

**FUTURES LITERACY CONCEPT**

Léxico de termos utilizados em  
Futures & Foresight

**MADE IN FUTURES**

Bureau internacional especializado  
em antecipar futuros possíveis

# FORESIGHT FOR DUMMIES

By Joice Preira

TERMINOLOGIAS DOS ESTUDOS DE FUTUROS



"Quando eu digo 'no meu tempo' me refiro aos futuros"

**MADE IN  
FUTURES**

FORESIGHT DIVERSITY  
FUTURE SCENARIOS DESIGN

# LÉXICO DE FUTUROS

O percurso para a alfabetização, letramento e literacia de futuros passa pela decodificação do vocabulário

Este elucidário ainda 'vive' em uma *versão beta* e os objetivos principais deste inventário de futuros são a democratização e a familiarização do acervo de termos, conceitos, metáforas e linguagens do universo de discurso dos estudos de futuros. É fundamental a decodificação das terminologias do campo da prospectiva de futuros e foresight, para que possamos explorar os desdobramentos subsequentes e navegar outras possibilidades do imaginário. O futuro antes de ser um tempo é um espaço e como tal é possível ocupá-lo. É nossa responsabilidade não permitir que nosso futuro seja colonizado por outros. E se não for nós mesmos a pensarmos nos nossos futuros, alguém fará isso no nosso lugar, então vamos juntas, juntos e juntas... "*é preciso estar atento e forte*"

Um abraço

Joice Pereira

Co-diretora do *Speculative Design Hub*  
do ***Italian Institute for the Future***



# ÍNDICE SIGLAS

---

**CPF** Comunidade de Prática de Futuros

**CLA** Causal Layered Analysis

**MFV** Mínimo Futuro Viável

**EXL** Ethnographic Experiential Futures

**FE** Foresight Estratégico

**PNT** Post Normal Times

**SCD** Speculative & Critical Design

**MTT** Mental Time Travel

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

- A** Alfabetização de Futuros, Anticipation Studies, Arquétipos de Cenários.
- B** Backcasting.
- C** Cenários, Cisne Negro, Clube de Roma, CPF, Cone dos Futuros, CLA, Cronotopo, Critical Design, Cultural Haking.
- D** SCD, Design Fiction, Design Radical, Delphi.
- E** Elefante Negro, Estudos de Futuros, EXF.
- F** Forecasting x Foresight, FE, Futures Literacy, Future Proof, Ficção Social.
- G** Guerrilla Futures.

"Qualquer afirmação útil sobre o futuro, a princípio, deve parecer ridícula."  
Jim Dator

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

- H** Horizons Scanning, Hiperstição, Heterotopia, Horizonte Temporal.
- I** Infuturar, Interrogative Design, Italian Institute for the Future.
- L** Laboratório de Futuros.
- M** Megatrends, MFV, Medusa Negra, Manoa Scenários, MTT.
- P** Presentismo, Polak Game, Provótipos, Protopia, Pensamento de Futuros, PNT.
- R** Retrotopia, Roda de Futuros, Rinoceronte Cinza
- S** Suspensão da Incredulidade, Serious Game, Sinais Fracos, Shell Metodos.
- T** Três Horizontes, Teoria dos Jogos. Trasition Design
- V** Visioning
- W** Wild Cards, Worldbuilding.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## A

### ALFABETIZAÇÃO DE FUTUROS

Segundo a UNESCO, a *Futures Literacy* é a habilidade fundamental para o século XXI. Alfabetizar-se aos futuros significa adquirir a capacidade de "usar" o futuro no presente em diferentes contextos, com objetivos e processos distintos. Ver *Futures Literacy*.

### ANTECIPATION STUDIES

A antecipação é o terceiro e mais alto nível dos estudos futuros, depois do forecast (plano estritamente de previsão estatística) e do foresight (elaboração de cenários). Os estudos da antecipação abrangem os dois primeiros níveis como ferramentas auxiliares, adicionando a orientação estratégica para a ação, além da sofisticada compreensão da complexidade dos fenômenos sociais.

(Polj, 2017)

### ARQUÉTIPOS DE CENÁRIOS

Método de construção de cenários originalmente idealizado por **Jim Dator**, diretor do *Manoa School of Future Studies*, instituto da Universidade do Havaí (1970). Consiste em uma matriz que representa quatro configurações arquetípicas bem definidas de potenciais futuros, são elas: crescimento, transformação, disciplina e colapso.

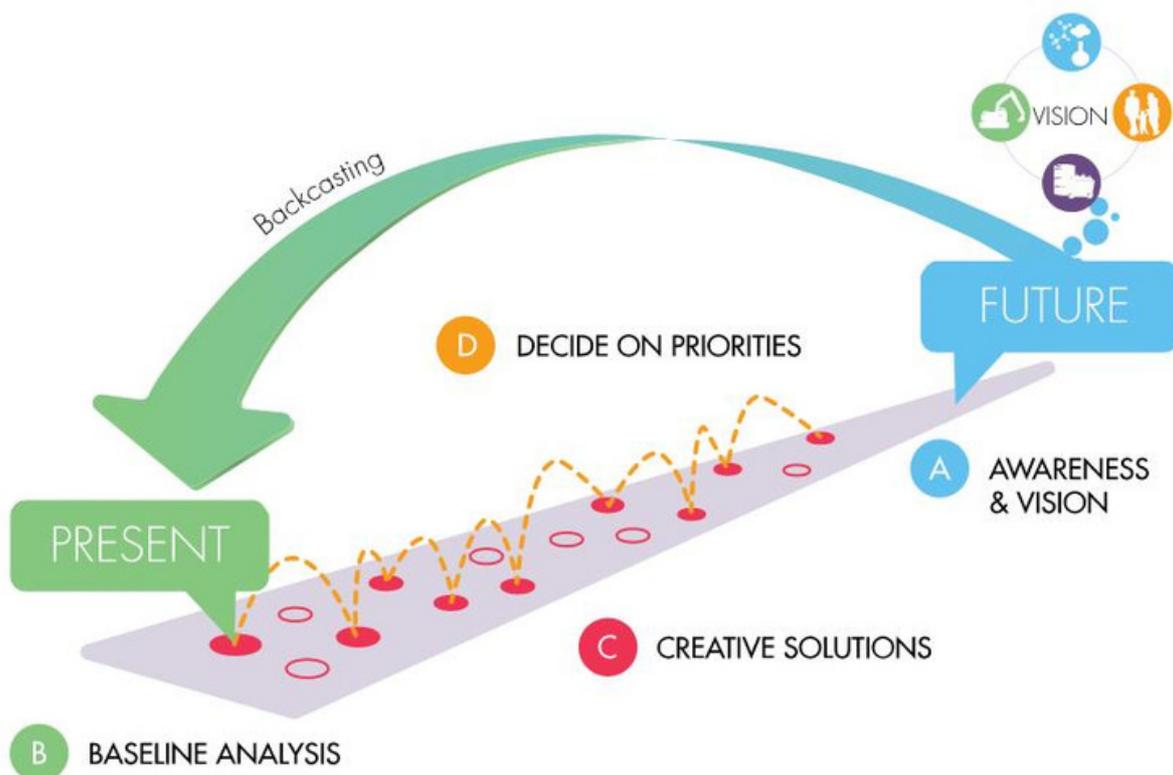
# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## B

### BACKCASTING

O backcasting é uma ferramenta que permite partir de um cenário preferível de futuro e retroceder até o presente. Desta forma, identificam-se as ações necessárias para passar da realidade presente ao futuro desejável.



# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## C

### CENÁRIOS

A criação de cenários tem suas raízes na narrativa. A *"RAND Corporation tomou emprestado o termo cenário de Hollywood, referindo-se a um roteiro de filme, para descrever seu trabalho com estrategistas militares desenvolvendo planos de contingência"* (Hammoud & Nash, 2014). Cenários constituem uma série de futuros alternativos que *"descrevem um mundo por vir, fazendo um conjunto sistemático de suposições sobre os fatores que moldam esse mundo. Eles podem ser breves e descritivos, ou podem incluir narrativas semelhantes a histórias que representam o ponto de vista de personas no futuro"* (Institute for the Future, 2017).

*"Cenários são conjunto formado pela descrição, de forma coerente, de uma situação futura e do encaminhamento dos acontecimentos que permitam passar da situação de origem à situação futura."* Michel Godet, 1995

### CISNE NEGRO

A Teoria do Cisne Negro (***Black Swan***) é um conceito cunhado pelo pesquisador **Nassin Taleb** e diz respeito à eventos improváveis, imprevisíveis e com desdobramentos de alto impacto. Etimologicamente esta teoria parte da suposição errônea (do hemisfério norte) da inexistência do cisne negro, "descoberto" pelos europeus apenas em 1697. *"Só é possível prever o ordinário mas não o inusitado"* Nassin Taleb.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## C

### CLUBE DE ROMA

O **Club of Rome** foi constituído em 1968 em Roma, por um grupo heterogêneo de intelectuais, cientistas e industriais com o fim de debater e estudar sobre os dilemas futuros da humanidade. Ficou famoso pelo relatório lançado em 1972 sobre os limites do desenvolvimento nominado **The Limits to Growth**. A iniciativa partiu de do empreendedor italiano **Aurelio Peccei** e o Clube de Roma é considerado o precursor dos estudos de futuros na Itália, hoje existem 24 sedes pelo mundo.

### COMUNIDADE DE PRÁTICA DE FUTUROS

O termo **Comunidade de Prática** (CoP) foi cunhado por **Etienne Wenger** (1992) para designar grupos sociais que possuem o objetivo de produzir conhecimento organizado e de qualidade na qual cada membro usufrui do livre acesso. Nas comunidades, os indivíduos buscam o aprendizado contínuo por meio da conscientização de seu próprio conhecimento e do aprendizado coletivo. As **Comunidades de Prática de Futuros** inicialmente foram formadas por pesquisadores em estudos de futuros para colocarem em prática métodos e ferramentas da área, trocaram experiências e criaram novos conhecimentos com o objetivo de divulgação científica. Todavia, é cada vez mais comum a criação de **CPFs** dentro das organizações, tendo como fim a execução de exercícios de futuros que contemplem os interesses específicos da corporação.

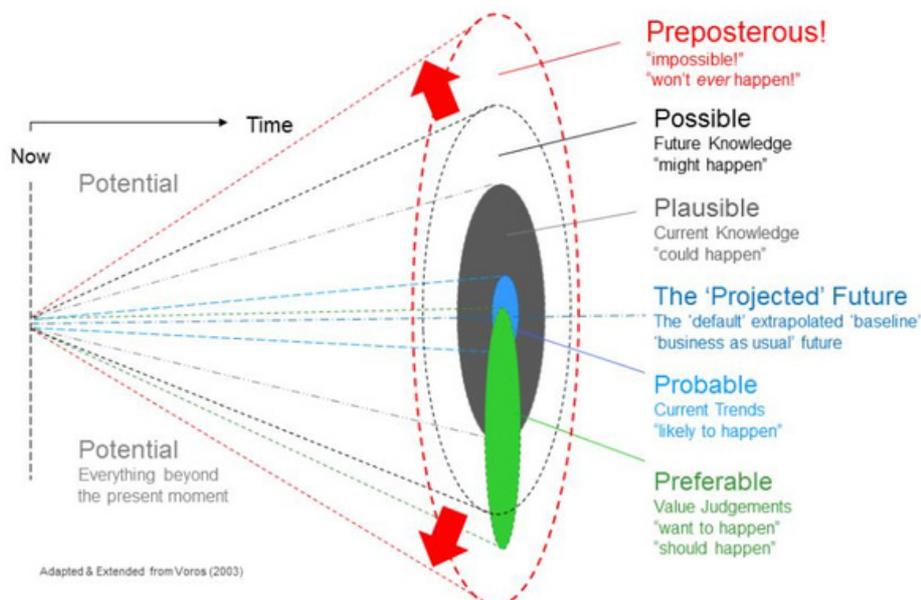
# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## C

### CONE DOS FUTUROS

Em 2003 o futurista australiano **Joseph Voros** elaborou a versão que popularizou o diagrama **Futures Cone**. O **Cone dos Futuros** tem como objetivo classificar visualmente a taxonomia de futuros: possíveis, plausíveis, preferíveis, prováveis, projetáveis. Há diferenças consideráveis entre o **Cone dos Futuros** de **Voros** e o **Cone de Plausibilidade** de **Charles Taylor** (1990). **Taylor** focou o seu trabalho com o cone em uma gama de possibilidades de futuros especificamente plausíveis e cenários de futuros estendidos ao longo de um período de tempo explícito, incluindo uma espécie de 'cone de volta' para o passado. Ele também incluiu *wildcards* em sua abordagem. Todavia existem muitas outras versões do cone dos futuros e futuristas como **Hancock** e **Bezold** (1994) e designer como **Dunne** e **Raby** (2013) também exploraram o diagrama e o adaptaram.



# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## C

### CAUSAL LAYERED ANALYSIS

**Causal Layered Analysis** é uma ferramenta criada pelo futurista **Sohail Inayatullah**. O objetivo do **CLA** é, através de metáforas, fortalecer a compreensão de um grupo sobre os mapas mentais utilizados em uma determinada situação atual e como estes *mindsets* partilhados podem ou não corresponder aos tipos de futuros desejados coletivamente. Se as "velhas metáforas" não funcionarem, então a tarefa é encontrar novas analogias que possam fornecer uma base e uma plataforma de lançamento para um cenário de futuro alternativo. Esse processo permite que os grupos considerem sentimentos, causas, visões de mundo, mitos e mitologias sobre o "estado das coisas" que poderão inibir mudanças, uma vez identificados e transformados, as transições também podem acelerá-las.

### CRONOTOPO

**Cronotopo** é a composição das palavras gregas **cronos**: tempo e **topo**: lugar. É um conceito usado pelo filósofo russo **Mikhail Bakhtin** para tratar da relação espaço-tempo no âmbito literário. Já na prospectiva e nos estudos de futuros, cronotopo é um termo utilizado na construção de cenários em relação aos horizontes temporais, personas e contexto. "*A concepção de tempo traz consigo uma concepção de homem e, assim, a cada nova temporalidade, corresponde um novo homem*".

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## C

### CRITICAL DESIGN

**Critical Design** é um conceito criado por **Anthony Dunne** em seu livro *Hertzian Tales* (1999) e diz respeito à uma atitude em relação ao design ao invés de um método. Segundo Dunne o design crítico é especulativo, conceitual, provocativo e pode ser, inclusive, satírico. Nem sempre leva a produtos utilizáveis no presente, todavia produz pensamento crítico a longo prazo, uma visão diferenciada dos consumidores como indivíduos complexos e contraditórios e soluções alternativas sugerindo que a mudança é sempre possível.

