

# Felicidade ou Bem-estar? Design para Saúde e Inclusão

## *Happiness or Well-Being? Design for Health and Inclusion*

SANTOS, Edson Lima; Mestrando; Universidade do Estado de Minas Gerais

edlimadesigner@outlook.com

HORTA, Anderson; Doutorado em Design; Universidade do Estado de Minas Gerais

anderson.horta@uemg.br

### **Resumo**

A Psicologia Positiva surgiu em 1998 como um movimento científico e profissional que, de acordo com seu precursor, Martin Seligman, objetiva romper com o Monismo Aristotélico da Felicidade, servindo como alternativa aos métodos da Psicologia tradicional. Em 2002 Seligman apresenta a Teoria da Felicidade Autêntica, afirmando ser possível à Psicologia Positiva auxiliar na busca pela felicidade e, em 2005, refuta essa teoria, sugerindo a Teoria do Bem-estar, cujo objetivo é o Florescimento Humano. No entanto, psicólogos positivos e demais profissionais continuam abordando a felicidade e o bem-estar como equivalentes, gerando antagonismo em seu discurso, atraindo fortes críticas e prejudicando a compreensão e aplicação de seus conceitos, adotados também pelo Design Positivo. Dessa forma, nos propomos a aprofundar esta discussão à luz do conceito de bem-viver, visando adequação na utilização dos termos no que diz respeito aos objetivos do Design Positivo com foco nas áreas de saúde e inclusão.

**Palavras-chave:** Felicidade, Bem-estar, Design, Saúde e Inclusão.

### **Abstract**

Positive Psychology emerged in 1998 as a scientific and professional movement that, according to its precursor, Martin Seligman, aims to break with the Aristotelian Monism of Happiness, serving as an alternative to the methods of traditional psychology. In 2002 Seligman presents the Authentic Happiness Theory, affirming that it is possible for Positive Psychology to help in the search for happiness and, in 2005, he refutes this theory, suggesting the Well-Being Theory, whose objective is Human flourishing. However, Positive Psychologists and other professionals continue to approach happiness and well-being as equivalent, generating antagonism in their discourse, attracting strong criticism and hindering the understanding and application of their concepts, also adopted by Positive Design. Thus, we propose to deepen this discussion in the light of the concept of well-living, seeking adequacy in the use of terms regarding the goals of Positive Design focused on the areas of health and inclusion.

**Keywords:** Happiness, Well-Being, Design, Health and Inclusion.

## 1 - Introdução

No ano de 1998, o campo da Psicologia assistiu ao surgimento da Psicologia Positiva, que de acordo com Seligman (2012, p.9), à época presidente da Associação Americana de Psicologia, trata-se de um movimento científico e profissional cujo primeiro passo é, dissolver o Monismo<sup>1</sup> de Aristóteles (322 a.C.), que afirma ser a felicidade o objetivo de toda ação humana. Apesar de que sua visão sobre felicidade se aproxima da felicidade Aristotélica, Seligman considera que a palavra felicidade é utilizada com tanto exagero que perdeu sentido e o termo tornou-se impraticável para ciência ou qualquer objetivo prático. SELIGMAN (2012, p.13)

Em um primeiro momento, Seligman (2012, p.13) formula a teoria da Felicidade Autêntica (2002) cujo objetivo era a felicidade, mas, questionado sobre seus fundamentos, ele refuta essa teoria, e em 2005, apresenta a teoria do Bem-estar, como novo objetivo da Psicologia Positiva alcançado pelo Florescimento humano.

Pensadores como Epicuro (341 a.C.), Aristóteles (322 a.C.), Epicteto (50 d.C.) já estudavam a felicidade, influenciando ideais de liberdade, culturas e ideologias, a exemplos da Declaração da Independência Americana, datada de 4 de julho de 1776, redigida, segundo Armitage (2007, p.27), por Thomas Jefferson, afirmando que “(...) todos os homens são criados iguais, que são dotados pelo Criador de certos direitos inalienáveis, entre os quais estão a vida, a liberdade e a busca da felicidade”, e a iniciativa do Butão em implantar em 1970 o Índice de Felicidade Bruto (IFB) como indicador do crescimento e qualidade de vida da nação butanesa, considerando aspectos econômicos, ideológicos, culturais e sustentáveis (GOMES, 2013, p.72).

Mais recente, em 2011, a Organização das Nações Unidas (ONU) em realização da Assembleia Geral, apresentando a resolução sobre a felicidade, e em 2012, numa reunião sobre a felicidade e o bem-estar, enfatizando sua importância para políticas públicas e medidas de desenvolvimento associadas, convocam os 193 países membros a implementar a felicidade e o bem-estar como políticas públicas.

Em 2011 dar-se início o Delf Institute of Positive Design (DIOPD), seguido em 2013 do Design Positivo e o Manifesto do Design Positivo, com propósito de englobar estudos, pesquisas e intenções em Design, que semelhante a Psicologia Positiva, de acordo com Desmet e Hassenzahl (2012, p.1), surge como uma alternativa à abordagem do design orientado para problemas, sugerindo poder contribuir para criar 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).

