



Design Emocional: Pesquisa da percepção ambiental dos idosos residentes em asilos.

Mateus dos Prazeres Ferreira¹, Glaucia Danielle de Oliveira Carvalho², Danielle Roque da Silva³, Mônica Maria Souto Maior⁴

¹Tecnolando do Curso Design de Interiores - IFPB. Bolsista do PIBICT/IFPB. e-mail: mateus.prazeres@hotmail.com

²Tecnolanda do Curso Design de Interiores - IFPB. e-mail: gladanielle@hotmail.com

³Tecnolanda do Curso Design de Interiores - IFPB. e-mail: danielleroq@hotmail.com

⁴Professora do Curso Design de Interiores – IFPB. Orientadora da Pesquisa -. e-mail: mmsmaior@hotmail.com

Resumo: Esse artigo é fruto dos resultados obtidos de uma pesquisa aplicada desenvolvida com o apoio do PIBICT /IFPB, e tem como objetivo conhecer as emoções positivas geradas pelo ambiente asilar nos idosos residentes na cidade de João Pessoa. Para seu desenvolvimento foi realizada visitas técnicas e entrevistas com 90 usuários de 06 asilos, utilizando a metodologia da constelação de atributos para conhecer quais as emoções positivas geradas pelo ambiente, com a intenção de criar parâmetros a partir da percepção dos idosos residentes e ajudar a intervir no melhoramento da qualidade ambiental dos asilos, para que esses possam proporcionar aos seus usuários uma sensação de mais aconchego e bem estar.

Palavras-chave: Asilo, design emocional, percepção.

1. INTRODUÇÃO

Design emocional é uma das faces do design que valoriza os aspectos configurativos, comunicacionais e emocionais. A relação do design com o universo das emoções vem apresentando uma nova tendência de consumo na qual os indivíduos ou grupos sociais atribui suas emoções diretamente aos objetos, produtos e ambientes mediante aos sentimentos gerados em suas experiências de utilização. Desta forma, entende-se que o design é um processo de intercâmbio entre seus atores – projetista e usuário – onde a comunicação tem sucesso através da percepção deste usuário, que lhe dá um significado.

Tudo isso exige uma estrutura cerebral complexa que apenas o homem, dentre os seres vivos, possui. Esse atributo humano, segundo Norman (2008), resulta de três diferentes níveis de estruturas cerebrais. Para cada nível cerebral existe um nível de design diferente, que pode ser descrito em três: Design visceral – está relacionado aos aspectos físicos da forma, som e toque, dominando neste tipo de design o impacto emocional imediato, podendo gerar uma sensação boa se tiver boa aparência, ou ruim se a aparência não for satisfatória; Design comportamental – diz respeito ao uso: a função, compreensibilidade, usabilidade e a sensação física. Neste campo o primeiro teste que o produto deve passar é satisfazer necessidades; Design reflexivo – é um território vasto que diz respeito à mensagem cultural, significado de um produto ou seu uso. Diz respeito, por outro lado, a auto-imagem e as mensagens que um produto envia a outras pessoas.

No design de interiores os aspectos geradores de emoção estão indissociados - funcionais e estéticos -, porque nos ambientes a estética é gerada pela harmonização dos diversos fatores, técnicos e funcionais, que imprimem ao local uma personificação: intensidade e efeitos lumínicos, a disposição física e estética dos móveis, a harmonia de cores, disposição de elementos decorativos dentre tantos outros. A emoção gerada pode ser positiva ou negativa, e na linguagem popular, pode-se dizer que o bom - fatores racionais - deve ser aliado ao bonito - fatores emocionais - para gerar a emoção positiva.

Desta forma, procurar conhecer a emoção gerada por um ambiente em um grupo social de pessoas é de grande importância porque pode gerar mecanismos de tomadas de decisão na elaboração de um novo projeto. Em ambientes complexos – como asilos, hospitais, hotéis e templos religiosos dentre outros - onde não existe apenas um cliente específico, mas um grupo de pessoas, captar a emoção pode gerar caminhos mais favoráveis de satisfação para uma quantidade maior de usuários.



Nos projetos de asilos ou Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs) a prevalência recai sob a impessoalidade dada ao local, que muitas vezes gera um ambiente pouco acolhedor, principalmente considerando os aspectos da pouca territorialidade gerada pelo fator da coletividade, tornando o ambiente muito genérico tanto na funcionalidade, quanto nos aspectos simbólicos e emocionais que precisam ser trabalhados para gerar uma melhor qualidade de vida para o idoso usuário.

