

ABDUÇÃO, SAÚDE E SUJEITOS BRINCANTES: uma perspectiva crítica sobre a noção de bem-estar subjetivo na área do design.

ABDUCTION, HEALTH, AND PLAYFUL SUBJECTS: a critical approach on the subjective wellbeing notion in the design field.

MANDELLI, Roberta Rech; Doutora; Universidade Federal de Belo Horizonte (UFMG)

robertamandelli@ufmg.br

Resumo

Esse artigo defende uma abordagem metodológica de design e saúde como processo de significação e subjetivação de gênese abdutiva, que permite a expansão de sujeitos brincantes nas linguagens. Essa proposta de saúde traz junto de si a promoção da criatividade e da autonomia dos sujeitos, além de figurar-se como alternativa às noções de bem-estar subjetivo vigentes na área do design, que compartilham de uma herança positivista. A abdução permite que os afetos existam e se transformem nas linguagens, não sendo a sua categorização em valência positiva e/ou negativa questão determinante para o entendimento do conceito de saúde. Por fim, argumenta-se a relevância de uma abordagem de design que desloca a centralidade do usuário e a devolve para cada um dos sujeitos brincantes que, não obstante, existem e conhecem o mundo e a si em relações de alteridade.

Palavras-Chave: abdução; saúde; design estratégico.

Abstract

This article advocates for a methodological approach to design and the concept of health as a signification and subjectivation process of abductive genesis, allowing for the expansion of playful subjects within languages. This health proposal promotes creativity and autonomy, serving as an alternative to the prevailing notions of subjective well-being in the design field, which share a positivist heritage. Abduction allows affects to exist and transform within languages, with their categorization into positive and/or negative valence not being a determining factor for the understanding of health. Finally, we argue for the relevance of a design approach that shifts the centrality from the user to each playful subject, who exists and understands the world and themselves in relations of alterity.

Keywords: abduction; health; strategic design.

1 Introdução

Nesse artigo, defendo a processualidade de um design abduutivo que visa à promoção da autonomia, da criatividade e da saúde dos sujeitos. A ideia de saúde que proponho pressupõe um processo de subjetivação que denominei como **sujeitos brincantes**, e que configura uma alternativa às noções de bem-estar desenvolvidas pela área do design. É também uma proposta-resposta ao convite feito por Manzini (2008), ao afirmar que as ideias de bem-estar configuram um formidável guia de ação sociocultural, e que, portanto, podemos transformá-las. Além disso, a perspectiva dos **sujeitos brincantes** é, simultaneamente, um contraponto à noção vigente de design centrado no usuário (Mandelli, 2023).

Desenvolvo minha proposta a partir de apontamentos críticos e distinções metodológicas que faço em relação a um projeto do qual participei, denominado “Inovação em serviços para promoção do bem-estar subjetivo: a experiência da criança hospitalizada para o tratamento de câncer.”¹, que resultou em um artigo de Fontoura *et al.* (2023), publicado no periódico *The Design Journal* e intitulado “*Design for wellbeing in hospital routines for paediatric cancer treatment*”².

Embora eu desenvolva meu argumento com base no projeto de Fontoura *et al.* (2023), este artigo trata de uma visão crítica acerca de seus processos e, por conseguinte, parte de outras perspectivas teórico-metodológicas. Ele integra minha tese doutoral, defendida no Programa de Pós-Graduação em Design da Unisinos. Escrevo-o em primeira pessoa para resguardar o rigor e a coerência das teorias que o fundamentam. Como dizem Maturana e Varela: “tudo o que é dito é dito por alguém” (2001, p. 31) e eu assumo a autoria da proposta que desenvolvo aqui.

Defendo a ideia de saúde como sendo a expansão de **sujeitos brincantes** nas linguagens. Utilizo o adjetivo *brincantes* pois a ideia da brincadeira preserva a característica conotativa das linguagens, isto é, a abertura de significados própria do exercício criativo dos sujeitos. Essa perspectiva contempla as proposições abdutivas³ que o sujeito faz na linguagem e, portanto, significações impregnadas de afetos, não sendo a sua valência – negativa e/ou positiva – questão determinante para o entendimento do que sejam as ideias de saúde, de criatividade e de autonomia. É também por esse motivo que opto por não preservar o termo *bem-estar*, mas opto pela nomenclatura da saúde, visto que é lugar comum que a ideia do bem e do mal estão intrinsecamente associadas às valências do que é positivo ou negativo, e que a perspectiva metodológica vigente na área do design não é transformar e enfrentar os afetos negativos nas linguagens, mas sim evitá-los e minimizar a sua manifestação (Mandelli, 2023).

Na próxima seção, busco elucidar o significado das noções de saúde e de **sujeitos brincantes**, bem como do acoplamento do argumento abduutivo com as noções de indução qualitativa e da dedução provável (Mandelli, 2023; Peirce, 2003; Rodrigues, 2017). Na terceira seção, apresento uma breve síntese de algumas ideias do design emocional e do design para o bem-estar subjetivo, e retomo, a partir de uma visão crítica e Complexa⁴, o percurso abduutivo, indutivo e dedutivo que resultou no projeto do boneco Migs, evidenciando um contraponto metodológico à noção de bem-estar que o origina. Por fim, nas considerações finais, retomo os principais pontos da proposta de abdução como processo que permite a saúde, a autonomia e a criatividade dos **sujeitos brincantes**.

¹ Projeto aprovado pelo Comitê de Ética do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (CAAE: 94028918.5.0000.5327) e pela Plataforma Brasil.

² Em livre tradução “Design para o bem-estar em rotinas hospitalares de tratamento de câncer pediátrico.”

³ Que são também deslocamentos metonímicos e metafóricos (Mandelli, 2023).

⁴ A Complexidade, segundo Morin (2001, 2013), nos convida a conhecer o processo do nosso conhecer. Isto é, nos convida a uma reflexão que é simultaneamente interna e externa ao conhecimento que buscamos sistematizar.

2 Abdução e Sujeitos Brincantes

Há certo consenso na área do design de que seus processos metodológicos englobam a abdução⁵, muitas vezes também chamada de hipótese. Isto ocorre porque, historicamente, seus saberes-fazer estão alicerçados no pragmatismo, filosofia inaugurada por Charles Sanders Peirce. O autor afirma que a abdução “[...] é a única operação lógica que apresenta uma ideia nova, pois a indução nada faz além de determinar um valor, e a dedução meramente desenvolve as consequências necessárias de uma hipótese pura” (Peirce, 2003, p. 220). Por conseguinte, entende-se que a abdução é estruturante em uma área que se deseja criativa e inovadora, como é o caso do design (Mandelli, 2023).

