

Soluções sistêmicas para problemas sistêmicos: o design sistêmico e o sistema capitalista de consumo

Daniel de Souza Gamarano

Thaís Falabella Ricaldoni

Introdução

O modelo econômico capitalista influenciou toda a lógica produtiva e industrial criada ao seu entorno. Os valores e os comportamentos dessa sociedade, conhecida por ser a sociedade de consumo, foram moldados a partir das relações das pessoas com os produtos. A fim de compreender mais essas relações, o presente artigo aborda o processo que culminou na formação dessa sociedade, na seção “Ascensão da sociedade de consumo”. Apresentando os desdobramentos dessas questões, são abordadas as reflexões de dois teóricos contemporâneos, Baudrillard (1929-2007) e Bauman (1925-2017), nos subtítulos subsequentes.

Vislumbrar as problemáticas que envolvem as relações de consumo incita uma reflexão sobre o papel de todos os agentes que compõem esse complexo sistema. Dentre eles estão os projetistas e designers, que, enquanto criadores dos bens de consumo que intermedeiam essas relações, têm capacidade de interferir nessa realidade, seja colaborando para o consumo desenfreado, seja criando alternativas mais viáveis. Portanto, pensar sobre o papel do design neste contexto é interessante para compreender novos caminhos possíveis.

Dentre as abordagens contemporâneas do design, destaca-se, no presente capítulo, a vertente do design sistêmico, por esta considerar como parte do problema de design todo o sistema que envolve o produto, assim como seu contexto, ambiente, sociedade, cultura, não se limitando apenas às demandas do mercado. O design sistêmico tem potencial para

abarcam as várias questões inerentes ao sistema capitalista de consumo e para propor novas soluções. Um exemplo de como o pensamento sistêmico no projeto de design pode trazer soluções que mudem a relação de consumo é apresentado no subtítulo “Realidade de consumo e uma possibilidade: o caso do aparelho celular”.

Ascensão da sociedade de consumo

A história moderna é marcada por profundas mudanças ao longo do tempo, que influenciaram as esferas econômica, social, política e ambiental, assim como o modo como o ser humano se porta. A partir da segunda metade do século XX, as transformações tecnológicas e científicas tiveram como produto o desenvolvimento exponencial dos processos e dos artefatos, a sua propagação pela sociedade e o fortalecimento das práticas de consumo. O relacionamento entre pessoas e ambiente foi profundamente modificado graças à nova dinâmica apresentada entre capitalismo, progresso e globalização (Kazazian, 2005; Sevcenko, 2001).

Ao analisar o processo de globalização, observa-se que este não foi horizontal e unificador, ao contrário, beneficiou as sociedades mais desenvolvidas, responsáveis pelas mudanças tecnológicas. A globalização empoderou as grandes corporações oriundas destas sociedades a ponto de o Estado e de a própria sociedade se tornarem reféns de suas vontades (Sevcenko, 2001).

Tal crítica é ressaltada por Sevcenko (2001) ao afirmar que uma das consequências perceptíveis da globalização é a concentração de renda, o aumento crítico da desigualdade social, além do maçante incentivo ao consumo. O vídeo *Story of stuff* (2007) afirma que o atual modelo de cadeia produtiva gera nações consumistas, nas quais o valor é medido por quanto consumimos. Muitas vezes, esse consumo é resultado da persuasão de grandes marcas nos meios de comunicação e nas propagandas aos quais os indivíduos são expostos diariamente. Belchior e Ribeiro (2013) pautam que a sociedade de consumo atual possui um número elevado

de variedades de ofertas, e o processo consumista está arraigado numa série de preceitos como em um formato de rede, em que cada movimento desencadeia consequências ao outro.