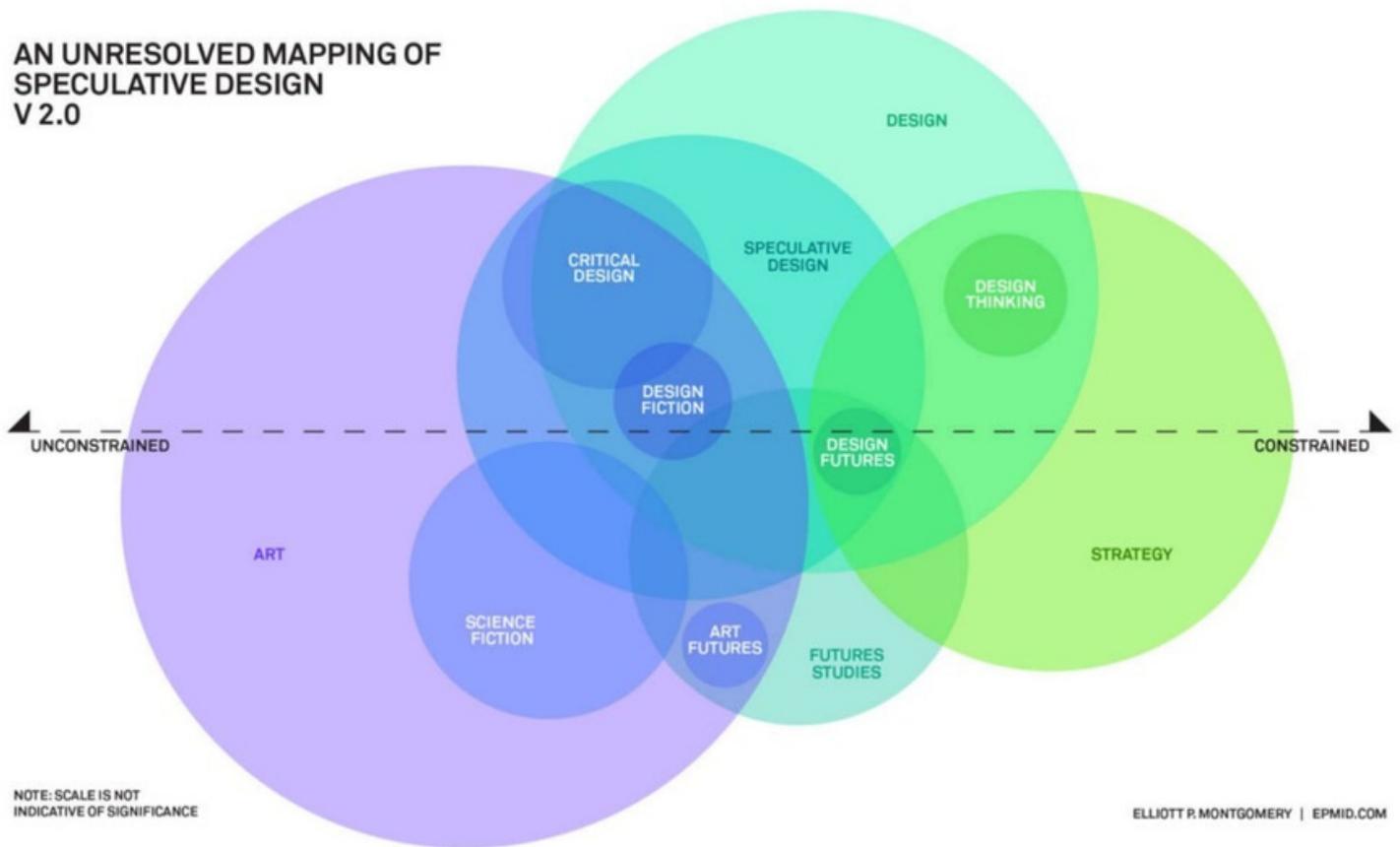
### CULTURAL HACKING

É a capacidade de mapear e intervir em elementos da cultura corporativa, do *mindset* e estilos gerenciais com o objetivo de garantir a eficácia de um processo de transformação empresarial. A prática do hacking cultural implica em sondar as fragilidades de um sistema, no caso a cultura institucional, de forma a facilitar a evolução da organização. São pequenos experimentos que visam provocar respostas emocionais fortes e claras. Um hack cultural é projetado para ter o máximo impacto com o mínimo de esforço.

# ÍNDICE

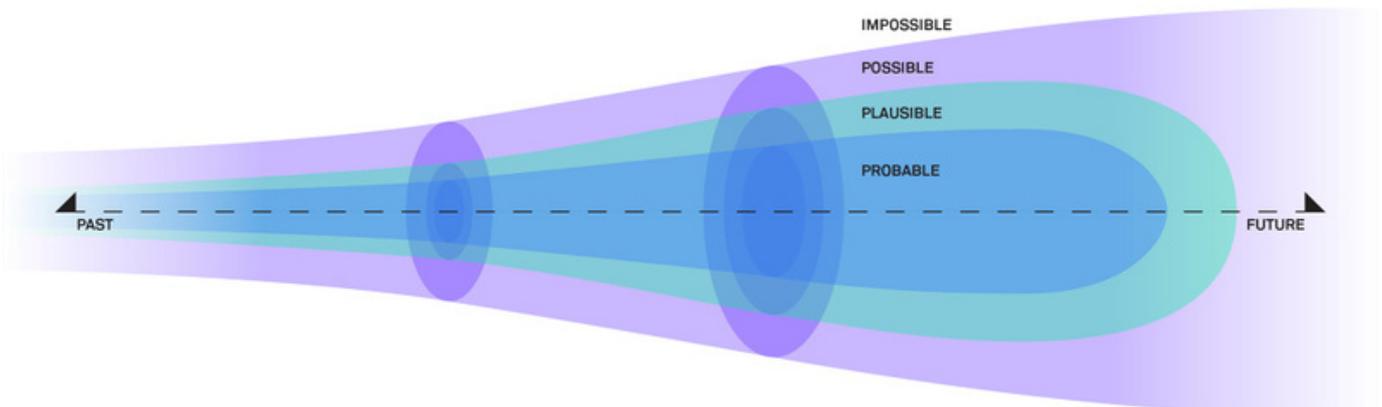
# DECODIFICAÇÃO

AN UNRESOLVED MAPPING OF  
SPECULATIVE DESIGN  
V 2.0



NOTE: SCALE IS NOT  
INDICATIVE OF SIGNIFICANCE

ELLIOTT R. MONTGOMERY | EPMID.COM



# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## D

### DESIGN ESPECULATIVO E CRÍTICO

O design especulativo é a abordagem que utiliza o design como meio para criação de artefatos, produtos ou serviços que extrapolam as tendências atuais em relação à tecnologia, economia, política, meio ambiente, cultura e sociedade e “vivem” em cenários futuros. Não é uma tentativa de prevê o futuro, e sim de criar histórias de possíveis realidades futuras para questionar as implicações no presente. O Conceito foi cunhado por Anthony Dunne e Fiona Raby que no livro ***Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming***, onde os autores traçaram paralelos entre o design tradicional e o design especulativo e crítico. Uma das características do **SCD** é que não se trata de um exercício de fantasia e o resultado do uso das técnicas de **SCD** está contido em futuros possíveis.

