

Design para Acessibilidade e Inclusão: Design Positivo e DOP no desenvolvimento de projetos em saúde.

Design for Accessibility and Inclusion: Positive Design and DOP in the development of health projects.

SANTOS, Edson L.; Mestrando; Universidade do Estado de Minas Gerais
edlimadesigner@outlook.com

LIMA, Geraldo; Prof. Doutor; Universidade do Estado de Minas Gerais
glimadesign58@gmail.com

RESUMO

Design e Psicologia sempre caminharam juntos, ambos com mesmo objetivo de proporcionar bem-estar ao indivíduo; no caso do design, por meio de soluções às necessidades e desejos do homem e no caso da psicologia por meio de tratamento de 'doenças' ou situações relacionados a mente. Nesse sentido buscamos firmar a compreensão de bem-estar relacionado à saúde, como já o fez a Psicologia Positiva ao adotá-la como último elemento do modelo PERMAH que é utilizado como estratégia para mensurar o índice de bem-estar de uma pessoa. Dessa forma, o presente artigo propõe investigar a Psicologia Positiva e o Design Positivo, aplicado a projetos na área da saúde pela perspectiva do DOP – Design Orientado para Possibilidades – com atenção para as premissas de acessibilidade e inclusão, evidenciadas como particularidades a serem adotadas no desenvolvimento de qualquer projeto de design.

Palavras-chave: Design Positivo, Saúde, Acessibilidade, Inclusão.

Abstract

Design and Psychology have always gone together, both with the same goal of providing well-being to the individual, in the case of design, through solutions to the needs and desires of man, and in the case of psychology through the treatment of 'diseases' or situations related to the mind. In this sense, we seek to establish the understanding of well-being related to health, as Positive Psychology has already done by adopting it as the last element of the PERMAH model, which is used as a strategy to measure a person's well-being index. Thus, this article proposes to investigate Positive Psychology and Positive Design, applied to projects in the health area from the perspective of PDO - Possibility-Oriented Design - with attention to the premises of accessibility and inclusion, evidenced as particularities to be adopted in the development of any design project.

Keywords: Positive Design, Health, Accessibility, Inclusion.

1. Introdução

A relação entre Design e Psicologia aponta na direção das primeiras instituições para formação de desenhistas industriais, a exemplo das escolas Bauhaus e Ulm, que sofreram grande influência da Psicologia por meio da Teoria da Gestalt. Nesse contexto, há evidências da influência da psicologia no campo do Design e do Design através de elementos da psicologia em projetos na área da saúde, o que podemos constatar ao analisarmos alguns projetos destacados na presente pesquisa.

Projetos na área da saúde, por sua própria natureza, buscam atender necessidades e requisitos de acessibilidade e inclusão, contribuindo diretamente para o desenvolvimento de políticas públicas. De frente a essa posição o designer pode ver-se provocado a promover e difundir propostas metodológicas e possíveis soluções que atendam demandas na área da saúde se valendo de sua capacidade de interpretação e criatividade.

Desse modo, o designer se posiciona como um possível agente de transformação social, por estender sua atuação a relações com outras áreas propondo projetos com implicações tão específicas e importantes, no que tange ao bem-estar individual com consequências sociais significativas.

Na virada dos anos 2000 surge a Psicologia Positiva com a proposta de expandir o foco das pesquisas e práticas clínicas da área da psicologia para além do diagnóstico e tratamento de psicopatologias, olhando também para a construção de qualidades positivas. (MANDELLI et al, 2019, p.41).

A atividade do design, segundo Desmet e Hassenzahl (2012, p.1.2) é entendida como uma atividade centrada na remoção de problemas (ou seja, para tornar algo mais fácil, mais limpo, mais barato, mais seguro ou mais pequeno), muitas vezes motivada por discrepâncias muito concretas entre a forma atual e uma forma aparentemente ideal de fazer algo. A aspiração é tornar o mundo um lugar melhor através da resolução dos seus problemas. [...] A concepção orientada para problemas centra-se na "cura de doenças", ou seja, na eliminação de problemas predominantes, em vez de se concentrar diretamente naquilo que nos faz felizes.

Para a Psicologia Positiva e o Design Positivo abordagens tradicionais, a exemplo do design como solução de problemas são limitantes e não geram experiências, diferente do que propõe o Design Positivo pela abordagem do Design Orientado para Possibilidade (DOP) que busca contribuir para geração de experiências positivas e melhor qualidade de vida das pessoas

Portanto, este artigo propõe uma reflexão entre Psicologia e Design, com foco no Design Positivo pela abordagem DOP e as possibilidades de aplicações dessa abordagem em projetos na área da saúde preconizando os princípios da acessibilidade e de inclusão, com o objetivo de contribuir para geração de experiências e o bem-estar dos envolvidos.

2. Referencial Teórico

Para o desenvolvimento da pesquisa adotamos para discorrer sobre Psicologia Positiva, SELIGMAN (2012). Para abordamos Design, definições e finalidade, utilizaremos como literatura (CARDOSO (2008); MORAES, 2010; VERGANTI (2012), MANDELLI et al (2019). Design Positivo será discutido a partir de DESMET (2013); POLHMEYER (2013); CAETANO e VAN DER LINDEM (2018), PIMENTEL (2020); ROSA E TONETTO (2020); COTRIN (2021), e por fim, sobre

Design e Saúde FREIRE (2016), BRITO (2018); ULBRICHT et al (2017), AMPHILÓQUIO E SOBRAL (2018).