O poder de decisão está nas mãos das grandes empresas, que agem à revelia das necessidades da sociedade, porém quem as mantém e as torna lucrativas é a própria sociedade e seu consumo. Essa crise foi acentuada após a década de 1970, quando as empresas multinacionais ampliaram sua participação pelos territórios, a ponto de suprimir o poder governante e econômico dos Estados, em alguns casos (Sevcenko, 2001; *Story of stuff*, 2007). Esse fato abalou a estrutura do Estado de bem-estar social, limitando a possibilidade de impor sanções às grandes corporações. Pelo contrário, estimulou políticas para beneficiar as empresas e atraí-las para as localidades em detrimento da infraestrutura social destinada aos serviços de saúde, educação, moradia, infraestrutura, seguro social, lazer e cultura (Sevcenko, 2001).

Apesar do poder das empresas, estas não são responsabilizadas pelas consequências futuras das suas atitudes, tanto no âmbito social quanto no ambiental. Assim, observa-se que vivemos focados no presente, usufruímos ao máximo do que a tecnologia pode nos proporcionar, não observando para onde essas atitudes podem nos encaminhar. Como destaca Sevcenko (2001), a transformação das sociedades modernas se desenvolve numa velocidade muito maior do que o necessário para que as pessoas possam se envolver ou promover reflexões sobre seus impactos futuros.

Conforme é apresentado por Annie Leonard no vídeo *Story of stuff* (*História das coisas*, em tradução livre), o sistema capitalista é baseado em uma cadeia linear, dinâmica e infinita, em contraponto à realidade de recursos naturais finitos do planeta. Dessa forma, a cadeia produtiva atual não considera os limites produtivos dos processos, que a autora intitula como extração, produção, distribuição e descarte (apresentado na Figura 1).



Figura 1 – Sistema linear da cadeia produtiva de consumo, retratando da esquerda para a direita: extração, produção, distribuição e descarte

Fonte: *Story of stuff* (2007).

O primeiro estágio na cadeia produtiva é a extração, ou seja, a exploração dos recursos naturais por meio de técnicas que possibilitam a obtenção de matéria-prima para os setores produtivos, oriunda de mineração, extração vegetal, extração animal e recursos ambientais. Como afirma Leonard (*Story of stuff*, 2007), a prática foi pautada ao longo dos anos em atividades predatórias, em sua maioria, sem a real compreensão dos impactos possíveis acarretados. De acordo com Kazazian (2005), o crescimento populacional exponencial contribui para o desencadeamento de diversos problemas ambientais, relativos à sobrevivência humana, como moradia, alimentação, abastecimento de água e saneamento básico. Esses fatores foram culminantes para a ampliação de problemas ambientais, tais como poluição, queimadas e desmatamentos. A extração agride significativamente grandes áreas naturais em todo o planeta. Apesar de ocorrer desde o início da história humana, observa-se uma maior devastação impulsionada pelo presente modelo de consumo.

O segundo estágio do sistema é o de produção, no qual se emprega energia e elementos químicos para a transformação dos recursos naturais em produtos de consumo. O subproduto é a poluição, devido principalmente à transformação ocorrida com a utilização de substâncias tóxicas. Sevchenko (2001) e Leonard (*Story of stuff*, 2007) afirmam que a produção em escala interfere significativamente no ambiente, uma vez que muitos produtos químicos sintéticos não foram testados ou pouco se sabe sobre os seus efeitos em longo prazo nos seres vivos ou na natureza. Existem mais de 100 mil elementos químicos sintéticos utilizados pelas indústrias, como as substâncias retardantes de chama, químicos que resistem ao fogo e que apresentam toxicidade elevada.

Em muitos casos, tais substâncias são utilizadas em produtos de uso contínuo doméstico, estando os indivíduos em constante contato com eles (Story of stuff, 2007).

