

Jogos como dispositivos de conversação: investigando modos de participação e design

Barbara Szaniecki
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
szanieckibarbara@gmail.com

Bibiana Serpa
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
bibianaoserpa@gmail.com

Flavia Secioso
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
flaviasecioso@gmail.com

Liana Ventura
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
liloaventura@gmail.com

Mariana Costard
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
marianacostard@gmail.com

Pedro Biz
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
pedrotrg@gmail.com

Talita Tibola
ESDI/UERJ
Rio de Janeiro, Brazil
talita.tt@gmail.com

RESUMO

Este artigo pretende contribuir com outras formas de participação a partir de experiências coletivas situadas no Laboratório de Design e Antropologia (LaDA/Esdi/UERJ). Explicamos o que entendemos por "dispositivos de conversação" e como essa noção atravessa os nossos modos de fazer. Narramos o desenvolvimento e as transformações de um jogo em três diferentes contextos de pesquisa - inicialmente desenvolvido no âmbito de um curso de extensão, com o objetivo de estimular o debate sobre conceitos teóricos. Depois o jogo foi aplicado em um Seminário, para promover o diálogo entre algumas pesquisas realizadas pelo LaDA e o tema em questão. No terceiro caso, foi aplicado numa roda de conversa em um centro de artes comunitário para pensar suas formas de ocupação e atuação na favela e suas relações com o território. Por fim, analisamos o processo do jogo e seus desdobramentos como possibilidade de ampliar o diálogo e a participação por meio do design, apontando seus limites, oportunidades e desafios.

Palavras Chave

Codesign; design anthropology; dispositivos de conversação; jogo; participação.

INTRODUÇÃO

Este artigo propõe um debate sobre participação a partir de experiências realizadas pelo Laboratório de Design e

Antropologia da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (LaDA/ESDI/UERJ) com o uso do que temos denominado de "dispositivos de conversação" [2]. Para isso, primeiramente explicamos o que entendemos por essa noção e apresentamos o jogo criado colaborativamente a partir desse conceito, com o intuito de agregar pessoas em torno de assuntos comuns e promover diálogo entre ideias e interesses potencialmente diversos ou mesmo controversos. Em seguida, apresentamos três contextos nos quais esse jogo foi aplicado, de que modo estes afetaram a dinâmica e a própria constituição do jogo, para enfim, realizar reflexões sobre os limites à participação que essa dinâmica pode implicar, de que maneira ela pode ser melhorada e as potencialidades para dispositivos de conversação de modo geral.

Instigados pela potencialidade de um outro Design, um design capaz de produzir novas narrativas e novas territorialidades no tecido urbano, nós, pesquisadores do Laboratório de Design de Antropologia da ESDI/UERJ, vimos experimentando modos menos convencionais de fazer pesquisa e de desenvolver projeto, tanto no âmbito acadêmico como nos mais diversos territórios da cidade, nos colocando em um exercício constante de investigação das tensões existentes entre teoria e prática. Além disso, acreditamos que metodologias de pesquisa e práticas de projeto participativas/colaborativas são capazes de produzir processos mais democráticos e de colocar em evidência as singularidades presentes em jogo, entendendo que as questões nunca estão dadas a priori, mas são constituídas por um emaranhado complexo de ideias que compõem, em última instância, um campo de disputas. São, portanto, aquilo que chamamos de "questões de interesse" [15]. Nesse sentido, acreditamos que a multiplicidade de fazeres e saberes é capaz de gerar um ambiente abundante e fértil para trazer à tona novas percepções e desdobramentos sobre uma questão.

Para embasar a nossa prática, nos apoiamos em noções de *Design Anthropology* [1], [11], [13], [17] como um campo híbrido que conjuga saberes diversos em busca de um envolvimento dialógico e propositivo com o contexto de pesquisa. E incorporamos o Codesign como conjunto de métodos e ferramentas de engajamento entre designers e outras praticantes na exploração coletiva de ideias e visões de futuros possíveis.

Com essa influência teórica, buscamos construir ferramentas experimentais mediadoras que provoquem diálogos através da prática e que assumam também o papel de preparar condições sociomateriais para que questões controversas emergam e possam ser discutidas de modo amplo e democrático [4]. Por meio de atividades de visualização, imaginação, experimentação e reflexão contínua, exploramos o potencial democrático da participação e seu papel na democratização da democracia [4]. Entendemos que democracia é um processo de disputa contínuo, e que essa disputa além de necessária é produtiva, e de uma reflexão sobre possíveis formas de ação de um designer político [8].

Neste artigo, vamos relatar o desenvolvimento de um jogo como dispositivo de conversação. Ou seja, uma construção compartilhada de discursos orientada por meio de artefatos de visualização utilizados em processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre as visões de futuro a respeito das questões relativas ao espaço urbano. Realizamos três experiências com o jogo aqui apresentado, sendo cada uma com um público diferente e temáticas relativas às situações envolventes. Aqui, narramos como as diferentes práticas situadas criaram espaços de diferenças e disputa, gerando dinâmicas sociais e resultados variados.

