

## **O *Design with Intent* como Dispositivo de Controle nas Sociedades Contemporâneas<sup>1</sup>**

Caio Favero MARCHI<sup>2</sup>

Escola Superior de Propaganda e Marketing, SP

### **Resumo**

Este artigo tem como objetivo apresentar as principais características das sociedades de controle, das sociedades disciplinares e do *Design with Intent*. Para isso, com base em uma pesquisa bibliográfica, o trabalho será dividido em dois momentos de reflexão: no primeiro, buscaremos introduzir e discutir aquilo que Foucault intitulou de “sociedades disciplinares” e que, posteriormente, Deleuze interpretou e nomeou de “sociedades de controle”. No segundo, apresentaremos as principais características do *Design with Intent* e mostraremos de que maneira este método se relaciona com os modelos de sociedade determinados pelos filósofos franceses. Pesquisadores como Foucault (2006, 2009 e 2010), Deleuze (2010), Rose (1999), Costa (2004), Hardt (2000) e Lockton, Harrison e Stanton nortearão as reflexões realizadas ao longo do trabalho.

**Palavras-chave:** sociedade disciplinar; sociedade de controle; *Design with Intent*.

### **1.1 – Da disciplina ao controle: uma breve contextualização sobre os diferentes modelos de sociedade**

Com base nos estudos elaborados pelos filósofos franceses Michel Foucault e Gilles Deleuze, as sociedades podem ser divididas em três principais tipos de modelo: sociedade de soberania, sociedade disciplinar e sociedade de controle. Cada um dos modelos apresentados e explorados por Foucault e Deleuze apresenta uma dinâmica particular na maneira de se praticar o poder. Se, em um primeiro momento, o poder se fazia visível aos olhos dos indivíduos e sua legitimação dependia da grande exposição de suas ações, nos dias de hoje ele é cada vez mais discreto e ilocalizável (COSTA, 2004). Isso não significa que atualmente o poder esteja fragilizado ou então que ele não possua o mesmo alcance que em períodos anteriores. Tais alterações representam apenas mudanças e adaptações realizadas para manutenção e adequação dessa “ferramenta”. É importante destacar que apesar da aparente rigidez da categorização proposta por Foucault e Deleuze, os modelos de sociedade não possuem limites tão claros e delimitados. Essa flexibilidade permite o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Interfaces Comunicacionais do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação,

<sup>2</sup> Possui graduação em Publicidade e Propaganda pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (2010) e mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2013). Atualmente é professor da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM - SP). Email: cfmarchi87@gmail.com.

aparecimento de sociedades “híbridas”, ou seja, que não se encaixam em apenas um dos modelos propostos. As mortes por apedrejamento no Afeganistão<sup>3</sup> e o Projeto Echelon idealizado pelos Estados Unidos da América (COSTA, 2004) comprovam que tais modelos não são excludentes e sim “englobantes”. Apesar da existência desses três modelos de sociedades, neste artigo apenas dois deles serão investigados com maior ênfase: a sociedade disciplinar e a sociedade de controle.

### 1.1.1 – As sociedades disciplinares

As sociedades disciplinares que possuem como base de sua estrutura, como o próprio nome sugere, o poder disciplinar, “podem ser situadas num período que vai do século XVIII até a Segunda Grande Guerra, sendo que os anos da segunda metade do século XX estariam marcados por seu declínio e pela respectiva ascensão da sociedade de controle” (COSTA, 2004, p.161) e segundo Foucault, elas foram responsáveis por substituir aquelas que foram chamadas de sociedades de soberania. Quanto às diferenças entre os modelos de sociedade, o filósofo afirma que “entramos assim na idade que eu chamaria de ortopedia social. Trata-se de uma forma de poder, de um tipo de sociedade que classifico de sociedade disciplinar por oposição às sociedades propriamente penais que conhecíamos anteriormente. É a idade de controle social” (2002, p.86). Na análise do pesquisador francês, foram diversos os fatores que contribuíram para que essa transição se concretizasse, sendo que entre eles pode-se destacar o “aparecimento, ou melhor, a invenção de uma nova mecânica de poder, com procedimentos específicos, instrumentos totalmente novos e aparelhos bastante diferentes, o que é absolutamente incompatível com as relações de soberania” (FOUCAULT, 2010, p.187). Quanto à “essência” do poder disciplinar, Roberto Machado, na introdução do livro *Microfísica do poder* (2010) afirma que,

