

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Daniela de Carvalho Marçal

**Mediações do Design na construção de
interfaces de jogos infantis *online***

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Profa. Jackeline Lima Farbiarz

Co-orientador: Prof. Alexandre Farbiarz

Rio de Janeiro

Abril de 2011



Daniela de Carvalho Marçal

**Mediações do Design na construção
de interfaces de jogos infantis *on line***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design. Aprovada pela comissão Examinadora abaixo assinada.

Profa. Jackeline Lima Farbiarz
Orientadora
Departamento de Artes & Design

Prof. Dr. Alexandre Farbiarz
Co-orientador
UFF

Profa. Eliane Bettocchi Godinho
UFJF

Profa. Rita Maria Couto
Departamento de Artes & Design

Profa. Denise Berruezo Portinari
Coordenadora Setorial do Centro
de Teologia e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 07 de abril de 2011.

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, da autora e do orientador.

Daniela de Carvalho Marçal

Graduou-se em Fonoaudiologia em 1998 pelo Instituto Brasileiro de Medicina de Reabilitação (IBMR). Especializou-se no Curso o Lugar do Design na Leitura pela PUC-Rio, em 2007. Atuou profissionalmente na área de Educação durante 9 anos. Atualmente é membro do grupo de pesquisas Interdisciplinar Design e Formações de leitores em contextos culturais e pedagógicos, da PUC-Rio.

Ficha Catalográfica

Marçal, Daniela de Carvalho

Mediações do design na construção de interfaces de jogos infantis online / Daniela de Carvalho Marçal ; orientadora: Jackeline Lima Farbiarz; co-orientador: Alexandre Farbiarz. – 2011.

88 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2011.

Inclui bibliografia

1. Artes e design – Teses. 2. Design. 3. Mediação. 4. Criança. 5. Linguagem. 6. Internet. 7. Tecnologia. 8. Interação. I. Farbiarz, Jackeline Lima. II. Farbiarz, Alexandre. III. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes & Design. IV. Título.

CDD: 700

Agradecimentos

À Manuela pela força vital, o apoio incondicional, a generosidade de dividir comigo seu espaço acadêmico e, acima de tudo, pelo imenso amor que sua existência me proporciona.

À Marcelo Yamada, agradeço o companheirismo e a enorme paciência com o tempo.

Aos meus pais pelo amor e apoio eternos.

À orientadora Profa. Dra. Jackeline Farbiarz, agradeço a honra de me aceitar em seu espaço de reflexão e pelos colos necessários ao longo do percurso, foram momentos importantes em minha vida: MUITO OBRIGADA!

Ao co-orientador Prof. Dr. Alexandre Farbiarz pelos momentos de troca e pelos incentivos incansáveis em meu processo de escrita.

Aos professores que compuseram a banca examinadora, Profa. Dra. Rita Couto e Profa. Dra. Eliane Bettocchi, agradeço a atenção e o carinho.

Ao CNPq e à PUC-Rio, pelos auxílios concedidos, sem os quais a pesquisa não poderia ter sido realizada.

A colaboração de funcionários e professores do Departamento de Artes & Design, entre os quais não poderia deixar de citar Ailton, Rodrigo, Fábio, Wagner e Verônica.

À Profa. Sônia Kramer, agradeço pelo encontro com a obra de Walter Benjamin e pelas horas de agradáveis de estudo de filosofia e educação.

Aos colegas de turma, em especial Luiz Favilla e Rian Rezende pela parceria.

Aos amigos de jornada: Barbara Necyck, Ricardo Artur Carvalho e Guilherme Xavier, pelo companheirismo, a amizade, a generosidade, os papos acadêmicos e principalmente pelas risadas, fizeram muito bem à minha alma.

Às minhas grandes amigas: Silvana Mattievich, Rosemary Zuanetti e Maria José Carvalho, agradeço as palavras de incentivo, a amizade sincera e o apoio incansável.

À Alexandre Keusen por me fazer crer que eu era possível.

Agradeço aos integrantes do projeto *Khouse* por me receberem de portas abertas, e acima de tudo às crianças que me permitiram penetrar um pouquinho em seu universo tão especial e assim realizar um sonho, minha pesquisa de mestrado.

Resumo

Marçal, Daniela de Carvalho; Farbiraz, Jackeline Lima. **Mediações do design na construção de interfaces de jogos infantis *online***. Rio de Janeiro, 2011. 88p. Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A interação da criança com a tecnologia há muito se faz presente nas sociedades, não sendo então uma característica específica da sociedade contemporânea. O fato de as crianças estarem cada vez mais cedo dominando e interagindo com tecnologias complexas em situações que até então eram restritas ao universo adulto, como por exemplo a *internet*, mostra-se mais evidente na sociedade atual. Partimos do entendimento de que as novas tecnologias estão mudando os modos de constituição e desenvolvimento das relações sociais e também seus modos de significação. Nos aproximamos da criança inscrita na contemporaneidade por, a partir dela, estar criando sua identidade e se tornando sujeito desta sociedade. Esta pesquisa tem como tema central questões relacionadas ao papel do designer como mediador nos processos de desenvolvimento da linguagem, identidade e da produção de sentidos na interação da criança com interfaces de jogos infantis *online*. A partir da observação de um grupo de crianças entre 10 e 11 anos, moradores das comunidades da Rocinha e Vidigal, Zona Sul do Rio de Janeiro, durante suas atividades no projeto intitulado *Khouse* do Departamento de Informática da PUC-RIO, discutimos questões relativas ao papel do designer enquanto produtor cultural participante na proposição de modos linguísticos de produção de sentidos. Concluímos entendendo o papel do design como mantenedor de mitos e esteriótipos e indicamos ser vital refletir sobre seu lugar como promotor de novos conceitos e aquisições de conhecimentos da criança em sua relação com a *internet*.