O JOGO COMO DISPOSITIVO DE CONVERSAÇÃO

O termo “dispositivos de conversação” foi proposto pelas professoras pesquisadoras Barbara Szaniecki e Zoy Anastassakis [2]. Na teoria, articula o conceito de dispositivo de Foucault com o de “conversação” inspirado em Mikhail Bakhtin, como uma construção compartilhada de discursos possíveis que difere da opinião formada por meio da comunicação. Na prática, procuramos nos apoiar em abordagens transdisciplinares para explorar o desenvolvimento de artefatos como possíveis disparadores de questões e reflexões. É o que chamamos de “dispositivos de conversação”. Nesse sentido, os dispositivos são pensados de modo a construir processos abertos de engajamento e imaginação coletiva sobre visões possíveis, buscando alcançar uma estrutura mais horizontal e transversal entre agentes heterogêneos que possuem diferentes conhecimentos e práticas.

A palavra dispositivo tem sua origem na palavra latina *dispositio* - arranjo, gerenciamento - e isso é importante para compreendermos a complexidade do que estamos chamando de “dispositivo de conversação”. Assim, apesar da materialidade do que denominamos “dispositivo de conversação” ser fundamental para a sua constituição, ela não resume o seu sentido pois não podemos substituir a palavra “dispositivo” por outros de seus significados como “artefatos de

conversação” ou “mecanismo de conversação”.

Pensar em dispositivo a partir de sua etimologia como arranjo, nos aproxima da noção de dispositivo de Foucault [10] que pode ser definido como um

conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito [...]. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos. [10]

A noção de dispositivo para Foucault acompanha aquela de que o poder não é somente destrutivo, mas criador, ele cria, ordena e controla os modos de vida. O dispositivo em sua obra tem, portanto, um papel ambíguo que Deleuze [9] vai sublinhar, destacando que a criação está tanto do lado do poder quanto do lado da resistência. Explorando essa duplicidade da noção, o dispositivo de conversação ao mesmo tempo serve como processo investigativo de explicitação das relações de força de determinado grupo, comunidade ou lugar e ao mesmo tempo - ao modificar os lugares e os modos já dados de conversação - impulsiona um processo especulativo de criação de imaginários [19].

O caráter especulativo é reforçado também pela escolha da palavra “conversação”. Nos baseamos aqui, como Szaniecki e Anastassakis [2], em filósofos como Gabriel Tarde e Mikhail Bakhtin. Segundo as autoras, ambos vão diferenciar a conversação de um processo de “transmissão” no qual muitas vezes o conceito de comunicação se baseia. Para Tarde, a conversação é o agente infinitesimal das transformações sociais, sejam elas linguísticas ou não. Já Bakhtin nomeia processos subjetivos de conversação aqueles que implicam uma constituição mútua, dialógica.

Nessa mesma direção, a noção de “dispositivos de conversação” se associa ao conceito de *design things* - “coisas de design” [3]. Em oposição ao objeto como artefato material e fato consumado, as “coisas de design” podem ser representações de “questões de interesse” assim como meios para gerar novos agenciamentos sociomateriais a partir da articulação de condições sociopolíticas [16]. Tratam-se, portanto, de espaços de diálogo e discussão entre diferentes pontos de vista; de ferramentas e técnicas para articular pessoas com o objetivo de analisar problemas e, juntas, imaginar possibilidades; de representações dos interesses numa linguagem comum de modo a facilitar as mediações e o compartilhamento de questões e visões; de um papel de mediação de uma pesquisa com objetivos relacionais abertos a interpretações [5] [14].

Com influência do Codesign dinamarquês, utilizamos os “jogos exploratórios de design” [6] para “promover engajamento em processos participativos, imaginar futuros possíveis e engendrar sentidos coletivos” [7]. 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 [18].

O jogo como “dispositivo de conversação” visa estimular debates, trazendo à tona as questões de interesse dos sujeitos envolvidos, bem como os pontos de contato entre elas que, ora se associam por afinidade, ora por tensão. Assim, exploramos o potencial do jogo para gerar diálogos, provocar tensões, flexionar ideias, construir pontes e tecer narrativas múltiplas a partir de um fazer coletivo. À medida que as jogadas acontecem, uma cartografia múltipla de imagens, imaginários e sentidos coletivos emerge, produzindo, então, novas narrativas e a imaginação de futuros possíveis.

Estrutura do jogo

O jogo possui uma estrutura de base que perpassa todos os experimentos, mas possui um caráter aberto para ser adaptado e transformado de acordo com cada contexto. Ele é composto por cartas de formato hexagonal, que contêm imagens ou textos e servem como disparadores de questões, criadas em função da situação em que serão jogadas. A quantidade de cartas também é variável, acompanhando o conteúdo e o número de jogadores presentes. As próprias regras do jogo podem ser adaptáveis às situações. Em alguns casos, as cartas são distribuídas na mesa e cada jogador escolhe as cartas com as quais vai começar a jogar; em outros, antes de começar a partida, as cartas são distribuídas entre os participantes. A decisão se os jogadores vão escolher ou receber as cartas se dá conforme o objetivo do jogo: quando o intuito está ligado a uma apresentação de temáticas ou dos próprios jogadores, a escolha das cartas pode mostrar afinidades; já no caso em que as cartas são distribuídas aleatoriamente, enfatiza-se a possibilidade do debate e que o jogador precise se engajar mesmo com uma temática que, à primeira vista, não lhe pareça próxima.

