

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO
NÍVEL MESTRADO**

ARTURO MOCELLIN GARZIERA

DIÁLOGO ENTRE DIFERENTES:

O potencial da projeção de cenários orientados pelo design para promover a visão crítica em atores pertencentes a diferentes bolhas

Porto Alegre

2020

ARTURO MOCELLIN GARZIERA

DIÁLOGO ENTRE DIFERENTES:

**O potencial da projeção de cenários orientados pelo design para promover a
visão crítica em atores pertencentes a diferentes bolhas**

Dissertação apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de Mestre
em Design, pelo Programa de Pós-
Graduação em Design da Universidade do
Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Orientadora: Prof. Dra. Karine de Mello Freire

Coorientadora: Prof. Dra. Chiara Del Gaudio

Porto Alegre

2020

G245d Garziera, Arturo Mocellin.
Diálogo entre diferentes: o potencial da projeção de cenários orientados pelo design para promover a visão crítica em atores pertencentes a diferentes bolhas / por Arturo Mocellin Garziera. -- Porto Alegre, 2020.

130 f. : il. color. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Design, Porto Alegre, RS, 2020.
Orientação: Prof^a. Dr^a. Karine de Mello Freire, Escola de Design; Coorientação: Prof^a. Dr^a. Chiara Del Gaudio, Carleton University.

1.Design estratégico. 2.Relações humanas. 3.Diferenças individuais. 4.Relações intergrupais. 5.Cultura – Aspectos sociais. 6.Identidade social. 7.Democracia. I.Freire, Karine de Mello. II.Del Gaudio, Chiara. III.Título.

CDU 7.05:316.455
7.05:316.72

ARTURO MOCELLIN GARZIERA

DIÁLOGO ENTRE DIFERENTES:

**O potencial da projeção de cenários orientados pelo design para promover a
visão crítica em atores pertencentes a diferentes bolhas**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS

Aprovado em 06 de agosto de 2020.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Karine de Mello Freire (Orientadora) – UNISINOS

Profa. Dra. Chiara Del Gaudio (Coorientadora) – Carleton University (Canada)

Profa. Dra. María Cristina Ibarra Hernández – UFPE

Prof. Dr. Carlo Franzato – UNISINOS

AGRADECIMENTOS

Este foi um trajeto valioso e diferente para mim. Que bom que tem sido assim, pois, no meu caso, o mestrado em design estratégico foi claramente uma vivência que me permitiu, por mais clichê que isto soe, sair de uma zona de conforto. O que me levou ao design estratégico foi o que me levou a muitos lugares na minha vida, a curiosidade. Foi ela que me levou para a música, para a cultura, para o punk, para as artes, para o digital, para a comunicação, para a inovação, para o diferente, e isto só foi possível por causa dos meus pais, o José Carlos e a Mirian criaram eu e meu irmão com muito amor e liberdade, livres de julgamentos, de destinos pré-traçados, algo raro, ainda hoje, na criação de muita gente.

Este apoio e amor que esteve presente na minha vida desde o dia 03 ou 04/06/1987 somente aumentou e recebeu novos ingredientes, que vieram de muitos familiares e amigos, mas, principalmente, do amor da minha vida, a Christine. Nosso amor é uma certeza em um mundo de incertezas, e foi ela, ao longo desta e de outras jornadas, que fez o gigante papel de suporte, carinho, incentivo, colo e cutucos necessários para que eu consiga seguir em frente, evoluindo, fazendo o que eu acredito, sendo eu mesmo e acreditando em um mundo melhor. Ela é e sempre foi apaixonante, meu combustível.

Obrigado Christine, pai, mãe, Kiko, Beth, Camila, Ivo (RIP), Helena, tia Nil, Ane, Dahud, Cookie, demais familiares, Chiara, Karine, Marcelo, amigos, colegas, participantes desta pesquisa e a todos que, assim como eu, acreditam em um mundo melhor, menos polarizado, mais justo, livre, tolerante, plural e educado.

RESUMO

Vivemos em um contexto em que as polaridades distanciam os indivíduos uns dos outros. Na contemporaneidade, estimuladas pela ascensão digital diferentes bolhas culturais se desenvolvem, as quais isolam-se em si mesmas, em um ambiente no qual seus membros se retroalimentam de informações geradas e recirculadas dentro das próprias bolhas. Ao lidar estritamente com sua própria visão de mundo e com a visão de seus similares, os indivíduos membros destas bolhas passam a ter sua visão restringida, pois não dialogam com outros pontos de vista e, conseqüentemente, não são impactados por posições diferentes das suas. Isto se agrava ao compreendermos o atual funcionamento do ambiente digital que, através dos seus algoritmos, estimula que os usuários sejam impactados estritamente pelos conteúdos que já conhecem ou que os agradam. Uma ausência de diálogo que impacta os indivíduos em sua esfera social e traz consigo implicações democráticas em nossa sociedade.

Identificando-se no design estratégico a capacidade de promover uma visão crítica, diálogos e projeções de possíveis futuros, temos, nesta pesquisa, um estudo que pretende - através dos cenários orientados pelo design - compreender se atores pertencentes a diferentes bolhas culturais, ao dialogarem no processo projetual, desenvolvem uma ampliação de suas visões, passando a ter uma visão crítica sobre si mesmos e seus similares. Considerando a perspectiva metaprojetual do design estratégico, esta pesquisa investiga se o design, por meio de cenários, consegue promover um deslocamento por parte dos atores projetistas. Ou seja, compreender se ao participarem do processo de projeção de cenários orientados pelo design, estes atores irão ampliar suas visões. Através de um trajeto projetual vivenciado pelos participantes desta pesquisa, o pesquisador investigou, ao longo do processo, dados que indicam, ou não, um possível deslocamento por parte dos atores e indícios de que estes ampliaram suas visões para além de suas bolhas.

Palavras-chaves: Cenários orientados pelo design. Bolhas. Visão crítica. Democracia agonística. Metaprojeto. Diferenças.

ABSTRACT

We live in a context in which polarities distance individuals from each another. In contemporary times, stimulated by the digital ascension different cultural bubbles develop, which isolate themselves, in an environment in which their members feed back from information generated and recirculated within the bubbles themselves. When dealing strictly with their own view of the world and the view of their peers, the individual members of these bubbles begin to have their vision restricted, as they do not dialogue with other points of view and, consequently, are not impacted by positions different from their own. This is aggravated when we understand the current functioning of the digital environment that, through its algorithms, encourages users to be strictly impacted by the content they already know or that they like. An absence of dialogue that impacts individuals in their social sphere and brings with its democratic implications in our society.

Identifying in the strategic design the capacity to promote a critical vision, dialogues and projections of possible futures, we have, in this research, a study that intends, through the scenarios oriented by design, to understand if actors belonging to different cultural bubbles, when talking in the design process, they develop an expansion of their visions, starting to have a critical view about themselves and their similars. Considering the metadesign perspective of strategic design, this research investigates whether design, through scenarios, manages to promote displacement by the design actors. In other words, to understand if, when participating in the process of design oriented scenarios, these actors will expand their views. Through a project path experienced by the participants of this research, the researcher investigated, throughout the process, data that indicate, or not, a possible displacement by the actors and indications that they expanded their views beyond their bubbles.

Keywords: Design oriented scenarios. Filter bubble. Critical visions. Agonistic democracy. Metadesign. Differences.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Proposta de representação com base no princípio do deslocamento concebido por Bentz e Franzato (2016) para um trajeto dos atores projetistas em níveis.....	19
Figura 2 – Proposta de representação com base no princípio do deslocamento concebido por Bentz e Franzato (2016).	38
Figura 3 – Trajeto de pesquisa.....	40
Figura 4 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Caetano Veloso.....	51
Figura 5 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Michelle Obama	51
Figura 6 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Greta Thunberg.....	52
Figura 7 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Mano Brown.....	52
Figura 8 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Kanye West.....	53
Figura 9 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Ricardo Amorim.....	53
Figura 10 – Resposta do questionário online <i>persona</i> Danilo Gentili	54
Figura 11 – <i>Cultural Probe</i> enviado para os participantes.....	57
Figura 12 – Material de suporte e orientação aos participantes da pesquisa.....	57
Figura 13 – Fotos contendo exemplos dos <i>grids</i> dos <i>cultural probes</i> que simulam o <i>grid</i> de <i>Instagram</i> preenchidos pelos participantes da pesquisa	58
Figura 14 – Material <i>pré-workshop</i> para contextualização dos participantes	61
Figura 15 – Visões de futuro por temas expressadas no Workshop de construção de cenários.....	66
Figura 16 – Visões projetadas no primeiro <i>workshop</i>	80
Figura 17 – Composição do cenário futuro de cultura	82
Figura 18 – Composição do cenário futuro de economia.....	83
Figura 19 – Composição do cenário futuro de educação.....	84
Figura 20 – Composição do cenário futuro de segurança	85
Figura 21 – Composição do cenário futuro de mercado	86
Figura 22 – Aproximação e afastamento das bolhas ao longo do percurso	89

LISTA DE FOTOGRAFIAS

- Fotografia 1 – Explicação sobre comunicação não violenta que abriu o *workshop*. 62
- Fotografia 2 – Participante interpretando a personalidade que representa sua bolha e apresentando o conteúdo exposto em seu *grid* para os demais participantes 63
- Fotografia 3 – Fotos contendo exemplos dos *grids* com os adesivos de *like* utilizados pelos participantes no *workshop*..... 64
- Fotografia 4 – Participante do *Workshop* projetando um futuro de forma coletiva 65

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Temáticas base dos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados.....	43
Quadro 2 – Grupos temáticos de palavras-chave dos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados.....	43
Quadro 3 – Classificação das palavras-chave nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados.....	44
Quadro 4 – Atores envolvidos na projeção nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados.....	45
Quadro 5 – Tipos de relação entre atores envolvidos na projeção nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados.....	46
Quadro 6 – Questões presentes no questionário online de identificação dos participantes da pesquisa.....	48
Quadro 7 – Relatos que expressam possível valorização e percepção positiva perante posicionamentos diferentes.....	73
Quadro 8 – Relatos que expressam possível valorização do ambiente seguro propiciado pelo <i>workshop</i>	74
Quadro 9 – Relatos que expressam maior facilidade, por parte dos participantes na projeção, ao dialogar com os demais atores	75
Quadro 10 – Relatos que expressam uma possível aceitação das diferenças.....	76
Quadro 11 – Relatos que expressam valor em enxergar o mundo através dos olhos do outro	77
Quadro 12 – Perguntas chaves utilizadas como ponto de partida para desenvolvimento dos cenários no segundo <i>workshop</i>	81

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivos	20
1.1.1 Objetivo Geral	20
1.1.2 Objetivos Específicos	20
1.2 Justificativa	21
2 BOLHAS CULTURAIS E SUAS IMPLICAÇÕES DEMOCRÁTICAS	23
3 DESIGN ESTRATÉGICO: VISÃO CRÍTICA, DIÁLOGO E FUTURO	28
4 PROJETAR FUTUROS: CENÁRIOS ORIENTADOS PELO DESIGN	32
4.1 Cenários orientados pelo design	32
4.2 Metaprojeto	35
5 METODOLOGIA	39
6 PERCURSO, COLETA E ANÁLISE	42
6.1 Análise sistemática	42
6.2 Identificação dos participantes	47
6.3 <i>Cultural Probes</i>	55
6.4 Workshop 1	59
6.5 Relatos dos participantes em vídeo ou áudio	70
6.5.1 Como os participantes se sentiram ao participar deste processo	71
6.5.2 Como os participantes enxergam o diálogo com pensamentos diferentes	72
6.5.3 Como os participantes enxergam o ato de imaginar o futuro	75
6.5.4 Reflexões dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo	75
6.6 Workshop 2	78
6.7 Análise de distanciamento e aproximação das bolhas	87
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	90
REFERÊNCIAS	97
APÊNDICE A – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES	100
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	107
APÊNDICE C – TERMO DE ACEITAÇÃO (ONLINE)	109

APÊNDICE D – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES SE SENTIRAM AO PARTICIPAR DO PROCESSO PROJETUAL.....	111
APÊNDICE E – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES ENXERGAM O DIÁLOGO COM POSICIONAMENTOS DIFERENTES	112
APÊNDICE F – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES ENXERGAM O ATO DE IMAGINAR UM FUTURO.....	114
APÊNDICE G – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: REFLEXÃO DOS PARTICIPANTES PERANTE SUAS BOLHAS E SUAS FORMAS DE ENXERGAR O MUNDO	117
APÊNDICE H – MOMENTOS REFLEXIVOS DO SEGUNDO WORKSHOP	120
APÊNDICE I – CLASSIFICAÇÃO DOS RELATOS ENTRE AFASTAMENTO E APROXIMAÇÃO DAS BOLHAS.....	125

1 INTRODUÇÃO

Em seu mais recente livro, *Politics of the Everyday*, o designer Ezio Manzini (2019) começa seu texto com uma reflexão sobre um grupo de pessoas compartilhando um momento de alegria, celebrando a vida uns com os outros. Ao decorrer desta reflexão, o autor analisa criticamente a relação entre as pessoas em comunidade. Mais especificamente, entre as pessoas pertencentes a uma comunidade que contempla o diálogo entre seus membros, sua relação com o local, com o ambiente e com a natureza. Um tipo de relação em comunidade voluntária que, embora natural no passado, é menos frequente e visível nos dias de hoje (MANZINI, 2019). Para que os momentos de compartilhamento em comunidade ocorram, é necessário o diálogo entre as pessoas e um ambiente para que as atividades aconteçam. Nesse sentido, ao final da reflexão, o autor ressalta sobre como atualmente estes momentos estão ameaçados, pois, basta que se extinga por qualquer motivo ou circunstância um destes componentes para que a relação em comunidade deixe de existir.

Vivemos em um tempo que carece de diálogo e de ambientes de compartilhamento. Para Bauman (2000), o mundo contemporâneo vive em mudança constante, tendo a efemeridade como característica chave das nossas relações. Estamos vivendo em uma era em que as relações estão ameaçadas por uma conectividade que pode dissolver as organizações (MANZINI, 2019). Isto tudo ocorre em um ambiente conectado, líquido, repleto de sinais confusos e de atitudes individualistas (BAUMAN, 2000). É dentro deste contexto efêmero que, ao observar os fenômenos que ocorrem no ambiente digital na contemporaneidade, a pesquisadora Pollyana Ferrari (2018) traz o conceito de bolhas culturais digitais. Em uma conjuntura de aceleração tecnológica e exponencial, repleta de ruídos e de imprevisibilidade, as pessoas se isolam em bolhas digitais, nas quais o consumo de informação e o diálogo ocorrem estritamente entre o indivíduo e seus similares. Gabriel (2018), descreve estas bolhas como bolhas de percepções equivocadas e perigosas, que podem comprometer a saúde social dos indivíduos e que somente podem ser combatidas através da educação, do pensamento crítico e da ética. A extrema conectividade em rede disponibilizada pelo ambiente digital que em um primeiro momento parecia conectar indivíduos livres em uma grande comunidade, promoveu um ambiente de bolhas de isolamento, onde o diálogo com diferentes é

evitado (FERRARI, 2018). Ou seja, um movimento que inicialmente parecia conectar a todos em uma grande comunidade colaborativa, aproximando os indivíduos, age contra o conceito de colaboração, afastando os indivíduos uns dos outros. Contribuindo para este isolamento, fenômenos como os algoritmos das redes sociais atuam como propulsores destas bolhas de isolamento (FERRARI, 2018). Os algoritmos das redes sociais são construídos com o intuito de aumentar o volume de visualizações de tela e o tempo de permanência de cada usuário, pois isso acarreta em maior volume de publicidade exibida e maior engajamento por parte do usuário (ARAÚJO, 2017). O fator determinante é que, para que ocorra o aumento de consumo por parte do usuário, estes algoritmos são programados para exibir conteúdos que possuem similaridade com o comportamento do usuário, ou seja, necessariamente alinhados ao que o usuário pensa e aprova e nunca conteúdos que se contraponham a suas crenças (BIRKBAK e CARLSEN, 2016). Desta forma, impulsionadas pelos algoritmos e pelo conteúdo gerado pelos usuários das redes sociais, nascem as monoculturas:

criam-se assim, monoculturas viciadas nos mesmos feedback loops. Pior do que isso é quando as crenças conduzem os indivíduos à prática inadvertida ou deliberada de espalhar notícias falsas como retroalimentação de suas crenças mal-fundadas. (SANTAELLA, 2016, p. 157).

Este círculo vicioso de informações é potencializado pelos algoritmos, que possuem o intuito de fazer com que as informações ganhem tração ao circularem dentro das próprias bolhas (PARISER, 2011). Como o posicionamento por parte dos membros da bolha é homogêneo, ao propagar-se uma informação não verdadeira, mas que agrada aos membros da bolha, não ocorre o questionamento da sua veracidade, mas sim a potencialização do seu conteúdo. É neste contexto que nascem e se estabelecem as - hoje tão populares - *fake news*, notícias de fontes duvidosas ou deliberadamente falsas que abastecem a retroalimentação das bolhas digitais de isolamento (FERRARI, 2018). Como os algoritmos estão programados para exibir o que agrada ao usuário, as *fake news* atingem com exatidão seus alvos (ARAL, 2018). Estes fenômenos só aumentam a polarização entre as bolhas, ou seja, quem possui determinada visão de mundo consome cada vez mais conteúdos que reforçam a sua visão específica, ou quem gosta de determinado gênero musical, consome cada vez mais conteúdos que reforçam seu gosto musical (PARISER, 2011). Para Ferrari (2018), os indivíduos partem de um pressuposto de liberdade, mas na prática, muitas

vezes sem notar, tornam-se reféns destas bolhas. O indivíduo presume que é livre, e que possui autonomia na sua busca de informação e construção do seu posicionamento, porém, é neste processo informacional que o sistema de algoritmos e a retroalimentação gerada pela similaridade entre os membros das bolhas atuam, aprisionando o indivíduo em um único campo de ideias, sem outras visões ou contrapontos (PARISER, 2011). Quer dizer, “indivíduos *prima facie* livres, mas paradoxalmente presos às bolhas midiáticas compartilhadas por todos aqueles que pensam de modo similar aos seus” (SANTAELLA, 2018, p. 159).

A compreensão de que a propagação de notícias falsas no ambiente digital aumenta o distanciamento entre indivíduos presentes em bolhas opostas é reforçada ao encontrarmos estudos como o realizado pelo pesquisador Sinan Aral (2018) que, ao coletar e analisar 126 mil cascatas de tuítes (cadeias de retuítes com uma origem em comum), comparando a propagação de notícias verdadeiras *versus* falsas, descobriu que as notícias falsas se propagam mais rápido e intensamente que as notícias verdadeiras em todas as categorias de informação. Segundo Aral (2018), o fenômeno se agrava quando as notícias possuem caráter político, se propagando ainda mais longe, rápido, fundo e amplamente que qualquer outra categoria. Este é um fator que aumenta o distanciamento entre bolhas e dificulta a compreensão de lados divergentes, tendendo a distanciar um grupo de usuários presente em uma bolha cada vez mais de conteúdos que se contrapõe a seus pensamentos. Um contexto em que diferentes bolhas passam a conversar cada vez menos entre si, e este fator é um risco para o aumento da polarização (FERRARI, 2018).

Esta polarização em bolhas é preocupante ao se considerar as reflexões existentes sobre os modelos de democracia que vivemos na atualidade em uma escala global. Ao refletir sobre o papel da democracia nos séculos XX e XXI, a cientista política Chantal Mouffe (2005) traz que um dos fatores mais complexos do atual cenário político mundial consiste na criação de inimigos promovida pelos lados antagônicos. Para Mouffe (2013), os modelos de democracia vigentes até o início do século XXI, que se baseiam no liberalismo e na força das massas, precisam ser repensados. Em uma democracia liberal, na qual o poder é concedido aos escolhidos das massas, gera-se um ambiente de combate entre grupos que utilizam a persuasão como ferramenta para conquista de um consenso da maioria (MOUFFE, 2005). Isto é, persuadir a maioria nos modelos democráticos vigentes é uma forma de se obter poder perante a massa. Isso não significa que todos os membros da massa pensem

de forma igualitária e concordem entre si, existindo, desta forma, posições opostas e divergentes que ficam ocultadas (MOUFFE, 2005). De acordo com a autora, a sociedade atual necessita desenvolver uma compreensão de democracia onde opositos consigam dialogar; o diálogo entre ideias opostas é uma atividade produtiva e necessária, em que os opositos não se tratam como inimigos, mas sim como adversários que sabem debater. Mouffe (2013) defende que o diálogo entre opositos é um movimento necessário para a construção de novas possibilidades democráticas, propondo o que chama de modelo de democracia agonística. A promoção de diálogos entre opositos pode ser uma ação relevante para o desenvolvimento de um novo mundo mais integrado e menos polarizado, na medida em que estimula os indivíduos a exercerem uma visão crítica perante si mesmos e seus similares ao conhecerem e procurarem compreender posições opostas as que vigoram em suas bolhas. Tais diálogos podem fazer parte de uma série de pequenos movimentos que, segundo Manzini (2017), podem atuar como embriões de um novo mundo, menos polarizado, mais sustentável e com maior empatia entre seus habitantes.

Ao assumirmos que diferentes bolhas costumam não dialogar entre si e que este fator traz consigo riscos para a construção de novas possibilidades democráticas, dentro da atual compreensão dos papéis do design presente no design estratégico, temos o design como uma área que amplia seus campos de atuação (ZURLO, 2010; MANZINI, 2016; MERONI, 2008) e que, através de suas capacidades, pode lidar com o desafio de promover o diálogo entre diferentes visões (MANZINI, 2016; MERONI, 2008), atuando em prol da construção de novas possibilidades democráticas. O design estratégico compreende diversas capacidades. Freire (2014) em um trabalho de revisão sobre o design estratégico apresenta diversas destas capacidades: de escuta, de imaginação, de inovação, de recusa pela solução óbvia, de projeção de caminhos possíveis e de gerir processos de compartilhamento (MAURI, 1996; ZURLO 1999; CAUTELA e ZURLO 2006; ZURLO, 2010). Manzini (2016) reforça que o design pode ter um caráter dialógico, um design que compreende vários interlocutores, especialistas e não especialistas em design, interagindo entre si, trazendo suas próprias ideias e tendo responsabilidade conjunta perante um processo. Para Dunne e Raby (2013), o design também pode ser um catalisador para sonhos sociais, um design que atua em prol do debate, que está a serviço da sociedade, que nos faz pensar e que constrói reflexões e possibilidades de como o nosso mundo poderia ser.

Estas competências trazem para o design um potencial transformador, em que se atribui uma direção de foco na evolução dos métodos projetuais do design, visando uma prática de design mais inclusiva, compartilhada e articuladora (FREIRE et al, 2015). Considerando que o design estratégico possui diversas compreensões, opta-se por se trabalhar nesta pesquisa com a definição de Franzato et al. (2015) para design estratégico: um processo criativo com foco no desenvolvimento de dispositivos sociotécnicos (sistemas produtos-serviços, mas também processos e até modelos de negócios) para a transformação do mundo. O design estratégico distingue-se no âmbito do design por conseguir praticar a capacidade de abrir novas perspectivas, criar espaços de discussão e de debates sobre formas de ser alternativas e encorajar a imaginação das pessoas a fluir sem limitações. Em sua dimensão especulativa, trata-se de um design que pode nos ajudar a coletivamente redefinir nossa relação com a realidade (DUNE e RABY, 2013).

No refletir sobre as capacidades especulativas do design estratégico, é importante evidenciar o conceito de *Adversarial Design* trabalhado por DiSalvo (2012), que defende que o design pode atuar diretamente com questões que carreguem opiniões divergentes e conflitos dentro de um espectro social e político da sociedade. Ao compreendermos que a democracia não necessariamente precisa perseguir o consenso entre opostos (MOUFFE, 2005), temos no design estratégico, através da sua operação com diferentes pontos de vista e polaridades, um agente para estabelecer uma nova compreensão de democracia na atualidade. Desta forma, o design pode atuar mantendo o conflito como algo aberto e existente, parte de um processo democrático, criando espaços para contestação, para debates (DISALVO, 2012). Uma abordagem de design que dialoga com o conceito de democracia agonística (MOUFFE, 2005), no qual o conflito pode ser produtivo.

Compreendendo que o design pode atuar como catalisador do diálogo entre diferentes visões, é importante trazer o papel do design como projetista de um futuro. Para Dunne e Raby (2013), o interesse está na ideia de futuros possíveis, e em utilizar estes futuros possíveis como ferramentas para entender melhor o presente e discutir o tipo de futuro que as pessoas desejam. Estes futuros normalmente tomam forma através dos cenários orientados pelo design, com intenção de abrir espaços para debate e discussão (DUNNE e RABY, 2013). O cenário consiste em um artefato comunicativo produzido para promover o diálogo social sobre o que fazer, ou seja, “uma visão de como as coisas poderiam ser se determinadas condições fossem

preenchidas, ou o que poderia ser alcançado e como” (MANZINI, 2017, p.145). De acordo com Dunne e Raby (2013), os cenários no design podem ser, por necessidade, provocativos, intencionalmente simplificados e possuir caráter fictício. Este caráter fictício faz com que os atores envolvidos na construção do cenário sintam-se livres para deixar sua imaginação fluir, esquecendo momentaneamente como as coisas são no agora, permitindo-se imaginar como as coisas poderiam ser. Um processo no qual se evita pensar em como as coisas deveriam ser, mas sim como elas poderiam ser, evitando interpretações moralistas (DUNNE e RABY, 2013).

De acordo com Manzini e Jégou (2006), os cenários orientados pelo design são uma visão de mundo diferente do atual, mas plausível, possível. Para Manzini (2017), a viabilidade desta visão é demonstrada pelos passos que deveriam ser dados e pelos valores que sustentariam esta visão. Desta forma, os cenários orientados pelo design podem ser uma importante ferramenta para o diálogo social, pois permitem que diversos atores tragam diferentes visões, questões com as quais concordam ou não, tudo isto em uma composição de várias visões abordadas em um processo dialógico, que pode gerar um ou mais cenários possíveis e aceitáveis (MANZINI, 2017). Acredita-se, por isso, que os cenários orientados pelo design podem quebrar as bolhas culturais.

Considerando os cenários orientados pelo design como ferramenta para um diálogo crítico entre atores (MANZINI e JÉGOU, 2006; DUNNE e RABY, 2013), torna-se importante investigar os diálogos que ocorrem ao longo da projeção de cenários orientados pelo design, explorando os cenários como ferramenta aplicada na conjuntura das bolhas, na qual os atores possuem posições divergentes e não pertencem a um mesmo contexto. Sendo esta uma aplicação dos cenários orientados pelo design que, pela revisão da literatura feita nesta pesquisa, parece ainda não ter sido realizada dentro do contexto das bolhas.

Adotando uma compreensão de democracia agonística em que opositos dialogam e o conflito é tido como produtivo (MOUFFE, 2005), e sabendo que o afastamento existente entre as bolhas que se retroalimentam através de um *loop* de informações que não apresenta contrapontos (SANTAELLA, 2018) pode ser um fator prejudicial para a saúde social dos seus membros (GABRIEL, 2018), temos na construção de cenários com atores presentes em diferentes bolhas culturais a oportunidade de especular futuros ainda não pensados e mais democráticos (DUNNE e RABY, 2013). Ao conectar a abordagem de cenários no design - que permite a

criação de espaços para discussões - e a projeção de futuros possíveis como capacidades (MANZINI, 2017; DUNNE e RABY, 2013) às diferentes bolhas que nascem no ambiente digital e impactam todas as esferas sociais do indivíduo (FERRARI, 2018), existe a possibilidade de se promover uma conversa e uma construção conjunta de futuros feita por atores oriundos de diferentes bolhas, que não dialogam e não compartilham de um mesmo contexto. Ou seja, o debate e a imaginação de futuros que se desenvolve através da projeção de cenários orientados pelo design pode retirar os usuários de suas bolhas, na medida em que os torna atores projetistas. Através da projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais temos a possibilidade de promover ações que contribuam para uma nova compreensão de democracia. É o design atuando como um agente para a transformação do mundo (FRANZATO et al, 2015).

Como efeito, pode-se especular que ao retirarmos, mesmo que momentaneamente, os usuários de suas bolhas para agirem como atores projetistas de um novo futuro, seja possível estimulá-los a construir uma visão crítica perante suas posições e de seus similares, compreendendo também, mesmo que não em totalidade, o posicionamento do lado oposto. Contribuindo para uma sociedade que possua mais harmonia, respeito e senso de comunidade, em que momentos de compartilhamento voltem a ser o que se faz, o que tem que ser feito (MANZINI, 2019) e se tornem novamente mais naturais, frequentes e genuínos.

No entanto, ao aprofundar o estudo sobre a aplicação dos cenários orientados pelo design nesta pesquisa, observou-se uma homogeneidade entre os atores que participam da projeção em termos de contextualização. Ou seja, observa-se normalmente construções de cenários com atores que compartilham de um mesmo contexto, que fazem parte de um mesmo ambiente acadêmico, de um mesmo mercado, ou rede de *stakeholders* e que compartilham de problemas e desejos similares. Sendo assim, uma aplicação de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais pode ser uma oportunidade de investigar a potencialidade do processo de projeção de cenários com atores que não possuem, de forma natural, a intenção de dialogar entre si. Compreender se os cenários orientados pelo design, ao colocarem em diálogo atores oriundos de diferentes bolhas, causam um movimento de ampliação na visão destes atores, é importante para a criação de futuros mais democráticos. Ainda mais se observarmos as potencialidades

do design estratégico, em que este movimento de ampliação de visão está presente através da perspectiva metaprojetual.

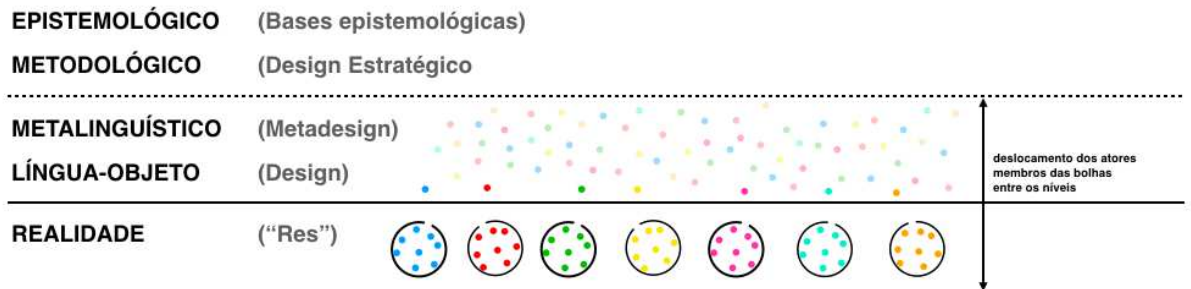
De acordo com a perspectiva metaprojetual do design estratégico trabalhada por Bentz e Franzato (2016), o processo de design e de produção de conhecimento em design possui um movimento encadeado e mutuamente comprometido, através do princípio do deslocamento de nível. Isso significa que o processo projetual do design propicia reflexões críticas que ocorrem em diferentes níveis e contribuem de forma mútua para o projeto, para o aprimoramento das técnicas projetuais, para produção de conhecimento e para as reflexões metodológicas e epistemológicas. Neste processo metaprojetual ocorre um desdobramento do conhecimento em cadeia sucessiva, reflexiva e auto-referenciada, onde realiza-se um percurso entre os vários níveis do conhecimento (BENTZ e FRANZATO, 2016). De certo modo este percurso, mesmo que em níveis diferentes, é o que se deseja para os atores participantes desta pesquisa, sejam eles designers difusos ou especialistas (MANZINI, 2017). Ao compreendermos como níveis que a “res” é a realidade viva, que flui no cotidiano autonomamente dos processos cognitivos, que a língua-objeto é o primeiro nível crítico-reflexivo onde opera a projeção do design e que nos níveis metalinguísticos e metodológicos ocorrem reflexões críticas e produção de conhecimento para o design estratégico, pertencendo a uma base epistemológica (BENTZ e FRANZATO, 2016), temos nestes trajetos, que podem ser percorridos pelos atores, um objeto valioso de estudo. Principalmente ao sabermos que:

(a) esses níveis são recorrentes entre si e autoreferenciados; e (b) o movimento entre esses diversos níveis não é exclusivo da linguagem científica, mas acontece também na linguagem comum. A diferença entre elas é que a investigação científica está comprometida com termos, metodologias e epistemologias identificados pelo pesquisador e reconhecíveis pela comunidade de especialistas; já a metalinguagem, chamada natural, em oposição à metalinguagem científica (Greimas, 1983) acontece no fluxo das falas, dos discursos e das conversações, no meio social (BENTS e FRANZATO, 2016, p. 1419).