### DESIGN FICTION

Em 2005 no livro *Shaping Things*, **Bruce Sterling** descreveu o **Design Fiction** como "o uso deliberado de protótipos diagéticos para suspender a descrença em relação a mudança". Os protótipos diagéticos nada mais são do que objetos inventados, então inseridos em um cenário de futuro com uma narrativa ficcional e criação de mundos para reflexões sobre os desdobramentos e impactos do hipotético objeto, produto ou serviço.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## D

### DESIGN RADICAL

O **Design Radical** também conhecido como Anti Design, nasceu em Florença no fim dos anos 60 com um grupo de arquitetos e designers, entre ele componentes do coletivo **Arquizoom** e **Superstudio**. Inspirados sobretudo pelas experimentações dos arquitetos ingleses do coletivo **Archigram** e com uma grande influencia da pop art, o movimento criou obras e performances com o objetivo de provocar reflexão crítica sobre a cultura de consumo em massa da época, que era fortemente estimulada pelo sistema capitalista. Adotavam uma abordagem explicitamente especulativa em relação aos metodos tradicionais de planejamento urbano para a visão de cidades futuras. São os precursores do design especulativo e critico.

### DELPHI

A técnica **Delphi** é um método de investigação social que visa reunir a opinião de um grupo de especialistas. O método é adequado para uso em vários casos de pesquisa e é amplamente utilizado no mundo dos negócios para formular previsões de médio prazo. Desenvolvido durante a Guerra Fria pela *Rand Corporation* que foi chamada para facilitar o confronto entre generais experts do Exército dos EUA, sobre o impacto da novas tecnologias nas estratégias de guerra.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## E

### ELEFANTE NEGRO

O **Elefante Negro** é uma das metáforas utilizadas pelos futuristas para descrever uma determinada incerteza. Tornou-se popular em 2014 quando o colunista do *New York Times* **Thomas Friedman** descreveu o 'elefante preto' como um cruzamento entre um evento improvável e inesperado com enormes ramificações e um problema amplamente visível para todos, mas que ninguém quer resolver. Consiste na combinação de outros dois animais pertencentes ao zoo moderno dos futuristas: o **cisne negro** e o **elefante na sala**. São eventos extremamente prováveis e amplamente previstos que geralmente são ignorados pela sociedade como um todo e referem-se à assuntos tabus. ***Elephant in the room*** é uma expressão idiomática em inglês para um importante tópico, uma óbvia questão ou assunto controverso que todos conhecem, mas ninguém menciona ou quer discutir porque causa desconforto e pode ser pessoalmente, socialmente ou politicamente embaraçante, controverso, ou perigoso.

"O futuro não pode ajudá-lo, a menos que você esteja disposto a ouvir através da confusão. Você não pode aprender com o futuro se você estiver ocupado demais com o presente ou preso no passado."

Bob Johansen IFTF

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## E

### ESTUDOS DE FUTUROS

**Futures studies** ou **Estudos de Futuros** é um campo de pesquisa multidisciplinar que tem como objetivo a investigação sistemática de futuros preferíveis, plausíveis, prováveis e possíveis. A pesquisa de futuros alternativos visa a antecipação de grandes mudanças que estão no horizonte para melhorar a eficácia nas tomadas de decisões no presente. Os estudos de futuros partem da premissa que o futuro é imprevisível porém antecipável através de métodos e ferramentas, análise do contexto atual, criação de cenários de futuros possíveis, desenhos de estratégias e imaginação radical.

### ETHNOGRAPHIC EXPERIENTIAL FUTURES

**Futuros Experienciais Etnográficos** ou **EXF** é uma abordagem híbrida de prospectiva orientada ao design destinada a aumentar a acessibilidade, variedade e profundidade das imagens disponíveis sobre futuros.

*"Os futuros etnográficos são mais descritivos; procuram o que está presente, muitas vezes escondido na cabeça das pessoas. Os futuros experienciais são mais criativos; tornando as possibilidades teóricas visíveis, tangíveis, imersivas e interativas, externalizando e concretizando representações das mesmas para uma inspeção e discussão mais profundas." Stuart Candy*

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## F

### FORECAST x FORESIGHT

*"A diferença entre forecast e foresight é gritante, o que significa que não há transição suave entre elas" (Poli, 2019; Tuomi, 2019).*

A tradução das palavras forecast e foresight para o português é a mesma, contudo, no âmbito dos estudos de futuros os conceitos se diferenciam. Segundo o Professor Roberto Poli, chairman Unesco em Sistemas Antecipatórios, forecast se refere à interpretação de "dados do passado" que são obtidos através métodos estatísticos de extrapolação de tendências, dados econômicos e demográficos, pesquisa socioculturais de comportamentos de consumo etc. Enquanto o foresight são os "dados dos futuros", obtidos com o resultado dos exercícios de futuros e foresight

### FORESIGHT ESTRATÉGICO

O *strategic foresight* ou *corporate foresight* é a aplicação do conjunto de métodos da pesquisa de futuros no ambiente corporativo e organizacional utilizando horizontes temporais de médio e longo prazos. O *foresight* estratégico explora e antecipa megatendências, riscos, questões emergentes e suas potenciais implicações e desdobramentos, além de identificar oportunidades inovativas a fim de extrair informações úteis para o planejamento estratégico. A prospectiva estratégica, segundo o futurista Richard Slaughter, é a capacidade de criar e manter uma visão de futuro de alta qualidade, coerente e funcional e utilizar os insights que surgirem de maneiras organizacionalmente úteis.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## F

### FUTURES LITERACY

A **Futures Literacy** é a habilidade fundamental para o século XXI, é a capacidade de "usar" o futuro no presente em diferentes contextos, com objetivos e processos distintos. O conceito de **Futures Literacy** pode ser traduzido para o português como alfabetização, letramento ou literacia em futuros e existem diferenças significantes entre estas três definições que dependem do nível de conhecimento e da prática da habilidade.

### FUTURE PROOF

A expressão "**à prova de futuro**" refere-se à capacidade de algo continuar a ter valor em um futuro distante e não tornar-se obsoleto. O conceito **future proof** consiste no processo de antecipação de cenários futuros e desenvolvimento de métodos e ações para minimizar os efeitos de choques e tensões de eventos futuros, além da possibilidade de tirar proveito de oportunidades em potencial.

"Sejam realistas, exijam o impossível."

Frase situacionista espalhada pelos muros de Paris em  
maio de 68

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## F

### FUTURES STUDIES

**Futures studies** ou **Estudos de Futuros** é um campo de pesquisa multidisciplinar que tem como objetivo a investigação sistemática de futuros preferíveis, plausíveis, prováveis e possíveis. A pesquisa de futuros alternativos visa a antecipação de grandes mudanças que estão no horizonte para melhorar a eficácia nas tomadas de decisões no presente. Os estudos de futuros partem da premissa que o futuro é imprevisível porém antecipável através de métodos e ferramentas, análise do contexto atual, criação de cenários de futuros possíveis, desenhos de estratégias e imaginação radical.