Definido o modo de distribuição das cartas, o jogo é iniciado por uma peça-chave, uma carta hexagonal que representa a provocação central e norteadora dos debates da partida. A partir do disparador inicial - entendido como o dispositivo que aciona debates - os jogadores, um a um, devem criar conexões entre as cartas dispostas na mesa e as suas, construindo aos poucos uma estrutura conceitual (tabuleiro) sobre o tema proposto. A forma como essa estrutura se configura depende das conexões feitas entre as cartas e dos argumentos levantados pelos jogadores para justificar tais relações. Portanto, a cada nova jogada, esse tabuleiro pode constituir formatos e conteúdos diferentes. Quando as cartas são distribuídas aleatoriamente, o jogo também se coloca como um desafio intelectual e criativo. Isso quer dizer que, na medida em que o jogador não escolhe o seu conjunto de cartas, ele é impelido a pensar crítica e criativamente sobre as possíveis relações entre as cartas que têm disponíveis em mãos e as cartas dispostas no tabuleiro.

Exemplo: o Jogador 1 deve escolher uma de suas cartas e conectar em um dos lados da peça-chave. Em seguida, ele

deve argumentar sobre sua escolha, articulando ideias com a carta escolhida e a provocação central, seguindo a dinâmica de diálogo que o jogo busca despertar. Por sua vez, o Jogador 2, ao escolher sua carta, pode optar entre conectar à peça-chave ou à carta do Jogador 1, ou ainda em ambas as cartas simultaneamente. As jogadas seguintes seguem a mesma dinâmica, podendo associar a carta jogada aos lados disponíveis das cartas dispostas na mesa. Não é necessário que a carta a ser jogada tenha relação com a última, de forma que é possível retomar pontos já discutidos a partir de uma nova conexão.

É importante ressaltar que, apesar de ser um jogo que convoca ao debate, não se trata de um jogo que implica na concorrência entre os participantes. Não existe resposta certa ou errada e, portanto, não existem vencedores ao final. Também não há duração predefinida para a partida. O final do jogo é decidido pelos jogadores, quando se sentem satisfeitos com as reflexões promovidas.

Ao longo dos diferentes contextos em que o jogo foi utilizado, sua dinâmica foi sendo transformada. Além de cartas elaboradas para cada contexto, novas regras foram criadas e adaptadas a fim de testar estímulos de engajamento e produzir complexidades geradoras de interações entre jogadores e associações entre as cartas. Cada situação tinha seus objetivos e gerou dinâmicas e resultados diferentes.

PRÁTICAS SITUADAS: OS DIFERENTES CONTEXTOS

Inicialmente, o jogo foi criado para o curso “Mapa-Praça-Maquina: experiência de design colaborativo no espaço público”, sua segunda versão foi realizada para o “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, e sua terceira para uma roda de conversa no Centro de Artes da Maré. Cada uma dessas situações demandava que distintas temáticas fossem abordadas, influenciando o conteúdo e elaboração das cartas. Abaixo vamos apresentar esses diferentes contextos e como eles afetaram a criação das cartas.

Jogo dos verbetes: base teórica comum

O curso de extensão “Mapa-Praça-Maquina: experiência de design colaborativo no espaço público”, foi realizado em 2016 em parceria com o Centro Municipal de Arte Hélio Oiticica (CMAHO). Os três elementos que compõem o nome pretendem evocar o encontro de heterogeneidades: o Mapa como argumento de conversação e captura de informações, a Praça como o potencial local desses processos e a Máquina como aquela que vem instigar essa potência. Nessa combinação, procuramos investigar o que fazia funcionar os encontros em determinado local e o que produzia engajamento, buscando brechas para o design como ferramenta política de articulação.

O curso foi constituído por um “tempo longo” - que implicava o envolvimento de xxx e xxx como professoras que cocriavam uma disciplina de pós-graduação com os pesquisadores de mestrado e doutorado xxx, xxx, xxx - e de um “tempo curto” - que implicou a atividade de extensão aberta

ao público no CMAHO envolvendo um grupo de aproximadamente 20 pessoas.

O “tempo longo” foi utilizado como espaço de estudo, debate e preparação da atividade a ser proposta. No decorrer desse processo, foram decididas as bases teóricas e metodológicas, temática e formato do curso. Combinando interesses entre os pesquisadores, estabeleceu-se que o curso teria como proposta experimentações de práticas colaborativas no espaço público. O espaço escolhido foi aquele da Praça Tiradentes, por ser um local significativo e representativo das disputas e transformações ocorridas no Rio de Janeiro nos últimos 15 anos. Situado na região central da cidade é também próximo ao CMAHO, o que viabilizava o andamento da atividade.



Figura 1 e 2. Cartas e jogo realizado no Mapa Praça Máquina.

Didaticamente o curso foi organizado em cinco partes, sendo uma introdutória e quatro eixos principais: Design e pesquisa, Espaço, Imagem, e Sociedade. Tais temas orientaram os conteúdos, a natureza das atividades de intervenção propostas aos alunos e as metodologias sugeridas para realizá-las. Tendo em vista também esses eixos havia o desafio de apresentar o curso em suas bases teóricas e objetivos a um grupo de designers e não-designers.

