

## **Prazer de uso e diversão: elementos ignorados ou demasiadamente sofisticados do bom design?**

*Joy of use and fun: ignored of over sophisticated elements of the good design?*

Adrielly Souza Silva, Edvaldo Vieira de Souza Júnior, Guilherme Daguir, Guilherme Ranoya & Janaina Araújo

*enjoyment, prazer de uso, experiência, diversão, funology*

Este artigo discute o papel do prazer de uso, da diversão, e dos aspectos lúdicos na atividade projetual, configuração e/ou aprimoramento dos artefatos projetados. Dentro de abordagens funcionalistas, estes critérios ou perspectivas dificilmente adquiriram relevância como elementos centrais da solução de um projeto, e mesmo em abordagens contemporâneas, continuam tratados de forma secundária. A indagação proposta aqui é um questionamento sobre a relação destes critérios com o projeto de design: tratam-se de aspectos muito sofisticados dentro da variedades de questões que precisam ser equilibradas em um projeto, ou são aspectos que não entram no léxico projetual por não se qualificarem como algo realmente relevante na experiência de um usuário com um artefato? Para tentar responder a esta questão, este trabalho percorreu a revisão bibliográfica, discussão, comparação e aprofundamento dos conceitos de enjoyment, joy of use, playfulness, e de funology (o conhecimento produzido sobre a questão da diversão) como é abordado por diferentes autores do campo do design. Os resultados deste estudo são contribuições teóricas, conceituais e de fundamentos para entender as potencialidades destes aspectos no projeto de design, sobretudo na sua aplicação para configuração daquilo que convencionou-se chamar de "experiência". Concluímos aqui que são elementos evidentemente necessários, e que sua consideração em um projeto de design é condição sine-qua-non para a configuração de um artefato que dialoga e estabelece relações de troca genuínas com seus usuários e usufrutuários.

*enjoyment, joy of use, experience, playfulness, funology*

*This article discusses the role of pleasure of use, of fun, and of playful aspects in the projective activity, configuration and / or improvement of the designed artefacts. Within functionalist approaches, these criteria or perspectives have never acquired relevance as central elements of a design solution, and even in contemporary approaches, they are still treated secondarily. The inquiry proposed here is a questioning about the relation of these criteria to the design project: are they over-sophisticated aspects within the varieties of questions that need to be balanced in a project, or are aspects that do not enter into the design lexicon because they can't qualify as something really relevant in a user's experience with an artefact? In order to answer this question, this work reviewed the bibliography, discussion, comparison and deepening the concepts of enjoyment, joy of use, playfulness, and funology, the knowledge produced on the issue of fun by the approach of different authors in the field of design on the subject. The results of this study are theoretical, conceptual and foundation contributions to understand the potentialities of these aspects in the design project, especially in its application to configure what is known as "experience". We conclude here that they are clearly necessary elements, and that their consideration in a design project is a sine-qua-non condition for the configuration of an artefact that dialogues and establishes genuine exchange relationships with its users.*

## **1 Introdução**

Dieter Rams, renomado designer de produtos alemão, formulou, na década de 1970, dez princípios que permanecem orientando o que é considerado um bom design até os dias de hoje. Ser divertido ou ser prazeroso no uso e/ou manejo, definitivamente, não são critérios que constam na lista de Rams, conhecido por um estilo austero, quase hospitalar, como seus predecessores funcionalistas, conforme definiu o historiador Rafael Cardoso:

### **Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC**

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

### **Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGIC**

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta, Cristina Portugal (orgs.)

**Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI**

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

A concepção de que aquilo que funciona bem terá necessariamente uma boa aparência serviu de desculpa débil para todo o mobiliário e os utensílios estéreis, com cara hospitalar, dos anos 1920 e 1930 (Cardoso, 2012, p. 18).

