

Lazer e interação humana no ambiente virtual

Gisele Maria Schwartz
Jossett Campagna

LEL - Departamento de Educação Física – IB UNESP Rio Claro SP

Resumo: A interação humana motiva reflexões nas mais diversas áreas do conhecimento. No ambiente virtual, a adaptação humana torna-se singular devido às especificidades deste ethos, com variáveis quase incontroláveis (conteúdos irrestritos, manifestações expressivas e atitudinais), perpassadas por concepções axiológicas, éticas e políticas intervenientes na cultura, representam desafios interessantes. Este estudo qualitativo investigou percepções acerca da interação humana no ambiente virtual, no olhar dos usuários. Combinou pesquisas bibliográfica e exploratória com questionário aberto, aplicado via internet a uma amostra aleatória composta por trinta usuários, de ambos os sexos, entre dezoito e cinquenta anos, com escolaridade e perfil socioeconômico diversificados. A análise descritiva dos dados -Técnica de Análise de Conteúdo – indica que em interação com o mundo virtual, os sujeitos podem adotar condutas diferentes, obter informações variadas e promover os relacionamentos, pois disponibiliza oportunidades para satisfação pessoal e criação de expectativas. A compreensão do ambiente virtual necessita novas reflexões explicitando condutas humanas.

Palavras-chave: Relacionamento. Ambiente Virtual. Emoções.

Leisure and human interaction in virtual environment

Abstract: Human interaction motivates reflections in a number of areas of knowledge. Human adaptation in virtual environment becomes singular due to the specificities of this ethos, with almost uncontrollable variables (unrestricted contents, expressive and attitudinal manifestations), pretermitted by axiological conceptions, ethics and intervening politics in culture, represent interesting challenges. This qualitative study investigated perceptions related to human interaction in virtual environment, in the viewpoint of users. An open questionnaire was applied to a random sample composed of thirty users, of both sexes, from eighteen to fifty years old, with a diversified schooling and socioeconomic profile. The descriptive analysis of data – Content Analysis Technique – indicates that when interacting in virtual world, a person can behave differently; obtaining varied information and promoting relationships, because it creates opportunities for personal satisfaction and expectations. The understanding of the virtual environment needs new reflections making human behaviors explicit.

Key Words: Leisure. Virtual Environment. Emotion.

Introdução

O dinamismo das mudanças na estrutura da sociedade tem reflexos compassados nas diversas esferas, incluindo-se o lazer, o qual tem características marcadamente sazonais, em função, justamente das alterações no âmbito da organização social do tempo e do trabalho.

Com o intuito de evidenciar a perspectiva de elucidar as características do lazer, Dumazedier (1979), em seus estudos, apresentou uma visão panorâmica dos interesses de vivências no lazer, subdividindo pedagogicamente as opções representativas da época de seu estudo em cinco conteúdos culturais, a saber: interesses físico-esportivo, manual, intelectual, social e artístico. Por várias décadas este foi o

ponto de apoio para outras reflexões na área, ainda que este autor tenha recebido inúmeras críticas, tendo em vista a dificuldade de se inserir exatamente nestas categorias, algumas atividades vivenciadas neste âmbito, devido à fragmentação deste fenômeno. Posteriormente, ainda com base nas mudanças sociais, houve a necessidade de uma atualização destes conteúdos, evidenciada pelo crescimento da área do turismo. Para tanto, Camargo (1998) propôs a inserção de um novo conteúdo cultural do lazer, o turístico, diretamente relacionado com o avanço deste segmento como mais uma opção dentro deste prisma já existente. Mais recentemente, acompanhando-se novamente as perspectivas da atualidade, uma outra atualização se fez necessária, na qual Schwartz (2003) sugere a inserção, agora, do conteúdo virtual

do lazer, em função dos avanços tecnológicos e das novas práticas propiciadas pela adesão ao ambiente virtual, com suas especificidades.

Ao se focalizar a atenção diretamente sobre o ambiente, pode-se perceber que este tem sido tema de pesquisa em nível interdisciplinar, tendo em vista que a amplitude do termo não se restringe a uma única área de domínio. Esse campo de estudo permeia diversas ciências, como a computação, a ecologia, a psicologia, a sociologia, a arquitetura e a geografia, entre outras, permitindo uma ampla gama de interpretações, com a participação humana.