De acordo com a Agência Nacional de Vigilância Sanitária (ANVISA), Instituições de Longa Permanência para Idosos (ILPIs) são instituições governamentais ou não governamentais, de caráter residencial, destinada a domicílio coletivo de pessoas com idade igual ou superior a 60 anos, com ou sem suporte familiar, em condição de liberdade, dignidade e cidadania.

Em pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) estima-se que até 2020 o Brasil terá cerca de 4,5 milhões de idosos com dificuldades para exercer as atividades de autocuidado para a vida diária tais como: alimentação, mobilidade, higiene¹. Mesmo com a diminuição do número de idosos com incapacidade funcional como resultado de melhorias nas condições de saúde e de vida em geral, ainda assim, muito provavelmente cerca de 3,8 milhões de idosos vão precisar de cuidados de longa duração.

Refletindo sobre esses dados percebemos que será um grande desafio nacional garantir a essa parcela da população, que a cada ano se torna mais expressiva, condições dignas de moradia, uma vez que os asilos ou ILPI (Instituição de Longa Permanência para idosos) são historicamente associados ao abandono familiar e à pobreza, é nessa associação que encontramos a origem do preconceito. Nesse aspecto o convívio neste tipo de ambiente pode gerar vários aspectos emocionais negativos tais como impessoalidade, segregação, dentre outros.

Sob esta perspectiva este estudo, em asilos, busca contribuir para o provimento de conhecimentos que têm sido “esquecidos” na formação acadêmica do designer, e que permite que ele estabeleça conexões importantes no entendimento e reflexão de assuntos que são tratados neste novo campo do design, e que serve para ampliar o nível e a qualidade de sua atuação, no que diz respeito ao assessoramento e produção de projetos, na publicidade e na comercialização dos produtos relacionados ao design de interiores.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para realização do presente estudo, utilizamos a metodologia da constelação de atributos. Ao total, foram aplicados 90 (noventa) questionários divididos em 6 (seis) asilos/ILPs da cidade de João Pessoa. Foram entrevistados 15 (quinze) residentes de cada instituição, com grau de dependência I² – idosos independentes, mesmo que requeiram uso de equipamentos de auto-ajuda sem comprometimento cognitivo. As entrevistas garantiram a privacidade e o sigilo das informações de cada participante, baseadas no chamado método de atributos induzidos que consiste em duas perguntas básicas: 1^a) sobre um estado ideal sob o objeto pesquisado, neste caso “Quais as imagens ou ideias que lhe vem à cabeça quando você pensa em um asilo ideal?” 2^a) que remete ao ambiente estudado, ou seja, “Quais as imagens ou ideias que lhe vem à cabeça quando você pensa neste asilo?”, com o objetivo é identificar e enumerar os atributos ligados à percepção do ambiente pelo usuário.

Conforme afirma Ekambi-Schmidt (1974), a Constelação de Atributos nos fornece de forma clara, uma separação da imagem estereotipada de um espaço, de sua imagem subjetiva. As variáveis (atributos) são obtidas em duas etapas que distinguirão o que é objetivo do que é subjetivo na percepção dos usuários. Isso é possível através do chamado método e atributos induzidos. Deve-se primeiramente elaborar um pergunta do tipo “quais as imagens ou idéias que lhe vem à cabeça quando você pensa em ... (objeto ou tema)”. Na segunda etapa busca-se, através de outra pergunta que remete ao ambiente estudado “quais as imagens ou ideias que lhe vem à cabeça quando você pensa no (a)...

¹ Os dados estão no livro Cuidados de Longa Duração para a População Idosa: Um Novo Risco Social a Ser Assumido?

² Graus de Dependência do idoso de acordo com as normas da ANVISA para ILPIs



(objeto real pesquisado)”. As respostas são abertas e são permitidas quantas o usuário desejar. O objetivo é identificar e enumerar os atributos ligados a percepção do ambiente pelo usuário. (Ekambi – Schmidt, 1974). Após a obtenção dos dados, inicia-se a compilação dos mesmos através de agrupamento de significados e afinidades, considerando-se palavras com significados semelhantes que serão mescladas em um único qualificativo (atributo). (Silva, 2003).