Incorporar tais tipos de aspectos nos artefatos, durante o período impreciso que delimitamos como modernidade nas ciências projetuais (design e arquitetura, sumariamente), seria quase uma heresia frente ao dogmatismo funcionalista dominante no período. Um mobiliário divertido e colorido só seria projetado quando destinado a um espaço cuja função seria divertir e entreter.

O lúdico encontraria-se fortemente presente apenas nos artefatos destinados às crianças, já que os adultos, como sujeitos plenos e autônomos, não precisariam de subterfúgios para vivenciar de forma objetiva e pragmática o mundo ao seu redor; a arte figurativa - pueril - dá lugar à maturidade de se experienciar o abstrato; a curiosidade vívida nas linhas curvas e sinuosas que delimitam uma forma, cede espaço para a inflexão da linha reta e dos traços ortogonais, concretos, absolutos, e ao mesmo tempo tão abertos a inúmeras interpretações (ou mesmo a nenhuma).

Talvez a beleza presente no "*less is more*" de Ludwig Mies van der Rohe, que representa bem toda esta estética essencialista e cerebral, não seja para todos; mas sua materialidade, seja qual for a mídia em que a observemos, nunca soube refletir ou incorporar certas características de nossa humanidade; foi um design que tentou se tornar universalmente pessoal, e teve grande sucesso nisso.

Ao idealizar esta figura - o usuário - e considerá-lo como um ente de plenitude inequívoca, infalível e dono de si, opera-se um erro incalculável sobre aquilo que se está a projetar: substituímos o humano usufrutuário do artefato por uma máquina de usar coisas, fria e regular, apta a desempenhar tarefas e realizar ações; um robô autônomo que, definitivamente, não ri, não se diverte, e cujo propósito de existência é apenas instrumentalizar o mundo (projetado) ao seu redor. Este entendimento equivocado que produz a relação de sujeito-usuário é razoavelmente compreensível: Stuart Hall nos explica que o próprio entendimento do sujeito assumiu, historicamente, 3 formas diferentes (o sujeito do iluminismo, o sujeito sociológico, e o sujeito pós-moderno); conforme estabelece o autor,

O sujeito do iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humano como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo 'centro' consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia [...] permanecendo essencialmente o mesmo [...] ao longo da existência do indivíduo. [...] a concepção sociológica clássica da questão, a identidade é formada na 'interação' entre o eu e a sociedade. [...] formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais 'exteriores' e as identidades que esses mundos oferecem. [...] ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando-os 'parte de nós', contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural. [...] o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente [...] transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados no sistemas culturais que nos rodeiam. [...] Dentro de nós há identidades contraditórias [...] de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (Hall, 1997, Pg. 10)

Fica evidente, pela construção de Hall, que a noção sociológica de um sujeito talhado e instituído pelas suas relações sociais e as posições que ocupa na sociedade são o próprio fundamento para o entendimento do que são suas necessidades dentro de um paradigma moderno de design. Elas não entram em uma esfera psicológica, psicográfica, ou mesmo simbólica: tratam-se, essencialmente, de necessidades pragmáticas oriundas das relações em que este sujeito está, culturalmente, circunscrito. Esta noção enxerga o sujeito imerso em relações de produção e, logicamente, o trabalho e as atividades produtivas como determinantes sobre todo o resto. Nesta perspectiva, a vida se confunde com o próprio universo produtivo.

Aspectos simbólicos de nossas necessidades começam a aparecer no projeto dos artefatos posteriormente. Como explica Deyan Sudjic, 'Um par de óculos é tanto um utensílio de caráter medicinal quanto um acessório de moda.' (Sudjic, 2010, Pg. 34), e essa perspectiva simbólica

do design, que não se fazia presente numa abordagem funcionalista, começa a ganhar corpo da década de 70 até os dias atuais, localizadas hoje, claramente, como abordagens "centradas no usuário", interpretadas de forma superficial e equivocada pelo setor produtivo como artefatos projetados para chamar a atenção de um "público alvo", e não de um bom design que abarque as necessidades subjetivas de quem usufrui deles.

