



Annika Maya Rivera

ORCID: [0000-0002-2648-4977](https://orcid.org/0000-0002-2648-4977)

Panorama actual del diseño para la vejez y envejecimiento en México

Páginas 319-346

En:

Transformaciones y retos de la educación en las artes y los diseños (tomo 1) / Alma Elisa Delgado Coellar, Juana Cecilia Angeles Cañedo & Daniela Velázquez Ruíz, coordinadoras. Panamá: Universidad Euroamericana, Coordinación de Investigación y Posgrado, 2023.

ISBN 978-9962-8555-4-5

Relación: <http://hdl.handle.net/11191/9715>

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

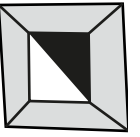
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Azcapotzalco

CYAD
Ciencias y Artes para el Diseño

División de
Ciencias y Artes para el Diseño



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como
[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



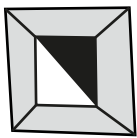
CAPÍTULO 12.

PANORAMA ACTUAL DEL DISEÑO PARA LA VEJEZ Y ENVEJECIMIENTO EN MÉXICO

Annika Maya Rivera

RESUMEN

Diseñar para personas mayores en el contexto mexicano es un área poco explorada, valorada y estudiada pese al evidente envejecimiento poblacional. Con el objetivo de explorar el panorama actual del diseño para la vejez en México se aplicó un cuestionario a una muestra no probabilística de oportunidad de 22 diseñadores y personas del área creativa sobre la temática de diseño para personas mayores, posteriormente se compararon los resultados con una muestra dirigida confirmativa conformada por 46 personas del área del diseño, el análisis de la información se realizó con la teoría fundamentada categorizando abiertamente y selectivamente la información. Los resultados demuestran un desconocimiento del edadismo por parte del gremio del diseño, inconsistencias en la percepción que se tiene



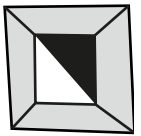
de las personas mayores en relación con los productos que se cree que deben ser diseñados para este sector. Se sugiere la inclusión de la mirada gerontológica dentro de la formación académica en las escuelas de diseño.

PALABRAS CLAVE: personas mayores, diseño, gerontodiseño, México.

ABSTRACT

Designing for older people in the Mexican context is an area little explored, valued and studied despite the evident population aging. With the aim of exploring the current panorama of design for the elderly in Mexico, a questionnaire was applied to a non-probabilistic opportunity sample of 22 designers and people from the creative area on the theme of design for the elderly, later the results were compared with a Confirmatory directed sample made up of 46 people from the design area, the analysis of the information was carried out with the grounded theory, openly and selectively categorizing the information. The results show a lack of awareness of ageism on the part of the design union, inconsistencies in the perception of the elderly in relation to the products that are believed to be designed for this sector. The inclusion of the gerontological perspective within the academic training in design schools is suggested.

KEYWORDS: older people, design, gerontodesign, Mexico.



INTRODUCCIÓN

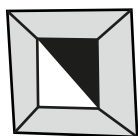
Cuando hablamos de diseño para personas mayores, podemos imaginar varios productos y servicios, incluso experiencias y espacios que giren en torno a la accesibilidad, sin saber que el diseño para el envejecimiento y para la vejez puede llegar a ser clave para nuestra sostenibilidad humana.

Dentro del presente escrito se abordará la historia del diseño para personas mayores, la cual tiene varios orígenes desde la gerontología ambiental hasta el diseño inclusivo. Se hablará de lo que en nuestros días se hace alrededor del mundo con respecto a este tema y qué es lo que está pasando en México.

Como parte medular de esta ponencia se compartirán los resultados de dos cuestionarios aplicados con base en estadística no probabilística, cuyo fin fue explorar el presente del diseño para la vejez en México, tomando como referencia a estudiantes, profesionistas y docentes de nuestro país.

CONTEXTUALIZACIÓN

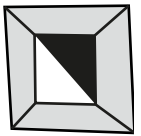
¿Qué se sabe del diseño para personas mayores? El diseño para personas mayores es un campo explorado desde hace más de setenta años, desde la perspectiva de la gerontología ambiental gracias a su iniciador James E. Birren (Hans-Werner Wahl y Weisman, 2003), pero fue hasta 1989 que Mortimer Powell Lawton desarrolló un marco para vincular los factores fisiológicos que interactúan entre la casa y la persona mayor, posteriormente en 1998 definió la gerontotecnología como la adaptación y el desarrollo de productos, servicios y



ambientes apropiados para las necesidades de una población envejecida y que envejece (Lawton, 1998). De manera casi paralela, Victor Papanek y Patricia Moore realizaron sus aportaciones al tema; Moore, gerontóloga y diseñadora industrial, recorrió durante un año los Estados Unidos de América y Canadá disfrazada como una persona mayor, realizando así la primera investigación de este tipo; Papanek propuso en su publicación: *Design for the real world* (1971) tomar en cuenta a la población mayor al momento de diseñar.

En 1986 se realizó una exposición llamada New Design for Old^[1] (Manley, 1986) en esta exhibición Helen juntó a varios diseñadores como Kenneth Grange, Sebastian Conran, Alan Tye, Robin Day, Nick Butler, Ron Carter, Vuollp y Antti Nurmesniemi, Niels Diffrient, Dinah Cason y Vico Magistretti con el objetivo de repensar los elementos esenciales en la casa: desde cocinas y baños hasta mobiliario, ropa y productos domésticos (Clarkson y Coleman, 2013, p.3). En 1989 Helen Hamlyn establece su fundación HHF, dedicada a mejorar la vida de la gente mayor, también fundó el programa Design Age^[2] en el Royal College of Art. Y también en ese año es fundado el Centro de Gerontología Aplicada en Selly Oak Hospital, Birmingham, el cual es importante, puesto que su fundador, el profesor Bernard Isaacs promovía el estar conscientes de las necesidades de las personas mayores entre los arquitectos, diseñadores e industria.