3. Psicologia Positiva

Em 1998 a psicologia, na pessoa do Dr Martin Seligman (2012), à época presidente da Associação Americana de Psicologia, sofria a intervenção de um modelo não convencional de atenção à saúde dos pacientes, a saber, a Psicologia Positiva, defendida e justificada por ele como ‘um movimento científico e profissional’, em seu livro FLORESCER: Uma nova compreensão sobre a natureza da felicidade e do bem-estar. (SELIGMAN, 2012, p.9)

Seligman é considerado, precursor desse movimento, que em um primeiro momento, contrariando os métodos tradicionais da Psicologia, abordava a temática da felicidade como objetivo principal, o que se tornaria a primeira teoria da Psicologia Positiva: a Felicidade Autêntica.

Seligman (2012, p.9) afirma que o objetivo da Psicologia, em seus moldes tradicionais era aliviar o sofrimento e eliminar as condições debilitantes da vida, de acordo com o autor, um dos objetivos é romper com o Monismo¹ Aristotélico de que:

[...] todo conhecimento e todo trabalho visa a algum bem, quais afirmamos ser os objetivos da ciência política e qual é o mais alto de todos os bens que se podem alcançar pela ação. Verbalmente, quase todos estão de acordo, pois tanto o vulgo como os homens de cultura superior dizem ser esse fim a felicidade e identificam o bem viver e o bem agir como o ser feliz. Diferem, porém, quanto ao que seja a felicidade, [...]. (ARISTOTELES, 322 a.C.)

Para Seligman, (2012, p.13), o objetivo dessa ciência é explorar aquilo que faz a vida valer a pena e produzir condições para isso, afirmando que, o intuito de compreender o bem-estar e produzir condições capacitadoras de vida de modo algum se iguala ao de compreender o sofrimento e desfazer as condições debilitantes da vida, proposta da psicologia tradicional.

No ano de 2002, Seligman estabelece a Teoria da Felicidade Autêntica e em 2005, durante disciplina ministrada por ele na Universidade Huntsman Hall, Filadélfia, EUA, ao abordar a Teoria da Felicidade Autêntica, questionado por sua aluna Senia Maymin, o autor repensa sua primeira teoria e sugere a Teoria do Bem-estar, concluindo que a felicidade não poderia ser o objetivo da psicologia positiva. (SELIGMAN, 2012, p.14)

A teoria do Bem-estar, proposta por Seligman (2012, p.16), é sustentada a partir da análise de cinco elementos que se afastam do monismo da felicidade - emoção positiva, engajamento, sentido, relacionamentos positivos e realização. E ainda por se tratar de uma teoria de livre escolha cujos elementos possuem três importantes propriedades: contribuir para a formação do bem-estar; a busca pelo elemento em si e não por satisfação pessoal; e, deve ser definido e mensurado independente dos outros elementos.

Portanto, o objetivo da Psicologia Positiva é o Florescimento Humano, principal critério para a avaliação do Bem-Estar. Segundo Seligman:

A teoria da felicidade autêntica é uma tentativa de explicar uma coisa real - a felicidade -, definida pela satisfação com a vida, (...). A teoria

¹ [Filosofia] Sistema filosófico segundo o qual a realidade (tudo o que existe) se reduz somente em um único princípio, estando os seres condicionados a ele.

do bem-estar nega que o tema da psicologia positiva seja uma coisa real; ele é, antes, um construto - o bem-estar -, que por sua vez tem diversos elementos mensuráveis, cada um deles uma coisa real e cada um deles contribuindo para formar o bem-estar, mas nenhum deles o definindo. (SELIGMAN, 2012, p.15)

A partir de então, a Psicologia Positiva passa a aplicar diversos elementos no desenvolvimento de sua própria abordagem no tratamento dos pacientes assistidos por essa alternativa, contrariando os métodos tradicionais com foco no tratamento da ‘doença’ ou, na linguagem do design, na solução de problemas.

Portanto, a Psicologia Positiva, pelos moldes da Teoria do bem-estar se propõe não apenas a romper com o Monismo de Aristóteles, bem como contribuir para o bem-estar das pessoas e melhor qualidade de vida.

3.1 Design Positivo

A ONU – Organização das Nações Unidas – em 2011, convocada pelo Butão, país que adotou o Felicidade Interna Bruta (FIB) como índice de avaliação para medir o desenvolvimento de sua população (GOMES, 2013, p.77-73), realizou a Assembleia Geral das Nações Unidas, convocando os 193 países participantes a incluir a felicidade e o bem-estar na promoção de políticas públicas.

No mesmo ano surge o Delf Institute of Positive Design (DIOPD) formado por pesquisadores, designers e psicólogos, que compreendem a responsabilidade de gerar conhecimento que permitam aos designers formular estratégias eficazes de forma a contribuir para a felicidade das pessoas. Esse conhecimento não deve apenas ajudá-los em suas tentativas de projetar deliberadamente relações significativas entre produto e usuário, mas, em última análise, projetar produtos que contribuam para uma sociedade saudável, para tornar o mundo um lugar melhor².

Em 2013, os pesquisadores Pieter Desmet e Anna Pohlmeier propuseram o Design Positivo com objetivo principal de responder “Como o design pode contribuir para o bem-estar dos usuários?”, sugerindo que futuros estudos no design deveriam fomentar atividades que apoiassem a busca de uma vida mais gratificante para os usuários de produtos e consequentemente favorecessem seu bem-estar. No mesmo ano, Pohlmeier propôs o Manifesto do Design Positivo, com propósito de englobar estudos, pesquisas e intenções em Design

Segundo os pesquisadores, Design Positivo é um termo para todas as formas de Design, pesquisa de Design e intenção de Design que prestam atenção explícita ao impacto do Design no bem-estar subjetivo de indivíduos e comunidades, que cria possibilidades, promove florescimento humano, permite atividades significativas, abraça a complexidade humana, aceita a responsabilidade e apoia todas as partes interessadas³.

