

## UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE O USO DO CONCEITO DE *AFFORDANCE* PARA O *DESIGN* DE INTERAÇÃO

Matheus da Silva Duarte<sup>1</sup>, Jorge Fernandes<sup>2</sup>, Murilo Scoz<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Design Gráfico - CEART - bolsista PIBIC/CNPq ou PIBIC-Af/CNPq ou PROBIC/UDESC, PROBIC-Af/UDESC ou PIBITI/CNPq ou PROBITI/UDESC ou PROIP/UDESC ou PIBIC-EM ou PIVIC/UDESC [escolha uma opção e delete as demais.](#)

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso de Design Industrial – CEART

<sup>3</sup> Orientador, Departamento de Design - CEART – [muriloscoz@gmail.com](mailto:muriloscoz@gmail.com)

Palavras-chave: RBS. *Design* de interação. *Affordance*.

A pesquisa realizada buscou investigar as diferentes formas de utilização do conceito de *Affordance*, originário do campo da biologia, para o campo do *design*, mais especificamente, para o *design* de interação, uma vez que pôde ser notada uma crescente aplicação do conceito à novas áreas.

A busca por esse tipo de produção científica ocorreu através de uma revisão bibliográfica sistemática (RBS), onde objetivava-se identificar a conceituação proposta para o termo, os autores citados como referência e o caráter dos testes desenvolvidos. Desta forma, utilizando três bases de dados diferentes, a *Web of Science*, *Scopus* e *JSTOR*, foram realizadas algumas combinações de *strings* na intenção de encontrar resultados dentro de um escopo possível de análise.

Desta forma, inicialmente foi realizado uma busca utilizando *strings* mais específicas, no caso: *Interaction Design* e *Affordance*. Essa combinação gerou resultados mais restritos (24 artigos no indexador *Web of Science*; 49 no *Scopus*; e 11 no *JSTOR*.) mostrando então a necessidade de se ampliar o escopo da pesquisa. Tal ampliação foi executada pela ampliação das *strings*, aumentando as possibilidades de terminação dos termos e utilização de sinônimos, de uma maneira que chegaram-se aos seguintes resultados:

Indexador	<i>Strings</i>	Resultados
Scopus	TITLE-ABS-KEY ( ( "interac* design" OR "digital devic*" OR "interactive devic*" OR "tech*" OR "comput*" ) AND "affordance" ) AND ( LIMIT-TO ( DOCTYPE , "ar" ) )	469
Web of Science	(( "interac* design" OR "digital devic*" OR "interactive devic*" OR "tech*" OR "comput*" ) AND "affordance" ) Refinado por: TIPOS DE DOCUMENTO: ( ARTICLE ) Tempo estipulado: Todos os anos. Índices: SCI-EXPANDED, SSCI, A&HCI, CPCI-S, CPCI-SSH, ESCI.	369
JSTOR	((((( "interaction design" ) OR ( "interactive design" )) OR ( "digital	286

	device")) OR (tech*)) OR (comput*)) AND ("affordance"))	
--	---	--

**Fig. 1** Tabela de ampliação de Strings (Fonte: desenvolvida pelos autores.)

Chegado a um novo e mais abrangente número de resultados, foram aplicados alguns filtros na intenção de refinar os achados que interessam a esta pesquisa. Desta forma, primeiramente foi aplicado o filtro de leitura de títulos e em segundo a leitura de resumos. Tais leituras foram aplicadas com o objetivo de excluir as aplicações do conceito de *Affordance* que não eram utilizados em artefatos do campo do *design* e iluminar os estudos que utilizavam o conceito para compreender fenômenos de interação.

Assim, após a aplicação do filtro de títulos, foram selecionados 185 resultados no indexador *Scopus*, 53 no *Web of Science*, e 26 no *JSTOR*. Tais resultados, quando aplicado o filtro de resumos, geraram 115 resultados no indexador *Scopus*, 38 no *Web of Science* e 12 no *JSTOR*. Por fim, um último filtro, que visou refinar a qualificação dos estudos encontrados, assim, dentre os 165 encontrados, excluiu 45 por não possuírem nenhuma qualificação em nenhuma área do Qualis CAPES, e por fim selecionou 15 resultados, que foram os únicos classificados pelo Qualis CAPES na área de Arquitetura, Urbanismo e *Design*.

Partindo para a análise destes estudos, foi possível depreender que o conceito de *affordance*, quando utilizado no campo do *design* de interação, não se refere a um componente ou característica do objeto em si, mas à dinâmica realizada entre o usuário e o objeto, estando diretamente ligado à experiência, não a elementos dispersos, como objeto ou à percepção do usuário, mas ao conjunto de relações, usuário-objeto o que permite concluir que a relação se dá na medida em que a problemática se instaura a partir do campo do *design* de interação.

Ao mesmo tempo, foi possível inferir o quão recente é a inserção deste conceito no campo, visto o baixo número de resultados em publicações mais antigas e a concentração de ocorrências na última década. Embora pouco numerosos, pôde-se constatar a diversidade de definições para o conceito de *affordance*, além das diferentes formas de categorização dos fenômenos perceptivos estudados. Contudo, foi observada uma prevalência do quadro teórico advindo dos campos da biologia e da psicologia, com referências aos trabalhos de Gibson (1973) e Norman (1988).

Desta forma, pode-se evidenciar ainda a ausência de um modelo sistematizador comum, que se apresente como quadro geral de base para as diferentes abordagens. Tal recorrência foi percebida também através da busca por uma categorização dos *affordances*, ocorrida em um número significativo de trabalhos, onde notou-se a busca pela descrição das classes de atributos constantes que intervêm no reconhecimento das funcionalidades dos artefatos, seja por meio de formas, materiais, cores, ou ainda a partir de referências pessoais.

Assim, foi chegada à conclusão de que são privilegiadas aplicações bastante instrumentais dos *affordances*, tomados como ferramentas para descrever singularidades do processo de interação entre usuário e artefato de *design*, não se constituindo como uma metodologia autônoma. Conforme os achados da revisão, verificou-se a associação dos estudos a outras perspectivas metodológicas já estruturadas no campo do *design*, como as análises heurísticas, as avaliações ergonômicas e a semiótica.