquês em bibliotecas públicas de Copenhague. Na proposta brasileira, entretanto, planejou-se que os alunos dinamarqueses acompanhassem parcialmente o desenvolvimento dos experimentos no Rio de Janeiro, por meio de interações via *skype* e também por uma visita de uma semana que fariam ao Brasil, com o intuito de discutir e trocar experiências acerca dos desafios inerentes aos processos de codesign. Mais ainda, os professores de ambos países concordaram em manter a biblioteca pública como campo de estudos dos experimentos brasileiros, em razão de aproximar a temática de trabalho dos alunos, ainda que os contextos fossem bastante distintos entre si.

Sendo assim, no Brasil, os experimentos foram desenvolvidos ao longo do primeiro semestre de 2015, em três diferentes bibliotecas públicas no Rio de Janeiro, sendo elas: a Biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR), a Biblioteca Parque Estadual (BPE) e a Biblioteca Comunitária da Prainha (PRAINHA). Por meio de uma disciplina de Design e Antropologia disponibilizada dentro do PPDESDI e também de duas disciplinas de graduação em Desenho Industrial da ESDI, os experimentos de codesign foram realizados nas bibliotecas brasileiras ao longo de quinze semanas, envolvendo diferentes agentes, sendo: cerca de quarenta estudantes de graduação e doze de pós-graduação orientados pelas professoras Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis (ESDI); treze alunos do programa de mestrado em Codesign da *Royal Danish School of Arts*, e seus professores orientadores, Thomas Binder e Joachim Halse. Ao todo, foram seis grupos de trabalho experienciando o projeto de codesign junto aos diversos funcionários das três bibliotecas e seus inúmeros frequentadores que compõem o público das mesmas. A Figura 1 mostra a reunião de participantes em um dia de visita à BPE:

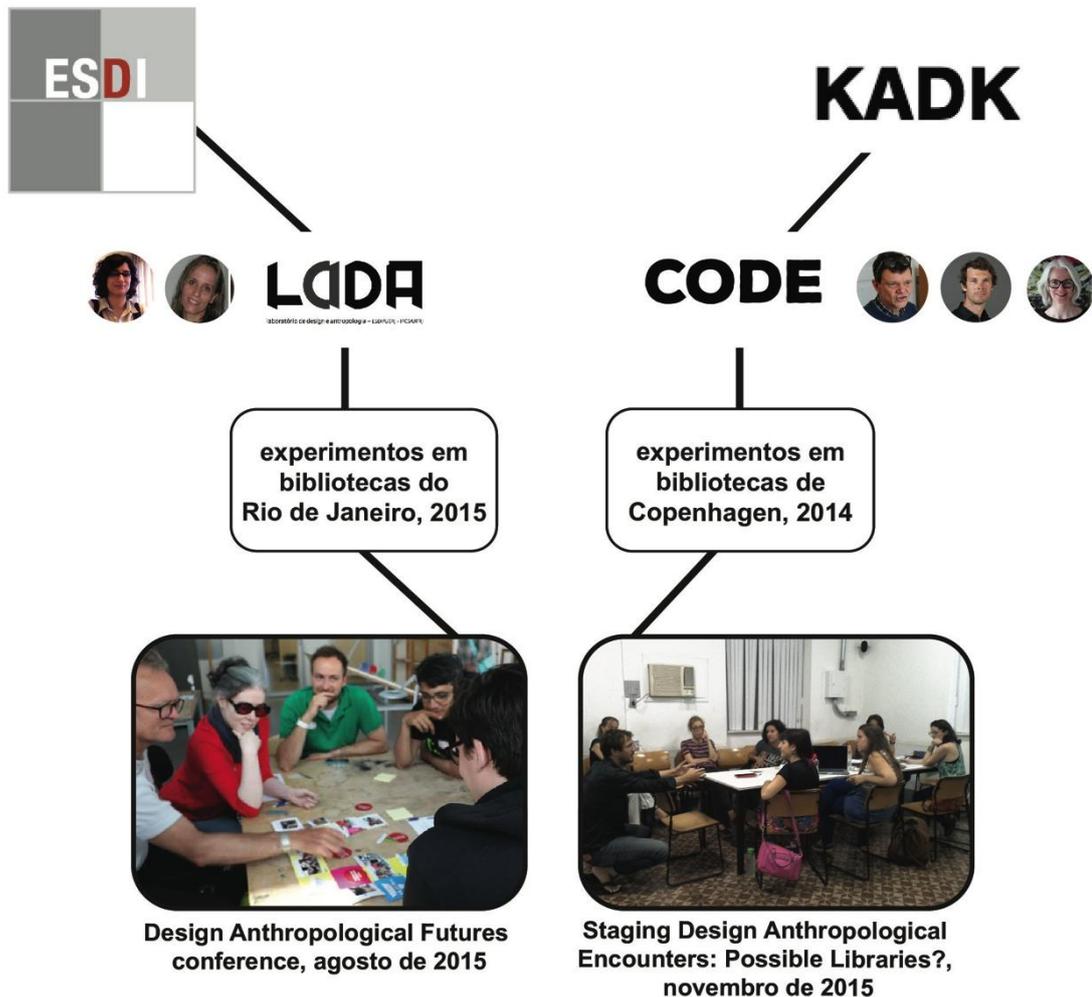
**Figura 1 - Alunos e professores (dinamarqueses e brasileiros) envolvidos nos experimentos de codesign nas três bibliotecas públicas do Rio de Janeiro.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Além disso, a rede de colaboração entre o LaDA e o CODE encadeou desdobramentos que serão detalhados ao longo desta dissertação (Figura 2), tais como: a participação da equipe LaDA em uma exposição interativa durante a conferência internacional *Design Anthropological Futures*; e o retorno à BPE durante um curso de *Design Anthropology* facilitado pelos professores dinamarqueses.

Figura 2 – Esquema de rede de colaboração entre LaDA e CODE.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Em meio à trama de experimentos e diversidade de encontros neste intercâmbio internacional de laboratórios de pesquisa, lá estava eu, uma estudante de mestrado do PPDESDI que acabara de iniciar o ano letivo. Diante das muitas dúvidas comuns que temos a respeito de nossos próprios projetos de pesquisa, refletia acerca da possibilidade que a produção de meu trabalho no mestrado resultasse em uma espécie de "jogo-artefato" da própria pesquisa em design, ou seja, um jogo de design com intuito de, ao mesmo tempo, instrumentalizar e registrar processos colaborativos. Assim, eu tinha uma questão fixa em mente: nos dias atuais, um jogo de design pode funcionar como uma ferramenta para estimular transformações na sociedade? Obviamente eu sabia que esta pergunta colocava um problema complexo demais para uma pesquisa de dois anos de duração, entretanto, na realidade, o que eu tinha em mente não se encaixava tanto em encontrar uma

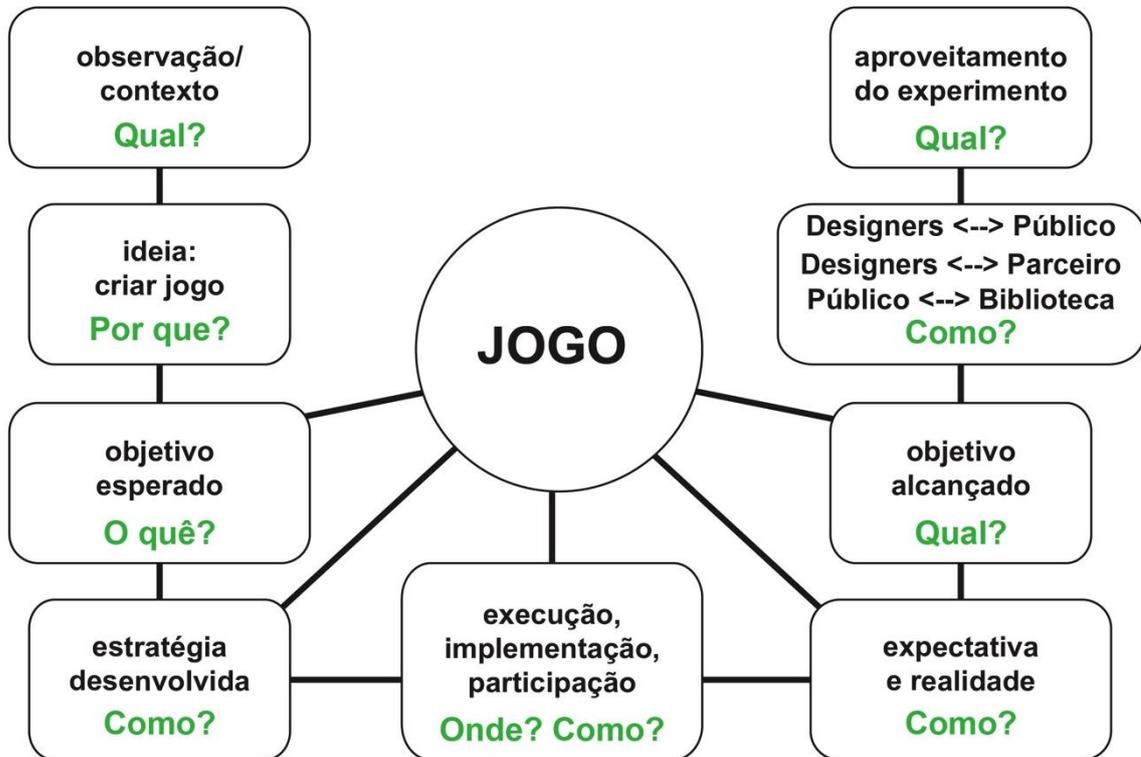
"solução", mas sim em como investigar opções alternativas para problemas complexos através do imaginário das pessoas.

Dessa maneira, o intuito era desenvolver com as pessoas um jogo como um experimento de design para discutir uma ou mais questões sociais, ou seja, utilizar minhas habilidades de designer para construir um jogo que funcionasse como uma plataforma colaborativa, explorando relações tanto entre designers e público, quanto entre o design e a sociedade. Nesse âmbito, é evidente que participar do experimento de codesign nas bibliotecas públicas do Rio de Janeiro foi uma oportunidade que veio totalmente de encontro ao meu próprio projeto de pesquisa. Entretanto, além desta perspectiva favorável, um fato curioso impossível de deixar de ser observado é que, dentre os seis grupos que participaram dos experimentos, quatro fizeram uso da criação de jogos como referência central em seus processos de codesign. De algum modo, a atmosfera colaborativa em torno da disciplina de Design e Antropologia propiciou não somente para mim, como também para meus colegas, o envolvimento com um assunto que imaginava ser tema apenas de meu interesse. Assim, surgiu a oportunidade de não somente criar e refletir acerca de jogos de design envolvidos em questões sociais, mas também de investigar as particularidades de jogos que colegas em situações análogas à minha haviam criado.

Mediante a viabilização desse então renovado projeto de pesquisa, foi fundamental documentar as informações coletadas a partir dos grupos. Sendo assim, cerca de três meses após a finalização dos experimentos de codesign nas bibliotecas públicas do Rio de Janeiro, realizei entrevistas com ao menos um membro de cada grupo, bem como foram disponibilizados para esta pesquisa inúmeros materiais gráficos e audiovisuais registrados, tais como: relatórios, materiais de jogo, artigos, fotos, colagens, desenhos e vídeos gerados pelos grupos durante os seis meses dos experimentos de codesign. Por se tratar de um fluxo muito grande e diverso de informações, desenvolvi um diagrama (Figura 3) com os pontos principais de minha investigação, ou seja, elementos que eu não poderia deixar de perguntar em entrevista, os quais teriam minha atenção redobrada também na análise dos materiais gráficos fornecidos pelos grupos. A intenção foi estabelecer um referencial de investigação o mais padronizado possível acerca dos jogos de design e de outras questões importantes que circundaram os experimentos,

ainda que cada processo de codesign em si tenha por vezes se apresentado de forma híbrida.

Figura 3 – Esquema para facilitação da condução das entrevistas.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Outro ponto importante para a realização desta dissertação foi o fato de observar os processos já consolidados por meio dos relatórios e dos relatos dos grupos acerca dos experimentos, com objetivo de assimilar o contexto no qual cada um se inseriu. Por mais que três dos experimentos analisados tenham sido desenvolvidos na mesma biblioteca (BPE), cada grupo estabeleceu seu próprio tipo de relação junto aos parceiros e ao público. Assim, por mais que muitos grupos trabalhassem em circunstâncias similares (como na mesma biblioteca ou junto a um mesmo público), as relações construídas pelos designers com essas pessoas e instituições demonstraram papel decisivo na construção e futura condução dos experimentos de codesign. Em outras palavras, os jogos de design em si, analisados sem levar em consideração as relações e os processos desencadeados, não teriam valor para este trabalho.

Finalmente, a partir da observação e análise das experiências acima mencionadas, esta dissertação se desenvolve em torno de dois eixos complementares, sendo eles: os jogos de design e os processos colaborativos em design. Nesse âmbito, os jogos criados e utilizados como ferramenta de engajamento nos experimentos brasileiros são o objeto de estudo desta pesquisa, que se configura por meio da análise documental e da rematerialização das experiências coletivas realizadas pelos alunos da ESDI ao longo do processo de codesign, o qual foi inspirado na abordagem da prática reflexiva (Schon, 1983). Mais especificamente, o trabalho tem por objetivo trazer uma contribuição concreta para a concepção de jogos, por meio da identificação de parâmetros centrais responsáveis por viabilizar engajamento e facilitar diálogos em processos de codesign.

## 1 PROCESSOS COLABORATIVOS EM DESIGN

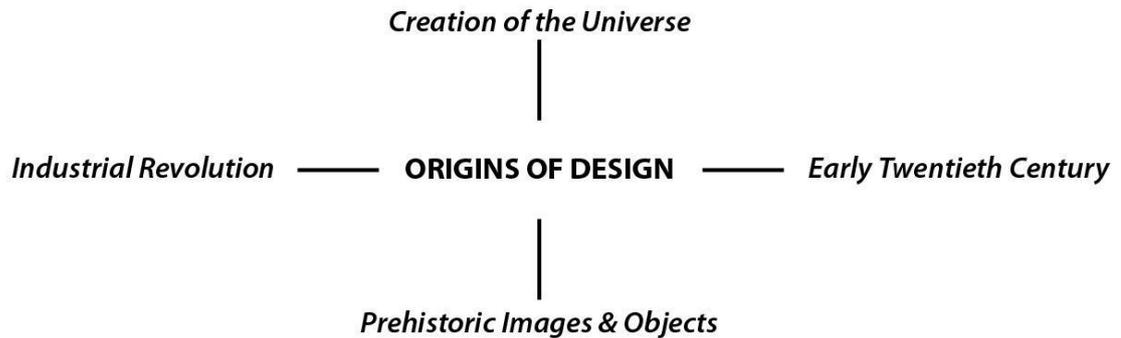
Nas últimas décadas, no campo do design se vem empregando diversas práticas colaborativas e exploratórias para estimular a criatividade e o engajamento no encaminhamento de questões de interesse público. No âmbito das questões sociais, novos modos de se “fazer design” vêm sendo experimentados onde, por exemplo, a aproximação entre design e antropologia, assim como a participação ativa de atores distintos no processo criativo de design, tornaram-se práticas cada vez mais comuns para geração de conhecimento e artefatos.

Nesse sentido, é importante conhecer historicamente como surgiram alguns dos mais conhecidos processos colaborativos em design onde a experiência de projeto é compartilhada com o público, assim como é fundamental perceber as sutilezas, aproximações, diferenças e perspectivas que permeiam esses processos. A partir disso, este capítulo traz uma revisão bibliográfica acerca das seguintes modalidades: design participativo, design centrado na experiência do usuário, codesign e *design anthropology*. Tais modalidades foram eleitas em razão de seus processos e terminologias se apresentarem frequentemente presentes e entrelaçados na literatura escandinava que fundamentou parte da teoria acerca dos jogos e experimentos de design analisados posteriormente nesta pesquisa. Desta forma, o objetivo é investigar, a partir das modalidades citadas, como projetos de design podem facilitar a questão do engajamento social.

### 1.1 As concepções e os formatos de processos colaborativos em design

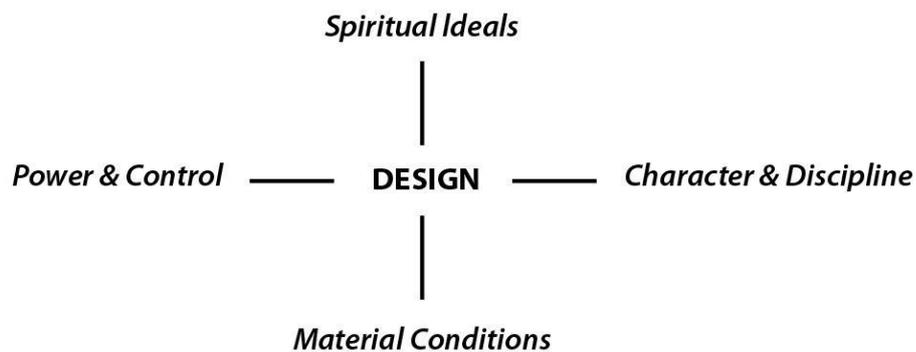
No texto "Retórica, Humanismo e Design" (1995), Richard Buchanan constrói seu argumento acerca de quatro possíveis origens do design, e de quatro perspectivas retóricas relacionadas a cada origem por meio de duas matrizes de intenções (Figura 4 e Figura 5). Os conceitos apresentados pelo autor denotam a disparidade ampla que envolve o tema "design" ao mesmo tempo em que ressaltam a fragilidade de entender o processo de design a partir de um único prisma histórico.

Figura 4 – Esquema das origens do design.



Fonte: Adaptado de: BUCHANAN, 1995, p. 28.

Figura 5 – Esquema dos lugares comuns à prática e teoria do design.



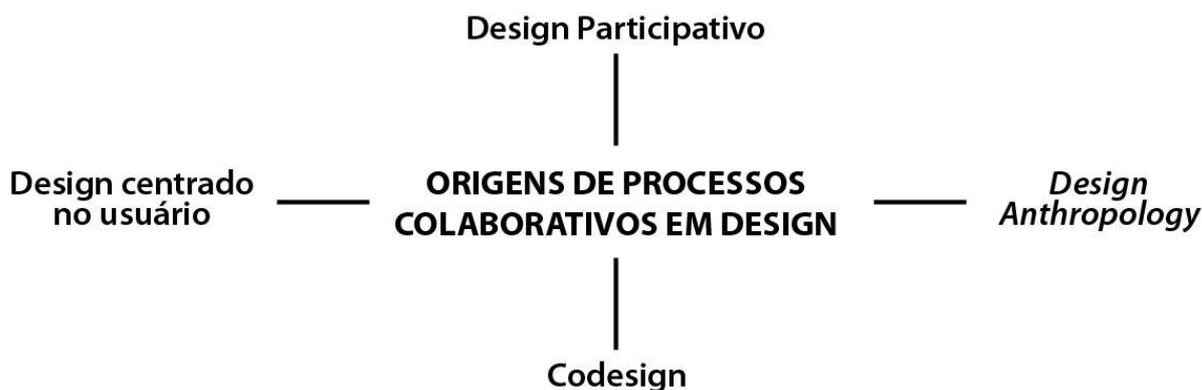
Fonte: Adaptado de: BUCHANAN, 1995, p. 29.

A partir do estudo apresentado por Buchanan, este capítulo propõe um exercício de reflexão sobre processos colaborativos em design, inspirado nas matrizes das Figuras 4 e 5. Certamente a qualidade percebida por Buchanan em torno da observação do historicismo e da perspectiva retórica presente em cada possível origem do design proporcionou ao longo dos anos novos meios para explorações no campo. Na contemporaneidade, as opiniões do público passaram a ter mais força, pois a agilidade na troca de informações entre as pessoas passou a ser cada vez maior. Desta forma, gradualmente mais e mais designers são levados a adotar distintas mudanças de atitude perante o público.

Se, como afirma Buchanan, o design é parte de uma disciplina da invenção onde o objeto de estudo nem sempre está bem posto (Buchanan, 1995, p. 24 e 25), muitos profissionais atualmente abraçam a inexatidão deste objeto de estudo como forma de experimentação e exploração abrindo espaço para a participação de diversos atores em processos de design. Através de práticas exploratórias, participativas e interdisciplinares, modos mais colaborativos de "fazer design" vêm

se configurando e se consolidando. Neste sentido, a Figura 6 apresenta, em um esquema paralelo ao de Buchanan, quatro processos colaborativos em design em que a experiência de projeto é compartilhada com o público:

Figura 6 – Esquema das origens do design que envolvem o público.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

A partir de uma revisão bibliográfica onde foram elencados os possíveis surgimentos e perspectivas retóricas do **design participativo**, do **design centrado no usuário**, do **codesign** e do **design anthropology**, foi observado como estas abordagens de design aparentemente tão similares entre si se distinguem na forma de desenvolver projetos de design.

## 1.2 Os diferentes processos colaborativos em design em que a experiência de projeto é compartilhada com o público

### 1.2.1 Design Participativo

O design participativo (*Participatory Design*) é uma referência central acerca dos processos de design que envolvem o público. Consolidou-se na Escandinávia por volta dos anos 1970 através da participação ativa de usuários (trabalhadores) na elaboração de sistemas de trabalho. Para compreender sua origem é essencial observar como se deu o processo de industrialização naqueles países nórdicos.

Entre o final do século XIX e início do século XX, o design escandinavo caracterizava-se pela forte influência da tradição do artesanato e pelo uso eficiente de recursos naturais limitados. Enquanto nesses países (Noruega, Dinamarca e Suécia) o processo de industrialização tardou mais a se estabelecer do que nos Estados Unidos e outros países da Europa, as teorias sociais de John Ruskin, William Morris e do Movimento *Arts & Crafts* se espalharam rapidamente pela

Escandinávia e Finlândia. Mais ainda, em 1845, foi criada a Sociedade Sueca de Desenho Industrial, como forma de defender e sustentar elevados padrões em várias profissões relacionadas ao artesanato (Eypórsdóttir, 2011). A partir da iniciativa do movimento *Arts & Crafts* em integrar os processos derivados do artesanato com a produção comercial e, justamente levando em conta a criação de diversas instituições e escolas em prol de preservar a tradição do artesanato após a 2ª Guerra Mundial, torna-se mais clara a compreensão de como se consolidou o modelo fino-escandinavo de design.

Foi também neste período caracterizado por um foco altamente político que os sindicatos de trabalhadores na Escandinávia reagiram contra a implementação de sistemas de automação estabelecidos pelos seus superiores em detrimento da tradição do operador-artesão. Estes sindicatos e trabalhadores reagiram, pois compreenderam que a tecnologia não é neutra e possui um caráter político de poder e controle fortemente atrelado. Nesse sentido, é interessante perceber que os direitos conquistados pelos trabalhadores escandinavos naquela época estabeleceram moldes para a sociedade atual destes países.

"Na Escandinávia, os trabalhadores têm o direito de influenciar a mudança técnica ainda em sua fase de desenvolvimento, o que lhes foi garantido através de suas lutas sindicais. Na Suécia, por exemplo, desde 1977 a lei garante aos trabalhadores o direito de co-determinação, o que foi conseguido através das lutas sindicais e, também, do apoio parlamentar." (OLIVEIRA, 1991, p. 93)

Deste modo, a partir da matriz escandinava, o design participativo se desenvolveu como uma tradição em que o design acontece com o usuário, tratando o mesmo como um parceiro. Nos países nórdicos, experimentos e métodos tinham como objetivo aumentar o valor da produção e engajar os trabalhadores no desenvolvimento de novos sistemas para o local de trabalho. Sendo assim, esta abordagem reúne as habilidades dos designers e o conhecimento tácito das pessoas que serão impactadas pelas mudanças projetadas, de modo que não somente o projeto é construído com base nas experiências do público como também lhes são fornecido recursos que os capacitam a agir em seus problemas atuais (Bødker *apud* Sanders & Stappers, 1996).

### 1.2.2 O design centrado na experiência do usuário

Durante os anos 1980, em meio ao movimento de popularização da computação pessoal nos Estados Unidos, o termo "design centrado no usuário" surgiu nos trabalhos do teórico Donald Norman (1986), e credita-se a ele o pioneirismo no uso do termo.

Se antes as pesquisas em inteligência artificial estavam focadas em minimizar as interfaces de usuário para evitar o chamado "erro humano", nesse momento a responsabilidade por tais erros era creditada às próprias interfaces dos sistemas computacionais que, por vezes muito confusas, induziam ao erro. A partir disso, pesquisadores da cognição humana se esforçaram para formular uma abordagem menos formal, de modo que, ao invés de tornar-se fator de risco, o usuário passasse a ser essencial ao projeto.

Os processos de design centrado no usuário obviamente são focados nas necessidades dos usuários. Realiza-se tanto atividades de análise quanto de interpretação de critérios, onde é dado andamento a testes e avaliações iterativamente (Ritter et al, 2014). Desse modo, percebe-se que o conceito fundamental desta abordagem reside na diferença do modelo mental entre designers e usuários. Os usuários são convidados a interagir com o sistema para construir e demonstrar um modelo mental a partir de suas experiências prévias, ao passo que estes modelos podem ser completamente diferentes daquele construído pelos designers.

Através de diversos métodos que envolvem a observação e testes, pretende-se aproximar os modelos dos designers ao dos usuários, de modo que no modelo projetado a interação com o sistema ocorra de maneira intuitiva. É importante ressaltar que nesta abordagem o design é pensado para os usuários e, embora estes mesmos usuários estejam no centro do projeto, ainda assim eles não participam das tomadas de decisão.

### 1.2.3 Codesign

Atualmente existe certa imprecisão em torno dos termos codesign e cocriação. Enquanto alguns profissionais tratam o codesign como um sinônimo da abordagem de design participativo, a cocriação é comumente relacionada à ferramentas e paradigmas de marketing.

Sanders & Stappers (2008) afirmam que o codesign, como é praticado e discutido hoje, se desdobra de diferentes maneiras dependendo da experiência e da forma de pensar de seus praticantes. Para eles, codesign indica a criatividade coletiva aplicada através de todo um processo de design. Assim, codesign, para os autores, é uma instância específica da cocriação. Sanders & Stappers ressaltam ainda que os proponentes mais conhecidos do codesign vieram de áreas como a administração e o marketing ao invés do design, como é o caso de C. K. Prahalad e Venkat Ramaswamy, autores do livro "*The Future of Competition: Co-Creating Unique Value with Customers*". A partir dessa perspectiva, a cocriação é o desenvolvimento, por *stakeholders* diversos, de experiências de geração de valor que sejam benéficas para todos os envolvidos, por meio de plataformas de engajamento entre consumidores e empresa (Pralhad & Ramaswamy, 2004).

Por outro lado, a cocriação e o codesign relatados a partir da perspectiva de profissionais do design tende a adquirir um teor mais exploratório do que mercadológico:

"Codesign, também conhecido como design colaborativo, é uma forma de pesquisa em design que envolve os usuários finais no processo de criação de um produto, plataforma, publicação ou ambiente. Os designers de hoje em dia aprenderam que os usuários são especialistas em seus próprios domínios. Muitos designers atualmente veem a si próprios não como controladores do resultado final, mas sim como desencadeadores de um processo que envolve ativamente um público." (LUPTON, 2013, p. 96).

De acordo com o *website* do programa escandinavo de Mestrado em Codesign oferecido pela *Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design*; codesign é uma investigação crítica de novas possibilidades, onde diversos parceiros (não usuários) estão ativamente envolvidos em diálogos concretos sobre o que constitui futuros atraentes a partir de diferentes pontos de vista. Além disso, o programa ainda resalta que o codesign se baseia nas tradições de design centrado no usuário, design participativo, design crítico e etnografia.

No tocante à aproximação do codesign ao design participativo e às demais abordagens citadas, Binder et al (2015) esclarecem que, durante as últimas décadas, o foco tem mudado do ambiente de trabalho e do trabalhador para o espaço público e o cidadão. Codesign hoje vai além do local de trabalho, das relações laborais e dos quadros institucionais para se envolver em e com diversos públicos emergentes, como mais um ator em "experimentos de design

democrático"<sup>2</sup>, e deve voltar a encontrar maneiras de se engajar com aqueles marginalizados por infraestruturas hegemônicas. Mais ainda, percebe-se o "computador" não mais como uma tecnologia de automação de sistemas, mas sim como um desses atores no processo de reconfiguração do espaço público e do engajamento cidadão por meio da internet e das mídias sociais, abrindo espaço tanto para novos públicos, quanto para questões de interesse coletivo e controvérsias possíveis.

Desta forma, as noções de cocriação e codesign caminham cada vez mais rumo a práticas criativas coletivas e colaborativas. Ao invés de denotarem uma motivação permeada apenas por processos políticos, acadêmicos ou tecnológicos, os processos de codesign e cocriação evidenciam também a ascensão da cultura do faça-você-mesmo (Lupton, 2013), no sentido em que suscitam, tanto na esfera do indivíduo quanto no do público, maior autonomia para lidar com produtos e serviços presentes em seu cotidiano.

#### 1.2.4 Design Anthropology

Pouco antes da virada do milênio, começa a se delinear um campo híbrido formado a partir da aproximação do design com a antropologia. O *Design Anthropology*, tal como é reconhecido hoje, teve dentre suas raízes a popularização da prática da etnografia em projetos de design centrado no usuário. Através de um projeto desenvolvido em 1980 pela Xerox no Centro de Pesquisa de Palo Alto percebeu-se efetivamente a aproximação interdisciplinar dessas duas grandes áreas (Gunn & Donovan, 2012, p. 22). Nesse sentido, considerando que dentro da lógica capitalista o design sempre foi visto como uma potencial ferramenta de vendas, não é estranho que a inclusão da etnografia como parte da pesquisa para desenvolvimento de projeto também tenha surgido com o objetivo final de gerar lucro.

Atualmente, porém, a proposta de junção destes campos pretende mais do simplesmente instrumentalizar o design com ferramentas de antropologia ou vice-versa. Quando se fala em *Design Anthropology*, o que está em jogo "não é nem uma

---

<sup>2</sup>"We think of codesign as drawing things together. We see things as matters that concern us. Both as a 'laboratory' where this concern can be explored, and as 'parliament' where what is good and what is bad can be negotiated. To capture this intertwining of exploring and negotiating we call what is drawn together a democratic design experiment." (BINDER, em "Democratic Design Experiments - Drawing things together with codesign", 2015, p. 8)

antropologia do design, nem um design antropológico, mas, sim, o exercício de uma experimentação interdisciplinar que busca operar a partir da conjugação entre as duas disciplinas." (Anastassakis & Kuschmir, 2014, p. 5).

Mais ainda, Gunn & Donovan (2012) ressaltam que a prática do *Design Anthropology* busca instigar diferentes formas de "fazer design" em situações emergentes e em diferentes escalas, comprometendo-se com pessoas e lugares em que o problema nem sempre está bem posto, e saindo da concepção de um design *problem-oriented*. Assim, nesta abordagem, a investigação etnográfica e exploratória de um campo de estudo não está focada em entregar dados para a solução definitiva de uma questão de design, mas sim em investigar os hábitos e as práticas existentes de um público para então desenvolver estratégias que engajem este mesmo público na reflexão de como poderiam ser suas práticas no futuro. Desta forma, *Design Anthropology* se apresenta como uma abordagem pautada, ao mesmo tempo, nas práticas do cotidiano e nas questões emergentes do futuro.

### 1.3 Perspectiva retórica dos processos colaborativos em design

A partir da discussão acima, que descreve as motivações históricas que permeiam as origens dos processos colaborativos em design elencados para análise neste capítulo, emerge uma série de questionamentos acerca das perspectivas retóricas que informa cada uma daquelas abordagens: por que designers escolhem uma vertente em detrimento de outra? Ou ainda, qual é a vantagem obtida em se perceber a existência e os modos operacionais de mais de uma modalidade de processo colaborativo em design? A partir destes questionamentos, desenvolvi um novo esquema (Figura 7) onde são apresentadas possíveis perspectivas retóricas para cada abordagem citada:



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Para o design participativo, ideais sociais e políticos com frequência estão interligados. Nesta tradição é fundamental que a apropriação dos sistemas ocorra por meio da participação do público que, uma vez conhecendo como foram configurados, tem mais chances de dominar as possibilidades de uso e modificá-los sempre quando necessário. Desta forma, a participação acontece de maneira bastante ativa, porém, para que ela possa ser viabilizada, é necessário que o público esteja consciente das questões em jogo para que seu envolvimento seja de fato participativo.

A modalidade de design centrado no usuário está relacionada a perspectivas de poder e controle. Não existe uma intenção de emancipar o público (aqui denominado de usuário), mas sim de sistematizar e de certa forma hegemonizar a tecnologia. Por este motivo, a abordagem do design centrado no usuário é bastante valorizada em projetos do setor privado, onde o foco está mais no produto final a ser desenvolvido e nas vendas do que na geração de autonomia para o usuário.

Para o codesign (e conseqüentemente para os projetos desenvolvidos por meio dessa abordagem) é muito importante estar atento ao caráter sociocultural que está contido no próprio objeto de estudo. Nesta abordagem, o design não atua para estabelecer parâmetros, mas desencadeia processos para um público se formar e para um tipo de engajamento cívico ser despertado (DiSalvo *apud* Binder et al, 2015). Por um lado, evidencia-se uma clara aproximação a todas as outras abordagens citadas, e também à assimilação do sentimento de "faça-você-mesmo", onde as pessoas se sentem empoderadas pela simples expressão criativa e coletiva de suas ideias catalisadas em um processo de design colaborativo. Por outro lado, esse tipo de abordagem demanda a constante negociação e re-negociação de objetivos múltiplos entre público, parceiros e designers; necessita tempo para a construção de relações baseadas na confiança entre os atores; além de que, mesmo tendo sido todo este processo de confiança e negociação cuidadosamente trabalhado, o projeto de codesign não oferece garantias acerca do que se desdobra como resultado final.

Para o *design anthropology*, é importante a configuração de um campo interdisciplinar híbrido fundamentado no que são e no que podem ser as práticas e modos de vida das pessoas, e no que implica levar essas práticas e modos de vida a sério quando se projeta em design. Por um lado, *design anthropology* representa a

aproximação de duas áreas de conhecimento em prol da conjugação de projetos mais significativos para o público. No entanto, por outro lado, também revela-se como um verdadeiro desafio para os profissionais destas áreas (design e antropologia) transitarem entre ambos campos de conhecimento sem que um subjuguem o outro.

#### **1.4 Considerações sobre processos colaborativos em design**

Finalmente, conclui-se que, ao longo dos anos, o processo colaborativo em design tem se apresentado segundo variadas modalidades, cada qual com diversos desdobramentos (políticos, tecnológicos, acadêmicos, culturais), onde muitas vezes conexões são estabelecidas entre as abordagens. Também são observadas características similares e distintas no tocante ao envolvimento do público e parceiros. Conforme foi demonstrado por Buchanan (1995) em seus esquemas e argumentado neste trabalho, sobretudo é importante perceber e salientar que existem distintas perspectivas possíveis em jogo nos processos de design.

Em relação aos processos colaborativos em design, observa-se que, apesar de suas diferenças, estão interligados no propósito de trazer pessoas (não-designers) para dentro dos projetos de design. Nesse ponto, existe um convite que deverá ser feito com objetivo de engajar pessoas para uma experiência compartilhada de projeto. Uma vez que o foco deste projeto seja lidar com alguma questão pública por meio do design, obviamente se fará necessário não somente convidar, mas também engajar no processo colaborativo quem participa daquele grupo e/ou comunidade.