A utilização dos conceitos de felicidade e bem-estar, tanto na literatura da Psicologia Positiva, quanto do Design Positivo, de forma genérica, ainda que Seligman (2012), na teoria do bem-estar, tenha sugerido distingui-los, tem contribuído, também, para críticas.

Cabanas e Illouz (2012, p.48-50), por exemplo, afirmam que, após quase vinte anos e mais de 64 mil pesquisas sobre o que faz a vida valer a pena, a Psicologia Positiva tornou-se uma área marcada por baixo desempenho científico, cujos estudos demonstram com clareza a pauta

---

<sup>1</sup> [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.

ideológica de muitos daqueles que financiam, promovem e implementam a felicidade nas empresas, escolas, instituições de saúde, no entretenimento e outras instâncias.

Nesse sentido, buscamos analisar e distinguir os dois conceitos abordados pela Psicologia Positiva à luz de um terceiro conceito, o Bem Viver, de forma a propormos a aplicação mais adequada pelo Design Positivo, apresentando alguns exemplos com o propósito de auxiliar na compreensão do papel do Design voltado para desenvolvimento de projetos nas áreas da saúde e inclusão.

## **2- Referencial Teórico**

Para desenvolvimento da pesquisa adotamos SELIGMAN (2012) sobre fundamentos e teorias da Psicologia Positiva e em CABANAS E ILLOUZ (2022), temos uma abordagem crítica sobre a Psicologia Positiva. Em SANTOS (2007), ACOSTA (2017) e KRENAK (2020), tratamos do conceito Bem Viver e sobre felicidade, LIPOVETSKY (2007;2016) e GOMES (2013). SUDJIK (2008) e VERGANTI (2012), para falar sobre Design e sentido, e DESMET E HEKKERT (2009), POLHMEYER (2013), CAETANO e VAN DER LINDEM (2018), FREIRE (2016), BRITO (2018), PIMENTEL (2020), ROSA e TONETTO (2020), COTRIN (2021); ULBRICHT et al (2017), para desenvolver o Design Positivo. Exemplos e experiências abordamos em VOLPINI et al, (2020) e outros, com foco nas áreas da saúde e inclusão.

## **3- Psicologia Positiva e Teorias**

Desde a Segunda Guerra Mundial, a psicologia tornou-se uma ciência em grande parte sobre a cura, concentrando-se na reparação de danos dentro de um modelo de funcionamento humano da doença, atenção quase exclusiva à patologia que negligencia o indivíduo realizado e a próspera comunidade. O objetivo da psicologia positiva é começar a catalisar uma mudança no foco da psicologia de preocupação apenas com a reparação das piores coisas da vida para também construir qualidades positivas. (SELIGMAN E CSIKSZENTMIHALYI, 2000, p.5)

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).

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 e que a Psicologia Positiva, de início, tem por objetivo “explorar aquilo que faz a vida valer a pena e produzir condições para isso”, rompendo com o monismo 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, 2003, p.3)

Cotrin (2021, p.35) afirma que de fato, o campo da psicologia até o início do século XX, como apontaram Seligman e Csikszentmihalyi (2000), havia se concentrado em remediar ou tratar aspectos negativos da vida com foco nas incapacidades, na falta e/ou patologias, estes propuseram, um novo olhar sobre a psicologia e uma mudança de foco do negativo para o positivo. Em vez de se concentrar na patologia, o objetivo desse novo campo era fomentar os fatores que promovessem o desenvolvimento humano, ou seja, tornar a vida mais satisfatória.

De acordo com Cabanas e Illouz (2022, p.40), é perceptível que, a Psicologia Positiva, de fato, confrontou o ceticismo a respeito dos estudos científicos sobre a positividade e a felicidade e que esta nova área do conhecimento despertou interesse não apenas entre psicólogos, pois cientistas, economistas, administradores, terapeutas, educadores e também designers, seja por convicção ou oportunismo demonstraram interesse em se aprofundar no tema proposto pelo Dr Martin Seligman, como a ciência da felicidade.

A Psicologia Positiva, se opõe as abordagens da Psicologia Tradicional e o Monismo Aristotélico, apesar de Seligman (2012, p.9) afirmar que estudar, pesquisar e aplicar Psicologia Positiva torna as pessoas mais felizes, estabelecendo em 2002 a Teoria da Felicidade Autêntica, propondo a análise da felicidade em três aspectos: emoções positivas; engajamento; e, sentido, sendo cada um desses três elementos mais definido e mensurável do que a própria felicidade.