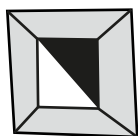
En 1992 fue realizada una conferencia por parte de Design Age y el, hoy, Instituto de Ergonomía y Factores Humanos, el objetivo de esta conferencia fue retar la visión de tratar siempre a la gente mayor como un grupo aparte y especial, así como enfocarse en la dependencia y los cuidados del final de la vida. Fue en esta conferencia que la fundación HHF y Peter Laslett, autor de *A Fresh Map*



of Life[3], una publicación que proponía repensar la manera en la que hablamos y abordamos el envejecimiento y vejez humanas, demostraron que las personas mayores son mejor atendidas a través de la integración social y el mejoramiento del diseño de sus casas, así como las bondades de las actividades generadas por ellos mismos, como la Universidad de la Tercera Edad (Clarkson y Coleman, 2013). En el contexto mexicano, la Universidad de la Tercera Edad es de reciente creación, a finales de 2008 se inauguró la primera en México y en América Latina (Conspired, 2008), lo que nos sitúa dieciséis años detrás del Reino Unido.

En 1993 con el nombre de “Design for Our Future Selves”[4], una edición especial en el *Journal Applied Ergonomics*[5], fue publicada (Coleman y Pullinger, 1993). Design for Our Future Selves fue también el nombre de una exhibición de diseñadores de diferentes países, así como el nombre de un libro relacionado al tema, todo esto en 1993 (Clarkson y Coleman, 2013). En 1997 el libro *Design für die Zukunft*[6] fue publicado, se habló sobre una serie de casos de estudio relacionados con proyecto de diseño y arquitectura del Reino Unido y la Unión Europea, esta publicación de acuerdo con Clarkson y Coleman marcó la transición del diseño y envejecimiento al diseño inclusivo como hoy lo conocemos (2013).

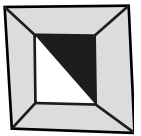
La historia del diseño para la vejez y envejecimiento está muy relacionada con el diseño inclusivo y universal, los años y los actores de estas corrientes de diseño concuerdan con un mismo fin: la integración. Por ejemplo, Ronald Mace, conocido como el padre del diseño universal, en 1998 junto con Story Molly Follete publican *Designing for people of all Ages and Abilities* y años antes a inicios de los setentas en los Estados Unidos de América se realizan una serie de



“actos” en pro de las personas con discapacidad, ahora mejor conceptualizadas como personas con diversidad funcional (Romañach y Lobato, 2005). Todo esto quizá empieza a combinar el diseño para personas con discapacidad funcional con el diseño para personas mayores.

En el año 2006, el doctor en antropología social y pedagogo Joaquín Parra Marujo realizó un escrito en donde abordaba el concepto de gerontodiseño, resaltó que éste no debe enfocarse en, maliciosamente, conspirar para vender modelos diseñados para personas con deficiencias (Parra-Marujo, 2006). Es entonces que la diferencia entre ayuda técnica y diseño de producto para mayores se empieza a definir, puesto que una persona mayor puede padecer discapacidades asociadas o no con su edad, pero no todas las personas con discapacidad son ancianas. Fue así que se inició una revisión sobre cómo diseñar para personas mayores con base en el concepto de gerontodiseño (Maya-Rivero, 2012), en el cual se profundizará más adelante.

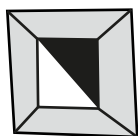
Tanto la Universidad Nacional de Colombia (UNAL) como la Oficina Nacional de Diseño de Cuba (ONDI) han desarrollado proyectos con base en el gerontodiseño, dichos proyectos están basados en el área más conocida del diseño para el envejecimiento y la vejez: la accesibilidad (Maya-Rivero, 2020). Así como la UNAL y la ONDI, en México muchas escuelas de diseño centran los proyectos para personas mayores que tienen dificultad para realizar alguna actividad básica o instrumental de la vida diaria. Pero quizá debamos de reflexionar que, en México, de acuerdo con la Encuesta Nacional de Salud y Envejecimiento (ENASEM), en el 2018 el 11.2 % de la población de 50 y más años afirmó tener al menos una limitación relacionada con poder vestirse, caminar, acostarse, bañarse, comer y usar



el baño; lo que quiere decir que casi el 90% de la población mayor de 50 años no presenta dependencia funcional ni tiene limitaciones para su autonomía.

Existen propuestas de diseño de producto para la población mayor como las realizadas por los alumnos del Pratt Institute, en donde fueron diseñadas herramientas para jardinería, ecosistema digital de seguridad en la casa, chalecos salvavidas, bolsos para objetos personales, lámparas portátiles o instrumentos para asistir a las personas cuando se visten (Urbina-Polo, 2017).

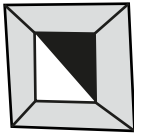
La empresa Frog Design recientemente desarrolló, en conjunto con la AARP (Asociación Americana de Personas Jubiladas, por sus siglas en inglés), un mapa de innovación enfocado en la creación de productos y servicios para personas mayores, mientras que IDEO desde 2013, cuenta con una diseñadora de más de 90 años como parte de su equipo de trabajo, generando un área enfocada en el diseño para personas mayores. Dentro de sus propuestas resaltan las que enmarcan la importancia de los objetos personales, pues los convierten en legado e historia de vida. Además de estos grandes despachos de diseño, académicamente existe el Age Lab^[7] del Instituto Tecnológico de Massachussets, en donde se exploran diversas soluciones para la población envejecida. A inicios del año 2021 se inauguró el Design Age que forma parte del Helen Hamlyn Centre, en el Royal College of Art, ya no como un proyecto más del Royal College of Art, sino como un instituto que está vinculado con la Universidad de Oxford, Design Museum, entre otros. Design Age Institute ha realizado una serie de eventos, todos enfocados en renovar la idea de lo que es diseñar para la vejez y el envejecimiento.



Ahora bien, de acuerdo con el censo realizado por el INEGI en 2020, México se encuentra en un proceso de envejecimiento poblacional paulatino, la edad mediana del país es de 29 años. La población mayor de 60 años gana en número a los menores de 5 años. Estamos ante un inminente envejecimiento poblacional, no sólo en México, sino en el mundo, la esperanza de vida global es de 73 años (OMS, 2021), en México las personas que tienen 60 años actualmente, también con base en la Organización Mundial de la Salud, tienen 20 años más de esperanza de vida. Para 2050, las personas de 60 años o más superarán en número a los adolescentes y jóvenes de edades comprendidas entre los 15 y los 24 años (OMS, 2020).