2.1 Classes de Argumentos: Indução, Dedução e Abdução

Antes de adentrar com mais profundidade nas classes de argumentos peirceanas, faz-se necessário elucidar alguns termos basilares para o entendimento de seu arcabouço semiótico. São eles: a tríade do signo, do objeto e do interpretante. A maneira mais básica de explicá-la é que o *signo* é algo que vai representar um *objeto*, para a continuação do pensamento, denominada *interpretante* (ver Figura 1). O objeto e o interpretante são também signos, que podem ser mais ou menos complexos que o signo que os origina. Há, portanto, uma continuidade no percurso do conhecer, na qual um interpretante pode ser entendido como a conclusão de um argumento⁶, sendo este argumento um signo que carrega consigo, de alguma maneira⁷, qualidades de seu objeto (Peirce, 1984, 2003).

Peirce (1984, 2003) define três classes distintas de argumentos, a dedução, a indução e a abdução. A abdução também é chamada de hipótese. Nas primeiras formulações do autor, ele a concebe a partir da inversão de silogismos dedutivos, que são definidos a partir da classificação de premissas em *regra*, *caso* e *resultado*. Pode-se dizer que Peirce (1984) brinca com essa categorização, subvertendo-a para introduzir suas ideias.

Embora Peirce (2003) avance na compreensão da abdução em publicações posteriores, essa sua primeira brincadeira é útil para a apresentação do argumento deste artigo, de maneira que irei utilizá-la, mais adiante (ver seção 3.2), para demonstrar distintos raciocínios em um projeto de design. Antes, no entanto, me aproprio dessa organização a partir do exemplo de jogos de cartas e de tabuleiro, e inicio a explanação a partir da dedução necessária⁸, da qual se infere um resultado a partir de uma regra e de um caso (Peirce, 1984; Mandelli, 2023). Em outras palavras, pode-se dizer que a conclusão – resultado – que é o interpretante do argumento dedutivo, é determinada pelo objeto – regra – ao qual o signo – caso – alude. Proponho, para o argumento da dedução necessária, uma equivalência entre as noções de *signo* e *caso*, *objeto* e *regra*, e *conclusão* e *resultado*. Vejamos o exemplo elaborado por Mandelli (2023):

⁵ Ver Bentz e Franzato (2017) e Zurlo (2010) para design estratégico e Koskela, Paavola e Kroll (2018) para design de produtos.

⁶ Vale frisar que, para além dos argumentos, a relação do signo com o interpretante também pode ser remática (associação por semelhança) ou dicissígnica (propositiva) (Peirce, 2003).

⁷ A relação do signo com o objeto pode ser: (i) icônica, isto é, por semelhança perceptível; (ii) indicial, que sugere uma causalidade, na medida em que o signo direciona a atenção do interpretante para o objeto; e (iii) simbólico, definida por uma associação de regras gerais (Peirce, 2003).

⁸ Há também a dedução estatística e a dedução provável, sendo está última explanada ainda nessa seção (Peirce, 1984; Rodrigues, 2010).

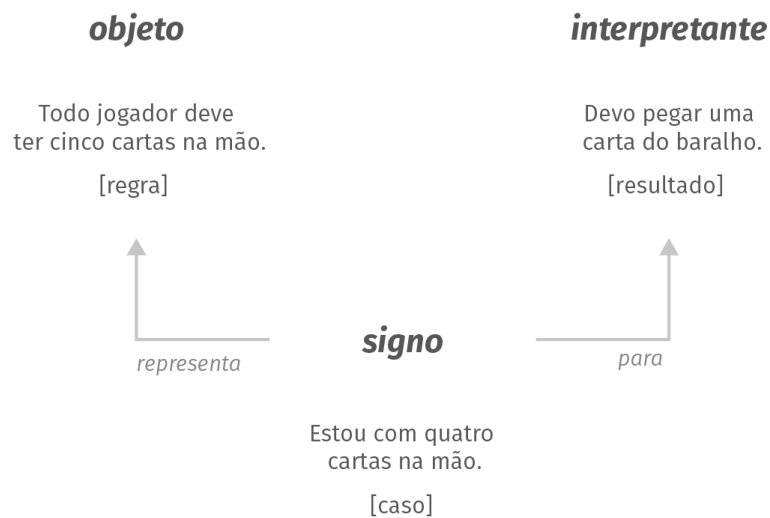
[regra]: Todo jogador deve ter cinco cartas na mão.

[caso]: Estou com quatro cartas na mão.

[resultado]: Devo pegar uma carta do baralho.

Na Figura 1 (abaixo), apresento esse mesmo exemplo em uma organização visual, retomando a tríade do objeto, do signo e do interpretante, e o pareamento recém apresentado.

Figura 1 – Tríade do Signo, Objeto e Interpretante na Organização de uma Dedução Necessária.



Fonte: adaptada de Mandelli (2023).

Agora, avanço na organização do que Rodrigues (2010) denomina de indução crua⁹, raciocínio que parte de um caso e de um resultado para inferir uma regra. Em outras palavras, observa-se uma situação – caso – que é asseverada – interpretante –, e infere-se que há uma regra que asseveraria a totalidade dos casos em situações análogas (Peirce, 1984; Rodrigues, 2010; Mandelli, 2023). Para exemplificar, utilizo o exemplo de Mandelli (2023), e convido o leitor a imaginar que alguém está assistindo a partida de um jogo que não conhece, pela primeira vez, e busca entender quais são as suas regras:

[caso]: É o turno de ação do jogador.

[resultado]: O jogador joga o dado três vezes.

[regra]: Um jogador deve jogar o dado três vezes no seu turno.

Dessa forma, podemos dizer que, na indução crua, o interpretante inferido é a conclusão geral – regra – que determinaria a conduta do jogador – resultado – em todas as partidas desse jogo – em todos os casos (Mandelli, 2023).

⁹ Há também a indução qualitativa e a indução quantitativa (Rodrigues, 2010).

Para discorrer acerca da lógica sensível da abdução, Mandelli (2023) se desloca dos exemplos do jogo, que, na maior parte das vezes, possuem regras definidas e com pouco espaço para negociação, para adentrar os exemplos das brincadeiras, nas quais as regras são constantemente negociadas e transformadas pelos participantes.

Na abdução, “[...] a regra e o resultado coincidem – há uma concomitância temporal – para explicar o caso.” (Mandelli, 2023, p. 60). Esse caso pode ser a observação de uma situação inusitada, para a qual o sujeito buscará uma explicação, como é comum acontecer em contos policiais, nos quais os investigadores formulam hipóteses com objetivo de solucionar o caso (Chauí, 2000; Peirce, 1984). Além disso, o caso pode ser também um acontecimento subjetivo, isto é, a ação-pensamento de um sujeito, do qual deriva uma nova organização afetiva – uma emoção.