'Mesmo assim, residem aqueles momentos secretos e especiais em nossas vidas, quando sorrimos inesperadamente - quando todas as nossas forças estão resolvidas' (Alexander, 1979, pg. 52, tradução dos autores) afirmou o arquiteto e matemático Christopher Alexander ao abordar o que chama de "qualidade sem nome", de onde partem - para ele - os aspectos centrais de um bom projeto; de um projeto que produz nos usuários uma receptividade acolhedora. Em toda a sua obra, referência não apenas ao design e à arquitetura, mas também na ciência da computação ao longo das décadas de 80 e 90, Alexander buscou identificar o que fazia um projeto se tornar uma solução memorável; o que havia inerente aos bons projetos, seja nas suas características materiais, ou em seu processo de configuração, que os tornavam especiais? O renomado professor da Universidade da Califórnia deixa claro, substancialmente no ápice de sua produção entre os livros "*Notes on the synthesis of form*", "*A pattern language*" e "*The timeless way of building*", que não é uma visão pessoal ou o dom de algum indivíduo que torna bom um projeto; muito pelo contrário, a perspectiva individual é falível, errática, contaminada por suposições e preconceitos, e conseqüentemente, pouquíssimo confiável. Seu argumento se desenvolve ao longo da famosa trilogia rumo a aspectos que transcendem o humano: uma linguagem universal de mecanismos, forças, e relações, que independem de nossa própria presença (a "qualidade sem nome"); e, mesmo assim, com uma robusta argumentação, ele se depara com a força inexorável de um simples riso espontâneo e sincero, que faz com que todos os conflitos internos, tensões, e forças presentes, se resolvam sem qualquer esforço - ou explicação - para isso.

Quão poderoso é o riso humano? Quão igualmente inexplicável ele é? O riso, e toda a cadeia neuroquímica de transmissores que ele desencadeia, espalhando endorfina por cada veia e capilar de nosso corpo, é capaz de transformar a mais árdua tensão em pura distensão. O riso franco e aberto transforma abruptamente os mecanismos interpretativos que utilizamos para qualificar e classificar as coisas, e modifica completamente as relações presentes. E mesmo com toda esta potência, o quão pequeno é o riso, quando comparado a tantas outras qualidades esperadas dos bons projetos? Solidez, robustez, seriedade, confiança, credibilidade, força, impacto, para enumerar apenas algumas delas. Atributos que estão sempre na ordem de uma certa nobreza inatingível, que denominamos aqui de "alto escalão" dos adjetivos. O artefato projetado precisa, nesse sentido, ser nobre e refletir certa pureza apolínea de propósito, que é a forma como o projetista enxerga (ou gostaria de enxergar) o sujeito que irá usá-lo.

E ao reconhecer esta falha ontológica, originada na idealização do usuário, voltamos nossos olhares para o "baixo escalão" dos adjetivos, dionisíacos, menos nobres, mas tão humanamente presentes em cada sujeito, em suas próprias falhas e desejos. A dúvida maior que se faz presente aqui não é, logicamente, se o design deve fazer rir; mas se ele deve nos sensibilizar, seja fazendo rir, fazendo chorar, divertindo, fascinando, apaixonando, provendo prazer, ou produzindo qualquer outra relação considerada mundana demais para a irretocável perfeição que os designers desejam imprimir aos seus projetos.

Marc Hassenzahl (2013) faz um mapeamento de emoções que podem ser levadas em consideração, utilizando da teoria das necessidades psicológicas na busca por relações positivas com os artefatos, nomeadas de "relação das experiências". O conjunto de necessidades adequadas para o experiências positivas sob a perspectiva de design, segundo ele, são:

1. Autonomia: Sentir poder controlar e decidir quais serão as próximas ações e sentir controle sobre os possíveis resultados destas ações. O oposto de sentir-se pressionado ou que outros controlam o que se faz.
2. Competência: Sentir-se capaz e eficaz em suas ações.
3. Relação/Relacionamento: Obter contato regular com pessoas com as quais se tem um nível alto de intimidade. Oposto ao sentimento de solidão ou ausência de cuidado por parte de outros em relacionamentos sociais.