O terceiro estágio refere-se à distribuição dos produtos, que são transportados pelos diversos meios aos centros comerciais das áreas urbanas. Na distribuição ocorre sua comercialização, prezando pela rotatividade. Para isso, são atribuídos preços baixos e campanhas nos meios de comunicação com o intuito de persuadir o indivíduo a consumir (Story of stuff, 2007). Podemos entender que o consumo se inicia com investimento de desejo por parte do consumidor e termina, idealmente, pela apropriação do objeto por ele (Cardoso, 1998). Por isso, a sociedade atual é a sociedade do consumo.

O quarto estágio corresponde ao descarte. Nele, destacam-se dois problemas: o primeiro é referente a uma tendência de consumir mais e em menos tempo; o segundo diz respeito a não existirem ainda processos eficientes e disseminados para a diminuição da produção de lixo por toda a cadeia produtiva sem alterar o ambiente. O lixo ainda é descartado de maneira imprópria em lixões a céu aberto, em aterros sanitários ou são incinerados, liberando elementos tóxicos que podem contaminar solos, ar e recursos hídricos. A reciclagem amortiza a produção jogada no meio ambiente e reduz a pressão de extração dos recursos naturais. Todavia, não é, ainda, uma realidade cabível a todo o sistema (Story of stuff, 2007).

Como descrito, o sistema capitalista baseado em uma cadeia linear apresenta diversos problemas. Estes poderiam ser revertidos se pensássemos nas pessoas e se analisássemos os contextos de maneira sistêmica, interligada, de modo a perceber as realidades, as necessidades e os desafios encontrados em cada estágio, como é possível perceber na Figura 2.

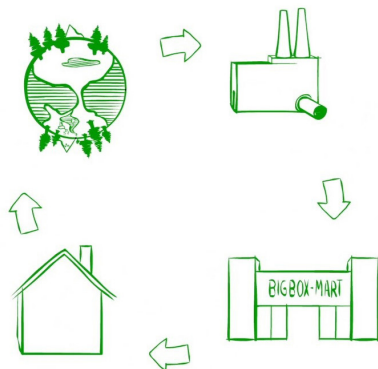


Figura 2 – Sistema circular com visão sistêmica da cadeia produtiva de consumo

Fonte: *Story of stuff* (2007).

O sistema dos objetos e a sociedade de consumo em Baudrillard

Jean Baudrillard (1929-2007), importante sociólogo e teórico contemporâneo, participou do processo de transformação do pensamento francês na década de 1960 ao refletir sobre a nova configuração social do país no pós-guerra, debruçando-se principalmente sobre o capitalismo e o consumo. O autor é conhecido por cunhar o conceito de simulacro, que representa aquilo que ultrapassa o real, um novo modelo sem fundamento na realidade, o hiper-real (Siqueira, 2007). Baudrillard tem uma obra com críticas aplicáveis à realidade atual que desvenda as reais relações que ocorrem por trás do ato do consumo.

Na obra *O sistema dos objetos*, tese de doutorado de 1968 do autor, há uma análise profunda das relações entre a sociedade, a cultura, as pessoas e os objetos pautadas pela dinâmica do consumo. Nota-se que as mudanças das relações humanas com os objetos são frutos do novo contexto, marcado pela ascensão da sociedade de consumo (Santos, 2011).

Essas mudanças podem ser observadas no papel de espectador que as pessoas passaram a assumir no processo global, enquanto os objetos tornaram-se atores principais. Ou seja, o sujeito contemporâneo, ao invés de manipular os objetos, está sendo manipulado por eles, pois os objetos são os portadores de significados que medeiam as relações humanas, a ponto de as pessoas serem mais rodeadas por objetos do que por outras pessoas (Beccari, 2011).

Essa manipulação tem origem no caráter simbólico dos objetos, que transcende o funcional. O consumo é embasado nas qualidades abstratas atribuídas ao objeto, muitas vezes por meio da publicidade, e não ao que é inerente a ele. Trata-se de uma atividade de manipulação sistemática dos signos a fim de construir mensagens com sentido e com poder de convencimento. Não consumimos um objeto, mas sim o que ele representa na forma de hábitos, conceitos e estilo de vida que evocam todo um sistema de significados. Por isso, não se pode entender o consumo como uma atitude individual intrínseca às pessoas, mas como uma instituição social, uma moral, um elemento de poder que rege todo o sistema (Gambaro, 2012).