O “Jogo dos Verbetes” (Figuras 1 e 2) surge, portanto, como uma possibilidade de “criar um ambiente no qual todos os participantes compartilhassem uma base teórica comum,

respeitando as diferentes perspectivas de cada um” [7]. Tendo esse objetivo em mente, idealizou-se o primeiro formato do jogo, que inicialmente foi pensado como um jogo de dominó que instigasse uma conversa a partir de conceitos e imagens e também permitisse a visualização das relações entre as falas. Aperfeiçoando essa ideia, chegou-se ao formato hexagonal, por permitir multiplicar as possibilidades de interrelações. Definiu-se então o formato final: com quarenta e duas cartas hexagonais que materializam ideias e conceitos ligados aos diferentes eixos do curso (Design e pesquisa, Espaço, Imagem, e Sociedade), o “Jogo dos Verbetes” foi desenvolvido como um “dispositivo de conversação” que, a partir de uma provocação central, visava despertar o diálogo entre seus jogadores por meio da exposição, contextualização, embasamento e debate das opiniões de todos.

Para a constituição das cartas, os pesquisadores decidiram coletivamente quais conceitos, metodologias e temáticas seriam imprescindíveis à introdução do curso. Uma vez decididas as temáticas, dividiram-se em duplas e cada uma ficou responsável pela elaboração de definições para os conceitos e escolha de uma imagem que os acompanhasse. Essas mesmas duplas, no momento introdutório do curso, apresentaram as cartas/conceitos de modo que, ao iniciar o primeiro jogo, todas elas haviam sido apresentadas aos participantes.

Uma vez apresentadas as cartas, foram realizados duas rodadas do jogo. Na primeira, os participantes se relacionavam com as cartas a partir das experiências pessoais e das que traziam de outros campos. Na segunda, os envolvidos foram encorajados a entrar em contato com as cartas depois de ter percorrido a Praça Tiradentes e a estranhar e/ou (re) conhecer lugares, pessoas e, neste caso, identificar as dinâmicas que a coletividade da praça manifestava, como vivências e utilizações, expectativas e realidades, políticas e necessidades. O intuito era especular possibilidades e esboçar intervenções pelas quais a sociedade pudesse repensar e reativar suas próprias relações físicas e afetivas com o espaço.

Neste sentido, o “Jogo dos Verbetes” funcionou como um conjunto metodológico para viabilizar a discussão de questões comuns aos jogadores, trazendo ainda visões e conceitos de outros contextos. Dessa forma, a articulação de saberes, opiniões e visões de mundo – em suas pluralidades de origem e natureza – é o ponto central para as potencialidades desse jogo.

Destaca-se que, nesse primeiro formato e uso do jogo, as cartas e seu andamento tinham um caráter eminentemente pedagógico, incitando que o conteúdo necessário ao andamento das atividades fosse trabalhado de maneira lúdica e eficiente, preservando o caráter crítico e reflexivo da experiência sem que leituras extensivas prévias fossem necessárias.

Também ressaltamos que tanto a apresentação das cartas quanto a realização do jogo já estão implicados naquele que antes denominamos “tempo curto”, ou seja, o momento em que a preparação lenta de um dispositivo de conversação já é um jogo com determinadas regras que entram em contato, são testadas, e se transformam a partir do desconhecido.

Jogo para debate entre pesquisas acadêmicas

Um novo experimento do jogo foi elaborado para o 7º Simpósio Imagem e Identidade e Território (SIIT), realizado em outubro de 2017 na Faculdade de Arquitetura da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Cada laboratório convidado a participar do SIIT, preparou uma atividade que apresentasse suas pesquisas e projetos. Diante desse desafio, o xxx optou por uma atividade coletiva em forma de jogo que, além de apresentar, também colocasse em debate as pesquisas realizadas no laboratório. Retomamos a lógica do jogo desenvolvido no curso Mapa-Praça-Máquina, mas recriamos as cartas para esta outra situação. Desta vez o jogo atua como recurso para debater questões e provocações, diferente da proposta anterior, na qual a conversa embasava-se em conceitos e suas possíveis articulações.



Figura 3. Workshops criativos para elaboração do jogo.

Fomos inspirados pelo tema do evento - “E agora, América Latina? Práticas Insurgentes no Mosaico Territorial” - e pela proposta do simpósio de nos voltarmos para o continente latino-americano, que se expressa como um mosaico de alteridades em diálogo, mas também em disputa. Para tanto, cada pesquisador revisou sua pesquisa e apresentou aos colegas do laboratório ideias para incorporar nas cartas da nova versão do jogo. Todos os pesquisadores apresentaram de 10 a 15 propostas e, a partir de um debate coletivo, foram selecionadas questões que representassem as pesquisas individuais e ao mesmo tempo refletissem as preocupações e interesses do grupo. O novo jogo foi se construindo ao longo dos encontros e foi testado algumas vezes em workshops criativos (Figura 3).

A partir desse material as cartas foram recriadas contendo afirmações e perguntas provocativas, além de imagens que pudessem gerar associações e incitar o debate sobre os temas. O conteúdo das cartas refletia e apresentava a diversidade de pesquisas do LaDA, que enfatiza questões sociais, públicas e políticas do exercício de projeto para investigar modos alternativos para a prática em design. Mas também propunha gerar debates e tecer relações com outros grupos de pesquisa e colher reflexões elaboradas pelo público presente, formado por professores e estudantes. As cartas carregavam mensagens aos presentes, nas Figuras 4 e 5, asso-

ciando temáticas vinculadas às cidades na América Latina aos hábitos alimentares, aos movimentos sociais efervescentes, entre outros.