4. Popularidade: Sentir-se querido, respeitado e com influência sobre outros. Não como dominador, mas como alguém cuja opinião ou conselho importa.
5. Estimulação: Sentir prazer em viver atividades, não sentir-se entediado ou subestimado pela vida.
6. Segurança: Estar seguro e no controle de sua vida. Não vivenciar incertezas e ameaças devido a circunstâncias e acontecimentos da vida.

Ao se deslocar a ênfase projetual do artefato concreto/tangível para a experiência com ele, observamos uma mudança significativa de perspectiva. Não se trata apenas de uma mudança sobre o vocabulário projetual, mas da resignificação de todo um modelo mental, que coloca o projetista frente aos sentimentos evocados pelo artefato, e para uma reflexão de seus efeitos sobre o usuário para além do ser útil, ou ser belo, na relação que estabelece com eles.

Hassenzahl (2011) defende a ideia de que uma experiência (no sentido de um momento singular e significativo para uma pessoa) exige que algo seja sentido. Segundo o autor, 'Enquanto uma experiência é um tecido complexo de sentimentos, pensamentos e ações, acredito que as emoções e a satisfação das necessidades psicológicas universais têm um papel acentuado.' (Hassenzahl, 2010, online, tradução dos autores). Além de Hassenzahl, Donald Norman também aponta para o papel delas na maneira como nos relacionamos com os artefatos. De uma forma ainda mais profunda sobre as questões cognitivas, Norman estabelece que 'Emoções [...] mudam a maneira como a mente humana soluciona problemas – o sistema emocional muda a maneira como o sistema cognitivo opera.' (Norman, 2004, Pg. 38), e isso parece ser confirmado pelos estudos do neurocientista português António Damásio:

estudos em meu laboratório mostraram que a emoção integra os processos de raciocínio e decisão, seja isso bom ou mau. [...] As descobertas provêm de estudo de vários indivíduos que eram inteiramente racionais no modo como conduziam suas vidas até o momento em que, em consequência de uma lesão neurológica em locais específicos do cérebro, perderam determinada classe de emoções e, em um desdobramento paralelo importantíssimo, perderam a capacidade para tomar decisões racionais. Esses indivíduos ainda podem usar os instrumentos de sua racionalidade e ainda conseguem evocar o conhecimento sobre o mundo que os cerca. Sua capacidade para lidar com a lógica de um problema permanece intacta. Ainda assim, muitas de suas decisões pessoais e sociais são irracionais, o mais das vezes desvantajosas para eles próprios e para outras pessoas. (Damásio, 2005, p. 62)

Damásio demonstra que as emoções são elementares para a construção dos sentidos na consciência. De forma sintética, enquanto um novo conhecimento ou significado pode ser incorporado racionalmente, é a presença das emoções que lhes conferem sentido para o sujeito. Conseguimos decodificar o significado de algo na ausência das emoções, mas não somos capazes de entender o sentido que este significado tem para nós, na sua ausência. São elas que conectam as relações que estabelecemos e os juízos que fazemos das coisas ao nosso redor.

Ao abordar a relação entre a felicidade e a experiência, assim como Csikszentmihalyi (2008) décadas antes, Hassenzahl (2011) se afasta da perspectiva da produtividade e dos artefatos desenvolvidos como ferramentas e instrumentos do trabalho, rumo àquilo que coloniza o que há de mais mundano ao nosso redor: nossa prática cotidiana e as possibilidades para tornar a vida e a relação humana com os objetos mais relevante e prazerosa. O autor demonstra que toda esta mudança passa a incorporar aspectos deixados de escanteio na configuração dos artefatos, principalmente ao que se refere às necessidades psicológicas das pessoas envolvidas.