É importante notar que ela nem é um aparelho, nem uma instituição, na medida em que funciona como uma rede que as atravessa sem se limitar a suas fronteiras. Mas a diferença não é apenas de extensão, mas de natureza. Ela é uma técnica, um dispositivo, um mecanismo, um instrumento de poder, são ‘métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que asseguram a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade’. É o diagrama de um poder que não atua no exterior, mas trabalha o corpo dos homens, manipula seus

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/mundo/783774-condenado-pelo-taleb-an-casal-e-apedrejado-ate-a-morte-por-adulterio-no-afeganistao.shtml>

elementos, produz seu comportamento, enfim, fabrica o tipo de homem necessário ao funcionamento e manutenção da sociedade industrial, capitalista. (2010, p.XVII)

Ele complementa seu raciocínio elencando e descrevendo de maneira breve, três das principais características desse tipo de poder. São elas: organização do espaço, controle do tempo e vigilância (2010, p. XVII).

A disciplina como um tipo de organização do espaço e como controle do tempo foi essencial para o desenvolvimento e para a solidificação dos processos de “modelagem” mencionados por Deleuze em seu livro *Post-scriptum sobre as sociedades de controle* (2010). Os meios de confinamento, que se configuravam como espaços fechados, esquadrihados, hierarquizados, com tempo escasso e pouco flexível, funcionavam como verdadeiros moldes para as ideias e para os comportamentos dos cidadãos do período histórico em questão (DELEUZE, 2010). Tais cidadãos transitavam de maneira ininterrupta por espaços fechados e dessa maneira eram modelados de maneira constante e sequencial pelas instituições. Em um primeiro momento a família representava esse espaço. Posteriormente, ela era substituída pela escola (‘você não está mais na sua família’), pela caserna (‘você não está mais na escola’), pela fábrica e eventualmente pelo hospital e a pela prisão (DELEUZE, 2010, p. 223). Nikolas Rose, em seu livro *Powers of freedom* (1999), observa que

*Discipline, as instituted in all those ‘moralizing machines’ invented in the nineteenth century, was a mode of power that worked through the calculated distribution of bodies, spaces, time, gazes in attempts to fabricate subjects who were simultaneously useful and compliant. Through hierarchical observation and normalizing judgement, institutionalized in prisons, schools, lunatic asylums, reformatories, workhouses and similar assemblages, competences, capacities and controls upon conduct were to be inscribed into the soul of the citizen. (1999, p. 233)*

Assim como a organização do espaço e o controle do tempo, a vigilância possui um papel central na construção e na manutenção daquilo que Foucault nomeou de “corpos dóceis” (FOUCAULT, 2009). Na interpretação do filósofo francês, a vigilância compõe uma das hastes de sustentação do tripé do “sucesso do poder disciplinar” (FOUCAULT, 2009, p. 164) e da “disciplina correta” (FOUCAULT, 2009, p. 164). No que diz respeito especificamente às questões voltadas à vigilância, Foucault afirma que “o exercício da disciplina supõe um dispositivo que obrigue pelo jogo do olhar: um aparelho onde as técnicas que permitem ver induzam a efeitos de poder, e onde, em troca, os meios de coerção tornem claramente visíveis aqueles sobre quem se aplicam” (FOUCAULT, 2009, p.

165). Ele complementa seu raciocínio observando que “uma arte obscura da luz e do visível preparou em surdina um saber novo sobre o homem, através de técnicas para sujeitá-lo e processos para utilizá-lo” (FOUCAULT, 2009, p. 165). Tais colocações salientam a importância e o poder do olhar no processo de “adestramento” dos indivíduos. A substituição dos métodos de punição violentos e sensacionalistas por técnicas silenciosas, discretas, que tinham o espaço, o tempo e o olhar como suas principais ferramentas, transformou significativamente a relação entre os homens e o ambiente. Em seu livro *A verdade e as formas jurídicas* (2002), Foucault reforça a importância dessa substituição ao relatar que Jeremy Bentham, jurista, filósofo e projetista do edifício síntese de seus pensamentos sobre disciplina, foi, em sua opinião, um dos maiores pensadores de todos os tempos. (FOUCAULT, 2002, p. 86). Segundo o filósofo francês, foi Bentham “que programou, definiu e descreveu da maneira mais precisa as formas de poder em que vivemos e que apresentou um maravilhoso e célebre pequeno modelo desta sociedade da ortopedia generalizada: o famoso Panopticon” (FOUCAULT, 2002, p. 86).