Figura 4 e 5. Cartas e jogo realizado no SIIT 2017.

Ao propor cartas provocativas e não elucidativas, como no caso dos conceitos trabalhados nas cartas do MPM, a proposta se deslocou do conteúdo que embasava um curso para a apresentação de questões abertas, mas ainda embasadas no universo acadêmico. Com isso, o objetivo também se refaz ao mesmo tempo em que o debate é mantido como central no jogo, proporcionando trocas entre o público, que tem um perfil parecido com os participantes da atividade do MPM.

Puxa-papo no Complexo da Maré

A terceira versão do jogo foi desenvolvida para uma roda de conversa com o objetivo de pensar formas de ocupação do Centro de Artes da Maré e suas relações com o território envolvente. O jogo foi aplicado como uma ação que precedeu uma oficina realizada pela pesquisadora Bruna Montuori (FAU/USP), que nos convidou a participar da ação, vinculada às atividades da Bienal de Arquitetura de São Paulo, em novembro de 2017.

O local onde essa atividade aconteceu, o Centro de Artes da Maré (CAM), é um projeto da Redes da Maré, uma organização da sociedade civil dedicada ao desenvolvimento sustentável no maior conjunto de favelas do Rio de Janeiro, o Complexo da Maré. Esse é um espaço de encontro e

produção de práticas que estimulam expressões artísticas diversas, geralmente pouco acessíveis aos setores sociais populares e localizados na periferia. É importante atentar que, pela primeira vez, o público da atividade não tinha perfil acadêmico, sendo composto por moradores da Maré e pessoas envolvidas com o CAM. O jogo recebeu o nome de “Puxa-Papo” para reforçar o caráter de despertar o debate.

As novas cartas foram criadas preservando o caráter crítico e reflexivo das experiências anteriores, porém o conteúdo foi radicalmente alterado a partir do objetivo e do público esperado para a roda de conversa. Por meio de uma atividade de brainstorm entre as pesquisadoras e com estímulos contextuais trazidos pela pesquisadora atuante na Maré, foram desenvolvidas cartas que evidenciassem percepções sobre o território, a construção coletiva do espaço, além de trazer reflexões sobre arte e design. Algumas cartas traziam fotografias, fornecidas pela pesquisadora atuante, da Maré e de projetos desenvolvidos no CAM ou no território, relacionando o jogo diretamente com os participantes e a experiência deles com a Maré (Figuras 6 e 7). Dessa forma, buscamos enfrentar o desafio de ativar as relações físicas e afetivas dos participantes com aquele lugar, ao mesmo tempo que eram exploradas referências estéticas para que seguissem sensibilizados na produção de peças de mobiliário na oficina, que seria dada em seguida. Durante o jogo, esperava-se que, ao entrar em contato com as temáticas, os participantes conseguissem explicitar seus desejos para a ocupação daquele espaço e identificassem pistas imaginativas e projetivas para a própria oficina.

O JOGO COMO MÉTODO, O MÉTODO EM JOGO

Os distintos contextos apresentados não só alteraram a elaboração das cartas, como as próprias dinâmicas do jogo. Analisando as atividades realizadas, podemos perceber que esses três momentos foram importantes para o processo de constituição do jogo. O momento inicial, no curso “Mapa-para-máquina”, foi importante para definir e testar seus primeiros formatos e regras. A adaptação ao “Simpósio Imagem, Identidade e Território (SIIT)”, foi um momento significativo para a consolidação do jogo com a criação de novas dinâmicas. No Centro de Artes da Maré, o jogo confirma o seu caráter maleável e aberto. Tendo apresentado a estrutura básica de funcionamento do jogo no início do artigo e contextualizado cada situação em que foi aplicado, suas temáticas e procedimentos para construção das cartas, retomamos aqui o desenvolvimento de suas regras e dinâmicas de participação ao longo dos diferentes contextos.

Partindo da ideia inicial de uma carta disparadora de questões e outras jogadas em articulação e conexão, as regras foram sutilmente alteradas a fim de estimular a discussão e agregar um caráter mais divertido e dinâmico ao jogo, no âmbito do SIIT. Para isso, foram criados dois novos elementos: a “treta” e o “textão”. Inspirados nas gírias das redes sociais e no contexto de turbulência política que até hoje estamos vivendo, estes elementos, em forma de adesivos de cores diferentes como mostra a figura 8, funcionaram como

intervenções durante as jogadas. Quando um jogador discordava de uma carta lançada ou do argumento levantado para a colocação da mesma, ele colava o adesivo “treta” sobre essa mesma carta e argumentava sua oposição. Esse recurso deixava o jogo mais dinâmico, pois, como visto na seção 1.1, a regra anterior definia uma ordem de fala que precisava ser respeitada; já nesse caso, a “treta” interferia momentaneamente nessa ordem, criando debates pontuais e explicitando os lugares de tensão. A “treta” foi amplamente usada pelos jogadores e se mostrou um recurso eficiente para incitar o debate sobre os conteúdos propostos, trazendo maior participação e amplitude nas discussões do jogo.