Além disso, os signos dos objetos não têm mais valor individualmente, eles ganham sentido a partir da relação abstrata com outros objetos e signos, estando muito suscetíveis às rápidas transformações do mercado (Baudrillard, 2008). A exemplo, um celular de última geração pode simbolizar tecnologia no momento de sua compra e trazer certo *status* para seu consumidor, mas, à medida que novos modelos são lançados, o mesmo objeto pode passar a representar retrocesso.

Devido a isso, a sociedade não quer mais acumular, como anteriormente, empenhando-se verdadeiramente em consumir de forma sistemática os últimos lançamentos. Assim, a relação pessoa-objeto se torna um ciclo interminável de consumo, no qual jamais se chega a uma saturação, ou mesmo a uma satisfação (Baudrillard, 2008).

Os objetos de desejo recebem esse nome por emitirem mensagens baseadas no que desejamos e não na realidade, sendo um ponto-chave da

sociedade de consumo. Baudrillard identifica o consumo, e não a produção, como motor da sociedade capitalista. Todos nós, consumidores, estamos presos a um ciclo, comprar para que a sociedade produza e produzir para que a sociedade consuma (Santos, 2011).

Em uma sociedade capitalista, aquilo que se pode comprar se torna um fator diferenciador e de exclusão. Como a utilidade funcional dos objetos é menor que seu valor simbólico, estes são usados como signos que distinguem a classe social e o prestígio de quem os consome (Gambaro, 2012). Para Baudrillard, a inovação estética e formal dos objetos não tem como objetivo uma melhora do objeto em si, mas sim a perpetuação do privilégio cultural que distingue as classes mais altas. Os modelos e as séries dos produtos são exemplos dessa forma moderna de distinção de classes, pois explicitam o potencial de consumo recorrente (Beccari, 2011).

Por tudo isso, Baudrillard aponta a importância de compreender os objetos de forma sistêmica para além do dispositivo em si ou de sua função de uso, analisando as demandas da sociedade que o criou, a necessidade humana de pertencimento a um grupo e principalmente a dinâmica de consumo que o envolve.

Modernidade líquida e sociedade de consumo em Bauman

Zygmunt Bauman (1925-2017), sociólogo polonês, concentrou suas obras na crítica à sociedade atual, nas consequências da globalização e nas angústias do ser humano nesse novo contexto. É conhecido por ter cunhado o termo “modernidade líquida”, que representa a época atual, todas as relações e lógicas da contemporaneidade, marcada por ser fluida, volátil, desaparecida, provisória, individualizada e insegura (Fragoso, 2011). As ideias de Bauman, em muitos pontos, colaboram com a teoria apresentada por Baudrillard, debruçando-se e identificando aspectos similares e complementares.

Para Bauman, passamos da modernidade sólida à modernidade líquida à medida que houve uma transição de uma sociedade produtora para uma sociedade consumidora. Nesse processo, os antigos pontos de referência característicos da modernidade sólida, como a instituição da família, da religião e dos sistemas de controle social, “derreteram”. Se na modernidade sólida o indivíduo buscava a segurança, consumia para acumular, cercava-se de bens duráveis e postergava o prazer de desfrutar, na modernidade líquida toda essa lógica se desfaz. Agora o indivíduo busca liberdade, consome para encontrar sua identidade, adquire bens que não são destinados a permanecer e que lhe prometem a felicidade instantânea (Bauman, 2001).