³ Missão DIOPD - <https://diopd.org/about-us/mission/> 03 de março de 2022. – Interpretação livre

Segundo Caetano e Van Der Lindem (2018, p.56), o debate do papel do bem-estar no Design se inicia com Desmet (2011), ao propor que o bem-estar individual dos usuários poderia ser melhorado através do uso de produtos sugerindo que, os produtos poderiam dar suporte em atividades que contribuissem para o bem-estar dos usuários através do desfrute de prazeres, favorecimento de conexões sociais e ajuda no seu crescimento pessoal. No entanto, constatou que os produtos não eram a fonte direta do bem-estar dos participantes de sua pesquisa, mas sim davam suporte em atividades que promovessem o seu bem-estar.

Ainda de acordo com Pohlmeier (2013, 540-541), em anos anteriores a Assembleia Geral das Nações Unidas, sobre temática da felicidade para políticas públicas, no ano de 2011, notou-se, um interesse crescente acerca da ciência da felicidade com ênfase na Psicologia Positiva; porém, pouco foi explorado, por parte do design, no tocante ao seu potencial, relevância e aplicabilidade, e das percepções e resultados da referida teoria para criar e melhorar produtos e serviços para o bem-estar subjetivo e florescimento humano

Nesse contexto, Jimenez, et al (2015, p.607) afirma que:

O designer ainda dá pouca importância a Psicologia Positiva como atributo fundamental para o desenvolvimento de sua atividade, ainda há alguns equívocos por parte dos designers, como exemplo, muitos consideram que o designer precisa ‘apenas’ de ferramentas e métodos, que é necessário considerar mudanças, tendências e diferenças sociais (ignorando as suas origens) e se limitam apenas a ‘conversar’ com potenciais usuários, não se aprofundando no que as pessoas sentem e porque sentem, nem em que características despertam tais sentimentos. (Idem)

O Design Positivo parte da abordagem do Design Orientado para Possibilidades, contrariando a abordagem tradicional do Design concentrada na solução do problema, propondo a geração de experiências e o bem-estar.

De acordo com Cotrin (2021, p.45) enquanto alternativa a essa abordagem tradicional, diversos pesquisadores, entre eles, Jordan (2000), Desmet (2002,2007), Norman (2004), McCarthy & Wright (2004), Hassenzahl (2010), Gaver (2002), Dunne (2006) e Zimmerman (2009), têm impulsionado essa corrente de pensamento:

Para os autores tanto da abordagem pelo viés do problema, quanto pelo viés da possibilidade, buscam a modificação do estado atual para um estado futuro. Ambas reconhecem a existência de um problema/questão da pesquisa, porém a diferença está no tipo de reação ao problema. Enquanto o design orientado para solução de problemas foca no presente, o design orientado para possibilidades foca no futuro, nas potencialidades; o primeiro contém um caráter de busca de uma solução, sendo ela singular e excludente, enquanto o segundo lida com multiplicidade de natureza expandida e inclusiva. (COTRIN, 2021, p.45.46)

É importante notarmos que, a fala de Cotrin (2021), motivada por importantes pesquisadores - psicólogos e designers - argumentam a favor do compromisso do design com o desenvolvimento de abordagens que rompam com os métodos tradicionais do design, que tem por fundamento a solução de problemas, semelhante ao que propõe a Psicologia Positiva

em relação aos métodos da Psicologia Tradicional ao tratar o paciente simplesmente pela cura da doença.

Portanto, o Design Positivo provoca pesquisadores e designers a pensarmos desenvolvimento de projetos na área da saúde pela perspectiva do Design Orientado para Possibilidades, de forma a contribuirmos para o maior bem-estar das pessoas, por meio da geração de experiências positivas e não apenas da solução de problemas.

Anna Pohlmeier (2018) observou que, segundo a Organização Mundial da Saúde, a saúde é mais do que a ausência de doença – é também uma questão de bem-estar mental e social e que a saúde física vem sendo abordada pelo design por décadas e mais recentemente o design para o bem-estar psicológico mereceu atenção no campo do design. Tal observação foi apresentada em palestra realizada em 1º de junho de 2018 na Conferência Saúde Apoiada pela Tecnologia, organizada pelo Centro de Pesquisa em Health & Wellbeing da Universidade de Twente, localizada em Enschede, nos Países Baixos, com o objetivo de discutir o progresso e desenvolvimento de intervenções em saúde e introduzir novos métodos e modelos para mudança de comportamento usando tecnologias de monitoramento.

A pesquisadora e psicóloga também abordou as oportunidades para o design, a exemplo de tecnologias de intervenções comportamentais na forma de aplicativos pessoais que apoiam pessoas com treinamentos e serviços objetivando melhorar a saúde e bem-estar. Porém, a pesquisadora afirma que, apesar de haver evidências científicas sobre a eficácia dessas intervenções, estas ainda enfrentam grandes desafios, a exemplo do alcance limitado e que o Design pode ter impactos no bem-estar das pessoas através de rotinas já existentes no dia a dia⁴.

3.2 Design Orientado para Possibilidade

Como ocorreu com a Psicologia Positiva surgida na década de 1990, com uma nova abordagem para assuntos tratados pelos métodos tradicionais, o Design Positivo também emerge, a partir do Design Orientado para Possibilidades, como alternativa aos métodos tradicionais do design.