Na inferência hipotética, esse complexo sentimento assim produzido é substituído por um sentimento singular, de intensidade maior, pertencente ao ato de pensar a conclusão hipotética. Quando nosso sistema nervoso recebe excitação complexa, havendo relação entre os elementos da excitação, o resultado é um distúrbio harmonioso simples que eu denomino emoção. Assim, os diferentes sons produzidos pelos instrumentos de uma orquestra atingem nossos ouvidos e o resultado é uma emoção musical específica, muito distinta dos próprios sons. Essa emoção é, em essência, algo semelhante a uma inferência hipotética, e toda inferência hipotética envolve o surgimento de emoção dessa espécie. (Peirce, 1984, p. 163).

Na citação recém apresentada, Peirce (1984) utiliza como exemplo a emoção produzida por uma percepção musical, mas é relevante explicitar que nós também podemos perceber e sentir ideias e conceitos, inclusive aqueles que dizem respeito a nossa própria conduta. Para complementar a explicação, trago mais uma citação de Peirce: “É verdade que os diferentes elementos da hipótese estavam nas nossas mentes antes; mas é a ideia de juntar o que nunca antes sonhamos juntar que faz lampejar a nova sugestão à nossa contemplação.” (CP 5: 181, 1903 apud Rodrigues, 2010). Essa nova sugestão pode surgir como um pensamento-ação, conforme o exemplo de brincadeira citado por Mandelli (2023), a fim de elucidar o raciocínio abduutivo:

[caso]: Sou uma maga e luto com uma espada venenosa.

[regra]: Magas lutam.

[resultado]: Espadas venenosas são ferramentas de luta.

Há, na abdução, uma coincidência entre a regra, que indica o que é possível, e o interpretante como resultado. Em outras palavras, posso dizer que a organização abduitiva forma uma espécie de nó temporal, no qual “[...] o interpretante (como futuro resultado) atua sobre o objeto (sendo o passado da regra)” (Mandelli, 2023, p. 60) de maneira a possibilitar a existência do caso.

É verdade que, em uma brincadeira, é necessário que uma alteridade assevere a proposta feita, caso contrário, ela não ganha força de argumento (Mandelli, 2023). Para retomar o exemplo recém citado: se estou brincando com meus amigos e eles não concordam que uma maga pode lutar com algo que não seja um feitiço, eles não permitirão que eu siga lutando com uma espada venenosa. Minha proposta, ou seja, o caso que carrega consigo o nó temporal da regra e do resultado, não é aceito por uma alteridade. Então, o que me resta é desistir da ideia de lutar com uma espada, ou sair a brincadeira, ou mesmo elaborar uma nova proposta para negociação.

Em outras palavras, pode-se entender que o interpretante de uma proposta abduitiva

atualiza (ou não) as possibilidades de uma regra – uma lei semiótica¹⁰. É isto o que ocorre na abdução, a saber, a proposição feita pode ou não ser asseverada por uma alteridade e com isso, expandir uma lei e seu sistema de ideias (Mandelli, 2023).

Semelhante ao raciocínio abduutivo, pode-se adentrar na ideia de indução qualitativa. Nessa classe de argumento, também há uma hipótese, mas ela tem como intenção a validação ou negação de uma regra que já é conhecida (Rodrigues, 2010; Mandelli, 2023). Partindo de um dos exemplos recém citados, desdobra-se o seguinte raciocínio:

[regra]: Magas utilizam ferramentas de luta que vão além de feitiços.

[caso]: Uma maga dispara flechas flamejantes.

[resultado]: A flecha disparada pela maga atinge as vestes do seu adversário.

Nesse exemplo, o caso – disparar flechas flamejantes – é uma maneira de testar a regra expandida – magas lutam com ferramentas que vão além de feitiços – que é asseverada pelo resultado – alteridade que dá continuidade à proposta feita. Nessa mesma direção, retorno aos exemplos dos jogos de tabuleiro e cito mais uma organização de indução qualitativa proposta por Mandelli (2023):

[regra]: A criatura mágica que um jogador colocou no jogo rodada passada precisa de duas energias para atacar.

[caso]: Um jogador pretende usar duas cartas de energia para que uma criatura possa atacar na próxima rodada.

[resultado]: Um jogador pega da pilha de descarte duas cartas de energia.

Na indução qualitativa, o resultado – interpretante – é uma continuação que assevera (ou não) a regra conhecida – objeto –, raciocínio que é mediado pelo caso hipotético – signo. Há aqui uma distinção importante de ser sublinhada: a hipótese da indução qualitativa não visa expandir o sistema da regra, mas pô-lo à prova; já a hipótese abduitiva é, em si, uma tentativa de ampliação do sujeito na linguagem, isto é, a proposta de (trans)formação de relações.

Nessa direção, vale apontar que a indução qualitativa resguarda semelhanças com outra classe de argumentos, que é a dedução provável (Rodrigues, 2010). Esta classe, como seu nome sugere, consiste na inferência de um resultado provável, partindo de uma regra e de um caso (Peirce, 1984). Seguimos com o exemplo do jogo anterior, agora na organização de uma dedução provável (Mandelli, 2023).

[regra]: Uma criatura mágica precisa de duas energias para atacar.

[caso]: Um jogador pega da pilha de descarte duas cartas de energia.

[resultado]: É provável que esse jogador vá usar essas duas cartas de energia para que essa criatura possa atacar na próxima rodada.

A proximidade organizacional da indução qualitativa com a dedução provável sugere que

¹⁰ A ideia de lei é relevante pois um signo *em si mesmo* pode ser um legi-signo, isto é, ele pode regular existências singulares, que são signos classificados como sin-signos (Peirce, 1984, 2003).

esta última também pode ser considerada uma continuidade da hipótese abduativa (Rodrigues, 2010; Mandelli, 2023), como será argumentado na seção (3.2), no exemplo do projeto do boneco Migs.

É relevante lembrar que Peirce (2003) posiciona a abdução como parte do processo investigativo, junto com a dedução e a indução. A abdução vai sugerir o sistema de ideias – a organização – que explica um fenômeno, a indução vai testar o valor dessa organização e a dedução vai desenvolver as suas consequências (Peirce, 2003). Ainda, defendo que a relevância reside no entendimento da abdução como parte do processo projetual que, não deixa de ser, ao seu próprio modo, um processo de conhecer a si e ao mundo. A abdução, neste caso, é o raciocínio sensível e fronteiro que organiza o acontecimento projetual, isto é, a aparição de uma nova emoção-ideia. A indução e a dedução vão, então, figurar como a continuidade dessa proposição, conferindo-lhe força.

2.2 Sujeitos Brincantes

Em minha proposta, a abdução é o processo de subjetivação que vai dar origem a noção de **sujeito brincante** como aquele que pode descobrir e criar – **descobrir**¹¹ – a si mesmo nas linguagens. Seguindo com as ideias da semiose¹² peirceana, um **sujeito brincante** emerge como proposição asseverada. Isto é, como um argumento abduativo que é aceito, negociado e celebrado por uma alteridade (Mandelli, 2023).