Em 2005, questionado por sua aluna, Senia Maymin, durante aula inaugural do Mestrado em Psicologia Positiva Aplicada, na Universidade Huntsman Hall, na Filadélfia – EUA - sobre a teoria da Felicidade Autêntica, Seligman (2012, p.14) repensa a felicidade enquanto objetivo, refuta a primeira teoria e propõe a teoria do Bem-estar, considerando haver um problema principal na utilização do termo felicidade que, não explicaria o suficiente nossas escolhas e quando ouvimos a palavra feliz relacionamos a humor leve, alegria, bom ânimo e sorrisos:

Historicamente, a felicidade não está intimamente atrelada a tais hedonismos. Estar alegre e animado difere do que Thomas Jefferson (1776) declarou como direito a ser perseguido e, mais longe ainda, das minhas intenções para a Psicologia Positiva. (SELIGMAN, 2012, p.14)

Quando do surgimento da Psicologia Positiva e da teoria de 2002, Seligman afirma serem três os objetivos principais desse movimento: 1 – romper com o Monismo Aristotélico da Felicidade; 2 – auxiliar na busca da felicidade; 3 - servir como alternativa aos métodos da Psicologia tradicional. Na teoria de 2005, o Bem-estar, através do Florescimento Humano, passa a ser o novo objetivo da Psicologia Positiva e não mais a felicidade.

Seligman (2012, p.15-16), afirma que, a teoria do Bem-estar (2005) afasta a Psicologia Positiva do monismo da felicidade e busca preencher lacunas deixadas pela primeira teoria (2002), a partir da análise de cinco elementos: emoção positiva; engajamento; sentido; relacionamentos positivos; e, realização. O bem-estar passa, portanto, a ser, 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.

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

No entanto, Cabanas e Illouz (2012, p.208) afirmam que, o florescer como conceito, ajudou os psicólogos positivos a diferenciar seu próprio nicho acadêmico daqueles dos economistas da felicidade, em geral mais voltados a uma abordagem mais utilitária e hedonista e que o termo também pretendia superar algumas críticas levantadas contra a definição ideológica e tautológica da felicidade como um bem em si mesmo.

De acordo com os autores, psicólogos positivos e economistas da felicidade compartilham da convicção de que a felicidade não é um construto, mas um conceito objetivo e universal que pode ser medido de modo imparcial e preciso. Nas palavras de Layard:

A felicidade é esse objetivo supremo porque, ao contrário de todos os outros objetivos, é evidentemente boa. Se nos perguntam por que a felicidade é importante não podemos apresentar uma razão adicional externa. Ela apenas é obviamente importante. Como diz a Declaração dos Direitos dos Estados Unidos, a felicidade é um objetivo “evidente por si mesmo”. (CABANAS & ILLOUZ, 2022, p.60)

Cabanas & Illouz (2022, p.61) dizem que, essa afirmação deve ser entendida como um postulado ideológico, não como demonstração científica, uma tautologia que, como diz o próprio Layard, carece de razões adicionais e externas que possam justificá-las e, apesar da falta de sustentação teórica sólida, a autossuficiência das medições precisas e imparciais da felicidade tem sido um dos atrativos mais significativos com que o discurso científico da felicidade vem se alojando na alma individualista, tecnocrática e utilitarista das políticas neoliberais.

Portanto, o termo felicidade ainda é usado quase sempre no mesmo contexto que o termo bem-estar, o que torna a compreensão dos objetivos da Psicologia Positiva ambígua e confusa, necessitando de definição mais clara e adequação, principalmente ao pensarmos pela perspectiva de sua aplicação pelo Design Positivo.

Apesar de Seligman (2012, p.15) afirmar ser, a teoria da Felicidade Autêntica uma tentativa de explicar a felicidade, uma coisa real, operacionalizada e mensurável, definida pela satisfação com a vida, classificado numa escala de 1 a 10 e que a teoria do bem-estar nega ser o objetivo da Psicologia Positiva uma coisa real, mas um construto formado por diversos elementos, cada um sendo uma coisa real, mensurável, que contribuem para o bem-estar, mas não o definem, não nos parece claro qual o objetivo de fato da Psicologia Positiva, se felicidade ou bem-estar.

### **3.1 Felicidade, Bem-estar e Bem Viver**

Foi na década de 70 que a felicidade passou ao significado de Indicador social. De acordo com Gomes (2013), em 1974, o Butão, país considerado “*buffer state*”<sup>2</sup>, localizado entre Índia e China, elegeu seu quarto rei, Jigme Singye Wangchuck, estabelecendo o conceito de Índice de Felicidade Interno Bruto (FIB), suprimindo a necessidade de o país possuir um conceito capaz de simbolizar aspirações da população e os esforços e diligências governamentais, porém, o FIB ganhou um caráter ideológico, influenciando a progressiva maturação política e a modernização do crescimento econômico, passando a sinônimo de desenvolvimento humano sustentável. (GOMES, 2013, p.72-73)

Em 1998, a Psicologia Positiva surge e em 2011 acontece a Assembleia Geral da ONU adotando uma resolução sobre felicidade e bem-estar que, não diz apenas respeito à busca da felicidade como objetivo humano fundamental, mas também reconhece que a felicidade capta o espírito dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio. Em outras palavras, o foco na felicidade é motivado pelas aspirações pessoais dos indivíduos, bem como por desafios que afetam a sociedade como um todo, de acordo com Pohlmeier (2013, p.540).

---

<sup>2</sup> Termo utilizado para definir um estado que se encontra entre dois estados rivais, cuja existência pode evitar conflito entre os mesmos, e que na qualidade de independentes poderão desenvolver uma política externa neutral.