Desta forma, com base no princípio do deslocamento presente na perspectiva metaprojetual do design estratégico (FRANZATO, 2014), deseja-se nesta pesquisa investigar-se os atores membros de diferentes bolhas, ao participarem da projeção de cenários orientados pelo design em conjunto, podem por meio deste processo se deslocar de nível, alcançando um pensamento crítico que amplia sua visão. A Figura 1,

a seguir, procura através de um modo de representação, demonstrar estes possíveis trajetos:

Figura 1 – Proposta de representação com base no princípio do deslocamento concebido por Bentz e Franzato (2016) para um trajeto dos atores projetistas em níveis



Fonte: Elaborado pelo autor.

Este deslocamento de nível por parte dos atores ao longo da projeção dos cenários orientados pelo design pode propiciar uma ampliação em suas visões, fazendo com que estes passem a enxergar não somente através da perspectiva de si mesmos e de seus similares. A possibilidade do membro de uma bolha conseguir enxergar além, ampliar sua visão ao dialogar e procurar compreender o oposto, possui um importante valor na atualidade, principalmente se considerarmos o contexto político-social brasileiro dos últimos anos. Mouffe (2005) ressalta o perigo de uma sociedade que se divide em polaridades, as quais não conseguem dialogar entre si e se enxergam como lados inimigos. Esta constante oposição é percebida na polaridade entre esquerda e direita que tem se mantido ativa na pauta político-social brasileira nos últimos trinta anos, tendo sido desde 1989 até as últimas eleições de 2018, uma das discussões chave entre a população brasileira. Neste intervalo, todas as concorrências à presidência nacional decididas em segundo turno foram invariavelmente disputadas entre partidos de esquerda e de direita; e, nas únicas eleições vividas neste período em que não houve segundo turno - nos anos de 1994 e 1998 - a disputa principal em primeiro turno ocorreu igualmente entre esquerda e direita. A democracia brasileira em sua história recente, é marcada por suas polaridades e, nos últimos anos de acenssão digital, tem sofrido com o afastamento cada vez maior dos lados opostos e com o difícil diálogo entre estes, consequência, em grande parte, das bolhas culturais oriundas do ambiente digital (FERRARI, 2018). Partindo deste ponto, esta pesquisa encontra na polarização presente na atualidade

do cenário político-social brasileiro, sua motivação para promover o diálogo entre atores que possuem diferentes visões de mundo entre si, que pertencem a diferentes bolhas. Considerando os efeitos digitais e sociais de isolamento e a ausência de diálogo ocasionada pelas bolhas culturais (FERRARI, 2018), temos na polaridade político-social brasileira - que permeia o ambiente digital e social - uma oportunidade de aplicação de cenários com atores que possuem diferentes visões de nossa sociedade.

Este trabalho possui como estrutura, em termos de fundamentação teórica, um capítulo que aborda o conceito de bolhas culturais e suas implicações sociais-democráticas; um aprofundamento sobre as características do design estratégico que promovem a visão crítica, o diálogo e sua relação com o futuro; uma análise da literatura que aborda os cenários orientados pelo design e sua capacidade de projetar futuros; e um aprofundamento nas teorias da perspectiva metaprojetual do design estratégico contemplando os deslocamentos de nível que este propicia. Em termos metodológicos, é descrito o delineamento da pesquisa e como ela ocorre guiada pelo design, por meio de uma análise sistemática de *cases* que abordam cenários orientados pelo design e, principalmente, através da projeção de cenários como ferramenta de pesquisa. Por fim, são apresentadas a coleta de dados, as análises, discussão e as considerações finais.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desta pesquisa consiste em compreender se um processo de projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais promove o desenvolvimento de uma visão crítica dos atores perante si mesmos e seus similares.

1.1.2 Objetivos Específicos

a) Compreender o fenômeno das bolhas culturais: sua natureza, funcionamento e implicações socioculturais.

b) Identificar quais características e processos do design estratégico podem contribuir para promover um movimento que conduza os indivíduos para além de suas bolhas.

c) Compreender o que são os cenários orientados pelo design, como são projetados e qual sua arquitetura.

d) Investigar as formas de implementação dos cenários orientados pelo design.

e) Mapear o deslocamento dos participantes para uma visão de mundo e um posicionamento que difere de suas bolhas culturais, obtendo assim, uma visão crítica perante si mesmos e seus similares.

1.2 Justificativa

Isolar-se dentro de bolhas é um comportamento prejudicial para a saúde social dos indivíduos e fortalece a distância entre ideias e posições divergentes. A sociedade contemporânea carece de momentos em comunidade e de convívio saudável entre diferentes e opostos. Ao identificarmos que, oriundas do ambiente digital, são geradas bolhas de isolamento que impactam todas as dimensões da vida dos indivíduos, torna-se importante que sejam desenvolvidos estudos sobre como extrair os indivíduos destas bolhas, ampliando suas visões.

Considerando que o mundo necessita de novas compreensões de democracia que avancem em direção a um diálogo mais eficiente entre grupos divergentes, e que o design estratégico tem o desenvolvimento de diálogos e a projeção de possíveis futuros como capacidades, este trabalho encontra sua origem na possibilidade de, ao se projetar cenários com atores pertencentes a diferentes bolhas, contribuir para uma nova compreensão de democracia. Tal propósito tem sua importância reforçada ao compreendermos que o atual contexto sócio-político brasileiro está dividido em polaridades e que este antagonismo é fortalecido pelas bolhas que nascem no ambiente digital e impactam todas as esferas sociais dos indivíduos. Também, ao analisar as práticas de cenários orientados pelo design, identificou-se a importância de se explorar esta abordagem em diferentes aplicações, compreendendo cientificamente as capacidades que os cenários orientados pelo design possuem ao operar com atores que pertencem a diferentes bolhas, que não compartilham de um mesmo ambiente ou contexto.

Além de construir observações e análises críticas sobre a prática de cenários orientados pelo design em diferentes contextos, contribuindo para a produção de conhecimento, é relevante compreendermos se os cenários orientados pelo design conseguem, dentro de uma perspectiva metaprojetual, promover deslocamentos por parte dos atores projetistas. Compreender se ao projetar-se um futuro, de forma dialógica e conjunta, é possível ampliar a visão dos atores pertencentes as bolhas, promovendo neles um deslocamento fruto de um diálogo crítico.

2 BOLHAS CULTURAIS E SUAS IMPLICAÇÕES DEMOCRÁTICAS

Vivemos hoje em um contexto de mudanças constantes, transformações lideradas pelas plataformas digitais que requerem novas habilidades para serem compreendidas, e que resultam em uma transmutação em nossas relações sociais, dentro ou fora do ambiente digital (GABRIEL, 2008). As bolhas abordadas nesta pesquisa originam-se no ambiente digital como decorrência de um contexto contemporâneo, em um ambiente de “aceleração tecnológica vertiginosa em ritmo exponencial que aumenta a complexidade e a imprevisibilidade de tudo ao nosso redor” (GABRIEL, 2018, p.57).

Quando se trata da informação compartilhada no ambiente digital, o compartilhamento das mensagens ocorre em um cenário repleto de multiplicidade, velocidade, efemeridade, abundância, complexidade e descentralização (GABRIEL, 2018). Neste contexto, torna-se necessário o desenvolvimento de novas lentes, principalmente para lidar com os possíveis ruídos de entendimento e compreensão decorrentes dos processos de comunicação digital (CORREA, 2005). Para Santaella (2003) a informação na era da cibercultura passa a encontrar uma democratização, retirando os recortes de informação que são compartilhados com as massas do poder de pequenos grupos, abrindo espaço para a fala de todos. Porém, ao abrir-se um espaço para a fala de todos, ocorre também a abertura de espaço para a fala de qualquer um, e estas vozes podem ser ativas, ganhando grupos de seguidores (FERRARI, 2018; SANTAELLA, 2018).

De acordo com Beslay e Hakala (2007), as bolhas originadas no ambiente digital eram entendidas como espaços bem delimitados, responsáveis por juntar as concordâncias gerenciadas por grupos de interações informacionais. Para Santaella (2018), estas bolhas antes se baseavam na privacidade, contra a invasão da vigilância e possuindo uma autonomia de decisão por parte de seus membros, que dentro da bolha escolhem o que querem enviar para os indivíduos que estão fora das bolhas. Segundo Beslay e Hakala (2007), estas bolhas podem ser descritas como membranas semitransparentes que podem funcionar diferentemente dependendo do movimento e direção dos dados. Ou seja, as bolhas na sua origem no ambiente digital eram espaços de proteção e controle da privacidade, sem possuir o desejo de compartilhamento, sem querer se espalhar (SANTAELLA, 2010).

Ocorre que com a popularização e o crescimento das redes sociais, o conceito de bolhas foi se transformando, juntamente ao avanço dos algoritmos que possuem o intuito de detectar o perfil social, econômico, político e psíquico do usuário (SANTAELLA, 2018). Este avanço dos algoritmos faz com que os usuários restrinjam sua visão de opções distintas ao que pensam, sentem, falam e comentam no ambiente digital (FERRARI, 2018). O avanço tecnológico promove uma nova compreensão no conceito de bolhas, conceito trabalhado por Pollyana Ferrari (2018) em seu livro *Como sair das bolhas*, em que, no cenário de aceleração tecnológica e exponencial, repleto de ruídos e imprevisibilidade, grupos se isolam em bolhas originalmente presentes no ambiente digital, onde o diálogo e a circulação de informações ocorre estritamente entre os indivíduos membros das bolhas e seus similares.

Para Gabriel (2018), o isolamento das bolhas pode acarretar perigosos equívocos, comprometendo a saúde social dos seus indivíduos, tendo no pensamento crítico, na ética e na educação as principais ferramentas de combate para estes perigosos equívocos. De acordo com Santaella (2018), as bolhas que antes tinham a privacidade como foco, agora, na atualidade, podem comprometer a privacidade do usuário, tornando sua visão restrita a opções distintas. Para Pariser (2011), estas bolhas podem ser manipuladas, na medida em que se controla a opinião dos membros pertencentes a elas perante diversos temas como política, questões raciais, economia, gostos, questões mercadológicas, questões sociais, entre outros.

As bolhas trazem riscos para a compreensão do diferente, dos que pensam de forma oposta aos seus membros, e podem dentro de si mesmas ampliar este distanciamento, principalmente através informações inventadas que circulam dentro da bolha de forma intencional e não intencional:

... indivíduos *prima facie* livres, mas paradoxalmente presos às bolhas midiáticas compartilhadas por todos aqueles que pensam de modo similar aos seus. Pensar de modo similar significa cultivar as mesmas crenças, enxergar o mundo do mesmo modo, sentir a vida da mesma maneira e agir de acordo com o princípio-guia das crenças acalentadas. Criam-se, assim, monoculturas viciadas nos mesmos *facebook loops*. Pior do que isso é quando as crenças conduzem os indivíduos à prática inadvertida ou deliberada de espalhar notícias falsas como retroalimentação de suas crenças mal-fundadas. (SANTAELLA, 2016, p. 157).

Aral (2018) realizou um estudo para mensurar e compreender como são espalhadas as notícias falsas. Ao realizar diversos testes, o pesquisador concluiu que as notícias inventadas ganham maior tração dentro das bolhas e acabam se

espalhando em maior velocidade e amplitude que as notícias verdadeiras. Quando a temática destes conteúdos é política, o fator se agrava e a velocidade e amplitude são ainda maiores (ARAL, 2018). De acordo com Birnbak e Carlsen (2016), os algoritmos das redes sociais trabalham para promover maior consumo de conteúdo por parte dos usuários, interpretando os comportamentos de navegação e alimentando as *timelines* com conteúdos que agradam aos mesmos. Ao não apresentar divergências, os usuários não são impactados por versões diferentes ou opostas as que produzem e consomem.

Para John (2019), no mundo *online* as regras são diferentes. Não recebemos o mesmo *feedback* rico e visceral que ocorre no mundo *offline*. No ambiente *offline*, naturalmente as pessoas possuem um maior respeito às normas sociais de discricção e comunicação. Na maioria dos casos, no mundo *off-line*, as pessoas pensam mais antes de emitir uma posição que pode ser inapropriada pois temem uma reação desagradável socialmente, já no *online*, as pessoas se sentem encorajadas a não utilizar filtros pois possuem uma suposta proteção (JOHN, 2019). Esta sensação de segurança ao expor uma posição polêmica, individualista e desrespeitosa em relação a pessoas que pensam de forma oposta é reforçada pelas bolhas que se retroalimentam em ciclos, não ocorrendo o diálogo entre bolhas culturais opostas (FERRARI, 2018).

Ao sabermos que no ambiente *offline*, no qual se desenvolvem relações sociais entre os indivíduos, existe uma limitação moral imposta pelas normas sociais (JOHN, 2019). Os indivíduos pertencentes às bolhas que se originam no ambiente digital, passam a se organizar em grupos e conviverem entre si também na esfera *offline*, criando vínculos e compartilhando opiniões similares nos seus espaços de convivência, evitando o diálogo com membros de outras bolhas. Esta relação entre similares que vai além do ambiente digital, passa a influenciar as relações sociais e a vida em sociedade destes indivíduos, fazendo com que estas bolhas, originalmente digitais, sejam ampliadas, impactando as diversas esferas em que os indivíduos convivem (FERRARI, 2018; SANTAELLA, 2018).

A partir do momento em que os efeitos gerados por estas bolhas culturais passam a interferir na vida em sociedade dos indivíduos, passamos a ter uma interferência deste fenômeno na dinâmica democrática. De certo modo, este fenômeno se enquadra nas características de um modelo vigente de democracia, a democracia deliberativa. A cientista política Chantal Mouffe (2005) apresenta críticas

perante o modelo de democracia deliberativa vigente, abordando características como sua naturalização e a redução do pluralismo político, além do abuso dos propósitos democráticos de legitimidade e racionalidade. Como possibilidade de um novo modelo de democracia, surge a proposta de um modelo agonístico de democracia, em que se deve renunciar à naturalização das fronteiras da democracia e dos embates entre seus atores; onde os que eram tidos como inimigos, no interior de uma sociedade democrática, passam a assumir o papel de adversários que compartilham um conjunto de valores e princípios éticos, cuja interpretação está em disputa (MOUFFE, 2005).

Para Mouffe (2013), nos modelos liberais de democracia atuais, ocorre uma separação clara entre o privado – onde a pluralidade entre diferentes e irreconciliáveis visões abrangentes coexistem – e o público, em que um consenso sobreposto pode ser estabelecido sobre uma concepção compartilhada de justiça. Desta forma, uma série de posições é omitida na esfera pública, pois ao se buscar um consenso em um contexto onde opostos são tidos como inimigos, grupos opostos protagonizam tentativas de persuasão em busca da maioria, onde alguns indivíduos da massa, mesmo optando por um lado, não emitem suas posições em totalidade, emergindo somente na esfera privada.

Um dos defeitos da abordagem liberal e deliberativa de democracia é que, ao acreditar que um consenso racional poderia ser produzido, este modelo de democracia torna-se incapaz de reconhecer a dimensão do antagonismo e seu caráter inerradicável, decorrente do pluralismo de valores (MOUFFE, 2013). Segundo Schmitt (1976), o pensamento liberal evade ou ignora o Estado e a política e manifesta-se, ao invés disso, na forma de uma típica e sempre recorrente polaridade de duas esferas heterogêneas. Com intuito de remediar esta deficiência da abordagem de democracia liberal e deliberativa, Mouffe (2005) traz a necessidade de se pensar em um modelo de democracia que compreenda os antagonismos existentes na sociedade, um modelo agonístico, que interpreta o diálogo entre posições antagônicas como algo positivo e necessário para a evolução constante da democracia e de nossa sociedade. Uma democracia agonística viva e constante, onde inimigos transformam-se em adversários, defendendo seus pontos de vista e dialogando entre si, em um diálogo produtivo para o desenvolvimento das melhores alternativas para os diferentes problemas enfrentados em nossa sociedade (MOUFFE, 2005).

De acordo com Mouffe (2013), uma perspectiva como o pluralismo agonista, que revela a impossibilidade de se estabelecer um consenso sem exclusão, é de

fundamental importância para a política democrática. Abrir caminho para o dissenso, ao invés de tentar disfarçá-lo sob o véu da racionalidade e da moralidade, dando espaço à multiplicidade de vozes presente nas sociedades pluralistas contemporâneas, pode contribuir para subverter a tentação de naturalizar as fronteiras e essencializar as identidades sempre presente nas sociedades democráticas (MOUFFE, 2005). Desta forma, compreendemos que as bolhas (FERRARI, 2018) reforçam o modelo liberal e deliberativo de democracia que trata opostos como inimigos e anula da esfera pública a pluralidade de visões (MOUFFE, 2013), tendo o diálogo e a quebra destas bolhas como possibilidade de contribuir para sustentação de um modelo de democracia agonística.

3 DESIGN ESTRATÉGICO: VISÃO CRÍTICA, DIÁLOGO E FUTURO

O design desde seu início intermedia a relação entre o sistema sociocultural e o sistema produtivo (FREIRE, 2014). A atividade de design sempre foi reconhecida por criar ofertas para atender demandas de um sistema sociocultural em constante transformação através de formas, funções, e significados presentes na materialidade (FREIRE, 2014). Esta origem e evolução inicial do design dialoga diretamente com os movimentos industriais vividos por nossa sociedade, porém, em determinado momento, os designers passaram a identificar e a explorar possibilidades de aplicação do design para além do contexto industrial. Para Zurlo (1999), esta maneira de entender a contribuição do design para além do contexto industrial, focando em um primeiro momento na contribuição da área para as organizações, é o que vem a ser o design estratégico.

Zurlo (1999) compreende, em um contexto complexo e de redes de coprodução de valor, que as estratégias organizacionais necessitam ser repensadas, na medida em que não são mais abastecidas pela lógica da competição e da guerra, tendo nesta nova modelagem sua concepção baseada na criação de sentido e na busca pela sustentabilidade, ao invés do conflito de vitória ou derrota oriundo do pensamento militar. Com a evolução desta abordagem estratégica de design, de acordo com Meroni (2008), podemos afirmar que o design estratégico confere aos órgãos sociais e ao mercado um sistema de normas, valores e ferramentas para lidar com problemas complexos e que, ao fazê-lo, influencia e altera o ambiente. Esta é uma abordagem de design que interpreta situações em curso onde os problemas são abertos e não claramente definidos, as tarefas não são claras, o processo pode ser experimental e o conhecimento emerge passo a passo através da interação entre os vários atores projetistas (ZURLO, 1999). Para Meroni (2008), o design estratégico é uma construção conjunta de vários atores e *stakeholders*, podendo resultar em uma relação de ganha-ganha, onde os interesses individuais podem convergir com os interesses coletivos e com o ambiente.

De acordo com Zurlo (2010), uma das características desta abordagem estratégica do design consiste na capacidade de leitura dos ambientes, uma capacidade do design em desenvolver a visão crítica dos atores participantes do

processo de design. Para Meroni (2008) e Zurlo (1999), um dos papéis primários do design estratégico ao lidar com um novo problema é o de promover uma visão crítica do problema e entendê-lo, de fato, ao invés de somente traçar uma estratégia para resolvê-lo. Neste sentido, a construção do *briefing* de trabalho é parte da atividade do designer e não algo que chega pré-pronto para pautar sua projeção (MERONI, 2008). Esta visão crítica ao longo do processo projetual atua em um agir transdisciplinar capaz de conectar diferentes pontos de vista e mesclar competências e funções interdependentes (MAURI, 1996; FREIRE, 2014). De acordo com Mauri (1996) esta visão crítica do design estratégico está presente no projeto de design :

o projeto é pensado, como saber transformador do sentido de mundo, fundado sob a capacidade de uma nova visão, não a que vê pela primeira vez as coisas, mas que as enxerga e trata de um outro modo, como se fosse pela primeira vez, descobrindo-as diferentes e novas (p. 28)

Mauri (1996), também traz que a visão crítica no processo de design estratégico é oriunda da interação entre os projetistas. A participação em um projeto coletivo tem seu início com uma abertura do sujeito à alteridade, um envolvimento ativo e consciente nas relações estabelecidas e que assume a forma de aprendizagem, descobrindo o outro como diferente de si (FREIRE, 2014).

Além da visão crítica, características como promover um espaço para o diálogo e projetar futuros são essenciais no ato projetual do design estratégico. Segundo Bonsiepe (2011), projetar é um diálogo entre atores em que estes se expõem e aprendem a conviver com contradições e paradoxos, sem nunca se camuflar sob o manto de harmonizações. Segundo Meroni (2008), o diálogo estratégico é uma constante no design estratégico ao longo de todo processo projetual, resultando em visões compartilhadas. A autora ainda traz que traçando-se um paralelo com a psicologia, no design estratégico, o designer não atua apenas como um facilitador, mas sim, de certa forma, como um terapeuta, por suas habilidades de imaginar e de influenciar comportamentos, trazendo um ponto de vista profissional e experiente para a projeção. O designer atua constantemente no diálogo entre atores durante a projeção catalisando e orientando o coletivo através de uma interpretação compartilhada sobre como o futuro poderia ser, extraindo e trabalhando em cima dos melhores insumos disponíveis no presente para projetar uma transformação no futuro (MERONI, 2008).

Este constante diálogo conduzido pelo designer consiste em uma característica determinante ao longo do processo projetual. Trata-se de um design emergente que foca mais nos problemas, soluções, métodos e ferramentas utilizados do que nos artefatos de produto, serviço e comunicação, atrelado com o contexto ambiental, econômico, político e social que vivemos. Para tanto, torna-se importante a existência e operação de um design dialógico que compreende vários interlocutores e especialistas e não somente especialistas em design, interagindo entre si, trazendo suas próprias ideias e tendo responsabilidade conjunta perante um processo (MANZINI, 2016).

Através da prática do co-design, onde diferentes *stakeholders* - incluindo também designers especialistas - trazem suas diferentes habilidades e culturas, cria-se um ambiente de conversa onde todos estão aptos a levantar ideias e possíveis ações, mesmo que ocorram discussões e tensões entre os participantes (MANZINI, 2016; SANDERS e STAPPERS, 2008). Neste processo, o que gera um caráter dialógico é o fato de todos os atores estarem abertos e dispostos a ouvirem uns aos outros, onde ouvir torna-se tão importante quanto falar (MANZINI, 2016). De acordo com Manzini (2016), a capacidade de ouvir é essencial no processo dialógico, e faz com que os *stakeholders* mais egocêntricos tenham que deixar seu ego um pouco de lado, oportunizando um caráter coletivo composto por empatia e compartilhamento.

Para Manzini (2016), as metodologias e ferramentas com que os designers especialistas atuam dentro deste novo contexto emergente de design, que compreende o design estratégico e suas características, ainda não é totalmente consolidado. Desta forma, torna-se importante a prática e o aprendizado destas abordagens de design por parte dos designers, gerando conhecimento e reforçando o papel do design e do designer dentro deste diálogo composto por diferentes atores com diversas habilidades, culturas e experiências.

Considerando este *framework* dialógico para o design, a sociedade pode ser vista como um grande laboratório que já emite sinais de uma nova cultura, que tem repensado diversos pontos como, por exemplo, as relações humanas, o tempo, o trabalho, entre outros. Portanto, práticas, aprendizados e investigações que abordam o papel do design neste contexto possuem relevante valor (MANZINI, 2017). Este design que possui o intuito de gerar o diálogo, no qual atores escutam e são escutados (MANZINI, 2016), também se conecta às intenções desta pesquisa, pois valoriza que ideias divergentes, provindas de diferentes atores, sejam compartilhadas em um

processo onde diferentes se manifestam e escutam uns aos outros (BONSIEPE, 2011; MANZINI, 2016). Promover este diálogo na projeção é criar ambiente para que atores que possuem posições divergentes possam sair de sua zona de conforto, manifestarem-se, ouvirem uns aos outros e, através das diversas ideias geradas pelo debate, possam projetar soluções viáveis que respeitem as habilidades, conhecimentos, necessidades e, porque não, as vontades dos atores envolvidos (MANZINI, 2016).

Junto à visão crítica e ao diálogo que ocorre por parte dos atores no processo de projeção dentro do design estratégico está a habilidade de projetar futuros, que será explorada no próximo capítulo que aborda os cenários orientados pelo design. Para Meroni (2008), mudanças positivas promovidas pelo design estratégico no presente são protótipos para inovações futuras, onde o processo de design estratégico pode fazer apostas, construir hipóteses, visões que podem dar forma ao futuro que virá. Ao se ter uma visão ampla sobre o design estratégico, podemos compreendê-lo como uma abordagem de design que desenvolve capacidades, contribui para a mudança, compreende problemas, trabalha com novas percepções e visões, e é capaz de implementar o que for projetado e de criar plataformas de ferramentas e conhecimento, habilitando e empoderando os atores para lidarem com contextos turbulentos e repletos de mudanças e incertezas (MERONI, 2008).

4 PROJETAR FUTUROS: CENÁRIOS ORIENTADOS PELO DESIGN

4.1 Cenários orientados pelo design

O design estratégico tem através dos cenários orientados pelo design, a consolidação de sua característica de projeção de futuros. Segundo Manzini e Jégou (2003), os cenários orientados pelo design são construídos a partir da leitura qualitativa dos sinais de contemporaneidade, que possuem a capacidade de moldar o futuro. Os cenários são uma forma de promover o diálogo estratégico entre os atores, desenvolvendo uma visão compartilhada por todos os envolvidos, sendo esta uma metodologia que apoia a tomada de decisão estratégica e que fornece insumos para promover inovação em contextos complexos (MANZINI e JÉGOU, 2006; FREIRE, 2014). Os cenários orientados pelo design podem ser caracterizados como uma visão plausível e passível de discussão de um estado hipotético das coisas, expressas de forma comunicável e compreensível (MANZINI e JÉGOU, 2003; FREIRE, 2014).

Segundo Freire (2014), os cenários são uma simulação projetual na qual se inserem artefatos inexistentes, mas possíveis, com intuito de favorecer a discussão e a análise de seus pressupostos e de suas implicações pelos atores envolvidos no diálogo estratégico, para se chegar a um ponto convergente de opiniões. Para a autora:

Um cenário orientado pelo design (Design-orienting scenarios – DOS) é definido como uma visão motivada e articulada com a finalidade de catalisar a energia dos diversos atores envolvidos no processo projetual, de forma que seus esforços sejam direcionados a essa visão comum (FREIRE, 2014, p. 10)

De acordo com Meroni (2008), os cenários orientados pelo design são visões desenvolvidas de forma compartilhada que traduzem intuições, compreensões e informações em um conhecimento perceptível. Manzini (2003) traz alguns pontos que caracterizam os cenários orientados pelo design, são eles: pluralidade, exequibilidade, expressão visual, microescala e participação. Para Jégou e Manzini (2006), os cenários orientados pelo design podem ser apresentados com diferentes formas de expressão (narrativa, ilustração, cinema, performances, etc.), mas em qualquer caso devem basear-se em simulações projetuais, ou seja, na apresentação de soluções, produtos e serviços não existentes, mas potencialmente realizáveis. De acordo com Manzini (2003) e Freire (2014), a visão de um cenário deve responder ao

questionamento de “como seria o mundo se...?” por meio de uma narrativa, apresentando de forma sintética como seria o estado das coisas se uma determinada sequência de eventos ocorresse. Ou seja, como seria se certas ações ocorressem e certas propostas e posições fossem adotadas. Esta visão faz parte da arquitetura dos cenários orientados pelo design que segundo os autores Manzini e Jégou (2006, p.192) possui a seguinte estrutura:

Visão: é o componente mais específico de um cenário. Responde à questão básica: “como seria o mundo se...”, e faz isso ao propor uma história e/ou dar uma imagem sintética do estado das coisas se uma determinada sequência de eventos acontecesse.

Motivação: é o componente do cenário que legitima a existência e lhe dá sentido. Responde à pergunta: “por que esse cenário é significativo?”, e faz isso ao explicar racionalmente o que se queria avaliar através de sua construção, quais eram as premissas, quais condições foram consideradas e, por fim, como serão avaliadas as diferentes alternativas propostas (ou seja, quais critérios serão aplicados, quais instrumentos serão usados).

Propostas: é o componente que dá profundidade e consistência para uma visão. Responde às perguntas: “Como é articulada concretamente a visão? Quais são seus elementos? Como se pode implementá-la?...”.

De acordo com Meroni (2008), o desenvolvimento de cenários é uma das principais características do design estratégico. Para a autora, a forma com que um designer estratégico transforma visões em hipóteses plausíveis é através da construção de cenários, que consistem em visões compartilhadas que traduzem informações e intuições em conhecimento. Para Freire (2014), na projeção coletiva são expostas as contradições e os conflitos que os atores enfrentarão para que se chegue a uma visão comum, valorizada por todos os envolvidos. Para a autora, este diálogo é mediado pelo projeto de cenários orientados pelo design, que pela expressão visual, facilita a visualização dos caminhos possíveis. Segundo Meroni (2008), ao se dar estrutura e motivação para as visões dos atores, utilizando as ferramentas do design e a experiência dos designers, estas visões se transformam em percepções que podem ser compartilhadas e debatidas.

Segundo Manzini (2017), para colaborar umas com as outras, as pessoas devem compartilhar uma visão semelhante sobre o que fazer e como fazer. O autor complementa que, no entanto, estas visões não surgem do nada, sendo resultado de um diálogo social que deve, de alguma forma, ser capaz de produzi-las. Sendo este processo promovido através da projeção de cenários. Um artefato comunicativo

produzido para promover o diálogo social sobre o que fazer, uma visão de como as coisas poderiam ser se determinadas condições fossem preenchidas, ou o que poderia ser alcançado e como (MANZINI, 2017).

É uma visão de mundo não apenas diferente do atual, mas também possível e, ao menos para alguns, desejável (MANZINI, 2017). O processo de projeção de cenários orientados pelo design passa pela indicação de quais passos precisariam ser dados para alcançar determinada visão e também pelos valores que sustentariam esta visão (MANZINI, 2017; DUNNE e RABY, 2013). Neste debate de ideias que é a construção de cenários orientados pelo design, os vários interlocutores podem dizer o que gostam e o que não gostam, com o que concordam ou não, em um processo em que, para que seja verdadeiramente eficaz para o diálogo social, torna-se importante que sempre tenha mais do que um cenário, todos aceitáveis e possíveis (MANZINI, 2017).

De acordo com Jégou e Manzini (2006), projetar cenários consiste em projetar possibilidades futuras embasadas em indicativos presentes na atualidade e discutir quais seriam as motivações e as articulações necessárias para que este cenário projetado aconteça realmente ou que seja resultado de uma ação consciente. Esta construção coletiva de um futuro aumenta sua utilidade em contextos de turbulência causada por disputa, com a complexidade do sistema sobre o qual se opera e com o número de atores envolvidos (MANZINI, 2017). Para Dunne e Raby (2013), os cenários orientados pelo design podem atuar como catalisadores de sonhos, nos quais a liberdade de pensamento e de ideias por parte dos atores envolvidos pode contribuir para uma concepção de futuro ainda não imaginada. Uma reflexão que possui também impacto no presente pois, ao se projetar e especular sobre o futuro, promove-se também transformações no presente, principalmente por parte dos atores participantes da projeção.

Segundo Manzini (2017), quanto mais complexo é o contexto de referência, mais difícil se torna o processo de estabelecer as bases das ideias e dos valores compartilhados, uma conjuntura na qual os atores precisam fugir de modelagens mais simplistas para as resoluções que serão projetadas, defendendo suas posições e realizando escolhas conscientes ao longo do processo de projeção. Os cenários orientados pelo design podem alimentar o diálogo social sobre o futuro de uma área local (bairro, cidade, região) ou de um grande sistema sociotécnico (sistema educacional, de saúde ou transporte), gerando uma metavisão de uma vida possível,

mas ainda não realizada (MANZINI, 2017). Ao projetarmos cenários orientados pelo design temos a possibilidade de projetar um futuro ainda não pensado, concebido através de visões críticas levantadas em um processo de diálogo social que possui o intuito de projetar possíveis futuros, refletindo sobre como realizá-los e sobre quais seriam seus efeitos perante a sociedade (MANZINI e JÉGOU, 2006; MERONI, 2008, DUNNE e RABY (2013); FREIRE, 2014; MANZINI, 2017).