A passagem das sociedades disciplinares para as sociedades de controle se deu de maneira mais intensa após o término da Segunda Guerra Mundial em 1945. Segundo Deleuze, é nessa época que os principais meios de confinamento como a escola, os hospitais, as prisões e as fábricas, entraram em uma crise generalizada. Michael Hardt, pesquisador norte-americano que em seu texto *A sociedade mundial de controle* (2000) fez uma análise da sociedade de controle proposta por Deleuze, afirma que

A passagem da sociedade disciplinar à sociedade de controle se caracteriza, inicialmente, pelo desmoronamento dos muros que definiam as instituições. Haverá, portanto, cada vez menos distinções entre o dentro e o fora. Trata-se, efetivamente, de um elemento de mudança geral na maneira pela qual o poder marca o espaço, na passagem da modernidade à pós-modernidade. (2000, p. 358)

Algumas das características das sociedades disciplinares ainda estão presentes no cotidiano dos cidadãos contemporâneos, principalmente no que diz respeito à vigilância. É evidente que com os avanços tecnológicos e com a crise dos principais meios de confinamento, o ato de vigiar sofreu uma série de modificações. Apesar disso, ele continua impregnado no cotidiano dos indivíduos. Os filmes *1984* (1984), *Minority Report* (2002), *Red Road* (2006), *Zona do Crime* (2007), *Os três* (2011) e o premiado seriado *Person of Interest* (2011), demonstram que essa temática ganhou significativo espaço nas mídias de massa nos últimos anos e os debates sobre as questões morais e éticas que envolvem principalmente a

utilização de câmeras de segurança são cada vez mais frequentes. As sociedades altamente controladas constituem o assunto principal do próximo tópico deste artigo.

### 1.1.2 – As sociedades de controle

As sociedades de controle foram mencionadas pela primeira vez por Gilles Deleuze em um breve texto intitulado de *Post-scriptum sobre as sociedades de controle* (2010). Nesse artigo, Deleuze sugere que as sociedades disciplinares foram substituídas, a partir do final da Segunda Grande Guerra, por um novo modelo de sociedade, que substituiu as técnicas de “modelagem” por técnicas de “modulação”, que tornou os indivíduos até então “indivisíveis” em “divisíveis” e que alterou a natureza do poder (DELEUZE, 2010). Esse novo modelo de sociedade recebeu o nome de sociedade de controle. Como mencionado, na opinião do filósofo francês, o marco da transição entre esses dois modelos de sociedade foi a profunda crise pela qual os meios de confinamento tradicional passaram na segunda metade do século XX. Na análise de Deleuze,

Encontramo-nos numa crise generalizada de todos os meios de confinamento, prisão, hospital, fábrica, escola, família. A família é um “interior”, em crise como qualquer outro interior, escolar, profissional etc. Os ministros competentes não param de anunciar reformas supostamente necessárias. Reformar a escola, reformar a indústria, o hospital, o exército, a prisão; mas todos sabem que essas instituições estão condenadas, num prazo mais ou menos longo. Trata-se apenas de gerir sua agonia e ocupar as pessoas, até a instalação das novas forças que se anunciam. São as sociedades de controle que estão substituindo as sociedades disciplinares (2010, p.224)

As sociedades de controle se diferenciam em diversos aspectos dos modelos de sociedade que as precederam. Para representar as diferenças entre tais modelos de sociedade, Deleuze recorreu à metáfora dos “túneis estruturais da toupeira” e das “ondulações infinitas da serpente” (DELEUZE, 2010, p. 230). No paralelo criado pelo filósofo francês, as sociedades disciplinares são representadas pelos túneis estruturais da toupeira e as sociedades de controle pelas ondulações infinitas da serpente. Os “túneis estruturais da toupeira” simbolizam as sociedades disciplinares, pois neles, assim como nesse modelo de sociedade, o “dentro” e o “fora” possuem limites claros e bem delimitados. É relativamente simples identificar a fronteira entre a terra e o túnel, assim como também é relativamente simples localizar onde começam e onde terminam as instituições de confinamento (escola, hospital, indústria e prisão, por exemplo). Por outro lado, as