Hoy en la Ciudad de México, por cada 100 personas menores de 15 años existen 90 personas mayores de 60 años (INEGI, 2021b). Estamos experimentando la “nueva longevidad”, concepto manejado por el Dr. Diego Bernardini (2021) quien dice que ésta no es vivir más, sino vivir mejor, vivir diferente, vivir plenos, partícipes e integrados y mucho de ello depende de nuestro estilo de vida, nuestros proyectos y nuestra actitud.

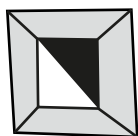
El envejecimiento poblacional debe dejar de ser considerado un problema y considerarse como una oportunidad y un logro de nuestra especie. De acuerdo con los Objetivos del Desarrollo Sostenible, es necesario brindar las oportunidades necesarias para que las personas mayores contribuyan a la sociedad durante más tiempo, permitir que realicen lo que valoran, conserven su identidad e independencia, así como sus metas vitales (OMS, 2020). Actualmente la información relativa al envejecimiento saludable o sobre los grupos de personas mayores es limitada o inexistente en tres cuartas partes del mundo (OMS, 2020).



ENFOQUE TEÓRICO

El diseño inclusivo y el diseño universal están claramente relacionados con el diseño para el envejecimiento y la vejez, pero pareciera que estas dos grandes tendencias del diseño no fueran suficiente para comprender lo que significa en la práctica, lo que implica saber diseñar para personas mayores. Y esto puede observarse con la reciente re-creación del Design Age Institute, este instituto tiene sus bases en el tiempo en que el diseño inclusivo se gestaba en el Reino Unido, es por ello que en el Design Age Institute se habla del papel fundamental del diseño inclusivo (Royal College of Art, 2021), pero se abordan varias perspectivas de lo que implica el diseño para personas mayores. Para poder comprender mejor a la persona es necesario acercarnos a enfoques teóricos que nos permitan abordar la problemática de maneras diferentes. Un enfoque que es el gerontodiseño.

El gerontodiseño tiene su base en el problema social, cultural, antropológico y de salud que se está presentando en la actualidad. El Dr. Joaquim Parra nos habla de que el ser humano envejece no sólo fisiológicamente, sino socialmente y esto provoca un abandono semiótico progresivo de la imagen del cuerpo. De acuerdo con Parra el gerontodiseño es una propuesta basada en actividades cotidianas, enfocada en la pérdida de memoria, dificultades en la orientación espacio-temporal, baja en las funciones cognitivas, modificaciones del comportamiento y dificultades de aprendizaje por disminución de la neuroplasticidad y mortalidad neuronal, y deficiencias sensoriales de naturaleza auditiva, visual y táctil (Maya-Rivero, 2012). En palabras del antropólogo social y psicólogo:

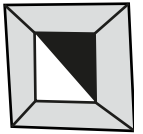


Urge la necesidad de estrechar la relación entre el diseño y gerontología, esto es, comprender la utilidad de especializar a los diseñadores en Gerontodiseño para permitir una estabilidad de la arquitectura: intelectual, informativa, perceptiva, sensorial y cinestésica del adulto mayor en el que la cultura material del diseño gerontológico será proyectada por los diseñadores no mayores para ser utilizados por una población mayor. (Parra, 2006, p.6)

Tomar en cuenta el envejecimiento social del ser humano es una de las aportaciones teóricas del gerontodiseño, pues tanto el diseño inclusivo como el universal tienen un enfoque tendiente a la usabilidad o accesibilidad funcional y cognitiva, dicho enfoque no es erróneo, de hecho, para el Dr. Parra Marujo diseñar para la persona mayor implica disminuir el estrés, minimizar las pérdidas funcionales, compensar las discapacidades, aumentar la autoconfianza (autoestima) y conquistar la autonomía y la independencia (2006, p.9), pero a diferencia del diseño para todos, el gerontodiseño, en palabras de Parra:

El gerontodiseño implica un dominio de la forma y la función, la estética, el dominio de la política empresarial, el dominio de la ciencia del trabajo científico proyectual, el dominio de la ergonomía y el dominio de comprender que el adulto mayor, todavía es un homo educandus en términos psicológicos, cognitivos y de comportamiento, en el contexto de una sociedad de aprendizaje, de cognición y de conocimiento. (2006, p.9)

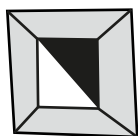
Si bien, el diseño inclusivo y el diseño universal pueden colaborar en la inclusión de las personas mayores, así como el diseño libre de barreras, quedan algunos vacíos que no sólo con el enfoque del gerontodiseño se hacen visibles, pues si hablamos del diseño afectivo



y emocional, de acuerdo con Ortíz Nicolás (2017), se ha enfocado en los aspectos cognitivos de las personas ignorando los factores afectivos y sensoriales, esto es muy notorio al hacer referencia al diseño de productos, de espacios, de servicios y experiencias para personas mayores.

Existe un concepto que se ha abordado poco desde el diseño, el edadismo, también conocido como viejismo. Fue definido por Butler en 1969 como discriminación social vinculada a la vejez, caracterizada por estereotipos, prejuicios, estigmatizaciones y rechazo a la vejez y a los viejos (Mendoza-Núñez et al. 2008, p.8). El viejismo tiene efectos significativos sobre el subdiagnóstico y el fomento a las limitaciones físicas por sobreprotección, la falta de respeto a la autonomía y el soslayar sus capacidades. (Mendoza-Núñez et al. 2008, p.23). Tan sólo en nuestro país, en el área del diseño podemos constatar la ausencia de productos, espacios, experiencias y servicios enfocados en personas mayores sin dependencia y con autonomía, a quienes se ha llamado ancianos sanos. La discriminación por edad puede darse de varias maneras en distintos ámbitos, en ocasiones está acompañada del maltrato, como el trato infantilizante. Se ha observado que las personas mayores con dependencia que reciben alguna terapia no farmacológica suelen utilizar productos infantiles para efectuar sus actividades terapéuticas (Maya-Rivero, 2018). Es importante atacar al edadismo desde el diseño, con el objetivo de generar productos, servicios, experiencias y espacios que estén alejados de la discriminación por edad.