## 2 Homo ludens: uma dimensão ignorada pelo design

Ao tratar do papel da ludicidade na composição de uma atividade de cunho projetual, não é recomendável ignorar o que Csikszentmihalyi (2008) denomina enquanto *enjoyment*<sup>1</sup>, elemento que, segundo ele, é fundamental para a consolidação de experiências ótimas - isto é, um estado de *flow* - sobre as quais os indivíduos costumam dedicar parte considerável da sua

<sup>1</sup> Os termos *enjoyment*, *self*, *flow*, *playfulness*, dentre outros no texto usados em inglês, não possuem tradução fidedigna para o português onde seus equivalentes, prazer, si mesmo, imersivo e divertido não capturam todo o sentido que possuem nas referências originais. Preferimos mantê-los em inglês como nas fontes utilizadas para não causar dissonância em sua interpretação.

atenção. Em contraponto às atividades prazerosas, percebidas como menos intensas, as *enjoyables* costumam resultar em complexidade e transformação do *self*, frutos da concentração imersiva no acontecimento. Como este nível de imersão profundo tende a ser caracterizado de forma semelhante entre os sujeitos que já o experimentaram, alguns componentes centrais são identificados, e, não por acaso, precisam ser considerados nos projetos.

Em geral, este estado de envolvimento intenso e imersivo na realização das ações faz com que os sujeitos sejam capazes de processar apenas as demandas das atividades que estão sendo executadas. De tal modo, o espaço mental dedicado para o processamento de outras informações tende a ser reduzido ou, até mesmo, inviabilizado. Conforme o próprio Csikszentmihalyi, 'essa é a razão pela qual o *flow* melhora a qualidade da experiência: as demandas claramente estruturadas da atividade impõem ordem e eliminam a interferência da desordem na consciência' (Csikszentmihalyi, 2008, p. 58).

Envolvidos em controlar as atividades de tal modo a serem capazes de resolvê-las, os indivíduos podem perder o controle sobre si mesmos. Não por acaso, a consciência do *self* tende a ser suspensa. Assim, alguns elementos básicos das necessidades fisiológicas tais como a fome e a dor, podem ser resignificadas no momento de execução destas atividades. Neste estágio de imersão em que o *self* não está sob consciência absoluta, é paradoxalmente comum que o próprio eu transite por um processo de expansão, uma vez que, em estado de *flow*, os indivíduos se tornam parte do sistema da atividade. Isto se dá de forma tão significativa que algumas normas tradicionais de avaliação do tempo, por exemplo, podem ser modificadas (normalmente, quem experiencia um estado de *flow* geralmente diz não sentir a passagem do tempo).

Como não há uma tradução fidedigna para o *enjoyment*, que garanta, sobretudo, sua equivalência em termos de linguagem, podem haver algumas confusões conceituais. É o caso, por exemplo, de acreditar que as experiências ótimas resultantes do estado de *flow* somente ocorreriam em tarefas prazerosas. Entretanto, ao situar o prazer e o *enjoyment* enquanto elementos que decorrem de discussões teóricas diferentes, percebe-se que a noção explorada por Csikszentmihalyi (2008) não está, necessariamente, vinculada às atividades prazerosas em seu sentido trivial, especialmente ao considerar a complexidades dos elementos supramencionados.

Muito embora os aspectos ora discutidos possam parecer distantes da realidade projetual, haja vista que decorrem de aspectos cognitivos que estão aquém da capacidade projetista, é importante entender que eles são componentes centrais para a constituição de uma boa experiência de uso. Na tentativa de elucidar este entendimento a partir de uma perspectiva mais prática, Blythe, Overbeeke, Monk e Wright, que parecem dialogar com o entendimento de Csikszentmihalyi (2008), explicam:

Para que um produto ou serviço seja desejável, ele precisa envolver as pessoas para as quais é projetado em três diferentes níveis. Na primeira instância ele precisa ser capaz de realizar a tarefa para qual foi projetado. [...] O segundo nível dialoga com as emoções associadas com o produto ou serviço. [...] Por exemplo, se você está usando um sistema bancário eletrônico, então o sentimento de confiança e segurança seriam apropriados, da mesma forma que usar um aparelho de som deveria ser excitante e divertido, dirigir um carro esportivo deveria ser excitante também, mas deveria estar presente um sentimento de segurança. O terceiro nível reflete as qualidades aspiracionais associadas ao produto ou serviço. O que possuir um produto ou usar um serviço fala sobre você?" (Blythe, Overbeeke, Monk & Wright, 2004, p. 11, tradução dos autores)

Esta orientação disruptiva do design chama atenção para uma transição da lógica centrada na usabilidade dos objetos, já discutida no texto, para uma discussão mais ampla, calcada nos elementos que figuram o *enjoyment*. Ainda em fase incipiente, essa abordagem alternativa dá ênfase à importância da diversão para a consolidação de experiências agradáveis, discutidas a partir de diversas vertentes. Blythe et al. (2004), por exemplo, situam este entendimento tendo como base aquilo que denominaram enquanto *funology*. Com o intuito de discutir acerca dos aspectos centrais da diversão, resultante de experiências entre os sujeitos e os artefatos, os autores apresentaram um *framework* pautado em quatro aspectos elementares, a saber: (1) composição, que trata das narrativas provenientes da interação dos indivíduos; (2) sensorial, que discute o envolvimento sensorial dos sujeitos com os desfechos e aspectos funcionais; (3)

emoção, que diz respeito às emoções depositadas na interação e (4) espaço-tempo, que diz que as ações e acontecimentos são desencadeadas em espaço e tempo particulares.

### 3 O jogo/jogar como elemento central

Segundo Sicart (2014), jogos não importam tanto quanto observamos. O ato em si de jogar é o que de fato é relevante. O jogar, ou *play*, é um conceito que está associado tanto à criação como à destruição, é disruptivo. É um conceito que ultrapassa a ideia de diversão, podendo ser tanto criativo como nihilista. Esse mesmo conceito, portanto, está presente em diversos segmentos da vida do sujeito tratado como *homo ludens*. Tal concepção não advém de uma perspectiva evolucionista ou cognitiva, mas humanística. Segundo o autor,

Jogamos porque somos humanos e precisamos entender o que nos torna humanos, [...] o brincar é a força que nos une. É uma maneira de explicar o mundo, os outros e a nós mesmos. Brincar é nos expressar - quem queremos ser, ou quem não queremos ser. Brincar é o que fazemos quando somos humanos. (Sicart, 2014, pg. 6, tradução dos autores)

Através do jogar é que o sujeito pode atribuir novos significados aos artefatos e ao ambiente a sua volta. Contudo, ao jogar, o sujeito também se torna imprevisível, pois um design projetado para determinada atividade pode não ser utilizado de acordo com o modelo pelo qual foi elaborado. O controle que o projetista possui sobre o bom design está correlacionada com a liberdade que o usuário possui ao jogar com o mesmo. É uma forma de interagir e realizar as atividades humanas que é resistente a compreensão formal. E apesar de não ser possível entender todos os sujeitos que fazem uso do bom design aqui tratado de maneira individual e particular, é possível apontar as características que o tangem.

O jogar depende do contexto no qual o indivíduo se encontra inserido; promove articulação do tempo, visto que o início e o encerramento do jogo é uma escolha proveniente do próprio sujeito. Ele depende das relações entre os artefatos, as pessoas, o espaço e a cultura. Uma alteração em alguma das variáveis desse sistema pode levar a mudanças na interpretação das regras do jogo. Outra característica do jogar é o aspecto carnavalesco que aborda tanto a tensão como o alívio, a sensação de recompensa. É entre o equilíbrio dessas sensações que o jogar se torna tão interessante e imersivo. O usuário do bom design não é aquele que se encontra sob tensão constantemente, ou aquele que não é desafiado - o bom design está nos artefatos que provocam o jogar e o equilíbrio entre essas emoções.