“ondulações infinitas da serpente” não permitem que o término de um movimento seja diferenciado do início de outro, causando a impressão de que os movimentos são contínuos, infinitos e constantes. Com o objetivo de reiterar as diferenças entre esses dois modelos de sociedade, Rose analisa que

*In disciplinary societies it was a matter of procession from one disciplinary institution to another [...] each seeking to mould conduct by inscribing enduring corporeal and behavioural competences, and persisting practices of self-scrutiny and self-constraint into the soul. Control society is one of constant and never-ending modulation where the modulation occurs within the flows and transactions between the forces and capacities of the human subject and the practices in which he or she participates (1999, p. 234)*

Em relação à alteração no processo de direcionamento da conduta dos indivíduos, Deleuze observa que “os confinamentos são *moldes*, distintas moldagens, mas os controles são uma *modulação*, como uma moldagem auto deformante que mudasse continuamente, a cada instante, ou como uma peneira cujas malhas mudassem de um ponto a outro” (DELEUZE, 2010, p. 225). Costa, em seu artigo *Sociedade de controle* (2004), sintetiza as ideias de Deleuze quanto às sociedades de controle da seguinte maneira:

[...] a sociedade de controle seria marcada pela interpenetração dos espaços, por sua suposta ausência de limites definidos (a rede) e pela instauração de um tempo contínuo no qual os indivíduos nunca conseguiriam terminar coisa nenhuma, pois estariam sempre enredados numa espécie de formação permanente, de dívida impagável, prisioneiro em campo aberto. (COSTA, 2004, p.161)

A alteração no processo de direcionamento da conduta dos indivíduos não representa a totalidade das características que são atribuídas às sociedades de controle pelos pesquisadores deste modelo social. Além dessa significativa modificação, outros dois pontos são importantes para a compreensão das especificidades da sociedade de controle: a mudança na organização da informação e o abandono da ideia de indivíduos *indivisíveis* (COSTA, 2004). Nesse modelo de sociedade, as informações deixaram de ter uma organização vertical e hierárquica e tornaram-se horizontais. Isso resultou em uma desvinculação das informações dos espaços físicos, uma vez que nas sociedades disciplinares existia “uma intensa regulação dos fluxos imateriais no interior dos edifícios e entre eles, de tal maneira que a resposta à pergunta ‘onde está?’ parece indicar ao mesmo tempo o lugar físico e a propriedade da informação” (COSTA, 2004, p. 162). Quanto ao segundo ponto, a transformação dos cidadãos em indivíduos “*dividuais*”, Deleuze afirma

que “as sociedades disciplinares têm dois polos: a assinatura que indica o *indivíduo*, e o número de matrícula que indica sua posição numa *massa*”. (DELEUZE, 2010, p. 226). Diferentemente do modelo citado, nas sociedades de controle

[...] o essencial não é mais uma assinatura e nem um número, mas uma cifra: a cifra é uma *senha*, ao passo que as sociedades disciplinares são reguladas por *palavras de ordem*. [...] A linguagem numérica do controle é feita de cifras, que marcam o acesso à informação, ou a rejeição. Não se está mais diante do par massa-indivíduo. Os indivíduos tornaram-se “*dividuais*”, divisíveis, e as massas tornaram-se amostras, dados, mercados ou “*bancos*” (DELEUZE, 2010, p. 226)

A substituição do “espaço estriado” característico das sociedades disciplinares pelo “espaço liso” instituído pelas sociedades de controle (HARDT, 2000, p. 357), representou também uma alteração na natureza do poder. O poder, que em um primeiro momento era exercido de maneira hierárquica, com um direcionamento claro e com uma “origem” bem definida, com o aparecimento das sociedades disciplinares tornou-se cada vez mais “automatizado” e “desindividualizado” e agora, com a solidificação das sociedades de controle, adquiriu um caráter horizontal, anônimo e ilocalizável. Segundo Costa, “as instâncias de poder estão dissolvidas por entre os indivíduos, o poder não tem mais cara”. (COSTA, 2004, p.162). É nesse ambiente, em que tudo e todos estão sob constante observação e direcionamento, que emerge aquilo que pesquisadores da Universidade de Brunel intitularam de *Design with Intent*. A apresentação desse “método” assim como suas principais características serão descritos no tópico a seguir.