Nessa nova fase, o consumo se estabelece como força motriz de todo o sistema capitalista e, por isso, passa a ser apresentado como única solução para as aflições humanas. Para que ele nunca pare, instalou-se um novo ritmo de mudanças, no qual os conceitos e a moda são cada vez mais transitórios, modificando o que é desejável, de modo que os objetos sejam conseqüentemente mais descartáveis (Gambaro, 2012).

Essa necessidade de consumo, porém, não é inerente ao ser humano, mas criada pelo sistema capitalista e por ele renovada aceleradamente, no mesmo ritmo em que é satisfeita. Desse modo, diminuindo o tempo de vida dos objetos de desejo, estamos acelerando o processo que os leva até o lixo (Gambaro, 2012).

A renovação constante dos desejos, impulsionada ao vincular a felicidade ao consumo, gera uma insatisfação contínua nas pessoas. Um processo interminável de busca por uma felicidade inalcançável. Os pequenos instantes de satisfação, gerados pelas compras, são rapidamente esquecidos e substituídos por novas necessidades e demandas, com a esperança de que dessa vez ficarão satisfeitos. Portanto, o sistema estimula continuamente a ansiedade pela satisfação e não a satisfação em si (Bauman, 2001).

Por outro lado, a liberdade da modernidade líquida responsabiliza totalmente o sujeito pelo que ele se torna, sem parâmetros para auxiliar

essa construção. Assim, cria-se uma sociedade individualista que não concede espaço para as construções coletivas. Sozinhos e preocupados com o futuro, os indivíduos não representam perigo ao sistema, pois só conseguem dar soluções pontuais e pessoais a problemas que têm sua raiz em questões densas do tecido social (Bauman, 2001).

Observa-se como a sociedade consumidora prega o excesso de consumo e funciona baseada na criação de desejos. Trata-se de uma economia fundamentada no engano, que usa da irracionalidade dos consumidores e por isso estimula uma falta de conhecimento do real funcionamento do sistema.

Reflexão do papel do design na sociedade de consumo

Na passagem do capitalismo comercial para o industrial, houve a mudança das ferramentas e da produção artesanal para as máquinas e a produção em escala. Como resultado, a atividade do artesão foi dividida nas etapas de desenho e de produção. Essa divisão promoveu a segmentação das etapas de concepção e de projeto do trabalho, fato que contribuiu para o surgimento da profissão de designer (Moraes, 2011). A transformação da sociedade de consumo, bem como o desenvolvimento da cadeia produtiva atual, provocaram uma significativa mudança nos rumos da cultura material das sociedades e, como decorrência, em como os profissionais do design atuam (Belchior; Ribeiro, 2013).

No sistema linear de consumo apresentado por Leonard (Story of stuff, 2007), a autora afirma que, recentemente, grande parte do descarte de produtos se deve às ações planejadas ainda no sistema produtivo, com a obsolescência programada. Tais práticas, desenvolvidas a partir da década de 1950, promoviam a confecção de produtos que, intencionalmente, seriam danificados ou apresentariam algum componente ou aspecto ultrapassado, diminuindo, portanto, sua vida útil.

Cada vez mais existe uma preocupação com a integração dos níveis social, ambiental e econômico, sendo que as escolhas pessoais se tornam mais exigentes frente à realidade atual produtiva, extremamente predatória (Reis, 2010). O surgimento dessa categoria de consumidores conscientes deve-se à interpretação de que os indivíduos possuem mais informações e mais conhecimento sobre seus direitos, permitindo que se portem ativamente diante do atual cenário (Belchior; Ribeiro, 2013). O desenvolvimento do pensamento ecológico deu-se, sobretudo, pelo acontecimento de diversas catástrofes ambientais, que permitiram a aprendizagem, de forma progressiva, da responsabilidade do ser humano em relação à natureza. Nesse contexto, os movimentos ambientalistas surgidos em meados da década de 1960 foram os responsáveis por alertar a população (Kazazian, 2005).