A partir dos atributos levantados nas duas etapas da entrevista é possível construir um modelo gráfico para cada situação, que represente de forma clara e legível, ainda que tenhamos um grande número de respostas agrupando-as sintética e ordenadamente. Desta forma, uma cadeia de atributos é estruturada permitindo evidenciar quais são os que têm uma maior relevância com a questão estudada. As variáveis obtidas nas entrevistas são classificadas de acordo com sua frequência de aparição nas respostas. As “distâncias psicológicas” segundo Ekambi – Schmidt (1974), são calculadas a partir do número de frequência que são citados determinados atributos. Primeiramente determina-se a probabilidade relativa da associação de um atributo ao objeto através da seguinte fórmula:

Tabela 01 - **Tabela demonstrativa das fórmulas para cálculo das distâncias psicológicas**

Fórmulas para cálculo de probabilidade de associação do atributo e distância psicológica	
Probabilidade de associação	Distância psicológica
$P_i = \frac{n_i \times 100}{N}$	$D = \frac{1}{\log P_i}$
Pi = Probabilidade de associação do atributo i	D = Distância do atributo, em centímetros.
ni = Número de aparições do atributo i	Pi = Probabilidade de associação do atributo i
N = número total de respostas	

Após a entrevistas são separados os atributos por afinidades - considerando os aspectos de ambiente, por exemplo: conforto, aspectos estéticos, ergonômicos e layout -, estabelecendo cores para configurar e facilitar a visualização desses atributos em relação ao ambiente estudado no gráfico.

Com esses dados é possível montarmos o gráfico (a constelação), que tem como centro o objeto de estudo e os atributos, ligados através de linhas retas, gerando conexões a partir das respostas obtidas das entrevistas com amostra da pesquisa. Quanto mais próximas às conexões, maior é a relação desse atributo com o objeto, e em contrapartida, quanto mais distante forem às conexões, menor a relação do atributo na contribuição da percepção do objeto (Silva, 2003). Nota-se que quanto mais perto estão os atributos do centro, mais respostas foram dadas considerando este atributo, mostrando, assim, uma maior necessidade por parte dos entrevistados de se considerar eles em um projeto real.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme prevê o método Constelação de Atributos foram feitas duas perguntas básicas aos entrevistados. A primeira relativa a um asilo ideal (imaginário) e a segunda direcionada ao asilo real como objeto de pesquisa. Para cada pergunta foi criada uma tabela explicativa onde constam os atributos citados pelos usuários e o número de vezes que cada atributo foi citado.

