

à utilização do projeto por parte dos usuários. Isso permite a reflexão de movimentos já feitos, como cita Moraes (2010, p. 67): "por essa característica de se acompanhar o projeto, no qual as verificações são contínuas, com constantes feedbacks em todas as fases projetuais, inclusive nas já realizadas".

Uma vez que o feedback possibilita a retroalimentação do projeto, desejou-se levar o *concept* desenvolvido no ateliê de metaprojeção para as leitoras de TMJ. Desse modo, constituiu-se novo grupo focal, com as mesmas respondentes, as leitoras de TMJ que participaram do primeiro grupo focal: NM, RA, FA e ME. Para apresentar o *concept* do ateliê de design, apresentou-se a ideia central do projeto, a gincana, foram explicadas duas provas propostas pelos projetistas: o concurso de dança via internet, com pessoas de outro país e o templo zen budista, onde os usuários deveriam meditar. Com isso, foi questionado o que as leitoras de TMJ achavam dessas ideias, ao que afirmaram terem gostado da proposta.

As respondentes sugeriram provas que fossem inspiradas nos personagens como um desafio que: 'todos tivessem que ajudar para sair de um labirinto [...]'. Ou um desafio que tenha algumas ideias de algumas pessoas para tentar sair junto' (respondente RA); a respondente NM citou: 'Que tivesse que calcular para sair junto' ao completar a ideia da respondente RA. Nessas provas propostas pelas respondentes leitoras de TMJ há o alinhamento com o desejo de maximizar a ideia de coletivização e interação propostas no ateliê de design. Assim, pode-se ir além e explorar o caráter educacional, que também é feito nos mangás. Já ao colocar a ideia inicial das respondentes sobre moda relacionada ao projeto de design, afirmaram que podia ter uma junção entre a moda e a gincana: 'podia juntar a gincana com a roupa' (respondente RA). Isso vai ao encontro do ateliê de design, em que uma das provas propostas foi a caracterização dos usuários em um personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As percepções dos leitores apontam para características da TMJ que também são exploradas no mangá e que fazem parte da cultura japonesa, como a coletivização e a

persistência. Acredita-se que como os outros os veem é importante para as respondentes e que as atitudes que elas têm baseiam-se também em como os colegas as avaliarão. Considerando essa forma de agir e que as respondentes apreciam o trabalho em equipe por parte dos personagens, pode-se tirar proveito da necessidade da percepção do outro e tentar evolui-la de um movimento de coletivização. Isso indica que o *concept* desenvolvido no ateliê de design tem potencial de aceitação por parte do mercado, o que vai ao encontro do desejo de desenvolvimento de um *concept* que trará potencial de inovação.

Neste artigo buscaram-se novos caminhos que viessem responder aos objetivos de pesquisa, produzindo, assim, novos efeitos metodológicos, cujo resultado é compreender como explorar o potencial do design e do metaprojeto para a geração de *concepts* inovadores, para apropriação da cultura mangá. Embora se acredite que após as análises dos leitores de TMJ, de mangá, e do ateliê de design atingiu-se em parte esse objetivo, de se ter outra forma de apropriação da cultura mangá que vai além de sua visualidade. Sabe-se que ainda é possível desenvolver mais o *concept* do projeto no ateliê de design. Para uma pesquisa futura, propõe-se o deslocamento do foco do *concept*, de uma gincana para a gamificação, pois a gincana é um evento isolado - comumente associado aos jovens - enquanto a gamificação é um processo que se encontra amplamente explorado em diversas esferas da sociedade. Com a gamificação espera-se estimular o potencial educacional do mangá.

Referências

- MORAES, D. "Metaprojeto: o design do design". São Paulo: Blücher, 2010.
- DESERTI, A. "Intorno al progetto: concretizzare l'innovazione". In: CELASCHI, F.; DESERTI, A. Design e innovazione: strumenti e pratiche per la ricerca applicata. Roma: Carocci, 2007, pp. 57-121.