Aqui, sublinho uma ideia a qual considero ser ainda pouco explorada na área do design, a saber, *que nós somos, a cada instante, as ideias que nos habitam*. Além disso, recursivamente, somos nós quem criamos essas ideias, de maneira que somos, simultaneamente, seus produtos e produtores (Morin, 2001, 2015; Mandelli, 2023). Dito de outra maneira, como nós existimos nas linguagens, nós somos um processo de significação – uma semiose que acontece com tudo o que há no mundo. Esse é um entendimento que tem desdobramentos metodológicos relevantes para o design, sendo o primeiro deles a ideia de *sujeito*, para além das noções de indivíduo, ator ou usuário, que carregam consigo as implicações das teorias que as originaram.

Nessa direção, o adjetivo *brincante* visa dar destaque ao processo abduativo presente na semiose. Ainda, o processo de subjetivação ao qual me refiro é um que seja capaz de negociar a intensidade da força presente em uma significação. Em outras palavras, é um processo que não se pretende demasiado submisso ou dominante e, que, portanto, diz respeito à autonomia dos sujeitos. O que chamo de proposta abduativa¹³, como gênese de um argumento abduativo, é uma proposição que não visa a determinar a continuidade do pensamento, como fazem – com mais força – as classes de argumento indutivo e dedutivo. A abdução permite que o sujeito contemple uma proposição e, caso a sua história permita, ele venha a sustentá-la, tornando-a um argumento. A ideia de saúde, nessa leitura, diz respeito a um processo contínuo de tornar-se sujeito ao expandir-se nas linguagens por meio de proposições abduativas, algo que só pode acontecer em relações de alteridade (Mandelli, 2023).

A ideia de saúde que apresento encontra respaldo nas noções de estado saudável,

¹¹ Em minha tese, desenvolvo o neologismo do **descobrir**, que visa religar as noções de descoberta e criação, na linguagem (Mandelli, 2023).

¹² Semiose é um termo cunhado por Peirce (2003) para falar de processos de significação.

¹³ Também se denomina de proposta dicissínica, visto que o dicissigno é uma classificação semiótica das proposições (Peirce 2003). Aqui, se parte da ideia de que a abdução é simultaneamente uma proposição e um argumento (Levesque, 2019; Mandelli, 2023).

desenvolvida por Winnicott (2019), e de estado poético, defendida por Morin (2008, 2012). O estado saudável pode ser compreendido como sendo o exercício criativo e não submisso do sujeito (Winnicott, 2019). Já o estado poético diz respeito a uma tendência conotativa da linguagem, que emprega metáforas e analogias, explorando as possibilidades de significação de algo, sem tomá-lo como pronto e/ou acabado. O estado poético, apesar de preterido, não tem como pretensão excluir a precisão e a definição de um estado prosaico, mas tecer junto dele nossa vida nas linguagens (Morin, 2008, 2012; Mandelli, 2023).

3 Design e bem-estar subjetivo: uma perspectiva crítica

Pretendo, agora, avançar na explanação da minha proposta de saúde dos **sujeitos brincantes** e evidenciar as distinções metodológicas dessa perspectiva com uma abordagem do bem-estar subjetivo centrada no usuário, além de tecer alguns apontamentos críticos em relação a esta última. Então, para que isso seja possível, faço uma breve e sucinta retomada da perspectiva do design emocional e das abordagens de design para bem-estar subjetivo que derivam de fundamentos teórico semelhantes.

3.1 Da emoção ao bem-estar subjetivo

Primeiro, é necessário reconhecer que há distintas vertentes de estudos na área do design que se ocupam da noção de bem-estar a partir de diferentes visões onto-epistemológicas (Tonetto, 2020). Nessa conjuntura, é um tanto recente a implicação que a área de estudos denominada design emocional tem com uma perspectiva que busque englobar, para além de emoções efêmeras, experiências que são consideradas mais abrangentes e duradouras, como é o caso do bem-estar (Mandelli, Rosa e Tonetto, 2019). Pode-se evidenciar três principais abordagens que configuraram marcos na história do design emocional: as propostas de Jordan (2000), Norman (2004) e Desmet (2002). Dessas três, retomarei apenas a primeira e a última proposta, em vista da argumentação que almejo construir.

A abordagem de Jordan (2000) foca em apenas uma emoção que é entendida, *a priori*, como positiva: o prazer¹⁴. Essa perspectiva propõe que o desenvolvimento de artefatos pode ir além das ideias de funcionalidade e de usabilidade, que significam a capacidade de o artefato executar a tarefa para o qual ele foi proposto e a facilidade com o que o usuário desse artefato consegue executá-la, respectivamente. Jordan (2000) introduz a ideia de que um artefato pode ser prazeroso, e categoriza quatro tipos de prazer que o usuário pode ter com sua utilização: (i) os prazeres físicos, (ii) os prazeres sociais, que dizem respeito à sensação de pertencimento e aos relacionamentos; (iii) os prazeres psicológicos, que incluem atividades que engajam o usuário e despertam um senso de conquista e de alívio do estresse; e (iv) os prazeres ideológicos, que dizem respeito aos valores de cada um.

Um dos autores mais proeminentes nos estudos contemporâneos de design e emoção é Desmet (2002) que, em sua tese doutoral, adaptou a teoria das avaliações (*appraisals*), da psicologia cognitivo-comportamental para a área do design. Explicando de maneira sucinta, pode-se dizer que essa abordagem busca estudar a interação de um usuário – que possui pré-disposições (*concerns*) – com um estímulo de design (gráfico, produto, serviço etc.), de maneira a entender como despertar

¹⁴ Há abordagens teórico-metodológicas que complexificam a equação que equiva prazer a afeto positivo, entendendo que o prazer como excesso pode ser fonte de sofrimento (Freud, 2020; Lacan, 2008).

ou evitar avaliações que, por sua vez, desencadeia respostas emocionais (Desmet e Hekkert, 2007; Tonetto e Costa, 2011). É a abordagem de Desmet (2002) que, de maneira mais direta, amplia a gama de emoções a serem estudadas pela área do design – para além dos prazeres de Jordan (2000). Além disso, essa proposta também abrange afetos negativos na experiência do usuário, embora o faça na perspectiva majoritária de evitá-los, ou de estimulá-los, em casos de experiências projetadas como, por exemplo, andar em uma montanha russa ou assistir a um filme de terror.

Nessa direção, uma das principais vertentes de pesquisa que se desdobrou do design emocional e que trata da experiência do bem-estar subjetivo é conhecida como *positive design*¹⁵. Os estudos que seguem essa linha se apropriam de ideias da psicologia cognitivo-comportamental e da psicologia positiva em proposições metodológicas para área do design. A psicologia positiva surgiu, a partir dos anos 2000, com o intuito de focar as pesquisas e práticas clínicas na construção de qualidades positivas, para além de uma perspectiva que evidencia as questões de tratamento e diagnóstico de psicopatologias (Seligman e Csikszentmihalyi, 2000).