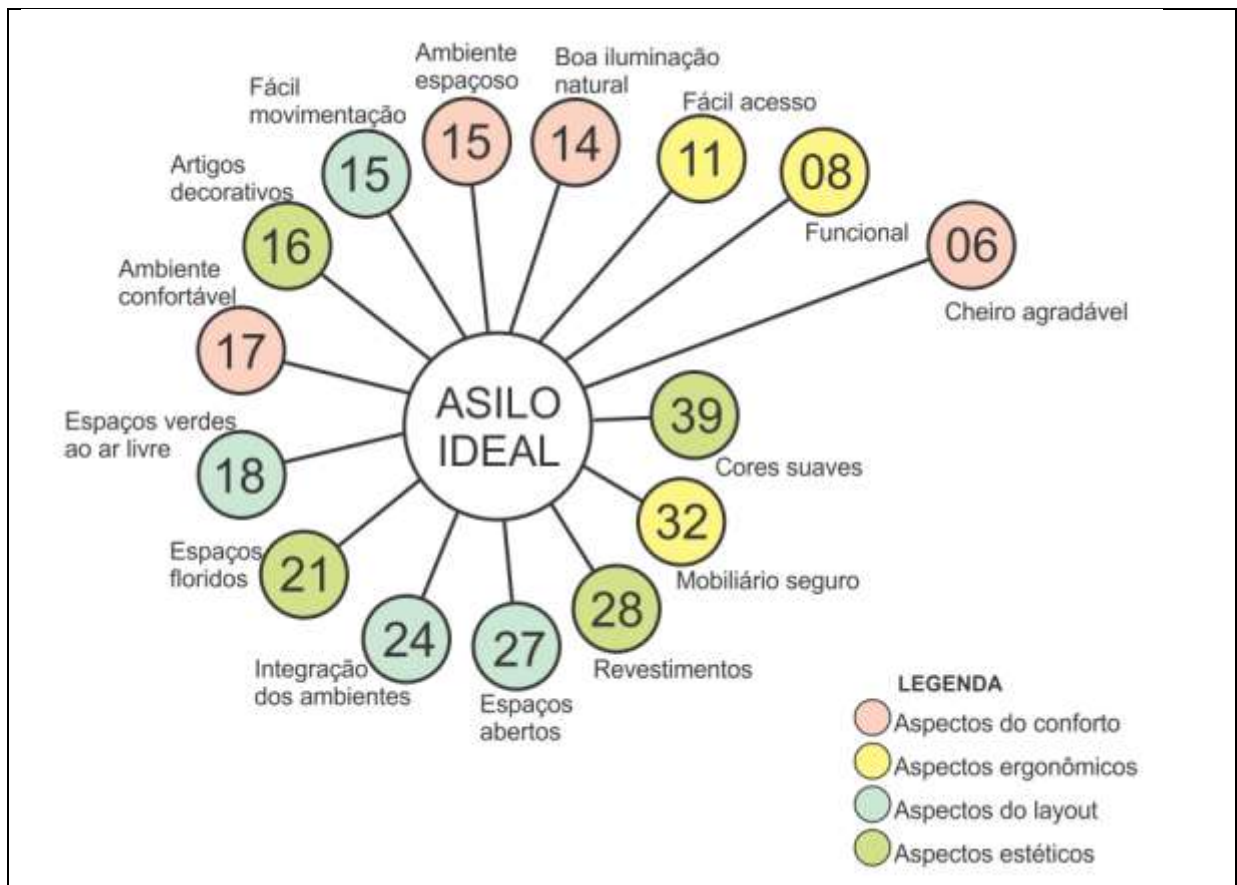


Quais as imagens ou ideias que lhe vem a cabeça quando você pensa em um asilo ideal?

As respostas foram transcritas pelos pesquisadores em um questionário. Durante a aplicação da pergunta o entrevistado cita características, valores ou sentimentos que vem a sua cabeça de forma espontânea. O pesquisador não interrompeu o entrevistado durante sua fala. Os atributos revelados nesse processo foram reunidos por afinidade e semelhança em categorias, conforme a aplicação do método. As categorias, assim como os atributos dependem exatamente das respostas fornecidas pelos entrevistados.

Os dados listados a partir da primeira questão com os atributos associados ao asilo ideal (imaginário) são apresentados abaixo na tabela nº1. Nesta etapa pretende-se avaliar a imagem simbólica do indivíduo frente a um ambiente imaginário (asilo ideal).

Tabela 02 - Tabela demonstrativa dos atributos associados ao asilo ideal



Na segunda etapa da aplicação dos questionários a pergunta realizada tem como objetivo distinguir o que é objetivo daquilo que é simbólico na percepção do usuário. Os dados são obtidos a partir da segunda pergunta geral, desta vez relacionada com o asilo real, utilizado pelos entrevistados.

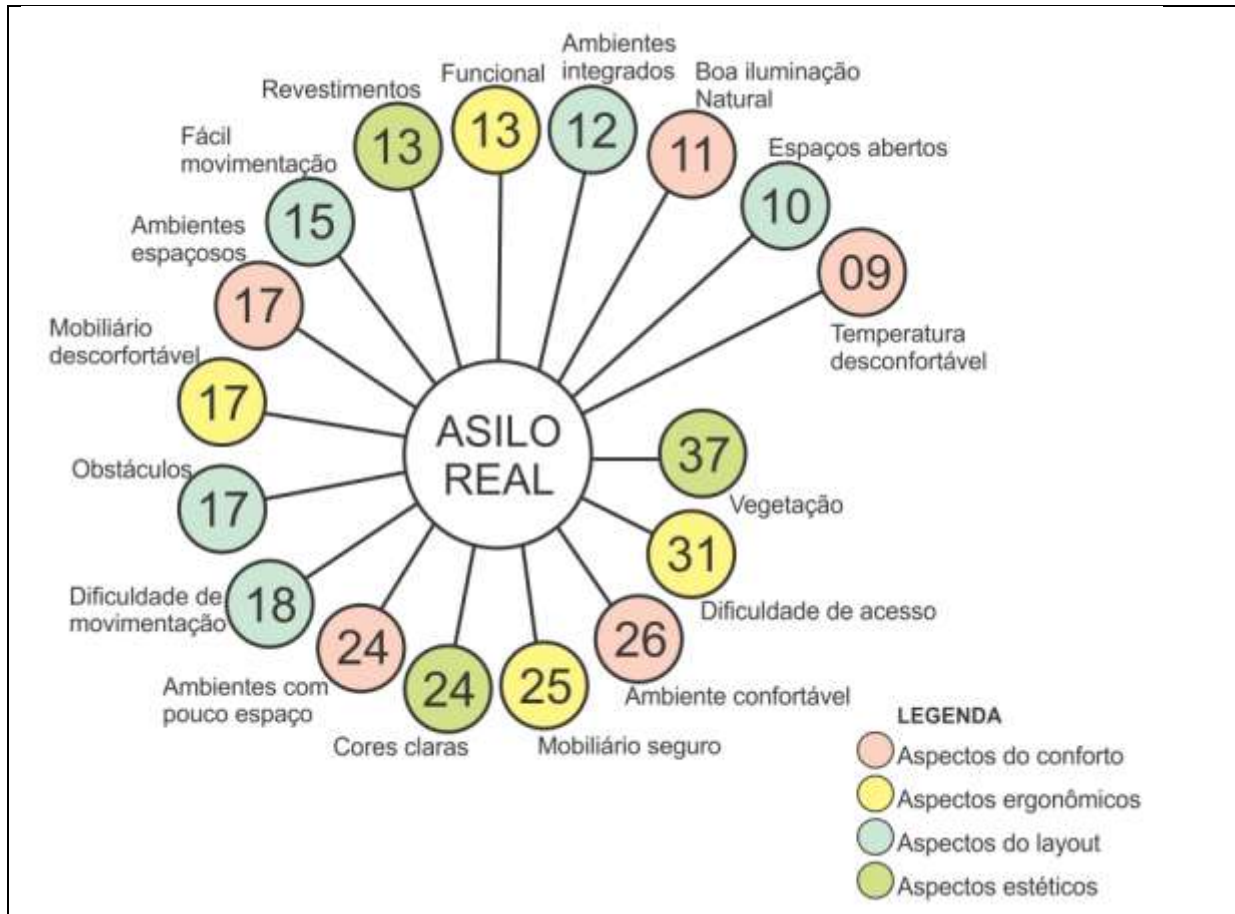
Quais as imagens ou ideias que lhe vem a cabeça quando você pensa neste asilo?