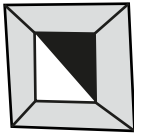
En lo que respecta a México, la historia del diseño para personas mayores no puede compararse con lo vivido en el contexto europeo o americano, existen hoy en día avances importantes en materia de



discapacidad, como la especialidad en Accesibilidad Universal en la Arquitectura y la Ciudad, que recién inició en 2022 por parte de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMEX. La facultad de arquitectura de la UNAM tiene como curso optativo la materia de Accesibilidad y Diseño Universal, pero específicamente sobre personas mayores actualmente la oferta académica es limitada.

De acuerdo con QS World University Ranking en 2023 las mejores universidades en donde se imparte diseño industrial en México son UNAM, ITESM, Anáhuac e IBERO. No obstante, los planes de estudio de estas cuatro universidades no plasman de manera explícita un acercamiento al diseño para la vejez y el envejecimiento. La Universidad Anáhuac habla de diseño social, así como diseño y ser humano entre el 4º y 5º semestre. El ITESM tiene una materia de manera transversal llamada Innovación Social, mientras que la IBERO aborda la materia de Diseño Emocional dentro de sus materias obligatorias, área íntimamente ligada al gerontodiseño. La UNAM, dentro de las materias optativas para los diseñadores industriales, oferta la asignatura de Diseño Incluyente, dentro de la cual, textualmente en el tema 8.2 se habla de “ancianos”, término que para algunos refleja desactualización en el tema de vejez, de igual manera en una materia optativa de diseño industrial en la UNAM, Diseño para la Salud, el tema 13 está enfocado en “adultos mayores”. También dentro de la universidad número uno de México, en las materias optativas para diseñadores industriales se imparte: Innovación Social. Es de resaltar que sólo la UNAM presenta una oferta en estos temas para los estudiantes de diseño, sin embargo, de forma optativa.

Es posible encontrar algunos trabajos de investigación relacionados con la temática de diseño para personas mayores como el titu-



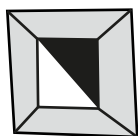
lado *Diseño y Ergonomía para la tercera edad, aplicación al diseño de calzado* (Lavalle-Herrera, 2014), proveniente del área de posgrado de la UNAM.

En los trabajos de tesis para la obtención de grado como diseñador industrial, dentro del Centro de Investigación en Diseño Industrial, se realizó una búsqueda en el repositorio de tesis con las palabras clave: “personas mayores”, “adultos mayores”, “ancianos”, “sesenta y más”, “sesenta y viejos”; términos que son recurrentes al hablar de diseño para el envejecimiento y la vejez, se encontró que estos han sido los trabajos de titulación que han abordado temáticas relacionadas con el envejecimiento y la vejez de la población:

- 1) Producto-servicio de alimentación para adultos mayores (2021)
- 2) Auxiliar de adultos mayores (2019)
- 3) Utensilios de comida para adultos mayores (2016)
- 4) Sistema de apoyo para baño de ancianos (1996)

Es posible vislumbrar la carencia que México tiene en cuanto a la formación de diseñadores con conocimientos gerontológicos. A inicios del 2014 se puso en marcha el primer curso de gerontodiseño en México, esto en colaboración con el Instituto 50+ y la Universidad la Salle Nezahualcóyotl (Curso de Gerontodiseño, 2014) el cual sólo tuvo una generación de alumnos, aunque posteriormente no se continuó su realización por falta de aspirantes.

Pese a que existen investigadores y docentes que se han especializado en el diseño para personas mayores en nuestro país y que se sabe que el envejecimiento poblacional es uno de los factores que está interconectado con el cambio climático y económico, es llamado



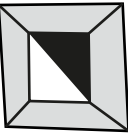
por muchos un *wicked problem*[8], por ende, los próximos diseñadores necesitarán mucha preparación para desarrollar su profesión en distintas áreas comerciales y productivas, mas el panorama actual del diseño para el envejecimiento y la vejez en México es incierto.

Por lo anterior se planteó el objetivo de conocer lo que los, hoy, estudiantes de diseño y personas del gremio de las artes creativas, saben y creen acerca de la vejez y el envejecimiento. Para ello se realizaron algunas preguntas exploratorias mismas que se explican a continuación.

DISEÑO DE CUESTIONARIOS

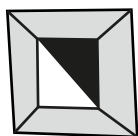
Para cumplir con el objetivo central: conocer lo que los estudiantes de diseño y personas del gremio de las artes creativas saben y creen acerca de la vejez y el envejecimiento, se plantearon las siguientes preguntas:

1. *¿Cómo te refieres a las personas mayores? ¿Qué palabras usas? Escribe un sinónimo de “adulto mayor”.* Dentro de la Convención Interamericana sobre la Protección de los Derechos Humanos de las Personas Mayores adoptada por la OEA (Organización de Estados Americanos) en 2015 y ratificada en México en el año 2020 se define a la “persona mayor” como aquella de 60 años o más, salvo que la ley interna determine una edad base menor o mayor, siempre que ésta no sea superior a los 65 años. Este concepto incluye, entre otros, el de “persona adulta mayor” (OEA, 2022). Nombrar a las personas mayores como “tercera edad” o “ancianos” indicaría desactualización en el tema.



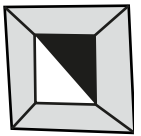
Utilizar palabras como “abuelos” o “viejos” de igual manera refleja falta de actualización e incluso edadismo. Por otro lado, al uso de un tono excesivamente condescendiente y de un vocabulario y una estructura sintáctica sencillos al interactuar con las personas mayores se le denomina infantilismo en el lenguaje *elders-speak* (OPS, 2021).