4.2 Metaprojeto

Para a compreensão do conceito de metaprojeto neste trabalho trabalha-se com a formulação realizada pelos autores Ione Bentz e Carlo Franzato (2016). Através de reflexões que possuem como base a linguística e o percurso de autores do design como Andries Van Onck (1965) e Caio Vassão (2010) é desenvolvida uma compreensão de metaprojeto no design através do deslocamento de nível (FRANZATO, 2014), um deslocamento no qual a reflexão crítica e a geração de conhecimento transitam em níveis encadeados e mutuamente comprometidos entre si (BENTZ e FRANZATO, 2016).

Segundo os autores, a agregação do prefixo *meta-*, pode ser traduzido por diferentes preposições como além, entre, com, depois, entre outras, justapõe, trazendo ao termo *meta-* um sentido de mudança, transformação, sucessão, transcendência e reflexão. Sendo esta uma justaposição que carrega consigo generalidade e polissemia, ela nos traz um início de compreensão e de contextualização do termo *meta-*, mas não é suficiente para ancorar a compreensão de metaprojeto no design. Para Bentz e Franzato (2016), o que se coloca como central na compreensão de metaprojeto é o entendimento deste como um processo de deslocamento que opera no paradigma dos níveis do conhecimento.

Ao se concentrar nos processos e não nos resultados, é possível considerar o projeto de design como um projeto de natureza metaprojetual. Um processo que ocorre em um movimento encadeado e mutuamente comprometido entre níveis, reconhecido como fundamental para a elaboração crítica (BENTZ e FRANZATO, 2016).

Utiliza-se como base a linguística e o trabalho de autores como Greimas (1983) e Hjelmslev (2009), Bentz e Franzato (2016) que trazem recortes de nível, sendo “res”, a realidade viva que flui no cotidiano autonomamente dos processos cognitivos, um

nível que está livre de apropriações prévias da realidade pelo sujeito ou por uma cultura. Para os autores, após este nível, inicia-se o processo crítico-reflexivo:

metalinguagem, o primeiro nível, traduz a língua-objeto pela matriz que lhe fornece um segundo nível, metametalinguagem (ou metodológico) que, por sua vez, fornece as balizas para os fundamentos metodológicos, a partir de um dado ponto de vista epistemológico, esse correspondente à metametalinguagem (ou epistemológico). É preciso que se diga que; (a) esses níveis são recorrentes entre si e auto-referenciados; e (b) o movimento entre esses diversos níveis não é exclusivo da linguagem científica, mas acontece também na linguagem comum. A diferença entre elas é que a investigação científica está comprometida com termos, metodologias e epistemologias identificados pelo pesquisador e reconhecíveis pela comunidade de especialistas; já a metalinguagem, chamada de natural, em oposição à metalinguagem científica (Greimas, 1983) acontece no fluxo das falas, dos discursos e das conversações, no meio social. (BENTZ e FRANZATO, 2006, p.1419)

Segundo os autores, é no percurso entre níveis que a crítica ocorre e encontra sua melhor expressão, em uma relação intrínseca e indissociável entre processos e metaprojeto. O processo de design possui o desafio da criação e da inovação, fluxos permanentes entre caos e ordem, rupturas sistêmicas, interferências de outros ecossistemas, interações de interface e uma operação significativa do acaso. Neste cenário, o diálogo, a construção coletiva e a reflexão crítica atuam como sustento para a convergência entre especialistas e os demais atores participantes do processo projetual (BENTZ e FRANZATO, 2016). Desta forma, é importante estarmos cientes das transições de nível que podem ocorrer neste processo e que contribuem para a reflexão crítica e para a construção de conhecimento no design.

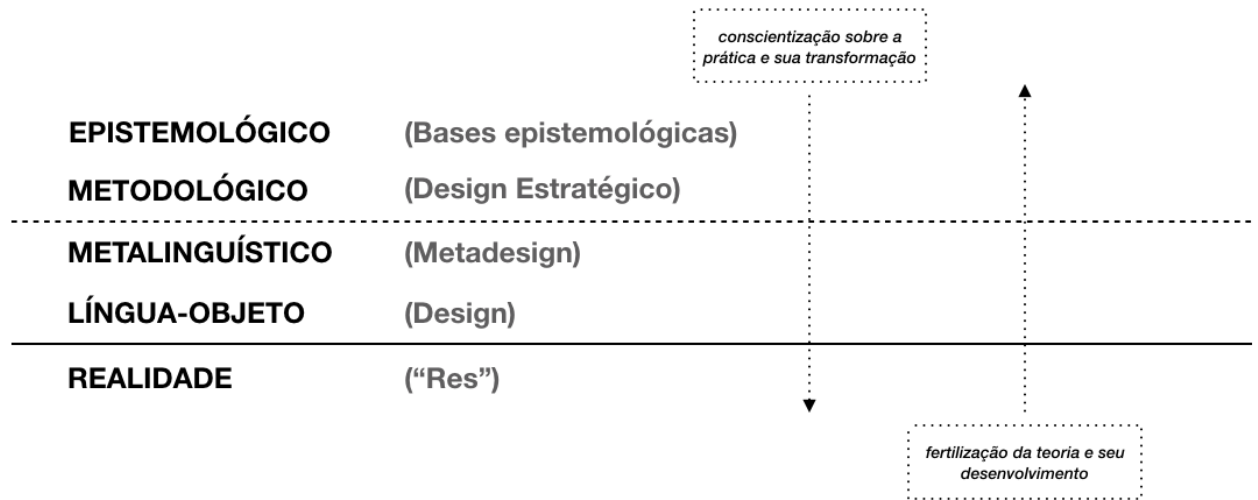
A produção de conhecimento no design inicia-se com uma abordagem conectada a um design que atuou diretamente na atividade industrial, onde os métodos possuíam representações gráficas através de modelos processuais (CROSS, 2008). Ao analisar-se a evolução desta produção de conhecimento e de reflexão, Bentz e Franzato (2016) trazem o trabalho de Andries Van Onck (1965), que mesmo construindo suas reflexões em um período em que o design era cada vez mais conectado à nova racionalidade e à um desejo de cientificização com desdobramentos da atividade projetual em fases, atividades e ferramentas, optou por um outro caminho. Andries Van Onck (1965), mesmo reconhecendo a carência de racionalidade e a falta de objetividade dos critérios atribuídos para avaliação de projetos da área do design, optou por difundir que o design necessitava de uma

linguagem visual-formal que permitisse o diálogo entre projeto, produção e produtos, cujos signos-expressão eram os próprios produtos do design e seus detalhes. Para o autor, esta linguagem deveria ser utilizada na produção de conhecimento e nas reflexões que atuariam como base para a evolução do design, uma necessidade de fazer, praticar, descrever e analisar criticamente o processo de design por profissionais, professores, alunos e críticos. Desta forma, Bentz e Franzato (2016) trazem este princípio metodológico de Van Onck (1965) como uma proposta que, essencialmente, propõe o deslocamento de nível, em que o “metaprojeto” deve mudar de nível, deve passar do nível onde o design age para um nível que transcenda a este fazer, de onde o metaprojeto possa agir sobre o design” (p. 1422).

Existem outras compreensões de metaprojeto publicadas por pesquisadores brasileiros. Para Vassão (2010), o metaprojeto está conectado com a comunicação e com as novas tecnologias da informação, como método destinado aos processos colaborativos encontrados nas evoluções tecnológicas. De acordo com De Moraes (2010), o metaprojeto atua como uma etapa de reflexão prévia e de suporte para o desenvolvimento do projeto de design. Estes autores compreendem o metaprojeto como etapa que reflete sobre o projeto de design, mas não em um percurso de deslocamento de nível onde a crítica reflexiva e a produção de conhecimento são operadas (BENTZ e FRANZATO, 2016).

Em uma perspectiva repleta de relações complexas, fluxos e interações em um sistema aberto, regulado por princípios dialógicos, recursivos e hologramáticos, temos um processo de design que abriga uma série de deslocamentos de nível que permitem uma conscientização sobre a prática e sua transformação, e também, a fertilização da sua teoria e do seu desenvolvimento (BENTZ e FRANZATO, 2016). Com base nas formulações dos autores Bentz e Franzato (2016), a Figura 2 mostra os níveis e a movimentação possibilitada pelo processo de design. Um movimento contínuo em dois sentidos que possibilita a reflexão crítica e a inovação do design:

Figura 2 – Proposta de representação com base no princípio do deslocamento concebido por Bentz e Franzato (2016).



Fonte: Elaborado pelo autor.

5 METODOLOGIA

De acordo com Cain (1998), os designers buscam não apenas entender as experiências, mas conhecê-las para ter condições de melhorá-las. Para Freire (2014), os designers sempre buscam oportunidades de transformar as realidades existentes em outras mais desejáveis para os agentes sociais que convivem nas sociedades. Ao identificar nas bolhas culturais uma ameaça para o convívio em sociedade, esta pesquisa tem o intuito de, através do design, entendê-las e, assim, explorar a capacidade do design de extrair os indivíduos destas bolhas, promovendo uma visão crítica perante si e seus similares.

O design está vivendo uma evolução, aprimorando-se como área acadêmica de pesquisa e de desenvolvimento de teorias (MURATOVSKI, 2011). Para Hanington (2010), existem métodos de pesquisa que podem transcender suas disciplinas. O design possui diversos métodos e trajetórias de pesquisa, que enriquecem e transcendem seu campo de atuação, onde a pesquisa pode ocorrer de diferentes formas, sendo estas quantitativas, qualitativas ou experimentais (ZIMMERMAN, 2003). De acordo com Muratovski (2011), temos no design um campo que permite abordagens alternativas de pesquisa, métodos diferentes para a coleta de dados, oportunizando ao pesquisador uma certa liberdade na escolha de como captar e tratar os dados que emergem da pesquisa sem perder o compromisso e o rigor científico. Dentro deste rico espectro de atuação em termos de pesquisa, temos na pesquisa através do design a possibilidade de entender pessoas, culturas e sistemas e não somente técnicas de produção, materiais e habilidades técnicas (MURATOVSKI, 2011). Este exercício constante e evolutivo realizado pelo design como área de pesquisa é pertinente perante os problemas vividos na atualidade conectados à globalização, ao consumo excessivo, aos problemas populacionais, às mudanças climáticas, entre outros problemas presentes nas sociedades atuais (MURATOVSKI, 2011).

De acordo com Swann (2002), a pesquisa em design lida com a criatividade, com as ambiguidades, com as compreensões intuitivas que emergem das interações humanas entre si e com artefatos. Para o autor, a pesquisa através do design possui uma característica interpretativa, que atua de forma diferente de pesquisas em áreas como, por exemplo, a engenharia, atuando com uma abordagem qualitativa que investiga, interpreta e propõe mudanças perante os comportamentos dos seres

humanos. Para Press (1995), ao projetar, o designer está pesquisando proposições para transformar a realidade.

Desta forma, esta pesquisa utiliza o design estratégico e suas capacidades de forma ampla na captação de dados, interpretação e proposições. Parte-se de uma pesquisa de referencial teórico (capítulos 2, 3 e 4) com intuito de compreender o conceito e como funcionam as diferentes bolhas culturais, as características do design estratégico que promovem a visão crítica, os diálogos e a projeção de futuros, como são projetados os cenários orientados pelo design e a perspectiva metaprojetual do design. Tem-se, como sequência, uma análise sistemática de conteúdo na qual busca-se compreender o contexto em que são aplicados os cenários orientados pelo design, como ocorre a interação entre os atores ao longo do processo de projeção e se existem similaridades em termos de contexto de aplicação, de perfil e de motivações por parte dos atores envolvidos. Faz-se isso para entender como ocorre a relação entre os atores ao projetarem cenários orientados pelo design e como são identificados os conflitos e possíveis divergências entre eles. Após a análise sistemática, é realizado um exercício de imaginação de futuro conduzido por um *cultural probe* e dois *workshops* destinados à projeção coletiva de cenários orientados pelo design, projetados com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais. Ao longo do processo, são coletados relatos dos participantes, após terem participado do primeiro *workshop* e também ao longo do segundo *workshop*. Na figura 3, é demonstrado o percurso de pesquisa:

Figura 3 – Trajeto de pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor.

De acordo com Muratovski (2011), o design é uma área que dialoga com as demais áreas do conhecimento, permitindo em seu processo de pesquisa trabalhar

com metodologias e ferramentas de outras disciplinas. No caso desta pesquisa, as etapas de análise sistemática e alguns recursos de netnografia - que foram utilizados para a identificação dos atores na projeção de cenários - não são exclusivas do design, estando presentes em outras disciplinas, principalmente em outras ciências sociais como, por exemplo, nas áreas da comunicação. Já o *cultural probe* e os cenários orientados pelo design são oriundos do design e atuarão como uma atividade projetual que promove transformações, gerando os dados essenciais para o atingimento, ou não, dos objetivos desta pesquisa.

Para organização e análise dos conteúdos que foram desenvolvidos pelos pesquisados, o designer pesquisador utilizou a abordagem de análise de conteúdo (MURATOVSKI, 2016; ROSE, 2012). Através do método de análise de conteúdo torna-se possível analisar os conteúdos que irão emergir ao longo do processo de pesquisa considerando pontos importantes como a frequência destes conteúdos e o significado presente neles (ROSE, 2012). Como esta é uma análise que contempla não somente palavras, mas também diversos tipos de expressões como ilustrações, fotografias, objetos, vídeos, áudios, entre outros, Muratovski (2016) reforça que é necessário que o pesquisador deixe claro qual sua intenção de pesquisa e sua compreensão perante os dados identificados, ou seja, como estes dados são atrelados ao problema e aos objetivos da pesquisa.

Para Olabuenga e Ispizúa (1989), através da análise de conteúdo torna-se possível ler e interpretar conteúdos de toda classe de documentos, os quais podem abrir portas para o conhecimento de fenômenos da vida social que de outro modo estariam inacessíveis. De acordo com Moraes (1999), a análise de conteúdo permite que o pesquisador consiga, através da sua interpretação, captar os diversos significados presentes nos conteúdos expressos, informações presentes nas falas, escritos, expressões, no comportamento verbal, que indicam características psicológicas, e também de posicionamento, ou seja, que representam seu emissor. Para o autor, os simbolismos, a subjetividade e os sentidos podem ser captados através de uma análise de conteúdo.

Segundo Muratovski (2016), Rose (2012) e Stokes (2011), a análise de conteúdo pode identificar, através de diferentes formas de expressão, dados valiosos para as respostas procuradas pelo pesquisador na medida em que pode identificar dados e fatos que normalmente não são explicitados em outras formas de pesquisa, ou seja, pode-se encontrar o que não é óbvio.

6 PERCURSO, COLETA E ANÁLISE

6.1 Análise sistemática

De acordo com Bardin (2011), a análise sistemática de conteúdos tem como função primordial o desvendar crítico. Para a autora, ao se analisar uma série de conteúdos que possuem uma temática similar entre si, torna-se possível identificar padrões, similaridades, diferenças e características em comum.

Através de uma análise sistemática de *cases* de cenários orientados pelo design presentes em artigos do *Strategic Design Research Journal*, *Strategic Design Scenarios* e de dissertações de design estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, buscou-se compreender o contexto no qual são aplicados os cenários orientados pelo design, como ocorre a interação entre os atores ao longo do processo de projeção e se existem similaridades em termos de contexto de aplicação.

Após identificar os ambientes nos quais estavam disponíveis as publicações, artigos e *cases* do *Strategic Design Research Journal*, *Strategic Design Scenarios* – SDS e as dissertações de design estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, foi realizada uma pesquisa através de palavras-chaves como: cenários, cenários orientados pelo design, cenários futuros, cenários estratégicos, *future studies* e *scenarios*. Estas palavras-chaves foram escolhidas com o intuito de identificar aplicações de cenários orientados pelo design em diferentes contextos e realidades. Foram identificados e analisados os seguintes artigos, dissertações e *cases*: *Strategic Design Research Journal* (REYES, RIGGATI, CAMPOS e PICCININI, 2014; ALBACH, RAZERA e ALVES, 2018; LEITES E BENTZ, 2012), *Strategic Design Scenarios* – SDS (BENT, DROMACQUE, KMETTY, GRIGORIOU e MIKKELSEN, 2017; GOUACHE, JÉGOU, 2016; ALEXANDRE e PETIT, 2011) e as dissertações de design estratégico da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (XIMENES, 2015; BERNARDES, 2016; OLIVEIRA, 2015; ROSA, 2016). Todos os artigos e *cases* foram estudados em um processo no qual se buscou analisar as temáticas chave abordadas nestes cenários orientados pelo design, uma possível semelhança nas palavras-chave, qual eram os tipos de atores envolvidos no processo de projeção dos cenários orientados pelo design e a relação que estes atores possuíam entre si.

Primeiramente, se identificou quatro temáticas base em que os cenários orientados pelo design foram aplicados. Estas temáticas base podem ser compreendidas como o contexto principal no qual o artigo ou *case* aborda a aplicação dos cenários orientados pelo

design. As temáticas base identificadas foram: inovação social, sustentabilidade, indústria cultural e educação, distribuídas em função da quantidade de artigos conforme a quadro 1:

Quadro 1 – Temáticas base dos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados

Temática Base	Volume
Inovação Social	5
Sustentabilidade	3
Industria Cultural	2
Educação	1

Fonte: Elaborado pelo autor.

Percebe-se que entre os casos analisados prevalece a aplicação de cenários orientados pelo design para a inovação social e sustentabilidade. Fator que reforça a aplicabilidade de cenários orientados pelo design pretendida por esta pesquisa, que possui o intuito de promover um diálogo entre atores sociais que apresentam posições diferentes entre si e que, devido ao seu isolamento e a sua ausência de diálogo, comprometem seu convívio em uma sociedade democrática. Após a identificação das temáticas base, foi realizada uma análise da natureza das palavras-chave utilizadas nos artigos, cases e dissertações. Estipulou-se uma classificação para as diversas palavras-chave que foram utilizadas, organizadas em grupos temáticos de acordo com as seguintes nomenclaturas: design, administração, inovação, social, comunicação, contexto geográfico e alimentação. Estes grupos temáticos foram distribuídos em função da quantidade de palavras-chave que abrangem, conforme a quadro 2 abaixo:

Quadro 2 – Grupos temáticos de palavras-chave dos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados

Grupos Temáticos	Quantidades de palavras-chave
Design	18
Administração	4
Inovação	3
Social	3
Comunicação	2
Contexto Geográfico	2
Alimentação	1

Fonte: Elaborado pelo autor.

Esta classificação das palavras-chave contribui para uma maior compreensão das áreas do conhecimento e dos contextos em que a projeção de cenários

orientados pelo design está sendo aplicada. Percebe-se, nesta análise de classificação das palavras-chave, uma ampla prevalência das palavras-chave classificadas no grupo temático do design, fator esperado ao realizar-se uma análise sobre publicações da área de design. Também se destaca a aparição de 4 palavras-chave classificadas no grupo administração, fator que pode ser atribuído ao papel estratégico do design operado através do design estratégico, um papel que costumeiramente é atrelado às áreas de administração, de gestão e de negócios. Para auxiliar na compreensão da classificação das palavras-chave, o quadro 3 abaixo apresenta as palavras-chave consideradas em cada classificação:

Quadro 3 – Classificação das palavras-chave nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados

Classificação das palavras chaves	Palavras Chaves
Design	projeto, cenário, territórios pelo design, projeto urbano por cenários, packaging, future studies, cenários, design estratégico, cenários futuros, metaprojeto, design for sustainability, experiência
Administração	competitividade, padrões, self-service, gestão estratégica
Inovação	inovação
Social	sociedade civil, políticas públicas, educação
Comunicação	cinema, rádio
Contexto Geográfico	sintaxe espacial, cidades brasileiras
Alimentação	food

Fonte: Elaborado pelo autor.

Após a análise das palavras-chave e de suas classificações, através da leitura e do estudo dos artigos, cases e dissertações procurou-se identificar quais foram os tipos de atores que se envolveram na projeção de cenários orientados pelo design nos casos analisados. Foi identificada uma grande diversidade de atores envolvidos no processo projetual dos cenários. No quadro 4, são demonstrados os tipos dos atores e o número de vezes que cada perfil é identificado nos casos estudados:

Quadro 4 – Atores envolvidos na projeção nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados

Atores envolvidos	Volume
Pesquisadores	11
Mercado	7
Industria	6
Sociedade	5
Estado	3
Educadores	1

Fonte: Elaborado pelo autor.

Como os artigos, cases e dissertações analisados são produções acadêmicas, os atores envolvidos na projeção que mais são identificados são designers pesquisadores da área do design estratégico. É importante ressaltar a variedade de atores envolvidos na projeção de cenários orientados pelo design identificada nos casos analisados, sendo identificados não somente atores do ambiente acadêmico, mas também atores pertencentes ao mercado, à indústria e à sociedade, tendo estes últimos aparecido mais de cinco vezes nos casos analisados. Mesmo não sendo identificados no mesmo volume que os atores de mercado, da indústria e da sociedade em geral, atores pertencentes ao Estado, como membros de governos e educadores de outras áreas como, por exemplo, da área da pedagogia, são também identificados na projeção de cenários. Este fator reforça a pluralidade de atores e as possibilidades de aplicações possíveis para os cenários orientados pelo design.

No entanto, ao analisarmos o envolvimento, como ocorrem os diálogos e o tipo de relação que os atores envolvidos na projeção de cenários possuem entre si, percebe-se que, nos casos analisados, prevalece uma relação desprovida de conflitos e de oposição por parte dos atores. Foram identificados cinco tipos de relações entre atores nos casos analisados: atores pertencentes a um mesmo contexto; atores que possuem relação como *stakeholders*; atores que já dialogam entre si; atores que possuem conflito explícito entre si; atores dialogando pela primeira vez.

Para auxiliar na compreensão, descreve-se cada um destes tipos de relação entre atores como:

- a) atores pertencentes a um mesmo contexto: atores que pertencem a uma mesma instituição acadêmica, a uma mesma empresa ou a um mesmo mercado de atuação;

- b) atores que possuem relação como *stakeholders*: atores que fazem parte de uma mesma cadeia, seja de fornecedores, de compradores ou de clientes e instituições e empresas que possuem parcerias estabelecidas;
- c) atores que já dialogam entre si: atores que já possuem em seu cotidiano uma relação de diálogo constante entre si;
- d) atores com conflito explícito entre si: situação visível de discussão e conflito entre ideias opostas acarretando uma dificuldade de diálogo, de compreensão e de concordância entre os atores;
- e) Atores dialogando pela primeira vez: atores que não se conheciam e não possuíam conexões prévias, dialogando pela primeira vez.

No quadro 5 abaixo, é demonstrado o número de ocorrências em que cada tipo de relação entre atores foi identificada:

Quadro 5 – Tipos de relação entre atores envolvidos na projeção nos cases e artigos de cenários orientados pelo design analisados

Relação entre atores	Número de Ocorrências
Atores pertencem a um mesmo contexto	8
Atores possuem relação como <i>stakeholders</i>	5
Atores já dialogam entre si	5
Atores com conflito explícito entre si	1
Atores dialogando entre si pela primeira vez	1

Fonte: Elaborado pelo autor.

Através desta análise percebe-se que as relações em que os atores fazem parte de um mesmo contexto, que possuem relação como *stakeholders* e que já possuem um diálogo prévio prevalecem quando comparadas às relações em que ocorrem conflitos explícitos entre os atores ou em que o diálogo entre os atores esteja ocorrendo pela primeira vez. Analisando-se os casos estudados percebe-se pouca aplicação dos cenários orientados pelo design nas conjunturas que apresenta conflitos, divergências, oposição entre os atores e a não existência de um ambiente para diálogo. Esta constatação reforça a importância da aplicação de cenários orientados pelo design proposta por esta pesquisa, que possui a intenção de aplicar, analisar e identificar os efeitos da aplicação dos cenários com atores pertencentes a diferentes bolhas, que não dialogam entre si, e que possuem posições e ideias conflituosas.

Ao serem analisados diversos *cases*, artigos e dissertações que utilizam os cenários orientados pelo design nota-se uma homogeneidade entre o tipo de relação praticada pelos atores que participam da projeção em termos de contextualização. Ou seja, observa-se normalmente construções de cenários com atores que fazem parte de um mesmo ambiente acadêmico, de um mesmo mercado, de uma rede de *stakeholders* ou que compartilham de problemas e desejos similares entre si. Sendo assim, uma aplicação dos cenários orientados pelo design entre atores pertencentes a diferentes bolhas culturais, além de poder contribuir para o desenvolvimento de uma sociedade onde diferentes consigam dialogar, se mostra como uma aplicação dos cenários orientados pelo design ainda não realizada e pertinente para o avanço das aplicabilidades e da produção de conhecimento do design estratégico.

6.2 Identificação dos participantes

Para identificar os participantes desta pesquisa, foi desenvolvido um questionário *online* em formato de *quiz*, no qual os respondentes do questionário, ao respondê-lo, foram classificados em personalidades que simbolizam a forma de compreender a sociedade que vigora nas suas respectivas bolhas. O pesquisador optou por disseminar o *link* do questionário em suas redes sociais. Tendo em vista que as bolhas ganham força, tração e se regeneram no ambiente digital (FERRARI, 2018), em um ambiente em que são explicitadas e acentuadas devido aos algoritmos das redes sociais (PARISER, 2011), este se mostra como um bom espaço para que sejam identificados os atores pertencentes a diferentes bolhas culturais que participaram das demais etapas da pesquisa.

A utilização das redes sociais como ferramenta de pesquisa é uma abordagem utilizada principalmente pelas áreas da comunicação através de técnicas como, por exemplo, a Netnografia (KOZINETTS, 2002). Segundo o autor, com o crescimento da cibercultura, o ambiente digital tornou-se um ambiente rico para pesquisas, onde o pesquisador pode observar e interagir com os pesquisados, com o intuito de captar dados para sua análise. Ao sabermos que o design como área de pesquisa possui uma abertura para dialogar com conceitos e ferramentas de outras áreas do conhecimento (MURATOVSKI, 2011), temos no propósito da Netnografia (KOZINETTS, 2002) uma inspiração para utilizar as redes sociais como fonte de pesquisa, embora não possamos aplicá-la em sua totalidade. Ao sabermos que as bolhas culturais se originam no ambiente

digital para depois permear todas as esferas sociais dos indivíduos, temos no ambiente digital nossa fonte inicial de identificação dos atores membros de diferentes bolhas culturais que participaram das demais etapas da pesquisa.

O questionário abordou temas presentes em nossa sociedade, questões que fazem parte do nosso cotidiano como, por exemplo, a desigualdade de gênero e racial, as visões de mundo mais conservadoras ou progressistas, as questões climáticas, o futuro da economia, o valor das políticas sociais e o papel da política. Os temas abordados no questionário foram escolhidos não só por serem temas comuns a todos nós como também por se mostrarem de discussão relevante para pessoas de diferentes posicionamentos e visões de mundo. São temas que não possuem um consenso claro na sociedade atual, pelo contrário, são foco frequente de debates e de confrontos de opiniões. Por estes temas com frequência ocasionarem divisões entre as pessoas em função da ausência de concordância, eles acabam se tornando o perfil de assunto que se propaga e circula dentro das bolhas culturais (FERRARI, 2018). Por isso e por serem exatamente os temas que possuem ausência de diálogo entre pessoas com pontos de vista e posicionamentos diferentes, optou-se por trabalhar com estes questionamentos, os quais possibilitam a identificação de participantes realmente diferentes, pertencentes a diferentes bolhas culturais. Este formato de identificação dos participantes, assim como o restante do trajeto de pesquisa, foi previamente submetido e aprovado pelo comitê de ética. No quadro 6 abaixo estão as perguntas realizadas no questionário online:

Quadro 6 – Questões presentes no questionário online de identificação dos participantes da pesquisa

Você considera a desigualdade de gênero e racial como alguns dos fatores mais importantes a serem debatidos e solucionados em nossa sociedade atual?
a) Sim, estes deveriam ser debates prioritários na nossa sociedade.
b) Sim, mas não sei se são mais importantes que temas relacionados à economia, mercado e globalização.
c) Não, já acho que estas pautas possuem a atenção necessária e considero outros debates mais importantes para nossa sociedade.
Você acredita que o conservadorismo é um fator importante para o desenvolvimento de uma sociedade organizada e equilibrada?
a) Sim, com certeza, ele é essencial.
b) Talvez sim, talvez não.

c) Não, acho que ele, na maioria dos casos, impede o avanço da sociedade.
Você considera grave as mudanças climáticas que estamos vivendo nos tempos atuais?
a) Sim, muito graves e precisamos agir logo.
b) Sim, mas não tenho tanta certeza sobre o assunto, não entendo tanto sobre o tema.
c) Não muito. Na verdade, acho essa preocupação com o clima exagerada, não acho que é da forma que estão abordando.
Você acredita que boa parte das soluções para os problemas de nossa sociedade estão em uma recuperação econômica atrelada a iniciativas inovadoras, a um mercado liberal e a uma menor participação do Estado?
a) Sim, sem dúvida. A recuperação econômica através de um mercado liberal, de inovação e de uma menor participação do governo é o caminho.
b) Acho que sim, porém não podemos esquecer que nossa sociedade apresenta muitas diferenças, e precisamos de tratamentos diferentes para cada região e contexto, principalmente em países como o Brasil.
c) Não. Discordo deste ponto. Acho que primeiramente o Estado precisa estabelecer um contexto de maior igualdade social entre a população e que isto deve ser prioridade frente a um comportamento mais liberal em termos econômicos.
Você acredita que políticas sociais, voltadas para os cidadãos que se encontram em pior situação financeira e são menos qualificados para o mercado de trabalho, são essenciais para um bom governo em nossa atual sociedade?
a) Sim, sem dúvida. De nada adianta um crescimento econômico se as pessoas não tiverem o preparo e o suporte para crescer junto a este movimento. E está na hora de um redesenho destas políticas.
b) Sim, inclusive, acho que isto foi feito no Brasil já e gerou bons resultados.
c) Não necessariamente. Talvez, uma melhoria de mercado possa ser o motor para que esta evolução ocorra quase que como consequência. Desta forma, o Estado foca suas energias em outros aspectos como, por exemplo, a segurança pública.
Você vê, às vezes, a política como algo desprezível? Chega a se questionar se não seria melhor viver em um mundo apolítico?
a) Sim. Não vejo valor às vezes, e de modo geral não concordo com os modelos políticos e com a forma que nossos políticos atuam.
b) Sim e não. Acho a política importante em nossa sociedade, porém discordo da forma que ela tem sido feita e acredito que precisamos de um redesenho.
c) Não. A política é parte essencial de nossa sociedade, cabe aos cidadãos defenderem suas visões e interesses através da boa escolha de seus representantes.
Você considera temas como o feminismo, a revolução dos alimentos (formas de alimentação mais orgânicas) e o aprimoramento da educação como pilares para uma melhor sociedade?
a) Sim, sem dúvida. Sou um defensor destas pautas e acho elas essenciais para nossa evolução como sociedade.

b) Sim, são muito importantes. Porém, não sei se são as principais, talvez tenhamos problemas maiores.
c) Não. A meu ver, existem claramente pautas mais relevantes e importantes que estas.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Este questionário foi disponibilizado nas redes sociais do pesquisador a partir do dia 12/11/2019. A escolha pelo teste de personalidade online ocorreu visando o engajamento dos participantes, tendo em vista que este tipo de questionário costuma possuir reverberação nas redes sociais, engajando as pessoas a preencherem e compartilharem o seu conteúdo. Utilizar os mecanismos das redes sociais digitais, ambiente no qual as bolhas culturais se originam e são amplificadas, se mostra como o ambiente ideal para a identificação dos participantes desta pesquisa.

O questionário permaneceu disponível por dois meses para livre preenchimento nas redes sociais do pesquisador. Após responder as perguntas, os participantes foram classificados, de acordo com suas respostas, em *personas* representadas por personalidades popularmente reconhecidas. Os participantes, ao responderem o questionário *online*, foram distribuídos em sete *personas* apresentadas na conclusão do preenchimento do questionário, em função do alinhamento das respostas fornecidas à visão de mundo das personalidades escolhidas pelo pesquisador, percebida nas expressões e manifestações públicas destas figuras.