### FICÇÃO SOCIAL



O economista e vencedor do Nobel da Paz **Muhammad Yunus** propôs o conceito de **ficção social** durante a sua conferência ao receber o prêmio. Na ocasião ele desafiou os espectadores a criar histórias, imagens e visões de futuros e de mundos que "poderiam ser" se os problemas sociais fossem corrigidos, criando novas formas ficcionais de como resolvê-los e apontando que essas ideias imaginativas podem realmente abrir caminho para soluções reais. Segundo Yunus, o mundo deve *abraçar* a teoria da ficção social para desencadear a inovação social, da mesma forma que a ficção científica criou ideias posteriormente exploradas pelos cientistas. *"Se nós imaginarmos hoje o mundo que nós queremos, este vai ser o mundo que vamos criar"*.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## G

### GUERRILLA FUTURES

**Guerrilla Futures** consiste em futuros imersivos e combina foresight estratégico com mídia tática para produzir encontros inesperados com mundos possíveis. A mídia tática é *“uma forma de ativismo midiático que privilegia intervenções temporárias e rápidas na esfera da mídia, engajam e criticam a ordem política e econômica dominante”* Stuart Candy.

## H

### HORIZON SCANNING

**Horizon Scanning** é uma técnica focada na detecção e avaliação precoce de sinais fracos como indicadores de mudanças potenciais. Geralmente explorada na primeira fase de uma investigação de futuros. A varredura de horizonte é usada para detectar os primeiros sinais de desenvolvimentos importantes por meio de um exame sistemático de potenciais ameaças e oportunidades, com ênfase em novas tecnologias. A metodologia determina o que é constante, o que muda e o que muda constantemente. Explora questões novas e inesperadas, bem como problemas e tendências persistentes, incluindo questões à margem do pensamento atual que desafiam suposições passadas.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## H

### HIPERSTIÇÃO

Conceito cunhado pelo filósofo inglês **Nick Land**. O autor descreve a hiperstição como "a tecnociência experimental das profecias autorrealizáveis", ou seja, representações da realidade, concepções, crenças, interpretações, comportamentos etc, cujo fundamento principal é o marketing conceitual e a difusão massiva através da mídia digital. Em outras palavras é uma história que produz efeitos no futuro, uma profecia auto-realizável. As hiperstições, por sua existência como idéias, funcionam causalmente para produzir sua própria realidade.

### HETEROTOPIA

**Heterotopia** é um conceito cunhado pelo filósofo **Michel Foucault** para descrever lugares que funcionam em condições não hegemônicas e que são simultaneamente físicas e mentais. Por sua definição, uma heterotopia é uma aproximação física da utopia imaginária ou um espaço paralelo que torna a utopia possível em um outro lugar: "*Cada cultura produz heterotopias diferentes*"

### HORIZONTE TEMPORAL

É o arco de tempo estipulado em um exercício de futuros.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## I

### INTERROGATIVE DESIGN

O Design Interrogativo é uma abordagem criada pelo professor do MIT **Krzysztof Wodiczko**, designer industrial de origem polonesa. O intuito do design interrogativo é conectar a performance da arte, tecnologia e design com questões da contemporaneidade, com projetos de intervenção socioculturais que desempenham um papel crítico e de cunho político

### INFUTURAR

"Infuturare" é uma expressão criada no século XIII pelo escritor florentino considerado o maior poeta da língua italiana **Dante Alighieri** e consta em um dos volumes da **Divina Comedia**. Significa prolongar-se para o futuro, estender no futuro, infuturar.

### ITALIAN INSTITUTE FOR THE FUTURE

O **Italian Institute for the Future** é um dos principais think tank europeu com o foco em *futures studies*, foresight estratégico e social e megatendências globais. Realiza pesquisas, formações e divulgação científica no campo dos estudos de futuros com o objetivo de difundir a *futures literacy*, visando a democratização da cultura da antecipação. É membro institucional da *World Futures Studies Federation* e responsável pela edição da Revista FUTURI, única revista científica na área dos estudos de futuros da Itália.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## L

### LABORATÓRIO DE FUTUROS

Em um laboratório de futuros coloca-se em prática a combinação de métodos do campo dos estudos de futuros, foresight estratégico e social, design especulativo e crítico, design fiction entre outras ferramentas antecipatórias, através de um exercício de futuros. O exercício consiste em 4 fases: A imposição da atividade com objetivos bem definido para o ponto de partida, a documentação e o contexto, a visão de futuros e, por fim, a ação estratégica no presente.

"Importa pensar sobre o que pensamos para pensar;  
importa quais histórias contamos para contar outras  
histórias; importa quais nós fazem o nó, que pensamentos  
pensam pensamentos, que descrições descrevem  
descrições, que laços amarram laços. Importa que histórias  
fazem mundos e que mundos fazem histórias."

Donna Haraway

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## M

### MANOA SCENARIOS

**Manoa Scenarios Building** é um método criado nos anos 90 pela pesquisadora em futuros **Wendy Schultz**. O processo de construção de cenários na metodologia Manoa combina a 'cascata' de impactos e o mapeamento e análise de impactos cruzados, com o fim de lidar com o caos e a complexidade na exploração de possíveis futuros alternativos.

### MÍNIMO FUTURO VIÁVEL

Ressignificando o conceito de Mínimo Produto Viável, um dos pilares do *Lean Startup Method*, framework delineado por **Eric Ries** e **Steve Blank**, o **Mínimo Futuro Viável** diz respeito aos elementos (ou cenários) futuros aptos a serem iniciados no presente, com o mínimo de dispersão de tempo e recursos, além de uma menor probabilidade de falha de inicialização. Geralmente, o **MFV** se trata de futuros plausíveis.

“Nenhum homem tem o privilégio de entender o futuro, a não ser que esteja preparado para o criar”  
Fernando Pessoa

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## M

### MEGATRENDS

O termo megatendência foi introduzido por **John Naisbitt** na década de 1980 e em linhas gerais descreve processos capazes de produzir mudanças em nível global à longo prazo (até mais de uma geração), muitas vezes ligadas a fatores estruturais como demografia, meio ambiente, energia, inovação científica e tecnológica, sociedade e economia. As megatendências possuem uma influência significativa nos cenários futuros em termos de impactos, mesmo em setores que não parecem ser afetados diretamente. Esses impactos constituem oportunidades e ameaças para a sociedade. Qualquer política pública, ou mesmo uma estratégia corporativa, só será efetiva no longo prazo se conseguir lidar com as grandes mudanças geradas pelas diferentes megatrends estruturais. Cada megatendência é resultado da interação, combinação e influência mútua de dois ou mais drivers de mudanças e são movimentos já consolidados e de difícil ruptura.

### MENTAL TIME TRAVEL

A *Viagem Mental no Tempo* ou *Cronoestesia* refere-se à experiência de relembrar o passado e imaginar os futuros alternativos. Segundo a neurociência cognitiva, a Cronoestesia é definida como uma forma de consciência que permite às pessoas criarem horizontes temporais subjetivos e mentalmente viajar neles.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## P

### PREPOSTEROUS FUTURES

Durante a década passada o historiador francês **François Hartog** dedicou-se a vasta pesquisa sobre a crise do tempo na sociedade ocidental contemporânea, na qual, segundo Hartog, estamos completamente focados na resposta imediata ao imediato. O presentismo, neologismo inspirado em "futurismo", é este *"presente onipresente no qual vivemos e seria marcado tanto por uma experiência de constante aceleração do tempo, como de estagnação, de ausência de horizontes"*. O presentismo representa o presente perpetuo e a lacuna de futuros.