2. *Menciona dos productos para personas mayores.* Dentro del área del diseño para personas mayores se ha hablado de productos que solucionan necesidades funcionales, relacionadas con problemas de movilidad o discapacidad, tales como andaderas, bastones, pañales para adulto, prótesis, lentes, auriculares, entre otros. Estos productos, si bien, solucionan necesidades de algún sector de la población mayor, no representan la diversidad de gente que rebasa los 60 años en nuestro país. Puesto que como se ha dicho en líneas anteriores, muchas personas mayores son independientes y autónomas. Los productos que los diseñadores piensan para las personas mayores son lo que presumiblemente creen que deben de ofrecer, así mismo esto refleja una concepción sobre lo que es el envejecimiento y la vejez.
3. *¿Crees haber discriminado a una persona mayor en el último año?* Esta pregunta pretende conocer si hay discriminación inconsciente (implícita) o consciente (explícita). De acuerdo con el Informe Mundial sobre el Edadismo, el edadismo implícito se da cuando las personas no detectan los pensamientos, sentimientos y acciones que son provocados por estereotipos asociados a la edad y pueden racionalizar estos comportamientos atribuyéndose a otros factores (p.9). Explícita sería cuando las



personas contesten a esta pregunta de manera afirmativa e implícita estaría dentro de las preguntas: ¿Cómo te refieres a las personas mayores?, ¿qué palabras usas?; menciona dos productos para personas mayores y ¿a qué se dedica una persona mayor?

4. *¿A qué se dedica una persona mayor?* El capacitismo son los estereotipos, los prejuicios y la discriminación hacia personas con discapacidad o personas que son percibidas como afectadas por una discapacidad (OPS, 2021). El edadismo y el capacitismo son conceptos muy relacionados. Es imprescindible decir que la mayoría de las personas mayores no tienen alguna forma de discapacidad, lo cual, en lo que respecta a México, fue descrito en párrafos anteriores. Si se piensa que las personas mayores son pasivas y no laboran debido a sus capacidades, pudiéramos estar cayendo en capacitismo, si se piensa que las personas mayores están dentro de su casa sin salir, debido a su edad, pudiera ser reflejo de edadismo. Lo que los diseñadores piensan o saben sobre lo que hace una persona mayor puede dar pie a la creación de servicios, experiencias y productos que sean consumidos o no por este sector poblacional.
5. *¿Para qué “tipo” de persona mayor has diseñado? ¿Has diseñado algo enfocado a “adultos mayores”?* ¿Qué has diseñado? Esta pregunta tiene el objetivo de conocer qué tanto se sabe sobre diversidad de personas mayores, así como si se está diseñando para ellas.
6. *¿Conoces qué es el edadismo?* El objetivo de esta pregunta es saber si los diseñadores conocen este tipo de discriminación.



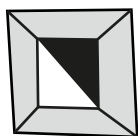
METODOLOGÍA

Se aplicaron dos cuestionarios. Primero, a través de una muestra no probabilística de oportunidad se encuestó[9] a un grupo de 22 diseñadores y personas del área creativa sobre la temática de diseño para personas mayores, posteriormente se compararon los resultados con la aplicación de un cuestionario[10] a una muestra dirigida confirmativa de 46 personas provenientes del área del diseño.

Las edades de los participantes rondan los 18 a los 70 años. Dentro del primer grupo la persona de mayor edad tenía 45 años, mientras que en el segundo grupo tres personas contestaron estar dentro del rango de 61 a 70 años. En cuanto al género en el segundo cuestionario fueron 25 mujeres y 22 hombres.

Con respecto a las ocupaciones actuales de los participantes del primer cuestionario son mayoría los estudiantes de diseño (8), de igual forma en la muestra confirmativa son mayoría los estudiantes de diseño (20). Dentro de las ocupaciones de los participantes se contó con profesionistas en el área del diseño e industria creativa (diseñadores *freelance*, ilustradores, publicistas, diseñadores digitales, emprendedores, entre otros) y docentes asociados a la enseñanza del diseño. Todos radican en México.

Por medio de la teoría fundamentada fueron analizadas las respuestas que permitían realizar una categorización abierta de la información; posteriormente, codificación selectiva para poder brindar una narración que vincule las categorías y describa el proceso o fenómeno (Fernández-Collado, Baptista-Lucio y Hernández-Sampieri, 2006, p.691), ya que el objetivo fue realizar una investigación



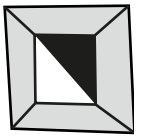
inicial exploratoria del tema sin la finalidad de generar teoría con un amplio alcance.

RESULTADOS

¿Qué productos se piensan para las personas mayores?

A través de la teoría fundamentada, se encontró que los productos para personas mayores que se piensan por los diseñadores participantes de esta investigación exploratoria se clasifican en:

1. *Productos relacionados con la comodidad:* Son aquellos que brindan un estado de confort a la persona, como zapato tenis y sillón reposet.
2. *Productos relacionados con el cuidado personal:* Los que se enfocan en aspectos estéticos como cremas, rasuradoras, rastrillos, cosméticos y fajas.
3. *Productos relacionados con deficiencias:* Son los que se usan por alguna incapacidad, como puede ser falta de fuerza, disminución de la agudeza de algún sentido o pérdida de movilidad. Por ejemplo: sillas de ruedas, abrelatas o abrefácil, apps para vista cansada, audífonos para sordera, lentes, bastones, andaderas, agarraderas, barras sujetadoras o pañales.
4. *Productos relacionados con la activación física o ejercicio:* Son los que promueven una vida activa, como las caminadoras o equipo para ejercitarse.
5. *Productos relacionados con enfermedad:* Son los que se utilizan por tener un mal estado de salud, como medicamentos y pastilleros.



6. *Productos relacionados con el tiempo libre:* Como la televisión, tutoriales para uso de tecnología, actividades recreativas, la computadora, el smartphone, la caminadora y máquinas de ejercicio.

Tanto en la encuesta de oportunidad como en el cuestionario aplicado a una muestra confirmativa se encontró que, en su mayoría, los diseñadores encuestados vinculan a las personas mayores con productos para solventar deficiencias.