## 1.2 – O *Design with Intent*

Segundo Lockton, Harrison e Stanton, pesquisadores responsáveis pelo desenvolvimento desse “método”, o *Design with Intent* (DwI) pode ser definido como *design that's intended to influence or result in certain user behaviour — it's an attempt to describe lots of types of systems (products, services, interfaces, environments) that have been strategically designed with the intent to influence how people use them*<sup>4</sup>. Com o objetivo de organizar os diferentes tipos de sistema que são utilizados para “manipular” o comportamento dos indivíduos, os teóricos da Universidade de Brunel elaboraram uma estrutura que agrupa tais estratégias em oito diferentes núcleos ou como preferem os

---

<sup>4</sup> Disponível em: [http://www.danlockton.com/dwi/Main\\_Page](http://www.danlockton.com/dwi/Main_Page)



pesquisadores ingleses, em oito diferentes “lentes” (*Lens*). São elas: *Architectual*, *Errorproofing*, *Interaction*, *Ludic*, *Perceptual*, *Cognitive*, *Machiavellian* e *Security*<sup>5</sup>. Na interpretação desses estudiosos, essas “lentes” “*are a way of grouping the 101 cards*<sup>6</sup> *according to different kinds of disciplinary ‘worldview’ or fields of research*”. As “estratégias de manipulação” identificadas por Lockton, Harrison e Stanton, receberam o nome de *patterns* e o número deles em cada uma das “lentes” não é fixo e imutável, ou seja, com o desenvolvimento da pesquisa, novas estratégias serão catalogadas e o número de *patterns* de determinados núcleos tende a aumentar ou a diminuir. É importante ressaltar que apesar dos *patterns* serem direcionados para apenas uma das oito opções de núcleos (*Lens*) disponíveis, é comum que eles se encaixem em mais de uma “lente”. Em situações como essa, os pesquisadores optam por direcionar o *pattern* para a “lente” com a qual ele apresenta maior grau de afinidade.

Lockton, Harrison e Stanton apontam dois fatores como os principais responsáveis pelo surgimento e desenvolvimento do *DwI*. O primeiro deles é a falta de interação entre os diferentes campos de pesquisa. Na interpretação dos autores, o pequeno diálogo entre distintas áreas do saber inviabiliza o desenvolvimento do conhecimento como um todo. O segundo fator que contribuiu de maneira significativa para o surgimento e para o desenvolvimento do *DwI* foi a falta de consciência, por parte de significativa parcela dos designers, da importância e da responsabilidade que os profissionais dessa área possuem ao elaborar um novo projeto. Dessa maneira, o “método” proposto por Lockton, Harrison e Stanton procura integrar diferentes áreas do conhecimento e alertar sobre a importância dos desenvolvedores na criação de novos projetos.

O *DwI* sofreu uma série de modificações até chegar ao modelo utilizado pelos pesquisadores nos dias de hoje. Desde 2006, o “método” vem sendo aprimorado e já passou por duas significativas atualizações. Na primeira versão, conhecida como v.0.8, o “método” apresentava uma proposta diferente e não se preocupava em agrupar os *patterns* em “lentes”. Nas publicações datadas desse período, é possível perceber um esforço por parte de seus idealizadores em mapear as referências teóricas que fundamentavam as discussões em relação ao *DwI*. Foi apenas na segunda versão desse dispositivo, o v.0.9, que os pesquisadores ingleses introduziram as “lentes”. Apesar de possuir um formato semelhante ao que é apresentado no modelo atual, essa versão contava com apenas seis “lentes” e um total de doze *patterns*. A versão v.1.0, última disponibilizada pelos teóricos da

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.danlockton.com/dwi/Lenses>

<sup>6</sup> Os autores disponibilizaram *cards* com cada um dos *patterns*



Universidade de Brunel, possibilitou que um grande progresso no desenvolvimento do trabalho fosse notado. Na versão atualizada do “método”, Lockton, Harrison e Stanton contabilizam oito lentes e um total de 101 *patterns*. Nela, cada *pattern* recebe um nome e vem acompanhado de uma pergunta. Essa pergunta tem a função de estimular os designers a se colocarem na posição daqueles que foram impactados pela estratégia. Essa reflexão contribui para que as decisões sejam tomadas de maneira mais precisa. A seguir apresentaremos de maneira breve cada uma das oito diferentes “lentes” que compõem o “método”.