Muitas empresas começam a repensar seus produtos e serviços a fim de reduzir os impactos ambientais (Reis, 2010). A questão do descarte pós-uso do produto industrial, a rematerialização e a reciclagem estão presentes no debate internacional. Empresas e produtos que incentivem tais práticas, mesmo de forma simbólica, mostram a relevância do tema. Um exemplo é o lápis Sprout, que possui em seu interior sementes de verduras e flores. Após o uso, ao invés de descartar, o usuário literalmente “planta” o objeto.

Não se deve culpar somente os designers pelo processo de obsolescência e de descarte. A realidade será modificada apenas com a reorganização sistêmica da atuação profissional de todos os agentes da cadeia produtiva, ampliando o foco projetual para minimizar os problemas econômicos, sociais e principalmente ambientais (Belchior; Ribeiro, 2013; Moraes, 2011).

Métodos de design baseados na valorização de trabalho em equipes multidisciplinares contribuem para a colaboração de diversos campos do conhecimento e para a integração de áreas distintas (Belchior; Ribeiro, 2013). Nessas abordagens, os problemas passam a ser interpretados de maneira ampliada, considerando não apenas o produto, mas sua integração com o ambiente, com a comunidade e com suas relações

secundárias. O design ampliado, sistêmico, apresenta possibilidades para a compreensão de dificuldades, cada vez mais complexas, presentes nesse sistema de produção.

Design sistêmico

Design sistêmico é a abordagem do design que tem suas raízes na complexidade dos sistemas. Um sistema é um conjunto composto por partes que são coerentemente organizadas a fim de alcançar um mesmo objetivo, sendo caracterizado por possuir elementos, interconexões e uma função ou finalidade. Podem ser classificados quanto à sua constituição, em físicos ou abstratos, e quanto à sua natureza, em abertos ou fechados (Pêgo; Oliveira, 2014).

Na área do design, a abordagem clássica linear se baseia no desenvolvimento de soluções que, de forma pontual, atendam às exigências do mercado. Entretanto, acaba por não considerar todos os sistemas que envolvem o produto ou serviço, como valores sociais, culturais e éticos. Já a premissa do design sistêmico compreende os objetos como componentes de redes maiores e, por isso, apoia-se no pensamento contextual (Bistagnino, 2009).

O design sistêmico considera, em suas diretrizes, os vários âmbitos, tais como o projetual, o industrial, o político, o ambiental, o social e o econômico, entre outros, atuando de maneira interdependente. Assim, propõe que o foco exclusivo no produto ou em seu ciclo de vida seja estendido a toda cadeia produtiva, considerando, por exemplo, a problemática inerente dos descartes e a própria escassez de matéria-prima (Bistagnino, 2009).

Na abordagem sistêmica, as ações projetuais dão importância às qualidades e às quantidades das matérias-primas, tanto em sua entrada nos processos (*input*) quanto na saída (*output*). Dessa forma, o projeto torna-se profundo e amplo, pois abrange toda a cadeia produtiva, seus

atores e sujeitos, avaliando os problemas inerentes à transformação, o que está disponível e o que será descartado (Pêgo; Oliveira, 2014). Enquanto os modelos de produção tradicionais geram uma quantidade relevante de descarte, pois possuem o foco apenas no produto, o modelo produtivo sistêmico inclui também pensar na reintegração desse possível descarte (Bistagnino, 2009).

Essa abordagem emula a natureza, ou seja, imita os princípios do seu metabolismo, em uma realidade em que na prática não existem resíduos. A Ótica sistêmica coloca a natureza no centro, foca no ecossistema, e por isso nela a produção passa a ser uma forma sustentável de sociedade. É esse fluxo “fluido” de matéria e energia, inspirado no comportamento da natureza, que caracteriza o projeto sistêmico. Analisar o fluxo possibilita projetar mudanças positivas nos processos de produção e delinear novos caminhos para os produtos e para a cadeia produtiva. Essas mudanças têm potencial de eliminar gradativamente os poluentes que impactam o meio, no aspecto ecológico, e até de culminar em um novo modelo econômico, valorizando os recursos locais e ressaltando as peculiaridades e as características eminentes de cada território (Pêgo; Oliveira, 2014).