LOS DISEÑADORES Y EL EDADISMO

En la primera encuesta 14 de 22 personas dijeron no conocer el concepto de edadismo, mientras que en la muestra confirmativa de 46 personas dedicadas al diseño 9 conocen el concepto de edadismo.

¿Cómo se refieren los diseñadores a las personas mayores?

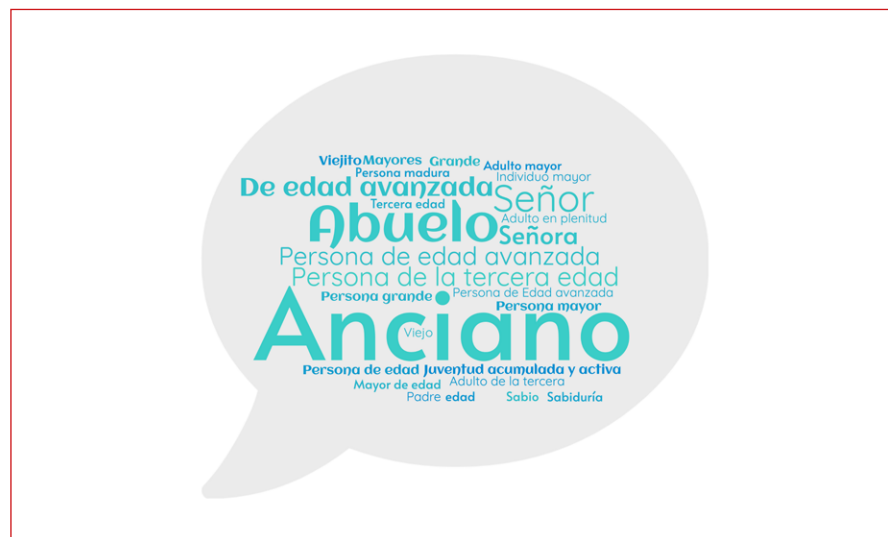
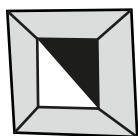


FIGURA 1. Cómo se refieren los diseñadores mexicanos a las personas mayores. *Elaboración propia.*



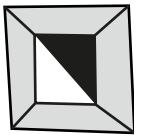
En la muestra de oportunidad en orden de frecuencia los participantes dijeron referirse a las personas mayores como “viejito” o “viejo”, “señor”, “abuelito” o “abuelo”, “anciano”, “adulto mayor” y “sabiduría” o “experiencia”. En la muestra confirmativa en primer lugar se encontró el término “persona de la tercera edad”, seguido por “anciano”, “persona de edad avanzada”, “abuelo”, “señor” y “sabio”. Otras maneras de referirse a las personas mayores fueron “adulto en plenitud”, “adulto mayor”, “persona de edad” y “persona grande”.

¿Qué dicen los diseñadores respecto a las ocupaciones de las personas mayores?

Para poder analizar las respuestas a esta pregunta se generaron las siguientes categorías:

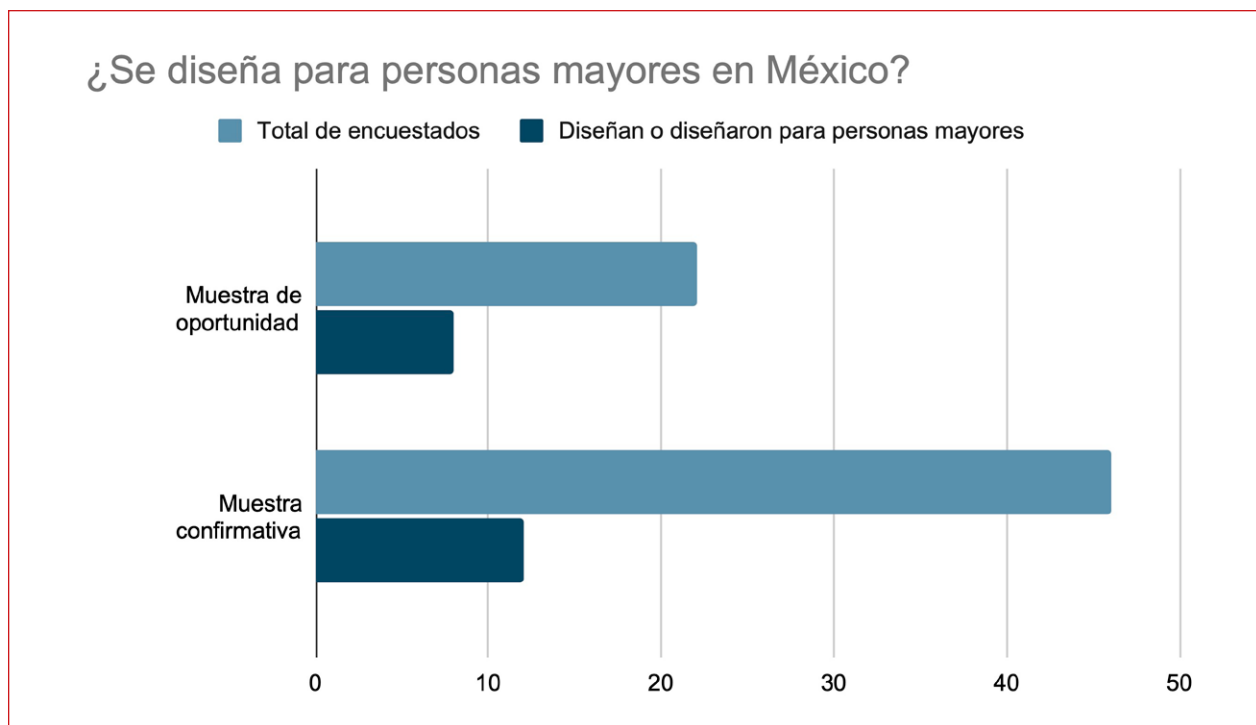
1. *Activo*. Hace referencia a ocupaciones que mantienen activa a la persona mayor como trabajar, viajar, cuidar, emprender, apoyar o un trabajo en específico.
2. *Pasivo*. Esta categoría se refiere a actividades en donde la persona mayor no necesita estar en movimiento, salir o participar en la sociedad. La categorización depende del contexto que rodea a la palabra, dentro de esta categoría se encuentran: jubilado, retirado, sedentario, descansar, entre otras.