### POLAK GAME

O **Polak Game** foi criado pelo sociólogo holandês **Frederik Lodewijk Polak** e a estrutura do jogo tem origem no seu livro *"The Image of the Future"* (1961), obra em que teorizou o papel central dos futuros alternativos imaginados e sobre como as culturas humanas moldaram seus destinos por meio de suas imagens coletivas do futuro. O **Polak Game** introduz o conceito central de "imagens de futuro" e convida os jogadores a prestarem mais atenção às ideias e sentimentos que circulam em seu imaginário pessoal e cultural.

"Em se tratando do futuro, é muito mais importante ter  
imaginação do que estar certo"  
Alvin Toffler.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## P

### PRESENTISMO

Durante a década passada o historiador francês **François Hartog** dedicou-se a vasta pesquisa sobre a crise do tempo na sociedade ocidental contemporânea, na qual, segundo Hartog, estamos completamente focados na resposta imediata ao imediato. O presentismo, neologismo inspirado em "futurismo", é este *"presente onipresente no qual vivemos e seria marcado tanto por uma experiência de constante aceleração do tempo, como de estagnação, de ausência de horizontes"*. O presentismo representa o presente perpetuo e a lacuna de futuros.

### POLAK GAME

O **Polak Game** foi criado pelo sociólogo holandês **Frederik Lodewijk Polak** e a estrutura do jogo tem origem no seu livro *"The Image of the Future"* (1961), obra em que teorizou o papel central dos futuros alternativos imaginados e sobre como as culturas humanas moldaram seus destinos por meio de suas imagens coletivas do futuro. O **Polak Game** introduz o conceito central de "imagens de futuro" e convida os jogadores a prestarem mais atenção às ideias e sentimentos que circulam em seu imaginário pessoal e cultural.

"Em se tratando do futuro, é muito mais importante ter  
imaginação do que estar certo"  
Alvin Toffler.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## P

### PROVÓTIVOS

**Provótipo** é uma tipologia de protótipo provocativo. se trata de um artefato introduzido nas fases iniciais de exploração do processo de desenvolvimento de design para causar reações e provocar insights. A Provotipagem uma fase anterior à prototipagem cujo objetivo é gerar discussão e visualizar a dinâmica do lugar a partir de propostas inesperadas que modificam, impactam e estimulam insights sobre as implicações do produto ou serviço de design especulativo provotipado

### PROTOPIA

**Protopia** é um neologismo originalmente utilizado pelo editor da revista *Wired* **Kevin Kelly** em um debate sobre ciberpolítica em 2010, para indicar a condição intermediária entre a utopia (não lugar), distopia (lugar ruim) e eutopia (lugar bom), e desta forma lançar luz à visões de futuros plurais e realistas. Segundo Kelly, a sílaba "pro" da palavra protopia surgiu a partir do conceito de pronoia: Em psicologia, pronoia é um estado oposto à paranóia. Enquanto quem sofre de paranóia acredita que todos conspiram contra si, quem sofre de pronoia acredita que tudo conspira a favor do indivíduo. Desta forma, Protopia é um lugar na qual o mundo conspira à favor do coletivo, porém dentro de futuros possíveis. Já a designer e futurista **Monika Bielskyte**, iniciou o movimento **Protopia Futures** e no ano de 2021 o lançou o manifesto e o framework da ação, com o fim de levantar o debate sobre futuros *protopicos* e prototipagem proativa de futuros radicalmente inclusivos.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## P

### PENSAMENTO DE FUTUROS

**Futures Thinking** é uma abordagem sistêmica que visa compreender os cenários de futuros de longo prazo e desenvolver melhores meios para lidar com a incerteza no presente. Citando o futurista **Sohail Inayatullah**: "Com o pensamento de futuros usamos o futuro para mudar o presente." Pensar futuros não é a tentativa de prevêr o futuro, mas sim um meio para iluminar implicações inesperadas de questões atuais e seus desdobramentos e, desta forma, capacitar-se individualmente e organizacionalmente com o fim de projetar futuros preferíveis.

### POSTNORMAL TIMES

Conceito desenvolvido pelo crítico cultural e futurista **Ziauddin Sardar**. O autor descreve o presente como tempos pós-normais: "Um período intermediário na qual velhas ortodoxias estão morrendo, novas ainda não nasceram e muito poucas coisas parecem fazer sentido". O **PNT** é uma das principais áreas de pesquisa do *Center for Postnormal Policy and Futures Studies* de Chicago. Sardar sustenta que as forças motrizes dos **tempos pós normais** estão em ação, moldando o presente e manifestando caminhos para futuros incertos, e que deste modo, é uma tarefa coletiva, dar sentido ao presente e descolonizar os futuros diante de nós.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## R

### RETROTOPIA

**Zygmunt Bauman** definiu a Retrotopia como uma utopia voltada para o passado e afirmou que seria uma forma particular de doença sofrida pelo homem ocidental. É a descrença no porvir, a incapacidade de vislumbrar o futuro com esperança e confiança, preferindo então, voltar o olhar para um passado idealizado, um tempo com potencialidades extraordinárias não expressas ou negadas. Com este termo **Bauman** busca ressignificar a nostalgia de um status quo passado em comparação com a busca do novo, na qual Thomas More definiu como Utopia. A Retrotopia é o refugio em um passado reconfortante que nos tranquiliza sobre um futuro incerto e fonte de preocupação.

### RODA DOS FUTUROS

**Futures Wheel** é um framework criado no início dos anos 70 por **Jerome Glenn**, diretor executivo do *Millennium Project*, como uma forma de pensar estruturadamente em eventos futuros, nos impactos das mudanças e seus desdobramentos primários, secundários e terciários. A Roda dos Futuros é um exercício típico dos Estudos de Futuros e faz parte dos chamados métodos exploratórios, ou seja, passa do presente para o futuro buscando ver onde diferentes eventos e tendências podem levar., permite considerar as diferentes interconexões que podem existir ou surgir entre os fatores identificados e, portanto, ter um quadro articulado e rico das múltiplas implicações.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## R

### RINOCERONTE CINZA

O Rinoceronte Cinza é uma metáfora cunhada pelo analista política **Michele Wunker** e diz respeito a uma ameaça altamente provável, de alto impacto, porém negligenciada por líderes e tomadores de decisões. Os Rinocerontes Cinzentos não são surpresas aleatórias e ocorrem após uma série de avisos e evidências bem visíveis.

## S

### SERIOUS GAMES

Os jogos sérios são simulações virtuais interativas com um objetivo bem estruturado. O termo **Serious Games** foi usado pela primeira vez por volta dos anos 70, no livro de mesmo nome de **Clark Abt**, onde o autor descreveu os jogos sérios como “jogos com propósito educacional explícito e bem definido, não pensados para diversão como objetivo principal, contudo sem excluí-la”.

São técnicas e instrumentos que também fazem parte da caixa de ferramentas dos pesquisadores de futuros e podem ser combinados com métodos de design fiction e SCD.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## S

### SUSPENSÃO DA INCREDELIDADE

Também chamada de Suspensão Voluntária da Descrença, foi um termo cunhado no século XVIII pelo ensaísta inglês **Samuel Taylor Coleridge**. Refere-se a uma disposição voluntária dos espectadores, ou leitores, de uma obra de ficção, em abrir mão de certas premissas da realidade. Abordagem muito utilizada em imersões de futuros do design especulativo e do design fiction.