Realidade do consumo e uma possibilidade: o caso do aparelho celular

No planeta, anualmente são substituídos 1,5 bilhão de telefones celulares, sendo que mais de 125 milhões são jogados fora por estarem obsoletos ou quebrados. Na maioria dos casos, o descarte é realizado pelo fato de o produto conter apenas algum componente danificado ou desatualizado; porém, como não foram projetados para reparo, são eliminados. Essa é uma realidade presente em diversos aparelhos eletrônicos, apresentando assim a face da obsolescência da indústria atual.

Os aparelhos celulares tendem a possuir grande quantidade de componentes eletrônicos, que de forma integrada possibilitam o funcionamento do aparelho.

Como forma de contribuir para a resolução do problema, o designer holandês Dave Hakkens criou, em 2012, o conceito do Phoneblocks. O aparelho seria constituído de diversos módulos, cada um responsável por uma função (como câmera, memória, bateria, *Bluetooth*, *Wi-Fi*, dentre outros). Desse modo, de acordo com a necessidade de cada indivíduo, o celular poderia ser “construído”, como peças de montar, personalizado às suas necessidades. Caso algum dispositivo quebre ou necessite de alguma atualização, basta a substituição específica do item, preservando assim o restante do aparelho (Phoneblocks, [s. d.]).

Como o designer propõe, o conceito modular poderia ser aplicado a diversos setores de produtos eletrônicos, como computadores, *notebooks*, televisores e linha branca doméstica. A ideia se apresenta como alternativa para repensar os objetos, diminuindo o ritmo de consumo desenfreado e reduzindo significativamente o lixo e a exploração de recursos, em um processo produtivo simplificado.

A crítica levantada pelo designer consiste em reavaliar toda a cadeia produtiva de eletrônicos atual ao considerar a eliminação reduzida dos objetos, avaliando, ainda na fase de desenvolvimento, o ciclo total do produto. Dessa maneira, a responsabilidade da extração (realizada de forma mais consciente), da produção (simplificada e menos nociva), da distribuição (prezando o pertencimento do produto ao indivíduo, por mais tempo e com menos descarte) e do processo final de restauração e de reciclagem é atribuída a todos os indivíduos inseridos no sistema.

Considerações finais

O consumo hoje é, na prática, uma atividade de aquisição de objetos de maneira rápida, vazia e passageira. Como mencionado, essa realidade iniciou-se na crença de que o ser humano está inserido em um sistema linear de consumo, sem considerar de onde são retirados os recursos para produção e o descarte final dos rejeitos. Essa realidade é insustentável e irracional.

Os objetos produzidos são, em sua grande maioria, projetados e materializados por designers que, de uma forma ou de outra, buscam captar as necessidades dos indivíduos, imprimindo em sua criação elementos que os fascinam. Aliados a isso, ações de marketing na cultura de massa tendem a intensificar a necessidade de consumir produtos. Compreende-se, assim, que o sistema atual preconiza o consumo, sendo o indivíduo influenciado a tomar decisões de aquisição constantemente. Presencia-se, conseqüentemente, o aumento significativo de objetos na vida cotidiana, que são descartados em um período de vida cada vez mais curto, a fim de sustentar o ritmo da cadeia produtiva.

Designers, enquanto responsáveis por projetar os objetos, podem refletir sobre os possíveis caminhos de atuação profissional: perpetuar a prática de consumo que privilegia a cadeia produtiva atual, com foco na produção de bens não duráveis que geram desejo nos consumidores, ou ir contra a corrente ao avaliar possíveis soluções e ações que minimizem o consumo, ressignificando produtos e símbolos preestabelecidos.