Palavras-chave

Design; mediação; criança; linguagem; *internet*; tecnologia; interação.

Abstract

Marçal, Daniela de Carvalho; Farbiraz, Jackeline Lima (Advisor). **Mediations design in construction online games interfaces for children.** Rio de Janeiro, 2011. 88p. MSc. Dissertation – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

The child's interaction with technology is present in societies for long time and is not a specific feature of contemporary society. The fact that children are dominating and interacting with complex technologies each time earlier in situations that were once restricted to adult's universe, such as the Internet, seems more evident in society today. We regard that new technologies are changing the way the social relations are formed and developed, as much as their meanings. We understand that the contemporary children are immerse on those new relations and are, in this context, creating theirs identity and becoming subjects of this society. The main issue of this research is the designer's role as mediator in children's processes language, identity and meaning development as they interact with online game's interfaces for children. We observed a group of children between 10 and 11 years, residents of Rocinha and Vidigal communities, in South Zone of Rio de Janeiro, during their activities in the Khouse project, hosted by the Informatics Department of Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro. We conclude by understanding the role of design as a maintainer of myths and stereotypes, and indicate it is vital to reflect on his place as a promoter of new concepts and acquisition of knowledge of the child in its relationship with the Internet.

Keywords

Design; mediation, children, language, internet, technology; Interaction.

Sumário

1. Introdução	10
2. Campo	20
2.1 Percurso metodológico	21
2.2 Cenário de pesquisa	23
2.3 Metodologia da análise	25
2.3.1 Noção de enquadre	26
2.3.2 Noção de alinhamento	26
2.3.3 Noção de esquema de conhecimento	27
2.3.4 Noção de registro	28
2.4 Tratamento dos dados	29
2.5 Análise da situação social	30
2.5.1 Cenário: crianças na sala de informática	31
2.6 Seleção de enquadres e temas	33
2.7 Enquadre interações entre crianças	36
2.7.1 Tema A: Relação fabular icônica na interação com jogos	36
2.7.1.1 Alinhamento de instrução	37
2.7.1.2 Esquemas de conhecimento no alinhamento instrução	40
2.7.1.3 Alinhamento de cooperação	40
2.7.1.4 Esquemas de conhecimento no alinhamento de cooperação	43
2.7.2 Tema B: Relação de gênero na interação com jogos	44
2.7.2.1 Alinhamento de conflito	44
2.7.2.2 Esquemas de conhecimento no alinhamento de conflito	46
2.7.2.3 Alinhamento de cumplicidade	46
2.7.2.4 Esquemas de conhecimento no alinhamento de cumplicidade	48
2.8 Enquadre interações entre crianças e pesquisadora	48
2.8.1 Tema A: Relação fabular icônica na interação com jogos	49
2.8.1.1 Alinhamento de exploração	49
2.8.1.2 Esquemas de conhecimento no alinhamento exploração	52
2.8.2 Tema B: Relação de gênero na interação com jogos	53
2.8.2.1 Alinhamento de identidade de gênero	53
2.8.2.2 Esquemas de conhecimento no alinhamento de identidade de gênero	57
2.8.2.3 Alinhamento de interação	57
2.8.2.4 Esquemas de conhecimento no alinhamento de interação	59
3. Diálogo com os autores	60
3.1 Análise dos dados a partir dos autores	64
3.1.1 Relação fabular icônica na interação com jogos	66
3.1.2 Relação de gênero na interação com jogos	69
3.2 Fim do diálogo?	71
4. Achados da pesquisa	74
5. Considerações finais	81
6. Referências	85

Lista de figuras

Figura 1 - Crianças na sala do RDC	32
Figura 2 - Crianças na sala do RDC	32
Figura 3 - Tela do jogo relativo ao diálogo 1	37
Figura 4 - Imagem relativa ao diálogo 1.a	38
Figura 5 - Imagem relativa ao diálogo 2	41
Figura 6 - Meninas jogando em grupo	42
Figura 7 - Imagem referente ao diálogo 3	45
Figura 8 - Imagem referente ao diálogo 4	47
Figura 9 - Imagem referente ao diálogo 5	49
Figura 10 - Imagem referente ao diálogo 5.a	51
Figura 11 - Imagem referente ao diálogo 6	54
Figura 12 - Imagem referente ao diálogo 6.a	55
Figura 13 - Imagem referente ao diálogo 7	58
Figura 14 - Imagem do <i>site</i> sobre mensagem subliminar	76
Figura 15 - Imagem do <i>site</i> da localização dos países	79

*Não há dúvidas que brincar significa sempre libertação.
Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam
para si, brincando, o pequeno mundo próprio...*
Walter Benjamin