Alguns inúmeros estudos foram realizados para se avaliar o papel decisivo do ambiente e sua interferência no direcionamento de condutas e, posteriormente, Gonçalves (1997) e outros pesquisadores, estudaram as ressonâncias de um ambiente enriquecido na melhoria do desempenho, baseando-se em transformações cerebrais em animais e alterações fisiológicas, as quais acompanhavam as intelectuais e as neurais, comprovando-se os efeitos diretos do ambiente, tanto de forma enriquecida, quanto empobrecida, na perspectiva de alteração da dinâmica das ações.

Quando o foco voltou-se ao ser humano, o interesse maior decorreu do término da segunda Guerra Mundial, durante as iniciativas para se reconstruir as cidades. Os pesquisadores da época perceberam as adaptações comportamentais decorrentes de tais alterações ambientais. Com o despontar dos estudos em ambientes psiquiátricos, pode-se documentar a relação direta da funcionalidade corporal com as características físicas do espaço, revelando aspectos importantes acerca desta temática, como evidenciam Melo (1991) e Rivlin (2003). Com estas investigações, o estudo do ambiente ganhou novas áreas, evidenciando-se um enriquecimento sobre a acomodação humana ao ambiente, projetando diversas novas conjecturas. Melo (1991), assim como Pinheiro (1997), propuseram estudos referentes à compreensão sobre as variáveis intervenientes na adoção de determinadas condutas humanas em ambientes diversificados.

Para Bronfenbrenner (1996) os ambientes propiciam o desenvolvimento de interações, em forma de conexões sociais, capazes, inclusive, de promover uma ligação entre os diversos ambientes. Pesquisando a aprendizagem e o desenvolvimento motor, Gallahue (2001) investigou a importância das condições ambientais na determinação de novas percepções e no desenvolvimento sensório-motor, alertando que este fenômeno, tendo em vista sua magnitude, ainda necessita inúmeras intervenções no campo científico.

As tendências socioculturais que levam o ser humano a agir conforme um conjunto de dinâmicas de coexistência, formam o que Bourdieu (1977) denominou de *habitus*, demonstrando o poder do capital cultural e do conjunto de sistemas simbólicos que orientam o ser humano em suas relações com o ambiente e com o próximo, na formação ou alteração deste.

Pol (2003) também evidencia que toda intervenção de um dos lados (ambiente – ser humano) provoca alterações significativas, ressaltando a importância de administrá-las. A adaptação humana aos diferentes ambientes construídos, tem sido de grande interesse, especialmente ao se focalizar o campo da virtualidade, o qual tem suas especificidades, envolvendo novas respostas, não apenas no campo motor, mas, principalmente, na compreensão das variáveis quase incontroláveis, que permeiam este contexto, em termos de formas de comunicação, conteúdos irrestritos, manifestações expressivas e atitudinais, as quais, inegavelmente, perpassam as concepções axiológicas, éticas e morais intervenientes nas culturas, incluindo o campo do lazer (BRYCE, 2001).

Ainda que mantenha suas especificidades, o ambiente virtual, assim como os outros tipos de contextos, propicia um sistema de inter-relações entre seus componentes, exigindo minuciosa atenção. Os tensores ambientais que perpassam a ação no ambiente virtual são de uma magnitude peculiar, ainda carente de estudos nesta vertente, gerando o interesse em se refletir sobre o significado pessoal da participação no espaço virtual, como uma atividade do contexto do lazer.

Método

Este estudo tem uma natureza qualitativa e foi desenvolvido por meio de uma revisão de literatura acerca das temáticas envolvidas, com consultas a fontes especializadas e bases eletrônicas de dados, associada a uma pesquisa exploratória, com o intuito de adentrar no universo pesquisado, utilizando-se como instrumento para a coleta de dados um questionário contendo questões abertas, aplicado a uma amostra intencional composta por 30 indivíduos adultos, de ambos os sexos, com perfil socioeconômico aleatório, os quais são adeptos de diferentes atividades propiciadas pelo ambiente virtual, no contexto do lazer.