Enquanto a Psicologia Positiva propõe uma nova abordagem para o tratamento de pessoas, como alternativa ao método tradicional, o Design Positivo, por meio da abordagem do Design Orientado para Possibilidade propõe ao Design tradicional, uma proposta de intervenção em Design por meio da geração de soluções em projetos cujo foco não seja o problema em si, mas o usuário, de maneira a promover experiências positivas para este.

O Design Positivo surge como, uma alternativa à abordagem do design orientado para problemas, e pode contribuir criando experiências positivas (a vida prazerosa/hedonismo), mas também estimulando a consciência das pessoas, das suas capacidades, desafiando ou inspirando o usuário a agir ou pensar de uma forma diferente (a boa vida/eudaimonia). DESMET E HASSENZAHL (2012, p.1-11)

Desmet (2010, p.2) descreve o design orientado a problemas como mera tentativa de “manter os demônios dormindo”, uma metáfora em alusão às preocupações, valores e necessidades das pessoas, despertadas apenas quando a situação representa uma ameaça à sua realização.

O design precisa de um ponto de partida, uma ideia, uma semente para nutrir e crescer. Enquanto uma abordagem orientada para o

⁴ <https://diopd.org/brave-new-tech-at-health-supported-by-technology/> 06 de março de 2022

problema toma um problema como um começo, uma abordagem orientada para a possibilidade procura uma possibilidade. É importante ressaltar que essa possibilidade deve estar enraizada em nosso conhecimento da felicidade, da prática humana e nas necessidades humanas. Muito facilmente, uma tecnologia por si só, pode ser entendida como uma possibilidade. (DESMET & HASSENZAHL, 2012, p.11)

Segundo Jimenez et al, (2014, p.607), falamos de "um problema" quando alguém quer alcançar um objetivo e os meios para o fazer não são imediatamente óbvios. A resolução de problemas é o processo de pensamento, em que aqueles meios são procurados intencionalmente. Há numerosos exemplos que ilustram esta visão tradicional orientada para o problema do design. [...]. Esta forma tradicional de resolução de problemas é relevante uma vez que aumenta a qualidade e eficácia dos produtos e serviços que todos nós usamos, procura minimizar situações problemáticas que pode ameaçar o nosso bem-estar, e geralmente torna nosso viver 'mais fácil' e 'melhor'. No entanto, neutralizando o negativo ao resolver os nossos problemas cotidianos não significa necessariamente proporcionando uma experiência positiva e valiosa (Desmet e Hassenzahl, 2012). Focando o lado positivo da solução espectro com uma abordagem orientada para as possibilidades promete um uma nova perspectiva sobre o papel do design.

A visão orientada para a possibilidade sobre o design foi recentemente proposta na comunidade de pesquisa em design. Nas palavras de Hekkert e van Dijk (2011, p. 120), o trabalho de um designer é procurar possibilidades e futuros possíveis, em vez de simplesmente resolver problemas atuais.

O design, portanto, pode contribuir para o bem-estar ao criar e mediar experiências positivas ao estimular a consciência das pessoas sobre suas capacidades e, pela perspectiva do DOP, pode criar ou apoiar novas possibilidades, considerando que o processo da abordagem do design para possibilidade não é tão evidente quanto a abordagem tradicional, apresentando desafios interessantes à pesquisa, à atuação do designer e ao ensino em design.

4. Design e Saúde

Os tópicos anteriores trouxeram propostas de conceitos e teorias desenvolvidas em torno do Design Positivo e da Psicologia Positiva. Tais referências interessam na medida em que, possibilitam abrir espaço de diálogo para a relação entre Design e Saúde, vislumbrado novos caminhos para que o designer possa expandir sua atuação em projetos voltados para a área da saúde, com foco em acessibilidade e inclusão, favorecendo e contribuindo para o desenvolvimento de políticas públicas.

O Design é uma área de atuação profissional de grande complexidade, com características que possibilitam ao profissional dessa área, o designer, propor soluções para demandas das mais diversas áreas.

A definição do design, segundo Verganti (2012, p.22), é algo fluido e escorregadio, por haver várias discussões em torno do seu significado e, por consequência, a falta de convergência. O design

compreendido pela definição funcionalista do século XX de que ‘a forma segue a função’, conceito aplicado pelo arquiteto americano Louis Sullivan (1896⁵) é considerado por Verganti como limitante.

No entanto, o autor sugere como definição, a proposta por Thomas Maldonado (1963), adotada pela International Council of Societies of Industrial Design (Conselho Internacional das Sociedade de Desenho Industrial) em 1969 e que passou por alterações, sendo inserido o design de serviços, processos e sistemas:

Design é a atividade criativa cujo objetivo é estabelecer as multifacetadas qualidades de objetos, processos, serviços e seus sistemas no ciclo de vida completo. O design é, portanto, fator central para humanizar as inovações tecnológicas e um fator crucial de intercâmbio cultural e econômico. (VERGANTI, 2012, p.24)

Segundo Verganti (2012, p. 37), o design engloba todas as profissões criativas que modificam seu ambiente: engenharia, medicina, administração, arquitetura e pintura estão preocupados não apenas com o que é essencial, mas com todas as possibilidades – não como as coisas são, mas como podem vir a ser, resumindo, com o design.