### SINAIS FRACOS

**Weak Signal** ou **Sinais Fracos** foi um termo introduzido no *foresight* por **Igor Assoff**, célebre estrategista da *Rand Corporation*. O autor do conceito referiu-se aos sinais fracos como "*sintomas adiantados e imprecisos de mudanças, inovações ou problemas futuros latentes*". Os sinais fracos constituem indicadores de pequenas mudanças que se estão se formando, e que, embora sejam ainda quase impercetíveis na geografia e na escala, podem vir a serem grandemente amplificadas. Os sinais fracos desafiam a nossa forma de leitura da realidade tanto do presente quanto dos futuros.

### SHELL MÉTODO

O método **Shell** se popularizou com o livro *The Art of the Long View: Planning for the Future in an Uncertain World* de **Peter Schwartz**, um dos líderes da equipe de planificação de cenários da empresa. Existem três escolas de pensamento em relação a construção e planejamento de cenários no contexto da pesquisa em futuros e foresight e a metodologia Shell é a precursora da abordagem **lógico intuitiva**.

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## T

### TEORIA DOS JOGOS

A teoria dos jogos estuda os comportamentos de vários indivíduos interagindo uns com os outros. A interação entre os sujeitos pode ser de natureza cooperativa ou conflituosa, mas em todas as circunstâncias o objetivo é maximizar o ganho de cada sujeito. O termo "teoria dos jogos" é originário do livro *Theory of Games and Economic Behavior*, publicado no início da década de 40 por **John Von Neumann** e **Oskar Morgenstern**. Os autores tentaram definir matematicamente como os indivíduos se comportam quando se encontram em uma situação que pode levar a compartilhar ou ganhar algo. A teoria, portanto, se aplica a um número infinito de cenários com variados graus de complexidade, desde um jogo de xadrez até um planejamento estratégico de foresight em uma organização ou governo. Resumidamente, as regras da matemática são aplicadas para descrever, e até certo ponto prever, o curso de um jogo ou um cenário real.

### TRANSITION DESIGN

**Design de Transição** é uma abordagem transdisciplinar na qual se assume a necessidade de transições para futuros mais sustentáveis, encontrando soluções para lidar com complexidade no fazer e pensar o design em direção a novos e/ou outros mundos. Os designers de transição estão cientes da dimensão do tempo e planejam a longo prazo. Eles contam com o conhecimento e a sabedoria do passado para projetar soluções para o presente, com a mente nas gerações futuras. *A transição para cenários futuros mais sustentáveis requer novas formas de projetar baseadas em uma profunda compreensão de como projetar mudanças e transições em sistemas complexos*" (Irwin 2011).

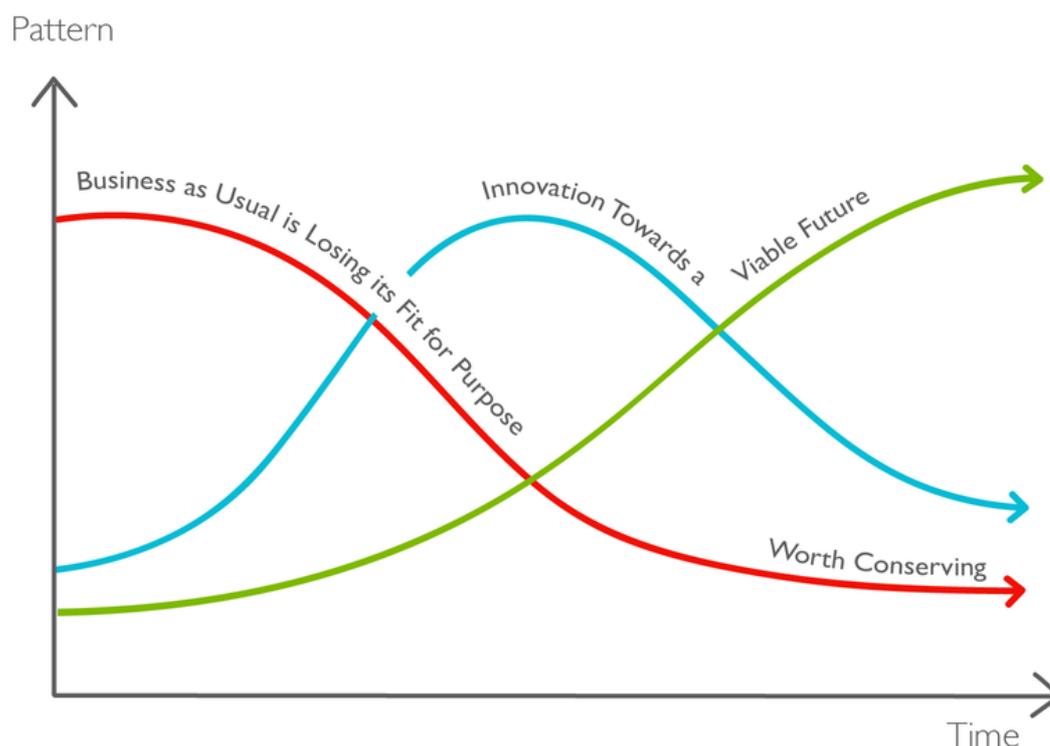
# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## T

### TRÊS HORIZONTES

**Três Horizontes** é uma ferramenta estratégica desenvolvida por **Bill Sharpe** e relatada no livro "*Three Horizons: The Patterning of Hope*". A metodologia auxilia os participantes do exercício de futuros a explorar padrões sistêmicos para identificar quais dos padrões dominantes não são mais adequados, como as tendências emergentes podem moldar o futuro e qual ação visionária é necessária para nos mover coletivamente em direção a um futuro viável à longo prazo. O framework de **Sharpe** de 2013 é uma versão atualizada do método desenvolvido pela *McKinsey & Company* no fim dos anos 90.



# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## V

### VISIONING

**Visioning** é uma técnica participativa utilizada para acompanhar um grupo de stakeholders no desenvolvimento de uma visão compartilhada de futuros. As questões centrais em um processo de visioning são: Onde você está agora e onde você pode esperar realisticamente estar no futuro? O objetivo de um processo de visioning é desenvolver declarações escritas e visualizadas das metas de longo prazo de uma comunidade e objetivos estratégicos no campo investigado.

### VIESES COGNITIVOS

Os vieses cognitivos, são distorções que as pessoas fazem ao avaliar fatos e eventos. Tais distorções funcionam como atalhos mentais e nos levam a recriar nossa própria visão subjetiva que não corresponde fielmente à realidade. Em resumo, os vieses cognitivos representam como nosso cérebro realmente distorce a realidade.

"Todos os que pretendem predizer ou prever o futuro são impostores, pois o futuro não está escrito em parte alguma, está por fazer (...) O futuro é múltiplo e incerto."  
Michel Godet

# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

---

## W

### WELTANSHAUUNG

**Weltanshauung** é um dos muitos termos em alemão que são literalmente intraduzíveis em outras línguas e expressa um conceito de pura abstração que pode ser traduzido como "visão de mundo", "cosmovisão", "imagem de mundo" ou "concepção de mundo" e pode ser referido a uma pessoa, um grupo humano ou um povo, como um endereço e um sentido cultural ou filosófico.

### WILD CARDS

**Wild Card** é um evento surpreendente e de baixa probabilidade que pode ter impactos impensáveis, criar uma descontinuidade radical no contexto e mudar o curso do futuro. São ocorrências irreversíveis e repentinas, contudo podem ser imaginadas, e, geralmente agem como gatilhos para mudanças ou pontos de virada na evolução de uma determinada tendência dentro de um sistema. Podem ser eventos tanto positivos quanto negativos. Um detalhe importante: o conceito wild card deve ser diferenciado do conceito indicado pelo termo "cisne negro", já que a segunda metáfora diz respeito a eventos imprevisíveis.