A classificação em *personas* possuiu o intuito de representar a visão de mundo de determinadas bolhas, e identificar com qual delas cada participante respondente mais se identifica. Nas figuras 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 são apresentadas as *personas* utilizadas e o respectivo texto de suporte disponibilizado nas respostas do preenchimento do questionário:

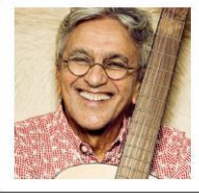
Figura 4 – Resposta do questionário online *persona* Caetano Veloso

Você pensa de forma parecida com o Caetano Veloso!

Uma das mais importantes figuras da cultura brasileira. Músico nordestino que compõe e canta sobre o Brasil ao longo de toda sua trajetória, através de muita poesia e uma observação crítica das diversas faces da sociedade brasileira.

Sempre preocupado e engajado em questões relacionadas à democracia brasileira, Caetano defende uma série de políticas sociais, preocupa-se fortemente com o desenvolvimento das classes mais baixas de nosso país, acredita na mistura, na diversidade, e batalha por um Brasil mais plural, com menos desigualdade econômica, racial e de gênero. Caetano foi preso e exilado durante a ditadura militar brasileira, tendo demonstrado suas posições e visões perante a democracia brasileira desde a década de 1960.

#cultura, #brasil, #mistura, #nordeste, #pluralidade, #democracia, #igualdade social, #igualdade racial, #igualdade gênero, #ditadura



Fonte: Elaborada pelo autor.


Figura 5 – Resposta do questionário online *persona* Michelle Obama

Você pensa de forma parecida com o Michelle Obama!

Michelle Obama é a ex-primeira dama do Estados Unidos, esposa de Barack Obama. Michelle sempre demonstrou forte envolvimento com questões sociais e políticas, desde sua juventude, quando frequentou as universidades de Princeton e Harvard.

Participou ativamente de toda a campanha e governo de seu marido, tendo abraçado diversas pautas como, por exemplo, a participação dos EUA em conflitos globais, a relação do país com os países africanos, o auxílio para minorias, a miséria global e o fortalecimento do movimento da alimentação orgânica. Michelle Obama tem uma série de livros publicados sobre sua história e atuação, e tem se mostrado uma liderança global feminina, fortalecendo a luta pelos direitos da mulher.


#democracia, #direitos da mulher, #globalização, #educação, #movimento orgânico, #equilíbrio, #ecossistema



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 6 – Resposta do questionário online *persona* Greta Thunberg

Você pensa de forma parecida com a Greta Thunberg!



Greta é uma jovem ativista ambiental sueca, de apenas 16 anos. Foi a líder de um movimento conhecido como greve escolar pelo clima. O movimento teve adesão global, tornando-se um manifesto mundial das novas gerações contra os danos ambientais que as gerações passadas e atuais estão causando. Além de ativista de questões climáticas, Greta é vegetariana e, também, defensora do direito dos animais e da aceitação das diferenças.


Ao ser diagnosticada com a síndrome de Asperger, TDAH e transtorno obsessivo compulsivo, Greta mencionou que “ser diferente é um super poder”. Mesmo com a pouca idade, Greta já deu discursos expressivos em eventos como o TEDxStockholm, Extinction Rebellion e na Conferência das Nações Unidas pelas mudanças climáticas.

#clima, #ativismo, #direito dos animais, #mudanças climáticas, #juventude, #diferenças

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 7 – Resposta do questionário online *persona* Mano Brown

Você pensa de forma parecida com o Mano Brown!



Mano Brown é, sem dúvida, uma das maiores vozes da periferia brasileira. Através do seu trabalho junto ao grupo Racionais MCs, tido por muitos como o mais importante grupo de rap/hiphop da história brasileira, tem abordado temas como a desigualdade racial, a desigualdade social, a criminalidade e o preconceito.

Mano Brown sempre se posicionou publicamente junto a personalidades e candidatos da esquerda brasileira, tendo participado de diversos movimentos em prol de questões sociais, de igualdade e de melhorias para as populações de baixa renda. Recentemente, Mano Brown tem se mostrado defensor de um redesenho do discurso da esquerda brasileira que, segundo ele, não está conseguindo dialogar com uma grande parcela da população.

#periferia, #causas sociais, #favela, #desigualdade, #ativismo, #igualdade racial, #causas do povo negro, #redesenho social

Fonte: Elaborada pelo autor.

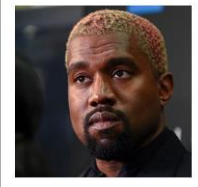
Figura 8 – Resposta do questionário online *persona* Kanye West

Você pensa de forma parecida com o Kanye West!

Rapper, produtor e empresário norte-americano. É um dos artistas do universo do hip hop mais ricos, relevantes e bem sucedidos de todos os tempos. Sempre manifestou declarações polêmicas e com forte repercussão. Ultimamente tem declarado abertamente seu apoio ao presidente norte-americano Donald Trump, defendendo o nacionalismo americano, as religiões cristãs e o conservadorismo.

Assim como novos membros da jovem ala conservadora nacionalista americana, defende o nacionalismo perante o globalismo, uma visão na qual a nação de que se faz parte está acima das demais nações e de questões globais, numa lógica que prega que cada país deveria se preocupar consigo antes dos demais.

#conservadorismo, #nacionalismo, #hiphop, #rapper, #produtor, #riqueza, #cristianismo



Fonte: Elaborada pelo autor.


Figura 9 – Resposta do questionário online *persona* Ricardo Amorim

Você pensa de forma parecida com o Ricardo Amorim!

Ricardo Amorim é um economista, apresentador de televisão, empreendedor e palestrante brasileiro. É reconhecido como uma referência no mercado financeiro. Ricardo teve passagem por grandes veículos de comunicação brasileiros como, por exemplo, a Rede Globo (GloboNews), a Gazeta do Povo e a IstoÉ.

Amorim tem sido uma referência também no mercado de Startups e de inovação, tendo fundado duas empresas, a AAA (voltada a educação referente a transformação digital) e a SmartTrips (focada em uma gestão inteligente para viagens corporativas). Já foi eleito pela revista Forbes como uma das 100 pessoas mais influentes do Brasil e pelo LinkedIn como o maior influenciador brasileiro na plataforma.

#televisão, #mídia, #economia, #investimentos, #capital, #mercado, #finanças, #influyente, #startup, #inovação



Fonte: Elaborada pelo autor.


Figura 10 – Resposta do questionário online *persona* Danilo Gentili

Você pensa de forma parecida com o Danilo Gentili!

Danilo Gentili tem uma atuação múltipla no cenário da mídia brasileira, já tendo atuado como repórter, publicitário, cartunista, escritor, empresário e, atualmente, como apresentador e comediante. É reconhecido por sua postura polêmica, ganhando muita evidência ao protagonizar uma série de stand up comedy chamada "Politicamente Incorreto", que originou posteriormente um DVD e um livro.

Sempre se posiciona como um crítico dos governos e se auto intitula como "anti-estado". Se coloca ao lado das pautas liberais, tanto do ponto de vista social, como econômico. Danilo é percebido por muitos como uma figura da direita alternativa (alt-right) brasileira, e nas últimas eleições presidenciais demonstrou em alguns momentos apoio ao, então candidato, e atual presidente do Brasil, Jair Messias Bolsonaro.

#liberal, #anti-estado, #comédia, #polêmica, #direita alternativa, #politicamente incorreto



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após quarenta e cinco participantes responderem ao questionário *online* disponibilizado nas redes sociais, foram selecionados sete participantes para as demais etapas da pesquisa, cada um representando uma *persona* diferente, conforme as respostas fornecidas, garantindo a participação de pessoas com visões de mundo divergentes. Pode-se dizer que estes participantes habitam diferentes bolhas, cada uma delas com seus membros, seus assuntos gerados, seus posicionamentos perante a sociedade, possuindo claras divergências na maneira como enxergam as questões de nossa sociedade. Tendo em vista a realização das etapas presenciais desta pesquisa, optou-se por trabalhar com participantes que residem na cidade de Porto Alegre, cidade na qual também reside o pesquisador.

Todos os participantes foram questionados quanto a sua vontade e disponibilidade para participar das demais etapas da pesquisa, que contemplaram a uma etapa de *cultural probe* e dois *workshops*. Antes de avançar na etapa de *cultural probe*, em que os participantes deveriam interpretar a personalidade resultante no preenchimento do questionário *online*, cada participante teve a oportunidade de trocar a figura pública que lhe foi designada por outra com quem tivesse maior identificação. Dos sete participantes, apenas um optou por fazer esta alteração, trocando a *persona*

“Kanye West” pelo canadense “Jordan Peterson”, uma personalidade com particular interesse em temas como crença ideológica e psicologia da religião.

6.3 Cultural Probes

Os participantes selecionados foram convidados para três atividades projetuais. A primeira atividade projetual realizada foi um *cultural probe*. Segundo Garver, Dunne e Pacenti (1999), o *cultural probe* se mostra como uma ferramenta útil para o designer quando este está trabalhando com um grupo que ainda não é profundamente conhecido pelo designer. Para os autores, o *cultural probe* funciona como uma ferramenta que pode auxiliar tanto na compreensão e na contextualização dos pesquisados sobre o tema da pesquisa, como também na coleta de dados que fazem com que o pesquisador compreenda com maior profundidade os pensamentos, a cultura, as preferências e as atitudes do grupo de pesquisados. Segundo Mattelmäki (2005), os *cultural probes* utilizam uma série de ferramentas, artefatos e questionamentos que provocam o usuário a enxergar e a pensar o seu ambiente através de novas formas, fator relevante para promover a reflexão do usuário perante si e sua bolha.

De acordo com Gaver, Dunne e Pacenti (1999), os *cultural probes* atuam como ferramentas nas quais os pensamentos e ideias dos pesquisados são expressados, abrindo espaço para a criatividade. Segundo os autores, a ferramenta atua com caráter exploratório e imaginativo, podendo conter expressões esperadas e inesperadas, novas ideias, diferentes visões, sonhos, possíveis futuros e também características psicológicas e artísticas. Os *cultural probes* permitem tanto aos pesquisados quanto ao pesquisador a vivência de um processo experimental, contendo novos conceitos e ideias, provocando em todos os envolvidos na pesquisa, a estimulação de suas imaginações (GARVER, DUNNE e PACENTI, 1999).

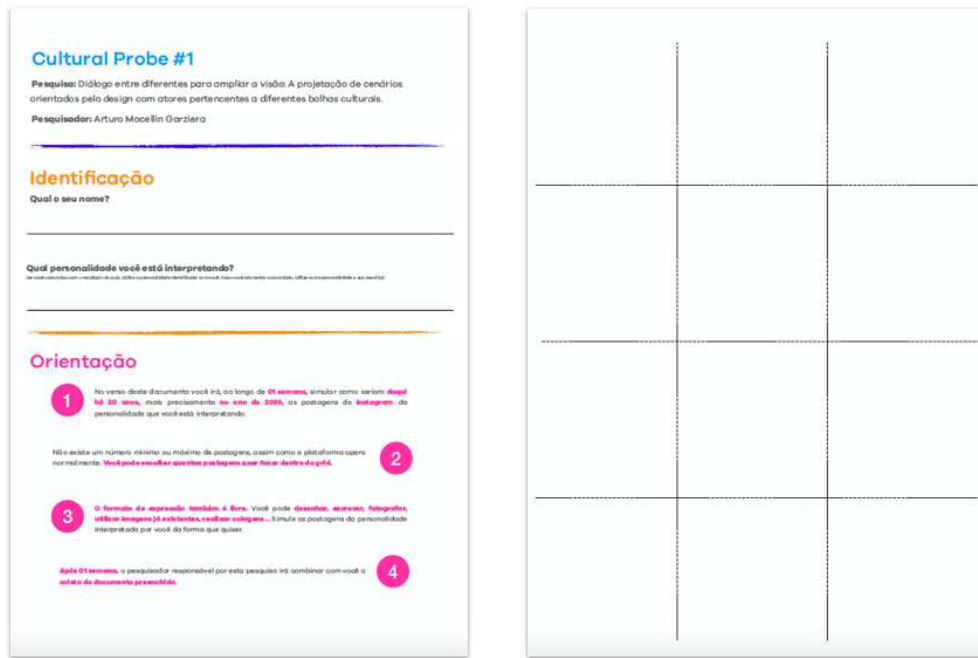
Nesta pesquisa, os *cultural probes* são utilizados como uma ferramenta que carrega na sua expressão o pensamento e a interpretação da sociedade que vigora na bolha de cada um dos participantes. Cada um dos sete participantes da pesquisa foi convidado a preencher, ao longo de uma semana, um *cultural probe* em meio físico inspirado no Instagram - contendo campos que simulavam o *feed* da rede social - da forma que desejassem. Poderiam ser criadas postagens de formas variadas, expressas em textos, desenhos, colagens, ilustrações, entre outras formas de

expressão. O conteúdo expresso nos campos, assim como nas postagens de *Instagram*, poderia ainda utilizar recursos como *hashtags* e marcação de outros usuários da rede.

Como as bolhas, que são foco central desta pesquisa, se manifestam com maior força e ganham tração no ambiente digital, optou-se pelo uso deste recurso que simula uma ferramenta de *social media* digital no desenvolvimento e aplicação do *cultural probe*. Além disso, esta é uma linguagem bastante utilizada na atualidade, e que, normalmente representa a visão de mundo e o posicionamento das pessoas, como elas se sentem e como enxergam suas próprias vidas e determinados acontecimentos.

Um ponto importante presente na atividade dos *cultural probes* é o fato dos participantes terem sido convidados a interpretar a *persona* que lhe foi designada no questionário realizado na primeira etapa. Além assumir personalidade da *persona*, durante a atividade, os participantes também deveriam imaginar como seriam as postagens desta personalidade no futuro, mais precisamente, no ano de 2039, vinte anos depois do ano de realização da pesquisa. Junto aos *cultural probes* foi entregue para cada participante um material de orientação para preenchimento que indicou que os temas das postagens tratassem de questões vividas em sociedade como, por exemplo, economia, cultura, educação, segurança e mercado. Nas figuras 11 e 12 abaixo é demonstrado como foi estruturado o *cultural probe* antes do seu preenchimento, assim como o material de orientação disponibilizado pelo pesquisador.

Figura 11 – Cultural Probe enviado para os participantes



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 12 – Material de suporte e orientação aos participantes da pesquisa

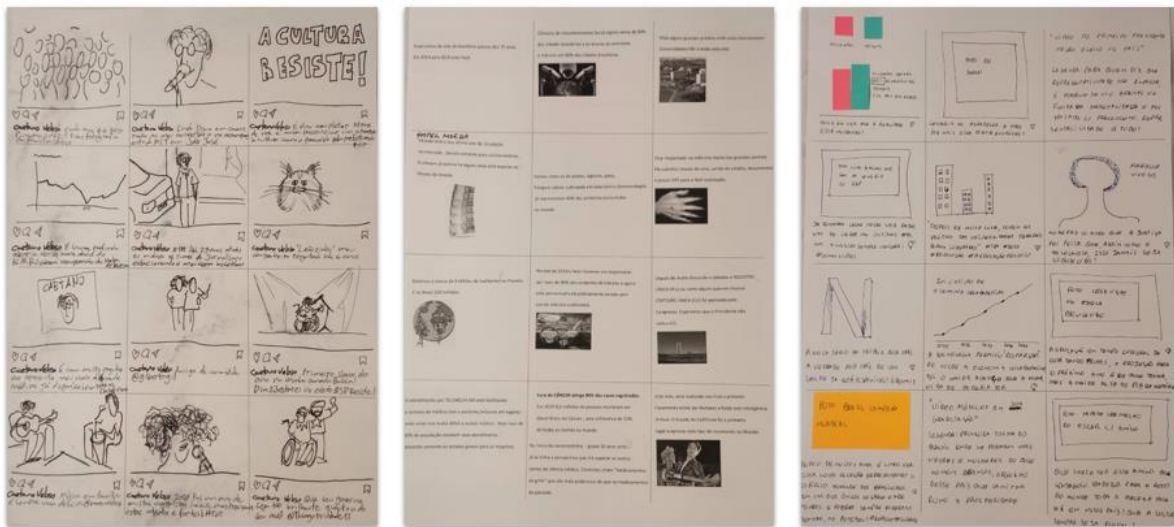


Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao preencherem os *cultural probes*, os participantes interpretaram a personalidade que representava a sua forma de ver o mundo, com uma visão sobre os temas abordados alinhada à sua. Desta forma, as expressões registradas nos *cultural probes* podem ser consideradas como uma representação do posicionamento

da bolha da qual o participante faz parte, ou seja, uma representação que expressa o modo de enxergar o mundo, as crenças e o posicionamento das pessoas que habitam estas bolhas e de seus similares (FERRARI, 2018). Na figura 13 abaixo, encontram-se alguns *cultural probes* preenchidos, demonstrando exemplos das expressões inseridas nos *grids* pelos participantes da pesquisa:

Figura 13 – Fotos contendo exemplos dos *grids* dos *cultural probes* que simulam o *grid* de *Instagram* preenchidos pelos participantes da pesquisa



Fonte: Elaborada pelo autor.

Foi relevante perceber que cada participante conduziu sua expressão no *grid* do *cultural probe* de forma individual e espontânea, alguns optaram por desenhar, outros por escrever, realizar colagens, misturar várias formas, ou seja, cada um realizou o exercício da forma que julgou melhor. Para simulação das postagens futuras, o período de vinte anos foi escolhido pois, ao mesmo tempo que carrega consigo uma visão de futuro suficientemente distante, não se mostra totalmente futurista ou fora de alcance de nosso ponto de vista atual. É importante citar também que ao realizar os *cultural probes* se colocando no lugar de outra pessoa, mesmo que esta pessoa represente uma forma de enxergar o mundo similar a do participante, realiza-se um exercício lúdico, estimulando a capacidade de imaginação. Este fator é importante pois faz com que o percurso projetual dos participantes comece com características mais lúdicas e imaginativas, para depois deixar de interpretar os personagens e ir na direção de atividades mais práticas e diretas.

No que tange aos temas escolhidos para serem abordados nos *cultural probes* percebeu-se uma grande variedade de temas, porém, em sua maioria, os

participantes seguiram a orientação realizada pelo pesquisador de focar em temas comuns de nossa sociedade como educação, cultura, economia, segurança e mercado. Foram expressados não só os desejos para nossa sociedade daqui há vinte anos, como também visões não tão otimistas sobre como nossa sociedade possivelmente estará no futuro. Mesmo com a ocorrência tanto de visões desejáveis como de visões mais pragmáticas e pessimistas, cabe mencionar que prevaleceram as expressões que continham de alguma forma como determinado grupo de pessoas, que enxerga o mundo de forma similar, desejaria que nossa sociedade estivesse vivendo no futuro. É importante mencionar também que, como o exercício convidava o participante a imaginar o ano de 2039 através sob o ponto de vista das postagens uma personalidade com uma forma de pensar alinhada à sua, foram registradas expressões relacionadas à aspectos pessoais destas personalidades abordando, por exemplo, a relação da personalidade com seus familiares e amigos.

Os *cultural probes* foram preenchidos pelos participantes na primeira semana do mês de dezembro do ano de 2019 e, ao exercitarem esta atividade, os participantes viveram uma projeção individual em que puderam expressar a sua forma de ver o mundo, porém sob a lente de outro indivíduo, que enxerga o mundo e nossa sociedade de uma forma similar a sua, expressando assim, uma possível visão de como sua bolha, que contém a si e seus similares, enxerga o futuro.

6.4 Workshop 1

Após o exercício no qual os participantes imaginaram um futuro através da lente de um representante de suas bolhas, na etapa denominada *workshop 1*, os participantes participaram de uma atividade projetual coletiva com o intuito de projetar cenários futuros (MANZINI, 2017). Nesta pesquisa, o *workshop 1* e *workshop 2* foram as etapas responsáveis pela projeção coletiva dos participantes. O *workshop* no processo de design tem a característica de permitir o diálogo entre diversos pensamentos e expressões, onde os objetivos e intenções dos participantes podem ser diferentes entre si (STICKDORN et al, 2018).

De acordo com Stickdorn et al. (2018), as etapas do *workshop* e a forma com que o designer conduz a dinâmica precisam, além de manter os participantes engajados e participativos, tentar criar um ambiente no qual exista empatia e criatividade, promovendo diálogos nos quais todos possam se expressar e que exista

uma certa neutralidade, sem priorizar a fala ou expressão de um ou de outro. A estruturação de um *workshop* que atenda a estes pontos torna-se importante quando, assim como nesta pesquisa, existe uma projeção contendo atores que além de ainda não se conhecerem, possuem claramente posicionamentos e visões divergentes. O ambiente de diálogo que é gerado pelo *workshop* necessita criar espaço para todos os participantes, fazendo com que ninguém se sinta tolhido, um ambiente no qual todos os participantes possam compartilhar verdadeiramente o que estão pensando e não se sintam mal de abordar pontos polêmicos ou de serem julgados (STICKDORN et al, 2018). Para Stickdorn et al (2018), na condução de um *workshop* é importante que o designer consiga fazer com que os participantes entendam que não existe apenas uma resposta para os problemas que irão emergir do processo projetual e que a visão de todos possui valor para a resolução dos problemas e situações encaradas no processo projetual. Os autores reforçam que o *workshop* no design tem um papel de exploração e que, mesmo que os designers visem determinados resultados e tentem planejar todo o processo meticulosamente, existe um grau relevante de imprevisibilidade, onde o inesperado pode surgir. Antes do *workshop*, com intuito de contextualizar os participantes quanto ao desenvolvimento dos cenários orientados pelo design (MANZINI e JÉGOU, 2006), o pesquisador responsável por esta pesquisa enviou digitalmente aos participantes um material, demonstrando aos participantes a arquitetura base dos cenários orientados pelo design conforme demonstrado na figura 14 a seguir:

Figura 14 – Material *pré-workshop* para contextualização dos participantes

Manzini e Jégou

Arquitetura
Cenários

VISÃO

É o componente mais específico de um cenário. Responde à questão básica: "como seria o mundo se...", e faz isso ao propor uma história e/ou dar uma imagem sintética do estado das coisas se uma determinada sequência de eventos acontecesse.

exemplo

"Um mundo mais responsável com as questões climáticas"

MOTIVAÇÃO

É o componente do cenário que legitima a existência e lhe dá sentido. Responde à pergunta: "por que esse cenário é significativo?", e faz isso ao explicar racionalmente o que se queria avaliar através de sua construção, quais eram as premissas, quais condições foram consideradas e, por fim, como serão avaliadas as diferentes alternativas propostas (ou seja, quais critérios serão aplicados, quais instrumentos serão usados).

exemplo

"Destruímos tanto o mundo, que se não tivermos um mundo mais responsável com as questões climáticas, provavelmente não teremos mais um mundo..."

PROPOSTAS

É o componente que dá profundidade e consistência para uma visão. Responde às perguntas: "Como é articulada concretamente a visão? Quais são seus elementos? Como se pode implementá-la?..."

exemplo

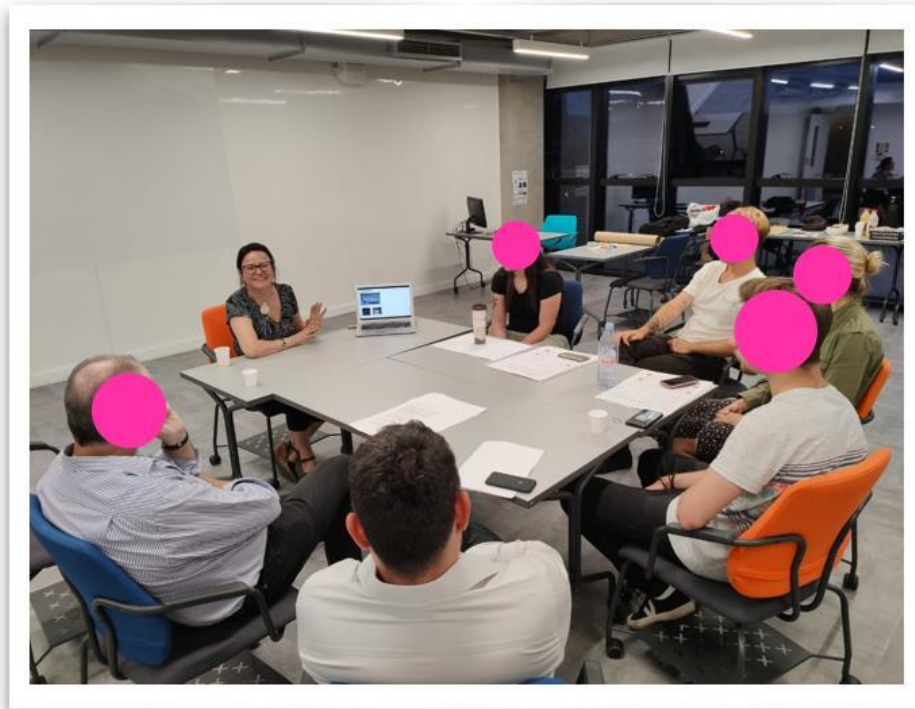
"Pacto Global com ações obrigatórias distribuídas por país para erradicar os problemas climáticos até 2050"

Fonte: Elaborada pelo autor.

O primeiro workshop desta pesquisa foi realizado no dia 09/01/2020 e o pesquisador registrou o processo em um diário de campo, descrevendo os acontecimentos que ocorreram ao longo do *workshop 1* de forma descritiva, além de algumas de suas percepções e constatações decorrentes das vivências desta etapa do processo. Para contribuir com o desenvolvimento de um espaço seguro, no qual todos sintam-se confortáveis para expressarem suas visões e posições (STICKDORN, et al, 2018), o pesquisador convidou uma psicóloga para fazer uma breve explanação sobre comunicação não violenta, momento que marcou o início do *workshop 1*. Após a recepção dos participantes, a psicóloga discorreu sobre os benefícios da comunicação não violenta, uma forma de diálogo na qual utiliza-se um menor grau de agressividade e se valoriza o ato da escuta, procurando compreender e exercer empatia ao se estar participando de um diálogo onde existam posições e visões diferentes. Este foi um momento importante pois os participantes ainda não se conheciam, não haviam se apresentado uns aos outros e nem conversado, mas sabiam que estavam diante de pessoas com as quais não concordavam, e saber mais sobre formas de comunicação respeitadas e empáticas teve relevância para o processo dialógico que ocorreu no restante do *workshop 1*. O momento teve contribuição para transmitir aos participantes um senso de segurança ao participarem de um processo novo, que não os era familiar ou corriqueiro, fator importante

levantado por Stickdorn, et al (2018) ao se realizar um *workshop* com diversos participantes. Na fotografia 1 é demonstrado o momento dos participantes junto à psicóloga responsável pela fala sobre comunicação não violenta:

Fotografia 1 – Explicação sobre comunicação não violenta que abriu o *workshop*



Fonte: Registrada pelo autor.

Após a participação da psicóloga convidada, na sequência do *workshop 1*, ocorreu a dinâmica na qual todos os participantes apresentaram uns aos outros o conteúdo produzido nos *cultural probes*. Antes dos participantes apresentarem os seus *feeds* fictícios, o designer pesquisador entregou para cada um dos participantes um crachá que identificava a personalidade que representaram ao preencher o *cultural probe*. Todos os participantes apresentaram seus *cultural probes* interpretando a *persona* que representa a forma de enxergar o mundo que vigora em suas bolhas, momento no qual todos passaram a conhecer o conteúdo que elaborado previamente por cada participante na etapa de *cultural probe*, em uma dinâmica que permitiu com que fossem expostas a visão de futuro de diferentes bolhas. Na fotografia 2 a seguir é possível ver um exemplo de apresentação do *grid* realizada pelos participantes da pesquisa:

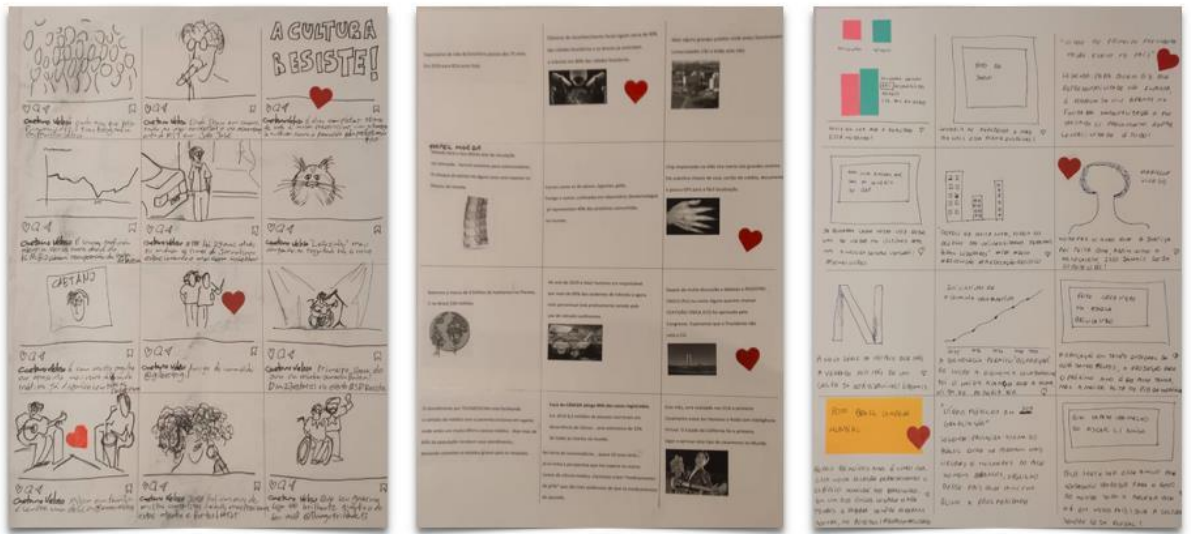
Fotografia 2 – Participante interpretando a personalidade que representa sua bolha e apresentando o conteúdo exposto em seu *grid* para os demais participantes



Fonte: Registrada pelo autor.

A atividade subsequente foi uma dinâmica rápida na qual cada participante recebeu um conjunto de adesivos em formato de coração e foi convidado a colar os adesivos nas suas postagens dos demais participantes, simulando o recurso de um *like* do instagram, plataforma que inspirou e embasou o desenvolvimento dos *cultural probes*, em que o usuário manifesta que gostou ou concorda com algo. Na fotografia 3 a seguir, é possível ver exemplos dos *likes* em formato de corações junto aos *grids*:

Fotografia 3 – Fotos contendo exemplos dos *grids* com os adesivos de *like* utilizados pelos participantes no *workshop*



Fonte: Registrada pelo autor.

Somente depois da dinâmica dos *likes*, cada participante se apresentou. Este momento é importante pois marca uma transformação no processo projetual, onde os participantes param de simular uma persona e passam a imaginar o futuro a partir dos seus próprios pontos de vista. Desta forma, este momento marca a transição de exercícios que visam expressões de visões de futuro mais lúdicas, que ilustram os pensamentos que vigoram nas bolhas, para expressões que demonstram as visões de futuro individuais, próprias de cada participante.

Após estas apresentações, o pesquisador deu início à etapa seguinte do *workshop*: a atividade de projeção de cenários orientados pelo design. Após a apresentação da dinâmica a explicação dos temas propostos e do tempo destinado para cada etapa, os participantes receberam materiais variados como cartolinas, canetas e blocos autocolantes para realização da atividade.

As temáticas utilizadas para a projeção coletiva de cenários foram as mesmas propostas para o preenchimento dos *cultural probes*: cultura, economia, educação, segurança e mercado. Assim como no questionário e no *cultural probe*, acredita-se na pertinência destes temas pois além de serem temas comuns a todos nós, também trazem questionamentos relevantes sob diversos pontos de vista. Por estas temáticas serem questões que geram divisões entre as pessoas, ausência de diálogo e pouca concordância, estes temas acabam pautando os assuntos que se propagam e circulam dentro das bolhas culturais (FERRARI, 2018). Desta forma, trabalhar com estas temáticas

torna-se importante, principalmente em um espaço projetual coletivo, onde todos possuem espaço para manifestar suas visões e opiniões, dialogando entre si.