Como nos apontam Mandelli, Rosa e Tonetto (2019), há dois conceitos da literatura que trabalham a noção de bem-estar e que podem ser retomados de maneira complementar aos estudos da psicologia positiva para informar projetos de design: o hedonismo e o eudemonismo. A perspectiva hedônica se baseia na busca por prazer, de maneira que a ideia de bem-estar se aproxima da perspectiva de maximizar os prazeres, considerados aqui como equivalentes a afetos positivos, e diminuir as fontes de afeto negativo (Ryan e Deci, 2001; Ryan, Hut e Deci, 2006). A perspectiva eudaimônica, no que tange às emoções, entende que há situações em que seria mais saudável experienciar e expressar sentimentos negativos do que os evitar (Ryan e Deci, 2001).

A proposta metodológica discutida e problematizada na próxima seção segue próxima à abordagem do *positive design* e utiliza, sobretudo, a noção de bem-estar subjetivo como sendo a frequência maior de afetos positivos em relação a afetos negativos (Fontoura *et al.* 2022). Dessa forma, entendo que o cerne da proposta que deu origem ao artigo de Fontoura *et al.* (2022) se aproxima dos constructos do design emocional que lidam com emoções efêmeras e, mais especificamente, com a organização metodológica da teoria das avaliações. Isso porque, nessa pesquisa, mapeamos situações da rotina das crianças que eram associadas a afetos positivos e negativos, de maneira que as suas pré-disposições e avaliações estavam contidas nessas associações.

A partir dessa categorização, pudemos entender quais as situações que são gatilhos de emoções e afetos classificados com valência positiva, com o objetivo de estimulá-los e maximizá-los. Além disso, a ideia era redesenhar as interações categorizadas por meio de propostas lúdicas, visto que essas eram entendidas como causa de afeto positivo (Fontoura *et al.* 2022). Nessa mesma direção, argumento que a categorização teórica das situações a partir da valência dicotômica – afeto positivo e/ou afeto negativo – desenha uma perspectiva em que o afeto negativo, mais do que ser mitigado, como escrevemos no artigo de Fontoura *et al.* 2022, *tende a ser evitado*.

3.2 A Pesquisa no Hospital de Clínicas e Projeto do Boneco Migs

O estudo de Fontoura *et al.* 2022, do qual sou também autora, partiu da observação e da interação (três vezes por semana, ao longo de dez semanas) com as crianças internadas na Oncologia Pediátrica do Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA). Essas interações ocorreram

¹⁵ Ver, por exemplo, Desmet e Pohlmeier (2013).

majoritariamente na sala de Recreação¹⁶, mas também nos quartos hospitalares. O que fazíamos era brincar com as crianças e observar, nas suas falas, ações e interações conosco e com outras pessoas, situações que despertassem nelas afetos que categorizamos como sendo positivos e/ou negativos.

Para dar alguns exemplos, uma das crianças que participou da pesquisa disse que era divertido quando ela tinha que andar de cadeira de rodas no hospital, porque ela ia rápido, diferente da locomoção do dia a dia, que é limitada pelo suporte de soro que acompanha as crianças onde quer que elas estejam. Assim, entendia-se que a cadeira de rodas era causa de afeto positivo. Já a relação com o suporte de soro era percebida tanto de maneira positiva, quanto de maneira negativa. Como recém mencionado, a limitação do movimento que o suporte de soro trazia para as crianças era causa de afeto negativo, já que as crianças não podiam se separar desse artefato, mas a apropriação lúdica que elas faziam dele (como pendurar fitas e balões, ou subir nele para serem empurradas por adultos) era causa de afeto positivo (Fontoura *et al.*, 2022).

O objetivo da nossa pesquisa era identificar essas situações e categorizá-las para que, posteriormente, esse mapeamento pudesse informar projetos de design que visavam ao bem-estar subjetivo das crianças em tratamento de câncer. Essa abordagem de pesquisa, que resultou na formulação de categorias a partir de um processo empírico-indutivo, pode ser descrita como centrada no usuário. Dito de outra maneira, observou-se situações com as crianças para induzir regras situacionais. Essas regras, no entanto, foram organizadas “[...] a partir de duas categorias teóricas pautadas na valência dos afetos: situações como sintaxes específicas que despertavam afeto positivo e situações que despertavam afeto negativo.” (Mandelli, 2023, p. 107).

A herança positivista que origina essa abordagem de design para o bem-estar subjetivo e que “[...] entende a vida a partir de uma perspectiva de causa e efeito.” (Tonetto, 2022 p. 655, tradução minha), além de se pautar pela valência dicotômica dos afetos, *tende a ignorar os processos abduativos e metafóricos como operação metodológica*. Isso acontece porque as ideias de projeto informadas por essa categorização dicotômica partem de sintaxes que possuem um significado já definido e que se pretende replicável (Mandelli, 2023). Apesar de ser uma operação metodológica bastante comum em projetos de design, não acredito que seja a melhor abordagem para o estímulo do que proponho como saúde, conforme irei explicar mais adiante.

Ainda, é válido evidenciar que a perspectiva de Fontoura *et al.* (2022) também contempla a ideia geral de estratégias lúdicas para guiar o redesenho das situações observadas. Nesse ponto, vislumbro uma possibilidade de convergência dessa abordagem com a minha proposição de **sujeitos brincantes**, que também resguarda um papel importante ao elemento lúdico, na medida em que o processo abduativo compartilha dessa natureza. Isto é, os processos abduativos, de maneira semelhante à finalidade da estética e da ludicidade, tem como objetivo a contínua criação de si, “[...] mesmo quando comportam finalidades utilitárias” (Morin, 2012. p. 133). Essa perspectiva autopoietica e recursiva¹⁷, no entanto, rompe com o entendimento clássico da causalidade positivista que pauta a abordagem do bem-estar subjetivo. Além disso, Fontoura *et al.* (2022) associam a ideia de estratégias e elementos lúdicos ao constructo de maximização de afeto positivo e mitigação do afeto negativo. Dessa maneira, entendo que a perspectiva dos autores volta a dicotomizar o entendimento do que sejam as ideias de bem-estar e saúde, ao invés de entendê-las

¹⁶ A Recreação é um serviço do Hospital de Clínicas de Porto Alegre administrado por profissionais especialistas no brincar. A sala de Recreação fica próxima ao leito das crianças e possui uma série de brinquedos, jogos e livros.

¹⁷ A peculiaridade de uma organização autopoietica é que ela só produz a si mesma, o que ela *faz* e o que é coincidem em seu processo de conhecer (Maturana e Varela, 2001).

como processos de significação, como faz a proposta dos **sujeitos brincantes**.