A partir desta perspectiva onde é fundamental encontrar maneiras de envolver o público, muitos teóricos e designers praticantes de uma ou mais das modalidades citadas (design participativo, design centrado no usuário, codesign, *design anthropology*) argumentam que jogos podem atuar como ferramentas poderosas para evocar novas ideias, facilitar diálogos e viabilizar engajamento. Nesse sentido, o capítulo 2 traz considerações acerca do que constitui um jogo e seus mecanismos, dando continuidade à investigação em torno de jogos como ferramenta de pesquisa em processos colaborativos em design.

## 2 JOGOS: O QUE SÃO E O QUE PODEM SER?

Os jogos são atividades lúdicas presentes nas sociedades desde as civilizações mais antigas, sendo plausível identificá-los como componentes fundamentais para a estruturação social de diversas comunidades. Muitos jogos da Antiguidade (gregos, romanos, astecas, mesopotâmicos) poderiam ser utilizados como referencial para tal afirmação, mas talvez o mais intrigante dos casos esteja justamente na primeira narrativa registrada pela humanidade sobre o assunto. Em "Histórias", Heródoto *apud* Mcgonigal (2012), relata um período de grande escassez de alimentos ocorrido há cerca de três mil anos, na Lídia, região localizada na antiga Ásia Menor, atual Turquia. Quando os lidianos já não toleravam mais receber sua porção de alimentos reduzida e esperar por tempos melhores, Atys, o rei na época, estabeleceu uma política de racionamento de alimentos baseada em jogos. O plano adotado contra a fome era o de envolver a população com jogos durante um dia inteiro, e nesse dia ninguém se alimentaria. No dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. E assim sucessivamente. A política perdurou dezoito anos e teria surgido por acaso, a partir da percepção de que, ao envolver-se em competições que se estendiam por longas horas, os integrantes do grupo simplesmente perdiam o interesse por comida.

A partir do relato de Heródoto e da saga dos lidianos é possível refletir acerca do potencial imersivo dos jogos e de sua utilidade no enfrentamento de desafios do chamado "mundo real". Mais do que mera imersão escapista, naquela ocasião os jogos representaram o comportamento adaptativo de toda uma população a condições desfavoráveis. Trouxeram de volta algum tipo de controle (ainda que emocional) para uma população faminta em um ambiente caótico e caracterizado pela impotência das pessoas em mudar as condições adversas daquela realidade. O que esta história nos conta é que muitas vezes os jogos apresentam-se como "intervalos da vida cotidiana" (Huizinga, 1938), mas, com o passar do tempo, tornam-se também parte integral da vida humana. Desta forma, seria leviano pensar que nos dias atuais os jogos não podem fazer ainda muito por nós.

Observando a partir de uma conjunção atual e específica, uma pesquisa realizada pelo IBOPE em 2012 revelou que, no Brasil 11,8 milhões de pessoas costumam, ainda que de vez em quando, jogar videogames ou jogos eletrônicos. Em um contexto mundial, os *games* fazem parte do cotidiano de muitos - um bilhão de jogadores ativos (Vianna et al, 2013, p. 18) - sendo que os mesmos gastam cerca de

oito horas por semana jogando (ESBR, 2010). Além disso, um dos motivos apontados pelo crescimento da importância dos jogos digitais atualmente é que eles não têm sido consumidos apenas por adolescentes do sexo masculino, mas também por crianças, mulheres e idosos (BNDES, 2014). A esse respeito, o relatório do BNDES acerca do mapeamento dos jogos digitais no Brasil ressalta também a importância crescente da indústria de jogos digitais pela sua vocação em promover inovação tecnológica que se espalha para outros setores diversos, tais como: arquitetura e construção civil, marketing e publicidade, áreas da saúde, educação e defesa, treinamento e capacitação, entre outros.

A partir dos dados apresentados, é plausível pensar que jogos, sejam eles digitais ou não, são atividades que promovem conexões diversas. Jogos podem dar suporte para a área da Educação bem como podem instrumentalizar uma pesquisa em Design, por exemplo. Sendo assim, partindo da premissa que jogos participam e influenciam cada vez mais como nos relacionamos e produzimos conhecimento (e entretenimento) enquanto sociedade, a pergunta que esta pesquisa coloca pode ser assim definida: será possível canalizar parte desse imenso potencial lúdico para a facilitação de processos colaborativos em design?

## **2.1 Jogos, brincadeiras, *games* e suas características formais**

Antes de iniciar qualquer discussão acerca dos jogos observados neste trabalho, é importante ponderar sobre quais são as atividades que poderiam ser classificadas como jogos. Apontar o que são jogos (ou o que não são) é uma questão complexa e que tem representado um grande desafio para muitos autores ao longo de décadas, não somente por existirem muitas divergências interpretativas, mas, principalmente, porque jogos costumam ser atividades muito diversas, ao mesmo tempo em que são também atividades muito específicas quando observadas em relação ao gênero e complexidade. Além disto, existem obstáculos linguísticos que dificultam a tarefa de compreender até onde chega o território do "brincar" e quando começa o do "jogar". No idioma francês, por exemplo, existe apenas uma palavra para definir ambos: *jouer*.

Para além da inexistência dos termos linguísticos "brincar" e "jogar", no meio acadêmico brasileiro residem incertezas também a respeito do entendimento do que é um jogo e do que é um *game*. Em um recente trabalho de investigação acerca da relação entre jogos e design no Brasil por meio de pesquisa realizada no banco de

teses da CAPES<sup>3</sup>, foi identificado que as grandes áreas do conhecimento que mais pesquisam o tema dos jogos diferem entre si quando especificados os termos "jogos" e "game":

"Na busca específica do termo "jogos", a área da Educação se destacou, apresentando cerca de 13% da totalidade (871) com 101 trabalhos publicados, seguido pelas áreas da Ciência da Computação (9%) e Educação Física (8%), respectivamente[...]. Já na busca específica pelo termo "game", a grande área da Engenharia/Tecnologia/Gestão é a primeira no ranking de publicações, com cerca de 15% dos trabalhos distribuídos em seus programas. É importante ressaltar que dentre os programas dessa área de conhecimento que mais publicou trabalhos relacionados aos *games* está o programa Tecnologias da Inteligência e Design Digital[...]." (PAES; ANASTASSAKIS, 2015, p. 243)

O que o estudo supracitado aponta é que, no Brasil, a pesquisa sobre jogos está bastante fragmentada entre diversas áreas do conhecimento, e a ausência de sua concentração em uma única grande área facilita essa dispersão dos dados. Nesse sentido, é observado que a tradução do termo "jogo" para "game" muitas vezes é entendida como mais do que uma mera tradução, pois os termos estão relacionados a áreas muito específicas, como se ao ser escrita em inglês a palavra "jogo" adquirisse uma nova semântica. Esta questão provavelmente está ligada a um entendimento cultural de que jogos e brincadeiras são um tipo de atividade que se difere de *games* e jogos eletrônicos, os quais possuem inclusive em sua dinâmica o fator tecnológico.

Para investigar a questão do que pode configurar uma brincadeira, um jogo ou um *game*, foi realizada uma consulta bibliográfica a respeito de como alguns dos mais conhecidos *game designers* e teóricos formulam seu pensamento acerca do tema jogos.

Johan Huizinga, professor e historiador holandês, defende em seu livro "*Homo Ludens*" (1938) a ideia do jogo como fato anterior à cultura, como uma atividade lúdica que está presente não somente nas civilizações humanas, mas também entre os animais e suas brincadeiras. Para o autor, brincadeiras constituem uma forma mais simples de jogo. Desta forma, Huizinga propõe que se pense a definição de jogo por meio de características formais, tais como: **liberdade** (o jogo como atividade voluntária), **evasão da vida real** (o jogo como um intervalo da vida

---

<sup>3</sup>Os jogos e o Design no Brasil: uma investigação acerca da produção acadêmica da CAPES', em anais do 1º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI, Rio de Janeiro, 2015.

cotidiana), **isolamento e limitação** (de tempo e espaço quando se joga um jogo) e **ordem** (relativo às regras internas do jogo).

"O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida quotidiana'." (HUIZINGA, 1938, p. 33)

Para o autor, o jogo seria a forma de as sociedades exprimirem suas interpretações a respeito da vida e do mundo e, à medida que algum jogo fosse perdendo seu elemento lúdico, ele passaria a ter outra importância. Suas regras consolidariam outros setores da sociedade tornando-se práticas culturais presentes no folclore e na poesia, ou até mesmo na política e na religião.

Por meio do trabalho de Huizinga, o sociólogo francês Roger Caillois deu continuidade à pesquisa acerca dos jogos em sua obra "*Les jeux et les hommes*" (1958), trazendo novas reflexões acerca do tema mas, ainda assim, estabelecendo parâmetros bastante próximos aos de Huizinga para caracterizar o jogo. O autor afirma que o jogo - *le jeu* - é uma atividade **livre** (não obrigatória), **separada** da rotina da vida (ocupando seu próprio tempo e espaço), **incerta** (pois os resultados do jogo não podem ser pré-determinados e envolvem a iniciativa do jogador), **improdutiva** (no sentido de não criar riqueza), governada por **regras** (que interrompem leis e comportamentos comuns e que devem ser seguidas pelos jogadores) e **fictícia** (um faz-de-conta que envolve realidades imaginadas que podem ser colocadas contra a "vida real"). Caillois ainda afirma que estas qualidades são meramente formais, de forma que não prejudicam o conteúdo dos jogos.

Ainda sobre o tema, Bernard Suits, filósofo e professor americano, trouxe contribuições para a questão em seu livro "*The Grasshopper: Games, Life and Utopia*" (1978). Diferentemente de Huizinga e Caillois, Suits não faz o uso de características formais para definir o que é jogo, mas o entende como "uma tentativa voluntária de transpor obstáculos desnecessários" (Suits, 1978, p. 55). Tal afirmação sugere a ideia de que existe sempre um motivo para o jogador sujeitar-se a tal atividade, esteja esta razão na própria lógica interna do jogo e de seu sistema de recompensas; ou até mesmo no exercício de experienciar a imaginação de outra realidade, com regras e procedimentos distintos da vida real. Mais ainda, para Suits a própria atitude do jogador é considerada elemento do jogo. Essa predisposição

para jogar, seguindo as regras e buscando o objetivo final, seria pelo autor chamada de "atitude lusória".

Já Chris Crawford (1984), um renomado *game designer* americano, afirma em seu livro "*The Art of Computer Game Design*" que *games* são os veículos mais antigos e mais utilizados no aprendizado. Para o autor, jogar - *gameplaying* - é uma função educativa vital para qualquer criatura capaz de aprender. Assim, Crawford cita as brincadeiras de caça de filhotes de leões, alegando que a incidência do brincar nos animais é, em si, uma atividade instrutiva. A respeito desta teoria, Vianna et al (2013) relacionam o desenvolvimento dos mamíferos ao caso dos seres humanos ancestrais (os quais atiravam objetos que estivessem à mão para caçar ou conseguir alimento), alegando que talvez seja essa a razão por até os dias atuais "adorarmos jogar coisas: pedras no mar, lanças, martelos, bolas de basquete, vôlei, golfe, etc." (Vianna et al, 2013, p. 15). Além disto, para entender *games* e *game design*, Crawford (1984) propõe o estabelecimento de quatro características fundamentais presentes em todos os *games* e brincadeiras, sendo elas: a **representação** (um jogo cria uma representação fantasiosa ou um subconjunto da realidade, não um modelo científico da mesma), a **interação** (fator que promove maior ou menor vontade de jogar - "*gaminess*"), o **conflito** (surge a partir da interação, e está relacionado ao objetivo e aos obstáculos do jogo) e a **segurança** (diz respeito ao jogo como maneira segura de experienciar a realidade).

Ainda acerca da definição do que pode ser entendido como jogo, uma consideração mais recente da *game designer* americana Jane (2012) aponta que, quando as diferenças de gênero e as complexidades tecnológicas são colocadas à parte, todos os jogos compartilham quatro características que os definem, sendo: **meta** (como foco de atenção dos jogadores), **regras** (como limitações que liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico), **sistema de feedback** (como um sistema de recompensa que fornece motivação para continuar jogando) e **participação voluntária** (liberdade como uma base comum para as pessoas jogarem). Mais ainda, a autora acredita que o design de *games* não está ligado apenas a um ofício tecnológico, mas que "os jogos, no século XXI, serão a principal plataforma para criar o futuro" (McGonigal, 2012, p. 23). Nesse sentido, observa-se que a ideia do jogo como plataforma para criação do "futuro" - um futuro que neste trabalho é compreendido como um fazer experimental pautado no aqui e agora - vem de encontro à caracterização do jogar como uma prática de reestruturação de

pensamento ou até mesmo de "imaginação da realidade" (Huizinga, 1938). Sendo assim, enquanto a abordagem formal de *game design* por vezes demonstra maior ênfase em regras, perfis de jogadores e orientações, a abordagem que aqui se pretende é mais centrada na atividade, focando no desenvolvimento de processos colaborativos em design e no engajamento dos jogadores. Portanto, nesta dissertação, assume-se o entendimento de jogo/brincadeira/*game* pelo viés abrangente de Johan Huizinga (1938) e pelas reflexões de Jane McGonigal (2012).

## 2.2 Jogos como plataformas colaborativas

Huizinga (1938) define "*homo ludens*" como o humano que joga, o humano que usa o jogo e o brincar como um poder criativo que molda uma cultura. De acordo com o autor, a essência do entretenimento está na intensidade do jogo e na absorção dos jogadores. Isto também se refere ao elemento diversão, o qual resiste à análise formal e à interpretação lógica. Para valer como brincadeira/jogo, a absorção tem de ser baseada na participação voluntária e na aceitação das regras do jogo.

Embora a imersão em jogos ainda seja muitas vezes percebida negativamente como uma mera fuga da realidade ou até mesmo como uma atividade desnecessária em relação a sua característica intrínseca de "não-seriedade", Huizinga argumenta que o jogo se situa fora do mecanismo de satisfação imediata das necessidades e dos desejos, ao mesmo tempo em que interrompe esse mecanismo:

"Mesmo em suas formas mais simples - ao nível animal - o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa." (HUIZINGA, 1938, p. 3 e 4)

A partir da ideia do jogo como "função significativa", designers e pesquisadores de áreas diversas têm defendido a posição de que, por meio de jogos, indivíduos têm a possibilidade de acessar múltiplos níveis de entretenimento, concentração e até mesmo aprendizagem. Os jogos oferecem ambientes seguros e controlados, viabilizando a possibilidade de experimentação e a exposição de ideias que podem ser utilizadas socialmente no não-jogo. Quando bem equilibrados os jogos propõem ambientes idealizados nos quais inicialmente todos os participantes

possuem as mesmas chances de sucesso. São territórios temporários e universais, nos quais não importa etnia, a classe social, o gênero ou a orientação sexual dos jogadores, há potencial para o crescimento de cada jogador.

Dentro do processo de design participativo, muitos já usaram a metáfora do jogo como forma de facilitar a compreensão e/ou para organizar a participação. Nesse âmbito, Brandt et al (2008) afirmam que para realizar projetos em codesign tornou-se fundamental viabilizar a imaginação de "futuros possíveis". Assim, para que estes projetos sejam bem sucedidos é importante promover caminhos para explorar não apenas um, mas vários futuros imaginários. Para estes autores, acredita-se que é uma vantagem envolver usuários e outros públicos nas fases mais criativas e inovadoras do projeto de design por meio do que nomeiam como "jogos exploratórios de design". Desse modo, no tocante à criação de jogos exploratórios de design (JED) com o objetivo de facilitar processos colaborativos, Brandt et al (2008) apontam cinco características norteadoras:

1) **Regras:** é frutífero reunir um grupo diverso de jogadores em torno de uma atividade colaborativa guiada por regras simples e explícitas, nas quais os papéis atribuídos a cada jogador estejam claros e o suporte de materiais de jogo bem definido;

2) **Materiais de jogo:** devem ser confeccionados de modo a promover múltiplas interpretações pelos jogadores e, ao mesmo tempo, apontar para muitas práticas existentes e possibilidades futuras;

3) **Tempo e espaço:** os jogos devem acontecer dentro de um espaço e dentro de um tempo determinado, frequentemente afastado do contexto cotidiano dos jogadores;

4) **Propósito:** organizar um jogo que trata de estabelecer e explorar novas configurações de práticas presentes e futuras para as quais os materiais de jogo irão apontar;

5) **Documentação:** ao final do jogo, os jogadores terão produzido representações de uma ou mais opções possíveis de design.

Assim, jogos exploratórios de design podem direcionar questões de representação e desenvolvimento em projetos de gestão compartilhada, em um nível conceitual que envolve ambos usuários e diversos grupos de designers. Desta maneira, alguns jogos são direcionados a explorar problemas e possibilidades reveladas através de estudos de usuário. Outros jogos encaminham a descrição

inicial de um programa de projeto e, ainda, existem jogos que têm por objetivo um mapeamento amplo de potencialidades do projeto. Em linhas gerais, o objetivo de um jogo exploratório de design é propiciar um ambiente de aprendizado coletivo múltiplo, seguro e lúdico, acionando mecanismos motivadores para evocar a criatividade e facilitar a relação entre os atores envolvidos, de modo que todos esses ganhos possam ser documentados. Através de jogos é possível simular as idas e vindas de um projeto colaborativo, estabelecer a necessidade de consenso para poder avançar, estimular a negociação constante e em diversos níveis, dentre muitas outras possibilidades.

Ainda de encontro com Brandt et al (2008) em relação à ideia de "futuros possíveis", ou seja, na visualização de possibilidades, Huizinga (1938) alega que pensar o jogo em sua significação mais primária é entender que o mesmo se baseia na manipulação de certas imagens, ação que gera uma "imaginação da realidade". Conseqüentemente, esta ação de "imaginar a realidade" por meio de um jogo acaba por transformar a própria "imaginação da realidade" também em novas imagens. Desta forma, "a preocupação mais fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa "imaginação" (Huizinga, 1938, p. 7). O autor diz ainda que observaremos a ação das imagens no próprio jogo, o que por sua vez nos dará pistas para compreendê-las em sua significação cultural.

Assim, percebe-se que jogos, quando utilizados como ferramenta de pesquisa em processos colaborativos, podem viabilizar a descoberta de dados particularmente desconhecidos e não explorados, algo como "dados imaginários", como sugere Halse (2013) em seu trabalho "*Ethnographies of the possible*". Segundo Halse (2013), para etnograficamente se qualificar o que é dado imaginário, é preciso formular maneiras de tangibilizar a informação. Por meio de jogos e processos de codesign, é possível que estes dados emergjam, ao ponto que poderão ser melhor investigados na forma de protótipos e diálogos entre atores.

*"The very point of designing is a process of bringing into being something that does not yet exist. Sometimes this happens on an abstract level as ideas, visions, or fantasies, sometimes on a more concrete level as drawings, prototypes, or specifications for manufacture[...]. The archetypical question of the design prototype, what happens if we look at it this way? seeks to give articulate form to a proposal or hypothesis and when it works best, expose the proposal or hypothesis to critical dialogue and reflection."* (HALSE, 2013, p. 183 e 184)

Nesse sentido, Halse et al (2010) defendem o uso de jogos como um formato para a participação por dois motivos principais, sendo: 1) a familiaridade que todas as pessoas mantem com o universo de jogos (sendo físicos ou de tabuleiros jogados na infância), todos estão cientes que o jogo é um território seguro e que suspende temporariamente as "leis da vida comum"; e 2) fazer codesign e jogar um jogo são atividades similares entre si no tocante a entender os papéis que cada um deve desempenhar, se comprometer com os atores envolvidos durante a atividade, tomar decisões e até mesmo entender os enquadramentos que fazem parte do jogo e os quais deverão ser deixados de fora. Dessa forma, entende-se que tanto JEDs quanto jogos criados em contextos de processos de codesign podem ser formulados como plataformas colaborativas, ou seja, de modo que viabilizem a interação dos participantes entre si e com os materiais de jogo, e que favoreçam a documentação dos dados provenientes dessa "imaginação da realidade".

### **2.3 Projetar para colaboração: codesign como um jogo de relações**

No texto "O Nativo Relativo", o antropólogo Eduardo Viveiros de Castro (2002) traz uma analogia acerca do campo da antropologia pensado como um jogo. Para explicar como se arma esse jogo, o autor prescreve os papéis aos quais os jogadores (nativo e antropólogo) deverão se ater, além de regras e destaques para quando o jogo se torna mais complexo do que o previsto. Fato curioso é que, após cerca de dois anos estudando jogos e processos de codesign, tornou-se indissociável para mim a percepção do codesign como um jogo, principalmente, sabendo que todo jogo (tal como todo processo de codesign) é gerado a partir de um sistema de relações e de negociações. Posto isto, tomando como ponto de partida a reflexão de Eduardo Viveiros de Castro, pretendo também conjecturar sobre essa ideia de pensar o codesign como um jogo. Logo, da mesma forma que é feito em qualquer jogo que se pretenda jogar, Viveiros de Castro anuncia as regras do jogo antropológico:

O 'antropólogo' é alguém que discorre sobre o discurso de um 'nativo'. O nativo não precisa ser especialmente selvagem, ou tradicionalista, tampouco natural do lugar onde o antropólogo o encontra; o antropólogo não carece ser excessivamente civilizado, ou modernista, sequer estrangeiro ao povo sobre o qual discorre. Os discursos, o do antropólogo e sobretudo o do nativo, não são forçosamente textos: são quaisquer práticas de sentido. O essencial é que o discurso do antropólogo (o 'observador') estabeleça uma certa relação com o discurso do nativo (o 'observado'). Essa relação é uma relação de sentido, ou, como se diz quando o primeiro discurso pretende à Ciência, uma relação de conhecimento. (VIVEIROS DE CASTRO, 2002, p. 1)

Se o antropólogo é alguém que discorre sobre o discurso de um nativo, no jogo do codesign, o codesigner é certamente alguém que pretende experimentar e desencadear processos (Lupton, 2010) junto a uma ou mais pessoas, através de intervenções de design. Experimentar e desencadear processos em conjunto significa vivenciar uma "relação de sentido" (Viveiros de Castro, 2002) com os atores, pois público e parceiros de projeto são os "nativos" em nossa conjectura. Para ter voz e participação no processo colaborativo, os atores envolvidos não precisam ser especialmente qualificados nem tampouco estar em situação de vulnerabilidade, em muitos casos não precisam nem mesmo ter sido convidados a participar, porém, aos codesigners cabe a responsabilidade de encontrar meios para que as opiniões e visões de mundo distintas dos atores emergjam no projeto. O essencial é que essas visões de mundo ou "dados imaginários" (Halse, 2013) dos atores, ocultados muitas vezes por uma situação de desconhecimento, transformem-se e apresentem-se com visibilidade para todos os envolvidos. Certamente, os codesigners também são atores com vozes e visões particulares de mundo, sendo que o que se pretende nesse jogo não é supervalorizar seus papéis em detrimento dos outros atores, nem tampouco subestimar os pensamentos dos codesigners frente aos parceiros e público. A esse respeito é importante considerar que ainda quando codesigners, parceiros e público compartilham da mesma cultura, cada indivíduo ou grupo constrói sua própria relação de sentido com a mesma a partir de um referencial próprio de interações, resultando no fato de que a relação dos codesigners com suas culturas são distintas da relação do público com suas culturas, e assim sucessivamente.

Em relação à formação de designers, tradicionalmente ligada aos meios de produção e a formulação de um produto, observa-se uma possível lacuna na atuação contemporânea dos codesigners frente a um experimento pressuposto como aberto e colaborativo. O que acontece se o produto do codesign não for

satisfatório para os atores envolvidos no processo? E se não existir um problema passível de ser respondido por diferentes protótipos de design? E se os problemas revelados forem "radicalmente diversos" e "postos por cada cultura" (Viveiros de Castro, 2002), ou pelo olhar de cada ator em relação à sua cultura? Nesse sentido, sugere-se que o papel dos codesigners nesse jogo de codesign seja o de tensionar e aproximar os diferentes discursos e olhares para que essa relação de sentido emerja ainda que entre atores distintos, pois, dessa forma, a própria teia de relações e negociações se apresentaria como um produto do codesign. Viveiros de Castro (2002) afirma, não sem ironia, que, na perspectiva antropológica o nativo seria a matéria e a antropologia seria a forma. Nessa visão particular de codesign, é possível dizer que os atores são matéria, e que os processos e as negociações em jogo são a forma, ainda que no seu teor mais experimental.

Uma vez que foram colocadas as regras e expectativas através da metáfora do codesign como um jogo de relações, é possível analisar detalhadamente os resultados obtidos nos experimentos de codesign realizados nas bibliotecas brasileiras que fizeram parte desse processo. Nesse âmbito, percebe-se que os codesigners organizam redes de relações através da participação, ainda que não tenham garantias sobre o que vai surgir do processo, e este é o primeiro passo para se pensar em parâmetros que possam verificar o teor e a intensidade de engajamento entre os atores.

Nesse sentido, a dissertação tem sua continuidade em dois momentos. O capítulo 3 diz respeito ao relato de quatro jogos desenvolvidos pelos colegas dinamarqueses em um projeto intitulado "*Experimental Office*" (2001), com o intuito de compreender o que é prioritário na concepção dos mesmos e quais são os ganhos na utilização de jogos exploratórios de design. A partir do estudo destes jogos na perspectiva dinamarquesa, pretende-se identificar alguns parâmetros de engajamento viáveis para processos colaborativos em design. Já no capítulo 4, o enfoque será dado ao estudo de caso de quatro experimentos de codesign brasileiros que conceberam empiricamente diversos jogos como plataformas colaborativas em seus processos. A partir deste estudo também serão identificados novos parâmetros de engajamento presentes nos jogos e nas relações entre os atores.

### 3 APLICAÇÃO DE JOGOS EXPLORATÓRIOS DE DESIGN NA DINAMARCA

Conforme relatado na introdução, uma iniciativa de redes de cooperação bilateral foi estabelecida em 2014 entre dois laboratórios de pesquisa, o CODE (Dinamarca) e o LaDA (Brasil). No tocante à criação de jogos para engajamento social e também em relação à condução de projetos de codesign, atualmente o CODE tem sido uma forte referência internacional, pois além da experiência prévia de seus pesquisadores em projetos participativos, o grupo foi também um dos primeiros a desenvolver um programa específico de Mestrado em Codesign. Para esclarecer a perspectiva de trabalho do grupo escandinavo, são retratados alguns dos jogos produzidos por designers que atualmente integram o CODE. Além disto, são ressaltadas as principais características e objetivos do grupo acerca da concepção e implementação de jogos exploratórios de design (JED) em processos colaborativos. O presente capítulo visa, portanto, investigar de que modo estes parceiros conceberam seus jogos e propor novos parâmetros para analisar de que maneira o engajamento é viabilizado nestes processos.

#### 3.1 Laboratórios de design

De acordo com Binder et al (2011), a ideia de "laboratórios de design" emergiu nas últimas décadas quando designers começaram a participar de pesquisas colaborativas envolvendo usuários, onde novas oportunidades de projeto de design surgiram em meio às expectativas em torno do tema inovação.

Eva Brandt, Joachim Halse e Thomas Binder são professores e designers escandinavos que atualmente conduzem pesquisas no CODE, tendo cada um deles experienciado por anos a condução de *workshops* de codesign em experimentos de design anteriores ao próprio laboratório de pesquisa que hoje integram. Por este motivo, em 2001 foram convidados por uma empresa para desenvolver um projeto colaborativo de design que posteriormente foi chamado de "*Experimental Office Project*". Assim, a partir desta oportunidade, os pesquisadores desenvolveram não somente um projeto de design focado na mediação de colaborações entre empresas, *stakeholders* e público; mas também organizaram o Design:Lab.

É importante qualificar que, para esse grupo, experimentos de design consistem em ações propostas por pesquisadores com o objetivo de responder a alguns questionamentos de pesquisa/projeto. Ainda assim, o foco destes experimentos não está em simplesmente testar ou provar uma ou mais questões de

pesquisa, mas sim em gerar reflexão e análise a partir dos dados obtidos a cada interação com o público. Desse modo, Brandt et al (2011) afirmam que é preciso ter cuidado quando se conduz experimentos para não sobrecarregá-los de expectativas em relação ao o quê podem responder e como podem fazê-lo.

Mais ainda, para o Design:Lab, é importante a ideia de se trabalhar por meio de eventos de design, os quais devem ser intensivos e eficientes, ainda que sejam limitados em tempo e agenda. No "*Experimental Office Project*", eventos de design foram empregados através da metáfora de jogos exploratórios de design (JED), os quais foram cuidadosamente concebidos a partir de algumas características centrais estabelecidas pelo grupo.

### **3.2 Características centrais para concepção de jogos exploratórios de design**

Brandt (2011), afirma que quando se trata da utilização de jogos exploratórios de design (JED) em experimentos participativos não existe um formato genérico ou uma receita para criá-los que atenda a todos os casos. Ainda assim, é bastante útil fazer uso de seus princípios orientadores para organizar processos colaborativos.

A partir da experiência de criação e aplicação de jogos exploratórios de design do Design:Lab, duas características são ressaltadas como centrais para se projetar experimentos de design: 1) o *staging, evoking, enacting* e 2) a criação colaborativa de artefatos de design.

#### **3.2.1 Staging, evoking, enacting**

De acordo com o método desenvolvido, *staging* se refere à organização e ao recorte realizado em um experimento de design. A palavra *staging* pode ser entendida no sentido de estar "enquadrando" a atuação do design em relação a um determinado contexto. *Evoking* está relacionado aos diversos convites colocados aos participantes de um processo colaborativo em design. Uma possível tradução para este convite seria dizer que o projeto colaborativo em design está sempre "evocando" as pessoas a se relacionarem, seja através das peças de um jogo, seja com a criação de suas próprias narrativas no tabuleiro. Muitas vezes este convite inerente ao processo colaborativo é o que está evocando os participantes a dividirem suas reflexões pessoais com outros jogadores. Já a palavra *enacting* faz referência a trazer para a ação tudo o que previamente vem se enquadrando e evocando dentro do processo colaborativo. A última parte deste ciclo tem a intenção

de performar ideias, histórias e reflexões compartilhadas em grupo. Atuando através de cenários, por exemplo, os participantes combinam a reflexão intelectual com experiências corporais, e estimulam não só a criatividade e a reflexão interna, mas também se abrem para *feedbacks* externos.

### 3.2.2 Criação colaborativa de artefatos

A segunda característica destacada pelo Design:Lab é a criação colaborativa de artefatos, e está fundamentada na aposta de que o processo de "fazer design" e o produto "a ser projetado" são indissociáveis. Nesse sentido, Brandt (2011) afirma que o artefato a ser projetado é afetado pelo processo de design e que, nesse sentido, ambos são importantes.

## 3.3 **Classificação das regras em JED**

Conforme visto no Capítulo 2, as regras e a participação voluntária dos jogadores são características inerentes ao jogo. As regras e outras restrições em um jogo podem surgir através de orientações de como jogar ou até mesmo através do formato das peças ou *grid* de tabuleiros. Dessa maneira, as regras em JED se apresentam de variadas formas e com propósitos muitas vezes diferentes entre si. Muitas vezes estão relacionadas à discussão, negociação, declaração de intenções, concepção de estratégias, planejamento e tarefas. Para facilitar a identificação das regras e de seus propósitos, Brandt (2011) sugere a divisão em três grupos: regras operacionais, regras comportamentais e regras em relação à responsabilidade do facilitador do jogo.

### 3.3.1 Regras operacionais

Servem para descrever como começar a jogar e como proceder em um jogo específico. São regras geralmente relacionadas à obrigatoriedade de compras de cartas (como em "jogos de azar"); à participação dos jogadores em turnos (como em jogos de tabuleiro) ou à escolha de personagens e cenários (como em jogos de RPG). No tocante às regras operacionais, podem ser muito bem estruturadas ou elaboradas de maneira mais simples e menos fechadas. De qualquer modo, é muito importante criar regras fáceis de se entender e executar, pois pode-se perder muito tempo e motivação dos jogadores quando eles não entendem o que devem fazer ou acham as instruções demasiadamente complexas.

Por outro lado, Brandt *et al.* (2008) afirmam que pode ser interessante trabalhar com regras operacionais que apresentam alguma dificuldade ao mesmo tempo em que desafiam os jogadores, seja colocando à prova sua performance diante das regras, seja gerando engajamento entre os jogadores para não deixarem nenhum outro jogador quebra-la. Outra função comumente atribuída às regras operacionais em JED é a de explicitar a intenção ou o objetivo coletivo do jogo.

### 3.3.2 Regras comportamentais

São regras que estabelecem limites para comportamentos apropriados e ou inapropriados durante um jogo. Assim como as regras operacionais, podem ser muito bem estruturadas ou mais abertas, sendo que regras comportamentais muitas vezes são também implícitas. Apesar de muitas vezes não estarem expressas no manual do jogo, são regras que pretendem estimular a experimentação e abordagens criativas por parte dos jogadores, possibilitam debates entre pessoas de diferentes interesses e até podem gerar sentimento de empatia à medida em que os jogadores se relacionam entre si e com o cenário proposto pelo jogo. Sendo assim, alguns dos aspectos mais importantes das regras comportamentais são o respeito para com todos os participantes e também para com o uso dos materiais de jogo, a fim de promover a experimentação lúdica em parceria com os outros jogadores.

### 3.3.3 Regras em relação à responsabilidade do facilitador do jogo

É importante ter alguém para facilitar o processo de jogo em JED. Dentre as responsabilidades deixadas a cargo do facilitador estão a apresentação dos materiais do jogo bem como o acesso de todos os jogadores a estes materiais. Por vezes o facilitador também marca o tempo do jogo, quando necessário. Existem muitas práticas de atuação enquanto facilitador no tocante à participação em um jogo como, por exemplo, o facilitador jogar como um jogador igual a qualquer outro; ou o facilitador apenas observar e atender os jogadores em caso de dúvidas. De acordo com Brandt (2011), a ideia de um facilitador neutro e que não interfere no jogo se aproxima aos testes de usabilidade tradicionais, onde o objetivo não está em engajar pessoas para solucionar tarefas, mas de gerar informações para posterior análise da equipe de design.

Quando um jogo é criado com a intenção de ser uma ferramenta de pesquisa para o entendimento de ações de design em um ambiente restrito, faz sentido ter um

facilitador totalmente neutro. Desse modo, entende-se que o papel do facilitador tem de ser previamente planejado de maneira a estar alinhado ao que se pretende obter com o jogo em questão. Por outro lado, Brandt (2011) afirma que, no caso dos JED, é bastante frutífero permitir que facilitadores participem jogando e interagindo com os demais jogadores, pois o processo torna-se mais aberto e mais horizontalizado à medida que todos podem contribuir e fazer parte da investigação exploratória.