Para Cotrin (2021, p.36-40), são necessárias delimitações teóricas sobre os dois termos, sendo possível compreendermos o bem-estar como resultado de um processo cognitivo, e ao design, contribuir para o Bem-estar. Ela aborda alguns pesquisadores que investigaram os conceitos de felicidade e bem-estar, entre eles Ryan e Deci (2001), Lipovetsky (2006;2015) e Brey (2015).

Ryan e Deci (2001, p.142), afirmam que, o aumento do interesse pelo bem-estar, pode ser entendido como consequência da cultura do excedente, corroborando com Lipovetsky, indicando duas correntes teóricas sobre o tema, o bem-estar hedonista (curta duração), privilegiando o prazer e busca evitar a dor, e a segunda e o bem-estar eudemonista (longa duração), resultado do desenvolvimento do potencial humano.

Brey (2015, p.366), o bem-estar como princípio mais valorizado pela sociedade, definido como o que faz a vida valer a pena e compreende a felicidade como a presença de sentimentos positivos e ausência de sentimentos negativos.

Sobre felicidade, Lipovetsky (2006, p.15), afirma que o hiperconsumidor não está mais apenas ávido de bem-estar material, ele aparece como solicitante exponencial de conforto psíquico, harmonia interior e desabrochamento subjetivo, observando que, na contemporaneidade a sociedade pode ser compreendida como a civilização da *felicidade paradoxal*, para a qual a crença moderna segundo a qual a abundância é condição *sine qua non* para que os indivíduos alcancem a felicidade não é mais prevalecente. Para Lipovetsky (2015) a noção de felicidade não mudou muito desde a antiguidade, sendo a felicidade, antes de tudo, estar em paz consigo mesmo, estar de acordo consigo mesmo. Amar a si mesmo. Gostar da vida que se leva. O que mudou, é a maneira de alcançar a felicidade:

Na hipermodernidade, há uma oferta acelerada de instantes fugitivos de felicidade – comprar um carro, fazer uma viagem, trocar a cor do papel de parede, enfim, ínfimas manifestações típicas do hiperconsumismo -, mas a felicidade, como definida antes, é mais rara, mais difícil, menos disponível. A felicidade material avança, mas não a espiritual no seu sentido mais antigo e clássico. Não existe uma hiperfelicidade nos termos pensados pelos gregos. (LIPOVETYSKY, 2015, p.10)

Por fim, Cotrin (2021, p.38) reitera que, conforme Brey (2015, p.366), os termos bem-estar e felicidade são por vezes equiparados entre si, apontando também que, conforme alguns teóricos, felicidade pode ser compreendida como a presença de sentimentos positivos e a ausência de sentimentos negativos, dessa forma felicidade não pode ser equiparado a bem-estar, pois bem-estar não se limita a sentimento/emoções positivas.

De forma a contribuir com nossas reflexões sobre felicidade e bem-estar, adotamos um terceiro conceito, o de Bem Viver, que nas palavras de Acosta (2016), supera o tradicional conceito de desenvolvimento e seus múltiplos sinônimos, introduzindo uma visão muito mais diversificada e, certamente complexa, sendo um termo em construção, com discussões enriquecedoras, revelando erros e limitações das diversas teorias do chamado desenvolvimento. Acosta (2016, p.14).

O autor constata que, apenas colocar o bem viver na constituição não será suficiente para superar um sistema que é, em essência, a civilização da desigualdade e da devastação, e que, sem assumir que o estado é o único campo de ação estratégico para a construção do bem viver, é indispensável repensá-lo em termos plurinacionais e interculturais, tratando-se de questões políticas, não podendo-se esperar por soluções técnicas para resolução dos problemas.

Outro mundo será possível se for pensado e organizado comunitariamente a partir dos Direitos Humanos – políticos,

econômicos, sociais, culturais e ambientais dos indivíduos, das famílias e dos povos – e dos Direitos da Natureza. O Bem Viver aposta em um futuro diferente, que não se conquistará com discursos radicais carentes de propostas. (ACOSTA, 2016, p.27)

O discurso sobre desenvolvimento, muito se assemelha aos objetivos da Psicologia Positiva - felicidade e bem-estar – e pode ser compreendido, de acordo com Acosta (2016, p.46), no contexto pós Segunda Guerra Mundial, começo da Guerra Fria, em meio ao surgimento da ameaça e do terror nuclear, se consolidando em uma estrutura de dominação dicotômica: desenvolvido-subdesenvolvido, pobre-rico, avançado-atrasado, civilizado-selvagem, centro-periferia. Mesmo as posições mais críticas, assumiram como indiscutível essa dualidade e o mundo se ordenou para alcançar o “desenvolvimento”, surgindo planos, programas, projetos, teorias, metodologias e manuais de desenvolvimento, bancos especializados em financiar o desenvolvimento, ajuda ao desenvolvimento, capacitação e formação para o desenvolvimento, comunicação para o desenvolvimento, etc.

