

4º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação  
3º InfoDesign | Congresso Nacional de Design da Informação  
4º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação  
3º SMD | Seminário de Metodologia em Design



**sbdi**  
sociedade brasileira de  
design da informação



## Luciano Meira

A questão do sentido em design da informação: uma abordagem cognitiva de inspiração pragmatista

O design da informação, enquanto prática voltada ao registro de informações em estruturas de representação que promovem sua inteligibilidade e entendimento por indivíduos em contextos diversificados de ação, apresenta-se como um campo fértil para a “experimentação conceitual” acerca de problemas – de representação, de entendimento e da ação – igualmente importantes em outras disciplinas, a exemplo da psicologia cognitiva. Segundo Knemeyer (2003), “o design da informação deve encorajar a pesquisa voltada ao entendimento da natureza da informação e seus efeitos no mundo: como e porque as pessoas respondem a informações, como o cérebro processa informação e constrói conhecimento, como os seres humanos organizam o conhecimento e o convertem em comportamentos.” De fato, as ciências cognitivas em geral e a psicologia cognitiva em particular podem contribuir de maneira singular para o desenvolvimento conceitual e pesquisa empírica nos domínios de investigação em design levantados por este autor. O Congresso Internacional de Design da Informação tem contemplado este diálogo entre design e psicologia, como ilustrado pelo trabalho de Brisolará e Fontoura (2007), entre outros.

No que diz respeito às questões de representação, do entendimento e da ação, como apontadas acima, as abordagens cognitivas de base sócio-histórica e inspiração pragmatista podem ser particularmente úteis na construção do referido diálogo entre design e psicologia, tendo em vista as concepções de linguagem, contexto e sentido preconizadas nestas abordagens. Segundo Pinheiro e Meira (submetido), ao se afastar das abordagens objetivistas/representacionistas da linguagem, o pragmatismo inaugura uma episteme segundo a qual o universo experiencial humano é domínio dos processos de produção de sentidos em cenários específicos de uso da linguagem, por sujeitos contingenciados pelas formas de vida das quais participa. Para o Wittgenstein das Investigações Filosóficas (1958/2004), aquilo que é aprendido acerca do significado das palavras, por exemplo, seria sempre o entendimento relativo aos seus usos nos contextos em que elas podem adequadamente ser empregadas. Nesta perspectiva, o sentido não é um advento ou apêndice ao uso das palavras; ao contrário, o uso é a dimensão pela qual e na qual o sentido atualiza-se. Assim, a possibilidade de entendimento da informação num dado campo de conhecimento/ação, emerge à luz de nossa participação em jogos de linguagem próprios a uma determinada cultura, ou forma de vida, tomada aqui como o padrão de organização que emerge das regularidades no campo da ação e dos discursos de um dado grupo social (Meira e Pinheiro, 2007). Portanto, o sentido de uma palavra, expressão, enunciado, conversação ou discurso depende dos processos e das disposições lingüísticas pelas quais nos tornamos responsáveis no andamento dos jogos de linguagem.

Nesta apresentação para o 4º CIDI, discutirei algumas possíveis contribuições da leitura pragmatista das questões do sentido, do entendimento e dos jogos de linguagem, entre outras, para o desenvolvimento do design da informação como prática dialógica. Adicionalmente, discutirei aspectos metodológicos de estudos em usabilidade, do ponto de vista da psicologia cognitiva, na medida em que tais aspectos possam contribuir para a pesquisa e prática em design da informação

Brisolara, D. & Fontoura, A. (2007). Contribuições e lacunas da psicologia cognitiva em pesquisas sobre design informacional textual. Anais do 3º Congresso Internacional de Design da Informação. Curitiba, Brasil.

Knemeyer, D. (2003). Information design: The understanding discipline. Acessado em 1 de julho de 2009, de [http://www.boxesandarrows.com/view/information\\_design\\_the\\_understanding\\_discipline](http://www.boxesandarrows.com/view/information_design_the_understanding_discipline).

Meira, L. & Pinheiro, M. (2007). Produção de sentidos no uso que se faz de gráficos. Estudos de Psicologia, 12(2), 99-107.

Pinheiro, M. & Meira, L. (submetido). Psicologia discursiva e o sujeito do conhecimento: a singularidade como questão. Psicologia em Estudo (Maringá).

Wittgenstein, L. (1958/2004). Investigações filosóficas. Petrópolis: Vozes.