Em sintonia e para além do que aponta Verganti (2012) “o design pela sua capacidade multidisciplinar e transversal, fornece rápidas respostas por meio de produtos, imagens e novas possibilidades de interação”, de acordo com MORAES (2010, p. 10). Nesse âmbito, segundo esse autor, o design como uma disciplina transversal (e mesmo ‘atravessável’), ao aceitar e propor interações multidisciplinares, amplia ainda o seu diálogo com disciplinas tecnológicas, econômicas e humanas, bem como com as do âmbito da gestão, da semiótica e da comunicação.

É nessa diversidade presente na atividade do designer que compreendemos a responsabilidade, enquanto projetistas, ao propormos soluções para demandas de projetos existentes nas mais diversas áreas, inclusive na área da saúde, que exige por parte deste uma percepção maior de consequências futuras que um projeto mal resolvido possa provocar ou os tipos de experiências que um projeto nessa área, geralmente para atender uma necessidade ou demanda específica, possa causar.

Ao trabalhar o Design sob a ótica transversal e considerá-lo um campo político, que possui responsabilidade social e desenvolve soluções para as necessidades dos usuários, observa-se a importância do diálogo entre várias áreas, a fim de suprir as carências dos impactados. (PIMENTEL et al, 2020, p.178)

CARDOSO (2008, p.225), ao referir-se ao Design e a importância de examinar a paisagem material que nos cerca, afirma que nos deparamos com problemas de Design crônicos em áreas como transportes, saúde, equipamentos urbanos e uma infinidade de outras instâncias do cotidiano. Para este autor, mesmo fora do âmbito dos serviços públicos, em um setor

⁵ A frase "a forma segue a função" foi cunhada pelo arquiteto Louis H. Sullivan em seu ensaio de 1896 "The Tall Office Building Artistically Considered".

privado voltado por definição para questões de competitividade e dinamismo, percebe-se um desconcerto frequente entre as preocupações da profissão e aquelas da própria sociedade.

CARDOSO (2013, p.22) considera que, reconhecer a complexidade do sistema já é um grande avanço. Se todos adquirirem alguma consciência do tamanho e do intrincado das relações que regem o mundo hoje, será possível caminhar coletivamente em direção a um objetivo, seja qual for. Do ponto de vista histórico o autor afirma que:

O grande trabalho do design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas, hoje entendido por projetar interfaces. Trata-se, contudo, de um processo bem maior e mais abrangente do que imagina o projetista sentado à sua estação de trabalho. A parte de cada um é entender a sua parte no todo. (Idem).

Em relação a Cardoso (2013), podemos compreender que, de fato, o designer possui um papel significativo no tocante ao desenvolvimento de soluções que, atendam às necessidades do mundo, enquanto sistema complexo, e é nessa perspectiva que esse campo tende a colaborar cada vez mais com o desenvolvimento de outras áreas, a exemplo de projetos que possibilitem sua intervenção, inclusive propondo novas metodologias, abordagens e reflexões.

Portanto, o design não apenas pode propor novas abordagens metodológicas, a exemplo do Design Orientado para Possibilidade, como sugere o Design Positivo, como também prever sua atuação mais abrangente, no que corresponde a busca por novas possibilidades de sua atuação.

Já a relação do design com a área da saúde não é necessariamente direta, mas pode ser sentida em projetos que não foram pensados inicialmente para saúde, mas possuem implicações e resultados positivos ou negativos, gerando de fato algum tipo de experiência ao usuário, como veremos a seguir em alguns exemplos.

Verganti (2012, p.63) cita como referência o projeto do vídeo game Wii da fabricante Nitendo, lançado em 2006, considerado um projeto de produto revolucionário, pelo fato de que, no contexto de sua abordagem, este propôs uma mudança radical em significado, quando comparado aos seus concorrentes, passando de uma imersão passiva virtual acessível somente para poucos para um entretenimento que inclui atividade física real para todos, posteriormente, vindo a ser utilizado na prática de atividades físicas, como terapia e até mesmo em processo de reabilitação de pessoas acometidas pelo Acidente Vascular Encefálico (AVE), tornando-se elemento de socialização.

É importante considerarmos que o design, de forma direta ou indireta, possui forte influência em aspectos relacionados ao bem-estar e, consequentemente, à saúde do indivíduo, já que estes dois elementos estão intrinsecamente relacionados. O designer pode não ter pensado nas implicações da solução ou resposta a que se chegou para determinada demanda, necessidade ou oportunidade, mas possivelmente a aplicação e posterior utilização dessa resposta dada pelo design terá consequências na vida de determinado usuário ou conjunto de usuários, sendo possível e cabível ao designer, nesse contexto, prever o futuro ao analisar o que o uso de determinado design pode acarretar a comunidade.

Um exemplo do impacto negativo do design na área da saúde, é o que ocorreu em 2003 com o modelo de carro Fox, da Volkswagen. Considerado resultado de um projeto inovador, um modelo compacto, estiloso e mais espaçoso que seus concorrentes, porém em 2004 começou

a apresentar um problema recorrente que teve por consequência, diversos casos registrados de pessoas que tiveram dedos decepados pelo sistema de rebatimento do banco traseiro⁶.

O Wii, de forma positiva, e o Modelo Fox da Volkswagen, de forma negativa, nos advertem a respeito do impacto do design na sociedade e a grande responsabilidade no desenvolvimento de projetos independentes de qual área estejamos atuando.

Porém, é importante notarmos que, só recentemente, a própria Psicologia Positiva, teria inserido a Saúde como novo elemento no Modelo PERMA, proposto inicialmente por Seligman, sendo Emilia Zhivotovskaya, portanto, considerada responsável por, expandir o modelo PERMA, passando a ser PERMAH (Health) ou PERMA – V (Vitality).