De acordo com Santos (2008), temos de perguntar pelo papel de todo o conhecimento científico acumulado no enriquecimento ou no empobrecimento prático das nossas vidas, ou seja, pelo contributo positivo ou negativo da ciência para a nossa felicidade. De acordo com ele:

São igualmente diferentes e muito mais complexas as condições sociológicas e psicológicas do nosso perguntar. É muito diferente perguntar pela utilidade ou pela felicidade que o automóvel me pode proporcionar se a pergunta é feita quando ninguém na minha vizinhança tem automóvel, quando toda a gente tem, excerto eu, ou quando eu próprio tenho carro há mais de vinte anos. (SANTOS, 2008, p.16)

Por fim, Krenak (2020, p.8) afirma que, a ideia de bem-estar pauta-se numa ideia apoiada na economia e na política, em que o bem viver pode ser a difícil experiência de manter um equilíbrio entre o que nós podemos obter da vida, da natureza, e o que nós podemos devolver, um equilíbrio, um balanço muito sensível e não alguma coisa que acessamos por uma decisão pessoal.

Diante dos argumentos, de autores como Cabanas e Illouz (2022) e a análise dos conceitos de felicidade e bem-estar à luz do conceito Bem Viver, este último surge como possível mediador dessa discussão e reflexão por parte do Design Positivo.

#### **4– Design Positivo e Geração de sentido**

O Design Positivo Surgi, certamente, em consequência de eventos simultâneos ocorridos a partir da década de 1990, época de emoções e expectativas em alta, que de acordo com Desmet e Hekkert (2009, p.1), não devem ser tratados por isolados, a exemplo da conferência que deu origem a Sociedade Internacional de Design e Emoção (1999) e da publicação de dois livros, no mesmo ano - The Experience Economy, de Pine e Gilmore, prevendo uma economia movida pela experiência e The Dream Society, de Jensen, sinalizando aumento da comercialização das emoções humanas, em que consumidores mudariam o foco da compra do produto para aquisição da experiência e emoções transmitidas pelo produto.

Em 2011, ano da Assembleia Geral da ONU sobre Felicidade, tem-se início o Delf Institute of Positive Design (DIOPD) idealizado por designers e psicólogos pesquisadores, compreendendo a responsabilidade em gerar conhecimento que possibilite aos designers formular estratégias eficazes objetivando contribuir para a felicidade das pessoas e em 2013 surge, de fato, o

Design Positivo, por iniciativa do Designer Pieter Desmet e da Psicóloga Anna Pohlmeier, 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, conseqüentemente, favorecessem seu bem-estar e o Design de novos produtos que evoquem intencionalmente experiências prazerosas, virtuosas e de significados pessoais em seus usuários podendo vir a contribuir para o seu bem-estar e florescimento humano a longo prazo.

Ainda em 2013, Pohlmeier propôs o Manifesto do Design Positivo, com o propósito de, segundo Caetano (2013, p.3), englobar estudos, pesquisas e intenções em Design, por meio da abordagem Design Orientado para Possibilidades (DOP), contribuindo para geração de experiências positivas e melhor qualidade de vida das pessoas envolvidas e assistidas por estas iniciativas. Para Casais et al (2016, p.1) uma concepção positiva que, indo além da abordagem tradicional centrada no problema, concentra-se nas oportunidades para melhorar o bem-estar dos indivíduos e da sociedade.

De acordo com Pohlmeier (2013, p.540-541), nos anos anteriores a Assembleia Geral da ONU sobre a temática da felicidade (2011), notou-se um interesse crescente no estudo da felicidade e do bem-estar, apesar de poucas discussões sobre a relevância e aplicabilidade do Design:

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. (JIMENEZ, et al, 2015, p.607)

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, produtos poderiam dar suporte em atividades que contribuíssem 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 e que o 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, criando possibilidades, promovendo florescimento humano, permitindo atividades significativas, abraçando a complexidade humana, aceitando a responsabilidade e apoiando todas as partes interessadas<sup>3</sup>.

Quanto ao uso do termo felicidade, na literatura do Design Positivo, Pohlmeier (2013, p.540-541), justifica se referir à experiência de alegria, contentamento ou bem-estar positivo, combinado com a sensação de que a vida de uma pessoa é boa, significativa e digna de ser vivida.

Segundo a pesquisadora, o Design Positivo baseia-se em insights da Psicologia Positiva para criar e melhorar os produtos e/ou serviços que aumentam a florescência humana, Casais, et al (2016, p.1-2), corrobora afirmando que, utilizar o Design para melhorar a vida das pessoas

---

<sup>3</sup> Parte do texto interpretado livremente e parte na íntegra da Missão do DIOPD.



rumo a um estado de florescimento positivo é a principal premissa do Design Positivo, cuja contribuição para este campo em crescimento concentra-se em fazer uso do significado simbólico que o Design pode ter para estimular a felicidade humana, concentrando-se em compreender e explorar mais o valor do significado simbólico do Design para encorajar a felicidade, e encontrar formas de operacionalizá-la, abordando um significado simbólico além do utilitário atribuído pelo usuário ao produto, afirmando que se os designers são capazes de introduzir um significado simbólico relacionado à felicidade nas intervenções em Design, produtos ou serviços, podem contribuir positivamente para o bem-estar subjetivo.