En la muestra de oportunidad los diseñadores perciben a las personas mayores como activas en su mayoría, no hay una inclinación hacia una actitud positiva o negativa generalizada sobre las activi-

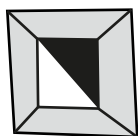


dades que realizan las personas mayores, aunque destacan algunos comentarios negativos como “esperar a morir”, “trabaja para sobrevivir”, “quejarse” o “morir”. La muestra confirmativa tampoco denota una tendencia hacia una percepción positiva o negativa de las actividades que realizan las personas mayores y se confirma que la percepción que se tiene de la gente mayor es de personas activas. En la muestra confirmativa los participantes manifestaron una mayor comprensión de las actividades que puede o no hacer una persona mayor, esto debido a que se vieron más respuestas con la palabra “depende”, haciendo referencia a que cada persona es distinta y puede dedicarse a varias cosas sin importar su edad.

¿Se diseña para personas mayores en México?



GRÁFICA I. ¿Se diseña para personas mayores en México?.
Elaboración propia.



De los 22 participantes de la muestra de oportunidad, 8 dijeron haber diseñado para personas mayores. De los 46 participantes de la muestra confirmativa, sólo 12 dijeron haber diseñado algo para el sector de adultos mayores.

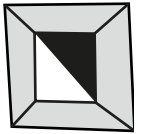
¿Qué se diseña para personas mayores en México?

Las respuestas fueron variadas: apps para el cuidado del adulto mayor, baño accesible, portacelulares y objetos de cartón, mobiliario, proyecto social para recolectar la memoria autobiográfica, dosificadores de medicamentos, espacios/ambientes, tapete de doble tarea, accesorios para facilitar el movimiento, equipo de apoyo para personas con demencia, exprimidor de limones, rampas arquitectónicas, diseño de interiores y de espacios públicos.

DISCUSIÓN

Si bien, desde el aspecto estadístico probabilístico lo mostrado en el presente artículo no es representativo, desde la investigación cualitativa es posible notar que como diseñadores es necesario dar inicio al abordaje de las áreas de oportunidad que tenemos en cuanto al diseño para personas mayores en nuestro país.

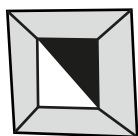
Con base en los resultados es posible observar que en principio el gremio del diseño requiere de una actualización en lo que respecta a cómo nombrar a este grupo poblacional, referirse a las personas mayores con términos como “tercera edad” reflejan desactualización en el tema. Adicionalmente, existe una contradicción que es necesaria reflexionar, los diseñadores encuestados perciben a las



personas mayores como gente activa, que trabaja (sea por necesidad o por gusto), personas que tienen pasatiempos variados y pueden transmitir conocimientos valiosos a la sociedad, pero al momento de hablar de productos para personas mayores la realidad es otra.

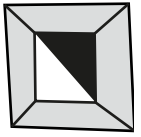
El gremio del diseño mexicano se enfoca en las deficiencias de la gente mayor, los productos con los que son relacionados en ambos grupos de participantes son auxiliares auditivos, dentaduras, bastones, lentes, andaderas e incluso pañales. Esto, si lo trasladamos a la práctica del diseño, pudiera reflejarse en un fracaso, en lo que se refiere al conocimiento del usuario para el cual se diseña. Pues estamos notando, como sociedad y como profesionales, que las personas mayores son activas en varias formas, nos damos cuenta de que este mercado requiere propuestas que mejoren su desempeño en cuanto a sus labores y actividades. Pero, por otro lado, seguimos asociando a las personas mayores con fragilidad y dependencia. El desconocimiento de la discriminación por edad, “edadismo”, es una realidad que se confirma de varias formas dentro de esta investigación exploratoria:

1. El uso de frases como “esperar a morir”, “trabaja para sobrevivir”, “quejarse” o “morir” al preguntar *¿a qué se dedica una persona mayor?*
2. La abundancia de productos enfocados en las deficiencias que una persona mayor -puede- tener en esta etapa de su vida.
3. El desconocimiento de este tipo de discriminación por la mayor parte de los participantes.



¿Cómo nos será posible generar productos, servicios, espacios y experiencias para este mercado si tenemos ese tipo de correlaciones?, de manera cruda podríamos preguntarnos como diseñadores ¿cómo diseñar para una persona que creo que está esperando morir? (parafraseando algunas respuestas). Si pensamos que la gente mayor ya no necesita nada, estamos dejando de lado un sector importante de clientes que buscarán solventar sus necesidades en otras latitudes. Al no despegarnos de esta visión edadista de la vejez, estamos imposibilitados para ofertar productos, experiencias y servicios que empaten con la visión que este mercado tiene. Y algo de mayor trascendencia es que muchas de las personas mayores, a quienes nos corresponde moralmente proveer de opciones y estrategias para mejorar su calidad de vida a través de productos, ambientes contruidos, servicios y experiencias, no tendrán esas opciones y no podrán buscarlas en otro sitio, debido a las diversas condiciones socioeconómicas y culturales que se presentan en nuestro país. Es urgente incluir una perspectiva gerontológica en todas las carreras de diseño, no por el gusto o afinidad de diseñar de manera incluyente, sino por ser una necesidad tanto nacional como global.

RECONOCIMIENTOS Y FONDOS: El presente artículo forma parte del proyecto de investigación posdoctoral *Maneras de envejecer, nichos y objetos* llevado a cabo en el posgrado en Diseño Industrial de la Universidad Nacional Autónoma de México. Con el apoyo del Programa de Becas Posdoctorales de la DGAPA, UNAM.