O acrônimo⁷ PERMAH ou PERMA-V significa: P = Positive Emotions (Emoções Positivas); E = Engagement (Engajamento); R = Relationships (Relacionamentos); M = Meaning (Significado); A = Accomplishment (Realização); H = health (Saúde) ou V = Vitality (Vitalidade).

O Conceito de saúde mais aceito foi desenvolvido em 1947 e definido pela Organização Mundial da Saúde (OMS) como "um estado de completa saúde física, mental, e bem-estar social e não apenas a ausência de doença ou enfermidade". Este conceito da OMS está, em parte, alinhado com o modelo holístico, e reforça as conotações positivas de saúde. (PAHO, 2018, p.4)

Freire (2016, p.5) quanto ao Design voltado para projetos em saúde, afirma ser a principal contribuição do Design reduzir a complexidade do conjunto de atividades que caracterizam tal processo, sejam criando plataformas capazes de suportar essas interações, seja auxiliando o usuário como ele pode estar utilizando determinado sistema. Segundo a autora:

[...] as experiências dos usuários não podem ser projetadas. Por consequência, os designers podem apenas analisar como elas se formam e, partindo disso, criar alternativas para os elementos que as definem. [...] uma vez entendida a experiência, o papel do designer é conduzir o processo de projeto de maneira a desenvolver interfaces, processos ou interações que carreguem não apenas as experiências estéticas, mas também os significados esperados pelos usuários nessa interação. (Ibidem, p.8)

De acordo com Amphílóquio e Sobral (2018, p.171) o designer, enquanto agente de inovação social pode também provocar rupturas significativas na cultura, inclusive criar novas necessidades e comportamentos. O Design, no decorrer da história, sofreu importantes mudanças que alteraram o seu modo de projetar e de entender a sociedade, a preocupação deixou de ser apenas industrial e passou a ganhar novas modelagens, como o design participativo, o design thinking, o design sustentável e o design centrado no humano, que eles consideram serem aberturas significativas para a promoção de uma sociedade inclusiva.

Segundo Brito (2018, p.23) o Design se insere na perspectiva da saúde como uma área do saber capaz de contribuir na obtenção dos melhores resultados em prol da promoção da saúde a

⁶ <https://jornaldocarro.estadao.com.br/fanaticos/defeitos-famosos-o-vw-fox-que-decepava-dedos/> 14 de fevereiro de 2022, 12h45 Tenho dúvida sobre essa fonte.

⁷ Diz-se de ou palavra formada pela inicial ou por mais de uma letra de cada um dos segmentos sucessivos de uma locução, ou pela maioria dessas partes; acrossílabo;

partir de uma série de atuações, seja no campo do desenvolvimento de produtos, comunicação, elementos gráficos, ambientes ou serviços.

Ao desenvolver sua pesquisa em Design de Moda com o objetivo de minimizar medo e estresse provocados pelo processo de tratamento de crianças com câncer, por meio de uma proposta lúdica, Pimentel (2020) aproxima o design da área da saúde partindo de princípios essenciais ao design e a saúde para compor estratégias apresentadas como resultados em sua pesquisa, a exemplo do Mapa de Empatia e da Neurociência. A autora afirma que:

A realidade da criança com câncer é múltipla e complexa. O contexto que envolve o diagnóstico e o tratamento da doença ultrapassa os limites farmacológicos e medicinais, [...]. As dificuldades se estendem para além da doença do corpo: atingem as emoções, as relações de afeto e aprendizagem e a forma de se relacionar com o mundo e com o futuro. Esses obstáculos permeiam também a relação da criança com o vestuário, trazendo novas necessidades. O campo do Design de Moda, aliado à Neurociência e à Psicologia, abre possibilidades para o vestuário, que pode tornar-se ferramenta de auxílio à criança com câncer potencializando a minimização dos sofrimentos. (Idem, p.179)

Cotrin (2021, p.46) ao avaliar as contribuições do design positivo no tratamento de crianças com Transtorno de Espectro Autista, afirma que, pensar um projeto do ponto de vista das possibilidades para o desenvolvimento do potencial humano, pode contribuir para uma perspectiva ampliada.

Desmet e Hassenzahl (2012), acerca da abordagem do Design Orientado para Possibilidade, afirma sobre o projeto da prótese de pernas *cheetah-foot* da empresa Össur:

Tradicionalmente, as próteses são desenvolvidas dentro do "modelo de descontração" da tecnologia: ter duas pernas humanas é visto como a situação ideal, não as tendo como um "problema". Como consequência, as próteses visam muitas vezes imitar completamente a função e especialmente a aparência da situação ideal - pernas reais. Deixando de lado esta abordagem focada no problema, contudo, permitiu a Össur desenvolver membros revolucionários de fibra de carbono, Cheetah Flex-Foot, que não imitam pernas humanas e que se tornaram famosos por atletas internacionais como Oscar Pistorius. (DESMET E HASSENZAHL, 2012, p.5)

Os autores explicam que, em vez de entenderem a ausência de pernas como um problema a resolver, os desenhistas utilizaram uma situação aparentemente problemática como uma possibilidade de explorar material e tecnologia para criar um novo tipo de pernas.

Figura 1 – Prótese foot da empresa



de pernas *cheetah*-Össur

Fonte: Google imagens (2021).

Nesse sentido, o Design aplicado a projetos na área da saúde, por meio da abordagem DOP propõe novas perspectivas para esse campo de atuação, com a possibilidade de revisão dessa literatura, aperfeiçoando e intensificando o uso dessa metodologia como alternativa a metodologia tradicional e, contribuindo com a sociedade e o desenvolvimento, também, de novos modelos em políticas públicas.