### **3.4 Materiais de jogo em JED**

Os materiais em jogos exploratórios de design tem como objetivo fornecer suporte à investigação e à experimentação. Materiais do jogo são artefatos físicos que podem ser usados para criar e explorar possibilidades em eventos de design. Sua forma pode ser 2D ou 3D, com imagens, textos, formato de vídeo ou áudio, com variadas cores e funcionalidades. Podem ser estilizados para representar um cenário, personagem ou contexto; ou então não ter semelhança alguma com objetos do dia-a-dia, evocando a imaginação do jogador para a significação ou contextualização daquele artefato. É importante saber que através destes materiais emergirão modos de colaboração que se diferem no tocante às competências, interesses, responsabilidades e até mesmo linguagem profissional ou pessoal dos jogadores. Sendo assim, para conceber JED eficientes, é essencial que todos os jogadores possam de alguma maneira se relacionar aos materiais do jogo. Além disso, as peças de um jogo precisam de certa ambiguidade (Star, 1989; Star e Greismer, 1989 *apud* Brandt, 2011), funcionando como objetos que fazem a ponte entre as diferentes linguagens e experiências de cada jogador, de modo que viabilizem uma gama variada de perspectivas no jogo por meio da contribuição dos participantes.

Brandt (2006) observa ainda que, se comparado às ilustrações da engenharia, os materiais de JED ricos em ambiguidade são um contraponto. Isto porque enquanto o objetivo dos desenhos da engenharia está centrado em assegurar homogeneidade e em transmitir a mensagem de forma explícita, os experimentos colaborativos e interdisciplinares em design pretendem investigar quais os entendimentos possíveis a partir de JED, de maneira aberta à interpretação e à negociação.

### 3.4.1 Materiais de jogo baseados em estudos de campo

O papel das peças de jogo produzidas a partir de material do campo tem objetivo de ajudar a fundamentar o trabalho de design. Faz sentido considerar a prática atual como ponto de partida em experimentos que almejam investigar possíveis práticas futuras. Deste modo, não é incomum que muitos processos colaborativos em design façam uso da etnografia como informante das práticas existentes das pessoas. Ainda assim, Brandt (2006) recomenda que, durante a concepção de um JED, toda a equipe de design conduza pesquisa de campo, pois é importante que todos aprendam sobre o público e percebam o que está em jogo naquele projeto. Após a condução da pesquisa de campo, espera-se ter coletado ricos materiais, tais como: fotos, desenhos, gravações em vídeo, entrevistas, anotações, entre outros. Ainda que para transformar estes materiais de campo em peças de jogo seja preciso refinamento técnico, é esperado que parte do material de jogo baseado em etnografia se apresente de modo fragmentado, ou seja, propositalmente incompleto, pois, segundo Halse *et al.* (2005), os fragmentos podem abrir maior espaço para interpretação, de forma que temas relacionados possam ser incluídos e associações possam ser feitas durante as discussões do jogo.

### 3.5 **Documentação em JED**

Para assegurar a continuidade e a progressão em eventos e processos colaborativos em design, é necessária atenção e planejamento. Durante uma única rodada de um JED, participantes podem trazer à tona muitas reflexões e *insights* importantes para o projeto de design e, nesse sentido, algo tem de ser feito para garantir que estas ideias geradas através do jogo não se percam. Brandt (2011) sugere desde a gravação em vídeo de toda a sessão do jogo até a captura de fotos e caderno de anotações. Outro aspecto importante a ser considerado é que, pela abordagem de JED integrar diálogo e interação entre pessoas diversas através da cocriação de artefatos, os acordos gerados entre jogadores durante o jogo não são apenas declarações orais, mas também tangibilizações físicas realizadas por meio do tabuleiro ou de outros materiais do jogo.

Desse modo, fotos e gravações documentam também a linguagem corporal dos jogadores, revelando informações que muitas vezes não percebidas rapidamente durante um evento de design atribulado. Finalmente, além de ser muito importante planejar maneiras de documentar uma sessão de jogo, é também

bastante recomendável criar JEDs que de alguma forma conduzam os jogadores a gerarem sínteses que tangibilizem o que aconteceu naquele jogo, tais como: desenhos, cartazes, encenações em vídeo, entre outros.

### **3.6 *User Game, Landscape Game, Technology Game e Enacted Scenario Game***

Esta sessão traz quatro exemplos de jogos exploratórios de design concebidos pela equipe do Design:Lab, sendo: *User Game*, *Landscape Game*, *Technology Game* e *Enacted Scenario Game*. Estes jogos foram escolhidos para análise com base em um exercício que investigou previamente cerca de 37 trabalhos disponibilizados pelos pesquisadores escandinavos. Dentre dissertações, teses, livros, capítulos de livro e artigos de autoria dos pesquisadores em questão, 13 trabalhos citaram exemplos de jogos criados pelo grupo em experimentos e projetos de design colaborativo (Anexo B). Em meio a esta lista de 13 trabalhos sobre JED, identificou-se que em 7 deles pelo menos 1 dos seguintes jogos - *User Game*, *Landscape Game*, *Technology Game* e *Enacted Scenario Game* - foram retratados. Sendo assim, optou-se por estudar estes 4 jogos mais detalhadamente como forma de observar possíveis características em JED que viabilizem e/ou promovam engajamento entre os atores.

Os jogos *User Game*, *Landscape Game*, *Technology Game* e *Enacted Scenario Game* foram desenvolvidos como parte do projeto "*The Experimental Office*", o qual foi realizado na Suécia em 2001, e aconteceu dentro do *Space Studio*, no *Interactive Institute*. O projeto contou com o consórcio de quatro empresas, sendo elas: IBM da Suécia (tecnologia da informação), *Vasakronan* (bens imóveis), *Kinnarps* (móveis de escritório) e *Telia Research* (comunicação móvel).

O *Experimental Office Project* foi caracterizado por Brandt (2011) como um exemplo elaborado de projeto de design que demonstra como envolver diversas empresas, um grupo de usuários em potencial e uma equipe de design na busca exploratória e na criação de possibilidades para um escritório experimental do futuro.

### **3.7 Linha de eventos de design**

Para o Design:Lab, envolver *stakeholders* no processo de desenvolvimento de um projeto de design não pode ser entendido como um evento único. Segundo Brandt (2011), é essencial organizar e executar não apenas um, mas diversos

*workshops* intensivos e efetivos. Por outro lado, para que a efetividade ocorra, os processos de design com muitas pessoas envolvidas devem ser planejados de modo a assegurar tanto a continuidade quanto a progressão de um evento para o outro.

A partir das informações compiladas a respeito dos *workshops* realizados durante o *Experimental Office Project*, foi desenvolvida uma linha de eventos (Figura 8) com a intenção de ilustrar como se configurou tal continuidade durante o processo de design:

Figura 8 – Linha de eventos de design no *Experimental Office Project*.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Em primeiro lugar, foram realizadas pesquisas de campo, que geraram conhecimento sobre o tema e materiais para a confecção dos jogos. O jogo no primeiro *workshop* tinha por objetivo de criar histórias sobre pessoas e seus hábitos (material etnográfico) no ambiente de trabalho. O segundo jogo estava focado na

identificação de elementos físicos para criar algum tipo de contextualização física para as pessoas retratadas no jogo anterior. O terceiro jogo explorou adereços para investigar possíveis conceitos de tecnologia que poderiam melhorar o tipo de trabalho importante para esse escritório do futuro imaginado. No último jogo, cenários foram criados e utilizados para conceber *insights* obtidos em todos os jogos, sendo que incluíam os componentes e as decisões mais importantes a respeito de como o escritório experimental real deveria ser construído.

Neste projeto, os jogos foram realizados um após o outro em uma sequência de eventos de design, porém é importante ressaltar que estes mesmos jogos também já foram utilizados individualmente ou combinados em pares em outros projetos com outros objetivos (Brandt et al, 2013).

### **3.8 Descrição dos jogos e suas características**

#### **3.8.1 User Game**

Enquanto jogam o *User Game*, os participantes criam uma imagem compartilhada de usuários em potencial baseada nas informações de campo. Este jogo é fundamentado em 20 a 40 fragmentos de vídeo (de 30 segundos a dois minutos de duração), obtidos a partir de estudos de campo inspirados em etnografia. Para tornar tangíveis as peças do jogo, um quadro-chave de cada fragmento de vídeo foi impresso e laminado. As estas cartas foi dado o nome de "*moment cards*". A segunda categoria de peças do jogo são as "*sign-cards*", cartas que possuem uma palavra impressa em cada uma delas. O propósito das "*sign-cards*" é providenciar um repertório conceitual de interpretação e histórias criadas pelos participantes do jogo. Um conjunto de 30 *sign-cards* foi gerado incluindo palavras como "regiões", "ritmo" e "aflição", mas estas palavras podem facilmente ser substituídas por outras palavras tidas como mais adequadas.

Uma maneira de jogar o *User Game* é se familiarizar com o material de campo através dos vídeos e discuti-los primeiro, negociar as *moment-cards* entre os jogadores e colocar as *sign-cards* na mesa. O primeiro jogador escolhe primeiro uma *sign-card* e então pelo menos cinco *moment-cards* para criar uma história enquanto posiciona as cartas em linha na mesa. A primeira história deve incluir características básicas como nome da pessoa retratada, idade, ocupação, interesses, entre outros. O segundo jogador cria uma nova história que também elabora uma imagem de usuário, mas que passa pela linha do primeiro jogador. Então histórias são criadas e

as pessoas provenientes do material etnográfico são retratadas a partir do cruzamento e das discussões geradas em cima de *moment-cards* e *sign-cards* (Brandt, 2006).

### 3.8.2 Landscape Game

O objetivo do *Landscape Game* é criar contextos para as pessoas retratadas no *User Game*, por meio da mudança de foco do desenvolvimento de histórias sobre pessoas e seus comportamentos, para o envolvimento físico com os arredores. Neste jogo, a tarefa é criar mundos imaginários para as pessoas destacando o ambiente físico ou elementos que incrementem várias atividades no dia-a-dia das pessoas retratadas.

O material de jogo do *Landscape Game* inclui as "*moment-cards*" descritas no *UserGame*, três tabuleiros e cartas chamadas "*trace-cards*". As *trace-cards* são fotos tiradas em campo que ilustram os arredores. Em contraste às *moment-cards*, as *trace-cards* não estão conectadas a trechos de vídeo. Os tabuleiros variam em suas formas de apresentação (ver Figura 9 e 10). Nomear os tabuleiros se tornou uma regra operacional para jogar o jogo. Por um lado, esta foi uma forma encontrada pelos criadores do jogo para engajar os participantes a partir de suas interpretações sobre os tabuleiros. Por outro lado, entregar completamente os tabuleiros para os jogadores utilizá-los e nomeá-los da forma que quisessem foi também um ato para evitar o controle demasiado da equipe de design no processo colaborativo (Brandt, 2006).

**Figura 9 – Tabuleiros disponíveis no *Landscape Game*.**  
**Figura 10 – Tabuleiro circular em uso durante sessão de jogo do *Landscape Game*.**



Fonte: Adaptado de: BRANDT *et al.*, 2008, p. 58 e 59.

### 3.8.3 Technology Game

O *Technology Game* foi concebido para eventos de design em que se almeja desenvolver projetos e onde a tecnologia exerce um papel importante. Desta forma, o objetivo do jogo era duplamente apresentar e investigar tecnologias, levando em conta o fator forma.

Foram trabalhadas tanto tecnologias existentes quanto tecnologias que poderiam surgir em um futuro próximo. Para o jogo ser específico em relação às diferentes necessidades tecnológicas de uso das pessoas, foram estabelecidos os seguintes critérios: uso individual (meu), do grupo seletivo (nosso) ou de todos (todos). Então os parceiros foram convidados a apresentar vários tipos de tecnologias que poderiam ser utilizadas como materiais de jogo. Estas tecnologias foram representadas a partir de desenhos e texto. Algumas peças do jogo ilustram tecnologias ou funcionalidades variadas, dependendo do nível de detalhamento necessário. Já outras peças tratam fatores de forma física e evocam discussões sobre modelos, tamanhos, cores, entre outros.

A tarefa proposta no "*Experimental Office Project*" por meio do *Technology Game*, foi a de criar cenários sobre um futuro escritório de trabalho, de modo que tanto o espaço do escritório quanto as tecnologias necessárias fossem contempladas no jogo. As atribuições incluíam criar histórias e equipá-las com adereços tecnológicos, para então encená-las dentro de um ambiente de escritório (Brandt, 2011; Brandt et al, 2013).

### 3.8.4 Enacted Scenario Game

Após a realização dos três jogos, a equipe do Design:Lab precisava interpretar e sintetizar os resultados para o próximo jogo. Assim, um dos arquitetos da equipe transformou os resultados dos jogos anteriores em três diagramas de diferentes etapas.

Estes diagramas foram apresentados em formato de cenários no último evento de design, por meio de uma animação 3D e de um texto que era lido simultaneamente. Após esta etapa, foi pedido aos participantes para refletirem e comentarem sobre estes cenários. O intuito era gerar uma discussão em comum acerca de onde as ideias chegaram para então destacar diferentes perspectivas nos escritórios de trabalho do futuro.

A intenção com o *Enacted Scenario Game* era primeiramente unir as experiências, decisões e informações dos jogos anteriores para então condensá-las em cenários envolvendo pessoas, contexto, atividades e tecnologias a serem projetadas. Como a tarefa pretendia tangibilizar um cenário conceitual bem estabelecido, os materiais de design deste jogo foram mais específicos em comparação aos outros jogos.

As contribuições dos parceiros, equipe de pesquisadores e público foram muitas, como, por exemplo, a da imobiliária que encontrou um imóvel específico no qual o escritório poderia ser construído; ou mesmo o desenho do *layout* do espaço do escritório que se tornou uma peça tabuleiro. Além disso, houve muitas cartas onde participantes escreveram sugestões de peças que incluíam móveis estilizados e tecnologia. A tarefa de equipar o espaço do escritório do futuro a partir da inspiração dos cenários foi desenvolvida por cinco grupos jogando em paralelo, e uma série de novos cenários foram apresentados ao final do dia (Brandt, 2011; Brandt et al, 2013).

### **3.9 Repertório de possibilidades identificadas quando se projeta JED**

A partir dos relatos que englobam diferentes níveis de jogos exploratórios de design, observou-se quatro exemplos concretos de artefatos de design (concebidos no formato de jogo) com o objetivo de promover engajamento entre os atores (público, parceiros e pesquisadores) no projeto de design. Outra percepção possível é compreender o pacote de jogos como uma tentativa de delinear os processos colaborativos em design também por meio da metáfora do jogo, pois a linha de eventos do projeto denotou meta, regras, continuidade em etapas e sistema de *feedback*.

Além disso, para se projetar um JED depende-se muito do escopo, dos participantes a serem envolvidos e dos recursos disponíveis. O design deve estar ligado à prática dos usuários que se intenciona participar, mas é igualmente importante desafiar entendimentos comuns e evocar o que é estranho e não familiar. (Halse et al, 2005)

Brandt (2006) afirma que JED poderosos parecem envolver o público tanto em uma investigação colaborativa sobre uma prática existente quanto no projeto participativo de futuros possíveis. Usar peças de jogo como imagens e vídeos do campo de estudo parece aprofundar o conhecimento acerca dos usuários e das

situações de uso das quais os designers lembram. Usar fragmentos com aberturas sem final ou questões parece permitir diferentes interpretações que levam a um diálogo mais aberto e criativo.

Projetar jogos baseados na sorte traz oportunidades para se livrar dos hábitos antigos e experienciar o novo. Um exemplo é combinar palavras e/ou imagens que normalmente não vão juntas e dessa forma evocar novas ideias.

Alguns dos materiais dos jogos foram criados não somente para evocar a criatividade nos mundos imaginados, como também para elucidar as intenções e interesses dos participantes, já que as mesmas não estão explícitas nos materiais fornecidos. Regras operacionais como a "troca de turno" foram utilizadas como forma de manter os jogadores no mesmo nível de participação.

A escolha de peças para o jogo pode depender de recursos. Nos exemplos haviam formas variadas, desde texto, fotos ou imagens no papel até modelos de cartas 3D e gravações digitalizadas. O último exemplo com gravações em vídeo necessitou de câmeras e equipamento de edição, além de consumir tempo na produção das peças. Por outro lado, Brandt (2006) afirma que gravações são uma maneira eficaz de iniciar o projeto abrindo-o para participação e investigação de práticas existentes. No tocante à atividade de criação colaborativa de imagens futuras, a autora afirma ser mais frutífero utilizar fragmentos de vídeos do que focar apenas na linguagem verbal.

### **3.10 Parâmetros de engajamento identificados nos JED dinamarqueses**

Com base nas informações acerca dos jogos dinamarqueses discutidos neste capítulo, foi possível identificar novas características que facilitam e promovem engajamento entre atores. Os parâmetros concebidos neste trabalho atendem a demanda de interpretação e análise dos jogos elaborados como suporte nos processos de codesign. Desta forma, discorre-se sobre: 1) a criação de cenários a partir dos dados de campo, 2) a imaginação como recurso, 3) a construção coletiva de meios de representação, e 4) encenações em escala real.

A **criação de cenários a partir dos dados de campo** é amplamente retratada no *User Game*, *Landscape Game* e *Technology Game*. Cenários são histórias sobre as pessoas e suas atividades; sobre onde trabalham ou vivem, seus hábitos e procedimentos, seus objetivos e interpretações de sua própria realidade. Um cenário geralmente traz uma organização: inicialmente descreve o lugar onde um episódio

acontece, a posição dos elementos que o compõem e a presença de pessoas relacionadas a este local (Carroll, 1999). Para o design, o conceito de cenário funciona como uma janela por meio do qual designers podem observar e compreender dados muitas vezes implícitos acerca dos hábitos e decisões das pessoas. Assim, nestes jogos, a criação de cenários a partir dos dados de campo se mostrou como uma forma de gerar engajamento através do estabelecimento de uma relação de familiaridade e empatia entre os jogadores e os elementos/pessoas retratadas.

A **imaginação como recurso** diz respeito à qualidade de um jogo em evocar novas ideias e reflexões a que muitas vezes as pessoas não chegariam por meio de entrevistas e questionários. Nesse ponto, perguntas como a do *Landscape Game* - "Que nome você dá para este tabuleiro? Por quê?" - inspiram reflexão e debate em torno de assuntos aparentemente triviais, mas que revelam posicionamentos por parte dos jogadores. Quando um indivíduo se permite imaginar e debater seus devaneios com outros jogadores em uma sessão de jogo, gradualmente se percebe a transposição de uma curiosidade inicial para um engajamento verdadeiro com as tarefas e desafios propostos pelo jogo.

Nos quatro jogos relatados, foi possível materializar visões sobre como seria esse novo escritório de trabalho. A esse respeito, a **construção coletiva de meios de representação** foi também uma maneira muito importante de engajar os participantes no projeto, afinal, os jogos atuaram como uma plataforma que não apenas catalizava as opiniões individuais de cada jogador, mas também valorizava o que era construído coletivamente a partir delas.

As **encenações em escala real** são muito significativas como forma de incentivar nos participantes a compreensão corporal de questões colocadas. Por meio da dramatização, ou até mesmo na imitação de uma cena capturada em uma foto, designers e público podem ampliar seu conhecimento pressuposto referente a determinado assunto. Certamente a empatia está relacionada a este conhecimento adquirido através da encenação, porém sabe-se também que atividades físicas (tais como dinâmicas) são bastante eficazes no tocante a capturar a atenção das pessoas para a realização de tarefas. Nesse sentido, o engajamento dos jogadores pode ser conquistado através da plataforma individual de cada um: o corpo. O *Enacted Scenario* talvez tenha sido o jogo que trabalhou mais diretamente esta questão corporal, possivelmente com a intenção de materializar e testar

corporalmente as visões, opiniões e demais dados reunidos nas outras etapas do projeto.

Desta forma, a partir das características observadas, pode-se dizer que conceber um JED é também uma oportunidade de criar um espaço híbrido (Muller e Druin, 2010), onde os jogadores estão momentaneamente afastados de sua vida particular, ao mesmo tempo em que ensaiam possibilidades por meio de uma plataforma lúdica que estrategicamente envolve o jogador em múltiplas questões, e reduz a ansiedade e incerteza da situação. Os quatro jogos criados pelo Design:Lab e descritos neste capítulo revelaram uma ou mais maneiras de gerar engajamento entre os participantes e facilitar o diálogo entre atores distintos, bem como apresentaram mecanismos práticos que viabilizaram estes processos. A partir da compreensão deste material de pesquisa como um referencial para a criação de JED, é possível dar continuidade à investigação acerca de jogos nos experimentos de codesign ensaiados no Brasil.

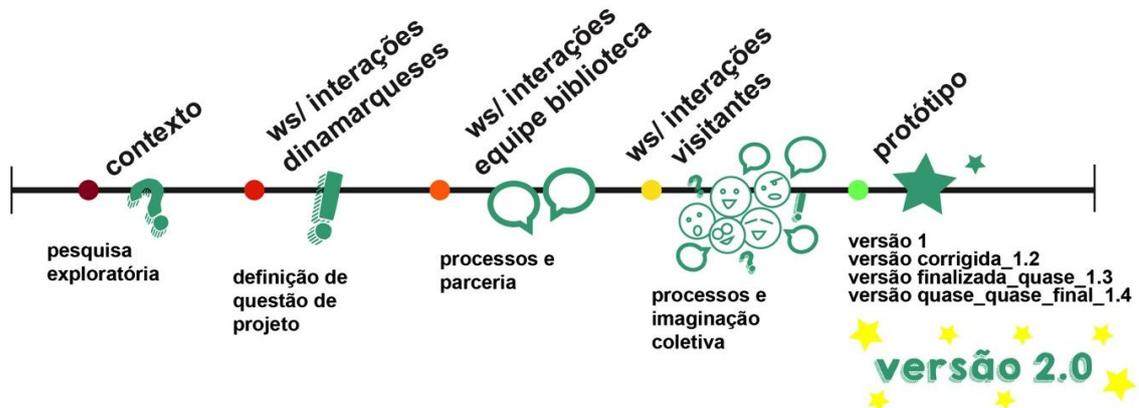
## 4 ESTUDO DE CASO: EXPERIMENTOS DE CODESIGN NAS BIBLIOTECAS PÚBLICAS DO RIO DE JANEIRO

Neste capítulo, são relatados quatro experimentos de codesign que envolveram a utilização de jogos como ferramenta central em seus processos, dos quais três deles foram desenvolvidos em parceria com a Biblioteca Parque Estadual (BPE), e um deles junto à Biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR). Os experimentos supracitados são utilizados para compreender, através da análise documental e da rematerialização das experiências coletivas, como os jogos desenvolvidos no Brasil viabilizaram engajamento e facilitaram diálogos nos processos de codesign ensaiados.

### 4.1 Linha de eventos

Para iniciar o estudo dos experimentos de codesign nas bibliotecas brasileiras, uma "linha de eventos" foi elaborada com o objetivo de pautar os eventos de design que de alguma forma foram marcantes para o encaminhamento de todos os projetos. É interessante observar que esta linha de eventos compartilhada entre os grupos surgiu e se desdobrou com base tanto no cronograma e orientação das professoras proponentes da disciplina, quanto na experimentação prática (e ao mesmo tempo reflexiva) do projeto de codesign durante sua execução. Sendo assim, para melhor exposição dos trabalhos aqui relatados é essencial tangibilizar a trajetória em comum entre os grupos por meio da Figura 11:

Figura 11 – Linha de eventos dos processos de codesign nas bibliotecas do RJ.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

De acordo com a Figura 11, cada evento apontado representa uma etapa dos projetos. "**Contexto**" representa o ponto de partida dos grupos no projeto. Esta fase

se caracterizou pela pesquisa livre e exploratória do campo de estudo, ou seja, não representou uma abordagem direcionada a um determinado problema previamente apontado na biblioteca. "**Workshop (WS) / interações dinamarqueses**" foram atividades realizadas presencialmente entre o grupo de designers brasileiros e dinamarqueses que sinalizam o momento em que todos os grupos estabeleceram sua questão de projeto. "**Workshop (WS) / interações equipe biblioteca**" se configurou em torno de atividades e discussões que tangiam ao entendimento do que importava para os funcionários, à ideação coletiva de experimentos e a relação de parceria que se desdobrou ou não a partir dessas interações. "**Workshop (WS) / interações visitantes**" representam momentos em que os designers voltaram seus experimentos para o desencadear de processos de imaginação coletiva entre o público da biblioteca e demais atores envolvidos. Finalmente, o evento "**Protótipo**" está relacionado à tangibilização dos anseios, práticas de uso e convívio discutidos, das relações estabelecidas entre os atores e do mapeamento das informações vivenciadas na forma de um produto ou devolutiva de design.

Estes cinco eventos de design são fundamentais para compreensão de como foi realizada a análise a seguir. Tais eventos se apresentam encadeados no cronograma de ação dos grupos, e o que foi gerado a partir de cada um deles é apontado caso a caso na descrição dos experimentos.

## **4.2 Descrição dos experimentos**

### **4.2.1 Jogos de codesign na biblioteca do MAR**

A equipe de designers que criou o jogo de "Ensaio Cenários" e o "*Tarot da Biblioteca*" durante os experimentos de codesign conduzidos no primeiro semestre de 2015 era composta por mim e minha colega de pós-graduação, Imaíra Portela; bem como por sete alunos do 2º ano de graduação em Design da ESDI: Danilo Borges, Gabriel Diogo, Isabella Pedreira, Lucas Nonno, Mariana Daniela Gaspar, Mariana Rezende e Pedro Rodrigues. Para a execução dos experimentos de design colaborativo, nosso grupo elegeu a biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR) como campo de estudo (Figura 12):

**Figura 12 – Prédios do Museu de Arte do Rio de Janeiro (MAR).**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

#### 4.2.1.1 Estudo de campo e as primeiras noções de projeto no MAR

Diferentemente dos demais grupos (cujo campo era a BPE, onde as professoras Zoy e Barbara estabeleceram o primeiro contato para proposição da parceria), Imaíra e eu enquanto mestrandas e designers fomos responsáveis por estabelecer todo contato e parceria com a biblioteca do MAR. E acredito que este talvez tenha sido o primeiro desafio que envolve qualquer processo colaborativo de design: explicar ao parceiro a sua proposta de modo que ele entenda o que você foi fazer ali.

A identidade do designer muitas vezes é construída a partir da ideia de "fazer uma coisa-objeto" ou "projetar soluções para problemas" sendo que, inicialmente, essa era a concepção que os estudantes de graduação envolvidos no experimento tinham de si mesmos. Os estudantes de nosso grupo tinham expectativas de construir estantes ou acervos digitais viabilizados na forma de tótems desde nossa primeira visita de campo, antes mesmo de conhecermos a realidade que estávamos adentrando. Da mesma forma, nosso parceiro no MAR se mostrava confuso quando falávamos em "pesquisa exploratória" sem dar pista de elementos concretos que seriam concebidos durante o experimento. Hoje, após cerca de um ano da realização deste experimento de codesign no MAR, eu consigo entender que esse

primeiro desafio consistiu em um embate mental para todos os envolvidos entre a concepção do designer tradicional e a concepção do codesigner.

*"A codesigner is not somebody that spend his time only making objects - he's also somebody that has to organise meeting and negotiate space, time and resources with the stakeholders. The codesign has to develop skills and competencies that are more connected to making networks than objects. Often, the object is only a dialogue tool or a starting point for a new discussion around a certain topic."*  
(AAGAARD et al, 2015, p. 101)

Outra questão colocada na mesa logo de início, era a de que a biblioteca do MAR, naquele momento, era um espaço recém-inaugurado, pequeno e aberto ao público fazia apenas três meses, tanto que a maioria dos visitantes do museu não sabia que ali havia uma biblioteca e nem havia ainda um fluxo de frequentadores. A Figura 13 retrata o ambiente da biblioteca do MAR:

**Figura 13 – Espaço físico da biblioteca do MAR.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

No tocante às questões geográficas e técnicas, a biblioteca estava situada no quarto andar do prédio em que funciona a Escola do Olhar, ambiente que o museu apresenta como um espaço para a produção e provocação de experiências coletivas

e pessoais, e que tem como foco principal a formação de educadores da rede pública de ensino. A partir das visitas ao museu em parceria com a biblioteca do MAR, entramos em contato com as linhas de pesquisa da biblioteca, sendo estas: arte, cultura afro-brasileira, cultura visual, educação, filosofia e história do Rio de Janeiro e Livros de Artista. Nosso grupo também teve a possibilidade de conhecer outras áreas do museu, como o terraço no andar superior, em que é possível vislumbrar todo o entorno do prédio, e ainda visitar o pavilhão de exposição. Estas visitas foram importantes para compreendermos a conexão entre o museu e a biblioteca. Mesmo que já tivesse sido informado que o acervo da biblioteca estava a serviço das exposições do museu, este ponto ficou evidente no momento em que foi possível enxergar como se dava este elo.

#### 4.2.1.2 *Workshop*/interações com dinamarqueses e o jogo de "Ensaaiar cenários"

Para os grupos de alunos brasileiros participantes do experimento, codesign era uma grande novidade. Embora eu já tivesse lido algo a respeito, nada sabia sobre como, na prática, aconteceríamos experimentos ou quais desafios que estariam por vir. Em meio às incertezas de não termos fechado uma questão de projeto para ser trabalhada após aproximadamente um mês de pesquisa de campo no MAR, surgiu a oportunidade de recebermos uma visita de nossos colegas dinamarqueses. Em abril de 2015, Joachim Halse, Thomas Bindere sete de seus alunos de mestrado vieram ao Rio de Janeiro por meio da iniciativa de redes entre os laboratórios. Foi uma semana intensa, onde os dinamarqueses conheceram as bibliotecas brasileiras e nossas expectativas, bem como falaram sobre suas experiências com o codesign e os experimentos que realizaram um semestre atrás em bibliotecas da Dinamarca. Desta forma, a partir da possibilidade de envolver e dialogar com colegas que haviam passado recentemente por experiências de projeto de codesign, nosso grupo preparou uma atividade em forma de jogo para refletirmos juntos acerca de algumas questões coletadas durante nossas visitas de campo.

O jogo de "Ensaaiar cenários" consistia em uma atividade onde os participantes deveriam organizar-se em grupos e sortear uma questão para responder através da criação de um cenário, o qual deveria ser fotografado e discutido em roda com todos os integrantes ao final do dia. Conforme relatado por

Paes *et al* (2015), a atividade envolveu dez pessoas, sendo o grupo brasileiro de estudantes e uma mestranda dinamarquesa, a parceira Rie Maktabi, do CODE.

Todo o *workshop* foi realizado em inglês, e por esse motivo também foi planejada uma atividade onde seria possível comunicar corporalmente, com o objetivo de quebrar a barreira que o idioma impunha aos participantes. Assim, foi realizada a divisão dos participantes em três grupos, e cada um recebeu uma questão de pesquisa a ser encenada. As perguntas lançadas para discussão foram: 1) como convidar as pessoas para uma biblioteca recém-inaugurada?, 2) como trazer a biblioteca para as pessoas?, e 3) como você lê? Esta atividade foi realizada no espaço *pavillion* do MAR, conforme Figura 14:

**Figura 14 – Participantes jogando no *Pavillion* do MAR o jogo de "Ensaiair Cenários".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

No futuro imaginado pelo grupo da pergunta número 1, a resposta foi tratar a inauguração da biblioteca como uma festa, tendo claro o objetivo de apresentar o espaço e convidar a comunidade, evidenciando a sua abertura. Assim, construíram

um cenário de uma festa tradicional de inauguração, com convites, balões e a representação de um público heterogêneo. A Figura 15 ilustra tal cenário:

**Figura 15 – Cenário construído para responder a pergunta: como convidar pessoas para uma biblioteca recém-inaugurada?**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

O grupo que respondeu a pergunta número 2 pensou a biblioteca como um lugar democrático em que todas as pessoas pudessem viver e experienciar juntas. Para demonstrar o seu cenário (Figura 16), apresentaram três tipos de personagens, com diferentes posicionamentos políticos. De um lado estava um homem que tinha um posicionamento político mais alinhado à direita e do outro, uma mulher que se aproximava mais à esquerda. Finalmente, no terceiro ponto, havia uma criança, representando a neutralidade dentro de uma discussão política e de um local de convivência, como a biblioteca. Desta forma, foi representado que a biblioteca deveria ser um lugar universal, em que se congregam todos os tipos de pensamento e onde todas as pessoas podem desenvolver um sentimento de apropriação do espaço.

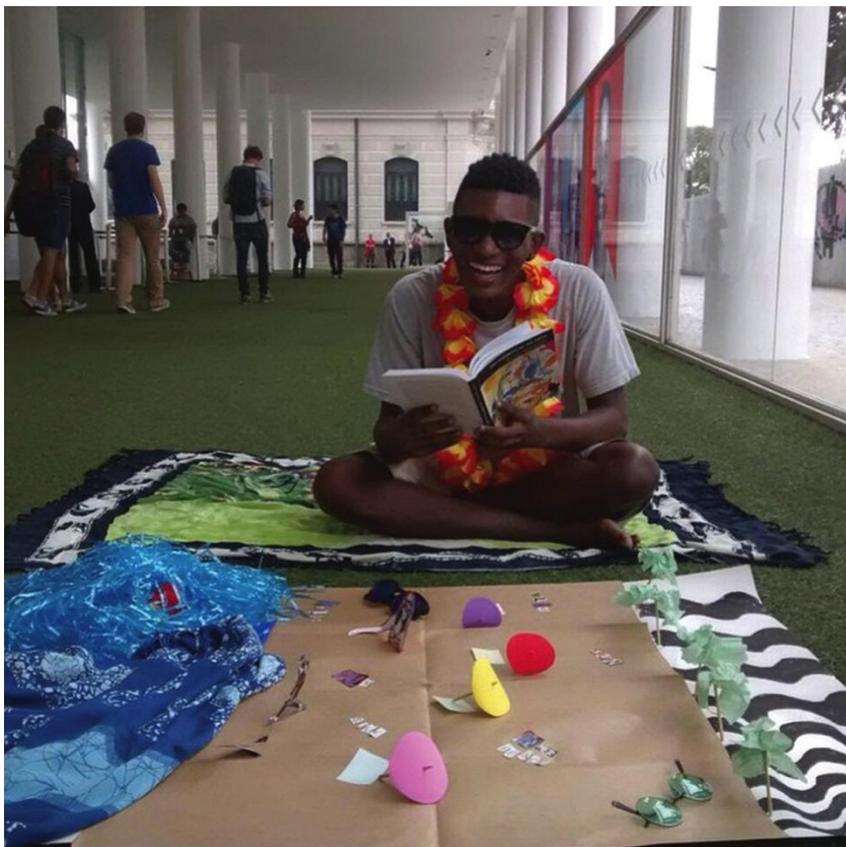
**Figura 16 – Cenário construído para responder a pergunta: como trazer a biblioteca para as pessoas?**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Para lidar com a pergunta 3, o grupo representou um cenário (Figura 17) que dizia respeito à experiência pessoal dos integrantes do grupo com a leitura. Para eles, a melhor maneira de ler era pegar um livro, ir a praia e ter um momento descompromissado, prazeroso e relaxante durante a leitura. Este cenário enfatizou a importância que o sentimento de pertencimento ao espaço tem para o leitor. Quanto mais ele se sente confortável, quanto mais se apropria do espaço de leitura, mais estará estimulado a viver essa experiência.

Figura 17 – Cenário construído para responder a pergunta: como você lê?