Após imaginar o futuro de forma individual, neste momento do *workshop 1* os participantes foram convidados a projetar uma visão de futuro de forma conjunta. O pesquisador estipulou o tempo um prazo de 20 minutos para desenvolvimento de cada temática. Nesta dinâmica, os participantes discutiram sobre cada uma das temáticas propostas, tentando desenvolver uma visão de futuro conjunta, capaz de mesclar e equilibrar de alguma forma as visões heterogêneas oriundas das diferentes bolhas dos participantes. Neste momento, os participantes argumentando sobre cada visão e cada posicionamento. Em todas as temáticas, todos os presentes apresentaram seus posicionamentos, tendo uma participação ativa. Na fotografia 4 abaixo, os participantes estão dialogando e projetando uma visão de futuro de forma coletiva:

Fotografia 4 – Participante do *Workshop* projetando um futuro de forma coletiva



Fonte: Registrada pelo autor.

Para cada temática foi consolidada uma visão de futuro oriunda do diálogo entre os participantes. A interação entre os participantes foi repleta de conflitos de posicionamento, fato já esperado por se tratar de uma projeção coletiva com participantes que claramente possuíam posicionamentos e visões de mundo divergentes entre si. As divergências que emergiram foram debatidas entre os participantes, em um processo no qual os participantes expuseram suas visões e

também escutaram as visões opostas e divergentes, promovendo um ambiente de diálogo que, mesmo com embates, ocorreu de forma respeitosa e produtiva. Explorando-se as divergências presentes na visão de cada participante e dando espaço ao conflito nas discussões, percebeu-se também alguns pontos de concordância entre os participantes. Na figura 15 abaixo estão as visões de futuro resultantes para cada temática, construídas através dos cenários futuros projetados pelos participantes da pesquisa:

Figura 15 – Visões de futuro por temas expressadas no Workshop de construção de cenários

Temática	Principais Características
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> - Vivência de experiências como motivador para a cultura. - Espaço maior para a pluralidade na cultura. - Maior difusão da cultura.
Economia	<ul style="list-style-type: none"> - Um maior número de grupos econômicos. - Crescimento e legalização das criptomoedas. - Menos papel moeda em todo mundo. - Distribuição da cadeia produtiva e avanço da economia colaborativa. - Redução da taxa de juros.
Educação	<ul style="list-style-type: none"> - Educação abordando mais o lado emocional e habilidades cognitivas. - Currículos e programas mais multidisciplinares. - Maior equilíbrio entre aprendizado comum e os interesses individuais. - Academia mais conectada com a sociedade e o mercado. - Avanço tecnológico grande, porém, sem perder o lado físico e presencial. - Avanço da educação mais personalizada para cada um.
Segurança	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de drones e reconhecimento facial nas ruas para a segurança. - O aprimoramento da educação e da cultura como alternativas para redução da violência. - O Estado continuará sendo o maior responsável pela segurança. - Redução da impunidade e uma justiça mais rápida. - A questão do armamento ainda será polêmica.
Mercado	<ul style="list-style-type: none"> - Aumento do mercado focado na personalização de itens/produtos. - Precarização da qualidade de trabalho. - Economia colaborativa criando novas oportunidades e novos mercados.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao longo dos diálogos e debates que ocorreram no *workshop 1*, observou-se momentos em que os participantes concordaram e outros em que discordaram. Um primeiro momento de destaque ocorreu ao longo da apresentação sobre comunicação não violenta realizada pela psicóloga convidada, ainda antes da apresentação dos

participantes: Ao ouvirem a explanação sobre comunicação não violenta, os participantes concordaram que questões como a empatia nas relações, exercida ao tentar se colocar no lugar dos outros, é um fator importante em qualquer relação entre humanos. Neste momento, os participantes salientaram que utilizar uma abordagem de comunicação não violenta é importante não somente em um contexto de diálogo com pessoas que possuem uma visão de mundo diferente - como na dinâmica realizada na sequência do *workshop 1* desta pesquisa - mas também em situações mais corriqueiras do dia a dia como, por exemplo, nas relações familiares.

Ao longo do *workshop 1*, conforme as etapas avançavam, diversos assuntos surgiram espontaneamente entre os participantes. Mesmo antes de começar a projeção coletiva, pontos como os problemas oriundos da desigualdade social no Brasil e como o lugar de origem das pessoas impacta nas suas ações, formas de ver o mundo e perspectiva de futuro, foram citados e debatidos em conversas que surgiam naturalmente entre os participantes. Ao mesmo tempo em que alguns assuntos foram debatidos de forma equilibrada e saudável, em determinados momentos, ocorreram alguns pontos de tensão, mesmo que de forma respeitosa, ao se abordar temas como o papel do Estado e o papel da economia como causadora da desigualdade social, por exemplo. Nestes tópicos, os participantes discordaram não só sobre as causas, como sobre as melhores alternativas de solução para determinado problema, o que evidenciou o posicionamento e a visão de mundo dominante da bolha de cada um. O *workshop 1* se desenvolveu em um ambiente de respeito e comunicação, fator importante para que os diálogos evoluíssem gradativamente e a confiança entre os participantes fosse se estabelecendo, aos poucos. É importante mencionar que desde o início era percebido um misto de otimismo e pessimismo entre os participantes quanto as suas expectativas de futuro, enquanto alguns enxergavam no futuro sob perspectiva positiva, outros possuíam uma posição mais realista e em alguns momentos até pessimista, não enxergando boas perspectivas para o futuro recente de nossa sociedade. É importante observar a oscilação de ponto de vista sobre nosso futuro entre pessimismo e otimismo conforme o andamento do *workshop 1*, na medida em que as temáticas iam sendo abordadas, quem ora possuía um posicionamento pessimista, muitas vezes passava a ser mais otimista, e vice-versa. Como exemplo, pode-se citar a transição que ocorreu entre os temas de cultura e economia, os participantes que se mostravam mais otimistas em relação ao futuro da cultura, se mostraram mais céticos e pessimistas em relação ao futuro da economia, assim como

os participantes que se mostravam mais otimistas quando ao futuro da economia se mostraram menos positivos em relação ao futuro da cultura.

A medida em que se evoluía com a projeção das visões futuras passando pelos temas economia, segurança, educação, mercado e cultura, alguns posicionamentos como, por exemplo, as convicções políticas dos participantes, começaram a emergir e fazer parte dos diálogos. Ao tentarem conceber a sua visão futura sobre a economia, os participantes demonstraram visões divergentes sobre o papel nocivo ou vantajoso do acúmulo de dinheiro para a sociedade além de debateram sobre o processo de industrialização e os avanços das automações *versus* o crescimento de uma cultura *maker* baseada no conceito do faça você mesmo.

Ao abordar a temática da segurança, existiram alguns pontos de concordância entre todos os participantes como, por exemplo, a importância do aprimoramento da educação e da cultura, de forma acessível à toda a sociedade para redução da insegurança e da criminalidade. Ainda assim, vale ressaltar que a compreensão dos conceitos de educação e cultura não necessariamente era a mesma entre os participantes. Ainda sobre o tema da segurança, houve uma reflexão quanto a existência dos condomínios fechados, fato que visto como algo negativo por alguns e como algo positivo e até mesmo como uma necessidade para as famílias com maior poder aquisitivo, por outros. O conflito sobre segurança pública *versus* privada também foi bastante debatido, dividindo opiniões, mas tendo um ponto de concordância, o fato de que a responsabilidade principal quanto a este tema ainda deve permanecer sendo do Estado. Outros pontos de tensão ao longo do *workshop* ocorreram durante os debates sobre o armamento da população e as ações da polícia, ambos temas sem consenso que geraram debates respeitosos, porém com maior vigor e defesa de pontos de vista por parte dos participantes.

Na temática educação - assunto que emergiu mesmo antes do tempo destinado exclusivamente a ele - questões mais conectadas ao posicionamento ideológico dos participantes emergiram com maior clareza, embora, o debate não tenha ficado preso às ideologias, mas sim avançado para uma pauta de discussão com foco nas possíveis soluções futuras para os problemas de educação do país. Foram emitidas opiniões diversas a respeito do valor da academia em nossa sociedade, dos modelos de ensino público e de privado, além do quanto a educação deve ser personalizada para cada aluno ou deve ter uma base aplicada com igualdade a todos.

Quando os participantes foram convidados a construir sua visão para o mercado em 20 anos, surgiram diversos conflitos a respeito de algumas soluções contemporâneas de emprego informal como, por exemplo, motoristas de *Uber* e entregadores do *iFood*. As posições foram diversas sobre o assunto, alguns participantes declararam achar positiva a possibilidade de uma pessoa desempregada, em caso de necessidade, tenha a alternativa de trabalhar como motorista de *Uber* ou entregador de *iFood*, já outros acreditam que o fato de algumas pessoas só terem estas opções, que não apresentam regulamentação trabalhista clara e possuem jornadas de trabalho exaustivas, privando os trabalhadores de realizar outras atividades como a busca por capacitação, é um cenário triste de nossa sociedade. Outros tópicos como, como a jornada de trabalho e a relação entre herança e acúmulo de riqueza, também foram pontos bastante debatidos, que apresentaram divergência de visões e posicionamentos, mas foram discutidos de forma respeitosa e com espaço para todos se manifestarem.

A última temática presente na projeção de uma visão de futuro para nossa sociedade foi a cultura, tema bastante em pauta no atual momento da sociedade brasileira. O primeiro tópico muito explorado pelos participantes foi quanto ao papel da arte e o quanto esta deve, ou não, ser livre. Ao avançar neste diálogo, questões como a nocividade da censura passaram a surgir, abrindo espaço para um debate moral e, neste momento, as divergências começaram a ficar mais visíveis e expostas. No que tange à moral, os participantes mantiveram o respeito e empatia uns com os outros, porém, o debate sobre este tema manteve-se inconclusivo, demonstrando que questões como a moral e a ideologia ainda se mostram questões polêmicas e de difíceis de serem debatidas em um ambiente repleto de posicionamentos diferentes.

Ao terminar o *workshop 1*, os participantes se mostraram bastante cordiais e animados uns com os outros e mencionaram, espontaneamente, opiniões sobre pontos interessantes da dinâmica *workshop 1*. Pontos como o benefício de dialogar com pessoas diferentes de si mesmos, a compreensão do papel da escuta e da utilização de uma comunicação não violenta foram mencionados como pontos positivos da vivência do *workshop*. Ao concluir o *workshop 1*, foi possível perceber que, mesmo entre atores que possuem posicionamentos e visões de mundo claramente diferentes entre si, podem existir pontos e momentos de consenso, e que, mesmo nos momentos em que um consenso e uma compreensão similar não se tornam possíveis, é possível que exista um diálogo respeitoso e equilibrado entre os

atores. De acordo com os autores Stickdorn et al. (2018), um *workshop* deve evitar julgamentos prévios sobre o quão bom ou ruim é determinada ideia e proposição, criando espaço para que todos os participantes permitam-se ser seres humanos, expondo seus pensamentos, sem medo de errar ou ser mal interpretados e, de certo modo, este tipo de ambiente foi propiciado aos participantes ao longo das atividades do *workshop 1*.

Por fim, o pesquisador passou as orientações sobre a etapa seguinte da pesquisa, em que os participantes foram convidados a enviar um vídeo ou áudio breve, em um prazo de 48 horas, simulando o recurso denominado *stories*, do *Instagram*, trazendo a sua opinião sobre como se sentiram ao participado processo de pesquisa, tanto durante a etapa do *cultural probe* quanto durante o *workshop* de projeção de cenários.

6.5 Relatos dos participantes em vídeo ou áudio

Esta etapa do processo de pesquisa ocorreu através de relatos enviados pelos participantes, os quais tornaram possível a percepção de como o processo de projeção realizado nas etapas prévias teve relevância para uma ampliação na visão destes participantes, fazendo com que estes possam ver com maior empatia a posição de pessoas com posicionamentos diferentes dos seus e assim exercer uma visão crítica perante si e seus similares, ou seja, perante si e sua bolha. Para a realização da etapa, o pesquisador solicitou para os participantes que nestes relatos em áudio ou vídeo fosse mencionado como eles se sentiram ao participar do processo, como se sentiram durante a etapa de *cultural probe* e durante o *workshop 1*, como foi projetar um futuro individualmente e coletivamente e quais as reflexões que emergiram ao participarem deste processo. Todos os participantes enviaram o seu relato em vídeo ou áudio dentro do prazo de 48 horas estipulado pelo pesquisador.

O pesquisador optou por este formato de relato que simula um *instagram stories* através de vídeo ou áudio pois a linguagem das redes sociais é uma linguagem bastante utilizada na atualidade. Além disso, como as bolhas, que são foco central desta pesquisa, se manifestam com maior força e ganham tração no ambiente digital, e já se usou este tipo de recurso na etapa anterior de desenvolvimento dos *cultural probes*, a utilização desta linguagem também na coleta dos relatos dos participantes se mostrou a mais adequada.

Os vídeos e áudios enviados pelos participantes foram transcritos e foram objeto de análise de conteúdo. De acordo com Moraes (1999), a análise de conteúdo pode interpretar a mensagem que é transmitida através dos conteúdos, demonstrando traços de personalidade, comportamento verbal, valores, universo semântico, características psicológicas e outras. Para o autor, a análise de conteúdo se refere ao conteúdo expresso pelo emissor, no sentido de captar as finalidades com que o emissor emite uma determinada mensagem, sejam eles manifestos ou ocultos.

Visando a organização do conteúdo expressado nos vídeos e áudios, optou-se por classificar o conteúdo dentro de quatro macro perguntas:

- a) Como os participantes se sentiram ao participarem de todo o processo?
- b) Como os participantes enxergam o diálogo com ideias e posicionamentos diferentes dos seus?
- c) Como os participantes enxergam o ato de imaginar um futuro?
- d) Quais as reflexões que os participantes demonstram perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo?

6.5.1 Como os participantes se sentiram ao participar deste processo

Para analisar-se primeiramente como os participantes se sentiram ao participarem do processo, tem-se no [apêndice D](#) um compilado das falas e posicionamentos dos participantes perante a este questionamento.

Através destes relatos percebemos que os participantes se envolveram com o processo e demonstraram interesse nas dinâmicas e experiências propostas. Alguns relatos também trazem consigo um fator emocional, demonstrando a motivação dos participantes ao participarem do processo. Também são demonstradas opiniões que trazem consigo um caráter de agradecimento, em que os participantes alegam se sentirem gratos por terem tido a oportunidade de vivenciar este processo. Em alguns casos, é possível observar também uma ideia de desafio, expondo o quanto participar de um processo imaginativo e que propõe o diálogo com pessoas que tem ideias e posições diferentes, se mostra como um processo desafiador. Ao analisarmos o que os participantes sentiram após participarem do processo projetual, temos dados que nos permitem compreender se a dinâmica se mostrou confortável e útil para os participantes, compreendendo o processo de design propiciado pelo *cultural probe* e

pela projeção de visões de futuro no *workshop 1*, como ferramenta propulsora de momentos reflexivos, importantes, relevantes, e que mesmo em um ambiente de pensamentos divergentes, não é necessário que haja desconforto nos atores que participam da projeção.

6.5.2 Como os participantes enxergam o diálogo com pensamentos diferentes

Outro ponto analisado no conteúdo expresso nos vídeos e áudios foi a valorização do diálogo ocorrido pelos participantes. No [apêndice E](#) é possível verificar um compilado dos principais indícios de como os participantes valorizam o diálogo entre diferentes posicionamentos e visões.

Ao analisar os relatos dos participantes sobre como eles enxergam o diálogo entre pessoas com posicionamentos diferentes, percebe-se por parte dos participantes a visão de que o confronto de ideias diferentes e de que o diálogo entre visões e posicionamentos não necessariamente alinhados é bastante produtiva. É possível identificar esta visão através de trechos como, por exemplo, este mencionado pelo participante 1: “colocar essa nossa imagem de futuro confrontada com a imagem de futuro de outras pessoas, essa atividade foi muito interessante, foi muito produtiva, pra gente ver né, justamente os desafios de comunicação que a gente tem e que a gente vai ter que resolver”.

Estes desafios, provavelmente, não são desafios apenas de comunicação, como também de compreensão de visões e interpretações de mundo divergentes, fator que converge diretamente ao objetivo desta pesquisa. Observar na fala de um participante a interpretação de que o diálogo entre visões divergentes é produtivo possui conexão direta com a intencionalidade desta pesquisa que visa promover um debate entre pensamentos diferentes e não um embate entre inimigos, compreensão ressaltada pela cientista política Chantal Mouffe (2005) e abordada no capítulo 2 desta pesquisa.

É possível identificar, ainda, nos conteúdos enviados pelos participantes, a existência de uma possível valorização e percepção positiva sobre ter-se posicionamentos diferentes colocados em diálogo, em um ambiente em que o consenso pode não ser uma constante, mas que seja marcado pelo respeito e pelo espaço para as diferenças. Através dos relatos encontramos algumas destas sinalizações, das quais os seguintes trechos dos participantes 3 e 4 são exemplos:

Quadro 7 – Relatos que expressam possível valorização e percepção positiva perante posicionamentos diferentes

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 3	“A dinâmica criativa de forma coletiva foi a parte mais interessante porque pegou pensamentos bem distintos, pessoas de todos os estilos, gostos, e foi legal por que todo mundo estava lá com a ideia de contribuir, de pensar junto, e mesmo assim chegou em posições bem diferentes, e mesmo pessoas que sabiam do projeto, do estudo, mesmo assim a intriga de alguma maneira, ela apareceu, e isso mostra como é difícil, realmente, pensar em conjunto, realmente é algo difícil”
Participante 4	“Já no workshop, como tinha mais pessoas, de diferentes vivencias, eu pude conhecer fatos novos, que me ajudaram a firmar algumas ideias e construir outras que até então eu não tinha”; “claro que tem o choque de opiniões, mas tudo aconteceu de uma forma bem respeitosa e tranquila, então isto não interferiu muito no resultado final.”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Os participantes perceberam a diferença que possuíam uns com os outros, também identificaram quais dos demais participantes possuíam maiores similaridades consigo, e valorizaram o fator de que o processo projetual realizado no *workshop 1*, em conjunto com a fala sobre comunicação não violenta realizada pela psicóloga convidada, proporcionaram que estes diálogos fossem realizados em um espaço seguro, respeitoso e aberto para as discordâncias. Estas percepções se mostram presentes, como exemplo, nestes relatos dos participantes 6 e 7:

Quadro 8 – Relatos que expressam possível valorização do ambiente seguro propiciado pelo *workshop*

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 6	“O fato de ter temas ajudou a nos guiar e foi um desafio porque tinham outras pessoas lá, com outras visões, e nem sempre a gente conseguia chegar num ponto como, as vezes ficaram minutos discutindo uma posição que a gente podia ter ficado horas, e tinha que talvez chegar num consenso que acho que era o que a gente procurava, tentar escrever um post it que representasse aquele tema pro futuro, foi bem desafiador.”
Participante 7	“No início do workshop, para mim ficou claro, já se definiu, quem pensava o mundo, a sociedade como eu penso e quem pensava o mundo de forma diferente. Então no início já dos trabalhos já deu para definir isso e aquela palestra inicial com a professora foi muito importante para colocar alguns pontos, que foram muito além de ser uma palestra para falar sobre empatia, me fez refletir em como eu iria interagir com os diferentes e o que estas diferenças poderiam acrescentar para mim.”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Outro fator percebido no relato dos participantes, foi que, ao trocar visões e posicionamentos com os demais, alguns participantes passaram a se sentir mais preparados para realizar o desenvolvimento das visões de futuro para cada tema (economia, cultura, mercado, segurança e educação) proposto no *workshop*. Percebe-se estes indícios nos relatos dos participantes 3 e 4 no quadro 9 a seguir.

Quadro 9 – Relatos que expressam maior facilidade, por parte dos participantes na projeção, ao dialogar com os demais atores

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 3	“Depois lá em conjunto flui mais, com o diálogo das pessoas numa mesa.”
Participante 4	“Já no workshop, como tinha mais pessoas, de diferentes vivências, eu pude conhecer fatos novos, que me ajudaram a firmar algumas ideias e construir outras que até então eu não tinha.”

Fonte: Elaborado pelo autor.

6.5.3 Como os participantes enxergam o ato de imaginar o futuro

Pode-se identificar nos relatos dos participantes, falas que demonstram como estes valorizam a oportunidade de imaginar o futuro, conforme compilado no [apêndice E](#). Primeiramente, cabe trazer o fato de os participantes mencionarem que o ato de imaginar e projetar um futuro não é algo corriqueiro e presente nas suas rotinas. São trazidos pontos sobre a dificuldade de imaginar um futuro próximo.

Outro fator relevante é o fato de os participantes demonstrarem enxergar uma diferença entre o ato de imaginar o futuro individualmente e o ato de imaginar o futuro coletivamente, em que alguns trazem como mais fácil o ato de imaginação individual e outros o ato de imaginação coletiva. Também cabe mencionar que alguns participantes trouxeram a visão de que, o ato de imaginar o futuro promoveu neles o interesse de pesquisar mais, se preparar e se informar com maior profundidade sobre possibilidades futuras.

6.5.4 Reflexões dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo

Também procurou-se identificar nos relatos dos participantes, falas que expressassem uma possível reflexão sobre sua forma de enxergar o mundo, em contraste com a forma de enxergar o mundo dos demais participantes, trazendo nestas expressões reflexões sobre as visões que também vigoram em suas bolhas. No [apêndice G](#) é possível verificar as citações que expressam esta ideia. Conforme observa-se nos relatos que fazem parte do [apêndice G](#), os participantes demonstraram uma intencionalidade em construir uma ponte através do diálogo entre

diferentes que vai além do embate polarizado percebido atualmente em nossa sociedade. A partir do momento que os participantes se colocam a favor desta construção, abre-se mão do conforto da ausência de contrapontos presentes em suas bolhas. Ao demonstrarem que estão dispostos a aceitar as diferenças, evitando julgamentos, os participantes se colocam como pessoas abertas para um possível confronto consigo mesmo e suas próprias bolhas. Podemos verificar estas nuances em relatos como, por exemplo, estes dos participantes 1 e 2:

Quadro 10 – Relatos que expressam uma possível aceitação das diferenças

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 1	“Ver como a gente vai poder confrontar estas ideias de futuro e de alguma forma construir alguma coisa que leve as coisas para algum lugar, que não só para um embate.”
Participante 2	“Foi bem interessante, me senti, foi gratificante, acho que nos coloca em uma posição de pensar nestas questões e acho que é um ponto que a gente cada vez mais tem que discutir, porque hoje em dia as discussões estão cada vez mais polarizadas, e acho em sociedade a gente tem que discutir, divergir, mas ao mesmo ponto ir para frente, buscando o bem geral de todas as pessoas, por mais que elas pensem de forma diferente, eu acho que não existe um lado bom e um lado ruim, existe a forma que tu pensa e a forma que o outro pensa pode não ser igual a tua, mas isso não significa que seja ruim.”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Um ponto importante constatado nos relatos analisados é que os participantes percebem que a provocação realizada pelo processo é relevante e traz consigo uma reflexão capaz transformar seu posicionamento e visão, ampliando sua capacidade de refletir sobre diferentes pontos de vista. Os participantes demonstraram que existe valor em enxergar o mundo sob a ótica do outro, em um contexto no qual as diferentes bagagens e culturas são consideradas. Deste modo, pode-se afirmar que existe uma real tentativa - ou ao menos uma intenção - de considerar aspectos da visão do outro

na composição de uma nova forma de enxergar as temáticas. Ilustrando esta visão temos como exemplo os relatos dos participantes 4 e 6:

Quadro 11 – Relatos que expressam valor em enxergar o mundo através dos olhos do outro

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 4	“E foi uma coisa superinteressante, isso me fez pensar sobre outros aspectos que até então eu não conhecia, ou não considerava tão importantes, acho que é importante ver o mundo pelos olhos do outro. Então, foi bem legal”
Participante 6	“Fez com que eu refletisse sobre nosso mundo, nossa sociedade, desde o <i>cultural probe</i> até a parte do <i>workshop</i> , fez com que eu pensasse bastante em como eu quero que esteja e ao mesmo tempo se eu acredito que vai estar dessa maneira, alguns pontos que eram colocados na mesa, eu mesma tinha dúvida de qual era meu posicionamento em relação aquilo, achava que eu tinha uma ideia mas eu ouvia outras pessoas e aí eu me questionava, então eu acho que foi um momento para refletir e pensar no que eu quero e ver que eu não tenho certeza de tudo que eu quero que aconteça daqui a vinte anos.”

Fonte: Elaborado pelo autor.

Em algumas falas, percebe-se uma abertura ao aprendizado com o outro, questionando-se a si mesmo, no momento em que os participantes constatam que em alguns casos é possível que ocorra uma mudança de opinião, um aprendizado oriundo do conhecimento de uma nova visão, que não estava presente na sua individualidade e na sua bolha. Também se percebe que alguns participantes identificam pontos em comum, intersecções entre as diferentes visões e os diferentes posicionamentos, demonstrando a existência de intenções e desejos comuns entre bolhas que, em um primeiro olhar, podem parecer conflitantes e até mesmo opostas. Esta característica é encontrada, por exemplo, neste relato do participante 5: “Acredito que certamente o processo como um todo me despertou diversas reflexões, inclusive a respeito do meu comportamento diante das discordâncias, eu me senti um pouco instigado em tentar

encontrar onde estariam, onde estão, como poderiam ser construídas as intersecções das visões de mundo de cada um.”

Através destes diversos trechos dos relatos que demonstram possíveis reflexões dos participantes perante si e suas bolhas, temos indícios de que o diálogo promovido pelo processo pode gerar um deslocamento destes participantes para além de suas bolhas, mesmo que momentaneamente.

6.6 Workshop 2

Devido ao fato de no primeiro *workshop* terem sido exploradas com maior profundidade as visões e motivações dos cenários, sem um maior avanço ou aprofundamento quanto ao desenvolvimento das propostas que compõem os cenários, optou-se por realizar um segundo *workshop*, focado na projeção de propostas, tendo como base as motivações e visões projetadas no primeiro *workshop*.

Este segundo *workshop* ocorreu exatamente no momento em que a pandemia provocada pelo COVID-19 se alastrou pelo mundo, mais precisamente no dia 13 de abril de 2020, onde passamos a viver um período que transformou nossas vidas e percepções quanto ao presente e futuro. Tendo em vista as transformações e reflexões geradas pela pandemia, optou-se por adaptar o segundo *workshop* a este novo contexto. Primeiramente, por medidas de segurança e saúde, foram seguidas as orientações quanto ao distanciamento social, optando-se pela realização do *workshop* de forma remota pela internet, utilizando a ferramenta *zoom* para promover o diálogo entre os participantes e plataforma *mural*, para a inserção de conteúdos como, por exemplo, *post-its*, textos e imagens utilizados na composição dos *sketches* dos cenários.

Outra adaptação no segundo *workshop* realizada em função do contexto gerado pelo COVID-19 foi em relação a proposta de projeção de futuro. Nas etapas anteriores deste processo de pesquisa, foi utilizado um período de vinte anos para imaginar-se um futuro, porém, a pandemia nos forçou a repensar a nossa relação com o tempo, trazendo reflexões e necessidades do futuro para o agora. Tendo em vista essa transformação vigente em nossa sociedade, optou-se também por aproximar o futuro no caso desta pesquisa, convidando os participantes do *workshop* a projetarem o futuro em um período pós-pandemia do COVID-19, o que poderemos vivenciar já no ano de 2021, mas que apresenta contexto repleto de dúvidas e de incertezas.

O pesquisador também convidou um doutorando em design estratégico para conduzir juntamente a ele o processo de mediação deste segundo *workshop*. O doutorando Marcelo Vianna Batista participou da mediação do *workshop* juntamente ao pesquisador, onde atuou no processo de condução dos debates e de composição dos cenários. Marcelo contribuiu ativamente nesta etapa do estudo. Devido ao seu histórico de pesquisa que aborda as discussões, diferenças e conflitos presentes no processo de projeção coletiva no design, Marcelo conseguiu, ao longo do *workshop*, contribuir, juntamente ao pesquisador responsável por esta pesquisa, não somente na identificação de momentos nos quais os conflitos de ideias eram evidenciados, mas também na realização de uma mediação que visou incentivar o debate entre posições de mundo diferentes, movimento essencial para que os posicionamentos presentes em diferentes bolhas emergissem, sendo colocados em diálogo.

Para o segundo *workshop* foram convidados os mesmos participantes presentes nas etapas anteriores, que responderam ao questionário inicial, realizaram o *cultural probe*, participaram do primeiro *workshop* e contribuíram com o depoimento em vídeo ou áudio. Tendo em vista que este segundo *workshop* atuou como uma evolução do primeiro *workshop*, avançando em relação a propostas de cenários que utilizaram como base as visões e motivações emergidas no primeiro *workshop*, optou-se por trabalhar com as mesmas temáticas utilizadas nas etapas anteriores, ou seja, projeções de futuro considerando questões comuns a todos em nossa sociedade como cultura, economia, educação, segurança e mercado. Para orientar os participantes na projeção dos cenários, o pesquisador desenvolveu alguns *canvas* com o intuito de recordar as motivações e visões presentes no primeiro *workshop* para embasamento do desenvolvimento de um cenário mais amplo e completo desenvolvido neste segundo *workshop*, contemplando todos os componentes da arquitetura dos cenários orientados pelo design: visão, motivação e proposta (MANZINI e JÉGOU, 2006). Os *canvas* desenvolvidos possuíam, além das visões e motivações projetadas no primeiro *workshop*, espaços destinados ao desenvolvimento de uma proposta de futuro através dos seguintes campos: objetivos, envolvidos, dimensão, lógica de funcionamento, modelagem e *moodboard*. Além dos novos espaços, o *canvas* também continha uma pergunta chave, desenvolvida com base nas visões e motivações projetadas no primeiro *workshop*, com o objetivo de iniciar as reflexões e a projeção dos cenários. Completando o *canvas*, campos denominados pelo pesquisador como *momentos reflexivos*, tinham o intuito captar

reflexões dos participantes sobre o processo projetual e sobre os cenários projetados por eles, tendo um papel de coleta de dados similar a realizada através dos relatos em vídeos ou áudios após o primeiro *workshop*.

O início do segundo *workshop* foi marcado pela realização de um resgate do conteúdo concebido no primeiro *workshop*, trazendo as visões de futuro projetadas e compartilhando estas visões com os participantes. Na figura 16 abaixo, estão as visões projetadas no primeiro *workshop* e utilizadas como ponto de partida para o segundo *workshop*.

Figura 16 – Visões projetadas no primeiro *workshop*

Temática	Principais Características	Título da visão
Cultura	<ul style="list-style-type: none"> - Vivência de experiências como motivador para a cultura. - Espaço maior para a pluralidade na cultura. - Maior difusão da cultura. 	Cultura através de experiências plurais
Economia	<ul style="list-style-type: none"> - Um maior número de grupos econômicos. - Crescimento e legalização das criptomoedas. - Menos papel moeda em todo mundo. - Distribuição da cadeia produtiva e avanço da economia colaborativa. - Redução da taxa de juros. 	Economia distribuída e colaborativa
Educação	<ul style="list-style-type: none"> - Educação abordando mais o lado emocional e habilidades cognitivas. - Currículos e programas mais multidisciplinares. - Maior equilíbrio entre aprendizado comum e os interesses individuais. - Academia mais conectada com a sociedade e o mercado. - Avanço tecnológico grande, porém, sem perder o lado físico e presencial. - Avanço da educação mais personalizada para cada um. 	Educação personalizada e integrada
Segurança	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de drones e reconhecimento facial nas ruas para a segurança. - O aprimoramento da educação e da cultura como alternativas para redução da violência. - O Estado continuará sendo o maior responsável pela segurança. - Redução da impunidade e uma justiça mais rápida. - A questão do armamento ainda será polêmica. 	Segurança tecnológica e conflitante
Mercado	<ul style="list-style-type: none"> - Aumento do mercado focado na personalização de itens/produtos. - Precarização da qualidade de trabalho. - Economia colaborativa criando novas oportunidades e novos mercados. 	Mercado que prospera e explora

Fonte: Elaborado pelo autor.