Apropriativo e disruptivo, o jogar pode alterar o significado de espaços, artefatos e sistemas de maneira a promover a atividade. O jogar também é autotélico, criativo e pessoal. Similar ao processo de linguagem, o jogar é um conceito vivo que, a depender das pessoas, do lugar, do contexto social e cultural, pode ser modificado, promovendo a liberdade do usuário ao escolher como definir a própria forma de interagir. Porém, nem todo design é projetado com o foco no jogar, mas todo design é passível de ter sua função alterada pelo usuário por meio do comportamento do mesmo - denominado *playfulness*.

### 4 Obstáculos que dificultam a inserção do lúdico nos projetos

Embora os elementos supramencionados sejam considerados relevantes do ponto de vista projetual, especialmente para a consolidação de experiências positivas, a inserção dos aspectos lúdicos nas atividades projetuais ainda encontra alguns desafios. Estes, por sua vez, podem ser alguns dos motivos pelos quais ainda há distanciamento entre o desenvolvimento dos projetos e os componentes que tratam do prazer de uso diversão dos sujeitos. Estes gargalos possuem raízes profundas, possivelmente originados em aspectos conceituais. Os termos *enjoyment*, *joy of use*, *playfulness* e *funology*, aqui discutidos pela perspectiva dos seus autores seminais, parecem não estar em um estado de solidez científica, uma vez que não existe um parâmetro único de discussão.

Além disso, também cabe destacar neste momento as dificuldades que tangenciam a elaboração de projetos direcionados para elementos intangíveis. Todos os aspectos aqui discutidos enquanto possíveis componentes para a consolidação de experiências ótimas são

de natureza intimamente subjetivas, perpassando pelos aspectos cognitivos e afetivos dos indivíduos no momento de interação com os objetos. Diferentemente dos artefatos convencionais, comuns às atividades projetuais, estes são incorpóreos e, portanto, parecem estar muito aquém da capacidade dos projetistas de desenvolvê-los. De fato, ao considerar que a própria experiência, questão que é imprescindível para a discussão destes aspectos lúdicos, decorre de acontecimentos sem previsibilidade (Larrosa, 2011), pode parecer distante a possibilidade de implementação destes elementos. Entretanto, pelo que se discute até o momento, é possível crer em sua alta relevância.

Outro aspecto que pode ser responsável por inviabilizar a inserção da experiência nas atividades projetuais, pautada na compreensão do *homo ludens* (Sicart, 2014), é a centralização equivocada na lógica e na figura do usuário. As raízes utilitaristas do design, em muito atreladas à noção sociocultural do sujeito enquanto agente desempenhador de tarefas, descredibiliza as necessidades humanas das quais são compostas as dimensões psíquicas dos indivíduos. Estes fatores, por sua vez, estão muito além das atividades funcionalistas executadas pelos sujeitos (Hall, 1997). Mesmo em vertentes mais recentes que discutem o design como um campo de atuação centrado no usuário, ainda não é possível capturar o ser humano em sua totalidade e complexidade, apenas em sua parcela funcionalista. Neste âmbito, os aspectos lúdicos, inerentes às necessidades humanas, parecem ser erroneamente percebidos como elementos triviais e descartáveis diante da lógica predominante.

Do ponto de vista operacional das atividades projetuais, também não há, ao menos por enquanto, instrumentos que possam ser considerados capazes de lidar com todas as dimensões conceituais inerentes aos seres humanos, componentes centrais da consolidação das experiências entre sujeitos-artefatos. Sendo assim, o que parte dos estudiosos afirmam, a exemplo de Blythe et al. (2004) e Csikszentmihalyi (2008), é que as estruturas apresentadas ainda não são métodos instituídos e pragmáticos, mas sim discussões que põem em voga os elementos cernes da experiência. Esta dificuldade metodológica é somada, ainda, a complexidade dos sujeitos, que, dotados de volatilidade (Damásio, 2005), podem ter interpretações diferentes do mesmo artefato até em um contexto idêntico.