Reforço meu argumento de que essa perspectiva metodológica comportamental, de herança positivista, *tende a negligenciar a relevância da significação dos afetos negativos na linguagem*, visto que busca minimizar a sua manifestação (Mandelli, 2023). Dessa forma, argumento que um design que seja rigoroso e coerente com esse constructo perde potência ao não criar espaço para que esses afetos possam existir e se transformar, nas linguagens. Entendo que os processos de significação abduativos independem de uma valência afetiva, visto que eles permitem que o sujeito experiencie e signifique qualquer afeto nas linguagens. Essa proposta de significação, quando asseverada e/ou negociada por uma alteridade – em processos de natureza indutiva e/ou dedutiva –, resulta em sua existência compartilhada, o que, por si só, considera-se um processo saudável, criativo e autônomo. A autonomia defendida nessa proposta, portanto, é uma autonomia relacional, que depende de uma alteridade (Mandelli, 2023).

Agora, de maneira a avançar na elucidação da distinção metodológica entre um processo abduativo e a proposta de bem-estar subjetivo de Fontoura *et al.* (2022), recorro a uma situação observada no Hospital de Clínicas de Porto Alegre e a explico a partir da organização de inferências indutivas, dedutivas e hipotéticas/abduativas, já apresentada na seção 2.1 (Mandelli, 2023).

Quase todas as crianças com as quais tive contato durante o período em que participei da pesquisa no HCPA recebiam soro e medicações para tratar o câncer. Sendo assim, elas carregavam consigo um suporte com rodinhas, que todos chamávamos de suporte de soro, no qual eram penduradas as medicações e as bolsas de soro fisiológico. Como já mencionado, essa ligação com o suporte de soro limitava muito a mobilidade das crianças, o que foi apontado por elas como causa de afeto negativo (Mandelli, 2023).

Para além dessa significação de valência negativa, houve também outras sintaxes, envolvendo o mesmo objeto, que causavam afeto positivo nas crianças. Alguns dos suportes de soros possuíam rodinhas, de forma que as crianças brincavam de subir neles e eram empurradas por adultos. Outra situação observada foi que as crianças gostavam de pendurar objetos no suporte de soro, como balões, fitas e outros objetos pessoais (Fontoura *et al.*, 2022; Mandelli, 2023). Esses dois exemplos consistem em significações lúdicas que não são redutíveis à funcionalidade prevista pelo objeto, ou a sua decorrente usabilidade. Ainda, dito de maneira mais precisa, *estas não são propostas redutíveis ao sistema de significação – ao discurso – previsto pelo objeto e pelo ambiente em que estão inseridos*, a saber, ser o suporte do soro fisiológico e auxiliar em relações nas quais o foco é a doença enfrentada pelos sujeitos. São criações abduativas que, “em suas sintaxes singulares, convidam a novas percepções estéticas do ambiente hospitalar.” (Mandelli, 2023. p.108).

Agora, retorno ao exemplo de pendurar coisas no suporte de soro para apresentá-lo (ver também Figura 2), a partir da organização que Rodrigues (2010) chama de indução crua (Mandelli, 2023):

[caso]: As crianças penduram objetos (balões, fitas) no suporte de soro.

[resultado]: As crianças ficam alegres com os objetos acoplados no suporte.

[regra]: Pendurar objetos no suporte de soro é uma sintaxe que as crianças associam a um afeto positivo.

Figura 2 – Tríade do Signo, Objeto e Interpretante na Organização de uma Indução Crua.

objeto

As crianças penduram objetos (balões, fitas) no suporte de soro.

[caso]



interpretante

Pendurar objetos no suporte de soro é uma sintaxe que as crianças associam a um afeto positivo.

[regra]



signo

As crianças ficam alegres com os objetos acoplados no suporte.

[resultado]

Fonte: adaptada de Mandelli (2023).

O interpretante do raciocínio indutivo detalhado na Figura 2 se tornou a hipótese de uma lei situacional. Dessa hipótese, desdobra-se o raciocínio de uma indução qualitativa, que informou uma das relações sintáticas do Migs, boneco concebido para ser um amigo para as crianças durante sua interação na oncologia pediátrico do HCPA (Mandelli, 2023):

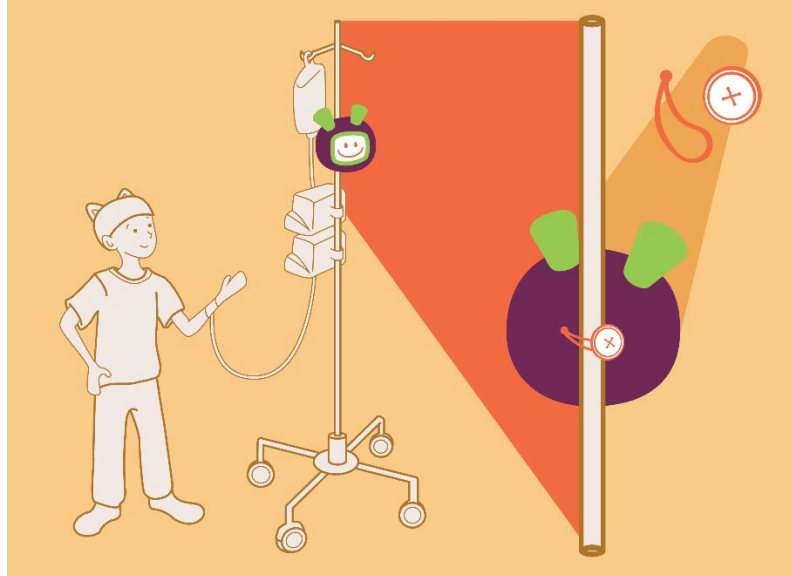
[regra]: Pendurar objetos no suporte de soro é uma sintaxe que as crianças associam a um afeto positivo.

[caso]: Projetar um dispositivo no Migs para que ele possa ser pendurado no suporte de soro.

[resultado]: O Migs pode ser pendurado no suporte de soro.

Como já foi explicado, o raciocínio da indução qualitativa parte de uma organização hipotética – caso –, que visa pôr à prova uma relação já conhecida – regra. A partir dessa regra – lei situacional – nós projetamos um dispositivo que permitia que as crianças pendurassem o boneco do Migs no suporte de soro (ver Figura 3) (Mandelli, 2023).

Figura 3 – Migs e o Suporte de Soro



Fonte: Fontoura *et al.* (2022).