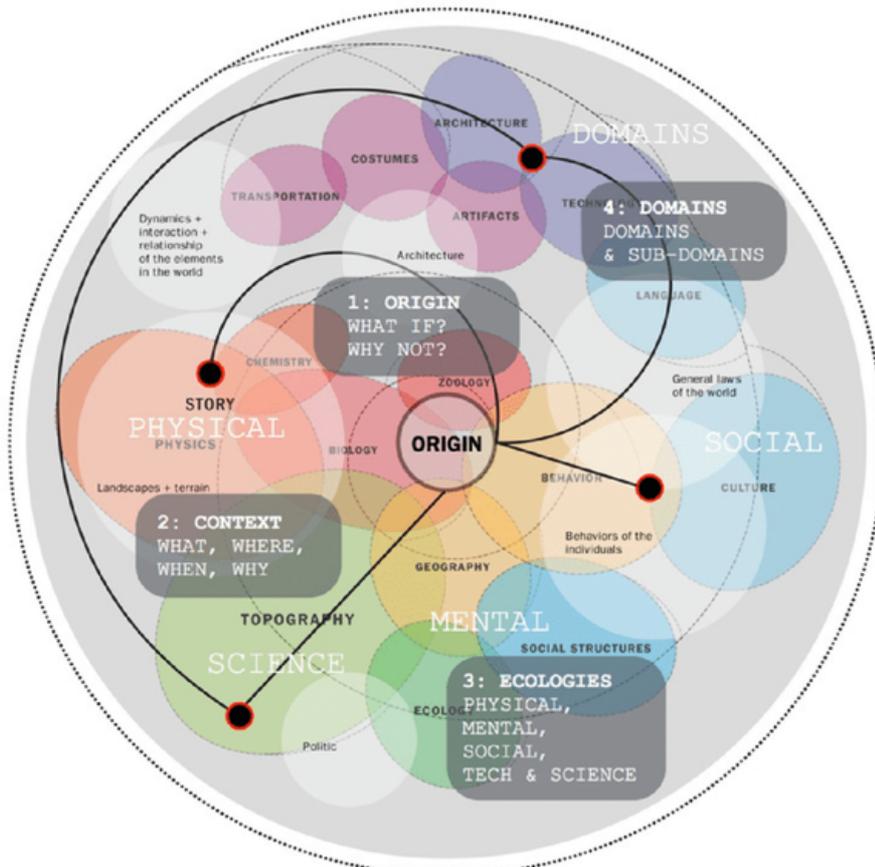
# ÍNDICE

# DECODIFICAÇÃO

## W

### WORDBUILDING

**Worldbuilding** é o processo de construção de um mundo imaginário completo e plausível que serve de contexto para uma história, geralmente utilizados no universo sci-fi. Todavia o conceito de construção de mundo está embutido nas práticas de foresight e design, porém em uma extensão diferente da ficção científica. Exemplos notáveis nessa interseção incluem a geração de cenários, prototipagem de objetos de design fiction, futuros experienciais e imersivos do design especulativo e crítico.



Alex McDowell's World Building Mandala

# ÍNDICE REFERÊNCIAS

---

***Transforming the Future: Anticipation in the 21st century.*** MILLER, Riel.  
UNESCO, 2018.

***Rescuing all our futures: The futures of futures studies.*** SARDAR, Ziauddin.  
Praeger, 1993.

***Design and Futures.*** CANDY, Stuart. Tamkang University Press, 2019.

***Lavorare con il futuro: Idee e strumenti per governare l'incertezza.*** POLI,  
Roberto. Egea, 2019.

***Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.*** DUNNE,  
Anthony; RABY, Fiona. MIT Press, 2013.

***Il Futuro: Una breve introduzione.*** GIDLEY, Jennifer. Italian Institute for the Future  
Press, 2021.

***L'Illusione della Realtà: Come l'evoluzione ci ingana sul mondo che vediamo.***  
HOFFMAN, Donald. Bollati Boringhieri, 2020.

***The Future as cultural fact: Essays on the global condition.*** ·APPADURAI, Arjun.  
Verso Books, 2013



# ÍNDICE REFERÊNCIAS

---

[The Foresight Guide](#)

[Futuri Magazine by Italian Institute for the Future](#)

[The Millennium Project](#)

[Futura Network](#)

[Journal of Futures Studies](#)

[Postnormal Times](#)

[European Foresight Platform](#)

[Centre for Strategic Futures](#)

[The Voroscope](#)

[Protopia Futures \[Framework\]](#)



# Quem construiu o glossário?



“O futuro entra em nós, para se transformar em nós, muito antes de acontecer.”  
Rainer Maria Rilke.

## Joice Preira

Co diretora do *Speculative Design Hub* no *Italian Institute for the Future*, think tank italiano especializado em estudos de futuros. Membro da CPF *Comunità di Pratica di Futuri* e da *FENEU Foresight Europe Network*, rede europeia especializada em *futures literacy* e formada por futuristas que experimentam e desenvolvem visões, instrumentos e métodos sobre o futuro da sociedade, do trabalho e da tecnologia. Atua como consultora e pesquisadora em *futures studies*, *strategic* e *social foresight* na Itália, facilitando projetos de *prospectiva* e *futures design* nos âmbitos corporativo, educacional e de comunidade. Especializada em sistemas antecipatórios e futurista profissional, frequentou o *Master in Social Foresight* UniTN, no norte italiano.

Com mais de 15 anos de experiência em pesquisa de tendências socioculturais, comportamentais e de consumo, atua do forecast ao foresight colabora com bureaux, agências e observatórios de tendências de mercado na Europa e América Latina. Co-founder do *GAMBE*, Grupo de Apoio à Mulheres Brasileiras no Exterior, coletivo que promove a igualdade de gênero, opera na prevenção, assistência e combate à violência contra mulheres de língua portuguesa no exterior. Professora convidada ao Master de Estudos de Futuro e Tendências da ESPM com a disciplina *Futures Thinking, Foresight & Scientific Design* (2022). No ano de 2020 participou como speaker do seu primeiro *TEDx Talk* com o speech "*Foresight for Dummies: Os Estudos de Futuros Explicados para Minha Filha*".

# Made in Futures?



## ***Made in Futures* é uma consultoria internacional especializada em antecipar futuros possíveis.**

Exploramos e decodificamos cenários de futuros plausíveis, preferíveis e possíveis com horizontes temporais de curto à longo prazos de forma pragmática, tática e visando à inovação social à 360 graus. Nós somos uma consultoria estratégica que alia foresight, estudos de futuros e megatendências com diversidade, equidade, inclusão e pertencimento. Capacitamos indivíduos e organizações no desenvolvimento da [Futures Literacy](#), habilidade essencial para o século XXI segundo a UNESCO.

Através de métodos e ferramentas prospectivas e com a colaboração de pesquisadores e especialistas das mais diversas áreas, ajudamos os meios corporativo, educacional e de governança a identificar sinais de futuros no presente para lidarem com a complexidade, além de gerenciarem riscos e incertezas nos processos de tomadas de decisões.

“O futuro não existe, mas pode ser imaginado”

# Quer trocar uma idéia?



joyce@madeinfutures.com  
+39 328 6816 505

**MADE IN  
FUTURES**  
FORESIGHT DIVERSITY  
FUTURE SCENARIOS DESIGN