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Após a montagem dos cenários, os participantes se reuniram e discutiram as soluções propostas. A experiência do *workshop* revelou diversas alternativas, a partir disto, o grupo posteriormente decidiu por focar em uma questão central para desenvolver o experimento. A questão de pesquisa estabelecida nesta ocasião foi a seguinte: *Qual é o potencial real de uma biblioteca inserida em um Museu de Arte?*

#### 4.2.1.3 *Workshop*/interações com a equipe da biblioteca

A maior parte das interações de nosso grupo com a equipe da biblioteca aconteceram a partir de encontros formais (reuniões) e informais (conversas no balcão da biblioteca). Nesse sentido, a maior dificuldade enfrentada neste experimento foi o estreitamento de relações com a direção da biblioteca que, durante os três primeiros meses do projeto de *codesign* se mostrou acessível e participativa para, da metade para o final do projeto, se mostrar reclusa e

desinteressada nas atividades de nosso grupo no MAR. É difícil dizer com exatidão um único fator que tenha causado essa mudança de atitude por parte do parceiro, mas talvez o retorno de duas gerentes que estavam em licença-maternidade e a configuração de um comitê de ética do MAR focado em burocratizar novas parcerias, sem que antes fosse criado um processo para as parcerias que já estavam em andamento, tenham contribuído para tal fato. Além disso, percebi em muitos momentos o receio por parte de alguns funcionários em estarem fazendo "algo errado", pois, em uma ocasião em que nosso grupo propôs um convite de jogo a um monitor do museu, a resposta veio na forma da seguinte pergunta: "*não é nada que vai me fazer ser demitido, né?*"

De todas as maneiras, a partir deste momento, nosso grupo deixou de ter o acesso formal a equipe da biblioteca, e todo o contato posterior a este período aconteceu de maneira informal. Inclusive em uma das ocasiões, propusemos para alguns funcionários da biblioteca jogarem um jogo exploratório de design confeccionado exclusivamente para o projeto, o "*tarot da biblioteca*", e a resposta foi que adorariam mas não poderiam, pois não estavam autorizados a fazer isso. Ao longo dos meses restantes de projeto, por muitas vezes e de diversas formas (e-mail, telefone, agendamento de reunião) tentei fazer contato com alguém que se denominasse responsável por autorizar ou desautorizar as atividades da equipe da biblioteca do MAR mas, infelizmente, nunca obtive retorno. Sendo assim, em meio às tentativas de contato com a administração do MAR e a intenção de dar continuidade ao experimento de codesign, nosso grupo focou na realização de mais atividades junto ao público visitante do espaço do MAR.

#### 4.2.1.4 *Workshop*/interações com visitantes e o jogo "*Tarot da Biblioteca*"

Conforme relatado, a partir do jogo de "Ensaiai Cenários", o grupo passou a trabalhar focado na questão "Qual é o potencial real de uma biblioteca inserida em um Museu de Arte?". Para obter respostas para esta pergunta, foi desenvolvido um jogo de cartas, o "*Tarot da Biblioteca*" (Figura 18):

Figura 18 – Cartas do jogo "Tarot da Biblioteca".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Em relação ao aspecto gráfico do *tarot*, foram elaboradas molduras coloridas com objetivo de facilitar a identificação de cada categoria de cartas, sem que houvesse uma seleção rígida acerca de qual cor deveria ser direcionada para uma ou outra categoria. Dessa forma, foi estabelecido a utilização da cor azul para "pessoas", amarelo para "sentimentos", vinho para "objetos", laranja para "acervo da biblioteca do MAR", roxo para "espaços do MAR", azul-marinho para "inspiração por meio de obras de arte", verde-água para "projetos incríveis de bibliotecas pelo mundo", e marrom para "cartas-coringa". Já as fotos das cartas foram selecionadas com o critério de representar de forma mais clara possível o nome de cada carta, tentando ao máximo evitar estereotipações, fato que se revelou particularmente difícil na construção da categoria "pessoas". No entanto, por mais que houvesse esse esforço de representar sem enviesar, algumas categorias inerentemente abriam margem para interpretação subjetiva do criador e do jogador, como é o caso das figuras utilizadas na categoria "sentimentos".

No tocante a sua composição, o "tarot da biblioteca" é um jogo composto por 54 cartas com 8 categorias, conforme mencionado. Cada categoria se apresenta de forma independente uma da outra, e a categoria coringa é composta por cartas em

branco que possibilitam o jogador a escrever o que quer que seja que ele sinta falta no baralho. Para o jogo acontecer é preciso estabelecer quantos irão jogar, quantas cartas poderão ser escolhidas e responder a seguinte pergunta: "**Em um futuro onde tudo fosse possível, como seria a sua biblioteca ideal?**" (PAES et al, 2015).

Neste jogo o número de jogadores sempre esteve em aberto, então as pessoas ficavam livres para jogar individualmente, em duplas, trios ou grupo. O jogo em duplas ou em grupo costumava incitar debates frutíferos entre os participantes, ao passo que o jogo individual ocasionava ora modalidades mais silenciosas, ora modalidades em que o jogo se tornava propulsor de uma grande conversa entre nosso grupo de designers e o participante individual que almejava debater conosco cada carta, uma a uma. Na Figura 19, observa-se um grupo de garotas jogando coletivamente o *tarot*.

**Figura 19 – Grupo de estudantes jogando o "Tarot da Biblioteca".**

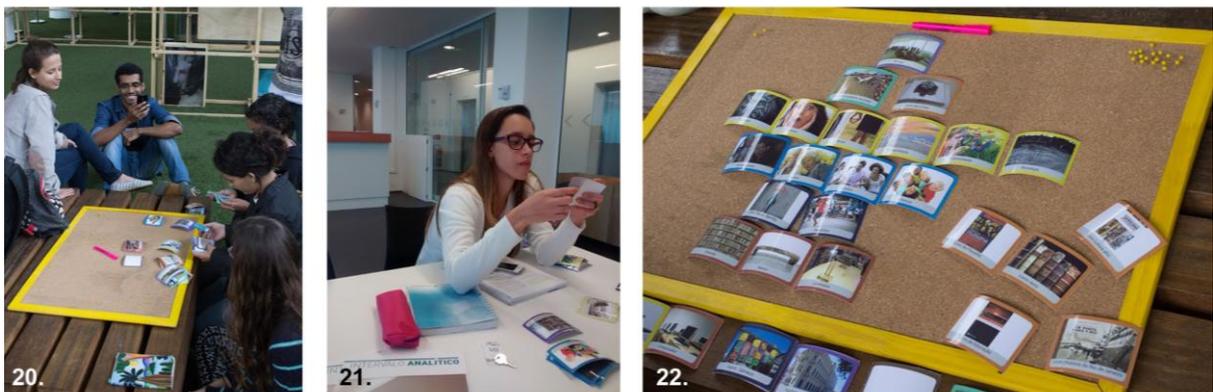


Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

A partir da observação do primeiro e do segundo dia em que jogamos com o público de visitantes do espaço do MAR, optamos por delimitar a escolha de até 20 cartas de qualquer categoria, pois antes disso o número de cartas a serem utilizadas era de livre escolha do(s) jogador(es). Esta mudança foi observada e considerada

positiva, pois a partir do momento em que as pessoas tinham de escolher quais cartas elas incluiriam e quais excluiriam para compor seu cenário do futuro, mais criteriosamente elas justificavam suas escolhas. As Figuras 20, 21 e 22 mostram o *tarot* em ação no MAR.

**Figura 20 – Designers e público do MAR interagindo a partir do *Tarot*.**  
**Figura 21 – Visitante da biblioteca do MAR jogando individualmente.**  
**Figura 22 – Cenário fictício construído a partir do jogo "*Tarot da Biblioteca*".**



Fonte: Adaptado de: PAES *et al.*, 2015, p. 9.

Um fato inicial curioso em relação ao comportamento do público perante o jogo foi observado no segundo dia em que jogamos e é pertinente ser mencionado. Usualmente, levávamos o baralho do *tarot* para jogar no *pavillion* do espaço MAR, pois por ser um local de grande circulação de pessoas, era mais fácil de convidá-las para jogar conosco. Em uma tarde no MAR, nos deparamos com uma mesa vazia e algumas cadeiras, sem que ninguém as estivesse usando. Eu então me sentei e coloquei as cartas na mesa e, neste dia em especial, mal tivemos de convidar pessoas para jogar, pois o público em si já nos rodeava e demonstrava interesse. Algumas pessoas vinham por conta própria perguntar o que era e se ofereciam para jogar, sem que um convite fosse necessário. Foi impressionante perceber o quanto o fato de se ter uma mesa posta trazia um caráter "sério" a atividade que estávamos realizando. Era como se eu tivesse colocado um jaleco e de repente fosse percebida como profissional. Justamente por conta dessa percepção, providenciamos um quadro grande de borda amarela (Figura 20 e Figura 22) para fazer vezes de "mesa" quando não houvesse uma no local.

No tocante às informações aparentemente difusas obtidas pelo "*tarot da biblioteca*", foi realizado um mapeamento que posteriormente nosso grupo

interpretou como os desejos futuros para a biblioteca do MAR e as formas de uso costumeiras que as pessoas atribuem acerca das bibliotecas em geral. Através da análise dos cenários construídos e dos diálogos vivenciados por meio do *tarot*, foi possível encontrar semelhanças nas visualizações de futuro dos diversos participantes. Os conceitos mais abordados dentre todos os jogos realizados certamente foram os de "biblioteca na rua" e "biblioteca na praia", sendo que muitas pessoas verbalizaram o quanto o ambiente de uma sala de biblioteca extremamente silenciosa pode ser inóspito e até mesmo intimidador. Nesse sentido, muitos participantes levantaram a ideia de haver um educador ou professor nas bibliotecas ao invés de bibliotecários, argumentando que não sentem reciprocidade por parte destes profissionais.

Outro ponto interessante percebido foi a ambiguidade intrínseca do material de jogo, no caso, as cartas. A carta mais controversa certamente era a do "banco" (Figura 23), pois enquanto alguns participantes a utilizavam para representar a comunhão de pessoas, argumentando que bancos eram melhores que cadeiras pois "cabe bastante gente", outros faziam uso da carta para apontar o que não deveria haver em uma biblioteca em termos de conforto, pois "o banco é desconfortável". Outras cartas, tal como a carta da "piscina", também denotaram essa ambiguidade de interpretação, reforçando para nós enquanto codesigners e facilitadores do jogo o quão importante era conversar sobre o cenário (Figura 24) construído com o(s) participante(s), pois uma foto das cartas escolhidas não seria suficiente para decifrar o que estava por trás de cada escolha. Nesse sentido, tomei nota de muitas cartas descartadas rapidamente pelos participantes para ao fim perguntar o porquê. A discussão sobre "o que não quero na minha biblioteca" era também reveladora.

Por fim, havia também as cartas coringas (Figura 25), as quais foram bastante utilizadas pelos participantes para: a) ampliar os temas do acervo de livros oferecido inicialmente; b) demandar serviços e acessibilidade (como lanchonete e elevadores); c) sugerir dispositivos de multimídia mais modernos e interativos; d) iniciar conversas a respeito de projetos inovadores de bibliotecas que os usuários conheciam ou participavam de alguma forma.

**Figura 23 – Carta de interpretação ambígua: o banco.**

**Figura 24 – Cenário fictício construído a partir do jogo "Tarot da Biblioteca".**

**Figura 25 – Exemplo de carta coringa preenchida com dizeres: "livro em braile - acesso p/ deficiente - orientador p/ deficientes".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

O resultado obtido com este jogo se deu através do mapeamento de informações acerca dos desejos futuros e das formas de uso costumeiras que as pessoas atribuem à biblioteca do MAR. Para nosso grupo esse fato foi considerado muito positivo, pois quando construímos o *tarot*, tínhamos como objetivo: 1) mapear os desejos e 2) informar os habitantes do espaço do MAR sobre as ideias que surgiram a partir do exercício de pensar coletivamente o que aquela biblioteca poderia ser. Nossa ideia inicial era a de produzir um livro ou encarte gráfico com as estatísticas dos desejos coletados, propor a disponibilização desse material no acervo da biblioteca e conversar com a administração sobre a viabilização de algumas das ideias reveladas. Entretanto, no decorrer do experimento, não contávamos que haveria uma ruptura tão grande com a administração da biblioteca que não pudéssemos contornar. Por razão dos impasses que surgiram decorrentes dessa ruptura, não fomos capazes de jogar com a equipe de funcionários, pois eles alegavam depender de autorização para realização da atividade. Por outro lado, tentávamos agendar reuniões com as pessoas responsáveis por essas autorizações e até enviamos relatórios por e-mail acerca do que havíamos feito para conversarmos sobre o projeto, porém nunca obtivemos retorno.

Às vezes um experimento de codesign pode encontrar com um obstáculo que exige toda uma reformulação de rota, de pensamento e de relações. Apesar da frustração que senti há um ano, hoje percebo que isto é mais comum do que eu julgava, e não porque projetos de codesign são instáveis, mas sim porque relações sociais são imprevisíveis. Desencadear processos que envolvem pessoas é incrível,

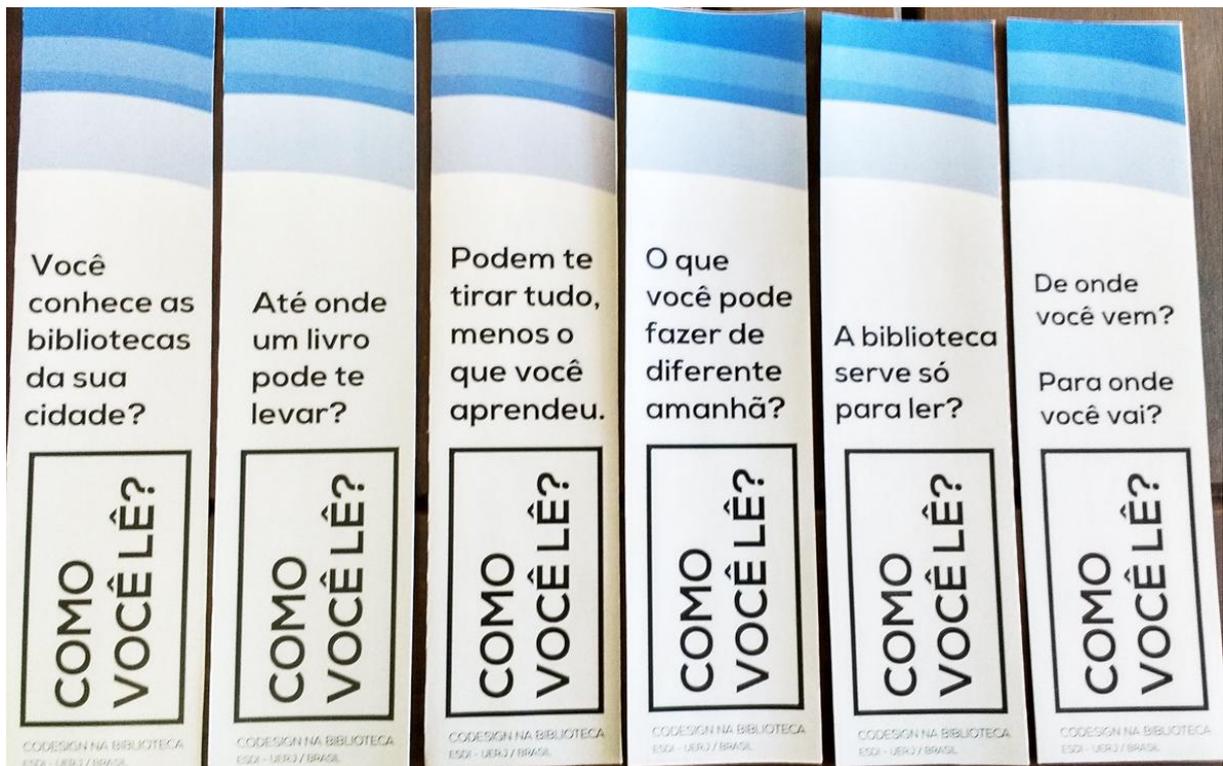
mas é também abrir mão da segurança e do controle de seguir um roteiro preciso. Sendo assim, nosso experimento final - o protótipo - seguiu caminhos que sequer poderíamos imaginar ao início de todo esse processo de codesign.

#### 4.2.1.5 Protótipo

Por meio do "*tarot da biblioteca*" as pessoas construíram ideias e posicionamentos diversos e inspiradores acerca das formas de uso e desejos em torno de uma biblioteca. Através das respostas para a pergunta "Em um futuro onde tudo fosse possível, como seria a sua biblioteca ideal?", e também dos cenários obtidos por meio do jogo, nosso grupo chegou a conclusão que o experimento final deste projeto coletivo tinha de ser uma devolutiva concreta, múltipla e colaborativa daqueles desejos. Desta forma, o produto final de todos estes processos de codesign relatados emergiu como um "provótipo". Segundo Mogensen (1994 *apud* Donovan; Gunn, 2012, p. 123), o provótipo (*provotype*) tem objetivo de provocar reflexões acerca de práticas existentes. Evocando experiências provocativas e concretas, os provótipos podem instigar discussões.

A partir da ideia de provótipo, nosso grupo organizou uma intervenção que foi colocada em prática na calçada da rua em frente ao Museu de Arte do Rio de Janeiro, pois não obtivemos resposta do MAR no tocante à realização da intervenção no *pavillion*. Este provótipo foi elaborado a partir dos dados coletados no jogo "*Tarot da Biblioteca*". Em prol de experimentar junto aos transeuntes o que seria uma biblioteca sem paredes, na praia, aberta a todos os públicos e com acesso irrestrito e gratuito, foi organizado um espaço com cadeiras de praia, guarda-sol e muitos livros a disposição. Para ir em direção a este espaço, os transeuntes caminhavam por uma trilha de livros jogados pelo chão com algumas frases, como: "Até onde um livro pode te levar?", "Podem te tirar tudo, menos o que você aprendeu", "A biblioteca serve só para ler?", "Você conhece as bibliotecas da sua cidade?". Ao se aproximarem do guarda-sol, encontravam cartazes com informação sobre o experimento de codesign desenvolvido no espaço MAR ao longo dos quatro meses, bem como muitos livros ao lado do recado: "Gostou? Pode levar, é grátis". Também estava a disposição do público marcadores de livros (Figura 26) com frases provocativas e o selo do projeto "Como você lê?" (PAES et al, 2015).

**Figura 26 – Marcadores de livro disponibilizados ao público durante a intervenção.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Na experiência do provótipo, foram observadas diversas abordagens. Algumas pessoas costumavam vir olhando pelo chão as frases e livros, até se aproximarem de alguém e perguntarem o que estava acontecendo ali. Em outros momentos do dia, o provótipo era completamente abandonado pelo grupo ESDI e apenas observado a distância. Nestas ocasiões, foi percebido que a maioria das pessoas procurava em volta por alguém, mesmo depois de ler o cartaz. Por vezes queriam perguntar mais detalhes sobre o projeto, ou confirmarse poderiam mesmo levar um ou mais livros. Houve muitas outras pessoas também que apenas pegavam um livro do chão e iam embora com ele sem nenhum traço de hesitação. Outras fotografavam exaustivamente a intervenção e chamavam os colegas para ver, ainda que não pegassem nenhum livro. Dentre as muitas interações observadas durante as três horas em que o provótipo esteve ali quase todos os livros foram doados. A Figura 27 mostra uma das interações registradas junto ao provótipo.

Figura 27– Algumas cenas da intervenção (provótipo) de rua.



Fonte: Adaptado de: PAES et al, 2015, p. 13.

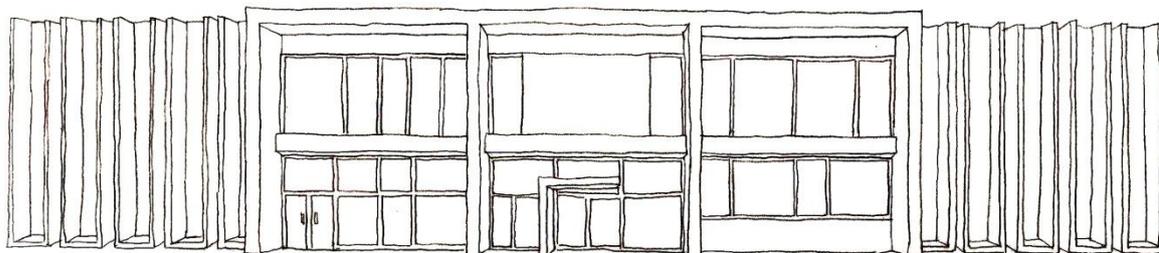
Dentre as muitas pessoas interessadas que ali estiveram, a presença de uma delas sem dúvida foi a mais significativa para o grupo ESDI e para o experimento como um todo. Leila é uma visitante do museu e também a primeira pessoa que jogou o "Tarot da Biblioteca" no espaço do MAR. Quando ela chegou na calçada em frente ao MAR e viu todos os livros jogados no chão, parou para ler as frases e seguir a trilha. Ao encontrar o grupo ESDI no espaço-praia, abriu um sorriso e todos se reconheceram. Leila logo relacionou a praia improvisada do provótipo com a biblioteca na praia do cenário dela, entre outras percepções. O grupo concorda que este foi um ponto alto da experiência de projeto compartilhado, pois este foi um momento de reconhecimento do impacto de suas atividades de codesign no MAR, além de ter sido uma nova oportunidade de discussão com uma participante que esteve no início e ao fim do experimento.

#### 4.2.2 Jogo "História Sem Fio" na BPE

A equipe de designers que criou o jogo "História Sem Fio" é composta por: Ana Franco Netto, Cristina Jardim Batista, Letícia Torres, Luciana Keller, Luiz Guilherme Nacinovic, Marina Bigio, Marion Fonseca, Sophie McManis, Thales de Mattos e Yasmin Amparo. Dentre estes, oito alunos são estudantes de graduação da ESDI, Luciana Keller era mestranda do PPDESDI na ocasião e Cristina Jardim Batista é também estudante de mestrado do PPDESDI, sendo que não é designer de formação, mas professora de Desenho. Apesar do grupo ser bastante heterogêneo em muitos aspectos (idade, experiências acadêmicas, interesses

profissionais, entre outros), a linguagem que se apresentou em comum entre eles desde o início foi o desenho (Figura 28).

**Figura 28 – Fachada da BPE desenhada por Cristina Jardim Batista, professora de Desenho e integrante do grupo "História Sem Fio".**



Fonte: Registros disponibilizados pelos grupos de pesquisa.

Para o desenvolvimento do experimento de design, a Biblioteca Parque Estadual (BPE) foi eleita como campo de estudo. A respeito da BPE, os integrantes do grupo relatam que a estrutura da biblioteca é dividida em andares, e que esta não só oferece diversos espaços, como também diferentes mídias. Pessoas que procuram somente ler o jornal do dia ou estudar para concursos públicos possuem um espaço especial dentro da biblioteca. Além disso, na BPE também está disponível mídias audiovisuais e cabines para que seus frequentadores possam assistir em duplas a filmes e vídeos, sendo que esta seção é utilizada principalmente por moradores de rua. Outro espaço oferecido é um centro multimídia, cuja seção é aproveitada principalmente por crianças que utilizam os computadores para jogar jogos *online*. Estas crianças muitas vezes aparecem na biblioteca após a aula, pois há uma escola municipal há poucos metros dali, ou antes de voltar para casa, já que moram em comunidades nos arredores. Dentre as crianças entrevistadas pelo grupo, a maioria disse morar na vizinhança, principalmente no Morro da Providência. A biblioteca também funciona em parceria com escolas, promovendo visitas em suas dependências nas quais as crianças exploram e aprendem sobre seu funcionamento. No mais, a BPE se apresenta como um ótimo local de consulta e estudo, disponibilizando uma grande gama de livros. O grupo ressalta que a BPE também se mostrou muito inclusiva em relação à comunidade, pois desenvolve projetos com as crianças, incentivando-as a jogar e criar.

#### 4.2.2.1 Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE

Uma integrante do grupo relatou como "fantásticas" as primeiras visitas a BPE, pois sentiu-se bem recebida no local e aprendeu muito sobre o espaço, principalmente por meio de uma visita guiada oferecida pela direção administrativa (Figura 29).

**Figura 29 – Registro de visitação guiada na BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelos grupos de pesquisa.

Após um certo número de visitas, o grupo se reuniu com objetivo de discutir as experiências e fatores observados individualmente no campo para que, juntos, pudessem definir uma questão e um "público-alvo" para o experimento que pretendiam desenvolver ao longo do semestre. Os espaços da BPE e grupos de indivíduos mapeados por eles foram: a) moradores de rua que usufruíam de mídias audiovisuais (Figura 30), b) indivíduos que utilizavam as instalações e conteúdo para estudar para concurso público, c) crianças que apareciam após – e algumas vezes durante – as aulas para jogar no computador e ler histórias em quadrinhos (Figura 31), e d) leitores tradicionais que usufruíam do "lugar do ócio" (Figura 32), ambiente dedicado para relaxar.

**Figura 30 – Visitantes da BPE assistindo a filmes nas cabines do espaço audiovisual.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelos grupos de pesquisa.

**Figura 31 – Público interagindo com máquina de fazer histórias em quadrinhos na área infantojuvenil da BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelos grupos de pesquisa.

Figura 32 – As poltronas do "lugar do ócio" e vista a partir delas.



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelos grupos de pesquisa.

Como resultado da discussão, o grupo decidiu focar nas crianças e adolescentes a partir de dez anos de idade e que frequentavam o espaço infantojuvenil. Logo de início, o grupo se incomodou com o tempo despendido pelas crianças no computador, e pensaram que essa era uma questão de pesquisa relevante para o experimento. Porém, após interações mais próximas com a equipe da biblioteca, o grupo foi alertado que o uso do computador pelas crianças não representava um problema para a biblioteca. Logo, esta deixou de ser considerada uma questão relevante para o desenvolvimento do trabalho. Nesse sentido, o grupo percebeu a dificuldade subjetiva da pesquisa exploratória e livre, ou seja, uma pesquisa na qual supõe-se chegar livre de preconceitos e questões de projeto previamente concebidas. Um aprendizado importante foi que as questões deveriam emergir do campo e das relações estabelecidas pelos designers com os atores daquela biblioteca, funcionários e público infantojuvenil. Esta reflexão pode ser observada através de um exercício proposto (Figura 33) em sala pelas professoras Zoy e Barbara aos alunos de graduação, no qual deveriam expressar por meio de uma síntese visual seu entendimento e progresso do processo de codesign.



#### 4.2.2.2 *Workshop*/interações com dinamarqueses

Para o grupo "História Sem Fio", a vinda dos colegas dinamarqueses ao Brasil em abril de 2015 foi um marco importante no tocante à oportunidade de conversar a respeito do processo de codesign, bem como contribuiu na definição da questão de pesquisa em torno do espaço e do público infantojuvenil da BPE. Ao ler um relatório final de disciplina entregue por este grupo de trabalho, observei um trecho em que o grupo descreve que "a prática do codesign foi introduzida principalmente após a visita dos dinamarqueses", ou seja, apesar do experimento ter sido iniciado em março de 2015, foi somente um mês depois que o grupo considerou estar de fato realizando uma atividade de codesign.

Em relação às atividades realizadas junto aos designers dinamarqueses do CODE em visita ao Brasil, houve uma reunião na qual algumas orientações foram compartilhadas para se obter melhor eficiência na abordagem do público e também na construção de relacionamento com os parceiros. Conforme a Figura 33, os alunos da graduação interpretaram essas orientações como "temos que botar as ideias no papel" e "temos que falar com os usuários".

#### 4.2.2.3 *Workshop*/interações com a equipe da biblioteca

Em relação às atividades realizadas junto à equipe da BPE, o grupo relata que a maior parte das interações ocorreram durante a aplicação e o aperfeiçoamento do jogo "História Sem Fio", e que Raquel (Figura 34) foi a colaboradora da BPE que participou mais diretamente de todas as etapas iterativas do jogo. Em razão do conhecimento de Raquel acerca das crianças e jovens que ali frequentavam, em muitos momentos ela foi como um "termômetro" para as ações do grupo. Além disso, ela também acompanhou e deu suporte às atividades propostas junto ao público infantojuvenil, pois havia uma determinação administrativa da BPE que exigia a presença de um funcionário durante a execução de atividades com esse público menor de idade.

**Figura 34 – Raquel e Fábio (BPE) observam a realização de uma atividade junto às crianças proposta pelo grupo "História Sem Fio".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Desta forma, após a definição de trabalhar com o público infantojuvenil, o grupo se reuniu mais algumas vezes para definir qual seria a melhor abordagem metodológica. Em conversas com Raquel, souberam que o jogo era algo familiar entre os jovens, e que eles costumavam jogar muito no espaço da BPE. Raquel disse que os jovens gostavam de jogar o "Jogo da Vida" no computador, o qual se apresentava como uma variação da vida real, ou seja, um jogo para os jovens simularem que tinham dinheiro, casa e outras coisas.

Amparados pelas informações fornecidas por Raquel, o grupo teve a ideia de construir um jogo com o intuito inicial de utilizá-lo como uma ferramenta de diálogo entre as crianças e os designers no espaço infantojuvenil. Mais ainda, o grupo queria criar um jogo onde o "desenhar" fosse um fator estrutural. Essa decisão foi tomada pois além do desenho ter já surgido como algo em comum entre próprio grupo, consideraram também que o desenho era uma linguagem propícia para abarcar as relações entre as crianças e com a biblioteca.

Houve um momento em que o grupo de designers e Raquel divergiram em opiniões, pois ela revelou durante o processo de construção do jogo que preferiria que o experimento fosse realizado por meio de outra abordagem que não o jogo, sem sugerir alguma outra opção alternativa. Ainda que por vezes seja desconfortável, a divergência de ideias entre designers, parceiros e público é bastante comum e de certa forma inerente a qualquer processo colaborativo em design. Desta forma, o impasse gerado exigiu dos designers cuidado redobrado para manter o parceiro engajado, de forma que Raquel sentisse que sua opinião era importante para o experimento, ainda que mais negociações fossem feitas para se chegar a um ponto em comum entre os envolvidos.

#### 4.2.2.4 *Workshop*/interações com visitantes

A questão de pesquisa definida pelo grupo para início da parte prática foi a seguinte: "Como incentivar a construção de vocabulário no público infanto-juvenil através de uma atividade coletiva de expressão gráfica, a fim de desenvolver sua capacidade de leitura e interpretação?"

Para endereçar esta questão no primeiro contato em forma de atividade com as crianças, o grupo planejou um jogo no estilo "caça ao tesouro", onde dividiriam as crianças em grupos que buscariam por livros, e então desenhariam esses títulos dos livros para outro grupo de crianças adivinhar qual era. Ao apresentar a proposta para Raquel, a funcionária avaliou que essa dinâmica não iria funcionar bem, pois as crianças teriam de ter uma interação muito imersiva e imediata com os livros, fato que não correspondia à realidade. Assim, neste mesmo dia, Raquel sugeriu reformulações no jogo de forma a simplificá-lo, de modo que os livros fossem eliminados da atividade, mas o desenhar fosse mantido. Após os ajustes, a mecânica do primeiro jogo tornou-se a de desenhar palavras sorteadas e descobrir o desenho do outro (Figura 35).

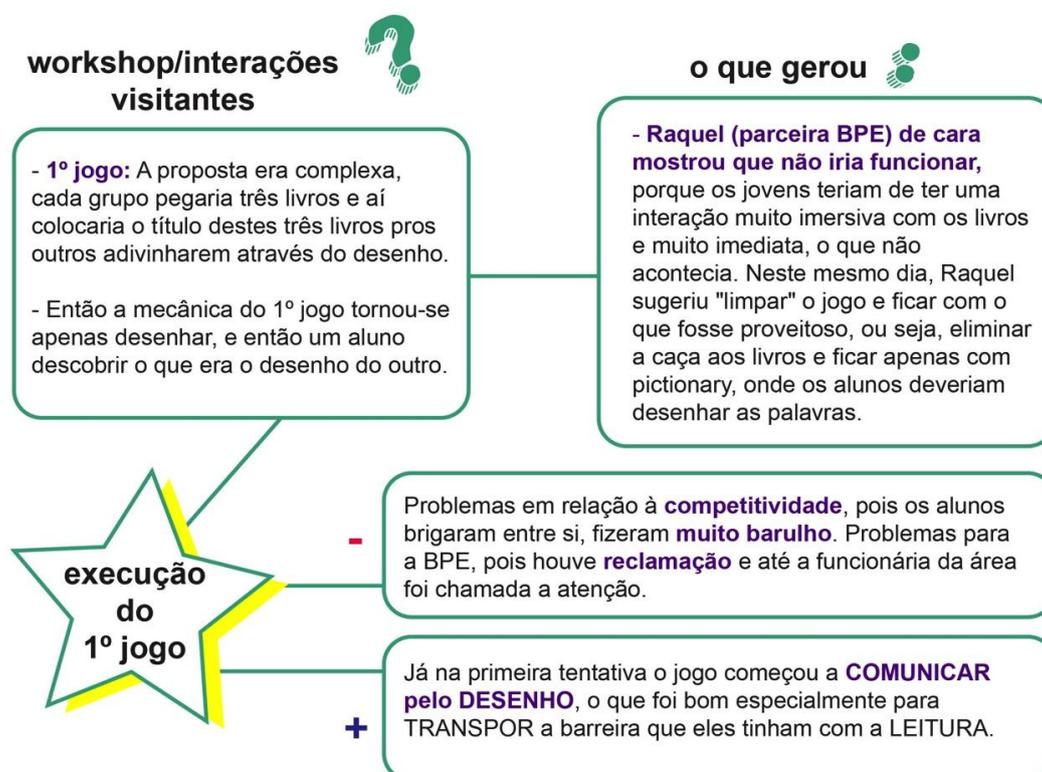
Figura 35 – Atividades realizadas junto ao público infantojuvenil.



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

A partir dessa experiência, o grupo percebeu que promover uma atividade na qual as crianças tivessem que pensar, criar e desenhar seria excelente para o desenvolvimento de pensamento lógico e poderia ser, no futuro, uma ponte entre elas e os livros. Era como se o jogo já denotasse em si a habilidade de comunicar pelo desenho, e o potencial de transpor a barreira para com a leitura formal. Ainda, alguns pontos fracos foram descobertos após esta primeira interação, como por exemplo, o estímulo excessivo da competitividade gerou muito barulho e brigas entre as crianças no espaço da BPE, sendo alvo de reclamações para a funcionária que supervisionava a atividade. No entanto, outro ponto positivo observado pelo grupo foi o fato de que o jogo, através do desenho, nivelou todos os participantes em termos de linguagem e, desta forma, viabilizou a participação igualitária de todas as faixas etárias presentes na sessão. A Figura 36 organiza informações acerca da primeira execução de atividade em formato de jogo:

Figura 36 – Esquema de *workshop*/interações visitantes com execução do 1º jogo, textos transcritos de entrevistas.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

Pautados no aprendizado obtido a partir da primeira atividade com as crianças, o grupo reformulou a proposta de jogo de modo que não fosse competitiva.

Desta vez, o objetivo do jogo era gerar cooperação para criar uma história em torno de um grande desenho coletivo, onde cada desenho (formulado a partir das palavras sorteadas) entrava em cena como parte fundamental do resultado final. Em razão da faixa etária escolhida demonstrar grande capacidade de dispersão, foi decidido regular o tempo de cada jogador. Com base em outros jogos e no tempo mínimo para se assimilar um conceito e desenvolver um desenho, uma ampulheta de um minuto foi incluída aos materiais de jogo. Para incentivar a reflexão sobre o vocabulário da língua portuguesa, o grupo realizou um *brainstorming* de palavras a serem inseridas no jogo. O modelo de jogo fornecido pelo grupo oferecia também a possibilidade dos próprios educadores da biblioteca interagirem e regularem o conteúdo, suprimindo palavras quando julgassem necessário.