## 4 Conclusão

A ideia do lúdico ser algo voltado apenas para o público infantil compromete o processo de tradução de conceitos, já são tratados como irrelevantes na prática projetual, ou apenas como questões tão subjetivas e complexas que não possam ser abordados de forma útil. Os elementos que permeiam o prazer de uso e a diversão do usuário com o bom design são passíveis de observação e análise, porém, pela natureza humanizada, o processo torna-se demasiadamente complexo, principalmente quando as interpretações, emoções e os sentidos produzidos na experiência não são um elemento que está sob o controle do projetista. Sendo assim, podemos observar que a experiência em si não é passível de total controle, ao mesmo tempo que não é absolutamente incontrolável.

Entende-se aqui, vistas as diversas formas como este intrincado jogo entre emoção, cognição e significação se colocam, que a prática projetual de design contemporâneo não enfrenta a questão, ou evitou tratá-la quando nos referimos à abordagem funcionalista.

É inevitável compreender que a própria questão da emoção, enquanto uma ciência, é também muito nova. Mas, frente ao conjunto de questões que apontamos no estudo realizado junto ao programa de pós-graduação em design da Universidade Federal de Pernambuco, nos parece possível afirmar que a questão do prazer de uso, da diversão e da emoção evocada pelos artefatos se institui como elemento fundamental no processo de configuração dos artefatos.

## Referências

- Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação | CIDI 2019  
*Proceedings of the 9th Information Design International Conference*  
Anais do 9º Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação | CONGIC 2019  
*Proceedings of the 9th Information Design Student Conference*

- Alexander, C. (1979). *A timeless way of building*. Oxford: Oxford University Press.
- Cardoso, R. (2012). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac-Naify, 2012.
- Blythe, M., Overbeeke, K., Monk, A., & Wright, P. (2004). *Funology - from usability to enjoyment*. New York: Kluwer Academic Publishers.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow - the psychology of optimal experience*. New York: HarperCollins.
- Damáσιο, A. (2005). *O mistério da consciência - do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. São Paulo: Cia das Letras.
- Hall, S. (1997). *A identidade cultural na pós-modernidade*. São Paulo: DP&A.
- Hassenzahl, M. (2010). *Experience design - technology for all the right reasons*. London: Morgan & Calypool.
- Hassenzahl, M. (2011). User experience and experience design in The encyclopedia of human-computer interaction. Copenhagen: Interaction design foundation. Disponível em <<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>> acesso em 01/05/2019.
- Hassenzahl, M, Eckoldt, K., Diefenbach, S., Laschke, M., Lenz, E., & Kim, J. (2013). Designing moments of meaning and pleasure - experience design and happiness. *International journal of design* v. 7 n. 3.
- Larrosa, J. (2011). Experiência e alteridade em educação. *Reflexão e Ação*, v. 19, n. 2, p. 04-27.
- Norman, D. (2004). *Design emocional*. Rio de Janeiro: Rocco, 2004.
- Sudjic, D. (2010). *A linguagem das coisas*. Rio de Janeiro: Intrínseca.
- Sicart, M. (2014). *Play matters*. Massachusetts: MIT Press.

### **Sobre o(a/s) autor(a/es)**

Adrielly Souza Silva, Bacharel, UFPE, Brasil <delylsouzas@gmail.com>  
Edvaldo Vieira de Souza Júnior, Bacharel, UFPE, Brasil <es.eddysouza@gmail.com>  
Guilherme Daguir, Bacharel, UFPE, Brasil <gui.daguir@gmail.com>  
Guilherme Ranoya, Doutor, UFPE, Brasil <ranoya@gmail.com>  
Janaína Araújo, Bacharel, UFPE, Brasil <jana.f.araujo@gmail.com>