Após retomar as visões desenvolvidas ao longo do primeiro *workshop*, foi dado início ao processo de projeção dos cenários contendo as propostas que possuem conexão com as visões e motivações dos participantes. Para o desenvolvimento destas propostas que compõem os cenários, o pesquisador realizou uma série de perguntas chaves, distribuídas pelas temáticas: cultura, economia, educação, segurança e mercado. No quadro 8 a seguir são apresentadas as perguntas chaves que atuaram como o ponto de partida para o desenvolvimento das propostas:

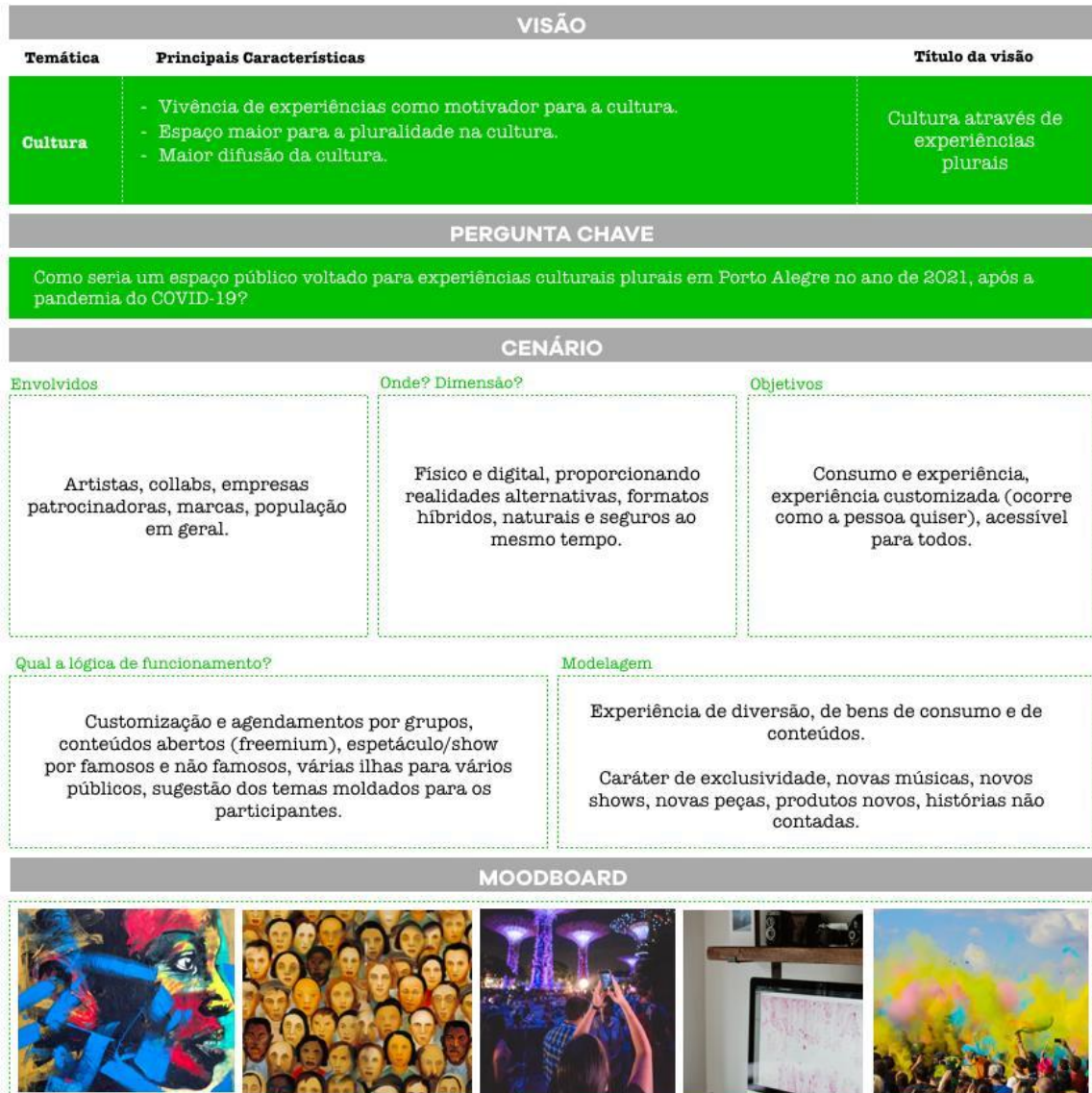
Quadro 12 – Perguntas chaves utilizadas como ponto de partida para desenvolvimento dos cenários no segundo *workshop*

Temática	Pergunta chave
Cultura	Como seria um espaço público voltado para experiências culturais plurais em Porto Alegre no ano de 2021, após a pandemia do COVID-19?
Economia	Como seria um serviço de economia distribuída e colaborativa no ano de 2021, após a pandemia do COVID-19?
Educação	Como seria uma escola com personalização de conteúdos para seus alunos e integrada com a sociedade, sistema privado e ensino superior no ano de 2021 em Porto Alegre, após pandemia do COVID-19?
Segurança	Como seria um sistema de segurança pública tecnologicamente abastecido em Porto Alegre no ano de 2021 (após pandemia do COVID-19) em um contexto conflitante (sociedade dividida quanto a armamento, quanto a integração entre áreas públicas e privadas, entre outros)?
Mercado	Como deveria ser um novo serviço de mobilidade (similar ao Uber), distribuído digitalmente, operando em Porto Alegre no ano de 2021 (após a pandemia do COVID-19) em um contexto no qual são necessárias novas oportunidades de trabalho, mas que também se tem a preocupação e a necessidade social de uma melhor qualidade de vida?

Fonte: Elaborado pelo autor.

Com base nas visões projetadas no primeiro *workshop*, e tendo como ponto de partida as perguntas chaves apresentadas acima no quadro 12, o grupo desenvolveu uma proposta de cenário para cada temática, as quais são resultado da composição coletiva de visões, motivações e propostas de cada ator participante. Na figura 17 a seguir está a primeira proposta projetada durante o segundo *workshop*, referente a temática da cultura:

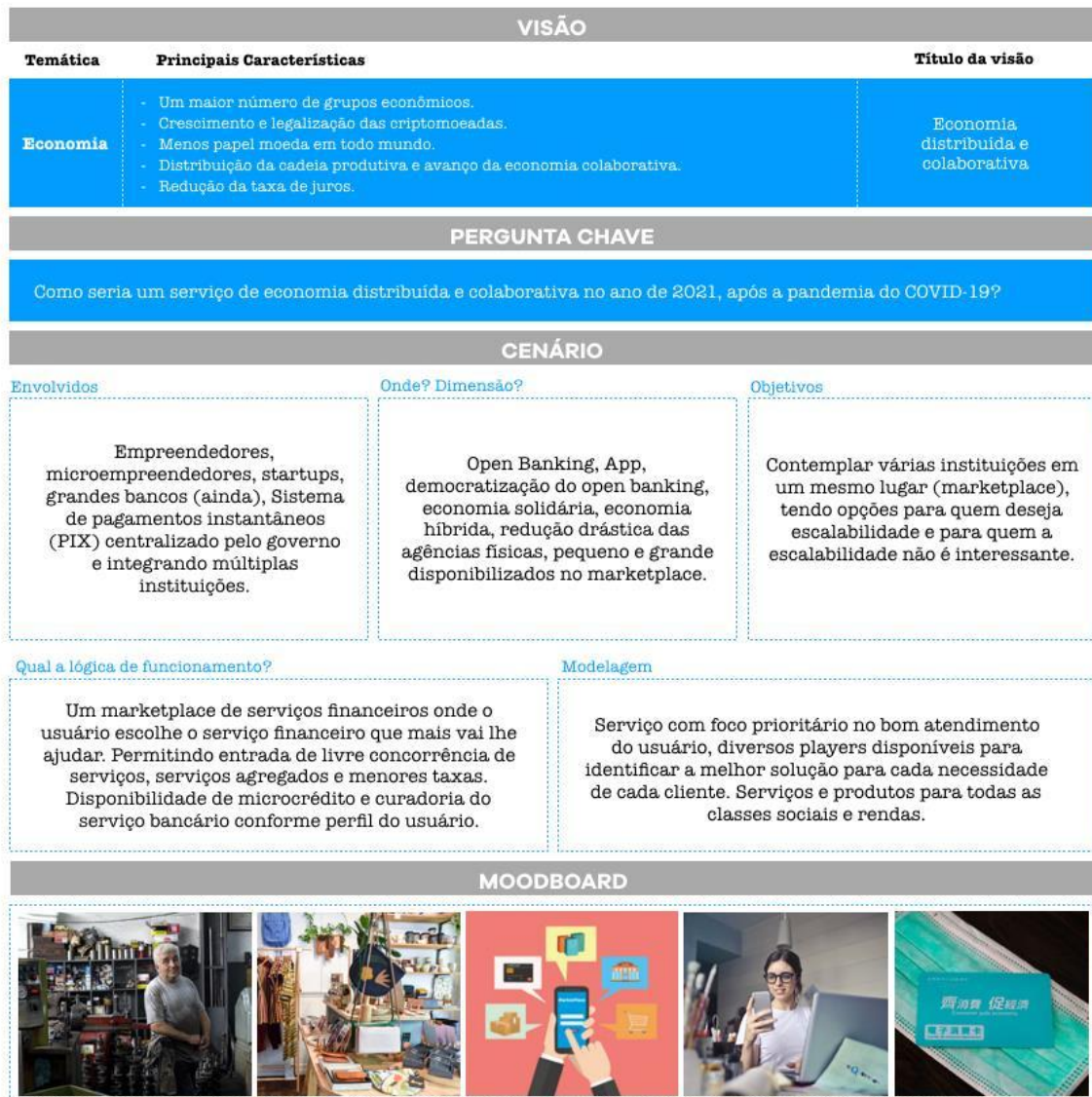
Figura 17 – Composição do cenário futuro de cultura



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após a construção da proposta para a temática cultura, a temática abordada foi economia, partindo também da visão elaborada no primeiro *workshop*. Através da figura 18, na sequência, é demonstrado o cenário concebido pelos participantes em relação a esta temática.

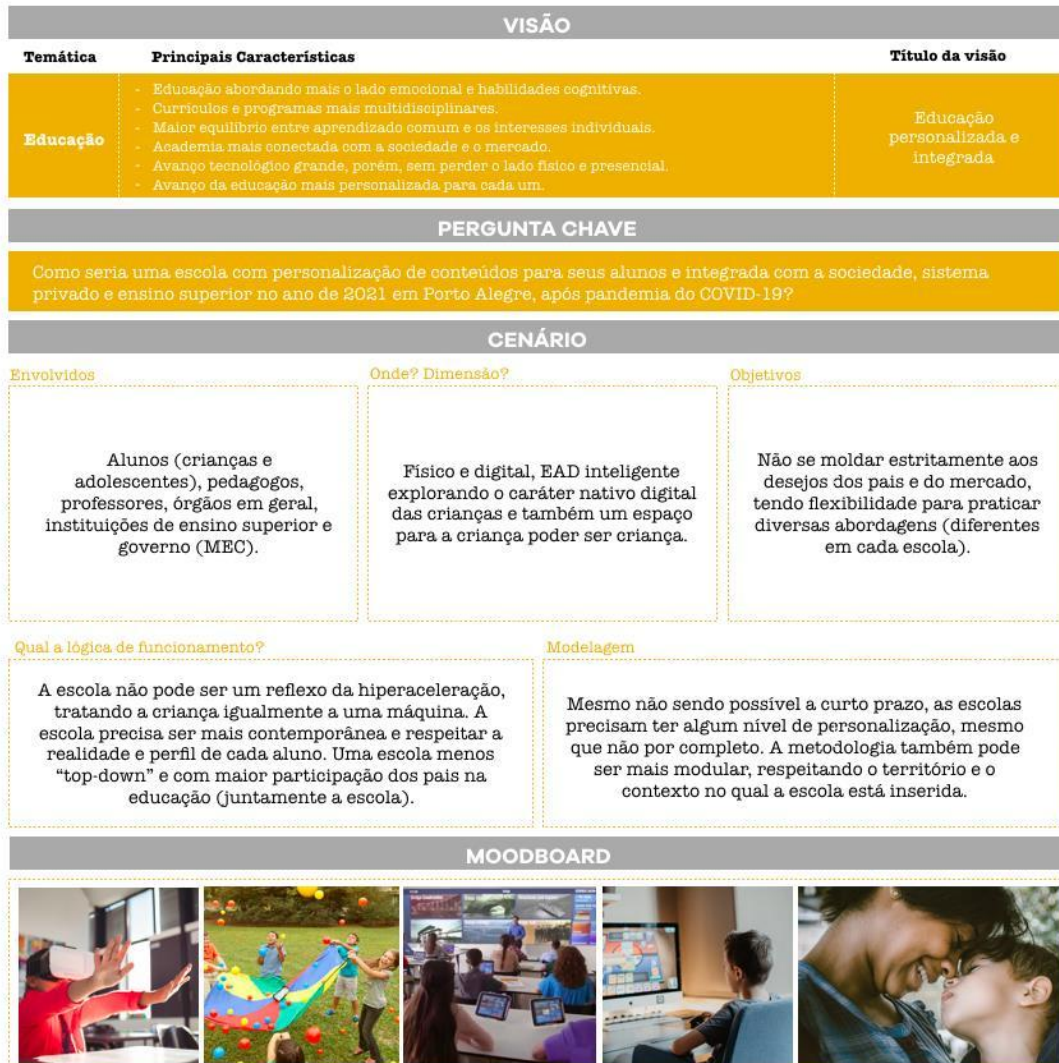
Figura 18 – Composição do cenário futuro de economia



Fonte: Elaborada pelo autor.

Dando sequência ao processo de projeção do segundo *workshop*, após abordar a temática da economia, os participantes desenvolveram, também com base na visão desenvolvida no primeiro *workshop*, uma proposta de cenário futuro para a temática da educação, demonstrada na figura 19.

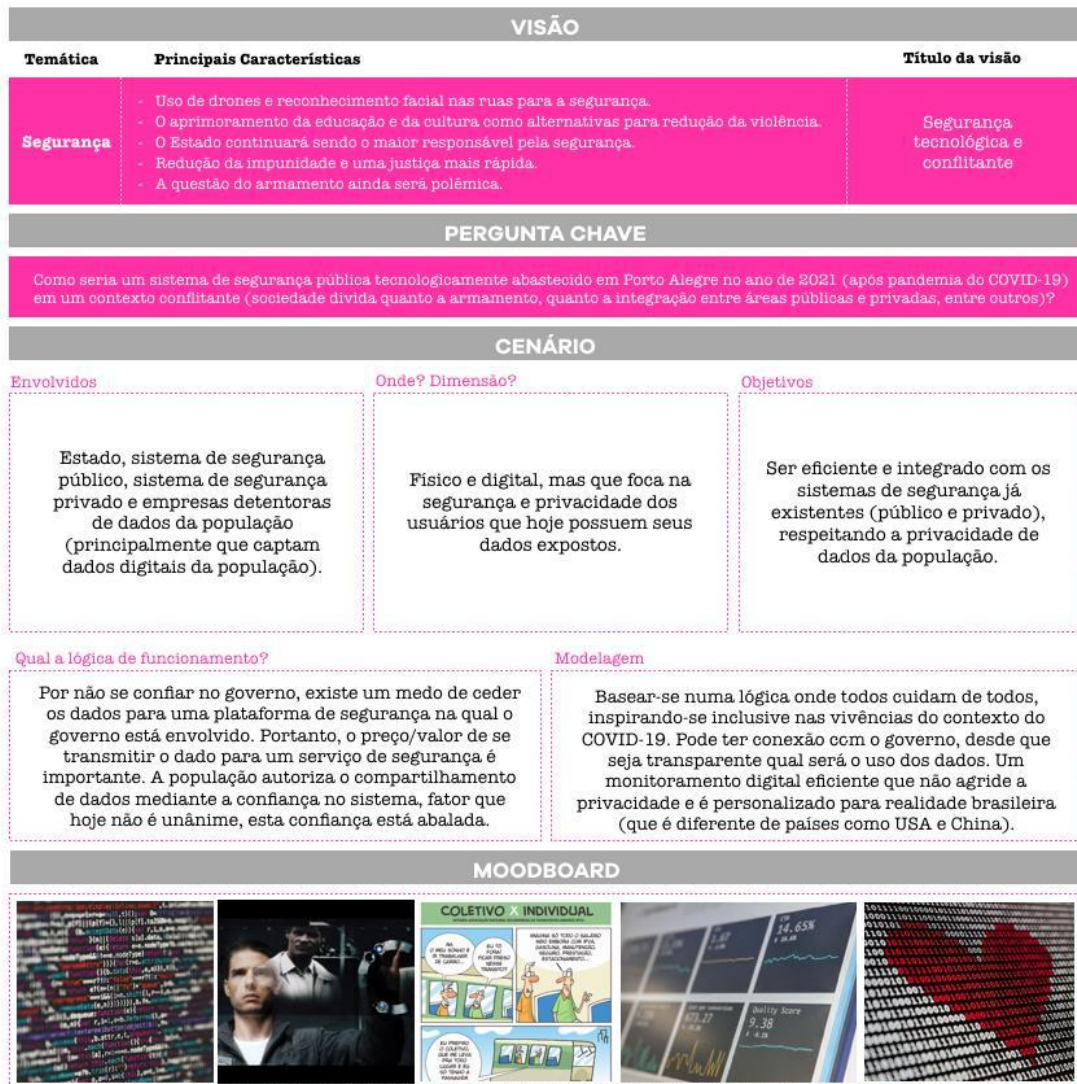
Figura 19 – Composição do cenário futuro de educação



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após desenvolver a proposta de cenário referente ao tema da educação, a temática abordada foi a segurança, também com base na visão elaborada no primeiro workshop. Através da figura 20, na sequência, é demonstrado o cenário concebido pelos participantes em relação a segurança.

Figura 20 – Composição do cenário futuro de segurança



Fonte: Elaborada pelo autor.

Por fim, a última temática a ser abordada foi a temática de mercado, também utilizando como base a visão de mercado desenvolvida no primeiro *workshop*. Na figura 21 a seguir, é demonstrada a proposta de cenário concebida no segundo *workshop* para este tema.

Figura 21 – Composição do cenário futuro de mercado



Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao longo do segundo *workshop* foram propostos momentos de reflexão. Estes momentos ocorreram ao longo de todo o segundo *workshop*, possuindo um papel similar ao dos relatos enviados em vídeo e áudio anteriormente pelos participantes (após o primeiro *workshop*), de coletar pensamentos, visões, reflexões e sentimentos vividos ao participar do processo projetual. Ao longo da projeção, o pesquisador identificava quando deveriam ocorrer estes momentos reflexivos e, nestes instantes, o diálogo era pausado e cada participante registrava em *post its* as suas reflexões.

O primeiro momento reflexivo presente no segundo *workshop* ocorreu no seu início, ao lembrar das visões projetadas no primeiro *workshop*, depois, ao longo do

processo, após a projeção de cada temática, ocorria um novo momento reflexivo, totalizando seis momentos reflexivos. Os relatos coletados ao longo de todos os momentos reflexivos do *workshop* estão compilados no [apêndice H](#), e fazem parte dos dados utilizados para a análise que visa identificar aproximações e distanciamentos dos participantes em relação a suas bolhas.

6.7 Análise de distanciamento e aproximação das bolhas

Ao analisar a coleta de dados realizada através dos relatos em vídeo e áudio que ocorreram após o primeiro *workshop* e dos momentos reflexivos realizados no segundo *workshop*, classificou-se as reflexões realizadas pelos participantes em duas categorias:

- a) Afastamento das bolhas: relatos que indicam que os participantes estão possivelmente se afastando do pensamento que vigora em suas bolhas;
- b) Aproximação das bolhas: relatos que indicam que os participantes estão possivelmente se aproximando do pensamento que vigora em suas bolhas.

Para analisar os indícios de um possível afastamento de suas bolhas, procurou-se identificar reflexões que indicassem uma inclinação dos participantes a olhar as temáticas sob outra ótica, a de outros participantes e de outras bolhas. Buscou-se possíveis mudanças de visão dos participantes perante os temas debatidos no processo projetual, que os aproximem da visão ou comportamento de outros participantes, pertencentes a bolhas diferentes da sua.

Para analisar os indícios de uma possível aproximação de suas bolhas, procurou-se identificar reflexões que indicassem uma permanência do participante no olhar que vigora em sua bolha. Buscou-se a sustentação de uma atitude, visão ou comportamento perante os temas debatidos no processo projetual, em que não transpareceram alterações com relação ao ponto de vista inicial do participante, alinhado com sua respectiva bolha.

No [apêndice I](#) estão destacados os relatos dos participantes que demonstram um possível afastamento ou aproximação das bolhas e também o momento da investigação em que eles se encontram. Ao interpretar os dados presentes no [apêndice I](#), temos a identificação de relatos que demonstram afastamento da bolha, relatos que demonstram aproximação da bolha e situações em que, em um mesmo relato, percebe-se inclinações de afastamento e aproximação das bolhas. Em termos

quantitativos, ao analisar-se os dados do [apêndice I](#), tem-se 18 relatos que indicam afastamento das bolhas, 07 relatos que indicam afastamento e aproximação das bolhas e 08 relatos que indicam aproximação das bolhas.

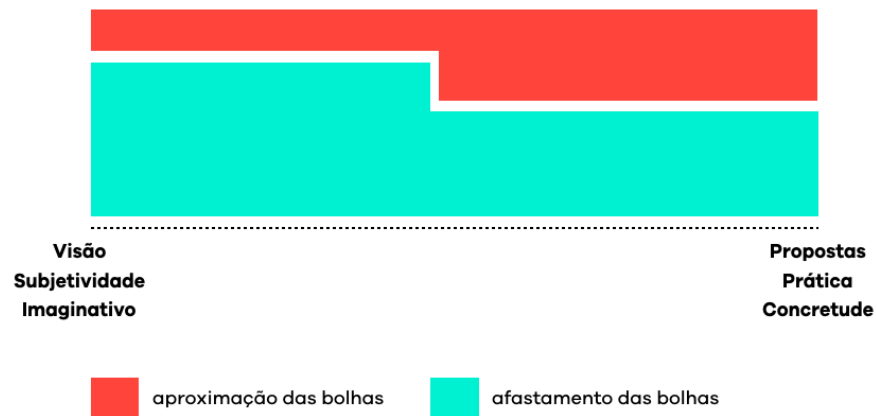
Percebe-se que ao longo do processo que predominam reflexões que indicam um afastamento das bolhas (18), fato que reforça a característica dialógica e colaborativa do design estratégico e da projeção de cenários, capaz de fazer com que, em alguns momentos, os participantes consigam extrapolar a visão de suas bolhas, obtendo uma nova visão através diálogo com pessoas que possuem posicionamentos diferentes dos seus. Esta característica também é percebida, de forma menos explícita, nos 07 casos em que os participantes demonstram alguns indícios de se afastar da bolha original, no entanto também apresentam indícios que os aproximam de suas bolhas, apresentando pensamentos conectados às suas visões iniciais.

Também se encontram, em menor quantidade, relatos nos quais os participantes demonstram se aproximar de suas bolhas durante a vivência da pesquisa, ou seja, demonstrando um fortalecimento das visões prévias que já estavam presentes em si mesmos antes do processo. Esta situação foi percebida em 08 relatos, um número menor do que o número de situações de afastamento das bolhas (18), ocorrendo com maior frequência nos momentos em que as atividades projetuais foram se afastando do seu caráter mais imaginativo e subjetivo, indo em direção a atividades mais práticas, propositivas e concretas.

Nas reflexões oriundas de momentos que abordavam com maior profundidade as visões e motivações dos cenários, dando espaço para uma atividade projetual mais imaginativa, dialógica e subjetiva, percebeu-se maior empatia e compreensão dos pontos de vistas diferentes, fortalecendo o registro de reflexões que sinalizam o afastamento os participantes de suas bolhas. Ao analisarmos as 08 reflexões que indicam a aproximação dos participantes de suas bolhas, apenas 01 foi registrada durante as atividades que abordavam com maior profundidade as visões e motivações dos cenários, as outras 07 reflexões foram registradas nas atividades que abordavam as propostas e atividades mais práticas, propositivas e concretas. Percebe-se que quando a atividade projetual avança em uma direção mais prática, propositiva e concreta, os participantes passam a se conectar mais fortemente com suas visões e posicionamentos pré-concebidos, diferentemente dos momentos em que a atividade projetual aborda atividades e reflexões mais imaginativas e subjetivas.

Vale ressaltar que, mesmo que a maioria dos registros de reflexões que indicam a aproximação dos participantes de suas bolhas tenha ocorrido durante as atividades mais práticas, propositivas e concretas do processo projetual, ainda predominam as reflexões que indicam afastamento das bolhas nos registros feitos durante as atividades desta natureza, constatação que reforça a característica dialógica do design estratégico e demonstra que a visão crítica por parte dos participantes pode estar presente ao longo de todo o projeto. Na figura 22 abaixo procura-se demonstrar este percurso:

Figura 22 – Aproximação e afastamento das bolhas ao longo do percurso



Fonte: Elaborada pelo autor.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao compreendermos o design estratégico como uma área do conhecimento que procura não somente interpretar, como também intervir e agir perante os desafios vividos no mundo contemporâneo, os quais são complexos e estão em constante mudança, temos no uso do design estratégico propiciado por esta pesquisa, que visa não somente compreender as diferentes bolhas culturais, mas também ampliar a visão dos atores participantes para além de suas bolhas, um desafio que se enquadra nos diversos campos de atuação relevantes para o design estratégico na atualidade.

De acordo com Meroni (2008) e Zurlo (1999), um dos principais papéis desempenhados pelo design estratégico consiste em, ao lidar com um novo problema, procurar não somente traçar uma estratégia para resolvê-lo, mas sim entendê-lo, promover uma visão crítica sobre ele, ao mesmo tempo que são pensadas e traçadas as soluções. Ao atrelar esta com outras características do design estratégico, como o seu caráter dialógico, no qual o diálogo presente na projeção abre espaço para o desenvolvimento de um ambiente em que atores com posições divergentes possam se manifestar e ouvir uns aos outros (MANZINI, 2016) e o papel de projetar cenários futuros oriundos de uma visão coletiva que contempla todos os atores e que trás consigo reflexões perante o amanhã, mas também, perante o hoje (MANZINI e JÉGOU, 2006; DUNNE e RABY, 2013), temos no percurso realizado nesta pesquisa uma trajetória que utiliza o design estratégico, com suas características e capacidades, para compreender e intervir no fenômeno das bolhas culturais, isolamentos de ideias e visões de mundo vividos na atualidade entre indivíduos que pensam e agem de forma similar entre si (FERRARI, 2018), um problema contemporâneo e complexo.

Em um contexto atual, repleto de aceleração tecnológica e exponencial, com muitas imprevisibilidades e ruídos, as pessoas se isolam em bolhas, nas quais o diálogo e o consumo de informação ocorrem estritamente entre o indivíduo e seus similares (FERRARI, 2018). De acordo com Gabriel (2018), estas bolhas, que ganham força e tração no ambiente digital, mas impactam também as esferas pessoais e sociais dos indivíduos, podem acabar se tornando bolhas de percepções equivocadas e perigosas, podendo comprometer a saúde social dos indivíduos e que somente podem ser combatidas através da educação, do pensamento crítico e da ética. Este estudo, através do seu processo, etapas, conceitos e ferramentas do design

estratégico, tem a intenção de utilizar os recursos que o design estratégico nos oferece para combater este risco social, acreditando na premissa sustentada por Gabriel (2018), promovendo o pensamento crítico nos atores participantes desta pesquisa.

Como embasamento teórico para este estudo, utilizou-se da teoria da cientista política Chantal Mouffe (2005) sobre a democracia agonística, uma compreensão de democracia na qual opositos conseguem dialogar entre si e o conflito é tido como algo produtivo. A autora traz em sua obra que um dos fatores mais complexos do atual cenário político mundial consiste na criação de inimigos promovida pelos lados antagônicos. Para Mouffe (2013), a sociedade atual necessita evoluir para uma compreensão de democracia onde diferentes ideias e posicionamentos consigam dialogar, um contexto no qual o diálogo entre ideias diferentes é uma atividade produtiva e necessária, em que os diferentes não se tratam como inimigos, mas sim como adversários que sabem e conseguem debater entre si. Ao considerar que as bolhas afastam o diálogo e favorecem a percepção do diferente como inimigo (FERRARI, 2018), temos, no percurso e ferramentas utilizadas nesta pesquisa, uma possibilidade de antídoto contra a ausência de diálogo e possíveis relações nocivas que possam ocorrer entre posições e visões de mundo divergentes. Este estudo, também ressalta o papel do método de cenários orientados pelo design como propulsor de uma visão de democracia agonística, promovendo o diálogo entre visões de mundo e posicionamentos diferentes, contribuindo com o engajamento político, podendo assim, desenvolver novas visões de mundo e posicionamentos, possivelmente mais plurais, abertos e respeitosos.

É importante mencionarmos que ao realizar a sequência projetual desta pesquisa com os participantes, desde o exercício lúdico do *cultural probe*, passando por momentos como a fala sobre comunicação não violenta realizada pela psicóloga convidada no primeiro *workshop* e toda organização e mediação presente ao longo das atividades projetuais dos *workshops*, se contribui para o estabelecimento de um ambiente seguro e propício para o diálogo entre pontos de vista diferentes, distanciando-se da troca de ideias informal e, em alguns casos, desrespeitosa, que ocorre entre bolhas nas redes sociais e no cotidiano social da atualidade.

Ao resgatarmos os objetivos específicos desta pesquisa e analisarmos primeiramente o objetivo que visava compreender o fenômeno das bolhas culturais, contemplando sua natureza, funcionamento e implicações socioculturais, temos no capítulo destinado a este tema, todo um compilado da teoria que aprofunda não

somente o nascimento e disseminação destas bolhas como também as suas implicações sociais e pessoais na vida dos indivíduos. Além desta compreensão teórica, atividades utilizadas no percurso de pesquisa como, por exemplo, o *cultural probe*, atuaram como uma ferramenta que procura mergulhar na bolha de cada indivíduo e extrair expressões que demonstram os pensamentos, visões de mundos e posicionamentos que nelas vigoram. Esta ferramenta permitiu com que fossem extraídos traços da cultura de cada bolha, culturas que depois seriam confrontadas nos *workshops* 1 e 2, além de já incentivar a reflexão e expressão quanto ao presente e futuro dos temas abordados: cultura, economia, educação, segurança e mercado.

Quando analisamos o objetivo específico de identificar quais características e processos do design estratégico podem contribuir para promover um movimento que conduza os indivíduos para além de suas bolhas, temos, através do capítulo 3 deste estudo, um mergulho nas diversas características e capacidades do design estratégico que podem atuar como contribuições para promover um movimento que conduza os indivíduos para além de suas bolhas. No capítulo são abordadas características e capacidades como o desenvolvimento de uma visão crítica por parte dos atores (MERONI, 2008; ZURLO, 1999), o caráter dialógico do design estratégico (MANZINI, 2016) e a projeção coletiva (MANZINI, 2016; SANDERS e STAPPERS, 2008), características e capacidades que não somente foram abordados na fundamentação teórica como também foram exercitadas e colocadas em prática através dos processos e ferramentas presentes no trajeto de pesquisa.

Quanto ao objetivo específico que se refere à compreensão dos cenários orientados pelo design, que tem como intuito entender o que são os cenários orientados pelo design, como são projetados e qual sua arquitetura, tem-se, no capítulo 4 deste estudo, um resgate da teoria dos cenários orientados pelo design através de autores como, por exemplo, Manzini e Jégou (2006) e Dunne e Raby (2013). Reforça-se aqui estes autores pois eles embasaram a compreensão de cenários orientados pelo design utilizada nesta pesquisa. A obra de Manzini e Jégou (2006) traz a arquitetura de cenários orientados pelo design utilizada nesta pesquisa e também a compreensão dos cenários como uma construção coletiva e possível de diferentes visões consolidadas. Ao ir a campo, a visão coletiva na composição dos cenários se mostrou presente nos *workshops* realizados. Também esteve presente, nas etapas de *cultural probe* e nos cenários projetados nos *workshops*, o caráter imaginativo e livre de se pensar um futuro encontrado no trabalho dos autores Dunne

e Raby (2013), uma prática de design que pode atuar como um catalisador para sonhos sociais, um design que atua em prol do debate, que está a serviço da sociedade, que nos faz pensar e que constrói reflexões e possibilidades de como o nosso mundo poderia ser. Desta forma, nesta pesquisa, optou-se por utilizar a arquitetura dos cenários orientados pelo design dos autores Manzini e Jégou (2006) de forma mais estrutural, como método para desenvolver os cenários com todos os participantes envolvidos e a teoria dos autores Dunne e Raby (2013) como inspiração, trazendo o caráter especulativo do design, que visa trazer imaginação e visão crítica para as reflexões dos participantes, tanto para o presente quanto para o futuro. Sendo assim, nesta pesquisa, constata-se que a arquitetura dos cenários orientados pelo design de Manzini e Jégou (2006) atua como uma ferramenta qualificada para promover o diálogo e a visão crítica entre participantes que possuem visões de mundo e posicionamentos diferentes entre si, mas reforça-se que, para que ocorra com maior intensidade as reflexões dos participantes quanto a um possível afastamento de suas bolhas, existam ao longo do projeto momentos com maior foco nas visões e motivações dos participantes, dando espaço para reflexões mais subjetivas e imaginativas, características que se conectam com o viés especulativo, criativo e imaginativo trabalhado pelos autores Dunne e Raby (2013).