### 1.2.1 – *Architectural Lens*

A *Architectural lens* é a primeira das oito “lentes” estudadas pelos pesquisadores Lockton, Stanton e Harrison. Ela utiliza como sua principal fonte de referência as “*techniques used to influence user behaviour in architecture, urban planning and related disciplines such as traffic management and crime prevention through environmental design*”. Os teóricos ingleses complementam a descrição da “lente” observando que “*while most of the techniques have been developed in the built environmental, many of the ideas can also be applied in interaction and product design, even software or services; they are effectively about using the structure of systems to influence behaviour*”. Como o próprio nome sugere, todos os *patterns* dessa lente possuem alguma relação com a área da arquitetura. A capacidade das portas e portões em direcionar a movimentação dos indivíduos é apenas um exemplo da aplicação da *Architectural Lens*. Os *patterns* que compõem essa “lente” são: *Angles, Converging & diverging, Conveyor belts, Feature deletion, Hiding things, Material properties, Mazes, Pave the cowpaths, Positioning, Roadblock, Segmentation & spacing* e *Simplicity*.

### 1.2.2 – *Errorproofing Lens*

A *Errorproofing Lens* tem como sua principal proposta evitar com que os usuários de determinados tipos de sistemas cometam erros. Essa “lente” atua como um elemento preventivo e busca nas “estratégias de manipulação” soluções para minimizar a incidência de falhas. Segundo Lockton, Stanton e Harrison, “*the Errorproofing Lens represents a worldview treating deviations from the target behaviour as ‘errors’ which design can help*

*avoid, either by making it easier for users to work without errors, or by making errors impossible in the first place*". A "lente" *Errorproofing* apresenta um total de dez *patterns*. São eles: *Are you sure?*, *Choice Editing*, *Conditional Warnings*, *Defaults*, *Did you mean?*, *Interlock*, *Matched Affordances*, *Opt-outs*, *Portions* e *Task lock-in/out*.

### 1.2.3 – *Interaction Lens*

A *Interaction Lens* agrupa os *patterns* nos quais a interação representa um fator determinante para que o sistema influencie o comportamento do usuário. Um exemplo de utilização dessa "lente" são as barras de progresso, comuns nas operações realizadas em computadores. O preenchimento gradativo da barra representa um *feedback* em tempo real da ação que está sendo realizada e estimula a sensação de que a tarefa será concluída. Ainda quanto às especificidades da *Interaction Lens*, os estudiosos da Universidade de Brunel salientam que *"all the patterns are really about interaction design in one form or another, but the Interaction Lens brings together some of the most common design elements of interfaces where users' interactions with the system affect how their behaviour is influenced"*. A "lente" em questão é composta pelos seguintes *patterns*: *Feedback through form*, *Kairos*, *Partial completion*, *Peer feedback*, *Progress bar*, *Real-time feedback*, *Simulation & feedforward*, *Summary feedback*, *Tailoring* e *Tunnelling & wizards*.

### 1.2.4 – *Ludic Lens*

Na interpretação de Lockton, Stanton e Harrison *"games are great at engaging people for long periods of time, getting them involved, and, if we put it bluntly, influencing people's behaviour through their very design"*. Por serem estratégias que já estão incorporadas no cotidiano de grande parte da população, os *patterns* "lúdicos" não apresentam altos índices de resistência e em diversas situações são diretamente associados à diversão. Esses dois fatores são essenciais para se compreender o sucesso na utilização desta "lente". Os teóricos ingleses sintetizam as estratégias que compõem a *Ludic Lens* da seguinte maneira:

*The Ludic Lens includes a number of techniques for influencing user behaviour that can be derived from games and other 'playful' interactions, ranging from basic social psychology mechanisms, such as*

*goal-setting, to operant conditioning, to common game elements such as scores, levels and collections.*

Como mencionado, as onze “estratégias de manipulação” que são utilizadas nessa “lente” habitam o dia a dia de grande parte dos cidadãos contemporâneos e por esse motivo representam alguns dos maiores índices de eficiência na tarefa de influenciar comportamentos. Os *patterns* responsáveis por isso são: *Challenges & targets, Collections, Leave gaps to fill, Levels, Make it a meme, Playfulness, Rewards, Role-playing, Scores, Storytelling* e *Unpredictable reinforcement*.