Figuras 6 e 7. Cartas e Jogo realizado no Centro de Artes da Maré.



Figura 8. “Textão” e “treta” sendo usado no jogo do SIIT.

Já o recurso “textão”, acabou por se tornar uma ferramenta de debate sobre a própria forma da democracia, ou seja, suas regras de centralização. O adesivo poderia ser aplicado por qualquer participante para cessar a fala de algum jogador, caso a considerasse muito extensa. Então, o grupo precisava votar se a intervenção era justa ou não. Se sim, o jogador finalizava a sua fala e o jogo continuava. Se não, o jogador poderia continuar até terminar o argumento. Durante esta realização do jogo, as regras foram constantemente tensionadas e não por acaso. O uso do “textão” não procurava censurar as falas e sim oferecer a todos os participantes a oportunidade de se expressar, o que tem faltado nos espaços e tempos da política de representação. Mesmo quando utilizada, a carta funcionava de maneira coletiva, nos mostrando também que, apesar de ser uma carta individual, para funcionar democraticamente precisava estar alinhada aos desejos do coletivo.

Apesar disso, pudemos perceber a tensão gerada pela carta “textão” a partir da diferença em seu uso nos dois grupos do SIIT em que o jogo foi proposto. Um dos grupos era formado majoritariamente por pesquisadores de mestrado e doutorado, enquanto o outro era bastante misto, tendo maior presença de professores, o que muitas vezes inibiu o uso dessa carta. Ficou claro que todos tinham em mãos a carta que possibilitava o controle democrático do tempo, mas nem todos a usaram. Ela foi invocada no jogo somente quando não havia uma grande distinção de hierarquia entre as pessoas. Ou seja, as relações de poder que se dão no cotidiano acabaram sendo reproduzidas no jogo.

A distribuição e direcionamento da fala a partir do que cada carta enunciava em relação a design, democracia e cidade - temas que nortearam o jogo - causou tensões que foram expressas por tentativas de burlar as regras. Como no caso do uso da carta “treta”, não somente para rebater uma fala, mas para tomar a palavra para si, ou de jogadores que não estavam interessados em debater o que as cartas lhes apresentavam e escreviam na própria carta outras temáticas. Podemos perceber nessas duas ações modos de burlar as regras do jogo descritas por Huizinga [12]. No primeiro caso, do que ele chama de “trapaceiro” que finge estar jogando dentro das regras para ganhar alguma vantagem e no segundo, do que ele chama de “desmancha-prazeres”, que não se sujeitam às regras do jogo de modo geral. Apesar dessas formas de burlar as regras ocorridas ao longo do jogo expressarem que as tensões em processos de tomada de decisão não passam somente pelo conteúdo do que se decide, mas também pela própria possibilidade de fala que é dada a cada um, acreditamos que o burlar as regras não é algo que precisa ser previsto e evitado, mas também faz parte da constituição comum do jogo. Afinal, se existe um coletivo que se constitui a partir do jogar e a partir das regras dadas, legitimando algumas e questionando outras, aos poucos, constituirá as suas próprias regras [20].

Ao repetirmos o recurso das etiquetas “treta” e “textão” no caso da Maré, as jogadas “treta” e “textão” provaram ser

articuladores democráticos nas dinâmicas de participação. O jogador que usava a etiqueta “textão” buscava aprovação dos demais, deixando seguir a jogada caso a maioria não apoiasse a interrupção. Essa jogada acabava dependendo mais de um acordo coletivo, mesmo que não tenha sido algo acordado previamente. A “treta” teve caráter mais individual, mas muitos jogadores compartilhavam “tretas” semelhantes ou embarcavam na “treta” de outra pessoa, evidenciando questões sensíveis ao território, produzindo aprofundamentos de argumentos e contra-argumentos por meio do diálogo lúdico do jogo. Com diversas questões democráticas emergindo, o jogo durou aproximadamente 60 minutos, deixando os participantes satisfeitos com as reflexões promovidas.

Usado como um método de intervenção e pesquisa, o que percebemos no momento em que a dinâmica do jogo se transforma é o próprio método sendo colocado em jogo. Dessa forma, os dois novos elementos - “treta e textão” - explicitam a sua maleabilidade: criados para situações específicas, extrapolam esse contexto e se tornam parte da própria dinâmica do jogo. Assim, passam a ser utilizados em diferentes circunstâncias em que o jogo foi replicado, pois se mostraram importantes para definir a possibilidade de “conversação” ligada não só a um falar e ouvir, mas à constituição de uma fala coletiva.

Apesar de ter uma base comum que dá consistência ao método, sua replicação não busca a repetição fechada das mesmas dinâmicas, ou o aprimoramento destas até a criação de um formato ideal, de modo que um passo-a-passo detalhado se torna indesejável. Nosso intuito é que essa base comum seja capaz de inspirar, a cada utilização do jogo, novas possibilidades de releituras e reelaboração para novos contextos/práticas situadas.