Assim, as instruções básicas de jogo eram: a) os jogadores se agrupam em círculo ou em volta de uma mesa, b) o primeiro jogador deve retirar uma placa e revelar a palavra que deverá desenhar em até um minuto c) os jogadores seguintes devem repetir o passo b, porém contando como seu desenho se relaciona com o(s) desenho(s) precedentes, d) cada jogador repetirá o passo c até o último jogador, e e) ao final, todos os jogadores observam o desenho coletivo e sugerem um título para a história que se formou a partir das palavras sorteadas no decorrer da rodada. Desta forma, quando um jogador desenhava sua palavra sorteada durante um tempo cronometrado, o próximo jogador deveria desenhar a sua palavra na mesma folha do primeiro jogador, de modo a conectar com o desenho anterior e contar uma história através do desenho gerado por outros jogadores. A Figura 37 retrata uma ocasião em que o jogo acontecia:

**Figura 37 – Jogando uma rodada de "História Sem Fio".**

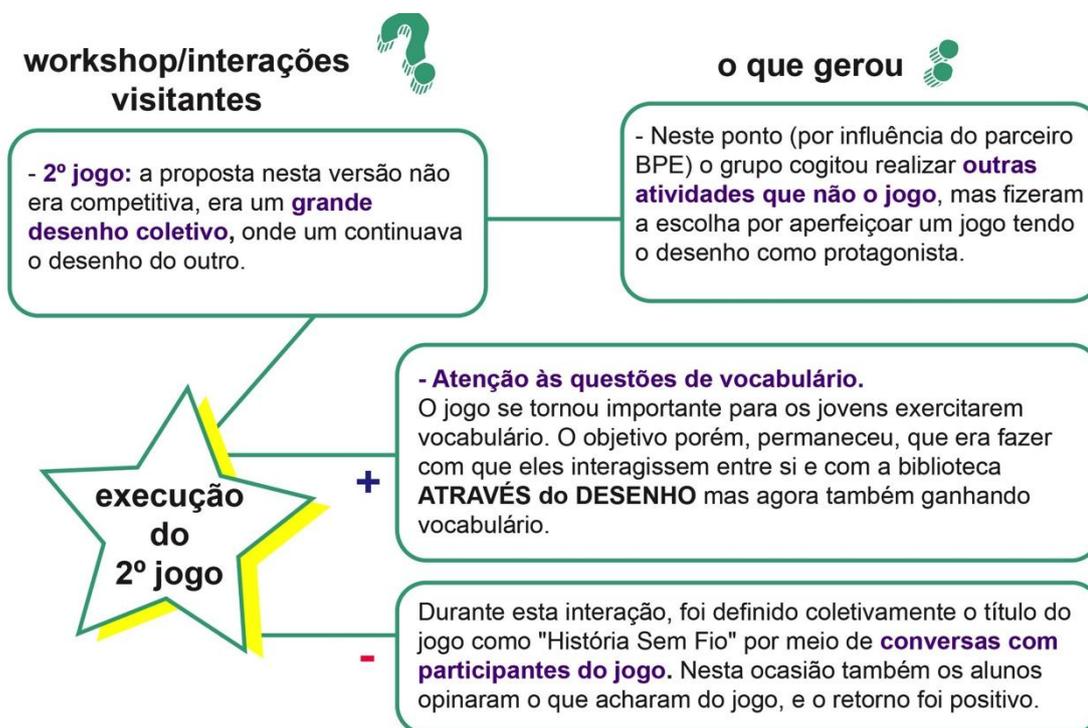


Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

De um modo geral, o grupo percebeu que o jogo se tornou um importante meio para as crianças e jovens exercitarem vocabulário. Por exemplo, em uma situação relatada pelo grupo, a palavra "camelo" surgiu e a criança que estava jogando não sabia o seu significado. Imediatamente as outras crianças começaram a descrever como se parece um camelo e o jogo continuou sem maiores problemas. Neste mesmo dia, os participantes nomearam o jogo como "História Sem Fio".

Em relação ao segundo jogo executado, os desdobramentos são esquematizados através da Figura 38:

Figura 38 – Esquema de *workshop*/interações visitantes com execução do 2º jogo, textos transcritos de entrevistas.



Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

#### 4.2.2.5 Protótipo

No último evento de design, o protótipo foi lançado junto aos parceiros e às crianças frequentadoras da BPE. A opinião de ambas partes foi positiva a respeito do produto final em questão, e um exemplar do jogo foi doado a BPE para compor permanentemente o seu acervo. Finalmente, o jogo passou por um refinamento estético e foi entregue a BPE como o protótipo final do experimento colaborativo iniciado há quatro meses. Os materiais de jogo eram uma caixa - na qual estão guardados os giz de cera, ampulheta e plaquinhas com palavras -, e um bloco de desenho tamanho A2, mas que pode ser substituído por qualquer outro papel maior, parede ou grande superfície. A comunicação visual do jogo em si remete à ideia de aprendizado escolar, onde os textos e desenhos em branco aparentam ter sido escritos a giz e dispostos em um fundo verde de lousa. A tipologia utilizada é descontraída e cumpre o papel de comunicar-se com um público mais jovem. Na Figura 39, observa-se o jogo em seu *layout* final.

Figura 39 – Protótipo do jogo "História Sem Fio".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

A aceitação do público e da BPE foi notória, sendo que o jogo foi incluído no acervo e incorporado pela biblioteca, a qual o utiliza ainda em dinâmicas com o público infantojuvenil. Na Figura 40, observa-se o jogo "História Sem Fio" sendo utilizado pela equipe BPE em um projeto próprio chamado "Exercício das Coisas do Mundo".

**Figura 40 – O jogo "História Sem Fio" sendo utilizado como uma das atividades em um projeto da BPE chamado "Exercício das Coisas do Mundo", onde jovens de 10 aos 17 anos refletem e debatem sobre diversos temas.**



Fonte: Foto divulgada no facebook da Biblioteca Parque Estadual.

Para o grupo, o ponto alto do experimento "História Sem Fio" foi o desenvolvimento de um jogo que deu suporte à construção de narrativas próprias das crianças. Através do jogo, as crianças pararam de exclusivamente simular viver uma realidade que não era delas, como acontecia quando jogavam o "Jogo da Vida" do computador. Por mais que assuntos mais sérios como, por exemplo, a morte, a homossexualidade ou a adoção tenham emergido a partir das narrativas das crianças, o jogo "História Sem Fio" representou também uma maneira de abordar estes assuntos dentro de um ambiente lúdico e seguro. A Figura 41 ilustra uma história contada a partir do desenho coletivo, onde a descrição da história criada relata: "O boi morto que teve um sonho: Ele sonha em ter um namorado e adotar um filho e escrever um livro sobre a história dele no Saara universal do cemitério junto com o rei do trovão".

**Figura 41 – Assuntos como homossexualidade, adoção e morte emergiram através dos desenhos e histórias gerados no jogo "História Sem Fio".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Perguntados sobre um possível ponto fraco do jogo, o grupo revelou que algumas vezes houve certa dispersão dos jogadores no momento em que a sessão de jogo estava sendo finalizada, e que talvez fosse interessante realizar uma melhoria nesta etapa no sentido de elaborar um fechamento mais sólido para a atividade. Ainda assim, a experiência com o jogo "História Sem Fio" (Figura 42) contribuiu para que todos os atores envolvidos, cada um com seu modo e dentro de seus objetivos, percebessem novas possibilidades de atividade e interação além das que já estavam disponíveis anteriormente no acervo da BPE.

**Figura 42 – Jogo "História Sem Fio" e participantes em roda.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

### 4.2.3 Jogo "Cola Aí" na BPE

A equipe de designers que criou o dispositivo "Cola aí" é composta por: Alessandra Rastelli, Catharine Rosa, Clarissa Lira Corrêa, Clarisse Fonseca, Daniela Tinoco, Felipe Mor, Karina Oliveira, Liana Amaral, Marcelo Ramiro, Mariana Faro e Patricia de Oliveira. Dentre estes, nove alunos são estudantes de graduação da ESDI, Liana na ocasião era aluna na condição de ouvinte da disciplina do PPDESDI, Clarisse era estudante de doutorado do PPDESDI e Mariana era estudante de mestrado do PPGCOM, da UFRJ. Para o desenvolvimento do experimento de codesign deste grupo, a Biblioteca Parque Estadual (BPE) foi eleita como campo de estudo.

#### 4.2.3.1 Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE

Em sua primeira visita de campo em grupo a BPE, o relato é de surpresa e estranhamento. Surpresa por se darem conta que por muitas vezes haviam passado pela avenida Presidente Vargas sem observar que nela havia uma estrutura grande de fachada branca e retilínea no coração do centro da cidade (Figura 43); e estranhamento ao perceberem a fila homogênea de pessoas que se formava ansiosa para a abertura da biblioteca.

**Figura 43 – Fachada da BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Conforme relato do grupo, por dentro, a BPE oferece um mundo de possibilidades e espaços para todo o tipo de interessados: literatura, informação,

música, filmes, jogos, lazer, descanso, cultura. Não somente, o caráter democrático da BPE parecia convidar as pessoas de todas as classes sociais a frequentarem o ambiente. Esse fator de diversidade chamou a atenção do grupo e suscitou algumas questões entre eles. No que o universo da BPE se difere dos outros espaços institucionais destinados a circulação de cultura na cidade? Por que por dentro o espaço da biblioteca parecia ser mais vivo e orgânico que de fora?

"Percebemos vetores de comunicação de dentro pra fora, mas não o oposto. Através dos vidros é possível ver o relógio da Central, a Presidente Vargas, o Campo de Santana e o caótico Mercado do Saara: toda a vida que literalmente corre e pulsa lá fora. De lá, ninguém nos vê de volta. Suspeitamos que sequer percebem a nave branca." (Relatório Impressões Biblioteca Parque<sup>4</sup>, 2015, p. 2)

Além disso, o grupo relata que a dimensão "parque" diz muito sobre a experiência diversa que a biblioteca proporciona. Observando a BPE, perceberam que a proposta do ambiente era o de estimular o conhecimento e a cultura, independentemente de ser por meio de livros ou não. Após andarem mais pela biblioteca e conversarem com algumas pessoas, entre visitantes, usuários e funcionários, o grupo se reuniu para trocar ideias sobre o que viram. Satisfeitos, constataram que um ambiente que tem como visão pré-concebida a seriedade pode também ser dinâmico. Um ponto forte que ressaltam acerca da BPE é o fato dela poder oferecer tantas coisas a um público tão variado, tudo em um único lugar. Perceberam que ali havia opções de livros, filmes, exposições, atividades educativas, um estúdio de música e até um teatro.

Em relação a "atividade por construir" no experimento de codesign, o grupo relatou que nas primeiras visitas havia o desejo de caminhar em direção a uma atividade lúdica que induziria o público a uma reflexão. Dessa forma, combinaram de pesquisar ferramentas de codesign para pensar em atividades. Criaram também um documento compartilhado e aberto via ferramenta *Google docs*, para relatos, impressões e lembranças, sem a necessidade de assinarem nada com o nome, nem mesmo se um membro do grupo quisesse intervir no texto de outro. A ideia do grupo de designers era, a partir da interação livre e exploratória no espaço e em seus relatos, formar uma "narrativa-montagem" construída pela soma das intervenções.

---

<sup>4</sup> Texto extraído do Relatório Impressões Biblioteca Parque. Arquivo recebido em 15/03/2016 por correio eletrônico.

#### 4.2.3.2 *Workshop*/interações com dinamarqueses e o jogo "Mapa Afetivo"

Com a vinda dos alunos e professores do CODE ao Brasil, o grupo organizou o jogo "Mapa Afetivo" (Figura 44), um jogo com o objetivo de criar e tangibilizar coletivamente uma imagem da biblioteca. Essa atividade contou com a participação de Zoé (aluna francesa de mestrado e pesquisadora do CODE), dois funcionários da BPE, os integrantes do grupo que criou o dispositivo "Cola Aí" e um outro grupo de designers da ESDI cujo campo de estudos também era a BPE.

**Figura 44 – Participantes e criadores do jogo "Mapa Afetivo" reunidos.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

O "Mapa Afetivo" era um jogo que consistia em uma planta baixa da BPE e demais peças, como ícones de sentimentos, *post-its*, canetinhas, linhas, entre outros. A atividade era iniciada a partir do momento em que alguém escolhia, por meio dos materiais, interagir com algum ponto do mapa. Essa interação com o espaço via mapa poderia ser, por exemplo, a construção ou demolição de uma parede em um determinado local da biblioteca, juntamente com a explicação do

jogador para tal ação. A partir daí, os participantes começavam a conversar entre si, e o próximo jogador realizava sua ação, o que muitas vezes demonstrava ser uma ação afetada pela ação prévia de outro jogador. Na prática, o "Mapa Afetivo" se mostrava como um grande "jogo de afetações", onde o entendimento pela palavra "afeto" não necessariamente está ligada ao sentimento de gostar de algo ou alguém, mas sim de ter sido impactado pela ação de algo ou alguém. As Figuras 45, 46 e 47 mostram o "Mapa Afetivo" em ação junto aos participantes:

**Figura 45 – Tabuleiro e peças do jogo "Mapa Afetivo".**



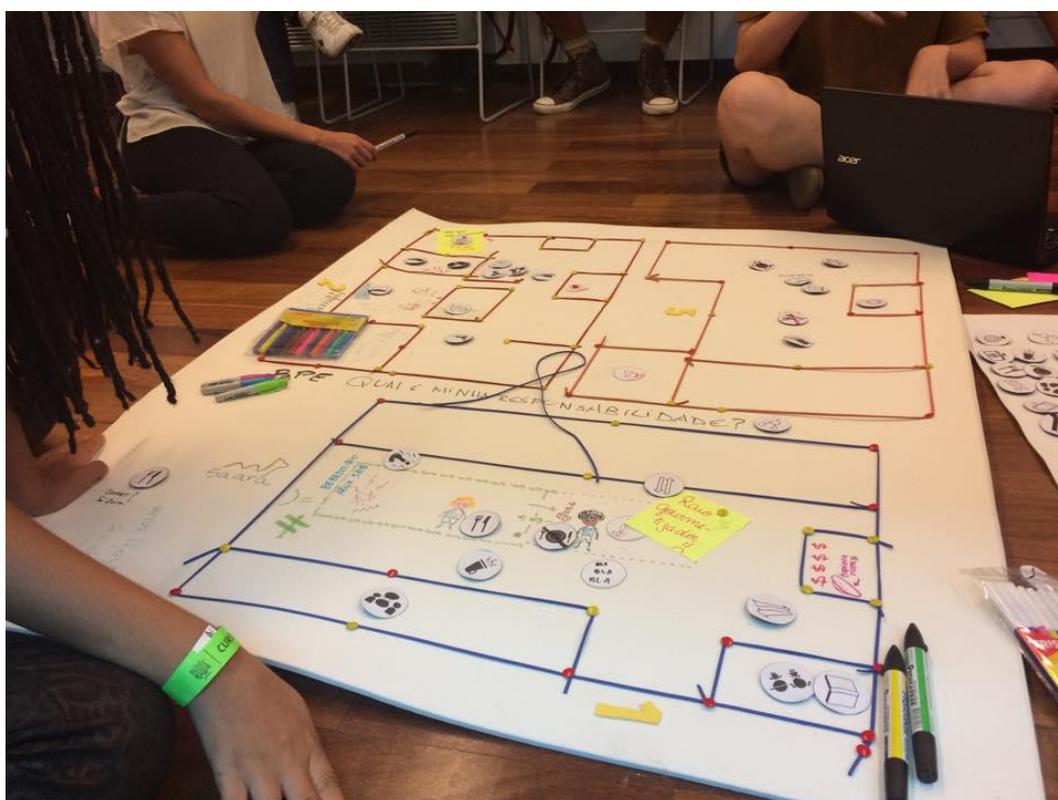
Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Figura 46 – Zoé (pesquisadora francesa do CODE) jogando o "Mapa Afetivo".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Figura 47 – Detalhe do "Mapa Afetivo": "Qual é minha responsabilidade?".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Além de denunciar de maneira mais clara o funcionamento da BPE, o "Mapa Afetivo" também funcionou como um dispositivo que revelou as barreiras invisíveis do espaço e das relações entre os atores. Dentre os casos mencionados no jogo, a cantina surgiu como um símbolo destas barreiras, pois, logo ali, dentro da BPE (um espaço com intuito de ser aberto a todos os públicos), a cantina se mostrava na prática como um lugar caro e restrito em termos de alimentos, fato que acabava por excluir e selecionar um público específico de frequentadores, conforme demonstrado pela Figura 48.

**Figura 48 – Detalhes do "Mapa Afetivo" em que a cantina da BPE é mencionada.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Também por meio do "Mapa Afetivo", o funcionário Fábio chamou a atenção do grupo para o fato de que, apesar da sensação de que na BPE estava tudo "muito pronto", ainda assim, para funcionar, a biblioteca precisava que as pessoas estivessem ali presentes e que fizessem suas solicitações, ao invés de apenas receber o que foi planejado para elas.

Dessa forma, a partir da interação do grupo com alguns funcionários da BPE e com Zoé do CODE, o "Mapa Afetivo" contribuiu para a identificação de três possíveis linhas de desenvolvimento para a pesquisa, sendo: 1) As Regras: de quem, para quem e como?; 2) Barreiras Invisíveis: questões de diferenciação socioeconômica entre usuários; e 3) A Ponte: a resposta do usuário com a continuidade e desenvolvimento da BPE.

#### 4.2.3.3 *Workshop*/interações com a equipe da biblioteca

A partir do "Mapa Afetivo", o grupo ficou interessado em investigar os paradoxos que permeavam o espaço da BPE. Fábio Moraes, mediador social da BPE, se tornou o funcionário com quem o grupo mais se identificou e se relacionou, sendo que em diversas ocasiões mencionava ao grupo a falta de entrosamento e o bloqueio entre frequentadores assíduos de áreas distintas. Além disso, Fábio (Figura 49) afirmava que as pessoas deveriam se envolver com a biblioteca para demandar o que gostariam de ver nela.

**Figura 49 – Fábio Moraes, mediador social da BPE, em conversas durante a dinâmica do "Mapa Afetivo".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Apesar da cooperação de Fábio e da realização do "Mapa Afetivo", o grupo avalia que a relação mais delicada se apresentou justamente junto aos parceiros BPE. Sobre este fato, o grupo relata que alguns dos funcionários se colocaram mais como uma parte administrativa que ora acompanhava o processo a distância, ora apresentava impedimentos para a realização de algumas atividades. O grupo tem dúvidas a respeito da compreensão de toda equipe BPE acerca do que seria um

processo colaborativo, e lamenta também os problemas políticos enfrentados pela instituição, como a redução do horário de funcionamento da biblioteca. Acerca da dinâmica entre o grupo de designers da ESDI realizando experimento na BPE, em último relatório de autoavaliação do experimento, o grupo discorre sobre as dificuldades encontradas:

"[...] à medida que o projeto ia se desenvolvendo, medidas burocráticas foram sendo aplicadas, como notificações constantes sobre visitas feitas ao local, solicitando autorização sobre utilização dos espaços, e pequenos desentendimentos acerca da dinâmica de atividades da própria BPE, dificultando algumas dinâmicas do grupo. Isso nos levou a refletir que talvez tenha ocorrido uma má interpretação da proposta do grupo pelos parceiros. E isso pode estar relacionado ao fato de que nós não estabelecemos contato direto com a parte administrativa da BPE desde o início. Esse contato só foi realizado no dia em que aplicamos o teste para o protótipo final. Também foi levantada a hipótese de que o processo foi mais aberto do que deveria, pois, por um lado gostaríamos de maior pró-atividade dos usuários em relação aos protótipos, por outro, esperávamos maior envolvimento dos parceiros no processo de criação desses protótipos e em formas de aplicá-los diretamente. E isso se deve, acreditamos, à falta de tempo para uma maior amplitude na aplicação dos testes e à disponibilidade de tempo dos parceiros de estarem conosco." (Relatório Autoavaliação<sup>5</sup>, 2015, p. 1)

#### 4.2.3.4 *Workshop*/interações com visitantes

Antes mesmo da realização do "Mapa Afetivo", o grupo procurou interagir com alguns frequentadores da BPE por meio de uma atividade nomeada "Mapa de Colagem". De acordo com Liana, a intenção desse mapa era parecida com a do "Mapa Afetivo", onde a ideia era mapear a biblioteca e seus locais por meio de uma atividade que envolvesse desenho e colagem, porém a dinâmica era mais aberta e não havia uma estrutura de tabuleiro em forma de planta baixa. Inicialmente, houve certa dificuldade em envolver o público, pois os visitantes não se mostravam interessados pela atividade. Eventualmente, o grupo conseguiu atrair alguns estudantes que estavam relaxando em um dos espaços da BPE mas, ainda assim, consideram que a atividade poderia ter sido mais proveitosa, pois estes estudantes - que eram amigos e se conheciam - ficaram muito fechados em si mesmos e não corresponderam tanto em atender a proposta do "Mapa de Colagem" em relação às questões da biblioteca. Além dos dados obtidos não terem sido considerados satisfatórios, também não houve tempo hábil de tentar com outros visitantes a mesma atividade. Apesar disso, o grupo percebeu que muitas pessoas vão para a

---

<sup>5</sup> Texto extraído do Relatório de Autoavaliação coletiva do grupo. Arquivo recebido em 15/03/2016 por correio eletrônico.

BPE mas não exploram o ambiente. Visitam sempre o mesmo lugar, com uma atividade específica em mente. As Figuras 50, 51 e 52 ilustraram a atividade realizada por meio do "Mapa de Colagem":

**Figura 50 – Atividade "Mapa de Colagem" em execução.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

**Figura 51 – Resultados do "Mapa de Colagem".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.



alguns seguranças da BPE tinham ressalvas de receber esse público e tinham o desejo de que a BPE fosse uma biblioteca privada.

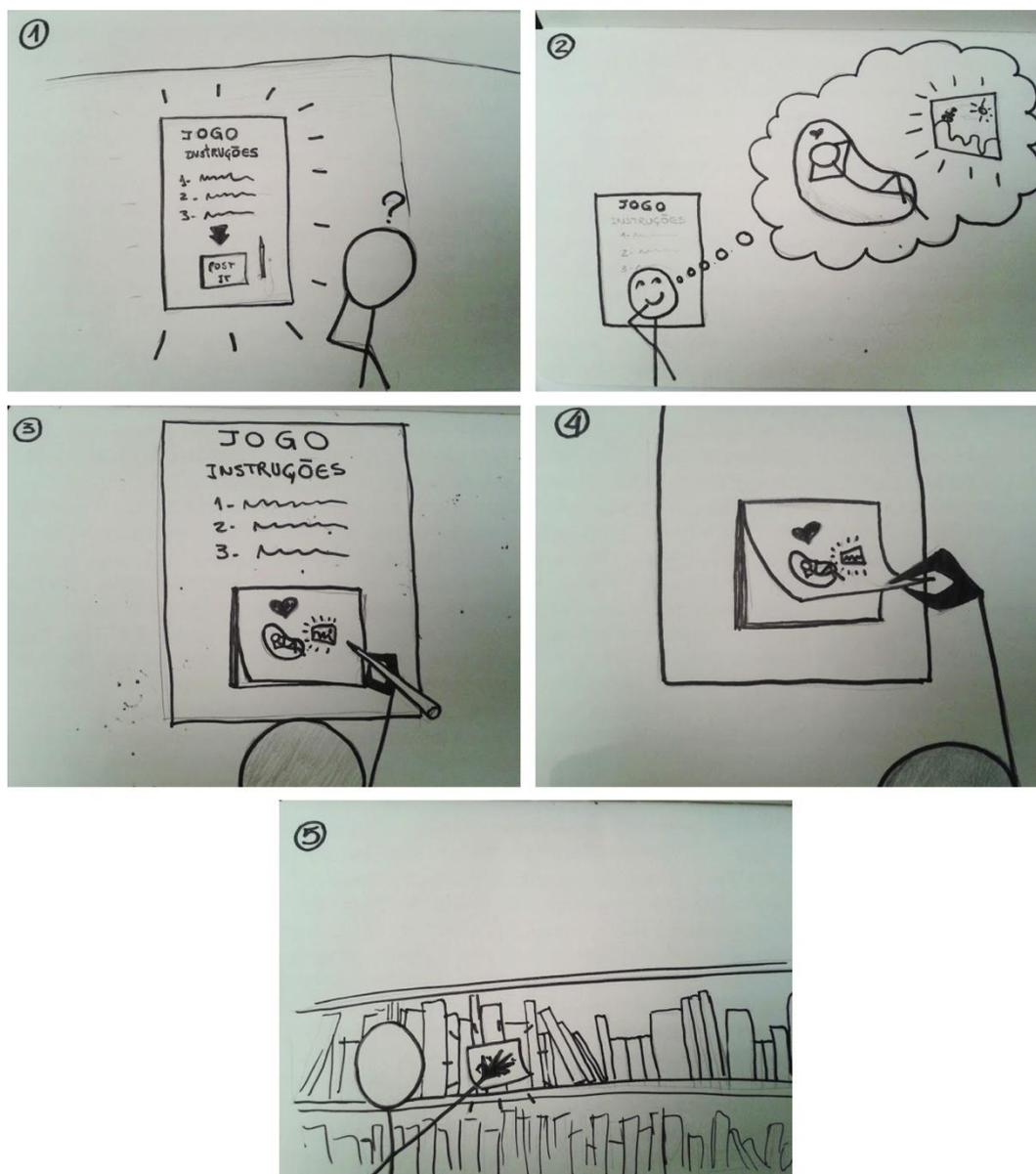
Dessa maneira, cada vez mais o grupo refletia sobre a ideia de "bolhas de espaço" na BPE, onde cada classe de frequentadores tratava rapidamente de se identificar e de certo modo territorializar uma área da biblioteca, deixando de explorar os outros espaços do local. Na realidade, o grupo identificou que mesmo frequentadores assíduos da BPE não se sentiam confortáveis para transitar e fazer uso irrestrito de todas as possibilidades oferecidas pela biblioteca. O grupo começou a pensar sobre algo que desfizesse essas bolhas ou tensionasse as barreiras. Assim, a questão de pesquisa do grupo passou a ser: como fazer com que os usuários da BPE realmente sintam pertencimento nos espaços que a compõem?

#### 4.2.3.5 Protótipo, o jogo "Cola Aí"

A partir da definição da questão de pesquisa, o grupo começou a refletir acerca do sentimento de pertencimento. Sobre isso, a definição a qual chegaram é a de que "pertencimento é sentir-se confortável o suficiente para interferir". Diferentemente dos demais casos relatados, este grupo nunca definiu um público específico para trabalhar, sendo que este fato se reflete até mesmo no protótipo que criaram para a BPE. O grupo desejava que todos os públicos da BPE sentissem liberdade para interferir no espaço, e até mesmo no protótipo que criaram.

O jogo "Cola Aí" foi um protótipo que consistia em cartazes e totens elaborados com três instruções básicas, além de um *post-it* com uma caneta. A ideia do grupo era estimular a espontaneidade dos frequentadores da BPE através das seguintes instruções: 1) Pense: qual é seu espaço preferido na BPE?; 2) Compartilhe: use o papel e convide outros usuários a conhecer seu espaço favorito!; e 3) Explore: cole a sua dica em um lugar da biblioteca que você não costuma frequentar! A Figura 53 mostra um esboço em cinco passos das instruções acima mencionadas, as quais foram ainda reformuladas e mais simplificadas para apenas três passos (Figura 54). Dessa forma, percebe-se que a utilização de uma comunicação visual ilustrativa das instruções do jogo foi elaborada não só para chamar a atenção, mas também de estimular a participação de públicos diversos através da simplificação da mensagem de como se joga o "Cola Aí".

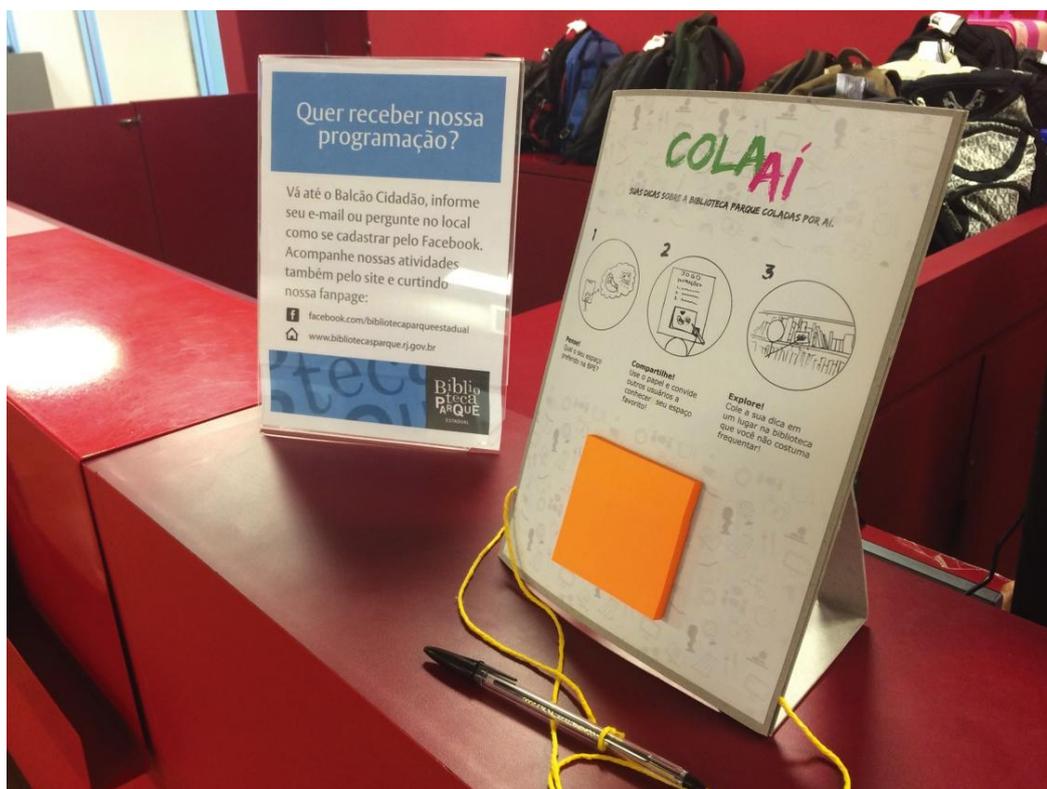
Figura 53 – Esboço inicial das instruções do protótipo "Cola Aí".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Dessa forma, as intenções do grupo através do jogo "Cola Aí" eram convidar o público a interagir entre si a partir de suas próprias experiências na BPE, e também estimular as pessoas a explorarem outros espaços e deixarem sua zona de conforto. No tocante a criação do "Cola Aí", Liana relatou que foi inspirado em uma dinâmica já existente na biblioteca, que consistia na indicação de livros por meio de um recado no ato da devolução. Assim, o livro e o recado ficavam então disponíveis no balcão de indicações de livros. A Figura 54 apresenta o "Cola Aí" disposto em um balcão da BPE:

Figura 54 – "Cola Aí" exposto no balcão da biblioteca em forma de totem.



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

O jogo esteve em teste durante quatro dias um após o outro, contabilizando um total de doze horas de exposição dos tótems, cartazes e recados colocados. De acordo com o grupo, foram contabilizados vinte e cinco recados, sendo que quase todos corresponderam a expectativa da atividade. O "Cola Aí" foi uma forma de gerar reconhecimento e apropriação do espaço. A Figura 55 exhibe alguns dos recados inseridos nos espaços da BPE:

Figura 55 – Alguns dos recados deixado pelo público BPE através do jogo "Cola Aí".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Para o grupo, o "Cola Aí" confirmou suas suspeitas acerca da existência de "barreiras invisíveis" e, através desse convite, contribuiu para a apropriação do espaço pelo público. Dessa forma, o consenso do grupo é que o jogo atende seus objetivos, mas funcionaria melhor se as condições de implementação tivessem sido mais favoráveis. Em relação a essas condições, relataram a dificuldade em engajar os funcionários da BPE na divulgação e incentivo da utilização do protótipo. O clima era de desconfiança e alguns funcionários chegaram a deixar claro que não cooperariam com as atividades propostas, pois temiam estar disputando suas consolidadas funções e posições de trabalho com os designers. Em situações mais amenas, o "Cola Aí" passou despercebido pela equipe BPE, que em nenhum momento demonstrou curiosidade ou interesse pelo jogo. Quando solicitados para colocar no balcão de livros, o jogo até era deixado de lado. Em nenhum momento os funcionários divulgaram ou incentivaram o público a jogar. Alguns até reclamavam em tom de alerta para um possível dano físico que a cola do *post-it* poderia causar na parede, vidros ou objetos. Nesse sentido, o apoio foi insuficiente para incorporar o dispositivo como um elemento da biblioteca.

O público, por sua vez, inicialmente demonstrou receio de utilizar os *post-its*, de realmente colar e interferir no espaço da BPE. Assim, o grupo começou a colar os primeiros *post-its* para incentivar as pessoas, e essa foi uma estratégia que funcionou bem. Ainda assim, ficou a sensação de que faltou tempo para que as pessoas se acostumassem com o "Cola Aí" presente no local e isso dificultou que o

dispositivo adentrasse o repertório de conhecimento das pessoas daquela atividade, conforme pode ser observado na Figura 56:

**Figura 56 – Visitante curiosa fotografa o "Cola Aí".**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Além disso, Mara Pereira, a coordenadora do Programa de Educação da BPE, solicitou que os *post-its* fossem retirados ao final de cada dia, fato que prejudicou muito a dinâmica da atividade, pois a tarefa era desgastante para o grupo e fazia com que se perdesse o sentido do "Cola Aí", os usuários não geravam afinidade com o objeto desta maneira. Alguns dos recados coletados pelo grupo "Cola Aí" podem ser observados na Figura 57:

Figura 57 – Resultados do jogo "Cola Aí".



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Como conclusão do experimento, o grupo afirma que gostaria de ter tido mais tempo de "Cola Aí" na biblioteca e também maior apoio da equipe BPE para incorporação do dispositivo no local. A reflexão que ficou foi de que faltou tempo para envolver o parceiro e para a construção de uma relação de confiança entre ambas as partes, o que nesse sentido se constituiu como uma lacuna no experimento como um todo. Apesar disso, o grupo considera que viver o processo de codesign na prática foi mais rico do que teria sido apenas na teoria, e que, nessa perspectiva, o processo projetual como um todo teve uma importância muito grande em relação ao produto final.

#### 4.2.4 "Jogo de tabuleiro"<sup>6</sup> para o público infantojuvenil da BPE

A equipe de designers que criou um jogo de tabuleiro para o público infantojuvenil da BPE como resultado de seu experimento de codesign era composta por duas alunas da pós-graduação -María Cristina Ibarra (doutoranda) e Marina Siritto (mestranda) -junto a seis alunos do 2º ano de graduação em Design da ESDI: Bianca Matos, Bruno dos Reis, Isabela Monteiro, Juliana Marques, Victor Maurell e Caio Nogueira. Este grupo (Figura 58), bem como todos os demais que elegeram como campo de estudos a BPE, teve o apoio do programa de Educação da biblioteca coordenado por Mara Pereira, por meio de parceria previamente estabelecida pelas professoras Zoy e Barbara entre a ESDI e a BPE.

**Figura 58 – Grupo de pesquisa em sua primeira visita coletiva à BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

---

<sup>6</sup>O jogo criado por este grupo não foi nomeado em nenhum momento. Por este motivo, será denominado neste trabalho como 'jogo de tabuleiro'.