### **1.2.5 – Perceptual Lens**

Lockton, Stanton e Harrison definem a quinta “lente” daquilo que intitularam de *Design with Intent* da seguinte maneira:

*The Perceptual Lens combines ideas from product semantics, semiotics, ecological psychology and Gestalt psychology about how users perceive patterns and meanings as they interact with the system around them, and puts them into forms that which invite the designer to think about how they might influence peoples’ behaviour. Most are predominantly visual, but they need not be: sounds, smells, textures and so on can be used, individually or in combination.*

A *Perceptual Lens* é a “lente” que apresenta o maior número de *patterns* em sua estrutura. São dezessete “estratégias de manipulação” catalogadas pelos pesquisadores ingleses. Tal “lente” é composta pelos seguintes *patterns*: *(A)symmetry, Colour associations, Contrast, Fake affordances, Implied sequences, Metaphors, Mimicry & mirroring, Mood, Nakedness, Perceived affordances, Possibility trees, Prominence, Proximity & grouping, Seductive atmospherics, Similarity, Transparency* e *Watermarking*.

### **1.2.6 – Cognitive Lens**

Os *patterns* que compõem a mais científica das “lentes” do *Design with Intent* são: *Assuaging guilt, Commitment & consistency, Decoys, Desire for order, Do as you’re told, Emotional engagement, Expert choice, Framing, Habits, Personality, Provoke empathy, Reciprocation, Rephrasing & renaming, Scarcity* e *Social proof*.

A *Cognitive Lens* pode ser considerada como a “lente” mais científica desse “método”, pois seus *patterns* são elaborados, em sua maioria, com base em pesquisas acadêmicas e investigações empíricas. Segundo os próprios idealizadores do *DwI* a

*Cognitive Lens draws on reasearch in behavioural economics and cognitive psychology looking at how people make decisions, and how this is affected by 'heuristics' and 'biases'. If designers understand how users make interaction decisions, that knowledge can be used to influence interaction behaviour.*

Esse embasamento revela uma grande preocupação, por parte dos responsáveis por projetar tais tipos de sistemas, em elaborar “estratégias de manipulação” cada vez mais direcionadas e eficientes e dessa forma atingir resultados cada vez mais ambiciosos.

### 1.2.7 – *Machiavellian Lens*

A *Machiavellian Lens*, como o próprio nome sugere, é a “lente” que utiliza o lema “os fins justificam os meios”, proposto por Nicolau Maquiavel, como sua principal referência. Os *patterns* que constituem esse grupo de estratégias possuem apenas o interesse em manipular os comportamentos dos cidadãos, sem medir as possíveis consequências de tais intervenções. Segundo Lockton, Harrison e Stanton,

*The Machiavellian Lens comprises design patters which, while diverse, 'all embody an end justifies the means' approach of the kind associated with Niccolò Machiavelli. These will often be considered unethical, but nevertheless are commonly used to control and influence consumers through advertising, pricing structures, planned obsolescence, lock-ins and so on, and central to much work by authors such as Vance Packard and Douglas Rushkoff revealing the 'hidden' structures which shape our everyday behaviour.*

As estratégias de vendas e marketing da empresa norte-americana Apple, são bons exemplos de utilização do *pattern Style obsolescence* da *Machiavellian Lens*. Anualmente a instituição realiza um evento para anunciar os novos produtos que estarão disponíveis para o público ao longo da temporada. O curto espaço de tempo entre o lançamento de um novo equipamento ou *software* e sua nova versão faz com que os consumidores invistam frequentemente em mercadorias novas e atualizadas. Essa estratégia está diretamente ligada

à sociedade do consumo descrita pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman em seu livro *Vida para consumo* (2008).

Esses são os *patterns* que constituem a *Machiavellian Lens: Anchoring, Antifeatures & crippleware, Bundling, Degrading performance, First one free, Forced dichotomy, Format lock-in/out, Functional obsolescence, I cut, you choose, Poison pill, Serving suggestion, Slow/no response, Style obsolescenc e Worry resolution*.