Em nossos experimentos, o jogo foi criado como parte do processo de codesign, e não como um fim em si mesmo. Diferente do projeto de jogos em que se antecipam possíveis movimentos desviantes, é do nosso interesse permitir que esses movimentos ocorram. Como “coisas de design” [3], o nosso objetivo é criar espaços sociomateriais que instiguem o debate de ideias entre os participantes. Nos casos expostos, o jogo provocou reflexões a partir de conexões e entrelaçamentos que emergem do diálogo não roteirizado comum a outras práticas investigativas. Possui caráter aberto e iterativo, em permanente reflexão e transformação a partir de cada contexto onde é aplicado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo como “dispositivo de conversação” permitiu que fosse explorada a complexidade do termo “dispositivo” e as relações de força que se evidenciam quando o jogo é aplicado em um contexto específico e com diferentes objetivos. As dinâmicas propostas pelo “dispositivo de conversação” ao mesmo tempo servem como processo investigativo em participação e coletividade e ajudam a compreender o que está em jogo nas práticas que se pretendem horizontais. É importante que o caráter de construção colaborativa de

conhecimento dos “dispositivos de conversação” seja sempre avaliado a partir da capacidade de participação real que promove, para que não simplifiquemos as reais disputas e “questões de interesse” que se materializam nas dinâmicas do jogo e na composição formada pelas cartas a cada rodada.

Identificamos alguns desafios a serem trabalhados pelo jogo como “dispositivo de conversação”, e temos já desenvolvido novos experimentos para lidar com essas questões que nos colocamos. Um deles tem relação com seu caráter democrático, no que se refere à escolha e elaboração do conteúdo das cartas, no sentido de equilibrar a própria formulação do jogo entre mediadores e participantes. Tendo elaborado previamente as questões e provocações colocadas à mesa, acabamos por conduzir de alguma forma as discussões. Em novas situações em que pudemos experimentar o jogo, temos deixado um espaço com cartas vazias, para que os jogadores possam escrever novas colocações. O desafio é projetar compreendendo os dissensos que se colocam implícita e/ou explicitamente em espaços de disputa. O jogo atua como uma plataforma de um espaço público agonístico - não necessariamente para resolver conflitos, mas para lidar construtivamente com desentendimentos já postos [5] [8]. Desta forma, o codesign do jogo já seria uma prática profícua para a anunciação de questões contraditórias [16] e de tomada de decisões coletivas.

A heterogeneidade dos grupos que participaram das diferentes experiências também trouxe reflexões em relação às hierarquias e relações de poder que se conformam nos processos participativos. Os marcadores “treta” e “textão”, por exemplo, foram articuladores democráticos para debate de conteúdo em dissenso, ao mesmo tempo que serviram como reguladores coletivos do jogo (na experiência do CAM) ou como ferramentas para burlar também de maneira coletiva as regras do jogo (durante o SIIT), nos fazendo refletir sobre a possibilidade de criação de novas regras. Mesmo diante da dinâmica descontraída e prevista pelas regras, houve cautela no uso dessas etiquetas em ambientes marcados por hierarquias. Por isso, é necessário ter em mente essas relações de poder e propor táticas que busquem gerar mais horizontalidade na participação [20].

Outro desafio diz respeito à limitação nas possibilidades de tangibilizar de forma efetiva o registro dos debates, de maneira a organizá-los e retornar às ideias e reflexões levantadas pelos participantes para elaborar críticas e planos de ação. Como este é um dispositivo em constante atualização e reinvenção, a ideia é seguir as pistas deixadas em cada vivência para continuarmos lançando novas experimentações capazes de corresponder às problemáticas do momento, sem que o jogo se deixe encerrar em um único formato ou modo de operar. Em experimentos mais recentes, ultrapassamos o formato de tabuleiro sobre a mesa para utilizar o espaço e os corpos de modo mais abrangente e tridimensional. Com o uso de fios pendurados, as conexões entre as cartas ganham novas possibilidades de entrelaçamentos, mas ainda assim apresentam certa dificuldade de visualização das questões colocadas.

Uma questão que também se coloca como desafio, não porque tenha surgido como um limite encontrado, mas ainda a explorar, é aquela de investigar o alcance do jogo. Ele seria adequado para situações em que os dissensos é muito acentuado? Dissensos ligados a situações políticas, territoriais, religiosas que envolvem questões profundas de cunho pessoal? Nesse sentido alguns caminhos têm sido pensados, tanto com a atuação em situações mais tensas que envolvem o debate sobre decisões urbanas e/ou que tenham muitos interesses pessoais conflitantes em jogo.

Levando em consideração esses desafios, acreditamos que seja importante seguirmos alguns parâmetros para se alcançar o nível de profundidade que desejamos nas discussões. Algumas questões a serem consideradas são: a quantidade participantes e o número de rodadas. A quantidade de participantes do jogo interfere no nível de aprofundamento das questões e possibilidade de dissensos, pois quanto menos pessoas, mais rodadas são possíveis e mais à vontade as pessoas podem se sentir na dinâmica. Consideramos que é necessário um número mínimo de aproximadamente 5 pessoas, para que haja debate e contestações; um ideal de cerca de 10 participantes e um número máximo de 15 jogadores. Já tivemos experiências com grupos maiores e as rodadas acabam por ficar muito longas, as pessoas falam menos vezes e o número de rodadas fica reduzido. Sobre esse ponto, entendemos que o ideal seria realizar 3 rodadas ao menos, considerando que: a primeira rodada cria uma relação da pessoa com o jogo e com a questão inicial colocada, na segunda os jogadores já podem fazer relações com o que foi argumentado pelos outros participantes e a partir da terceira é que chegaríamos a debates mais aprofundados. Entretanto, esse número depende muito da situação e das dinâmicas criadas entre os componentes do grupo. Por exemplo, se os participantes já se conhecem, se sentem mais à vontade para fazer intervenções (tretas) nas falas dos outros, o que acaba por gerar um ambiente rico em discussões e impede que se chegue a essa quantidade de rodadas no tempo disponível. Isso não é um problema, pois o aprofundamento das questões é alcançado. Entendemos que o máximo de rodadas deve ser definido de acordo com a vontade do grupo de seguir ou parar.