#### 4.2.4.1 Estudo de campo e as primeiras noções de projeto na BPE

Em suas primeiras visitas à BPE, o grupo ficou impressionado com a magnitude do lugar, ao mesmo tempo em que queriam saber mais sobre o local e descobrir como ele funcionava, quem eram os frequentadores e quais serviços a biblioteca oferecia. Após visitarem todos os andares e observarem os usos de cada sala, surgiram algumas questões, sendo: como o interior da biblioteca está relacionado aos arredores?; existe nos frequentadores um sentimento de pertencimento com o lugar?; quais são os interesses dos frequentadores?; Por que alguns espaços são tão disputados (como o espaço audiovisual) e outros tão vazios (como o segundo andar)?; como podemos encorajar a utilização dos livros?; e como podemos reforçar o conceito de "parque"? Para investigar essas e outras questões, o grupo optou por organizar uma atividade lúdica em que pudessem obter informações *in loco* dos frequentadores da biblioteca. Sendo assim, a atividade consistiu em um jogo de cartas previamente preenchidas com algumas informações coletadas durante as visitas anteriores, onde o papel dos participantes era interagir com a informação descrita nas cartas através de peças que representavam as opções "sim", "não" e "talvez". Na dinâmica do jogo, a primeira pessoa tinha que pegar uma carta, ler em voz alta - exemplo: "eu acho que o entorno da biblioteca é muito perigoso" - e comentar algo sobre a frase, escolhendo uma peça para demonstrar se ela concordava ou não com tal afirmação e explicando o porquê. O próximo participante tinha de comentar sobre a última carta lida, e então tirar uma nova carta para continuar o jogo. Outros exemplos de frases nesse jogo eram: "eu prefiro ver um filme do que ler um livro na biblioteca"; "eu vou para a biblioteca para estudar"; "eu me sinto pressionado quando tenho de devolver um livro para a biblioteca em um curto período de tempo".

Esta atividade foi realizada na terceira visita do grupo a BPE, e contou com a participação de cinco frequentadores aleatórios da biblioteca. Por meio do jogo, o grupo descobriu que algumas coisas que eles pensavam de início não correspondiam com a realidade. Por exemplo, as pessoas que frequentam a BPE tem um forte senso de pertencimento àquele local e, além de gostarem de emprestar livros da biblioteca, não vão ao local somente para descansar. Outro fato observado é que esses frequentadores divulgam a BPE para outras pessoas, pois muitos passam em frente mas nunca entraram no local. Finalmente, o grupo considerou

positiva a atividade, pois foi uma ferramenta inicial que abriu diálogo entre os designers e o público, por outro lado, gostariam de ter obtido respostas mais profundas. A Figura 59 apresenta detalhes sobre este jogo:

**Figura 59 – Jogo de cartas realizado junto ao público no terceiro dia de visitas do grupo.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

#### 4.2.4.2 *Workshop*/interações com dinamarqueses

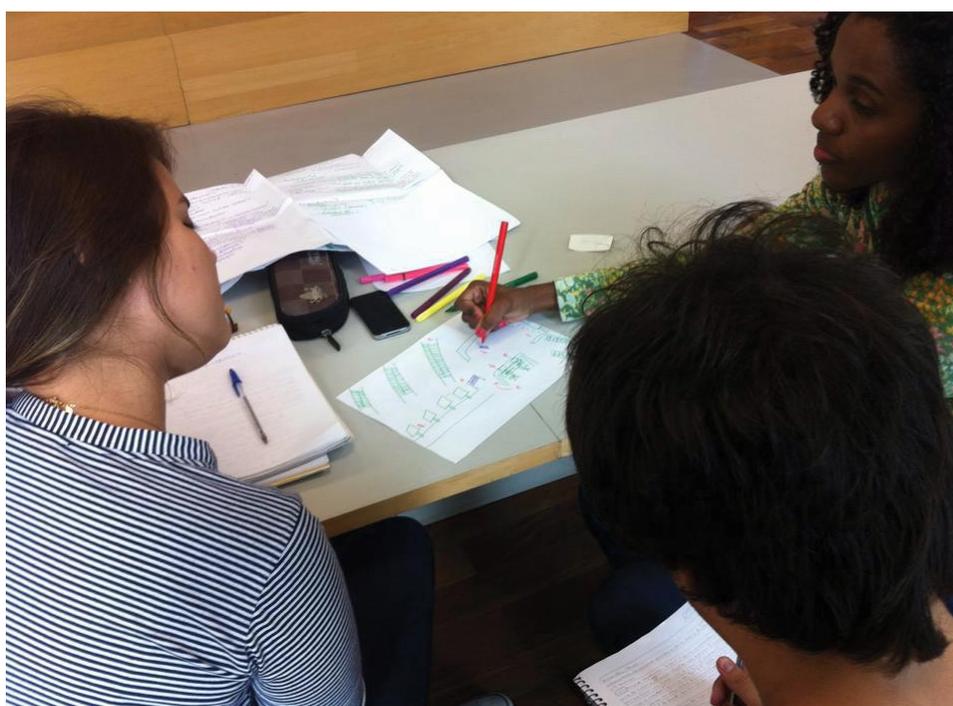
Durante a semana em que os professores e estudantes dinamarqueses vieram ao Brasil, foi organizada uma visita coletiva com todos eles junto a todos os alunos e professores da ESDI participantes do experimento de codesign (ou seja, cerca de sessenta pessoas) às três bibliotecas parceiras: BPE, MAR e Prainha. O que o grupo observou é que talvez os colegas dinamarqueses não tivessem ideia da magnitude do espaço físico da BPE e da diversidade de públicos que ali se inseriam. Nessa ocasião o grupo contou brevemente a Rie Maktabi e Toke Frello (alunos de mestrado do KADK) sobre o desenvolvimento do experimento, e que o mesmo ainda estava em fase de pesquisa de campo exploratória e sem nenhuma questão específica formulada. Nesse sentido os colegas dinamarqueses perguntaram sobre as interações do grupo com a equipe de funcionários da BPE, ao passo que ficaram surpresos por nenhum contato entre eles ter sido realizado até o momento. Embora Rie e Toke sugerissem que o grupo preparasse um folheto para comunicar-se efetivamente com toda a equipe da BPE (uma estratégia parecida foi utilizada em um dos experimentos na Dinamarca), o grupo brasileiro teve a impressão que os colegas não entendiam as proporções da biblioteca, bem como o número de funcionários ali presentes e em turnos variáveis, além da complexa configuração por área de atuação de cada um.

Ainda nessa semana, o grupo se organizou para uma conversa formal com Toke em busca de expressar dificuldades frente ao experimento e de compartilhar experiências. Nesta conversa surgiram questões específicas de como se aproximar das pessoas de modo a conseguir informações menos superficiais, como abordar as pessoas, como engajar os funcionários nas atividades, entre outros. Toke cooperou com sua experiência e compartilhou estratégias, como a do "papagaio", cujo objetivo consiste em repetir a última frase do entrevistado em tom de pergunta, com o fim de obter informações mais detalhadas acerca do que foi mencionado. Como resultado da vinda dos colegas dinamarqueses ao Brasil, o grupo percebeu que seu próximo passo definitivamente deveria ser uma atividade em que estabelecessem contato com a equipe BPE. Com este fim, Maria Cristina preparou uma apresentação sobre o que era codesign.

#### 4.2.4.3 *Workshop/Interações com a equipe da biblioteca*

Após a visita dos colegas dinamarqueses, em reunião com cinco funcionários da equipe BPE, Maria Cristina apresentou um material visual sobre o que era codesign, reiterando os motivos que trouxeram aquele grupo de designers a trabalhar no espaço da biblioteca. Sendo assim, a apresentação funcionou como uma maneira de iniciar o diálogo com os funcionários e explicar o que pretendiam fazer. Além disso, o grupo utilizou a técnica do "papagaio", desenhos e perguntas com fundo investigativo para ativar a imaginação como, por exemplo: "se você dormisse e acordasse daqui um ano, como seria a sua biblioteca dos sonhos?", ou "quais as coisas que você mais gosta e menos gosta na BPE?". Outra técnica utilizada para conhecer as rotinas dos funcionários foi pedir que eles desenhassem a planta do local de trabalho, comentando o que faziam em cada lugar. Essas atividades foram importantes para que eles conhecessem os posicionamentos de cada um dos funcionários, sendo que, na opinião do grupo, a apresentação formal aos funcionários sobre o que era codesign deveria ter sido feita desde o primeiro dia do experimento. As Figuras 60, 61 e 62 demonstram as interações do grupo com a equipe BPE.

**Figura 60 – Foto tirada durante conversa com Bruna, funcionária BPE da área infantojuvenil.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

**Figura 61 – Foto tirada durante reunião com a equipe de Educação da BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

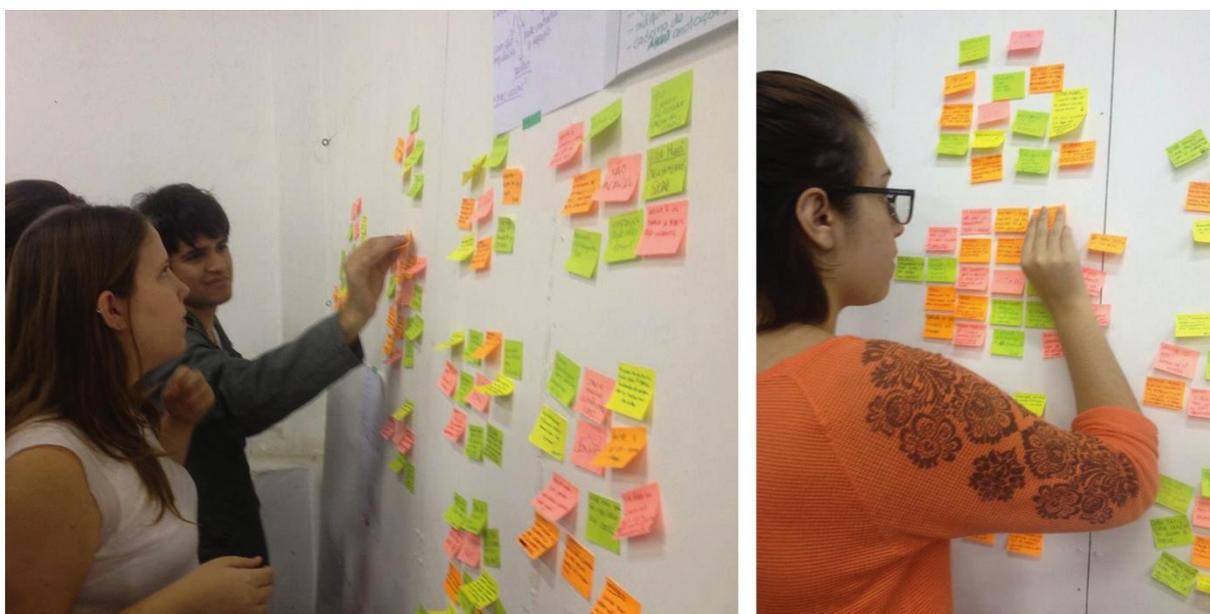


**Figura 62 – Foto tirada durante conversa com Maurício e Ingrid, bibliotecários da área infantojuvenil.**

Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Após a atividade com a equipe BPE, o grupo organizou a informação coletada em um quadro composto por anotações em *post-its* (Figura 63), conforme sugerido por Toke. Dessa forma, foi possível visualizar os pontos mais importantes, entender o momento político da BPE, discutir opiniões e estabelecer uma questão de pesquisa, sendo: "como despertar o interesse pela leitura nos usuários do espaço multimídia da área infantojuvenil da BPE?". Tendo esta questão formulada, levaram para a funcionária Bruna que, juntamente a Maurício, Ingrid e Bruno (funcionários da área infantojuvenil da BPE), foram atores indispensáveis para o desenvolvimento do experimento.

**Figura 63 – Organização dos dados coletados.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Acerca da conversa posterior que o grupo teve com Bruna e demais funcionários da área administrativa, Ibarra e Anastassakis (2015) relatam que o grupo foi alertado acerca de uma questão mais urgente e mais relacionada aos objetivos da instituição em relação aos frequentadores da área infantojuvenil, sendo:

"Como melhorar a relação das crianças com o espaço, os funcionários e os demais usuários da área infantojuvenil? Esta questão surgiu já que muitos dos jovens que frequentavam a BPE não tinham um comportamento adequado nem com o lugar, nem com os funcionários, nem com eles mesmos. Gostavam de ficar no computador, ignorando o acervo de livros, desrespeitavam os funcionários e os colegas, gritavam e corriam pela biblioteca. [...] Maurício comentou que melhorando a relação das crianças com o espaço, melhoraria o comportamento delas."(IBARRA; ANASTASSAKIS, 2015, p. 8)

Dessa forma, o grupo percebeu que, para a equipe BPE, o maior problema das crianças e jovens não estava no fato deles passarem tempo no computador, mas sim em questões de comportamento, pois muitas vezes as crianças eram ruins umas com as outras e com os bibliotecários, demonstrando desrespeito pelo espaço e por quem lá estivesse. Os funcionários ainda se queixavam de não terem sido contratados para serem "tutores", e sim bibliotecários, com pouco tempo e disposição disponível para lidar com os transtornos que estes frequentadores causavam.

Cientes das opiniões dos funcionários e com a questão de melhorar a relação entre as crianças e o espaço da BPE, o grupo idealizou jogos e atividades para se aproximarem das crianças. Em dado momento, o grupo trouxe uma atividade em forma de jogo que consistia em um papel enrolado com algumas perguntas, sendo: "quem?", "com quem?", "aonde?", "fazendo o quê?". Essa atividade tinha como objetivo abrir diálogo com o público infantojuvenil e conhecê-los melhor, porém nunca chegou a acontecer, pois o exercício dessa atividade na BPE foi barrada pela funcionária Bruna no dia em que iria acontecer. A partir daquele dia, a direção da BPE demandou que quaisquer atividades no espaço fossem previamente informadas por e-mail e sua autorização solicitada, além de informar a obrigatoriedade de supervisão quaisquer atividade realizada junto ao público infantil ou infantojuvenil. O grupo ficou frustrado e se dividiu. Enquanto um dos membros do grupo foi se aproximar das crianças informalmente, pedindo para jogar com eles futebol de botão, outra parte ficou para conversar com Bruna e entender o que havia acontecido. O grupo percebeu que antes ela estava muito entusiasmada com o experimento de codesign, e agora não estava mais tão certa sobre muita coisa e lamentava-se por problemas políticos da BPE. A relação entre a BPE e os designers parecia começar a estremecer.

#### 4.2.4.4 *Workshop*/interações com visitantes e a criação do "jogo de tabuleiro"

Em um momento de descontração, Marina (mestranda da ESDI) foi jogar futebol de botão com as crianças. Ali ela percebeu que aquele público infantojuvenil era composto por estudantes de oito a catorze anos, sendo que muitos eram moradores dos entornos da BPE. Muitos eram também crianças e jovens carentes, alunos da rede pública de ensino e que frequentavam a BPE todos os dias para passar o tempo e jogar no computador o "jogo da vida". Entre uma jogada e outra, Marina perguntava às crianças o que elas mais gostavam e o que menos gostavam na BPE, além da idade e dos nomes deles. Dessa maneira se deu o primeiro contato com as crianças e jovens que compuseram o público de seu experimento, sendo que este grupo trabalhou de maneira muito próxima com estas crianças, encontrando-se e propondo atividades sempre junto dos mesmos frequentadores da área infantojuvenil ao longo do semestre. Na Figura 64, as crianças da área infantojuvenil jogam futebol de botão na BPE.

**Figura 64 – Primeiro contato do grupo com o público infantojuvenil da BPE.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

A partir das informações coletadas com o público e com a equipe BPE, o grupo percebeu que estes frequentadores tinham muita familiaridade com jogos, o que poderia ser uma estratégia para atrair e integrar-se com esse público. Além disso, os alunos de graduação da ESDI gostavam muito de jogos e *games* de diversos tipos, fato que seria outra vantagem na concepção de um jogo para o experimento. Sendo assim, o primeiro jogo que o grupo criou era um jogo de desafios, onde a lógica estaria em acumular pontos a cada desafio cumprido, e expor posteriormente a todos os interessados a pontuação conquistada por cada participante através de um quadro fixado na BPE. Na Figura 65, as crianças realizam com o grupo de designers da ESDI uma atividade.

**Figura 65 – Primeiro *workshop* com o público infantojuvenil.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Infelizmente, este jogo não saiu como planejado pelos designers por muitos motivos. O primeiro desafio foi engajar as crianças na atividade, pois não demonstraram interesse ao serem convidados. Dessa forma, a funcionária Bruna (Figura 66), que estava acompanhando o grupo neste dia, tentou ajudar oferecendo às crianças uma "recompensa" de trinta minutos de internet para quem participasse do jogo dos desafios. A oferta de Bruna funcionou e as crianças foram jogar com o

grupo, porém outro problema detectado foi que os desafios propostos eram demasiadamente simples (exemplo: buscar um livro de capa azul), e a energia das crianças era bastante alta, ao passo que eles fizeram tudo muito rapidamente com a intenção de terminar logo para desfrutarem de seu tempo no computador, e assim a atividade durou apenas quinze minutos.

**Figura 66 – Bruna supervisiona a atividade proposta pelo grupo da ESDI.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Outro entrave para a execução dessa atividade foi que a BPE não autorizou que se deixasse nenhum tipo de material no espaço - como o quadro com o nome e a pontuação dos participantes do jogo -, fato que o grupo julgava como essencial para gerar pertencimento no público em relação ao espaço. Finalmente, o grupo chegou à conclusão de que deveria planejar atividades mais desafiadoras e despertar a competitividade para engajar o público no jogo. Percebendo que nem sempre o público reage da maneira que se espera, o grupo repensou o jogo anterior até chegar na forma de um jogo de tabuleiro, conforme Figura 67.

**Figura 67 – Esboço de tabuleiro.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

A estratégia deste segundo jogo seria mais competitiva, e trabalhava mais os espaços da biblioteca. Era um jogo em que se retratavam as áreas da biblioteca, haviam casas e os bibliotecários eram representados como personagens que ajudavam os participantes. Os desafios estavam conectados às casas do tabuleiro em que você cairia, as quais correspondiam às áreas da biblioteca. Um exemplo era a casa do estúdio de música, cujo desafio era o de cantar. A Figura 68 mostra o jogo em execução:

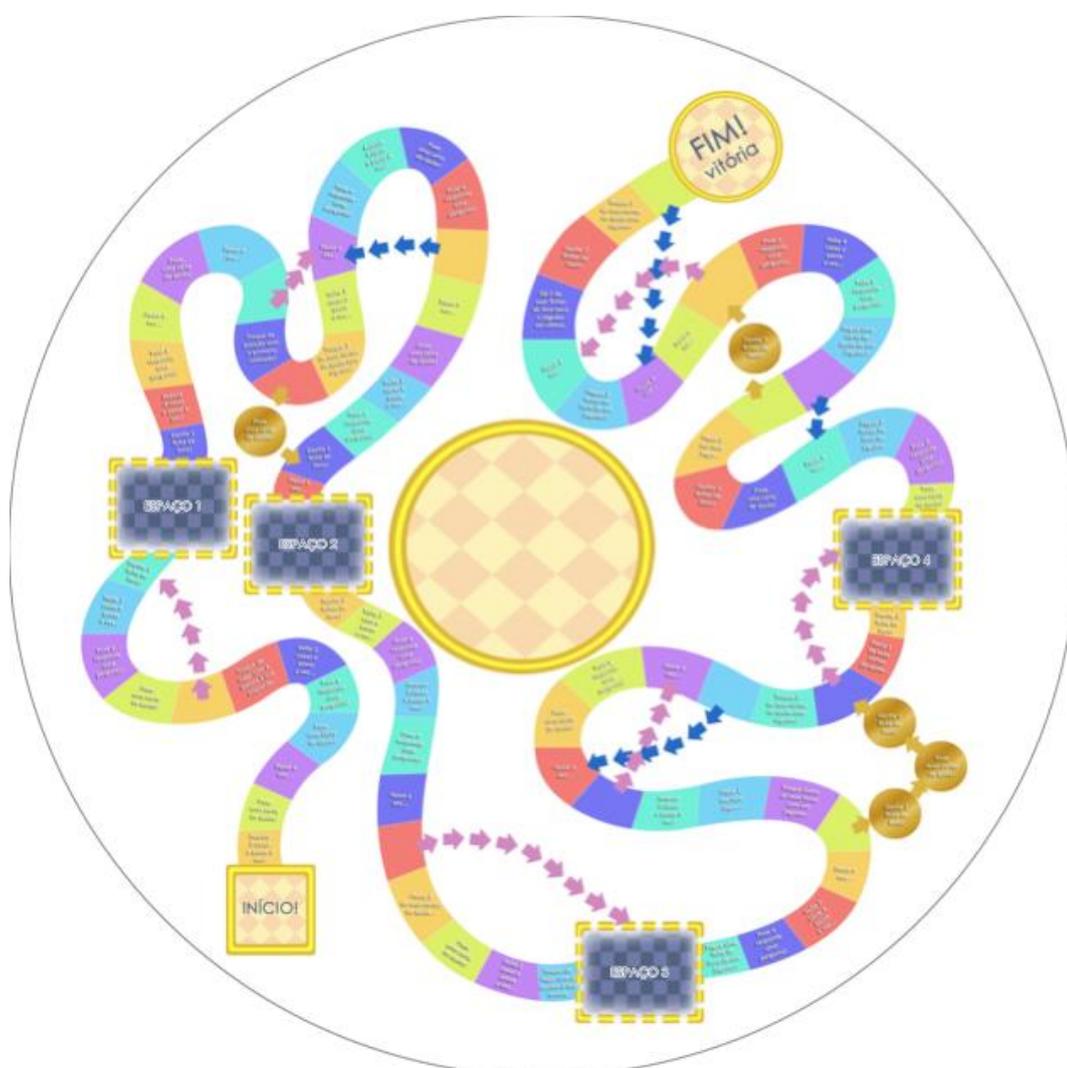
**Figura 68 – Segundo *workshop* com o público infantojuvenil: jogo de tabuleiro.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

Após a execução do jogo junto ao público infantojuvenil da BPE, o grupo percebeu que esta segunda versão também durou muito pouco tempo e que, de acordo com a opinião destes mesmos jogadores, os desafios deveriam ser mais difíceis e mais interativos. Um fato positivo nesta interação e em todas as seguintes é que não foi mais necessário oferecer tempo de internet para angariar participantes para o jogo. Cientes do aperfeiçoamento necessário, o grupo continuou trabalhando na execução de um jogo de tabuleiro e em suas implementações, sendo que foram construídas iterativamente três versões, até que o último resultou em um tabuleiro bem grande com desafios mais complexos, conforme Figura 69:

**Figura 69 –Tabuleiro do jogo em sua versão final.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

No tocante ao aspecto gráfico do "jogo de tabuleiro", Bruno (integrante do grupo) informou que não houve nenhum tipo de pensamento mais aprofundado acerca da comunicação visual do jogo, e que as cores utilizadas foram selecionadas apenas sob o critério de serem chamativas visualmente para as crianças. Nesse sentido, Bruno menciona que o grupo estava tão envolvido com aspectos de jogabilidade do jogo que se descuidou do planejamento da questão gráfica. No entanto, ele afirma que a experiência de ter criado "o jogo de tabuleiro" foi bastante útil para a criação futura de um novo jogo de tabuleiro em um novo contexto de pesquisa (uma outra disciplina que cursou em 2016). A partir da experiência de criar e aperfeiçoar jogos de design na BPE, Bruno e seus colegas de grupo consideram que tiveram a chance de refletir e colocar em prática os aprendizados que tiveram com o "jogo de tabuleiro", inclusive dedicando tempo e atenção para planejar e executar a comunicação visual do jogo elaborado posteriormente.

#### 4.2.4.5 Protótipo

Através dos diálogos com a equipe BPE e por meio das interações via jogo, evidenciou-se o que as crianças e jovens pensavam da proposta bem como se a mesma estava alinhada às demandas dos funcionários. Dessa forma, o resultado final desse experimento foi um jogo de tabuleiro inspirado nas áreas da biblioteca, com perguntas de cultura geral e desafios, utilizando ainda a representação dos funcionários como personagens desse universo. O grupo acredita que a dinâmica proposta no formato de jogo melhoraria a relação das crianças com o espaço, entre elas e com os demais funcionários gradativamente. Além disso, Maria Cristina e Marina atribuem o sucesso da formulação do protótipo também aos alunos de graduação da ESDI, pois eram aficcionados em jogos e se dedicaram muito para que o mecanismo de acaso no jogo funcionasse bem para todos os participantes, sem que nenhum jogador fosse prejudicado ou privilegiado.

Apesar das dificuldades enfrentadas, o grupo considerou positivo que o aprendizado em torno da prática de codesign tenha acontecido durante o desenrolar do processo, pois enfrentaram desafios reais do mundo, ao invés da simulação de problemas. Como ponto negativo, apontam a deterioração das relações com a equipe BPE ao longo do experimento, que de início não se interessava muito pelas atividades do grupo por considerá-las "mais um trabalhinho de faculdade", ao passo

que, em um segundo momento, começou a se sentir ameaçada por essas atividades, como se o trabalho dos designers na BPE pudesse tirar a função de algum funcionário da área infantojuvenil. Nesse sentido, os designers da ESDI afirmam que os funcionários nunca compreenderam bem que tipo de experimento estava acontecendo ali, e que talvez isso devesse ter sido melhor colocado no momento em que a parceria estava sendo firmada, para aumentar as chances da equipe BPE entender, aceitar e se interessar pelos experimentos de todos os grupos. Este grupo não disponibilizou para o acervo da biblioteca o jogo de tabuleiro que criou e, infelizmente, também não recebeu retorno da biblioteca acerca do protótipo criado. As crianças e jovens que jogaram esta última versão do jogo, porém, gostaram muito do resultado. A Figura 70 ilustra a última interação das crianças com o "jogo de tabuleiro".

**Figura 70 – Protótipo: o jogo de tabuleiro focado no entretenimento do público infantojuvenil.**



Fonte: Registros fotográficos disponibilizados pelo grupo de pesquisa.

## 5 ANÁLISE DOS EXPERIMENTOS BRASILEIROS E PARÂMETROS DE ENGAJAMENTO PARA CRIAÇÃO DE JOGOS

Dando continuidade à análise por meio dos relatos dos experimentos mencionados, o Capítulo 5 traz considerações acerca de oito parâmetros de engajamento úteis para a criação de jogos de design, sendo que os mesmos são identificados e discutidos a partir dos jogos estudados. Além disso, desdobramentos posteriores aos experimentos brasileiros em bibliotecas públicas também são narrados, de modo a expor um panorama mais amplo acerca dos resultados obtidos a partir do projeto de cooperação bilateral entre os laboratórios de pesquisa LaDA e CODE em 2015.

### 5.1 Parâmetros de engajamento para criação de jogos

A partir da perspectiva dos experimentos de codesign relatados no Capítulo 4, é possível agora formular alguns apontamentos sobre a utilização de jogos como ferramentas de pesquisa e também sobre a prática de projeto em codesign. Em relação aos jogos concebidos por mim e pelos meus colegas da ESDI, quase um ano após a experiência, e também por meio da reunião documental e da análise crítica do material de todos os grupos, foi possível identificar importantes parâmetros que viabilizaram o engajamento dos participantes em todos os jogos. Os quatro primeiros parâmetros já foram identificados e mencionados anteriormente durante a análise do Capítulo 3 referente aos jogos dinamarqueses, sendo eles: 1) criação de cenários a partir de dados de campo, 2) imaginação como um recurso, 3) construção coletiva de meios de representação, e 4) encenações em escala real. Em consequência a este trabalho, outros quatro parâmetros também foram identificados, sendo: 5) convite para ser afetado, 6) níveis de negociação não-lineares, 7) construção de narrativas próprias, e 8) dispositivo de conversação. Assim, neste capítulo, os jogos mencionados serão analisados segundo estes oito parâmetros.

#### 5.1.1 Criação de cenários a partir de dados de campo

Conforme mencionado no Capítulo 3, a **criação de cenários a partir de dados de campo** contribui para gerar engajamento principalmente através do estabelecimento de uma relação de familiaridade e empatia entre os jogadores e os elementos/atores retratados. Além disso, em processos colaborativos em design, cenários são ferramentas estratégicas que podem fornecer descrições alternativas

de um futuro incerto, tanto no formato qualitativo quanto quantitativo, facilitando a antecipação em um planejamento para além das limitações de previsão. Brown et al (2015) afirmam que cenários participativos são comumente desenvolvidos com grupos de peritos, mas a sua utilização em um ambiente comunitário oferece potencial de combinar o conhecimento científico com o conhecimento local, potencialmente acessando também a memória social e/ou cultural dos atores. A esse respeito, Hunt et al (2012) ressaltam que cenários futuros fornecem histórias desafiadoras, plausíveis e relevantes sobre como o futuro poderia se desdobrar. Por convenção, os cenários podem ser distinguidos de acordo com dois tipos de abordagem: exploratória (isto é, 'o que poderia acontecer?') ou normativa ('o que deve acontecer?').

No jogo "Tarot da Biblioteca" verifica-se a característica exploratória da criação de cenários a partir de dados de campo, pois muitos dos materiais de jogo (cartas) contêm informações sobre o espaço físico do MAR, acervo da biblioteca do MAR, e obras de arte, ao mesmo tempo em que o jogo só inicia a partir de uma pergunta provocativa acerca de como poderia ser aquele cenário. No jogo "Mapa Afetivo", o mesmo parâmetro é observado a partir da utilização da planta baixa da BPE como tabuleiro, e já no jogo "Cola Aí", os participantes são convidados a explorar e colar *post-its* no espaço físico da BPE, com base em seu próprio repertório mental (das áreas que já conhecem bem) e visual (das áreas que observam de longe, mas que não costumam visitar). No "jogo de tabuleiro" criado para o público infantojuvenil da BPE, todo o tabuleiro e desafios foram baseados no espaço físico e na atmosfera da BPE, por meio não somente de fotos, mas também de personagens (bibliotecários retratados) e possibilidades que o local oferece, como, por exemplo, no desafio de cantar uma música, o qual está relacionado à casa do tabuleiro de estúdio de gravação. Sendo assim, é possível afirmar que este parâmetro sugeriu aos participantes dos jogos mencionados uma relação de familiaridade e empatia, pois gerou reflexão sobre novas possibilidades para espaços que já frequentavam.

### 5.1.2 Imaginação como recurso

A **imaginação como recurso** em um processo colaborativo em design é empregada no sentido de evocar novas ideias e reflexões dos jogadores em quaisquer que sejam as situações, desde as mais triviais ou relacionadas ao cotidiano. Para além dos dados colhidos na utilização de entrevistas e questionários,

instigar a imaginação dos jogadores por meio de um jogo traz como benefício principal o aflorar dos dados imaginários que cada participante traz consigo, e ainda pode gerar o debate em torno dessas novas ideias, uma vez que são colocadas à mesa para conhecimento dos outros atores envolvidos.

Tanto no jogo de "Ensaiai Cenários" como no jogo "*Tarot da Biblioteca*", a utilização da imaginação como um recurso funcionou muito bem para evocar novas ideias, discussões e reflexões, pois tiveram como gatilho perguntas provocadoras, ao mesmo tempo em que a imaginação dos participantes era estimulada pelos materiais de jogo, tais como: fantasias e apetrechos, ou bem como a oferta de cartas-coringa e cartas cuja interpretação era aberta e variava de acordo com cada jogador. Já no jogo "História Sem Fio", as palavras sorteadas pelos jogadores eram fatores que iniciavam o processo imaginativo de cada jogador em situação de desenhista, sendo que, ao longo do jogo, esse processo se intensificava, pois era necessário não somente fazer uma conexão com os desenhos precedentes, mas também criar uma história a partir da composição de todos eles. Acerca dos jogos "Mapa Afetivo" e "Cola Aí", percebe-se o estímulo da utilização da imaginação como um recurso na própria concepção destes jogos, pois o parâmetro em questão funcionava como pré-requisito inclusive para jogá-los. No "Mapa Afetivo" as regras demandam ações em um tabuleiro completamente aberto às interações e críticas dos jogadores, tais como propor melhorias ou criticar áreas e procedimentos da BPE. No "Cola Aí", não é possível jogar sem lembrar de um lugar de afeto na biblioteca, ou tampouco, sem usar a imaginação para convidar outras pessoas. Já no "jogo de tabuleiro", a imaginação como um recurso se manifestou na maneira como os jogadores atendiam aos desafios propostos, pois, mesmo seguindo a instrução de um desafio, os participantes tinham liberdade para cumpri-lo de acordo com seu repertório pessoal. Um exemplo disto é quando os participantes tinham de cantar uma música, mas eram livres para escolher a canção que gostavam.

Desta forma, observa-se que a imaginação como um recurso em um jogo é também um parâmetro que instrumentaliza a participação dos jogadores, pois favorece a "imaginação da realidade" (Huizinga, 1938) e traz para a superfície os dados imaginários na forma de imagens e experiências.

### 5.1.3 Construção coletiva de meios de representação

A **construção coletiva de meios de representação** diz respeito à qualidade do jogo que viabiliza meios pelos quais os jogadores podem formular coletivamente posicionamentos acerca de um tema. Em outras palavras, é quando um jogo funciona como uma plataforma de engajamento, pois dedica espaço de destaque para o que é construído coletivamente. Esse é um fator que costuma gerar engajamento nos jogadores, pois está relacionado ao sentimento de apropriação do jogo e de valorização do que foi construído a partir dele.

Nos jogos de "Ensaíar Cenários" e "Tarot da Biblioteca", a construção coletiva de meios de representação se deu através da criação de cenários realizada em grupo. Um fato curioso observado no jogo "Tarot da Biblioteca" é que, pela necessidade de se cumprir a regra de escolher apenas vinte cartas para criar o cenário, os participantes frequentemente tinham de analisar e debater entre si para decidirem quais ideias e cartas eram imprescindíveis no cenário desejado, e quais poderiam ser descartadas ou englobadas em alguma outra carta. Já no jogo "História Sem Fio", tanto o desenho coletivo quanto a contação de sua história, ambos processos trouxeram como resultado a construção coletiva de meios de representação, pois costuraram questões relevantes para os envolvidos. Do mesmo modo, o jogo "Mapa Afetivo" teve no seu tabuleiro um suporte para as ideias coletivamente geradas. Já o jogo "Cola Aí" estimulou que esse tabuleiro fosse o próprio espaço da BPE, mas talvez não tenha havido tempo hábil de exposição para que ideias surgissem coletivamente conectadas entre os *post-its*, por exemplo. Nos jogos mencionados foi possível tangibilizar visões coletivas dos participantes e, dessa forma, promover maior engajamento dentre o público.