Ao abordarmos o objetivo específico que visa investigar as formas de implementação dos cenários orientados pelo design, temos, além do capítulo 4 destinado para a teoria dos cenários orientados pelo design, uma análise sistemática realizada junto a diversos cases de implementação de cenários orientados pelo design presente no subcapítulo 6.2 desta pesquisa. Esta análise sistemática visou compreender as temáticas bases em que são aplicados os cenários orientados pelo design, as palavras chave utilizadas nestes cases que indicam os universos e assuntos abordados, quais eram os atores envolvidos ao longo da projeção e a relação que estes atores possuíam entre si ao longo do processo projetual. Além de compreender como ocorre a aplicação dos cenários orientados pelo design, percebeu-se que, na maioria dos casos, ocorreu a predominância de atores que pertenciam a um mesmo contexto, que já possuíam relação como *stakeholders* e que já dialogavam entre si, fator que reforça a necessidade de utilização dos cenários orientados pelo design trabalhados neste estudo, que utiliza os cenários para promover o diálogo e a visão crítica em atores que além de não possuírem uma relação prévia de diálogo

projetual ou relação como *stakeholders* possuindo algo em comum, claramente apresentavam posicionamento e visões de mundo divergentes entre si.

Quanto ao objetivo específico que possui o intuito de mapear o deslocamento dos participantes entre as bolhas, ao ser traçado todo o percurso projetual realizado pelos participantes, buscou-se propiciar momentos para que estes, ao longo do processo, refletissem sobre suas formas de enxergar o mundo, seus posicionamentos e suas visões, de modo com que suas óticas fossem confrontadas com outras óticas, diferentes da sua, ocasionando uma reflexão sobre suas formas de enxergar o mundo, e de suas bolhas. Ao analisarmos dados oriundos do processo de pesquisa, principalmente a análise dos indícios que afastam ou aproximam os participantes de suas bolhas realizada no subcapítulo 6.7, percebe-se que, em diversos momentos do processo projetual, os participantes emitiram sinais de estarem refletindo e ampliando sua visão para além de suas bolhas, constatação que ocorre, principalmente, ao serem analisados os relatos que demonstram como os participantes se sentiram ao participar do projeto, reflexões que realizaram ao longo do percurso e, principalmente, os momentos em que, através dos relatos, é sinalizado que a visão e o posicionamento dos demais participantes pode ter influenciado a composição de uma possível nova visão e novo posicionamento. Ou seja, são nestes momentos de reflexão, presentes ao longo do processo de pesquisa, que se mapeia e se identifica possíveis deslocamentos entre bolhas realizados pelos participantes, pois, são nestes momentos que os atores realizam, de fato, uma reflexão perante seu próprio posicionamento e visão de mundo, questionando a si mesmo e a seus similares. Estes possíveis deslocamentos, que são críticos e reflexivos, identificados nos participantes ao longo do projeto, são os momentos determinantes para que este trajeto projetual e de pesquisa tenha desenvolvido em seus participantes uma visão crítica que vai além de suas bolhas, que recebe a influência de outras visões e que, provavelmente, não seria realizada sem a intencionalidade deste estudo, sem propiciar aos participantes a participação e reflexão proposta por este trajeto de pesquisa.

Ao resgatarmos o objetivo geral desta pesquisa que consiste em compreender se um processo de projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais promove o desenvolvimento de uma visão crítica dos atores perante si mesmos e seus similares, temos, ao longo do processo

de pesquisa, diversos momentos nos quais os atores participantes desta pesquisa demonstram que estão se questionando a respeito da visão de mundo que possuem e que vigora em suas bolhas, como também, momentos em que estes demonstram estar genuinamente interessados em aprender com a visão dos participantes que possuem visões diferentes das suas, passando a compor um novo ponto de vista para interpretar e agir em nossa sociedade.

Percebe-se, através deste estudo, que o processo coletivo, imaginativo e projetual do design estratégico fez com que os participantes desta pesquisa refletissem sobre si mesmos, passassem a compreender diferentes posicionamentos e visões de mundo e, ao menos, dessem o ponto de partida, mesmo que momentâneo, para o desenvolvimento de uma nova forma de enxergar, interpretar e intervir em uma sociedade que precisa evoluir, aceitar as ideias e posicionamentos que divergem entre si, reduzindo os isolamentos, as polarizações e a ausência de diálogo.

Cabe mencionar que o pesquisador não seguiu acompanhando o dia a dia dos participantes após a realização deste percurso de pesquisa, portanto, não é possível saber o quanto as possíveis transformações evidenciadas ao longo deste projeto podem ter transformado e seguido presentes na vida dos participantes, de forma que não temos como identificar ou afirmar que as ampliações de visão ocasionadas ao longo desta pesquisa possam ter permanecido nos participantes, principalmente, ao considerar que estes podem ter retornado à convivência em suas bolhas de origem.

Por fim, sugere-se que sejam realizados mais pesquisas e estudos que utilizem dos processos, conceitos e ferramentas do design estratégico para promover a quebra das bolhas, contribuindo como embriões de um novo mundo, menos polarizado, mais sustentável e com maior empatia entre seus habitantes (MANZINI, 2017). Talvez com a continuidade destas pesquisas, estudos e trabalhos, tenhamos um possível enfraquecimento destas bolhas, reduzindo seus efeitos nocivos. Considerando as mudanças constantes e exponenciais vividas na atualidade, torna-se necessário que se desenvolvam novos olhares para a investigação e resolução de problemas complexos. Para este desafio dos dias atuais, a visão crítica, a capacidade de diálogo e a habilidade em projetar transformações na atualidade e no futuro, presentes no design estratégico, se mostram como escolhas propícias no ambiente científico, e também no não científico, se é que há separação, para lidar com os desafios que aparentam não

ter respostas ou caminhos. O design não está em busca de uma resposta ou um caminho específico, mas sim de possibilidades que investigam um mesmo problema através de vários pontos de vista, não isolados, que culminam em transformações presentes e futuras, as quais são desenvolvidas através da fusão de diferentes visões oriundas de diferentes atores.

REFERÊNCIAS

- ARAL, S. A Sabotagem da Informação, Fake News: A mentira ao alcance de todos. **Harvard Business Review**. Dezembro de 2018. Número 12, Volume 96.
- ARAÚJO, W. **Os algoritmos do facebook: um estudo dos primeiros dez anos do Feed de notícias**, Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**, Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Edições 70, 2011.
- BENTZ, I. FRANZATO, C. O Metaprojeto nos níveis do design. In: 12º P&D, 2016, Belo Horizonte. **Blucher Design Proceedings** São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2016, Número 2, Volume 9.
- BESLEY, L. HAKALA, H. Digital Territory: Bubbles. In: HENBURY, C. **European visions for the knowledge age: a quest for new horizon in the information age**, British Library, 2007.
- BIRKBAK, A.; CARLSEN, H. B. The world of edgerank: rhetorical justifications of facebook's news feed algorithm. **Computational Culture**, n. 5, 2016.
- BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.
- CAUTELA, C. **Strumenti di design management**. Roma: Franco Angeli, 2007. 142p.
- CAIN, J. Experience based design: toward a Science of Artful Business Innovation. **Design Management Journal**, v.9, n.4, Aug 24, 1998.
- CORREA, E. Comunicação Digital: Uma questão de estratégia e de relacionamento com públicos. **Organicom**. 2º Semestre de 2015. Ano 2, número 3.
- CROSS, N. The Design Process. In: CROSS, N. **Engineering design methods**. Strategies for product design. Chichester: Wiley, 2008, pp. 29-42.
- DE MORAES, D. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.
- DISALVO, C. **Adversarial Design as Inquiry and Practice**. Cambridge: MIT Press, 2012.
- DUNNE, A. RABY, F. **Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming**. Cambridge: MIT Press, 2013.
- FERRARI, P. **Como sair das bolhas**. São Paulo: EDUC, 2018.
- FRANZATO, C. O princípio do deslocamento na base do metadesign. In: 11º P&D, 2014, Gramado. **Anais...** São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2014, p. 1187-1196.

FRANZATO, C. DEL GAUDIO, C. BENTZ, I. PARODE, G. BORBA, G. & FREIRE, K. M. (2015) Inovação cultural e social: design estratégico e ecossistemas criativos. In: FREIRE, K. (Org.). **Design estratégico para a inovação cultural e social**. (pp. 157-182). São Paulo: Editora Kazua.

FREIRE, K. Design Estratégico: Origens e desdobramentos. **Blucher Design Proceedings**. Novembro de 2014. Número 4, Volume 1.

FREIRE, K. et. al. **Design Estratégico para a inovação cultural e social**. São Paulo: Kazua, 2015.

GABRIEL, M. In: FERRARI, P. **Como sair das bolhas**. São Paulo: EDUC, 2018.

GAVER, B. DUNNE, T. PACENTI, E. **Cultural Probes**. *Interactions*, 6 (1), 1999, p. 21-29.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1983.

HJELMSLEV, L. **Prolegômenos a uma teoria da linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

HANINGTON, B. Relevant and Rigorous: Human-Centered Research and Design Education, **Design Issues**, 2010, Número 3, Volume 26.

JOHN, L. Consentimento não informado. **Harvard Business Review**. Fevereiro de 2019. Número 02, Volume 97.

KOZINETS, R. **What Can Anthropology Add to Marketing?**, Chicago: University of Chicago Press, 2002.

MANZINI, E. JÉGOU, F. Design dos cenários. In: BERTOLA, P.; MANZINI, Ezio. **Design Multiverso, Notas de fenomenologia do design**. Milano: Edizioni POLI.design, 2006, pp. 189-207.

MANZINI, E. Design Culture and Dialogic Design. **Design Issues**. Volume 32, Number 1, MIT Press, 2016.

MANZINI, E. **Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. São Leopoldo: Ed. UNISINOS, 2017.

MANZINI, E. **Politics of the Everyday**. Nova Iorque: Bloomsbury Visual Arts, 2019.

MATTELMAKI, T. **Design probes**. (Doctoral Dissertation), 2006. Disponível em: <https://www.taik.fi/kirjakauppa/images/6bbfa3805609ef167fbff8d7a186c86e.pdf>

MAURI, F. **Progettare progettando strategia**. Milano: Masson S.p.A, 1996.

MERONI, A. Strategic design: Where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. **Strategic Design Research Journal**, v.1, n.1, Dec 1, p.31-38. 2008.

MORAES, R. Análise de Conteúdo. **Revista Educação**. Porto Alegre: v.22, n.37, p. 7-32, 1999.

MOUFFE, Chantal. **Agonistics: thinking the world politically**. London: Verso, 2013.

MOUFFE, C. Por um modelo agonístico de democracia. **Revista de Sociologia e Política**. Volume 25. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2005.

MURATOVSKI, G. **Research for Designers: A Guide to Methods and Practice**. Newbury Park: SAGE Publications, 2011.

OLABUENAGA, J. ISPIZUA, M. **La descodificacion de la vida cotidiana: metodos de investigacion cualitativa**. Bilbao: Universidad de deusto, 1989.

PARISER, E. **The Filter Bubble: What the Internet is Hiding from You**. Nova Iorque: Viking, 2011.

PRESS, M. "It's research, Jim...", **Proceedings of the European Academy of Design Conference Design Interfaces**, University of Salford, UK, 1995

ROSE, G. **Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials**, Londres: SAGE Publications, 2012.

SANDERS, E. STAPERS, P. **CoDesign International Journal of CoCreation in Design and the Arts**. Volume 4, 2008.

SANTAELLA, L. In: FERRARI, P. **Como sair das bolhas**. São Paulo: EDUC, 2018.

STOKES, J. **How to Do Media & Cultural Studies**. Londres: SAGE Publications, 2012.

STICKDORN, M. HORNESS, M. LAWRENCE, L. SCHNEIDER, J. **This is service design doing**. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2018.

SWAN, C. Action Research and the Practice of Design. **Design Issues**. Volume 18, Number 2, MIT Press, 2002.

VAN ONCK, A. **Metaprojeto. Produto e linguagem**, v. 1, n. 2, 1965, pp. 27-31.

VASSÃO, C. A. **Metaprojeto. Ferramentas, estratégias e ética para a complexidade**. São Paulo: Blucher, 2010.

ZIMMERMAN, E. Creating a Culture of Design Research. In: **Design Research: Methods and Perspective**, Cambridge: MIT Press, 2003.

ZURLO, F. Design Strategico. In: **XXI Secolo**, vol. IV, Gli spazi e le arti. Roma: Enciclopedia Treccani. 2010.

ZURLO, F. **Un modello di lettura per il Design Strategico. La relazione tra design e strategia nell'impresa contemporanea**. Dottorato di Ricerca in Disegno Industriale – XI ciclo. Politecnico di Milano, Milano, 1999.

APÊNDICE A – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES

Transcrição dos áudios e vídeos enviados pelos participantes após a realização do *cultural probe* e do *workshop*:

Participante 01:

Bom dia, então, dando sequência nas atividades, estou enviando o vídeo de conclusão, como eu me senti e como foi todo este processo. Eu acho que as duas atividades, tanto o *cultural probe* quanto o *workshop* foram bem interessantes. Eu acho que é um exercício que a gente faz pouco no dia a dia e na vida, de como a gente vai imaginar este futuro que é próximo, mas também que ainda é bem distante, mas que com certeza vai acabar nos atingindo, vamos viver este futuro. E acho justamente interessante pela parte de fazer de uma forma individual, de como a gente imagina este futuro, mesmo sendo através da lente de uma outra pessoa, de uma personalidade, e que ao mesmo tempo é como a gente imagina como essa pessoa pensa, e depois, colocar essa nossa imagem de futuro confrontada com a imagem de futuro de outras pessoas, essa atividade foi muito interessante, foi muito produtiva, pra gente ver né, justamente os desafios de comunicação que a gente tem e que a gente vai ter que resolver, em algum momento, também acho interessante, justamente pra ver como a gente vai poder confrontar estas ideias de futuro e de alguma forma construir alguma coisa que leve as coisas para algum lugar, que não só para um embate. Acho que é isso aí, achei muito boa a atividade, é isso, falou.

Participante 02:

Oi Arturo, primeiro obrigado por ter me convidado para participar do teu workshop, da tua dissertação, foi muito interessante e gratificante participar deste processo. A primeira etapa, no qual eu pensei, tinha que pensar como seriam as postagens da pessoa que possui um pensamento que converge com o meu para daqui 20 anos foi interessante, é difícil conseguir desvincular o que eu penso, por que por mais que pensasse de forma similar a esta pessoa, alguns pontos não convergem, então teve que ser feita esta separação, ao mesmo tempo que pensar em um futuro não é tão

fácil, que questões estarão sendo tratadas daqui a 20 anos? Acho que o mundo vai ser diferente, alguns pontos talvez não tão diferentes como a gente imagina, mas tu pensar num futuro não é algo tão fácil. Já na dinâmica de grupo, o que eu achei mais interessante foi que as pessoas que estavam lá e que expressavam o pensamento de outras eram, coincidiam muito, essas ideias, eu consegui enxergar mesmo nas pessoas assim, até o biótipo da pessoa, realmente parecia aquela outra pessoa. E aí já começava um conflito, porque, um, naturalmente seriam pessoas que eu teria um pensamento conflitante com o delas, e no momento que eu via que elas expressavam estas outras pessoas, pessoas que naturalmente no meu dia a dia eu também tenho divergências no meu pensamento. Então acho que deve ser interessante como tu vai utilizar esta questão do design para o que tu busca aí estar respondendo. Foi bem interessante, me senti, foi gratificante, acho que nos coloca em uma posição de pensar nestas questões e acho que é um ponto que a gente cada vez mais tem que discutir, porque hoje em dia as discussões estão cada vez mais polarizadas, e acho em sociedade a gente tem que discutir, divergir, mas ao mesmo ponto ir para frente, buscando o bem geral de todas as pessoas, por mais que elas pensem de forma diferente, eu acho que não existe um lado bom e um lado ruim, existe a forma que tu pensa e a forma que o outro pensa pode não ser igual a tua, mas isso não significa que seja ruim. Então, espero que tu tenhas sucesso na tua dissertação e me encaminha o resultado para que depois eu possa estar lendo o resultado da tua dissertação. Grande abraço.

Participante 03:

Hm, tá, respondendo, primeiro como foi imaginar o futuro na execução do cultural probe, eu acho que é interessante muito pelo fato de ser algo que a gente não tá acostumado a fazer, então acho que pode ser uma ferramenta, ou foi aquele dia uma ferramenta, foi uma oportunidade de realizar um pensamento que não é muito comum a gente fazer, pensar o futuro desta maneira. Muitas vezes a gente fica conversando, imagina daqui a 20 anos, mas é uma conversa entre amigos, entre família, sem esta parte mais técnica, teórica, sentado numa mesa, em conjunto, então isso foi legal, não só em conjunto, separado também. Imaginar o futuro na atividade de workshop foi interessante, no início, depois que tu pega o teu personagem, tu meio que tem que pensar, não é que tu não podes pensar como tu, mas eu pensei um pouco como ela

se portaria, meio que mesclando como eu penso também, foi bem legal. A dinâmica criativa sozinha acho que foi a parte mais difícil, depois lá em conjunto flui mais, com o diálogo das pessoas numa mesa, a parte sozinha como tu parte do nada, às vezes, tu ficas preso, mas foi bem interessante. A dinâmica criativa de forma coletiva foi a parte mais interessante porque pegou pensamentos bem distintos, pessoas de todos os estilos, gostos, e foi legal por que todo mundo estava lá com a ideia de contribuir, de pensar junto, e mesmo assim chegou em posições bem diferentes, e mesmo pessoas que sabiam do projeto, do estudo, mesmo assim a intriga de alguma maneira, ela apareceu, e isso mostra como é difícil, realmente, pensar em conjunto, realmente é algo difícil. Mas foi bem interessante, a gente chegou em uns resultados e isso mostra como é necessário ter ferramentas para chegar em um denominador comum. Só o fato de a gente estar lá sentado juntos e antes fazer sozinho, faz a pessoa querendo ou não, gostando ou não, pensar sobre o futuro, em como será daqui a 20 anos, e faz a pessoa refletir um pouco mais na hora de tomar alguma atitude, com certeza. Me senti bem, eu acho que todo mundo deve ter ido pensando que vai ser interessante, mas não conheço ninguém, não sei o que vai ser e acho que todo mundo saiu motivado, entendeu bem como foi o processo, todo mundo falou bastante, foi positivo.

Participante 04:

Oi Arturo, tudo bem? Então, no cultural probe eu tive dificuldade de imaginar alguns cenários assim, nem todos os temas que foram solicitados, são do meu domínio, algumas projeções eu fiz com base mais em desejos e não no fato de eu achar que aquilo era possível ou não, então acho que me faltou bagagem para fazer isto sozinha. Já no workshop, como tinha mais pessoas, de diferentes vivências, eu pude conhecer fatos novos, que me ajudaram a firmar algumas ideias e construir outras que até então eu não tinha. Sobre a dinâmica, com certeza fica mais fácil de forma coletiva, para uma dinâmica criativa, claro que tem o choque de opiniões, mas tudo aconteceu de uma forma bem respeitosa e tranquila, então isto não interferiu muito no resultado final. A dinâmica me fez pensar no ponto de vista de outras pessoas, na forma de como eles enxergam o mundo, quais as necessidades coletivas que eles consideram mais importante, enfim, e mostrou como é importante a bagagem, a bagagem de cada um defini muito sobre aquilo que a pessoa vai achar importante no futuro e defender

durante a vida. Eu me senti muito bem, gostei bastante, foi super legal dialogar com pessoas que vem de mundos diferentes, foi gratificante, foi saudável, se o mundo soubesse dialogar da forma como a gente conseguiu fazer, com certeza haveriam menos conflitos. Porque hoje em dia está bastante tenso o conflito entre as pessoas. E foi uma coisa superinteressante, isso me fez pensar sobre outros aspectos que até então eu não conhecia, ou não considerava tão importantes, acho que é importante ver o mundo pelos olhos do outro. Então, foi bem legal.

Participante 05:

Pensando na execução do cultural probe por mais que ele tenha visões alinhadas com as minhas, em sua grande maioria, para mim ter um bom desempenho no exercício, existia um constante alerta para garantir que as postagens fizessem sentido na percepção dele e não somente na minha, por mais que muitas vezes elas fossem similares, eu estava constante me atentando se essa relação se mantinha, e é um sentimento um pouco parecido com quando a gente está debatendo com uma pessoa mais sensível ou insegura, que a gente tenta tomar cuidado para não combater diretamente uma crença dela. E por outro lado, na dinâmica coletiva, existia uma premissa de que, com todos os devidos cuidados de empatia e colaboração, a gente estimulasse o conflito de ideias para a gente construir um cenário consensual, digamos assim. E dadas as divergências de pensamento entre as pessoas se demonstrou como uma boa estratégia provocar o grupo a imaginar cenários realistas ao invés de desejados, em um sentido de que a percepção de como a sociedade deve se desenvolver potencialmente seria mais similar entre os participantes do que o desejo de cada um, de como ele gostaria que a sociedade se desenvolvesse. Então é muito mais o que, de fato, a gente acha que de fato deve acontecer do que o que, de fato, a gente gostaria que acontecesse. Acredito que certamente o processo como um todo me despertou diversas reflexões, inclusive a respeito do meu comportamento diante das discordâncias, eu me senti um pouco instigado em tentar encontrar onde estariam, onde estão, como poderiam ser construídas as intersecções das visões de mundo de cada um. E daí eu busquei meio que utilizar ferramentas de facilitação de grupos para de fato conseguir encontrar, e chegar nestas intersecções. E de forma geral, acho que foi uma excelente experiência, agradeço mais uma vez a oportunidade, abraço.

Participante 06:

Fazer o cultural probe sozinha, eu demorei uns dias para eu realmente entrar no personagem, pesquisar as redes sociais dele, ver o que ele estava falando, para conseguir projetar daqui a vinte anos o que ele falaria. Também pensando em tendências, no que eu acredito em relação ao mundo, então exigiu uma preparação, mas depois que eu comecei a escrever eu acho que veio muito o que eu acredito hoje, como eu espero que isto se concretize daqui a vinte anos de uma forma positiva. Imaginar o futuro na atividade do workshop foi bem legal, o fato de ter temas ajudou a nos guiar e foi um desafio porque tinham outras pessoas lá, com outras visões, e nem sempre a gente conseguia chegar num ponto como, as vezes ficaram minutos discutindo uma posição que a gente podia ter ficado horas, e tinha que talvez chegar num consenso que acho que era o que a gente procurava, tentar escrever um post it que representasse aquele tema pro futuro, foi bem desafiador, claro que fazer a dinâmica criativa sozinha é mais fácil, é tu com tuas crenças, com teu posicionamento, tua opinião, tu não tem que tentar defender isso pra ninguém, tu não tem que tentar bater isso com alguém, então é bem mais fácil fazer sozinho. De forma coletiva, eu acredito que o fato de ser post it ajudou bastante o processo, porque tá, a gente tem que chegar em algum consenso para escrever alguma coisa aqui, então todo mundo tentava ceder um pouco, ou tentava mostrar o seu ponto mas ao mesmo tempo aceitar que talvez fosse o do outro que acontecesse. Então, o fato de ter temas e estar com post its e poder escrever alí, que ao mesmo tempo não era escrever em pedra, era uma coisa que era o que a gente achava, ajudou a chegar em um ponto em comum entre todos os pontos de vista que tinham ali naquela mesa. Sim, fez com que eu refletisse sobre nosso mundo, nossa sociedade, desde o cultural probe até a parte do workshop, fez com que eu pensasse bastante em como eu quero que esteja e ao mesmo tempo se eu acredito que vai estar dessa maneira, alguns pontos que eram colocados na mesa, eu mesma tinha dúvida de qual era meu posicionamento em relação aquilo, achava que eu tinha uma ideia mas eu ouvia outras pessoas e aí eu me questionava, então eu acho que foi um momento para refletir e pensar no que eu quero e ver que eu não tenho certeza de tudo que eu quero que aconteça daqui a vinte anos. Eu me senti desafiada, ao mesmo tempo feliz de poder estar compartilhando isto com várias pessoas, empolgada de estar mostrando minha visão

e ouvindo outras visões, e isto não estar gerando nenhum conflito, nenhuma briga, era todo mundo alí tentando achar um consenso, tentando achar um ponto em comum para colocar no post it, as vezes era meio desconfortável porque tinham pessoas com opiniões muito fortes e tu também tem a tua muito forte, então isto acaba chegando em um ponto de inflexão as vezes. Mas todo mundo se respeitou, foi super bom, tentou usar a comunicação, usar o consenso, e quando não chegava, a gente simples concordava em discordar. Então foi uma atividade muito legal, que sem dúvida o design ajudou a chegar nestes possíveis consensos, foi desafiador tendo todo mundo lá, com diferentes pontos de vista, eu gostei bastante de ter participado, obrigado e te desejo muito sucesso.

Participante 07:

Vou colocar assim, imaginar o futuro daqui a vinte anos foi um grande desafio e uma grande experiência para mim em todos os aspectos, tanto no pensar sozinho como no pensar coletivo com os colegas no workshop. A dinâmica criativa fez eu abordar vários aspectos, fez com que eu lesse muito sobre vários assuntos sobre quais as perspectivas de futuro para nossa sociedade. Eu li muitos livros, revistas, relembrei alguns livros que tinha lido, enfim, foi uma grande experiência ter vivenciado isto de novo, e ter feito este pensamento, sentar aqui no escritório, tentando visualizar, o que iria acontecer daqui a vinte anos? Como eu estaria daqui a vinte anos? Como o Danilo Gentili estaria pensando o mundo daqui a vinte anos? O que ele estaria escrevendo? o que ele estaria fazendo? No início do workshop, para mim ficou claro, já se definiu, quem pensava o mundo, a sociedade como eu penso e quem pensava o mundo de forma diferente. Então no início já dos trabalhos já deu para definir isso e aquela palestra inicial com a professora foi muito importante para colocar alguns pontos, que foram muito além de ser uma palestra para falar sobre empatia, me fez refletir em como eu iria interagir com os diferentes e o que estas diferenças poderiam acrescentar para mim. Eu adorei essa experiência, foi um grupo sensacional, me senti bem em estar entre todos, em estar entre estes pensamentos divergentes, mas ao mesmo tempo, eu sentia que todos estavam voltados ao bem-estar do planeta, ao bem-estar dos animais, bem-estar do ser humano, todos com objetivo único, que daqui a vinte anos nós possamos estar melhores do que estamos hoje, tanto como seres humanos, tanto como planeta em si, isto me alegrou profundamente, cheguei

em casa muito feliz em ter visto isto, com tantas pessoas pensando diferente do que eu penso, mas sabendo que, apesar de pensar diferente, momentaneamente, todos tem o mesmo pensamento, que é o bem estar deste planeta, o bem estar do ser humano, isso me alegrou muito. Eu não vi, na verdade, o que aparentemente, era uma divergência, uma diferença, no fundo era tudo igual, o bem-estar de todos. Agradeço muito por esta experiência incrível e acho que me ensinou uma coisa, que eu faça mais vezes isso, que eu possa pensar o que vai acontecer daqui a vinte anos, daqui a trinta, acho que não muito pois já estou com 52 anos (risadas). Eu fico muito feliz em saber que daqui a vinte anos a gente vai estar bem melhor do que estamos hoje. Obrigado Arturo, um abraço, sucesso.

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezado ou Prezada,

Meu nome é Arturo Mocellin Garziera e sou aluno do mestrado do programa de Pós-Graduação em design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Estou realizando a pesquisa “Diálogo entre diferentes para ampliar a visão: A projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais”.

A sua participação na pesquisa se dará da seguinte forma:

1. Livre preenchimento da atividade de *cultural probe* no qual o participante irá interpretar como uma personalidade que pensa de forma similar a sua agirá em seu *instagram* no ano de 2039.
2. Participação em um *workshop* de design com os demais participantes desta pesquisa no qual, em conjunto, serão projetados cenários contemplando as expectativas e desejos dos participantes do *workshop* para o futuro de nossa sociedade.

Os conteúdos preenchidos na atividade de *cultural probe* serão utilizados pelo pesquisador para uma análise visual. Este conteúdo será utilizado estritamente para fins desta pesquisa e será revisitado também na etapa de *workshop*.

O *workshop* será fotografado e possuirá uma série de atividades que serão realizadas pelos participantes. As fotografias e o conteúdo desenvolvido através das atividades do *workshop* serão utilizados para a análise de dados desta pesquisa. As fotografias serão apagadas após dois anos da realização da pesquisa.

Esta pesquisa tem o compromisso em, não somente preservar a identidade dos pesquisados, mas também promover um ambiente confortável e seguro para que os participantes tenham o direito de expor seus pensamentos e opiniões de forma livre, respeitável e segura. Medidas serão tomadas ao fim de evitar situações não confortáveis por manifestação de ideias diferentes. Outro ponto importante para evitar os riscos e

desconfortos por parte dos participantes, está no compromisso que o pesquisador possuirá em não revelar a identidade dos pesquisados em nenhum documento ou expressão que demonstre o percurso e resultados desta pesquisa. Em caso de fotografias, que relatam o processo de pesquisa através do design, os quais poderiam ser utilizados em publicações acadêmicas ou disponibilizados para outros pesquisadores, os rostos serão ocultados, evitando a identificação da identidade dos participantes.

Você tem o direito de receber, a qualquer momento, informações sobre o andamento da pesquisa através dos dados do pesquisador disponíveis neste documento.

Este termo será assinado em duas vias, uma ficará com você e outra com o pesquisador responsável por esta pesquisa.

Ao assinar este termo, você confirma a participação neste estudo, assegurando, inclusive, sua liberdade para desistir da participação desta pesquisa em qualquer momento.

Arturo Mocellin Garziera – pesquisador

Prof. Dra. Karine Freire - orientadora

(Participante da pesquisa)

Nome completo do participante:

CPF do participante:

RG do participante:

E-mail do participante:

Contato com o pesquisador:

Arturo Mocellin Garziera

(51) 99553-3892

arturogarziera@gmail.com

APÊNDICE C – TERMO DE ACEITAÇÃO (ONLINE)

Prezado ou Prezada,

Meu nome é Arturo Mocellin Garziera e sou aluno do mestrado do programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Estou realizando a pesquisa “Diálogo entre diferentes para ampliar a visão: A projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais”. O objetivo desta pesquisa consiste em compreender se um processo de projeção de cenários orientados pelo design com atores pertencentes a diferentes bolhas culturais promove o desenvolvimento de uma visão crítica dos atores perante si mesmos e seus similares. Através deste estudo esperamos compreender de qual forma o design estratégico pode promover e facilitar o diálogo entre pessoas que possuem ideias e posições diferentes, contribuindo como um embrião para uma sociedade mais empática em um contexto polarizado e de diálogos restritos.

Através de um questionário, você participará da primeira fase da coleta de dados desta pesquisa. Este questionário está sendo aplicado para uma amostra livre de usuários, suas respostas serão analisadas e o pesquisador responsável por esta pesquisa irá contata-lo para informar se você seguirá participando do restante desta pesquisa. Serão selecionados quatro participantes para as próximas etapas da pesquisa com base nas diferenças apresentadas em suas respostas.