### 1.2.8 – *Security Lens*

Segundo Lockton, Harrison e Stanton, “*the Security Lens represents a ‘security’ worldview, that undesired user behaviour is something to deter and/or prevent though ‘countermeasures’ designed into products, systems and environments*”. Os pesquisadores ainda salientam que,

*From a designer’s point of view, this can often be an ‘unfriendly’ and in some circumstances unethical view to take, effectively treating users as ‘guilty until proven innocent’. However, thinking further about the patterns, it’s possible to think of ways that they could be applied to help users control their own habits or behaviour for their own benefit, encouraging exercise, reducing energy use, and so on.*

A *Security Lens* é composta pelos seguintes *patterns*: *Coercive atmospherics, Peerveillance, Sousveillance, Surveillance, Threat of injury, Threat to property, What you can do, What you have, What you know, What you’ve done, Where you are e Who or what you are*.

### 1.3 – Considerações Finais

Este artigo teve o intuito de apresentar as principais características das sociedades de controle, das sociedades disciplinares e do *Design with Intent*. A compreensão dos pontos que caracterizam cada um desses modelos de sociedade (controle e disciplinar), assim como destacar os aspectos que os diferenciam e os quesitos que a sociedade de controle incorporou das sociedades disciplinares para aperfeiçoá-los e torná-los mais eficientes e eficazes, mostrou-se essencial para a construção do cenário que possibilitou a emergência do *Design with Intent*. Como descrito no decorrer do trabalho, esse “método” foi criado por

pesquisadores ingleses da Universidade de Brunel e busca reunir técnicas dos mais diferentes campos do conhecimento humano, com o objetivo de “manipular” os comportamentos dos cidadãos.

A passagem “[...] *it’s possible to think of ways that they could be applied to help users control their own habits or behaviour for their own benefit* [...]” sintetiza a importância do *DwI* na manutenção desse modelo de sociedade e de certa maneira descreve a “essência” daquilo que possibilitou a emergência desse “método” e a tentativa de se apropriar dessas estratégias e de transformá-las em algo positivo e benéfico para os cidadãos atua como um dos maiores indícios da consolidação das sociedades de controle.

#### 1.4 – Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadoria. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

BOTELLO, Nelson. Orquestração da vigilância eletrônica: experiência em CFTV no México. In: BRUNO, Fernanda; KANASHIRO, Marta; FIRMINO, Rodrigo (Orgs.). **Vigilância e visibilidade**: espaço, tecnologia e identificação. Porto Alegre: Sulina, 2010.

CASTRO, Edgardo. **Vocabulário de Foucault**: um percurso pelos temas, conceitos e autores. Tradução de Ingrid Muller Xavier. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

COSTA, Rogério. Sociedade de controle. **Revista São Paulo em Perspectiva**, São Paulo, n.01, jan. 2004. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-88392004000100019](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392004000100019)>. Acesso em: 18 de setembro de 2011.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. 2ª Edição. São Paulo: Editora 34, 2010.

FOUCAULT, Michel. **A verdade e as formas jurídicas**. Tradução de Roberto Cabral de Melo Machado e Eduardo Jardim Morais. Rio de Janeiro: NAU Editora, 2002.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade**: a vontade de saber. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 17ª Edição. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2006.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Tradução de Raquel Ramallete. 37ª Edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

FOUCAULT, Michel. **Em defesa da sociedade**. Tradução de Maria Ermantina de Almeida Prado Galvão. 2ª Edição. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

HARDT, Michel. A sociedade mundial de controle. Tradução de Maria Cristina Franco Ferraz. In: ALLEZ, Éric (Org.). **Gilles Deleuze**: uma vida filosófica. São Paulo: Editora 34, 2000.

LEMONS, André; QUEIROZ, Camila; SANTANA, Egideilson; FAGUNDES, Frederico; BALEEIRO, Gabriela. **Câmeras de segurança e cultura da insegurança**: percepções sobre as câmeras de vigilância da UFBA. Disponível em: <<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo11%20André%20Lemos,%20Camila%20Queiroz,%20Egide%C3%ADlson%20>

Santana,%20Frederico%20Fagundes%20e%20Gabriela%20Baleeiro.pdf>. Acesso em 15 de janeiro de 2013.

LOCKTON, Dan. **What is Design with Intent?** Disponível em:  
<[http://www.danlockton.com/dwi/Main\\_Page](http://www.danlockton.com/dwi/Main_Page)>. Acesso em: 2 de agosto de 2011

LOCKTON, Dan. **What is Design with Intent?** Disponível em:  
<<http://www.danlockton.com/dwi/Lenses>>. Acesso em: 2 de agosto de 2011

ROSE, Nikolas. **Powers of freedom**: reframing political thought. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1999.