Nos diferentes contextos, o jogo se mostrou como um dispositivo de conversa, ou seja, uma ferramenta que a partir da conversação é capaz de ao mesmo tempo mapear como determinado grupo funciona e de impulsionar um processo especulativo de criação de imaginários. O jogo se mostrou também como uma potente ferramenta de codesign, revelando-se flexível e adaptável a diferentes objetivos e contextos criando espaços sociomateriais que instigam o debate, provocam tensões e reflexões, tecem relações e narrativas e fazem emergir questões controversas dos sujeitos envolvidos para serem discutidas de modo amplo e democrático em um ambiente de aprendizado coletivo, seguro e lúdico. Assim, por meio de modos menos

convencionais de design e participação, sentidos coletivos e singularidades em jogo podem produzir novas narrativas e territorialidades.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

REFERÊNCIAS

- [1] Zoy Anastassakis. 2015. Projeções, provocações e especulações entre design e antropologia no centro da cidade do Rio de Janeiro. In: Ferro, Ligia; Raposo, Otavio; Gonçalves, Renata Sá. (Orgs.). Expressões artísticas: etnografia e criatividade em espaços atlânticos. 1ed. Rio de Janeiro: Mauad X : Faperj, p. 209-228.
- [2] Zoy Anastassakis, Barbara Szaniecki. 2016. Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach. In: Design Anthropological Futures. London: Bloomsbury.
- [3] Thomas Binder et al. 2011. Design Things. The MIT Press.
- [4] Thomas Binder et al. 2015. Democratic design experiments: between parliament and laboratory. CoDesign 11 (3-4), p. 152-165.
- [5] Erling Björgvinsson, Pelle Ehn, Per-Anders Hillgren. 2012. Design things and design thinking: Contemporary participatory design challenges. Design Issues 28.3, p. 101-116.
- [6] Eva Brandt. 2006. Designing Exploratory Design Games: a framework for participation in participatory design? Proceedings Participatory Design Conference.
- [7] Mariana Costard; Flavia Secioso; Bibiana Serpa; Barbara Szaniecki; Liana Ventura. 2018. Experimentos de Design para uma democracia em jogo. In: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Paulo: Blucher, 2019. p. 1710-1720. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2018-3.2_ACO_18.
- [8] Carl DiSalvo. 2010. Design, democracy and agonistic pluralism. In Proceedings of the design research society conference. 7-9 July 2010. Montreal, Quebec.
- [9] Gilles Deleuze. 1996. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In: Conversações. Rio de Janeiro: Ed. 34, p. 219-226.
- [10] Michel Foucault. 2010. Sobre a história da sexualidade. In: Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Edições Graal, p. 243-276.
- [11] Wendy Gunn; Jared Donovan (Eds.). 2012. Design and Anthropology: Anthropological studies of creativity and perception. London: Ashgate.
- [12] Johann Huizinga. 1995. Homo Ludens. 4 ed. São Paulo: Perspectiva.
- [13] Tim Ingold. 2013. Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture. Abingdon: Routledge.
- [14] Ilpo Koskinen, John Zimmerman, Thomas Binder, Johan Redstrom, Stephan Wensveen. 2011. Design things: model scenarios, prototypes. In: Design Research through practice: From the lab, field, and showroom. Elsevier.
- [15] Bruno Latour. 2005. From realpolitik to dingpolitik. In: Making things public: Atmospheres of democracy. Karlsruhe and Cambridge, MA: Centre for Art and Media Karlsruhe and MIT Press, p. 14-44.
- [16] Bruno Latour. 2014. Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Sloterdijk). In: Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul/ago.
- [17] Rachel Charlotte Smith et al. 2016. Design Anthropological Futures.
- [18] Barbara Szaniecki, Liana Ventura, Philippe Leon Anastassakis e Talita Tibola. 2017. Mapa-Praça-Máquina: experimentos de design no espaço público. In: Arcos Design. Rio de Janeiro. v.10, n.1.
- [19] Talita Tibola. 2019. Futuros impossíveis: uma aproximação de dispositivos de conversa com a pesquisa intervenção. In: Imaginários Intempestivos: arquitetura, arte, design e educação. São Paulo: FEUSP. p. 110-161.
- [20] Talita Tibola, Pedro Biz, Barbara Szaniecki, Bibiana Serpa, Flavia Secioso, Liana Ventura e Mariana Costard. 2017. Regras, trapaças e a poética comum: reflexões a partir do design coletivo de dispositivos de conversação. In: Anais 7º Simpósio Imagem e Identidade e Território. Porto Alegre.