5. Acessibilidade e Inclusão

Ao tratarmos de acessibilidade e inclusão não limitamos o tema à área da saúde, são muito mais amplas estas definições e é preciso que seja pensado dessa maneira ao nos referirmos a estes assuntos, a começar por não os distinguir, mas aproximá-los, com o objetivo de explorarmos ainda mais a aplicação do design à saúde, que não se trata apenas dos aspectos físicos.

Lidwell et al (2010, p.16) afirmam que objetos e ambientes devem ser projetados para serem utilizados, sem modificação, pelo maior número de pessoas⁸, pelo princípio da acessibilidade.

Segundo os autores, a história nos mostra a acessibilidade concentrada em acomodar usuários com deficiências, porém, à medida que o conhecimento e a experiência com o design acessível aumentaram, ficou cada vez mais claro que muitas “adaptações” obrigatórias poderiam ser projetadas para beneficiar todos os usuários, sendo necessário compreender o design acessível a partir de suas quatro características: Perceptibilidade – Obtida quando o design é percebido por todos, independentemente de suas capacidades sensoriais; Operabilidade – Obtida quando todos conseguem utilizar o design independentemente de suas capacidades físicas; Simplicidade – Obtida quando todos conseguem compreender e utilizar o design sem dificuldade, independentemente dos níveis de experiência, alfabetização e concentração; e, Condescendência – Obtida quando os designs diminuem a ocorrência e as consequências dos erros. (LIDWELL et al, 2010, p.16)

Cohen et al (2012, p.17) ao abordarem a acessibilidade relacionado a museus, afirmam que há uma dimensão política da acessibilidade, que está estreitamente relacionada ao exercício da cidadania, a qual, para contemplar adequadamente a pluralidade e a diversidade dos modos de ser e de estar no mundo, que caracterizam o conjunto de cidadãos, implica a adoção de uma visão ampliada do conceito de acessibilidade.

Na fala dos autores, fica claro que, acessibilidade deve incluir todos, não apenas pessoas com deficiências, porém devem ser pensadas à luz dessas pessoas, sendo possível a partir dessa compreensão adentrarmos ao conceito de inclusão.

⁸ Também conhecido como design sem barreiras e relacionado ao design universal e ao design inclusivo (LIDWELL et al, 2010).

No que trata do desenvolvimento de projetos, tanto no aspecto de acessibilidade quanto de inclusão, talvez uma premissa básica sugerida por Caya e Neto (2016, p. 55-56), que deva ser considerada e difundida, é o entendimento de dois conceitos: 1 - Adaptabilidade, que consiste na propriedade de um produto/sistema mudar ou ser mudado a fim de se adequar ou trabalhar melhor em alguma situação para algum propósito, ou seja, que permite que o usuário altere explicitamente certas características do mesmo, para adequá-los às suas vontades e necessidades. 2- Adaptatividade, que consiste na propriedade que um produto/sistema tem de se adaptar ao usuário, ou seja, apresenta uma capacidade para adaptação. O sistema se ‘adapta’ de acordo com sua percepção do usuário, e o usuário não solicita alterações no sistema, diferente do que ocorre com a adaptabilidade. (Ulbricht et al, 2009, p.34)

Por fim, projetos em Design na área da saúde devem ter como premissas acessibilidade e inclusão. Estes projetos, como afirmam, Mandelli e Tonetto (2019, p.5) podem resultar em artefatos, serviços ou até dinâmicas que despertem experiências afetivas específicas, emoções, estados de humor, bem-estar subjetivo ou até mesmo empatia.

6. Considerações Finais

Como principal abordagem metodológica, partimos do Design Orientado pela Possibilidade, fundamentada em pesquisa bibliográfica e revisão literária acerca da relevância do Design Positivo como alternativa à metodologia do design tradicional. Nesse sentido, a utilização dessa metodologia busca possibilitar o desenvolvimento de projetos em Design que, atendam à área da saúde proporcionando aos usuários bem-estar, principalmente, por meio de experiências positivas com foco nas premissas de acessibilidade e inclusão.

Ao discorrermos sobre a relação do design e sua aplicabilidade a projetos que visam atender às necessidades na área da saúde, compreendemos que há grande potencial nessa relação e grandes possibilidades de obtermos resultados cada vez mais mensuráveis e validadas que possam ser úteis à expansão dessa literatura.

Ao investigarmos a Psicologia Positiva e consequentemente o Design Positivo pela abordagem DOP, concluímos que a relação entre Design e Psicologia é histórica e pode ser positiva para ambos os campos de pesquisa, já que eles têm por objetivo proporcionar o alcance do bem-estar humano e social.

Por fim, outro importante aspecto nessa relação são os princípios de acessibilidade e inclusão aqui analisados, porém de forma mais objetiva, ainda havendo muito a se investigar. Nesse sentido, o design é pensado de forma mais ampla, além do conceito estabelecido como característica fundamental do design da primeira modernidade, de caráter funcionalista, proposto por Louis Sullivan, de que ‘a forma segue a função’, sugerindo a partir dessa colocação, uma revisão na maneira como pensamos design, psicologia, saúde, bem-estar, acessibilidade e inclusão.

7. Referências Bibliográficas

AMPHILÓQUIO, Willian; SOBRAL, João Eduardo C. **Design e sociedade: uma reflexão sobre acessibilidade, interação e inclusão.** HFD, v.7, n.13. Fev/jul. 2018, p.171.