Da mesma forma que a primeira pergunta, as respostas foram transcritas pelos pesquisadores em um questionário. Em seguida, foi possível reunir os atributos citados pelos entrevistados em categorias por afinidade e semelhanças, conforme metodologia proposta.



Os dados extraídos da segunda pergunta geraram os atributos associados a um asilo real. A lista dos atributos citados e a frequência com que foram citados estão presentes na tabela nº2 abaixo.

Tabela 3 -Tabela demonstrativa dos atributos associados ao asilo real



A partir das análises dos dados obtidos nas entrevistas e descritas nas tabelas, observa-se que existem algumas divergências entre as respostas relacionadas entre um asilo ideal (imaginário) e um asilo real.

De um modo geral podemos perceber que quando se pensa em um ambiente asilar ideal os aspectos mais citados são os aspectos referentes ao layout e a estética do ambiente e quando se pensa no asilo real, os aspectos mais relevantes são relacionados a funcionalidade e ao conforto na utilização do ambiente.

Os aspectos funcionais, descritos nesse estudo como aspecto do conforto e ergonômico, devem ser considerados necessidades ambientais primárias. A preocupação com a segurança e a acessibilidade garante a condição para utilização, com autonomia, total ou assistida dos espaços, mobiliários e equipamentos por pessoas com deficiência ou com mobilidade reduzida. Deste modo gera-se emoções positivas a nível do design comportamental.

Vejam os atributos da categoria dos aspectos estéticos. Quando perguntamos sobre o asilo real as respostas não são muito expressivas, limitando-se apenas cores claras, revestimentos e vegetação (vasos e plantas). Agora quando questionamos sobre o asilo ideal, nota-se um aumento significativo tanto em relação a diversidade de atributos citados quanto a quantidade de respostas obtidas. Esse dado revela o desejo implícito no imaginário comum da maioria dos entrevistados pelo convívio em ambientes belos. Neste caso, o belo é atingido pela harmonização dos diversos fatores:



intensidade e efeitos lumínicos, a disposição física e estética dos móveis, a harmonia de cores, disposição de elementos decorativos dentre tantos outros. Dada a devida atenção a esses aspectos, as emoções geradas atingem outros níveis do design visceral e reflexivo.

Entende-se nesta pesquisa que os atributos mais citados no asilo ideal são aqueles que fazem parte do imaginário de cada entrevistado, o qual neste momento está expressando seus desejos e necessidades e realçando a importância deste ou daquele atributo, de acordo com sua opinião. Em contrapartida, os atributos mais citados, e até mesmo aqueles citados apenas uma vez, refletem aspectos que do ponto de vista do idoso residente é lembrado como importante na avaliação do espaço pesquisado, considerando sua existência ou não no ambiente real.