Essa afirmação corrobora com SUDJIC (2008, p.49) de que o que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que tem.

Cardoso (2013, p.22), afirma que o trabalho do Design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas e que o Design Positivo, se propõe, por meio do desenvolvimento de produtos, serviços e dinâmicas<sup>4</sup>, gerar experiências positivas nos usuários e não apenas solucionar problemas. Quanto ao Design e a importância de examinar a paisagem material que nos cerca, Cardoso (2008, p.225), afirma que nos deparamos com problemas de Design crônicos em áreas, como transportes, saúde, equipamentos urbanos e uma infinidade de outras instâncias do cotidiano.

Nesse sentido, 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, nas palavras de Vergante (2012, p.37). Pimentel et al, (2020, p.178), por sua vez, observa a importância do diálogo entre várias áreas, a fim de suprir as carências dos impactados, compreendendo o design sob uma ótica transversal considera-o um campo político, que possui responsabilidade social e desenvolve soluções para as necessidades dos usuários.

## **5– Design Positivo, Inclusão e Saúde**

O presente artigo nos propõe refletirmos a relação do Design com as áreas Inclusão e saúde, e para isso, partimos de Duarte (2020, p.24), este afirma que, o termo inclusão se apresenta em contextos diversos, devendo ser discutido e analisado de forma cautelosa. De acordo com Duarte, Sasaki (2003, p.41), diz ser a inclusão social um processo pelo qual a sociedade se adapta para poder incluir, em seus sistemas sociais, pessoas com deficiências e, ao mesmo tempo, essas se preparam para assumir seus papéis na sociedade, destacando que é um processo mútuo no qual as pessoas, ainda excluídas, e a sociedade, buscam em conjunto, resolver problemas e encontrar soluções para que todos tenham a oportunidade de viver com dignidade e para que haja maior igualdade entre as pessoas. De acordo com Duarte:

Para incluir todas as pessoas, o contexto social deve ser modificado a partir da compreensão de que a comunidade é que precisa ser capaz de atender as necessidades de seus membros. E, para isso, precisa construir um novo tipo de sociedade por meio de transformações necessárias que garantam as condições para essa socialização. (DUARTE, 2020, p.25)

---

<sup>4</sup> Conceito adotado por Mandelli e Tonetto (2019, p.5).

Ainda de acordo com Sasaki (2003, p.41), a prática da inclusão social repousa em alguns princípios importantes, “como a aceitação das diferenças individuais; valorização de cada pessoa; convivência dentro da diversidade humana e aprendizagem através da cooperação”. (DUARTE, 2020, p.25)

Ulbricht et al (2017, p.10-11) afirma que um Design inclusivo entende que seres humanos pertencem a diferentes grupos, e que o designer de hoje deve promover a união da linguagem estética e funcional, que precisamos de produtos criativos, lúdicos e funcionais, projetados de acordo com propósitos e conceitos que permitam não apenas um custo acessível, mas sobretudo a fácil compreensão e utilização por parte do usuário.

Em relação ao conceito de saúde, este não se limita à ausência de doença, compreendendo um “estado de completo bem-estar físico, mental e social e não somente ausência de afeições e enfermidades” (OMS, 1946, p. 1). Assim, estar no melhor estado de saúde constitui-se como um direito social preconizado por preceitos legais tanto internacionais, quanto nacionais, como evidenciado na Constituição Federal Brasileira (1988). (BRITO, 2018, p.23)

De acordo com Brito (2018, p.23), o Design se insere na perspectiva da saúde como área do saber capaz de contribuir na obtenção dos melhores resultados em prol da promoção da saúde a partir de uma série de atuações, seja no campo do desenvolvimento de produtos, comunicação, elementos gráficos, ambientes ou serviços.

Ao pensar o Design para área da Saúde, Freire (2016, p.5), afirma que sua principal contribuição é 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. De acordo com ela, as experiências dos usuários não podem ser projetadas, mas, 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. (FREIRE, 2016, p.8)

O Wii, vídeo game da fabricante Nintendo, ilustra bem a contribuição do design nas áreas de inclusão e saúde, sendo este, de acordo com Verganti (2012, p.63), um produto que oferecia uma mudança radical de significado, reflexo, da linguagem do produto. Lançado em 2006, o Wii, teve seu significado transformado, passando de uma imersão passiva virtual acessível somente para poucos para um entretenimento que inclui atividade física no real para todos, sendo 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.

Estudos voltados para o entendimento do impacto do processo de tratamento de doenças sob a perspectiva do bem-estar dos indivíduos são encontrados em diversas literaturas, inclusive no Design. Buscando promover bem-estar e diminuir sentimentos negativos relacionados ao tratamento de doenças e hospitalização, podendo inserir novos elementos ao serviço de saúde, utilizando para isso teorias e estratégias específicas para impactar positivamente o bem-estar do paciente e familiares. (ROSA E TONETTO, 2020, p.2)

Cotrin (2021, p.46) ao avaliar contribuições do Design Positivo no tratamento de crianças com transtorno de Espectro Autista, afirma que, enquanto o design orientado para a solução de problemas foca no presente, o Design Orientado para Possibilidades foca no futuro, nas

potencialidades; o primeiro busca uma solução, sendo ela singular e excludente, enquanto o segundo lida com multiplicidade de natureza expandida e inclusiva.