Como é possível observar na Figura 3, esse dispositivo, que consistem em um elástico e um botão, fica localizado na parte de trás do Migs. Essa indução qualitativa, como já argumentado, é uma continuação da proposta abduativa que foi feita por alguém, no Hospital de Clínicas de Porto Alegre. A partir da observação dessa expansão característica da abdução, a saber, a possibilidade de pendurar no suporte de soro outras coisas que não o soro fisiológico e a medicação, que pudemos derivar essa ideia. Isto é, foi esse raciocínio hipotético que permitiu algumas das decisões referentes ao projeto do Migs, embora, no artigo de Fontoura *et al.* (2022), nós não tenhamos utilizado o arcabouço teórico peirceano para explanar o projeto (Mandelli, 2023). Nessa direção, defendo a pertinência dessa organização – que brinca com as premissas de caso, resultado e regra – para reflexões críticas sobre projetos de design e, além do mais, para permitir que os sujeitos possam, conforme convida Morin (2001, 2013) conhecer o seu processo de conhecer.

Agora, como hipótese da indução qualitativa, nossa proposta de um dispositivo para que o Migs fosse acoplado no suporte de soro deu origem ao argumento da dedução provável, no qual a regra e o caso informam um resultado possível (Mandelli, 2023; Peirce, 2003; Rodrigues, 2010).

[regra]: Pendurar objetos no suporte de soro é uma sintaxe que as crianças associam a um afeto positivo.

[caso]: Projetar um dispositivo no Migs para que ele possa ser pendurado no suporte de soro.

[resultado]: É provável que as crianças pendurem o Migs no suporte de soro e que isso seja causa de afeto positivo.

Dito de outra forma, essa materialidade artefactual tornou-se a continuação da proposição abduativa, tornando-a, possivelmente, um argumento mais forte. Apesar de ser um percurso metodológico relevante – partir de uma proposta abduativa para uma cristalização artefactual¹⁸ – o que se desenha nesse artigo é uma alternativa e um contraponto (Mandelli, 2023).

¹⁸ Entendo que essa seja uma descrição possível para os mais diversos processos projetuais na área do design.

O que pauta um design pela perspectiva dos **sujeitos brincantes** é a própria processualidade das formulações abduativas. Para isso, o objetivo de um projeto passar a ser a criação das condições para que novas significações possam acontecer. Como explica Mandelli (2023):

Brincando com as crianças ao longo das várias semanas em que nossa pesquisa se desdobrou, me pareceu límpido que muito mais do que um amigo boneco, ou que qualquer uma das ideias de materialidade artefactual que esboçamos em nossos encontros, *era o desejo de outras pessoas que as crianças desejavam*.¹⁹ *É dessa percepção, de que a duração das nossas brincadeiras era em si o bem-estar que almejávamos projetar, que nasceu o desejo de me emaranhar em outras perspectivas onto-epistemológicas no percurso de minha tese doutoral* (Mandelli, 2023, p.109-110, grifo meu).

O paradigma vigente no design tem a centralidade no usuário e, nessa perspectiva, espera-se que o significado da experiência projetada corresponda a relações já postas (Norman, 2006; Redström, 2006). Isso equivale a dizer que a direção do pensamento – o interpretante – é definida anteriormente, conforme pontua Redström (2006, p.137, tradução minha), ao dizer que a abordagem centrada no usuário considera o “[...] design como uma forma de fornecer respostas bem definidas desde o início.”²⁰ Essas respostas bem definidas correspondem a um sistema de ideias cujo significado já está posto na premissa, de maneira que o usuário deduz o que fazer (Mandelli, 2023).

Um projeto de design não precisa significar, necessariamente, uma resposta bem definida. Pode-se projetar as condições para que o significado se construa no processo, com a participação dos **sujeitos brincantes**. Em suas formulações, Redström (2006, p. 137, tradução minha) traz um questionamento que se aproxima da perspectiva defendida nesse artigo: “O que aconteceria se usássemos nosso conhecimento sobre as práticas atuais não para responder a certas perguntas por meio do nosso design, mas para evitar respondê-las?”²¹. Quando a pauta dos projetos passa a ser o estímulo da saúde e da autonomia dos sujeitos, arrisco dizer que ofertar respostas bem definidas pode ser uma estratégia de assujeitamento. Acredito que podemos conjecturar acerca de um design que, ao considerar a saúde dos **sujeitos brincantes**, convida-os a desenharem os percursos não apenas de suas próprias respostas, mas também das novas questões que as acompanharão (Mandelli, 2023).

Conforme defende Mandelli (2023, p. 112, grifo meu) essa “perspectiva teórico-metodológica faz perceber que *não há centralidade que não seja a de cada um de nós*, já que os processos de significação abduativos [...] dependem de acoplamentos”. Isto é, a abdução precisa ser aceita, celebrada e negociada em relações de alteridade. Nossa centralidade não existe fora das relações que temos com os outros, e tampouco podemos apreender algo sobre os outros sem que esse conhecimento seja forjado no que há de mais íntimo em nós – nossas crenças que, fruto de nossas histórias, se desenharam a todo momento e organizam nossas ações e nossos desejos (Mandelli, 2023).

Como processo de significação e subjetivação, a abdução demanda relações que prezem pela autonomia dos sujeitos. Sua dimensão afetiva não pode ser reduzida a valência afetiva do

¹⁹ A tese de Mandelli (2023) aproxima a abdução de dois outros processos metodológicos, a saber, o desejo, pela perspectiva da psicanálise lacaniana, e a estratégia, partindo das formulações de Edgar Morin. Por motivos de escopo e tamanho, esse diálogo metodológico não será explorado neste artigo.

²⁰ “[...] thinking of the design as a way of providing well-defined answers from the start.” (Redström, 2006, p. 137).

²¹ “What would happen if we used our knowledge about current practices not to answer certain questions by our design, but to avoid answering them?” (Redström, 2006, p. 137).

positivo e do negativo. Há processos abduativos que podem existir apenas para permitir que um sujeito sinta um afeto considerado negativo. As emoções podem, afinal, simplesmente ser sentidas. Não é sempre que precisamos ou podemos mitigá-las, antes disso – e até para isso – acredito que precisamos aceitar sua existência em processos de significação.

4 Considerações Finais

É o processo de ser aceito e celebrado como proposição abduativa, que contempla também negociações de sentido, que cifro como sendo a saúde dos **sujeitos brincantes**. Defendo que esse entendimento de design e saúde, que convida a sustentar a indeterminação inicial das situações, de maneira a permitir a descoberta e a criação – **descobrição** – dos sujeitos, configura um formidável guia de ações estratégicas, que pode (in)formar múltiplas direções de sustentabilidade sociocultural. Ainda, uma abordagem de design que considere **sujeitos brincantes** desloca a centralidade do usuário e a devolve para cada um nós que, não obstante, constrói suas crenças em relações de alteridade – junto aos outros (Mandelli, 2023).