Neste sentido, quando analisados os atributos pertencentes a categoria dos aspectos de conforto e estes se fazem presentes como os mais citados na reflexão do asilo real, esses atributos expressa uma necessidade do ambiente ou ainda um aspecto positivo vivenciado que existe no ambiente e que os entrevistados externam nessa pesquisa.

6. CONCLUSÕES

Ressaltamos a necessidade em tornar o ambiente esteticamente agradável, associado ao funcional. O estético influencia direto e conscientemente nas sensações e nos sentidos potencializando a experiência do indivíduo com o ambiente, desta forma um ambiente projetado levando em consideração os aspectos estéticos e não só a funcionalidade está contribuindo para saúde e para o bem-estar do indivíduo que ali habita, principalmente quando trata-se de pessoas da terceira idade. Além da mobilidade reduzida e das questões físicas e psicológicas impostas pela idade, o fato de viver o resto da vida longe dos familiares contribuem com o fato de que em um primeiro contato dos idosos dentro desses estabelecimentos o ambiente da forma que é organizado e pensado atualmente, podem gerar emoções negativas podendo ter consequências físicas e psicológicas.

Levar em consideração alguns elementos importantes, como o planejamento dos espaços, a adequação e adaptabilidade da estrutura e das instalações e o estímulo à percepção intuitiva das funções ambientais, promovendo o uso pleno desses ambientes e uma sociedade inclusiva.

É preciso que se atinja um desenho de qualidade no qual, além de requisitos estéticos, seja fundamental o fácil entendimento sobre o uso – legibilidade –, a segurança e o conforto para todos, não significando conceber espaços especiais para pessoas especiais, e sim, dotar o espaço de qualidades que beneficiem a todos.

Entre os asilos pesquisados encontramos duas realidades, os residentes que utilizam o espaço normalmente reconhecendo-o como um ambiente residencial e os residentes mais debilitados que encontram nesses asilos todo suporte e estrutura hospitalar no que se diz respeito ao acesso a leitos para uso específicos (macas) e aos cuidados de médicos e de enfermagem.

Essa pesquisa tem despertado o interesse entre gestores desses estabelecimentos em repensar os ambientes de convivência levando em consideração todos os aspectos: funcionais, estéticos e ergonômicos criando parâmetros para promoção do design emocional na terceira idade.

REFERÊNCIAS

- ANNUNZIATO, MPHL – **Atividade Física com idosos em Instituições de longa Permanência**. 2007. Disponível em: <<http://www.google.com.br>>
- BORN, T. **O que é uma ILPI?** Portal do envelhecimento, 29 de abril. 2011.
- CANCLINI, Nestor García. **Consumidores e cidadãos: Conflitos Multiculturais da Globalização**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1995.
- EKABI-SCHMIDT, J. **La percepción del hábitat**. Barcelona, G. Gili, 1974.
- DESMET, Peter. **Design Emotions**. Delft: Universidade Tecnológica de Delft, 2002.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1989.



ICSID. **Definition of Design.** Disponível em: <http://www.icsid.org/about/about/articles31.htm?query_page=1>. Acesso em: 25 de abril. 2011.

IIDA, Itiro. **Algumas considerações sobre a relação emocional entre pessoas e o entorno projetado.** Anais do 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Paraná, 2006.

JORDAN, Patrick W. **Products as personalities.** In Robertson, S. (ed.) **Contemporary Ergonomics.** London: Taylor & Francis, 1997.

KRIPPENDORF, P. W. **Designing Pleasurable Products.** London: Taylor & Francis, 2000.

MONT´ALVÃO, Claudia. **Design, ergonomia e emoção.** São Paulo: Mauad, 2008.

NEMEYER, Lucy. **Elementos da semiótica aplicados ao design.** São Paulo: ed. Saraiva, 2007.

NORMAN, D. A. **Emotional design: why we love (or hate) every day things.** New York: Basic Books, 2004.

SCOLARI, Sergio Henrique Prado. **Design e emoção: um modelo de círculos de referência de emoções em produtos.** Dissertação (Mestrado)–Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2008

SILVA, A. C. P. **Gerenciamento de riscos de incêndio em espaços urbanos históricos: uma avaliação com enfoque na percepção do usuário.** Recife, 2003.

CAMARANO, Ana Amélia. **Cuidados de longa duração para a população idosa: Um novo risco social a ser assumido? : IPEA, Rio de Janeiro, 2010**