Desmet e Hassenzahl (2012, p.5), abordam o projeto da prótese de pernas *cheetah-foot* da empresa Össur, explicando que, em vez de entenderem a ausência de pernas como um problema a resolver, os designers utilizaram uma situação aparentemente problemática como uma possibilidade de explorar material e tecnologia para criar um novo tipo de pernas.

Figura 1 – Prótese de pernas *cheetah-foot* da empresa Össur



Fonte: Google imagens (2021).

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)

Pimentel et al (2021), ao pesquisar Design de moda com objetivo de minimizar medo e estresse provocados pelo processo de tratamento de crianças com câncer, por meio de uma proposta lúdica, afirma que:

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. As concepções de vestuário e de produtos de design de moda são mais abrangentes que o objeto em si, evidenciando o indivíduo que usará aquela peça de roupa; por isso, são nas relações diagonais que se encontram as possíveis respostas para um produto efetivo. (PIMENTEL et al, 2021, p.178)

Mandelli e Tonetto (2019, p.3-5), sobre projetos de brinquedos e brincadeiras, em que o design tem potencial de influenciar diretamente nessas atividades inerentes à criação e ao desenvolvimento infantil, argumentam não se tratar do brinquedo em si, enquanto estímulo do aprendizado de habilidades sociais, mas das dinâmicas que ocorrem a partir da interação das crianças com ele, em que projetos em Design com foco no Design Positivo, podem resultar em artefatos, serviços ou até dinâmicas que despertem experiências afetivas específicas, emoções, estados de humor, bem-estar subjetivo ou até mesmo empatia.

Em estudo com foco na abordagem centrada na família, com objetivo de compreender percepções das mães de crianças com Paralisia Cerebral (PC) níveis IV e V, em processo terapêutico, por meio da utilização de órtese de tornozelo, que tem por objetivo prevenir deformidades e o encurtamento muscular, Volpini et al (2020, p.1), argumentam ser a abordagem adotada, fundamental no processo terapêutico e o aumento da competência dos pais sobre dispositivos terapêuticos, especialmente órteses, podendo facilitar sua implementação, intensificando os benefícios que este dispositivo proporciona.

Figura 2 – Criança acompanhada pela pesquisa.



Fonte: Fonte: Arquivo OhLab AMR. Créditos: Júlio Alessi (2020).

Foram entrevistadas 24 mães de crianças com Paralisia Cerebral (PC), aplicando uma técnica de análise de conteúdo temático, chegando a conclusão que, de acordo com a percepção das mães (essenciais para a avaliação dos resultados) as órteses de tornozelo, avaliadas quanto a sua utilização no dia a dia e em diversos ambientes, seus benefícios, o período de uso e fatores estéticos, melhoraram a mobilidade dos seus filhos. (VOLPINI et al, 2020, p.3)

Figura 3 – Órtese de tornozelo.



Fonte: Arquivo OhLab AMR. Créditos: Júlio Alessi (2020).

Essa pesquisa gerou, experiências positivas, de acordo com relatos das mães, provavelmente experiências que se estendem a responsabilidade com o tratamento das crianças.

A abordagem centrada na família dá prioridade à cooperação entre membros da família e prestadores de serviços de reabilitação, fornecendo aprendizagem mútua. Cada família é única, e compreender o que é uma abordagem bem-sucedida significa que, individualmente, para eles é essencial em qualquer intervenção, particularmente na prescrição de órteses (VOLPINI et al, 2020, p.6)

Por fim, estes exemplos apontam, para o papel do Design, em grande parte do Design positivo, nas áreas de saúde e inclusão, o que não aumenta, mas torna cada vez mais visível a responsabilidade e o papel social do designer nesses e consequentemente em novos sentidos.

## **6 - Considerações Finais**

Analizados os conceitos felicidade e bem-estar, pela Psicologia Positiva, adotada pelo Design Positivo, concluímos, à luz de diversos autores e do conceito de Bem Viver que a utilização de ambas expressões em um mesmo contexto, utilizados, em grande parte na literatura do Design Positivo, sejam evitadas e para fins práticos, quando utilizados sejam esclarecidos, evitando maior ambiguidade e ruídos que atrapalham a comunicação e entendimento dos objetivos.

Sugerimos também que, a utilização das expressões elimine ao máximo a ideia de mensuração da felicidade, sendo este de carácter subjetivo, e como constatamos, existir diversas lacunas por parte da Psicologia Positiva sobre esse conceito e o de bem-estar.

Por fim, propomos ao Design intensificarmos pesquisas no campo do Design Positivo nas áreas de inclusão social e saúde, porém buscando sua autonomia em relação a Psicologia Positiva.