### 5.1.4 Encenações em escala real

Conforme mencionado anteriormente, as **encenações em escala real** são muito significativas como forma de incentivar nos participantes a compreensão corporal de questões colocadas. Através da dramatização da imitação de uma cena capturada em uma foto, os participantes de um processo colaborativo podem ampliar seu conhecimento pressuposto referente a determinado assunto. Quando se utiliza o corpo como plataforma em um jogo, é possível materializar e de certo modo testar as visões colocadas pelos participantes. No jogo de "Ensaíar Cenários", as encenações em escala real elucidaram, através da compreensão corporal, questões

culturais acerca do que o grupo sentia e do que gostaria que fosse uma biblioteca, onde queria essa biblioteca e como gostaria que fosse esse ambiente. Nesse sentido, o jogo "Cola Aí" propôs que os jogadores utilizassem seu próprio corpo para convidar as pessoas para seu espaço favorito da BPE, ao mesmo tempo em que os levou a "ensaiar" um passeio à algum espaço que não conheciam ou frequentavam. No "jogo de tabuleiro" é possível que alguns desafios viabilizassem as encenações em escala real, porém os dados fornecidos pelo grupo foram insuficientes para tal análise, pois estes materiais de jogo (cartas) não foram disponibilizados.

#### 5.1.5 Convite para ser afetado

O **convite para ser afetado** está relacionado à qualidade de um jogo em engajar profundamente seus participantes. Esse convite não se trata de um afeto emocional, mas sim de um afeto que motiva a participação. Neste parâmetro, a experiência plena do jogo e, conseqüentemente do processo de codesign, vem através do engajamento, do se deixar "afetar", ou seja, da concessão do jogador em se envolver com a trama a ponto de se deixar transformar por ela. Nesse sentido, é interessante observar que qualquer processo colaborativo ou dispositivo gerado a partir dele pode ser descrito e compreendido mas, conforme afirma Favret-Saada, "somente por quem se permitir dele se aproximar, quer dizer, por quem tiver corrido o risco de "participar" ou de ser afetado por ele: em caso algum ele pode ser só "observado"" (2005, p. 161). Por meio da ideia de ser afetado, a autora constroi o argumento acerca de como a etnografia deve representar mais do que um observar por parte do pesquisador, pois o mergulho nas relações entre os atores (e o pesquisador/etnógrafo é um destes atores) é essencial para a compreensão e o direcionamento concreto do que se pesquisa:

"Como se vê, quando um etnógrafo aceita ser afetado, isso não implica identificar-se com o ponto de vista nativo, nem aproveitar-se da experiência de campo para exercitar seu narcisismo. Aceitar ser afetado supõe, todavia, que se assuma o risco de ver seu projeto de conhecimento se desfazer. Pois se o projeto de conhecimento for onipresente, não acontece nada. Mas se acontece alguma coisa e se o projeto de conhecimento não se perde em meio a uma aventura, então uma etnografia é possível." (FAVRET-SAADA, 2005, p. 160)

Dessa forma, entende-se que, enquanto ser afetado em um processo colaborativo diz respeito a ser transformado pela experiência, a ideia de ser

convidado está relacionada à viabilização do acesso para tal experiência transformadora, e um jogo pode representar justamente esse convite.

Nesse sentido, todos os jogos realizados representaram um convite para ser afetado. Nos jogos de "Ensaiai Cenários" e "Tarot da Biblioteca", criar cenários - através das encenações em escala real ou construção de cartas - era em si o convite, ao qual todos os participantes comprometeram-se verdadeiramente, levaram tempo para decidir, justificaram suas escolhas e a composição final, envolvendo-se de fato com a atividade proposta. No jogo "História Sem Fio" desenhar foi o convite para ser afetado, e os desenhos coletivos obtidos foram a resposta transformadora da experiência de jogo, onde os participantes revelaram sua própria realidade. Já no jogo "Mapa Afetivo" e "Cola Aí", participar através da interferência na planta de um projeto de arquitetura imponente como o espaço da BPE, e também colar *post-its* com sua opinião pessoal naquele mesmo espaço físico, foram convites abraçados pelos participantes, os quais aceitaram o desafio de transformar aquele espaço mesmo que na imaginação, mesmo que por um curto período de tempo, mesmo que com papezinhos coloridos minúsculos em relação ao tamanho da BPE. Finalmente, o "jogo de tabuleiro" denota um convite para ser afetado em duas instâncias: a primeira é a do convite aceito pelos participantes, pois, no início as crianças tiveram de ganhar uma recompensa de tempo extra de *internet* para aceitarem participar do jogo, e de acordo com o grupo isso não foi mais necessário nas outras vezes em que jogaram. A segunda instância diz respeito ao afeto e à apropriação do jogo, pois além das crianças escolherem aceitar o convite, deram sugestões de melhorias ao longo de todo o processo de codesign, resultando assim em um jogo com desafios mais interessantes para sua própria realidade.

#### 5.1.6 Níveis de negociação não-lineares

Os **níveis de negociação não-lineares** são uma característica inerente ao processo colaborativo, pois durante um experimento as relações interpessoais são constantes, diversas em complexidade e número de atores envolvidos, acontecem muitas vezes de maneira formal bem como informal, e podem ser hierárquicas ou familiares. Por mais ambíguo que possa parecer, é justamente através de uma rede de relações não previsíveis e diversas entre si que muitos processos colaborativos em design têm se estabelecido. Pensar um jogo com níveis de negociação não-lineares é vislumbrar um jogo com negociações em rede, onde as relações não

estão dadas ou são deliberadas uma única vez, e onde cada integrante deve se esforçar para não forçar demais essa rede nem tampouco abandoná-la. A esse respeito, é importante considerar a utilização do parâmetro de negociações não-lineares na concepção de jogos inseridos no tema de processos colaborativos, os quais podem simular desafios diretamente ligados à habilidade de negociar, bem como ao exercício da criatividade e da flexibilidade.

Nesse sentido, os jogos em grupo em si já costumam apresentar algum nível de negociação, pois cada ação carece da aceitação dos demais participantes para valer como ação de jogo. No jogo de "Ensaiai Cenários" a dinâmica de negociação entre os participantes envolvia os processos de: 1) ler a pergunta sorteada para o grupo, 2) discutir o entendimento da questão e possíveis cenários, 3) ensaiar os cenários por meio dos materiais de jogo, 4) fotografar um cenário coerente para os membros do grupo, e 5) discutir o cenário criado na foto com os demais participantes. Como se observa, a negociação ocorre de maneira constante e não se dá por encerrada até o final do jogo. Da mesma forma ocorreu no jogo "Tarot da Biblioteca", pois formular um cenário de cartas - fosse coletivamente ou individualmente - envolvia escolher e justificar a escolha para os pares e para os designers que propuseram a atividade.

Outro exemplo dessa negociação não-linear é o desenho coletivo que emergiu do jogo "História Sem Fio", pois muitas vezes o grupo realizava mais de uma rodada de desenhos na mesma folha e não ficava claro quem iria começar ou terminar o jogo, de modo que não havia uma questão hierárquica para nortear as relações ou os desenhos gerados. Já o jogo "Mapa Afetivo" tinha como proposta a participação através da "afetação", fato que quebra qualquer ordem estática de turnos que possa haver em um jogo. Mais ainda, quando um jogador derrubava uma parede no tabuleiro ou erguia outra, fazia uso de um "poder" impossibilitado nas relações da vida real, onde, frequentemente, quem decide qual parede fica e qual parede sai não é um usuário da biblioteca. Nesse sentido, o jogo "Cola Aí" trouxe para o espaço BPE a possibilidade de manifestar opiniões pessoais publicamente, como no caso de um *post-it* que reclamava da cantina por meio de um recado direcionado à administração da BPE por meio do questionamento: "[sic] KD COMIDINHA?". Já no "jogo de tabuleiro" é possível que alguns desafios tenham viabilizado os níveis de negociação não-lineares, no entanto os dados fornecidos

pelo grupo foram insuficientes para tal análise, pois as cartas de desafios não foram disponibilizadas.

#### 5.1.7 Construção de narrativas próprias

A **construção de narrativas próprias** por meio da metáfora do jogo é uma característica empoderadora em processos de codesign. Por meio deste parâmetro, é possível estimular que os participantes expressem suas visões individuais sobre um assunto e participem do processo colaborativo construindo uma relação de sentido. Em termos de engajamento, construir narrativas próprias significa contribuir com o jogo de forma única e especial em relação a outras rodadas que possam haver, de maneira a tomar para si também alguma responsabilidade perante o desdobramento final.

No jogo de "Ensaio Cenários", a construção de narrativas próprias foi importante para o entendimento do posicionamento individual de cada jogador frente ao desafio de fazer projeto em uma biblioteca. Por meio das encenações, um dos participantes demonstrou, por exemplo, que não gostava de ler na biblioteca, e que preferiria fazê-lo na praia ou em algum local mais descontraído. No jogo "Tarot da Biblioteca" esses desejos individuais e narrativas próprias foram igualmente evidenciados na seleção de cartas e na utilização de cartas-coringa, as quais serviram como suporte para demandar serviços. Para o jogo "História Sem Fio" a construção de narrativas próprias através do desenho foi extremamente importante para a construção de significado da realidade dos participantes, pois antes o público infantojuvenil só se importava em simular outras realidades através do "jogo da vida" no computador. Nesse sentido, o jogo "Mapa Afetivo" e "Cola Aí" também instrumentalizaram os participantes para alocar seus desejos e manifestações onde gostariam, dando visibilidade para suas próprias narrativas. No "jogo de tabuleiro", os desafios viabilizavam a construção de narrativas próprias à medida em que eram aperfeiçoados pelas próprias opiniões dos participantes, durante os testes realizados com o jogo. Por exemplo, quando um participante dizia que um desafio era muito fácil ou não era "constrangedor o suficiente", estava compartilhando sua visão e realidade própria por meio daquele material de jogo. Assim, quando um indivíduo se permite imaginar e debater seus devaneios com outros jogadores em uma sessão de jogo, gradualmente se percebe a transposição de uma curiosidade inicial para um engajamento verdadeiro com as tarefas e desafios propostos pelo jogo.

### 5.1.8 Dispositivo de conversação

O conceito de **dispositivo de conversação** é formulado como uma ferramenta de design equipada para interagir em complexas relações de poder. De caráter especulativo e intervencionista, os dispositivos de conversação são desenvolvidos para facilitar diálogos e gerar engajamento entre pesquisadores, estudantes e demais atores do cenário. No trabalho de Anastassakis e Szaniecki (2016), estes dispositivos surgiram a partir de uma agenda de pesquisa experimental formulada inicialmente para explorar combinações possíveis entre os modos de produção de conhecimento em design e na antropologia:

"Através de dispositivos de conversação, nós vislumbramos a possibilidade de abrir espaço para a imaginação coletiva de possibilidades alternativas (Hunt 2011) para a cidade desafiando as forças dominantes e estabelecendo novas formas de diálogo público ou conversações que contribuem, a partir de uma perspectiva antropológica de design, para construir uma ponte transdisciplinar que reconecta as ciências sociais e a sociedade" (Anastassakis; Szaniecki, 2016, p. 122, tradução nossa<sup>7</sup>)

Pautados em materiais (tais como peças gráficas), os dispositivos de conversação, ao mesmo tempo em que viabilizam relações e a imaginação coletiva dos atores envolvidos, suportam também o registro tangível do que emerge dessas interações. Nesse sentido, é plausível interpretar que a utilização de jogos como dispositivos de conversação é mais um parâmetro que gera engajamento entre atores nos processos colaborativos em design.

Todos os jogos desenvolvidos nos experimentos de codesign nas bibliotecas brasileiras, ou seja, jogo de "Ensaia Cenários", "Tarot da Biblioteca", "História Sem Fio", "Mapa Afetivo", "Cola Aí" e "jogo de tabuleiro" atuaram como dispositivos de conversação, engajando e envolvendo atores distintos no movimento de explorar pautas e perceber questões de pesquisa, bem como na construção e execução de artefatos e atividades junto ao público e parceiros. Assim, em termos de práticas colaborativas (codesign), pode-se dizer que todos os jogos funcionaram como veículos para entender ações de design em um ambiente restrito mas, na minha percepção de campo, eu diria que eles foram também um pouco além disso.

---

<sup>7</sup>"Through the conversation dispositifs, we envision the possibility of making room for the collective imagination of alternative possibilities (Hunt 2011) for the city by challenging dominant forces and establishing new forms of public dialogue or conversations which contribute, from a design anthropological perspective, to build a transdisciplinary bridge that reconnects social sciences and society".(Anastassakis; Szaniecki, 2016, p. 122)

Atuando como dispositivos de conversação equipados para facilitar diálogos e viabilizar engajamento entre os participantes, estes jogos funcionaram também como um convite para todos os participantes serem afetados pelos processos colaborativos que ali estavam sendo ensaiados.

## **5.2 Análise do processo de codesign nos experimentos brasileiros e desdobramentos**

### **5.2.1 Codesign como um jogo de código aberto**

Considerando a metáfora anteriormente mencionada no Capítulo 2 acerca do entendimento da antropologia como um jogo (Viveiros de Castro, 2010), e também a ideia do processo de codesign como um jogo, agora a proposta é refletir sobre o codesign como um jogo de código aberto. Dessa forma, os cenários que compõem esse jogo não seriam elementos fixos pré-determinados, e suas peças seriam passíveis de serem incrementadas. Nesse sentido, todos os jogos dos experimentos apresentados foram incrementados em alguma etapa, fosse na sua implementação (como o jogo "História Sem Fio" e o "jogo de tabuleiro", os quais foram testados em mais de uma versão), ou ainda na sua execução (como o "*Tarot* da Biblioteca" e o "Cola Aí", jogos que sofreram incrementações durante a execução junto ao público). Ainda que esse jogo de código aberto - o codesign - traga algumas regras operacionais e comportamentais, o engajamento dos envolvidos no processo é primordial. Mais ainda, adotar a ideia do codesign como um jogo de código aberto está relacionada às características e ao modo como se deram esses experimentos de codesign no Brasil. A esse respeito, é importante ponderar como se deu não somente a formulação dos jogos, mas esses processos de codesign em si. Em ambos temas - jogos e codesign - é pertinente que estes apontamentos sejam feitos a partir do âmbito profissional e pessoal, pois atuei tanto quanto pesquisadora em estágio docência quanto como participante do projeto colaborativo.

### **5.2.2 O contato com os colegas dinamarqueses e a prática do experimento colaborativo**

Em primeiro lugar, para estes experimentos acontecerem, existiu uma conjuntura de cooperação entre os laboratórios de pesquisa LaDA e CODE, e entre as bibliotecas brasileiras e a ESDI. No tocante ao papel dos pesquisadores do CODE nestes processos de codesign, é possível dizer que sua relevância foi maior

logo no início do processo e, com o passar do tempo e desenvolvimento dos experimentos, esse papel de "consultoria" acabou se descolando. Todos os grupos vivenciaram incertezas e dúvidas em comum a respeito do processo colaborativo em design. Acerca deste tema, eram recorrentes as perguntas: o que vamos pesquisar na biblioteca?, qual é o papel dos designers em um processo colaborativo?, como explicar para os bibliotecários o que estamos fazendo aqui?, como engajar o público no experimento? Assim, nesse momento inicial de tantas dúvidas, foi muito importante o contato com os dinamarqueses, pois através disto tanto o meu grupo quanto os demais puderam buscar informações em seus artigos, conversar sobre incertezas com eles via *skype* e até mesmo apresentar as bibliotecas brasileiras durante a semana em que nos visitaram.

Individualmente, cada um de nós - alunos, professores e pesquisadores brasileiros - poderia dizer o que sentiu através desse contato. Uns alegam que sentiram-se amparados pelas sugestões dos colegas dinamarqueses, enquanto outros relataram certo incômodo por sentirem que por vezes foram mal interpretados em suas questões. Por outro lado, os dinamarqueses em si se mostraram entusiasmados por algumas pessoas que conheceram aqui no Brasil e que desenvolvem projetos sociais, bem como demonstraram admiração pelos experimentos iniciais dos grupos nas bibliotecas e pela riqueza de relações e complexidades em torno de nossos campos de estudo (BPE, MAR e PRAINHA).

Além disso, houve uma reunião dos alunos do programa de pós-graduação de ambos países no qual foi definida a criação de uma plataforma virtual (em formato de *site wordpress*), onde a ideia seria formar uma rede internacional e manter em contato pesquisadores de processos colaborativos, de modo que pudessem ser compartilhados desafios de projeto durante os experimentos. Infelizmente, essa plataforma nunca se materializou, e apesar de dois colegas dinamarqueses terem assumido responsabilidade pela criação dessa estrutura digital e alguns brasileiros terem perguntado e demonstrado interesse posteriormente sobre o assunto, foi uma ideia que nunca saiu do papel. Se foi criada alguma iniciativa de redes nesse sentido, nós no Brasil não fomos informados. De qualquer maneira e para todos os efeitos, avalio a maior importância desse contato estabelecido no início dos experimentos, porque é fato que a presença dos dinamarqueses contribuíram de alguma forma para que todos os grupos encontrassem meios para definir suas questões de pesquisa.

Em relação à prática do experimento colaborativo, é certo que os grupos tinham à disposição o cronograma estruturado das disciplinas (Anexos C, D, E, F, G e H), bem como a orientação das professoras Zoy e Barbara, que até mesmo estendiam o horário das aulas para reuniões extra-classe com as alunas da disciplina da pós-graduação, sendo que muitas estavam cursando estágio docente na ocasião. Por outro lado, uma vez que chegamos todos (alunos de pós e de graduação) ao campo de estudos, todos os cronogramas e reuniões pareciam insuficientes diante de tantas incertezas e tarefas a serem desempenhadas. Para os alunos da graduação havia a insegurança de nunca terem realizado um projeto antes. Para as alunas da pós-graduação, o conhecimento tímido ou apenas teórico do que era antropologia e codesign ampliava as incertezas diante dos bibliotecários e alunos de graduação, os quais por sua vez não faziam ideia do que iria acontecer. Na realidade, na qualidade de experimento, ninguém realmente poderia saber o que iria acontecer. Hoje é natural dizer isso e até mesmo se sentir confortável na incerteza, mas naquele momento não. Nossas professoras orientadoras estabeleceram o contato e a parceria com a BPE, visitaram o espaço antes do início da disciplina, conversaram com a administração. Ainda assim, os grupos que trabalharam na BPE relataram problemas de natureza variada com funcionários da biblioteca, ora porque eles não haviam sido informados sobre a parceria com a ESDI, ora porque não entendiam o propósito dos grupos e dos experimentos na biblioteca, ora porque sentiam-se ameaçados em seus cargos e atividades.

O meu grupo em especial foi o único que teve como campo de estudos a biblioteca do MAR, fato que demandou que o contato e a parceria da ESDI com o MAR fosse mediada por mim e minha colega Imaíra Portela. Curiosamente, tivemos problemas administrativos semelhantes aos que tiveram os grupos BPE, inclusive na mesma fase do experimento, que foi durante o desenvolvimento do 1º protótipo, conforme indicado em nosso cronograma de aulas como "primeiro grupo de experimentos" (Anexo F).

A percepção destas semelhanças nas dificuldades no campo da BPE e do MAR, em adição a reflexões e outras experiências colaborativas que vivenciei até este momento, me sugere que talvez nunca tenha havido um problema no estabelecimento das parcerias em si, mas sim na manutenção das relações. Os grupos não tinham conhecimento prático do que estavam propondo, estavam inseguros a respeito do estabelecimento de relações entre si e com os parceiros, ao

mesmo tempo em que buscaram resolver suas incertezas na academia apenas, entre artigos, dinamarqueses e cronogramas. Nenhum grupo em nenhum momento colocou publicamente suas incertezas para o parceiro ou focou suas questões em problemas que os bibliotecários enfrentavam no momento, como no caso da BPE, que por conta de problemas políticos teve de funcionar por alguns meses com horário reduzido de trabalho. É difícil dizer se o design e designers inexperientes no experimento colaborativo conseguiriam solucionar questões sociais complexas como esta, mas o que fica registrado é que os grupos estavam muito focados em suas próprias agendas e atividades e, talvez justamente por isso ou por não terem dedicado tanto tempo ao desenvolvimento de uma relação com os funcionários, essa possibilidade de focar a questão de pesquisa nos problemas políticos da BPE não foi cogitada nos experimentos.

### 5.2.3 Um jogo brasileiro na conferência internacional *Design Anthropological Futures*

Passando agora o foco da análise do processo colaborativo em design para os desdobramentos gerados, é importante mencionar um jogo co-criado coletivamente pela equipe do LaDA logo após o término do semestre e a finalização dos experimentos de codesign. Tal jogo (ainda sem nome) foi elaborado com a intenção de apresentar e discutir os processos de codesign ensaiados no Brasil, com base em um dos experimentos realizados na BPE, mais especificamente do grupo que desenvolveu o "jogo de tabuleiro". Este jogo foi concebido com o objetivo inicial de incitar uma reflexão sobre codesign no contexto brasileiro, sendo apresentado pela primeira vez como uma atividade proposta em uma das exposições interativas da conferência internacional *Design Anthropological Futures*.

No tocante ao seu funcionamento e materiais, o jogo contava com uma ficha com informações sobre a BPE, um tabuleiro que se desdobrava a cada passo dos jogadores, cartas em forma de quadrado (representando ações no campo de estudos, ou seja, na BPE), triângulo (ilustrando ações no laboratório, ou seja, na ESDI) e círculo (cartas com informações de impasses reais que o grupo enfrentou); além de *post-its* e canetas para uma interação mais aberta. Acerca do tabuleiro, o qual foi inspirado no processo criativo de síntese visual do grupo "Cola Aí", a orientação de jogo é que ele fosse sendo desdobrado aos poucos e ao longo de cada ação, sendo desvendado a cada passo e sugerindo a imprevisibilidade do

processo de codesign, conforme Figuras 71, 72 e 73. Assim, os participantes iam desdobrando o tabuleiro aos poucos, que por sua vez indicava qual categoria de carta deveria ser inserida naquela casa (triângulo, quadrado, círculo). Os *post-its* também poderiam ser adicionados livremente, a qualquer momento no tabuleiro.

**Figura 71 – Um participante do *workshop* inicia o jogo desdobrando a primeira casa do tabuleiro.**



Fonte: Registros fotográficos obtidos durante a conferência *Design Anthropological Futures* e disponibilizados por Marina Siritto.

Figura 72 – O tabuleiro se desdobra para projetar as surpresas que trabalhar com processos podem gerar.



Fonte: Registros fotográficos obtidos durante a conferência *Design Anthropological Futures* e disponibilizados por Marina Sirito.

Em relação ao aspecto gráfico do jogo, duas informações devem ser consideradas: forma e cor. Além do tabuleiro desdobrável que iniciava o jogo na forma de um quadrado e se transformava a cada ação dos jogadores, as formas das cartas (quadrado, triângulo e círculo) cumpriam também o papel de evidenciar diferenças em situações que por vezes se misturam em um processo colaborativo. Já o uso da cor no tabuleiro foi empregada no sentido de denotar a passagem do tempo e o progresso do experimento no tabuleiro, pois tinha como início um amarelo bem claro que ia ficando cada vez mais forte e mais vivo ao longo do jogo. Mais ainda, a cor magenta foi utilizada no tabuleiro para indicar impasses, e a cor ciano para sinalizar que o experimento tinha chegado ao fim. Já os espaços em branco eram dedicados a colocação de possíveis soluções para os impasses encontrados.



quem nunca tivesse vivenciado um processo de codesign. Todos os participantes tinham espaço de diálogo igualitário no jogo, e ao todo foram realizadas três sessões de jogo com três grupos - sendo nove rodadas no total.

A cada passo (ou seja, cada carta colocada) uma nova discussão era gerada nos grupos, ao mesmo tempo em que as facilitadoras do jogo - as brasileiras Marina, Aline e Clara -cumpriam o papel de pressionar e apressar os participantes a tomarem decisões mais rapidamente, similarmente ao que ocorre na vida real quando existe uma agenda de projeto a ser cumprida. Os participantes, por sua vez, reagiam de maneira diversa a esses estímulos, até mesmo por vezes demonstrando irritação com a "cobrança" frente a decisões tão complexas. Muitos grupos pediram para "voltar no tempo" e refazer alguma decisão/atitude que tinham tomado anteriormente no tabuleiro, e isto foi concedido.

**Figura 74 – Participantes do *workshop* jogando e discutindo processos por meio do jogo.**



Fonte: Registros fotográficos obtidos durante a conferência *Design Anthropological Futures* e disponibilizados por Marina Siritto.

Finalmente, o jogo que tinha como objetivo iniciar a reflexão sobre codesign no contexto brasileiro acabou se revelando como um jogo passível de ser utilizado como uma ferramenta de ensino de codesign e demais processos colaborativos. Em

outras palavras, esse jogo se revelou como um instrumento para diálogo, crescendo e indo além do propósito inicial que era gerar um parecer dos participantes internacionais e especialistas sobre o experimento que ocorreu na biblioteca brasileira. Para a equipe do LaDA, o jogo atuou como um fechamento do processo iniciado no Brasil junto às bibliotecas, e seria ótimo ter tido a oportunidade de jogá-lo no início dos experimentos nas bibliotecas do Rio de Janeiro para explicar para o parceiro quais os possíveis rumos de um processo colaborativo em design, e porque é importante a participação de todos, por exemplo.

Definitivamente este jogo é um resultado dos experimentos como um todo, um fechamento, mas não apenas uma prestação de contas, ele é sobretudo uma reflexão. Posteriormente, o jogo foi traduzido e utilizado em *workshops* no Brasil, tal como no evento Janelas Abertas 2016 da ESDI, onde a maioria dos participantes eram alunos secundaristas de escolas ocupadas, e também no seminário Entremeios 2016 (Figura 75), onde a maioria dos participantes eram alunos de mestrado e doutorado.

Figura 75 – Versão em português do jogo no Entremeios 2016.



Fonte: Elaborado pela autora.

#### 5.2.4 Um curso de design de jogos com premissas de *Design Anthropology*

Outro desdobramento significativo que ocorreu durante o ano de 2015 após a finalização dos experimentos de codesign nas bibliotecas, foi um curso de *Design Anthropology* ofertado pelo CODE durante uma segunda visita do professor Joachim Halse, e por meio da primeira visita da professora Sissel Olander à ESDI. A proposta consistia em um curso de design de jogos com duração de uma semana onde, baseado em premissas e artigos de *Design Anthropology*, os participantes deveriam: 1) colher informações e material de campo em uma tarde na BPE, 2) definir uma questão de pesquisa para confeccionar um jogo, 3) materializar um jogo durante a manhã e trazê-lo para jogar com funcionários da BPE na parte da tarde, 4) estruturar e confeccionar uma exposição na BPE sobre todo o processo do curso. Trabalhando em grupos e com uma agenda de tarefas muito apertada, todos os participantes conseguiram cumprir os objetivos do curso. Assim, a partir desse desdobramento, é possível refletir sobre pontos observados acerca da metodologia dinamarquesa de criação de jogos aplicada em contexto brasileiro; considerar o papel dos alunos brasileiros enquanto codesigners; e analisar a participação do parceiro (BPE) nesse novo experimento.

Em relação à metodologia do curso estabelecida pelos professores dinamarqueses, foi organizada uma dinâmica de aulas expositivas pela manhã na ESDI, e atividades de campo pela tarde na BPE. Nesse sentido, foram trazidos para discussão dois artigos do CODE<sup>8</sup>, ao mesmo tempo em que eram dadas tarefas a serem realizadas pelos grupos na BPE. Um aspecto marcante da metodologia utilizada percebido por meio das aulas e das orientações dos professores diz respeito à primordialidade da coleta de dados de campo. Para a criação de jogos de design sob a luz do *Design Anthropology*, era essencial realizar entrevistas e coletar frases (*quotes*) dos visitantes e funcionários da biblioteca, além de tirar muitas fotos dos espaços da BPE. Ainda que no momento de coleta de dados (primeira tarde do curso) não houvesse para os grupos um objetivo claro em relação à biblioteca, os professores Joachim e Sissel afirmavam que quanto mais materiais de campo acumulássemos previamente, maior facilidade teríamos na realização da tarefa de criar o jogo.

---

<sup>8</sup>"Formatting design dialogues—games and participation". Brandt, E., Messeter, J., & Binder, T. (2008), e "Ethnographies of the Possible". Halse, J. (2013).

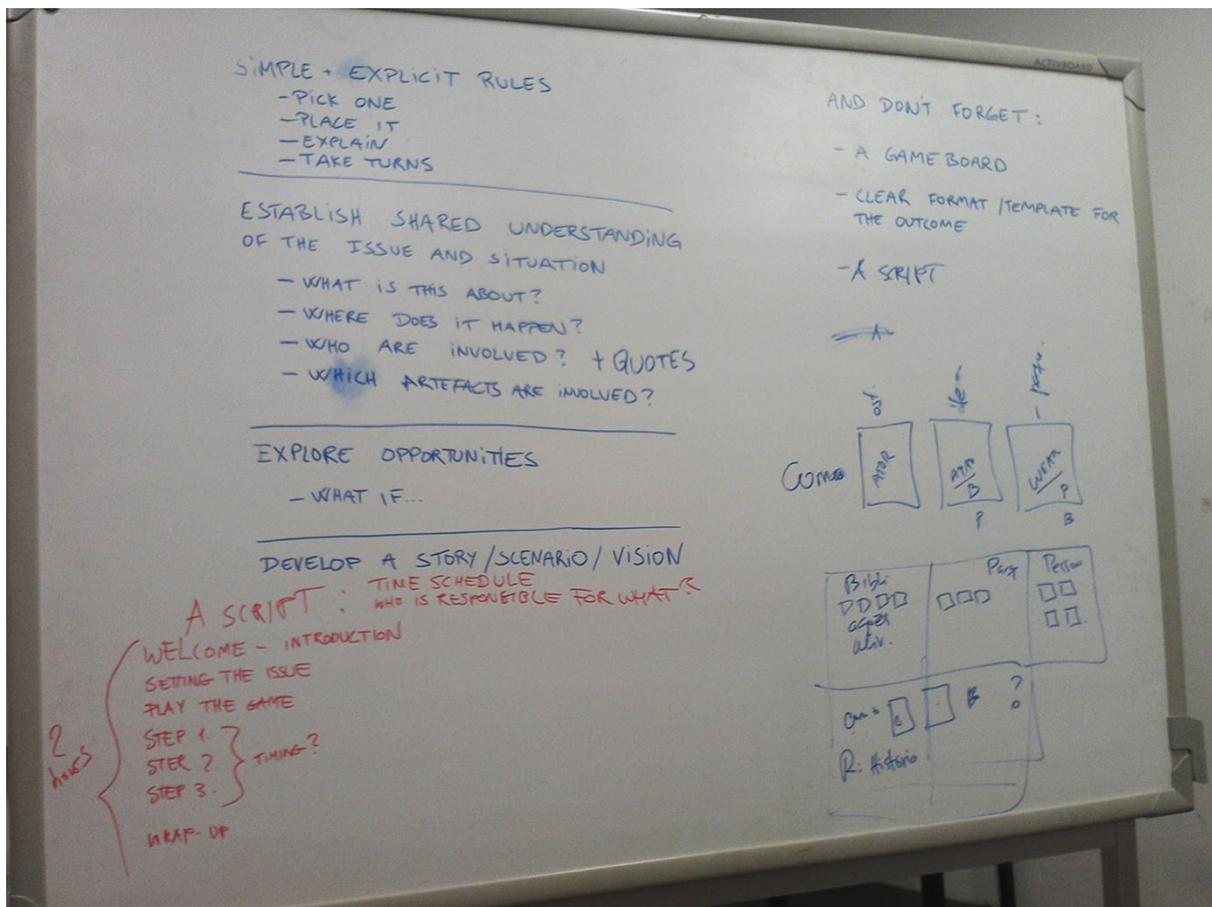
Outro ponto observado no tocante à metodologia trazida para o curso foi a da utilização de um modelo para criação de jogos de design. O modelo em questão era um jogo produzido pelo CODE chamado "*Reframing Waste*". Com o intuito de apresentar conceitos básicos desse jogo, os dinamarqueses o trouxeram e pudemos, professores e alunos brasileiros, jogar uma versão mais acelerada do mesmo, pois o modo tradicional de jogá-lo era bastante longo para o pouco tempo de curso disponível. A respeito do "*Reframing Waste*" cabe dizer que os professores dinamarqueses o apresentam como o exemplo de um jogo de design que facilita a participação e o diálogo sobre como promover melhores formas de coleta de lixo em condomínios, e ainda que os materiais de jogo foram baseados em um projeto de pesquisa acerca da reciclagem e manuseio de resíduos<sup>9</sup>.

Dessa forma, o jogo "*Reframing Waste*" foi mencionado pelos professores dinamarqueses como um referencial em muitos momentos, além de ser sugerido como um modelo para criação de nossos jogos na ocasião do curso, ainda que estivéssemos diante de um contexto brasileiro. Nesse sentido, foram estabelecidas orientações pragmáticas em relação ao processo criativo de elaboração dos jogos. Em linhas gerais, as instruções giravam em torno da identificação de uma questão-tema para explorar por meio do jogo, da utilização de citações (*quotes*) e de fotos e vídeos de campo, além da necessidade de se elaborar um tabuleiro para toda a interação acontecer. Na Figura 76 pode-se observar um quadro com instruções para criação de jogos dentro do curso ofertado:

---

<sup>9</sup>Para saber mais, ver "*Rehearsing the Future*" (2010), por Halse, J, Brandt, E, Clark, B and Binder, T (editors).

Figura 76 – Quadro com instruções para criação de jogos - no canto superior direito a indicação para elaborar um jogo com tabuleiro.



Fonte: Elaborado pela autora.

Em relação ao meu grupo, entendemos que haviam orientações que funcionavam como dicas e eram úteis para serem seguidas como, por exemplo, a máxima de inserir regras simples nos jogos. No entanto, julgávamos que a questão da obrigatoriedade de termos de criar um jogo de tabuleiro não fazia muito sentido. Quando indagamos os professores a respeito disso não obtivemos uma explicação formal, apenas o reforço da mensagem de que deveríamos criar um jogo o mais próximo possível em estrutura ao jogo que eles trouxeram como exemplo. Imagino que os professores não idealizavam uma mimetização completa do *Reframing Waste*, mas, ao mesmo tempo, demonstraram achar arriscado que criássemos um outro modelo de jogo para aquela ocasião. Nesse sentido, entendo os professores dinamarqueses, mas avalio tal obrigatoriedade - de seguir os passos de um modelo de jogo dinamarquês - como um possível retesamento para um experimento internacional. Senti que além de interferir na originalidade dos grupos no momento da criação dos jogos, utilizar um modelo de jogo estrangeiro pode intervir também na

sensibilidade de como cada grupo compreende e interage com sua questão de pesquisa e com os atores.

A partir da observação da metodologia colocada em prática na ocasião do curso, emergem alguns questionamentos. É possível pensar codesign ou jogos de design em um formato ou modelo passível de ser replicado? Quais os riscos de estabelecer esse modelo? Quais as diferenças entre o consolidado codesign dinamarquês e o codesign em exercício no território brasileiro? No contexto brasileiro, onde as pessoas têm uma cultura de comunicação muito rica por meio de gestos e olhares, será que um jogo de cartas ou de mímica não seria tão eficiente quanto um jogo de tabuleiro é no contexto dinamarquês?

Além dos questionamentos colocados, outro fator importante a ser considerado nesse desdobramento em forma de curso diz respeito ao papel dos alunos brasileiros enquanto codesigners. Na ocasião mencionada, muitos dos participantes eram designers que haviam participado dos experimentos de codesign nas bibliotecas públicas cariocas. Assim, muitos já haviam experienciado a criação de um ou mais jogos de design para a viabilização de processos colaborativos, e essas experiências poderiam ter sido melhor aproveitadas no sentido de gerar, por exemplo, experimentações distintas propiciadas por uma variedade nas modalidades de jogo.