É relevante frisar que as criações e descobertas abduativas não dizem respeito, necessariamente, a uma originalidade irrefutável e geral. A abdução convida a uma nova maneira de perceber e significar algo, mesmo que esta novidade já seja conhecida por uma alteridade. Como processo de subjetivação, a intenção dos projetos que visam saúde, criatividade e autonomia passa ser uma abertura interpretante que possibilite a expansão dos **sujeitos brincantes** nas linguagens. Inclusive, nessa perspectiva, a materialidade artefactual não é a finalidade do projeto – mas integra o seu processo. Tampouco se almeja uma replicação de artefatos que não contemple desvios e apropriações, como costuma ser o caso de projetos em vertentes industriais (Mandelli, 2023).

Nessa direção, vale dizer que a abdução é um acontecimento processual que não pode ser programado ou premeditado. O que o design pode fazer é fomentar às condições para que o processo abduativo venha a ocorrer, questão a ser explorada em futuras pesquisas. Entendo que essas condições passam por estratégias e relações de alteridade que nos permitam propor e **descobrir** (Mandelli, 2023).

Finalmente, torna-se necessário sublinhar que as ideias defendidas neste artigo podem vir a resguardar semelhanças com propostas que se denominam como design participativo, ou mesmo codesign. *Isso porque o foco passa a ser projetar com as pessoas, e não necessariamente projetar para as pessoas*. No entanto, essas vertentes de pesquisa – design participativo e codesign – se desenham a partir de uma ampla gama de organizações teórico-metodológicas que, por vezes, diferem muito entre si (Mandelli, 2023).

5 Referências

BENTZ, Ione M.; FRANZATO, Carlo. The relationship between strategic design and metadesign as defined by the levels of knowledge of design. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 10, n. 2, p. 134-143, maio./ago. 2017. Disponível em:

<https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/view/sdrj.2017.102.06>. Acesso em: 30 maio 2024.

CHAUÍ, M. **Convite à filosofia**. Ed. Ática, São Paulo, 2000.

DESMET, P. **Designing emotions**. Tese de doutorado, Delft University of Technology, 2002.

- DESMET, P.; HEKKET, P. Framework of product experience. **International Journal of Design**, v.1, n.1, p.57-66, 2007. Disponível em: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/66/15>. Acesso em: 30 maio 2024.
- DESMET, P.; POHLMAYER, A. Positive design: An introduction to design for subjective well-being. **International Journal of Design**, v.7, n.3, p.5-19, 2013. Disponível em: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1666>. Acesso em: 22 maio 2024.
- FREUD, S. **Além do princípio de prazer**. Tradução de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2020.
- FONTOURA, R. S. *et al.* Strategic design for the promotion of subjective wellbeing in hospital routines for pediatric cancer treatment. **The Design Journal**, [s. l.], 2022. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14606925.2022.2147346>. Acesso em: 20 maio 2024.
- JORDAN, P. **Designing pleasurable products**. EUA: CRC Press, p.224, 2000.
- KOSKELA, L.; PAAVOLA, S.; KROLL, E. The role of abduction in production of new ideas in design. In: VERMAAS, Pieter E.; VIAL, Stéphane (org.) **Advancements in the philosophy of design**. Switzerland: Springer International Publishing AG, 2018. p. 153-184.
- LACAN, J. **O seminário, livro 7: a ética da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- LEVESQUE, S. Abduction as regulation: an input from epigenetics. **Transactions of The Charles S. Peirce Society**, [s. l.], v. 55, n. 2, 2019. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/10.2979/trancharpeirsoc.55.2.02>. Acesso em: 20 maio 2024.
- MANDELLI, R. R. **Brincadeiras cosmopoiéticas: uma proposta de design transdisciplinar e abduutivo**. 2023. Tese (Doutoramento em Design Estratégico) - Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre: UNISINOS, 2023.
- MANDELLI, R. R.; ROSA, V. M.; TONETTO, L. M. Da Emoção à Felicidade: uma introdução ao bem-estar com foco no Positive Design. In: **Design Culture Symposium 2019: User Experience Edition**, 2019, Porto Alegre. Design Culture Symposium: User Experience Edition 2ª Edição, 2019. p. 40-48.
- MANZINI, E. **Design para inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Tradução de Carla Cipolla. 1. ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.
- MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana**. Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. 10. ed. São Paulo: Palas Athena, 2001.
- MORIN, E. **Amor, poesia, sabedoria**. Tradução de Edgard de Assis Carvalho. 8. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2008.
- MORIN, E. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.
- MORIN, E. **O método 4: as idéias**. Porto Alegre: Sulina, 2001.
- MORIN, E. **O método 5: a humanidade da humanidade**. Tradução de Juremir Machado da Silva. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012
- NORMAN, D. **Emotional Design: why we love (or hate) everyday things**. New York: Basic Books, p. 272, 2004.
- NORMAN, D. **O design do dia a dia**. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- PEIRCE, Charles S. **Semiótica e filosofia**. Tradução de Octanny Silveira da Mota e Leonidas

Hegenberg. São Paulo: Editora Cultrix, 1984.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. Tradução de J. Teixeira Coelho Netto. 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S. A. 2003.

RODRIGUES, C. T. Peirce, Charles Sanders. Enciclopédia jurídica da PUC-SP. In: CAMPILONGO, Celso Fernandes; GONZAGA, Alvaro de Azevedo; FREIRE, André Luiz (coord.). **Tomo: teoria geral e filosofia do direito**. 1. ed. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2017. Disponível em: <https://enciclopediajuridica.pucsp.br/verbete/58/edicao-1/peirce,-charles-sanders>. Acesso em: 20 maio 2024.

RYAN, R. M.; DECI, E. L. On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well being. **Annual Review of Psychology**, v.52, 141-166. 2001. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2001-00511-006>. Acesso em: 30 maio 2024.

RYAN, R. M.; HUT, V.; DECI, E. L. Living Well: a self-determination theory perspective on eudaimonia. **Journal of Happiness Studies**, v.9, p.139-70. 2008. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2008-04465-006>. Acesso em: 30 maio 2024.

SELIGMAN, M. E. P.; CSIKSZENTMIHALYI, M. Positive Psychology: an introduction. **American Psychologist**, v.55, n.1, p.5-14. 2000. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2000-13324-001>. Acesso em: 22 maio 2024.

TONETTO, L. M. An international perspective on design for wellbeing. In: PETERMANS, Ann; CAIN, Rebecca (org.) **Design for well-being: an applied approach**. Nova York: Routledge, 2020. p. 651-691.

TONETTO, L. M; COSTA, F. X. C. Design Emocional: conceitos, abordagens e perspectivas de pesquisa. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 4, n. 3, p. 132-140, 2011. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/sdrj/article/download/4492/1716>. Acesso em: 21 maio 2024.

ZURLO, F. Design strategico. In: AA. VV. **Gli spazi e le arti**. Roma: Enciclopedia Treccani, 2010. v. 4: Opera XXI Secolo.