## **7 – Referências**

ACOSTA, Alberto. **O Bem Viver. Uma oportunidade para imaginar outros mundos.** Editora Elefante + Autonomia Literária. São Paulo, 2016, p.1-264.

ARISTÓTELES, **Ética à Nicômaco.** Texto integral. Brasília, Editora Maria Claret, 2003, Livro I, p.3.

ARMITAGE, David. **Declaração da independência: Uma história global.** Ed. Companhia das letras, São Paulo, 2011, p.1-247.

**Brave New Tech at Health Supported by Technology.** DIOPT. Disponível em: <https://diopd.org/brave-new-tech-at-health-supported-by-technology/>. Acesso em: 07/03/2022.

BREY, Philip. **Design for the Value of Human Well-Being**. In J. van den Hoven, P. Vermaas & I. van de Poel (Eds), *Handbook of Ethics, Values, and Technological Design. Sources, Theory, Values and Application Domains*. Springer, 2015, p.365-382.

BRITO, Talita. **Contribuições para o cuidado da doença de Alzheimer e outras demências**. 2018, 115 p. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, 2018.

CABANAS, Edgar & ILLOUZ, Eva. **Happycracia: Fabricando cidadãos felizes**. Ed. UBU, São Paulo, 2022, p. 1-281.

CAETANO, Ulisses Filemon Leite; VAN DER LINDEN, Júlio Carlos de Souza. **Além do Design Positivo: uma proposta de ampliação do papel do bem-estar e florescimento humano no projeto de novos produtos**. *Design em Pesquisa*. Vol. II. Porto Alegre: Marcavizual, 2018, p. 55-76.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução a história do Design**. São Paulo: Ed. Edgard Blücher, 2008, p.1-277.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2013, p.1-151.

CASAI, 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.

COTRIN, Michelle de Alvarenga. **Design e bem-estar: Contribuições do Design Positivo para crianças dentro do Transtorno do Espectro Autista**. Tese (Doutorado em Design) - Escola de Design da Universidade de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021, p.34-48.

**Delft Institute of Positive Design. Nossa Missão**. DIOPT. 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 & HASSENZAHN, Marc. **Towards happiness: Possibility-driven design**. 2012, p. 2.8.

DUARTE, Francisco Correia. **Entre luzes e sombras. Políticas públicas e educação transformadora**. Belo Horizonte, Ed. Starling, 1ª Edição. 2020, p.1-106.

FREIRE, Karine de 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 Botão na ordem mundial do reconhecimento da sua identidade nacional à influência nas relações externas**. Tese (Doutorado em Teoria Jurídico-Política e Relações Internacionais) – Universidade de Évora, Portugal, 2013, p.1-313.

JIMENEZ, Simon; POHLMAYER, Anna; DESMET, Pieter; HUZEN, Gerjan. **Learning from the positive: A Structured Approach to Possibility-Oriented Design**. *Proceedings of Colors of Care: The 9th International Conference on Design & Emotion*, 2014, p. 607-615.

KRENAK, Ailton. **Caminhos para a cultura do Bem Viver**. Ed. Ailton Krenak, 2020, p. 1-37.

LIPOVETSKY, Gilles. **Felicidade Paradoxal. Ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo**. Ed. Companhia das Letras, 2006, p.1-402.

LIPOVETSKY, Gilles. **Da leveza Rumo a uma civilização de peso**. Ed. Manole, 2016, p.1-302.

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.

**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.

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.

PIMENTEL, Marina Campos Silva; MESQUITA, Cristiane; LIMA JUNIOR, Geraldo Coelho. **Design de Moda para crianças com câncer no hospital: uma investigação sobre roupas e ludicidade**. Projética, Londrina, v. 12, n. 3, p. 175-201, 2021.

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.

RYAN, Richard M. & DECI, Edward L. **On happiness and human potentials: a review of research on hedonic and Eudaimonicwell-being**. Department of Clinical and Social Sciences in Psychology, University of Rochester, Rochester, NY. 2001, p.141-166.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. Ed. Cortez, São Paulo, 5ª edição, 2008, p.1-91.

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

SELIGMAN, Martin E.P. & CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Positive Psychology. An Introduction**. 2000, by the American Psychological Association. Volume 55, Nº1, p.5-14

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas**. Ed. Intrínseca. Rio de Janeiro, 2008, p.49.

ULBRICHT, Vania R.; FADEL, Luciane M.; BATISTA, Claudia R. **Design para acessibilidade e inclusão**. Ed. Blucher. São Paulo, 2017, p.1-267.

VERGANTI, Roberto. **Driven Inovation. Mudando as regras da competição: A inovação do significado de produtos**. São Paulo: Editora canal Certo, 2012, p. 1-279.

VOLPINI, Mariana R.; HORTA, Anderson A.; ASSIS, Marcela G.; MAIA, Joana P.; Fonseca, Sérgio T. **‘What if it were like this?’ Perception of mothers of children with cerebral palsy about the ankle-foot orthosis of their children: A qualitative study**. Child Care Health. 2020, p. 1–9.