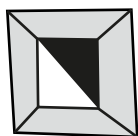


NOTAS:

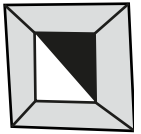
- [1] Nuevo diseño para lo viejo.
- [2] Edad del diseño (aunque puede entenderse dentro del contexto como diseño para el envejecimiento).
- [3] Un mapa fresco de la vida.
- [4] Diseñar para nuestros futuros yo.
- [5] Revista de ergonomía aplicada.
- [6] Diseño para el futuro.
- [7] Laboratorio de edad, pero de acuerdo con el contexto, puede entenderse como el laboratorio de envejecimiento/vejez
- [8] “Problema retorcido” es un concepto utilizado en planificación social para describir un problema que es difícil o imposible de resolver.
- [9] Encuesta realizada con mentimeter.com Ver anexo 1.
- [10] Cuestionario en Google Forms. Ver anexo 2.

REFERENCIAS

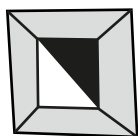
- Bernardini, D. (2021). *La nueva longevidad*. <http://www.diegobernardini.com/la-segunda-mitad/>
- Coleman, R., Pullinger, D.J. (Eds.), (1993). *Applied Ergonomics Special Issue Designing for Our Future Selves*, 24(1). Butterworth-Heinemann.
- CONAPRED (2008). *Inauguran en noviembre universidad para adultos mayores*. https://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=noticias&id=1441&id_opcion=&op=448
- Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P., y Hernández Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw Hill.



- Hans-Werner Wahl, y Weisman, G. D. (2003). Environmental gerontology at the beginning of the new millennium: Reflections on its historical, empirical, and theoretical development. *The Gerontologist*, 43(5), 616-627. <https://doi.org/10.1093/geront/43.5.616>
- INEGI (2021a). *Censo 2020*. <https://www.inegi.org.mx/temas/estructura/>
- INEGI (2021b). *Comunicado de prensa Número 547/21*. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2021/EAP_ADULMAYOR_21.pdf
- INEGI (2018). *Encuesta Nacional sobre Salud y Envejecimiento en México*. <https://www.inegi.org.mx/programas/enasem/2018/#Documentacion>
- Instituto 50+ (2014). *Curso de Gerontodiseño*. <http://envejecimiento.sociales.unam.mx/archivos/CURSO%20DE%20GERONTODISENO.pdf>
- Lavalle Herrera, Y. D. (2014). *Diseño y ergonomía para la tercera edad. Aplicación al diseño de calzado*. UNAM. Coordinación de estudios de posgrado.
- Lawton, Powell M. (1998). Future Society and Technology. En: Graafmans J., Taipale V., Charness N., *Gerontechnology A Sustainable Investment in the Future*. IOS Press.
- Manley, D. (Ed.). (1986). *New Design for Old. Boilerhouse*, Victoria and Albert Museum.
- Maya-Rivero, A. (2012). *Gerontodiseño: conceptualización y formulación de sus estrategias para una mejor calidad de vida del adulto mayor. Caso de estudio: Problemas del adulto mayor mexicano en la preparación de alimentos*. [Tesis de maestría]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Maya-Rivero, A. (2020). El diseño para adultos mayores: un enfoque centrado en la persona. *Revista KEPES*, 17(22), 141-160. <https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.6>
- Maya-Rivero, A. (2018). *Diseño de un modelo para la reflexión identitaria de la persona mayor con demencia a través de la cultura material*. [Tesis de doctorado]. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Mendoza-Núñez, V.M., Martínez-Maldonado, M.d.l.L. y Vargas-Guadarrama, L.A. (2008). *Viejismo: Prejuicios y estereotipos de la vejez*. (1.era ed). Facultad de Estudios Superiores Zaragoza, UNAM.



- Organización de los Estados Americanos (2022). *Convención interamericana sobre la protección de los derechos humanos de las personas mayores* (A-70). https://www.oas.org/es/sla/ddi/tratados_multilaterales_interamericanos_A-70_derechos_humanos_personas_mayores.asp
- Organización Mundial de la Salud (2020). *Década del Envejecimiento Saludable 2020-2030*. <https://www.who.int/es/publications/m/item/decade-of-healthy-ageing-plan-of-action>
- Organización Mundial de la Salud (2021). *Life expectancy at birth* (years). [https://www.who.int/data/gho/data/indicators/indicator-details/GHO/life-expectancy-at-birth-\(years\)](https://www.who.int/data/gho/data/indicators/indicator-details/GHO/life-expectancy-at-birth-(years))
- Organización Panamericana de la Salud (2021). *Informe mundial sobre el envejecimiento*. <https://doi.org/10.37774/9789275324455>.
- Parra-Marujo, J. (2006). *Gerontodesign: A marca de água do design, do design ergonómico, da marca ou das marcas, branca*. <http://jmarujo.artician.com/portfolio/gerontodesign/>
- Romañach, J. y Lobato, M. (2005). *Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano*. Foro de vida independiente, 5, 1-8.
- Royal College of Art (2021). *Royal College of Art. Design Age Institute x Design Museum*. [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VeS4qUJ-Vo4k&feature=youtu.be>
- Servín, A. (2 de julio de 2022). *QS Ranking, 2023: Se integran nuevas Universidades al top; la UNAM retoma posición*. El Economista <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/QS-Ranking-2023-Se-integran-nuevas-Universidades-al-top-la-UNAM-retoma-posicion-20220702-0002.html>
- Urbina Polo, I. (2017). *Envejecer: productos discretos para la gente mayor desde el diseño*, en Pratt Institute. Di-conexiones. <https://www.di-conexiones.com/envejecer-productos-discretos-para-la-gente-mayor-desde-el-dise-no-en-pratt-institute/>



ANEXO I. ENCUESTA REALIZADA CON MUESTREO DE OPORTUNIDAD

1. Tres palabras que definan tu ocupación actual.
2. ¿Cómo te refieres a las personas mayores? ¿Qué palabras usas?
3. Menciona dos productos para personas mayores.
4. ¿Crees haber discriminado a una persona mayor en el último año?
Sí
No
No lo sé
5. ¿A qué se dedica una persona mayor?
6. ¿Para qué “tipo” de persona mayor has diseñado?
P. mayor sana
P. mayor enferma
P. mayor frágil
Ninguna
7. Escribe tu edad con número.