Embora tenha sido muito interessante entrar em contato com o jogo e o modo dinamarquês de se "fazer codesign", avalio que teria sido muito significativo também termos discutido as diferenças entre como os dinamarqueses têm concebido seus jogos e como nós brasileiros elaboramos os nossos. Se houvesse a possibilidade de realizar um segundo curso de design de jogos com premissas de *Design Anthropology*, considero que seria muito importante estruturar um modelo de curso ainda mais aberto, propiciando um intercâmbio de conhecimentos maior acerca das características culturais de cada contexto e a identificação de parâmetros de engajamento em comum e em dissonância para a criação de jogos de design em processos colaborativos.

Finalmente, é importante também ponderar acerca dos acontecimentos em relação à participação do parceiro (BPE) nesse novo experimento. A realização do curso de *Design Anthropology* em parceria renovada com a BPE em si já trouxe aspectos muito positivos. O primeiro ponto foi o contato com funcionários de outras unidades da BPE, além da unidade do Centro. Nesse sentido, o intercâmbio se deu

porque no momento em que os professores da ESDI solicitaram a disponibilidade de alguns funcionários da equipe BPE para uma nova atividade, a administração considerou viável recrutar um ou dois funcionários de outras BPEs ao invés de suprir a demanda apenas com a equipe da BPE do Centro, a qual seria prejudicada por tantas baixas no horário de funcionamento.

Assim, para os alunos do curso de *Design Anthropology* foi um privilégio entrar em contato com a realidade de outras BPEs e dialogar por meio de jogos com funcionários da BPE Manguinhos, BPE Rocinha e BPE Niterói, conforme ilustrado na Figura 77. Particularmente, esta oportunidade reforçou que um projeto de design ou de codesign não pode ser simplesmente transposto para outras realidades e contextos como um modelo a ser implementado. É justamente nesse sentido que o codesign deve ser compreendido como um jogo de código aberto.

**Figura 77 – Execução do jogo junto às funcionárias da BPE Rocinha e BPE Niterói.**



Fonte: Elaborado pela autora.

Outro ponto muito importante e gratificante neste curso foi a confecção da exposição na BPE e a avaliação dos parceiros a respeito do trabalho desempenhado ao longo do ano pelos grupos na biblioteca. Em termos de acabamento material, a exposição em si foi confeccionada de maneira bastante simples, com impressões realizadas em uma noite de atividades de "recorte e cole" no LaDA. Infelizmente, o

prazo de uma semana para a realização de todas as atividades previstas no curso era bastante curto e tivemos uma noite e uma manhã para trazer a vida uma exposição (Figura 78) que não só contaria a história de nossos experimentos ao longo do ano, mas também representaria uma devolutiva concreta da parceria da ESDI junto a equipe BPE. Nesse sentido, os funcionários da BPE aprovaram o material de exposição, e deram sugestões para incrementá-la, como por exemplo, fornecendo o jogo "História Sem Fio" para ser exposto. O público da BPE participou ativamente deixando recados na cortina de nuvens, as quais carregavam também mensagens impressas.

**Figura 78 – Foto das organizadoras na exposição "Bibliotecas possíveis: o que pode ser uma biblioteca?", realizada em novembro de 2015.**



Fonte: Registros fotográficos obtidos durante a montagem da exposição.

Além da boa vontade de muitos funcionários da equipe BPE em nos ajudar e assessorar no que precisássemos no dia da montagem da exposição, foi extremamente gratificante a avaliação que tivemos do funcionário Fábio, o qual já foi anteriormente citado nos experimentos dos grupos. Em uma conversa informal acerca dos experimentos de codesign realizados pelos grupos, Fábio disse que poderia definir todos com uma só palavra: **presença**. Em sua fala, Fábio nos

explicou que era muito comum na história da BPE receber contato e estabelecer parceria com outras universidades, mas o que aconteceu de maneira diferente na avaliação pessoal dele em relação a parceria com a ESDI foi a questão da presença, de como os grupos estavam sempre ali, sempre desenvolvendo projeto e como não deixaram o campo de estudos sem uma devolutiva do que aconteceu ao fim dos experimentos.

Por meio das palavras de Fábio é possível ponderar que por mais que o estabelecimento de relações tenha sido identificado como um ponto frágil durante os experimentos dos grupos na BPE, as portas para novos projetos não foram fechadas. Pelo contrário, o processo colaborativo em design experienciado pelos grupos reprogramou o código do jogo de relações anteriormente iniciado e proporciona oportunidades para a renovação da parceria na forma de novos projetos e novos jogos.

#### 5.2.5 A prática reflexiva e os experimentos de codesign

Um ponto muito importante para a análise dos processos colaborativos em design e experimentos supracitados está relacionado à prática reflexiva como forma de aprendizado e assimilação dos conceitos. Nesse sentido, a ação reflexiva durante os experimentos implicou em um desejo ativo de transformação da realidade, configurando-se como um exercício de auto-análise durante um processo de investigação-ação que buscava compreender as causas de algumas práticas do público nas bibliotecas a partir da sua problematização, para então sugerir a co-criação de novas alternativas. A reflexão, nessa perspectiva, realizou-se a partir da análise das experiências vividas junto ao público e parceiro em dinâmicas de jogos com o objetivo de construir e instigar alternativas às práticas anteriores nas bibliotecas.

Segundo Dewey (1959), a prática reflexiva e o pensamento analítico só acontecem quando nos deparamos com um problema e aceitamos a incerteza como caminho para construção de uma hipótese baseada na reflexão e interpretação de dados. Nessa conjuntura, a reflexão coloca-se como um processo de observação e pensamento sobre uma situação-problema, em que o objetivo concerne em discernir a relação entre a ação e sua consequência, ligando-se a causa ao efeito. Diante de uma situação-problema deve-se refletir forçosamente sobre ela a fim de analisar as condições nas quais ela ocorre. Assim, os fatos observados constituem-se como os

dados a serem interpretados de modo que possam embasar as ideias para uma solução.

Dewey organiza a prática reflexiva em cinco etapas, sendo: 1) a identificação de um problema; 2) a formulação de uma questão, pois uma questão bem identificada e bem formulada contém em si a própria resposta para a solução; 3) o uso criativo da imaginação para desenvolver a hipótese e as possíveis soluções a partir da análise meticulosa dos dados; 4) o raciocínio para analisar as condições existentes e o conteúdo da hipótese; e 5) o movimento de testar uma ação para produzir o resultado previsto a fim de verificar a hipótese.

Como se observa, a organização da prática reflexiva de fato se assemelha muito aos experimentos ocorridos nas bibliotecas brasileiras, pois a proposta de identificação de uma questão de pesquisa foi realizada a partir de um exercício etnográfico, e os dados obtidos foram combustível para a ideação de hipóteses e de jogos e dispositivos de conversação. Mais ainda, aprender codesign por meio da prática reflexiva é uma das premissas de ensino do CODE e de seus integrantes, aos quais podemos atribuir também essa contribuição. Segundo Schön (1983), autor amplamente presente nas bibliografias do CODE, o conhecimento é adquirido no meio da ação, ou seja, no momento em que estamos refletindo a ação.

Desse modo, diante de uma situação-problema, podemos responder à ação por meio: a) da reflexão sobre a ação, examinando retrospectivamente o que aconteceu e tentando descobrir como nossa ação pode ter contribuído para o resultado; b) da reflexão na ação ocorrendo no momento da prática; ou c) da reflexão sobre a reflexão na ação, que é quando se reflete sobre o momento da reflexão na própria ação, ou seja, o que aconteceu, o que se observou, qual o significado atribuído e que outros significados podemos atribuir ao que aconteceu; é uma meta-reflexão na ação. Por conseguinte, é possível identificar as posturas a, b e c na conjuntura do que foi e de como se deu a análise destes experimentos e processos de codesign. Assim, a postura **a** (reflexão sobre a ação) incide no modo como os experimentos foram conduzidos pelos grupos nas bibliotecas, em um constante exercício de ação e de reflexão sobre o que era executado. Já a postura **b** (a reflexão na ação ocorrendo no momento da prática) pode ser relacionada ao curso de *Design Anthropology*, pois um exemplo de que havia uma reflexão em andamento durante a própria execução das ações/tarefas do curso, é o questionamento frente aos professores do quanto seria produtivo utilizar uma

metodologia estrita durante a criação do jogo no curso. Finalmente, a postura c (meta-reflexão na ação) se revelou no momento da escrita desta dissertação, em uma primeira instância fomentada pelas discussões com minha orientadora ao longo de 2015 e 2016, e posteriormente pela leitura/escuta da análise já sedimentada pelos grupos na etapa de entrevistas e envios de relatórios finais cedidos como dados para este trabalho de documentação.

Nesse sentido, pode-se dizer que reunir todos estes dados e pensamentos e propor uma nova reflexão sobre eles foi a consolidação, por meio da escrita, de um longo processo de aprendizado acerca de processos colaborativos em design através da prática reflexiva. Em consonância com esta prática reflexiva e com o processo colaborativo, os jogos aqui estudados tiveram um papel central de dar suporte às relações e ações ensaiadas, viabilizando engajamento e facilitando diálogos. Em outras palavras, os jogos funcionaram como ferramentas que não buscaram representar o que já era visível nas bibliotecas, mas sim tornaram visível os desejos e expectativas em torno dos processos em andamento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após quase dois anos do início dessa jornada de experienciar processos colaborativos em design a partir de uma posição múltipla de pesquisadora, mestranda, estagiária, designer e aluna, tenho algumas considerações a fazer.

No tocante às experiências de codesign ensaiadas no Brasil, pode-se dizer que perderiam parte do sentido se não fossem observadas em seu conjunto de elementos composto por parceiros, experimentos e desdobramentos. Nesse sentido, percebe-se que conjuntura da rede de colaboração entre o LaDA e o CODE foi um fato essencial para a concatenação de acontecimentos que veio a seguir. Os "*democratic design experiments*" dinamarqueses inspiraram os experimentos de codesign realizados nas bibliotecas públicascariocas, os quais encontraram seus próprios caminhos de projeto na prática, como envolvimento de parceiros e público por meio da criação de jogos como plataformas para colaboração.

Por sua vez, a experiência adquirida na criação de jogos pelas integrantes do LaDA gerou um novo jogo focado em discutir processos de codesign com o CODE e demais especialistas na conferência *Design Anthropological Futures*. Já esse último contato com o CODE, acabou por constituir um novo passo da parceria no Brasil, quando os professores trouxeram um mini-curso de Design Anthropology para a ESDI. Com o intuito de viabilizar física e estruturalmente este curso, as professoras da ESDI retomaram o contato com a BPE no formato de devolutiva dos experimentos. Nisso, muitos integrantes dos experimentos nas bibliotecas brasileiras estiveram de volta à BPE, onde tiveram a oportunidade de desenvolver mais jogos e diálogos com o parceiro, além de uma exposição.

Além disso, acredito que processos de codesign não são passíveis de serem assimilados em totalidade através somente da teoria ou da mimetização de outros projetos. A abordagem colaborativa demanda do designer: presença, sensibilidade, exercício prático, cooperação, envolvimento, habilidade para negociar, criatividade e uma atitude aberta em relação ao que soa estranho e não-familiar. Entretanto, a partir dos experimentos e relatos transcritos nesta dissertação, eu diria que dois dos pontos mais importantes para qualquer projeto colaborativo são: o estabelecimento contínuo das relações e a manutenção da confiança com o parceiro. É necessário tempo e paciência para o desenvolvimento destes dois pontos, pois, se ignorados, a

"mágica" da colaboração pode não acontecer, ou até mesmo deixar de acontecer abruptamente.

Em minha experiência de aprendizado por meio da prática reflexiva, foi necessário estar presente no campo mesmo sem compreendê-lo, refletir sobre o experimento enquanto acontecia, digerir o que já tinha sido executado para repensar novamente, ouvir o que os outros participantes sentiram e concluíram de suas experiências para, então, pensar mais algumas vezes sobre o material dos experimentos como um todo e validar a análise por meio da escrita.

Com base nos experimentos nas bibliotecas públicas do Rio de Janeiro, é plausível o entendimento de jogos como plataformas colaborativas, pois os mesmos atuaram como suporte dos processos e como dispositivos para evocar novas ideias dos participantes. Mais ainda, a partir da análise dos jogos e dos processos que os envolviam, foi possível identificar oito parâmetros de engajamento importantes como ponto de partida para a concepção de qualquer jogo em um processo colaborativo, sendo eles: 1) criação de cenários a partir de dados de campo, 2) imaginação como um recurso, 3) construção coletiva de meios de representação, 4) encenações em escala real, 5) convite para ser afetado, 6) níveis de negociação não-lineares, 7) construção de narrativas próprias, e 8) dispositivo de conversação. Caso tivesse a possibilidade de repetir todos esses experimentos novamente, além de tentar preservar ao máximo a relação com o parceiro, eu redobriria minha atenção para usufruir ao máximo do poder destes parâmetros aqui descritos, para desta forma, conceber um jogo mais efetivo no quesito engajamento social.

Finalmente, além dos parâmetros para criação de jogos, outro fator importante para ser ponderado é a ideia do codesign como um jogo de código aberto, ou seja, um jogo que pode ser sempre aprimorado em termos de ações de design e construção de relacionamentos com público e/ou parceiro. Nesse sentido, conclui-se que é uma vantagem a elaboração de jogos em processos colaborativos, pois, quando bem formulados, fornecem suporte à pesquisa ou projeto, viabilizando engajamento e facilitando diálogos entre os atores.

## REFERÊNCIAS

AAGAARD, Isabel; BONNARDOT, Zoé; COLANTONIO, Gaia; FRELLO, Toke HILDUBERG, Barbara; TORNBLUM, Kristina. (Eds.). *Democratic Design Experiments: Drawing things together with codesign*. 1 ed. Denmark: The Royal Danish Academy of Fine Arts, Schools of Architecture, Design and Conservation, 2015. 248 p.

ANASTASSAKIS, Zoy; KUSCHNIR, Elisa. Trazendo o design de volta à vida: considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design. In: Guilherme de Cunha Lima; Lígia Medeiros. (Org.). *Textos selecionados de design 4*. 1ed. Rio de Janeiro: PPDESDI/UERJ, v. 4, p. 137-141, 2013.

ANASTASSAKIS, Zoy; SZANIECKI, Barbara. Conversation dispositifs: towards a transdisciplinary design anthropological approach. In: SMITH, R. C.; VANGKILDE, K. T.; KJAERGAARD, M. G.; OTTO, T.; HALSE, J.; BINDER, T. (Eds.). *Design Anthropological Futures*. 1 ed. London: Bloomsbury Publishing, 2016, p. 121-138.

BINDER, Thomas; BRANDT, Eva; EHN, Pelle; HALSE, Joachim. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. In: **CoDesign**, Vol. 11, No. 3-4, 01.10.2015, p. 152-165. Journal article. 2015.

BINDER, Thomas; BRANDT, Eva; HALSE, Joachim; FOVERSKOV, Maria; OLANDER, Sissel; YNDIGEEN, S. L. *Living the (codesign) lab*. In: Nordic Design Research Conference, 2011, Helsinki. 2011.

BNDES. Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social. *Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais*. Disponível em: <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Institucional/Sala\\_de\\_Imprensa/Noticias/2014/Cultura/20140402\\_games.html](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Sala_de_Imprensa/Noticias/2014/Cultura/20140402_games.html)>. Acesso em: 26/06/2015.

BRANDT, Eva. *Designing Exploratory Design Games: a framework for participation in participatory design?* Proceedings Participatory Design Conference 2006. Copyright 2006 ACM ISBN 1-59593-460-X/06/08, 2006, p. 57-66.

BRANDT, Eva. Participation through Exploratory Design Games. In: RASMUSSEN, L. B. (Eds.). *Facilitating Change: Using interactive methods in organizations, communities and networks*. Denmark: Polyteknisk Forlag 1. edition, 2011, p. 213-256.

BRANDT, Eva.; REDSTRÖM, Johan; ERIKSEN, Mette Agger; BINDER, Thomas. *XLAB*. Denmark: The Danish Design School Press, 2011.

BRANDT, Eva.; BINDER, Thomas.; SANDERS, Elizabeth B.-N. Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting. In: SIMONSEN, J.; ROBERTSON, T. (Eds.). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge London and New York, 2013, p. 147-181.

BRANDT, Eva.; MESSETER, Jörn; BINDER, Thomas. Formatting Design Dialogues - Games and Participation. In: BINDER, T.; BRANDT, E.; GREGORY, J. (Eds.). **CoDesign (International Journal of CoCreation in Design and the Arts)**. Taylor and Francis. Special issue: Design Participation. Volume 4, number 1, 2008, p. 51-64.

BROWN, Ian; MARTIN-ORTEGA, Julia; WAYLEN, BLACKSTOCK, Kirsty K. *Participatory scenario planning for developing innovation in community adaptation responses: three contrasting examples from Latin America*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2015.

BUCHANAN, Richard. Rethoric, Humanism and Design. In: BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor. (Eds.). *Discovering Design. Explorations in Design Studies*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 1995, p. 23-66.

CARROLL, John M. *Five Reasons for Scenario-Based Design*. Copyright© 1999 IEEE. Reprinted from IEEE Proceedings of the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences, 1999.

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1958, 306 p.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *O nativo relativo*. Mana, Rio de Janeiro , v. 8, n. 1, p. 113-148, Abril. 2002. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93132002000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132002000100005&lng=en&nrm=iso)>. access on 10 Jan. 2017. <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-93132002000100005>.

CODESIGN MASTER'S PROGRAM. In: *Site da Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design*. Disponível na internet por http em: <<http://ma-codesign.org/>>. Acesso em 20 jul. 2015.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. USA: McGraw-Hill/Osborne Media, 1984, 113 p.

DEWEY, John. *Como Pensamos*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1959.

ESBR. Entertainment Software Rating Board. *Video Game Industry Statistics*. Nova Iorque, EUA. Disponível em: <<http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>>. Acesso em: 09/09/2014.

EYÞÓRSDÓTTIR, Katrín. *The Story Of Scandinavian Design: Combining Function and Aesthetics*. Smashing Magazine, publicado em 13/07/2011. Disponível na internet por http em: <<http://www.smashingmagazine.com/2011/06/13/the-story-of-scandinavian-design-combining-function-and-aesthetics/>>. Acesso em 09 jul. 2015.

FAVRET-SAADA, Jeanne. *Ser afetado*. Tradução de Paula Siqueira. São Paulo: Cadernos de Campo, v. 13, n. 13, p. 155-161, mar. 2005. ISSN 2316-9133.

Disponível em: <<http://revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/view/50263/54376>>.

Acesso em: 10 jan. 2017. doi:<http://dx.doi.org/10.11606/issn.2316-9133.v13i13p155-161>.

GUNN, Wendy; DONOVAN, Jared (Eds.). *Design and Anthropology (Anthropological studies of creativity and perception)*. Ashgate Publishing Company, 2012.

HALSE, Joachim. Ethnographies of the possible. In: GUNN, Wendy; OTTO, Ton; SMITH, Rachel Charlotte. (Eds.). *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic, 2013, p. 180-196.

HALSE, Joachim; BRANDT, Eva; CLARK, Brendon; BINDER, Thomas. (editors). *Rehearsing the Future*. Denmark: The Danish Design School Press, 2010.

HALSE, Joachim, JOHANSSON, Martin, BINDER, Thomas. *Between estrangement and familiarization: co-constructing images of use and user in collaborative design*. In: BINDER and HELLSTROM (Eds.). *Design Spaces*. Edita Publishing Ltd. IT Press, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014 - 8. ed., 243 p.

HUNT, Dexter V.L.; LOMBARDI, D.Rachel; ATKINSON, Stuart; BARBER, Austin R. G.; BARNES, Matthew; BOYKO, Christopher T.; BROWN, Julie; BRYSON, John; BUTLER, David; CAPUTO, Silvio; CASERIO, Maria; COLES, Richard; COOPER, R.F.D.; FARMANI, Raziye; GATERELL, Mark; HALE, James; HALES, Chantal; HEWITT, C. Nicholas; JANKOVIC, Lubo; JEFFERSON, I.; LEACH, J.; MACKENZIE, A.Rob; MEMON, Fayyaz Ali; SADLER, Jon P.; WEINGAERTNER, Carina; WHYATT, J. Duncan; ROGERS, Christopher D.F. *Scenario Archetypes: Converging Rather than Diverging Themes*. Sustainability 2012, 4, 740-772. Acesso em: 10 jan. 2017. doi:10.3390/su4040740

IBARRA, María Cristina; ANASTASSAKIS, Zoy. *Desafios e oportunidades do co-design: experiência com a Biblioteca Parque Estadual do Rio de Janeiro*. Anais do Colóquio Internacional de Design, Belo Horizonte, 2015, p. 159-171.

IBOPE. Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística. *Pesquisa Games POP*.

Disponível em:

<<http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/Infograficos/Paginas/Games-pop.aspx>

>. Acesso em: 12/09/2014.

LUPTON, Ellen. (Org.) *Intuição, ação, criação: graphic design thinking*. Tradução de Mariana Bandarra. São Paulo: G. Gili, 2013, 184 p.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo*. Tradução de Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012, 377 p.

MULLER, Michael J.; DRUIN, Allison. *Participatory Design: the third space in HCI*. In: JACKO, J and SEARS, A. (Eds.). *Handbook of HCI 2nd Edition*. Mahway NJ USA: Erlbaum, 2010.

NORMAN, Donald A.; DRAPER, Stephen W. *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. USA: L. Erlbaum Associates Inc. Hillsdale, 1986.

OLIVEIRA, Gabriela de. Democratização das relações de trabalho na empresa.

**Revista de Administração de Empresas**, volume 31, nº 4, publicado em São Paulo out./dez. 1991. Disponível em:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75901991000400009&lng=pt&nrm=iso&tlng=en)

[75901991000400009&lng=pt&nrm=iso&tlng=en](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-75901991000400009&lng=pt&nrm=iso&tlng=en)> Acessado em: 09 jul. 2015.

PAES, Larisa; PORTELA, Imaíra; ANASTASSAKIS, Zoy. *Experenciando o Codesign: um relato sobre a expectativa e a prática de processos colaborativos em experimentos realizados na biblioteca do Museu de Arte do Rio de Janeiro*. Colóquio Internacional de Design, Belo Horizonte, 2015, p. 274-288.

PAES, Larisa; ANASTASSAKIS, Zoy. *Os jogos e o Design no Brasil: uma investigação acerca da produção acadêmica da CAPES*. Anais do 1º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI, Rio de Janeiro, 2015, p. 240-246.

PRAHALAD, C. K. & RAMASWAMY, Venkat. Co-creation experiences: the next practice in value creation. Wiley Periodicals, Inc. and Direct Marketing Educational Foundation, Inc. **Journal of interactive marketing** volume 18 / number 3 / summer 2004.

RITTER, Frank E.; BAXTER; Gordon D.; CHURCHILL, Elizabeth F. *Foundations for Designing User-Centered Systems - What System Designers Need to Know about People*, Springer-Verlag London, 2014.

SANDERS, Elizabeth B. N. & STAPPERS, Pieter Jan. *Co-creation and the new landscapes of design*. Preprint of an article submitted for consideration in CoDesign, Taylor & Francis, March 2008.

SCHÖN, Donald Allan. *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books, 1983.

SUITS, Bernard. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press, 1978.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. *Gamification, Inc. – Como reinventar empresas a partir de jogos*. MJV Press, 2013.

## ANEXOS

## Anexo A – "Democratic Design Experiments" em quatro bibliotecas públicas da Dinamarca.

	o problema 	a abordagem 	o resultado 
<b>Nordvest</b>	A biblioteca em Rentemestervej ganhou um novo espaço público: uma praça. A prefeitura pediu aos codesigners que apresentassem estudos acerca de como este novo espaço poderia ser utilizado, e indagou de que modo incentivar os cidadãos a fazer este uso.	Depois de observarem o uso da praça, entrevistarem cidadãos e realizarem um workshop junto a equipe da biblioteca a respeito de ideias de uso possível, os codesigners envolveram uma escola particular próxima ao local. Junto com a escola, investigaram possibilidades de uso através de jogos.	Foi criado o "The Measurement Box", um jogo composto por cordas e bastões nos tamanhos de 10m e 0,5m, respectivamente. O jogo vinha com uma lista de tarefas, e tinha como propósito reunir as crianças da escola para medir vários pontos da praça. O jogo hoje compõe o acervo da biblioteca e as crianças podem emprestá-lo.
<b>Norrebro</b>	A biblioteca de Norrebro queria conectar um projeto chamado Kulturskaberne, em inglês "Culture Makers" ao seu espaço. O "culture makers" se apresenta como um toolkit que ajuda os cidadãos a desenvolverem seus projetos culturais ou eventos em sua localidade.	Como transformar a biblioteca para acomodar a cultura de Norrebro e os culture makers? Foi realizada uma pesquisa na biblioteca para entender o espaço e seu uso através de se jogos com bibliotecários e cidadãos, além de workshops onde os participantes criavam "palcos de cultura".	Em colaboração com os usuários e a equipe da biblioteca foi desenvolvido o conceito e o design de um palco cultural, o qual foi produzido e apresentado ao público em janeiro de 2015.
<b>Vanlose</b>	Fazer com que mais crianças visitassem a biblioteca infantil em "Kulturstationen Vanlose".	Não foi especificado qual foi a abordagem utilizada durante a pesquisa.	Foi produzido o LIBLAB, um protótipo na forma de um cubo de madeira aberto e posicionado no meio da biblioteca, como um espaço criativo e multifuncional. Atividades eram organizadas com as crianças e seus trabalhos eram exibidos dentro do cubo. <b>Atualização:</b> atualmente, o LIBLAB foi desmontado e a biblioteca voltou ao normal, por motivos administrativos.
<b>Osterbro</b>	A demanda desse experimento era pela criação de uma ponte que aproximasse a biblioteca da área da saúde.	Foi realizada uma pesquisa para explorar as interconexões entre cultura e saúde já existentes em Orterbro.	A Culture Clinic foi um dos desdobramentos do projeto, onde o paciente recebia atividades culturais como forma de tratamento para questões de saúde individuais e públicas.

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

**Anexo B – Tabela de artigos escandinavos sobre jogos como meio de pesquisa.**

Dissertações / Teses / Papers	Autores	Jogos	Ano
Taking Video beyond 'Hard Data' in User Centred Design	Jacob Buur, Thomas Binder, Eva Brandt	Video Card Game	2000
Playful collaborative exploration: New research practice in participatory design.	Johansson, M., & Linde, P. (MALMO University, Sweden)	Playful Game	2005
Designing Exploratory Design Games a framework for participation in participatory design?	Eva Brandt	User Game, Landscape Game, Enacted Scenario Game	2006
Formatting Design Dialogues - Games and Participation	Eva Brandt, Jörn Messeter, and Thomas Binder	the User Game and the Landscape Game	2008
Playing Design Games - Rehearsing the future	Joachim Halse, Eva Brandt, Brendon Clark, Thomas Binder	Landscape Game	2010
Rehearsing the Future	Joachim Halse, Eva Brandt, Brendon Clark, Thomas Binder	Landscape Game	2010
Teaching codesign games in five weeks - Exploring diversity and unity for a design school in transition	Eva Brandt / Sarasiff Kjærgård / Gudrun Risak Schou / Martin Vallin	Merger Game, Dream School Game	2011
Participation through exploratory design games	Eva Brandt	User Game, Landscape Game, Technology Game, Enacted Scenario Game	2011
Living the (co)design lab	Thomas Binder, Eva Brandt, Joachim Halse, Maria Foverskov, Sissel Olander, Signe Louise	Landscape Game, Persona Game, Technology Game	2011
On designing open-ended interpretations for collaborative design exploration	Tuuli Mattelmäki, Eva Brandt, Kirsikka Vaajakallio	Character Game	2011
Tools and Techniques: ways to engage telling, making and enacting	Eva Brandt, Thomas Binder and Elizabeth B. N. Sanders	User Game, Landscape Game, Technology Game, Enacted Scenario Game	2013
Workshop: an experiment of reflection on design game qualities and controversies	Mette Agger Eriksen, Maria Hellstrom Reimer, Eva Brandt	Greengame, Exploring Continents of Co-development, Reframing Waste	2013
Taking Design Games Seriously - Re-connecting Situated Power Relations of People and Materials	Mette Agger Eriksen, Eva Brandt, Tuuli Mattelmäki, Kirsikka Vaajakallio	Urban Transition	2014

Fonte: Elaborado pela autora, com base na pesquisa realizada.

### Anexo C – Página 1 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

COOPERAÇÃO LABORATÓRIO DE DESIGN E ANTROPOLOGIA (LaDA/Esdi) E CODESIGN RESEARCH CENTER (CODE)

ATIVIDADES 2015\_1

PROPOSTA DE TRABALHO COM TURMAS DAS DISCIPLINAS DESIGN E ANTROPOLOGIA (PPDESDI), MMRVI E DPPVI (GRADUAÇÃO)

PROFESSORAS ORIENTADORAS: BARBARA SZANIECKI E ZOY ANASTASSAKIS

CONSULTORES DE PROJETO: PROFESSORES E ALUNOS DO CODE (THOMAS BINDER, JOACHIM HALSE E ALUNOS)

OBJETIVOS:

RESULTADOS ESPERADOS:

AGENDA:

FEVEREIRO 2015

PREPARAÇÃO

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
23 CONFIRMAR COM THOMAS datas e horários dos dois encontros virtuais entre alunos CODE/PPDESDI	24 REUNIÃO COM VERA SABOYA para estabelecimento de parceria	25 CONVERSAS COM SAMARA TANAKA, ROBERTA PORTAS E ANNE MELO agenda em abril	26 FECHAMENTO DA PROPOSTA COM BARBARA	27

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.

### Anexo D – Página 2 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

MARÇO 2015

CO-PESQUISA

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
02	<b>03</b> <b>DA 01</b> .discussão do texto "democratic design experiments" .validação da agenda	04 15h reunião na Biblioteca (Barbara Zoy)	05	06
09	<b>10</b> <b>DA 02</b> .discussão sobre relatórios projeto CODE .pareamento com dinamarqueses .preparação de apresentação da proposta p/ turma graduação	11	12	13
16	<b>17</b> <b>DA 03</b> .14-16h interação com alunos dinamarqueses (skype) .definição de contextos de projeto .preparação de apresentação da proposta p/ turma graduação	18	19	20
23 INÍCIO AULAS GRADUAÇÃO	<b>24</b> <b>DPPVI 01/DA 04</b> .apresentação da proposta de trabalho (prof+ alunos ppdesdi) .formação de grupos	25	<b>26</b> <b>MMRVI 01</b> .visita de campo	27
30	<b>31</b> <b>DPPVI 02/DA 05</b> .discussão sobre visita de campo .levantamento das possibilidades de trabalho			

RESULTADOS ESPERADOS: pesquisar o que está por trás do que foi proposto pelo parceiro externo, e produzir um periódico que documente a pesquisa e lance questões que possam envolver e engajar os cidadãos nas próximas etapas do projeto.

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.

### Anexo E – Página 3 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

ABRIL 2015				CO-DESIGN
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
		01	<b>02</b> <b>MMRVI 02</b> .preparação de ws com parceiro externo	03
06	<b>07</b> <b>DPPVI 03/DA 06</b> .realização de ws em campo .organização de ws com dinamarqueses	08	<b>09</b> <b>MMRVI 03</b> .preparação de ws com dinamarq. .10h skype com dinamarqueses (liderado pelos alunos brasileiros)	10
<b>13</b> MANHÃ: visita de campo com alunos dinamarqueses	<b>14</b> <b>DPPVI 04/DA 07</b> 14-17h: workshop conduzido por alunos dinamarqueses	15 18-20h: palestra dos professores dinamarqueses	<b>16</b> <b>MMRVI 04</b> 08-12h: workshop conduzido por alunos brasileiros 14-17h: reunião para discussão do projeto com CODE	17
20	21	22	23	24
27	<b>28</b> <b>DPPVI 05/DA 08</b> .avaliação dos resultados dos ws .geração de alternativas .definição das propostas da experimentação em campo	29	<b>30</b> <b>MMRVI 05</b> .preparação do primeiro grupo de experimentos	01

RESULTADOS ESPERADOS: o que pode ser feito, quem tomará parte e o que vocês como codesigners podem oferecer: é o que deve ser trabalhado em estreita colaboração com o parceiro externo e os cidadãos interessados.

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.

### Anexo F – Página 4 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

MAIO 2015				CO-PRODUÇÃO
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
04	<b>05</b> <b>DPPVI 06/DA 09</b> .preparação do primeiro grupo de experimentos	06	<b>07</b> <b>MMRVI 06</b> .primeiro teste de experimentos em campo	08
11	<b>12</b> <b>DPPVI 07/DA 10</b> .avaliação da experimentação em campo .identificação das iterações a serem feitas	13	<b>07</b> <b>MMRVI 07</b> .avaliação da experimentação em campo .preparação do segundo grupo de experimentos	15
18	<b>19</b> <b>DPPVI 08/DA 11</b> .preparação do segundo grupo de experimentos	20	<b>21</b> <b>MMRVI 08</b> .preparação do segundo grupo de experimentos	22
25	<b>26</b> <b>DPPVI 09/DA 12</b> .finalização do segundo grupo de experimentos	27	<b>28</b> <b>MMRVI 09</b> .segundo teste de experimentos em campo	29

RESULTADOS ESPERADOS: fazer propostas não é suficiente. Novas atividades devem ser co-produzidas com cidadãos e instituições culturais a fim de fazer a diferença.

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.

### Anexo G – Página 5 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

JUNHO 2015				DEVOLUÇÃO
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
01	<b>02</b> <b>DPPVI 10/DA 13</b> .avaliação dos resultados dos experimentos	03	04	05
08	<b>09</b> <b>DPPVI 11/DA 14</b> .definição dos objetivos da exposição	10	<b>11</b> <b>MMRVI 10</b> .preparação da exposição	12
15	<b>16</b> <b>DPPVI 12/DA 15</b> .preparação da exposição	17	<b>18</b> <b>MMRVI 11</b> .exposição do projeto junto ao parceiro externo	19
22	23 <b>DPPVI 13/DA 16</b> .avaliação da exposição .definição de ws final	24	<b>25</b> <b>MMRVI 12</b> .preparação de ws final	26
29	30 <b>DPPVI 14/DA 17</b> .ws com parceiro para avaliação do projeto			

RESULTADOS ESPERADOS: Ao final do processo, o processo e os resultados do projeto devem ser compartilhados com o parceiro, na forma de uma exposição e de um workshop de avaliação do projeto.

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.

### Anexo H – Página 6 do cronograma inicial da disciplina de Design e Antropologia I.

JULHO 2015				DOCUMENTAÇÃO
SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
		01	<b>02</b> <b>MMRVI 13</b> .preparação de relatório de projeto	03 .TÉRMINO AULAS PÓS-GRAD.
06	07 <b>DPPVI 15</b> .preparação de relatório de projeto	08	<b>09</b> <b>MMRVI 14</b> .entrega de relatório de projeto	10
13	14 TÉRMINO AULAS GRADUAÇÃO	15	16	17
20	21	22	23	24
27	28	29	30	31

RESULTADOS ESPERADOS: organização de relatório documentando o processo e os resultados de projeto. Para alunos do PPDESDI o prazo será mais longo, a confirmar com a secretaria.

Entrega dos trabalhos: 20/07

Entrega notas pós: 04/08

Fonte: Arquivo disponibilizado pela professora Zoy Anastassakis em março de 2015.