A reavaliação das práticas de consumo, como forma de torná-las mais conscientes e humanas, reflete em toda a cadeia produtiva e impacta todos os sistemas que envolvem os produtos e os serviços. Nesse sentido, o enfoque do design sistêmico propõe que o processo de design compreenda as inter-relações entre os agentes envolvidos (comunidades, governos e indústrias), os valores (ambientais, sociais, culturais e éticos) e os objetivos (as verdadeiras necessidades dos consumidores e como abordá-las de maneira efetiva).

Designers, portanto, têm um papel relevante e ativo diante desse novo modelo, ao compreender que suas decisões projetuais interferem em toda a cadeia, não apenas no consumidor final. Por consequência, têm como dever perceber a força de seu papel de mudança e de incorporador de tais valores sistêmicos na indústria, possivelmente por meio do design sistêmico.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. Tradução: Zulmira Ribeiro Tavares. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BECCARI, Marcos. O design a partir do sistema dos objetos de Baudrillard. *In: SIMPÓSIO NACIONAL DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE (TecSoc)*, IV., 2011, Curitiba. **Anais [...]**. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011. Disponível em: https://scholar.google.com.co/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=kv0O-6UAAAAJ&cstart=20&pagesize=80&citation_for_view=kv0O-6UAAAAJ:u5HHmVD_uO8C. Acesso em: 28 nov. 2025.

BELCHIOR, Camilo; RIBEIRO, Rita. Resignificação, uma possível estratégia para a sustentabilidade. *In: RIBEIRO, Rita; SILVA, Sérgio (org.). Pensamentos em design: aspectos tangíveis e intangíveis da pesquisa*. Belo Horizonte: EduEMG, 2013.

BISTAGNINO, Luigi. Design sistêmico: uma abordagem interdisciplinar para a inovação. *In: MORAES, Dijon de; KRUCKEN, Lia (org.). Cadernos de estudos avançados em design: Sustentabilidade II – vol. 3*. Barbacena: EduEMG, 2009.

CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 1, n. único, p. 14-39, 1998.

FRAGOSO, Tiago. Modernidade líquida e liberdade consumidora: o pensamento crítico de Zygmunt Bauman. **Revista Perspectivas Sociais**, Pelotas, ano 1, n. 1, p. 109-124, 2011.

GAMBARO, Daniel. Bourdieu, Baudrillard e Bauman: o consumo como estratégia de distinção. **Revista Novos Olhares**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 19-26, 2012. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/51444>. Acesso em: 28 nov. 2025.

KAZAZIAN, Thierry. **Haverá a idade das coisas leves**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MORAES, Laíse. Cultura material, consumo e sustentabilidade: um olhar sobre os novos caminhos do design. **Revista Mouseion**, Canoas, n. 9, p. 105-117, 2011.

PÊGO, Kátia; OLIVEIRA, Paulo Miranda. Design sistêmico: relações entre território, cultura e ambiente no âmbito da Estrada Real. **Strategic Design Research Journal**, [s. l.], v. 7, n. 3, p. 101-109, 2014.

PHONEBLOCKS: A global campaign to bring to life a modular phone to reduce e-waste at scale. **One Army**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://www.onearmy.earth/project/phonebloks>. Acesso em: 11 nov. 2015.

REIS, Dalcacio. **Product design in the sustainable era**. Hohenzollernring: Taschen, 2010.

SANTOS, Tarcyane. A sociedade de consumo, os media e a comunicação nas obras iniciais de Jean Baudrillard. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 21, p. 125-136, 2011.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI**: no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SIQUEIRA, Holgonsi. Jean Baudrillard: importância e contribuições pós-modernas. **Jornal Diário de Santa Maria**, Santa Maria, 1 abr. 2007.

STORY of stuff. 2007. 1 vídeo (21 minutos). Produção: The story of stuff project. Disponível em: <https://www.storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/>. Acesso em: 20 nov. 2015.