ARISTÓTELES, **Ética à Nicômaco.** Texto integral. Brasília, Editora Martin Claret, 2003, p.5.

BRITO, Talita. **Contribuições para o cuidado da doença de Alzheimer e outras demências.**

- 2018, 115 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, 2018.
- CAETANO, Ulisses.; VAN DER LINDEN, Júlio. **Além do Design Positivo**. 2018, Cap. 3, p. 55-76.
- CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução a história do Design**. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2008, p.225.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2013.
- CASAIS, M., MUGGE, R. & DESMET, PMA. **Using symbolic meaning as a means to design for happiness: The development of a card set for designers**. 2016, p.1.
- COHEN, Regina; DUARTE, Cristiane R. de S.; BRASILEIRO, Alice de Barros H. **Cadernos Museológicos: Acessibilidades a museus**. Instituto Brasileiro de Museus. Brasília, 2012, p. 17.
- COTRIN, Michelle de A. **Design e bem-estar: Contribuições do Design Positivo para crianças dentro do Transtorno do Espectro Autista**. 2021, 169 p. Tese (Doutorado em Design) - Escola de Design da Universidade de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- Delft Institute of Positive Design. Nossa Missão**. DIOPD. Disponível em:
<https://diopd.org/about-us/mission/>. Acesso em: 22/06/2021.
- DESMET, Pieter & HEKKERT, Paul. **Special Issue Editorial: Design & Emotion**. International Journal of Design, 2009, p.1.
- DESMET, Pieter & HASSENZAHL, Marc. **Towards happiness: Possibility-driven design**. 2012, p. 2.8.
- DESMET, Pieter. **Design for Mood: Twenty Activity-Based Opportunities to Design for Mood Regulation**. International Journal of Design Vol. 9 Nº. 2, 2015, p. 0-19.
- FREIRE, Karine de M.; DAMAZIO, Vera M. **Design para serviços: uma intervenção em uma Unidade Básica de Saúde do Sistema Único de Saúde Brasileiro**. Estudos em Design. Revista (online). Rio de Janeiro, v.24. n.2. 2016, p.5.8.
- GOMES, Paulo Sérgio F. **O Butão na ordem mundial do reconhecimento da sua identidade nacional à influência nas relações externas**. 2013, 313 p. Tese (Doutorado em Teoria Jurídico-Política e Relações Internacionais) – Universidade de Évora, Portugal, 2013.
- JIMENEZ, Simon; POHLMAYER, Anna; DESMET, Pieter; HUZEN, Gerjan. **Learning from the positive: A Structured Approach to Possibility-Oriented Design**. Em J. Salamanca, P. Desmet, A. Burbano, G. Ludden, J. Maya (Eds.). *Proceedings of Colors of Care: The 9th International Conference on Design & Emotion*, 2014, 607-615.
- LIDWELL, Willian.; HOLDEN, Kritina.; BUTLER, Jill.; **Princípios Universais do Design**. 2010, p.16
- MANDELLI, Roberta R.; TONETTO, Leandro M. **Design para empatia: brinquedos e brincadeiras como oportunidade para promover o desenvolvimento emocional**. Porto Alegre. Design Culture Symposium, 2019, p.41.
- MANDELLI, Roberta R.; ROSA, Valentina M.; TONETTO, Leandro M. **Da emoção à felicidade: uma introdução ao bem-estar com foco no positive design**. Rio de Janeiro. 2019, p.5.
- MORAES, Dijon De. **Metaprojeto: O design do design**. São Paulo: Blucher, 2010. P.4.

ONU reconhece busca pela felicidade como objetivo fundamental. G1, 2011. Disponível em: <<http://g1.globo.com/mundo/noticia/2011/07/onu-reconhece-busca-pela-felicidade-como-objetivo-fundamental.html>>. Acesso em: 22/06/2021.

O carro que decepava dedos. Disponível em: <<https://jornaldocarro.estadao.com.br/fanaticos/defeitos-famosos-o-vw-fox-que-decepava-dedos/>>. Acesso em: 07/03/2022.

Pan American Health Organization. Health Indicators. Conceptual and operational considerations. Washington, D.C.: PAHO; 2018, p.4.

PIMENTEL, Marina C. Design de moda e ludicidade: minimização do medo e estresse de crianças em tratamento de câncer. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi. São Paulo, 2020, p. 18.

POHLMEYER, Anne. Positive Design: New Challenges, Opportunities, and Responsibilities for Design. In: A. Marcus (Ed.): Design, User Experience, and Usability, Part III, LNCS 8014. Berlin, Germany: Springer-Verlag, 2013, p. 540.

ROSA, Valentina M.; TONETTO, Leandro M. Modelo Conceitual de Design para o Bem-estar para pacientes pediátricos. Colóquio Internacional de Design. Edição, 2020, p.2.

SELIGMAN, Martin E. P. Florescer: uma nova compreensão sobre a natureza da felicidade e do bem-estar. Ed. Objetiva, 2012.

ULBRICHT, Vania R.; FADEL, Luciane M.; BATISTA, Claudia R. Design para acessibilidade e inclusão. Ed. Blucher. São Paulo, 2017, p.34.

VERGANTI, Roberto. Driven Innovation. Mudando as regras da competição: A inovação do significado de produtos. São Paulo: Editora canal Certo, 2012, p. 22.37.63

Vitalidade – O bem estar físico da psicologia positiva. 2021. Disponível em: <<https://bemestarnaessencia.com.br/vitalidade-o-bem-estar-fisico-do-modelo-perma-v/>> Acesso em 14/08/2022.