Sua identidade será preservada e somente o pesquisador desta pesquisa possuirá o acesso aos dados oriundos deste questionário. Os dados serão apagados após 6 meses da aplicação deste questionário.

Caso você esteja entre os sete selecionados para participar do processo de projeção de cenários orientados pelo design desta pesquisa, o pesquisador responsável entrará em contato com você. Ao aceitar este termo e preencher o questionário, você confirma a participação neste estudo, assegurando, inclusive, sua liberdade para desistir da participação desta pesquisa em qualquer momento.

Contato com o pesquisador:

Arturo Mocellin Garziera

(51) 99553-3892

arturogarziera@gmail.com

APÊNDICE D – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES SE SENTIRAM AO PARTICIPAR DO PROCESSO PROJÉTUAL

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 1	“eu acho que as duas atividades, tanto o cultural probe quanto o workshop foram bem interessantes.”
Participante 2	“foi muito interessante e gratificante participar deste processo.”
Participante 3	“Me senti bem, eu acho que todo mundo deve ter ido pensando que vai ser interessante, mas não conheço ninguém, não sei o que vai ser e acho que todo mundo saiu motivado, entendeu bem como foi o processo, todo mundo falou bastante, foi positivo.”
Participante 4	“Eu me senti muito bem, gostei bastante, foi super legal dialogar com pessoas que vem de mundos diferentes, foi gratificante, foi saudável, se o mundo soubesse dialogar da forma como a gente conseguiu fazer, com certeza haveriam menos conflitos.”
Participante 5	“de forma geral, acho que foi uma excelente experiência, agradeço mais uma vez a oportunidade, abraço.”
Participante 6	“Eu me senti desafiada, ao mesmo tempo feliz de poder estar compartilhando isto com várias pessoas, empolgada de estar mostrando minha visão e ouvindo outras visões, e isto não estar gerando nenhum conflito, nenhuma briga, era todo mundo alí tentando achar um consenso”
Participante 7 - a	“foi um grande desafio e uma grande experiência para mim em todos os aspectos, tanto no pensar sozinho como no pensar coletivo com os colegas no workshop.”
Participante 7 - b	“Agradeço muito por esta experiência incrível e acho que me ensinou uma coisa”

APÊNDICE E – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES ENXERGAM O DIÁLOGO COM POSICIONAMENTOS DIFERENTES

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 1	“colocar essa nossa imagem de futuro confrontada com a imagem de futuro de outras pessoas, essa atividade foi muito interessante, foi muito produtiva, pra gente ver né, justamente os desafios de comunicação que a gente tem e que a gente vai ter que resolver, em algum momento”
Participante 2	“naturalmente seriam pessoas que eu teria um pensamento conflitante com o delas, e no momento que eu via que elas expressavam estas outras pessoas, pessoas que naturalmente no meu dia a dia eu também tenho divergências no meu pensamento.”
Participante 3 - a	“depois lá em conjunto flui mais, com o diálogo das pessoas numa mesa”
Participante 3 - b	“A dinâmica criativa de forma coletiva foi a parte mais interessante porque pegou pensamentos bem distintos, pessoas de todos os estilos, gostos, e foi legal por que todo mundo estava lá com a ideia de contribuir, de pensar junto, e mesmo assim chegou em posições bem diferentes, e mesmo pessoas que sabiam do projeto, do estudo, mesmo assim a intriga de alguma maneira, ela apareceu, e isso mostra como é difícil, realmente, pensar em conjunto, realmente é algo difícil.”
Participante 4 - a	“Já no workshop, como tinha mais pessoas, de diferentes vivencias, eu pude conhecer fatos novos, que me ajudaram a firmar algumas ideias e construir outras que até então eu não tinha.”
Participante 4	“claro que tem o choque de opiniões, mas tudo aconteceu de uma forma bem respeitosa e tranquila, então isto não interferiu muito no resultado final.”

Participante 5	“na dinâmica coletiva, existia uma premissa de que, com todos os devidos cuidados de empatia e colaboração, a gente estimulasse o conflito de ideias para a gente construir um cenário consensual, digamos assim.”
Participante 6	“o fato de ter temas ajudou a nos guiar e foi um desafio porque tinham outras pessoas lá, com outras visões, e nem sempre a gente conseguia chegar num ponto como, as vezes ficaram minutos discutindo uma posição que a gente podia ter ficado horas, e tinha que talvez chegar num consenso que acho que era o que a gente procurava, tentar escrever um post it que representasse aquele tema pro futuro, foi bem desafiador”
Participante 6	“as vezes era meio desconfortável porque tinham pessoas com opiniões muito fortes e tu também tem a tua muito forte, então isto acaba chegando em um ponto de inflexão as vezes. Mas todo mundo se respeitou, foi super bom, tentou usar a comunicação, usar o consenso, e quando não chegava, a gente simplesmente concordava em discordar.”
Participante 7	“No início do workshop, para mim ficou claro, já se definiu, quem pensava o mundo, a sociedade como eu penso e quem pensava o mundo de forma diferente. Então no início já dos trabalhos já deu para definir isso” e aquela palestra inicial com a professora foi muito importante para colocar alguns pontos, que foram muito além de ser uma palestra para falar sobre empatia, me fez refletir em como eu iria interagir com os diferentes e o que estas diferenças poderiam acrescentar para mim.”
Participante 7	“Aquela palestra inicial com a professora foi muito importante para colocar alguns pontos, que foram muito além de ser uma palestra para falar sobre empatia, me fez refletir em como eu iria interagir com os diferentes e o que estas diferenças poderiam acrescentar para mim.”

APÊNDICE F – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: COMO OS PARTICIPANTES ENXERGAM O ATO DE IMAGINAR UM FUTURO

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 1	“Eu acho que é um exercício que a gente faz pouco no dia a dia e na vida, de como a gente vai imaginar este futuro que é próximo, mas também que ainda é bem distante, mas que com certeza vai acabar nos atingindo, vamos viver este futuro.”
Participante 2	“pensar em um futuro não é tão fácil, que questões estarão sendo tratadas daqui a 20 anos? Acho que o mundo vai ser diferente, alguns pontos talvez não tão diferentes como a gente imagina, mas tu pensar num futuro não é algo tão fácil.”
Participante 3	“primeiro como foi imaginar o futuro na execução do cultural probe, eu acho que é interessante muito pelo fato de ser algo que a gente não tá acostumado a fazer, então acho que pode ser uma ferramenta, ou foi aquele dia uma ferramenta, foi uma oportunidade de realizar um pensamento que não é muito comum a gente fazer, pensar o futuro desta maneira. Muitas vezes a gente fica conversando, imagina daqui a 20 anos, mas é uma conversa entre amigos, entre família, sem esta parte mais técnica, teórica, sentado numa mesa, em conjunto, então isso foi legal, não só em conjunto, separado também. ”
Participante 4	“Então, no cultural probe eu tive dificuldade de imaginar alguns cenários assim, nem todos os temas que foram solicitados, são do meu domínio, algumas projeções eu fiz com base mais em desejos e não no fato de eu achar que aquilo era possível ou não, então acho que me faltou bagagem para fazer isto sozinha.”

Participante 5	<p>“Pensando na execução do cultural probe por mais que ele tenha visões alinhadas com as minhas, em sua grande maioria, para mim ter um bom desempenho no exercício, existia um constante alerta para garantir que as postagens fizessem sentido na percepção dele e não somente na minha, por mais que muitas vezes elas fossem similares, eu estava constante me atentando se essa relação se mantinha, e é um sentimento um pouco parecido com quando a gente está debatendo com uma pessoa mais sensível ou insegura, que a gente tenta tomar cuidado para não combater diretamente uma crença dela.”</p>
Participante 6	<p>“Fazer o cultural probe sozinha, eu demorei uns dias para eu realmente entrar no personagem, pesquisar as redes sociais dele, ver o que ele estava falando, para conseguir projetar daqui a vinte anos o que ele falaria. Também pensando em tendências, no que eu acredito em relação ao mundo, então exigiu uma preparação, mas depois que eu comecei a escrever eu acho que veio muito o que eu acredito hoje, como eu espero que isto se concretize daqui a vinte anos de uma forma positiva. ”</p>
Participante 7	<p>“A dinâmica criativa fez eu abordar vários aspectos, fez com que eu lesse muito sobre vários assuntos sobre quais as perspectivas de futuro para nossa sociedade. Eu li muitos livros, revistas, lembrei alguns livros que tinha lido, enfim, foi uma grande experiência ter vivenciado isto de novo, e ter feito este pensamento, sentar aqui no escritório, tentando visualizar, o que iria acontecer daqui a vinte anos? Como eu estaria daqui a vinte anos? Como o Danilo Gentili estaria pensando o mundo daqui a vinte anos? O que ele estaria escrevendo? o que ele estaria fazendo?”</p>
Participante 7	<p>“que eu faça mais vezes isso, que eu possa pensar o que vai acontecer daqui a vinte anos, daqui a trinta, acho que não muito pois já estou</p>

	com 52 anos (risadas). Eu fico muito feliz em saber que daqui a vinte anos a gente vai estar bem melhor do que estamos hoje.”
--	---

APÊNDICE G – TRANSCRIÇÕES DOS DEPOIMENTOS REALIZADOS PELOS PARTICIPANTES: REFLEXÃO DOS PARTICIPANTES PERANTE SUAS BOLHAS E SUAS FORMAS DE ENXERGAR O MUNDO

Participante	Trecho do relato do participante
Participante 1	“ver como a gente vai poder confrontar estas ideias de futuro e de alguma forma construir alguma coisa que leve as coisas para algum lugar, que não só para um embate”
Participante 2	“ Foi bem interessante, me senti, foi gratificante, acho que nos coloca em uma posição de pensar nestas questões e acho que é um ponto que a gente cada vez mais tem que discutir, porque hoje em dia as discussões estão cada vez mais polarizadas, e acho em sociedade a gente tem que discutir, divergir, mas ao mesmo ponto ir para frente, buscando o bem geral de todas as pessoas, por mais que elas pensem de forma diferente, eu acho que não existe um lado bom e um lado ruim, existe a forma que tu pensa e a forma que o outro pensa pode não ser igual a tua, mas isso não significa que seja ruim.”
Participante 3	“Mas foi bem interessante, a gente chegou em uns resultados e isso mostra como é necessário ter ferramentas para chegar em um denominador comum. Só o fato de a gente estar lá sentado juntos e antes fazer sozinho, faz a pessoa querendo ou não, gostando ou não, pensar sobre o futuro, em como será daqui a 20 anos, e faz a pessoa refletir um pouco mais na hora de tomar alguma atitude, com certeza.”
Participante 4	“A dinâmica me fez pensar no ponto de vista de outras pessoas, na forma de como eles enxergam o mundo, quais as necessidades coletivas que eles consideram mais importante, enfim, e mostrou como é importante a bagagem, a bagagem de cada um defini muito sobre aquilo que a pessoa vai achar importante no futuro e defender durante a vida. ”

Participante 4	“E foi uma coisa superinteressante, isso me fez pensar sobre outros aspectos que até então eu não conhecia, ou não considerava tão importantes, acho que é importante ver o mundo pelos olhos do outro. Então, foi bem legal.”
Participante 5	“dadas as divergências de pensamento entre as pessoas se demonstrou como uma boa estratégia provocar o grupo a imaginar cenários realistas ao invés de desejados, em um sentido de que a percepção de como a sociedade deve se desenvolver potencialmente seria mais similar entre os participantes do que o desejo de cada um, de como ele gostaria que a sociedade se desenvolvesse.”
Participante 5	“Acredito que certamente o processo como um todo me despertou diversas reflexões, inclusive a respeito do meu comportamento diante das discordâncias, eu me senti um pouco instigado em tentar encontrar onde estariam, onde estão, como poderiam ser construídas as intersecções das visões de mundo de cada um.”
Participante 6	“a gente tem que chegar em algum consenso para escrever alguma coisa aqui, então todo mundo tentava ceder um pouco, ou tentava mostrar o seu ponto, mas ao mesmo tempo aceitar que talvez fosse o do outro que acontecesse.”
Participante 6	“fez com que eu refletisse sobre nosso mundo, nossa sociedade, desde o cultural probe até a parte do workshop, fez com que eu pensasse bastante em como eu quero que esteja e ao mesmo tempo se eu acredito que vai estar dessa maneira, alguns pontos que eram colocados na mesa, eu mesma tinha dúvida de qual era meu posicionamento em relação aquilo, achava que eu tinha uma ideia mas eu ouvia outras pessoas e aí eu me questionava, então eu acho que foi um momento para refletir e pensar no que eu quero e ver que eu não tenho certeza de tudo que eu quero que aconteça daqui a vinte anos.”

Participante 7	<p>“eu sentia que todos estavam voltados ao bem-estar do planeta, ao bem-estar dos animais, bem-estar do ser humano, todos com objetivo único, que daqui a vinte anos nós possamos estar melhores do que estamos hoje, tanto como seres humanos, tanto como planeta em si, isto me alegrou profundamente, cheguei em casa muito feliz em ter visto isto, com tantas pessoas pensando diferente do que eu penso, mas sabendo que, apesar de pensar diferente, momentaneamente, todos tem o mesmo pensamento, que é o bem estar deste planeta, o bem estar do ser humano, isso me alegrou muito. Eu não vi, na verdade, o que aparentemente, era uma divergência, uma diferença, no fundo era tudo igual, o bem-estar de todos. ”</p>
----------------	---

APÊNDICE H – MOMENTOS REFLEXIVOS DO SEGUNDO WORKSHOP

Momento Reflexivo 1:

Pergunta	Reflexões
<p>Na sua visão, o que seria uma promoção da cultura através de experiências plurais?</p>	<p>“Trocas <i>human to human</i> sobre diferentes culturas em espaços dedicados (virtual e físico).”</p> <p>“Espaço cultural com a troca de experiência de formadores de opinião que enxergam cada um de sua maneira a promoção da cultura.”</p> <p>“Promoção cultural cada vez mais "nichada" para pessoas com lifestyles em comum. A personalidade das pessoas se torna um critério mais relevante de segmentação do que características geográficas e demográficas.”</p> <p>“Uma promoção de cultura que conheça mais seu publico alvo. Uma cultura interligada, contendo música, cinema, teatro etc.”</p> <p>“Fazer com que toda forma de arte chegue a maior quantidade de pessoas possível, ainda que nem todos tenham interesse em apreciar, mas que pelo menos tenham a oportunidade de conhecer.”</p>
<p>Na sua visão, como seria uma economia distribuída e colaborativa?</p>	<p>“Da posse para o acesso, diversos bens serão alugados. Hiperlocalismo com valorização de players locais. Diversos nichos para atender a demanda de um mesmo produto.”</p> <p>“É uma economia onde existem menos conglomerados gigantes que detêm parcelas enormes de mercado e, dessa forma, grupos/empresas menores tem a chance de atender necessidades de consumo.”</p> <p>“Economia formada em grande parte por microempreendedores que busquem entre si uma atuação organizada para o ganho do coletivo e não apenas do individual.”</p> <p>“Uma economia mais horizontal e menos agressiva. Que de oportunidade a todos e que tenha como foco o bem-estar econômico de todos.”</p> <p>“A quebra da cadeia de valor dos clientes em cada vez mais etapas faz com que empresas totalmente diferentes se unam em um novo modelo de grupos econômicos para criar ofertas conjuntas, mas mantendo sua individualidade.”</p>

<p>Na sua visão, como seria uma educação personalizada e integrada?</p>	<p>“Existência de uma personificação do conteúdo, mas claro, ainda possuindo conteúdos e temas básicos.”</p> <p>“O aluno passa por uma análise para identificar seus pontos fortes e fracos e tem conteúdos voltados para cada um desses.”</p> <p>“Conteúdos distribuídos entre diversos autores e profissionais de curadoria de formação de conhecimento. “</p> <p>“Ensino personalizado de acordo com o perfil de cada parte da sociedade, entretanto levando em consideração questões educacionais gerais necessárias para todos os nichos da população.”</p> <p>“É uma educação onde sistematicamente existe a possibilidade de alterar a forma como o aluno é avaliado. Na teoria não existiriam conteúdos e temas "padrão", isso seria construído de acordo com habilidades individuais.”</p>
<p>Na sua visão, como seria uma segurança abastecida por tecnologia em um contexto conflitante?</p>	<p>“Câmeras, celulares com geolocalização e <i>push</i> do governo com orientações.”</p> <p>“Parte da sociedade abre mão da sua privacidade para garantir a sua segurança com monitoramentos 24/7.”</p> <p>“Segurança cada vez mais composta por mecanismos tecnológicos.”</p> <p>“Maior segurança irá culminar em menor privacidade. Existirão câmeras para monitoramento em todas as partes, bem como aval obrigatório por parte da população para ser observada.”</p>
<p>Na sua visão, como seria um mercado que prospera em um contexto que pode possuir exploração?</p>	<p>“A distribuição do <i>share</i> de mercados entre dezenas de empresas faz com que a "concorrência" por colaboradores as obrigue a fornecer condições melhores.”</p> <p>“Equilíbrio entre recompensas e o trabalho, quem oferece mais vantagens ganha os trabalhadores.”</p> <p>“O mercado se mostrará próspero, porém frágil, com menos planejamento por parte dos indivíduos, o que irá significar que todas as pequenas crises irão causar maior medo pela falta de segurança das pessoas.”</p> <p>“Este é o objetivo do capitalismo. Sempre haverá exploração, a não ser que mude o sistema econômico. Assim, a exploração trará a prosperidade para parte da população e o declínio para outra parcela.”</p>

Momento Reflexivo 2:

Pergunta	Reflexões
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você concorda?	<p>“Sim, concordo com experiências híbridas.”</p> <p>“Sim, A cultura virtual passará a ter uma maior expressividade.”</p> <p>“Concordo, alguns exemplos de consumo híbrido já funcionam há bastante tempo, como partidas de futebol, onde há tempos já é possível estar no estádio (físico), assistir com amigos (físico e digital) ou consumir sozinho/em casa (totalmente "digital").”</p> <p>“Cultura distribuída, personalizada e focada em nichos, traz para cada pessoa algo mais próximo do que ela procura e deseja.”</p>
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você discorda?	<p>“Por mais que a cultura virtual tenha uma maior expressividade ela continuará sendo coadjuvante e muito distante da presencial.”</p> <p>“O governo não possui braço para atender a todas as demandas, estilos e nichos. Ele poderia deixar que as pessoas criassem e disseminassem a cultura em um modelo <i>human-to-human</i>, sem interferência pelo que um grupo de políticos acredita ser cultura.”</p> <p>“O governo por si só não terá orçamento para eventos, será da uma iniciativa público-privada.”</p>

Momento Reflexivo 3:

Pergunta	Reflexões
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você concorda?	<p>“Concordo que as pessoas irão ter mais consciência sobre a economia solidária, ainda que não consigam contribuir em 100% dos casos.”</p> <p>“Descentralização de serviços financeiros aumenta a concorrência e, por consequência, melhora a qualidade dos serviços e diminui o custo para o consumidor na ponta, democratizando algo que antes era restrito a alguns públicos.”</p> <p>“Concordo, a economia passará a ser mais colaborativa.”</p>
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e	<p>“Falando friamente, ações sociais na maior parte das vezes serão avaliadas internamente como ações de marketing e o preço será analisado pelos consumidores</p>

propostas com as quais você discorda?	<p>como um critério para decisão de compra. Algumas empresas e pessoas vão entender que estes aspectos são mais relevantes e outras menos, e dependendo do mercado será melhor ou pior se preocupar com isso.”</p> <p>“Não sei, mas suspeito que a economia vai voltar ao seu percurso exponencial e de ganhos mesmo depois de tudo isso.”</p> <p>“O capitalismo é cruel, logo a solidariedade neste modelo sempre será limitada.”</p>
---------------------------------------	--

Momento Reflexivo 4:

Pergunta	Reflexões
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você concorda?	<p>“A educação irá se reinventar com a nova realidade pós covid-19.”</p> <p>“Concordo com a necessidade de repensar o sistema educacional atual, no entanto, exige um grande esforço social/de classe para que isso se torne uma pauta com relevância entre a maior parte da população.”</p> <p>“Precisamos revisitar o que é ensinado hoje para tornar os conteúdos mais contemporâneos e adaptados à realidade de cada aluno.”</p>
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você discorda?	<p>“Discordo que o governo deve ser um agente envolvido na tomada de decisão da base curricular. Assim como empresas precisam modelar seus produtos para atender aos consumidores, as escolas deveriam ter a possibilidade de modelar a educação que oferecem para melhor atenderem ao indicador de performance que elas considerarem mais relevante – e que, por consequência, os seus clientes específicos também iriam considerar mais relevante.”</p>

Momento Reflexivo 5:

Pergunta	Reflexões
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você concorda?	<p>“Ainda há muitas oportunidades para aproveitarmos a tecnologia na dimensão segurança sem entrarmos em invasões de privacidade/liberdade.”</p>
Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e	<p>“O "tamanho" da necessidade por segurança é algo particular de cada local, contexto social e uma série de</p>

<p>propostas com as quais você discorda?</p>	<p>outros fatores. Ter um tratamento 100% idêntico em todos os âmbitos pode não ser a estratégia mais eficaz para garantir a segurança da sociedade. Quem possui segurança privada não necessariamente demanda por segurança pública, e quem vive em "áreas tranquilas"(entre várias aspas) não necessariamente precisa de o mesmo nível de segurança que uma capital."</p> <p>"O debate sobre o valor do privado sobre o público se abre, mas considerando que o possível meio para que essa discussão amadureça envolve crença nas instituições, parece que será um caminho árduo."</p> <p>"Concordo que discussões serão criadas em torno da tecnologia como alternativa para ajudar na segurança pública, talvez seja a primeira vez em muitos anos que isso irá começar a acontecer, mas não tenho certeza sobre sua efetividade no curto prazo."</p>
--	--

Momento Reflexivo 6:

Pergunta	Reflexões
<p>Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você concorda?</p>	<p>"Com a mudança, mesmo que forçada, do comportamento natural dos consumidores, estas empresas vão precisar adaptar o seu modelo de negócios para criar algo que seja sustentável – e, pela primeira vez, que além disso ainda conceda condições interessantes de trabalho e renda para seus colaboradores."</p>
<p>Neste cenário projetado, você identifica visões, motivações e propostas com as quais você discorda?</p>	<p>"O mercado é cruel. A exploração continuará existindo."</p> <p>"Ao mesmo tempo em que enxergamos que uma empresa como a Uber deveria fornecer melhores condições de trabalho, não podemos deixar de lado o fato de que em um ano ela teve um prejuízo de 9 bilhões de dólares. A pergunta que fica é como uma empresa assim foi constituída e segue perdurando mesmo com um modelo de negócios claramente insustentável?"</p>

APÊNDICE I – CLASSIFICAÇÃO DOS RELATOS ENTRE AFASTAMENTO E APROXIMAÇÃO DAS BOLHAS

Momento	Reflexão	Classificação
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – <i>Como os participantes se sentiram ao participar do processo.</i>	“Me senti bem, eu acho que todo mundo deve ter ido pensando que vai ser interessante, mas não conheço ninguém, não sei o que vai ser e acho que todo mundo saiu motivado, entendeu bem como foi o processo, todo mundo falou bastante, foi positivo.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – <i>Como os participantes se sentiram ao participar do processo.</i>	“Eu me senti muito bem, gostei bastante, foi super legal dialogar com pessoas que vem de mundos diferentes, foi gratificante, foi saudável, se o mundo soubesse dialogar da forma como a gente conseguiu fazer, com certeza haveriam menos conflitos.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – <i>Como os participantes se sentiram ao participar do processo.</i>	“Eu me senti desafiada, ao mesmo tempo feliz de poder estar compartilhando isto com várias pessoas, empolgada de estar mostrando minha visão e ouvindo outras visões, e isto não estar gerando nenhum conflito, nenhuma briga, era todo mundo alí tentando achar um consenso”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“colocar essa nossa imagem de futuro confrontada com a imagem de futuro de outras pessoas, essa atividade foi muito interessante, foi muito produtiva, pra gente ver né, justamente os desafios de comunicação que a gente tem e que a gente vai ter que resolver, em algum momento”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“A dinâmica criativa de forma coletiva foi a parte mais interessante porque pegou pensamentos bem distintos, pessoas de todos os estilos, gostos, e foi legal por que todo mundo estava lá com a ideia de contribuir, de pensar junto, e mesmo assim chegou em posições bem diferentes, e mesmo pessoas que sabiam do projeto, do estudo, mesmo assim a intriga de alguma maneira, ela apareceu, e isso mostra como é difícil, realmente, pensar em conjunto, realmente é algo difícil.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha

Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“claro que tem o choque de opiniões, mas tudo aconteceu de uma forma bem respeitosa e tranquila, então isto não interferiu muito no resultado final.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“as vezes era meio desconfortável porque tinham pessoas com opiniões muito fortes e tu também tem a tua muito forte, então isto acaba chegando em um ponto de inflexão as vezes. Mas todo mundo se respeitou, foi super bom, tentou usar a comunicação, usar o consenso, e quando não chegava, a gente simplesmente concordava em discordar.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“No início do workshop, para mim ficou claro, já se definiu, quem pensava o mundo, a sociedade como eu penso e quem pensava o mundo de forma diferente. Então no início já dos trabalhos já deu para definir isso”	Aproximação da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Como os participantes valorizam o diálogo com posicionamentos diferentes.	“Aquela palestra inicial com a professora foi muito importante para colocar alguns pontos, que foram muito além de ser uma palestra para falar sobre empatia, me fez refletir em como eu iria interagir com os diferentes e o que estas diferenças poderiam acrescentar para mim.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“ver como a gente vai poder confrontar estas ideias de futuro e de alguma forma construir alguma coisa que leve as coisas para algum lugar, que não só para um embate”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“ Foi bem interessante, me senti, foi gratificante, acho que nos coloca em uma posição de pensar nestas questões e acho que é um ponto que a gente cada vez mais tem que discutir, porque hoje em dia as discussões estão cada vez mais polarizadas, e acho em sociedade a gente tem que discutir, divergir, mas ao mesmo ponto ir para frente, buscando o bem geral de todas as pessoas, por mais que elas pensem de forma diferente, eu acho que não existe um lado bom e um lado ruim, existe a forma que tu pensa e a forma que o outro	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha

	pensa pode não ser igual a tua, mas isso não significa que seja ruim.”	
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“Mas foi bem interessante, a gente chegou em uns resultados e isso mostra como é necessário ter ferramentas para chegar em um denominador comum. Só o fato de a gente estar lá sentado juntos e antes fazer sozinho, faz a pessoa querendo ou não, gostando ou não, pensar sobre o futuro, em como será daqui a 20 anos, e faz a pessoa refletir um pouco mais na hora de tomar alguma atitude, com certeza.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“A dinâmica me fez pensar no ponto de vista de outras pessoas, na forma de como eles enxergam o mundo, quais as necessidades coletivas que eles consideram mais importante, enfim, e mostrou como é importante a bagagem, a bagagem de cada um defini muito sobre aquilo que a pessoa vai achar importante no futuro e defender durante a vida.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“E foi uma coisa superinteressante, isso me fez pensar sobre outros aspectos que até então eu não conhecia, ou não considerava tão importantes, acho que é importante ver o mundo pelos olhos do outro. Então, foi bem legal.”	Afastamento da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“Acredito que certamente o processo como um todo me despertou diversas reflexões, inclusive a respeito do meu comportamento diante das discordâncias, eu me senti um pouco instigado em tentar encontrar onde estariam, onde estão, como poderiam ser construídas as intersecções das visões de mundo de cada um.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.	“fez com que eu refletisse sobre nosso mundo, nossa sociedade, desde o cultural probe até a parte do workshop, fez com que eu pensasse bastante em como eu quero que esteja e ao mesmo tempo se eu acredito que vai estar dessa maneira, alguns pontos que eram colocados na mesa, eu mesma tinha dúvida de qual era meu	Afastamento da bolha

		posicionamento em relação aquilo, achava que eu tinha uma ideia mas eu ouvia outras pessoas e aí eu me questionava, então eu acho que foi um momento para refletir e pensar no que eu quero e ver que eu não tenho certeza de tudo que eu quero que aconteça daqui a vinte anos.”	
Relatos em áudio e vídeo após primeiro <i>workshop</i> – Reflexão dos participantes perante suas bolhas e suas formas de enxergar o mundo.		“eu sentia que todos estavam voltados ao bem-estar do planeta, ao bem-estar dos animais, bem-estar do ser humano, todos com objetivo único, que daqui a vinte anos nós possamos estar melhores do que estamos hoje, tanto como seres humanos, tanto como planeta em si, isto me alegrou profundamente, cheguei em casa muito feliz em ter visto isto, com tantas pessoas pensando diferente do que eu penso, mas sabendo que, apesar de pensar diferente, momentaneamente, todos tem o mesmo pensamento, que é o bem estar deste planeta, o bem estar do ser humano, isso me alegrou muito. Eu não vi, na verdade, o que aparentemente, era uma divergência, uma diferença, no fundo era tudo igual, o bem-estar de todos.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>		“Trocas <i>human to human</i> sobre diferentes culturas em espaços dedicados (virtual e físico).”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>		“Promoção cultural cada vez mais "nichada" para pessoas com lifestyles em comum. A personalidade das pessoas se torna um critério mais relevante de segmentação do que características geográficas e demográficas.”	Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>		“Fazer com que toda forma de arte chegue a maior quantidade de pessoas possível, ainda que nem todos tenham interesse em apreciar, mas que pelo menos tenham a oportunidade de conhecer.”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>		“É uma economia onde existem menos conglomerados gigantes que detêm parcelas enormes de mercado e, dessa forma, grupos/empresas menores tem a chance de atender necessidades de consumo.”	Afastamento da bolha

Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Economia formada em grande parte por microempreendedores que busquem entre si uma atuação organizada para o ganho do coletivo e não apenas do individual.”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Uma economia mais horizontal e menos agressiva. Que de oportunidade a todos e que tenha como foco o bem-estar econômico de todos.”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Maior segurança irá culminar em menor privacidade. Existirão câmeras para monitoramento em todas as partes, bem como aval obrigatório por parte da população para ser observada.”	Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 1 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Este é o objetivo do capitalismo. Sempre haverá exploração, a não ser que mude o sistema econômico. Assim, a exploração trará a prosperidade para parte da população e o declínio para outra parcela.”	Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 2 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Cultura distribuída, personalizada e focada em nichos, traz para cada pessoa algo mais próximo do que ela procura e deseja.”	Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 2 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“O governo não possui braço para atender a todas as demandas, estilos e nichos. Ele poderia deixar que as pessoas criassem e disseminassem a cultura em um modelo <i>human-to-human</i> , sem interferência pelo que um grupo de políticos acredita ser cultura.”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 3 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Descentralização de serviços financeiros aumenta a concorrência e, por consequência, melhora a qualidade dos serviços e diminui o custo para o consumidor na ponta, democratizando algo que antes era restrito a alguns públicos.”	Afastamento da bolha
Momento Reflexivo 3 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“O capitalismo é cruel, logo a solidariedade neste modelo sempre será limitada.”	Aproximação da bolha
Momento Reflexivo 4 realizado durante o segundo <i>workshop</i>	“Discordo que o governo deve ser um agente envolvido na tomada de decisão da base curricular. Assim como empresas precisam modelar seus produtos para atender aos	Aproximação da bolha

			consumidores, as escolas deveriam ter a possibilidade de modelar a educação que oferecem para melhor atenderem ao indicador de performance que elas considerarem mais relevante – e que, por consequência, os seus clientes específicos também iriam considerar mais relevante.”	
Momento realizado durante o segundo <i>workshop</i>	Reflexivo	5	“O debate sobre o valor do privado sobre o público se abre, mas considerando que o possível meio para que essa discussão amadureça envolve crença nas instituições, parece que será um caminho árduo.”	Afastamento da bolha + Aproximação da bolha
Momento realizado durante o segundo <i>workshop</i>	Reflexivo	6	“Com a mudança, mesmo que forçada, do comportamento natural dos consumidores, estas empresas vão precisar adaptar o seu modelo de negócios para criar algo que seja sustentável – e, pela primeira vez, que além disso ainda conceda condições interessantes de trabalho e renda para seus colaboradores.”	Afastamento da bolha
Momento realizado durante o segundo <i>workshop</i>	Reflexivo	6	“O mercado é cruel. A exploração continuará existindo.”	Aproximação da bolha