Resultados

Os dados foram analisados descritivamente, utilizando-se a técnica de Análise de Conteúdo Temático, a qual, conforme evidenciam Bardin (1977) e Richardson (1989), favorece a apreensão apenas do que é nitidamente importante para o estudo. Os resultados do estudo indicam que, em relação à

Motriz, Rio Claro, v.12, n.2, p.175-178, mai./ago. 2006

representação que eles têm deles próprios durante as vivências no ambiente virtual, 25 sujeitos salientaram que é neste ambiente que eles conseguem vivenciar experiências diferentes do cotidiano, com base na infinidade de propostas apresentadas, nas quais, em cada uma delas eles se portam de maneira diferenciada. Já para 5 sujeitos, o fato de haver várias opções não modifica a representação deles neste espaço, justificando que isto depende dos objetivos do acesso.

A representação cognitiva do ambiente espacial, quando ligada ao ambiente virtual, torna-se uma incógnita, já que os processos perceptivos e afetivos presentes na apreensão deste ambiente promovem outras esferas de cognição. São evidentes as diferenciações entre os seres humanos que vivem em contato com ambientes naturais e com os artificiais.

Os esquemas socioespaciais que formam os ambientes têm suas raízes na representação interior que se faz deles, evidenciando-se as questões sobre privacidade, espaço pessoal e comportamento territorial, como variáveis altamente relevantes ao ser humano, especialmente quando o foco recai no ambiente virtual. Sobre os aspectos relacionados à privacidade, 28 sujeitos salientaram que conseguem manter sua privacidade, já que só deixam expressar o que tem interesse que seja tornado público, mas, 7 sujeitos se sentem ameaçados neste quesito, justificando que não há controle sobre a identidade quando estão no ambiente virtual.

No que tange à privacidade, esta define e limita o poder que o outro é capaz de exercer, assim como, a territorialidade é determinada pelo uso e o grau de ocupação do espaço e este, quando relacionado ao pessoal, evidencia as condutas próprias. Estas variáveis tornam-se bastante especiais, quando no ambiente virtual, já que todos esses conceitos necessitam novos dimensionamentos, uma vez que não há presença física real no ambiente. Esse modo *sui generis* de compartilhar o espaço evidencia outras concepções e dimensões, para além daquelas que os grandes estudiosos do ambiente já haviam delineado, referente às implicações humanas e sociais no espaço de subsistência real ou natural.

As exigências relativas ao território virtual diferem em grau e intensidade de outros ambientes, fomentando diferentes escalas de territorialidade e interpessoalidade. A compreensão sobre este espaço especial, que é o virtual, é permeada pela dualidade, formada pelo comportamento instintivo e pelo aprendido, de maneira a apresentar influência mútua. Não há, ainda, estudos que dêem conta de explicitar claramente as condutas humanas no ambiente virtual. Acerca dos objetivos em participar do espaço virtual no âmbito do lazer, os sujeitos posicionaram-se variadamente, em que 9,

Motriz, Rio Claro, v.12, n.2, p.175-178, mai./ago. 2006

geralmente, acessam *sites* de jogos, 16 procuram os *chats* ou o *orkut* para troca de comunicação com outros adeptos deste ambiente e 5 sujeitos procuram *sites* de viagens e turismo. As intenções de participação no ambiente virtual, em relação ao lazer, equivalem aos diversos motivos e são permeadas pelos valores e condições individuais.

A intensidade com que um motivo desencadeia uma conduta é variável e dependente do momento pessoal, mas, algumas experiências são, *a priori*, consideradas de excelente nível motivacional, tendo em vista as relações com o prazer a elas associadas. Um motivo tem seu desenvolvimento diretamente dependente das experiências anteriormente vivenciadas, do nível de assimilação e aprendizagem, e, também, do nível maturacional. O ambiente virtual é altamente associado ao contexto do lazer, especialmente por colocar à disposição deste campo a oferta de oportunidades para satisfação pessoal e a criação de expectativas e desejos.

Conclusão

O consumo destes novos signos, atrelado a novas exigências de satisfação pessoal, representam uma característica marcante desta esfera ambiental de interação na contemporaneidade, promovendo, inclusive, novos estilos existenciais. Esta promoção de novas imagens assimiladas vertiginosamente pelo cérebro representa um dos aspectos impulsionadores da sociedade de consumo, a qual se baseia no fascínio pela vivência de novas emoções e aventuras. Esta atuação midiática, promovida pelo avanço tecnológico e pela evolução do computador, tem representado fator decisivo pela ânsia ao usufruto desta tecnologia, capaz de gerar imagens e informações em tempo bastante exíguo e encurtar distâncias. Esse *ethos midiático* tornou-se um campo fértil para informação, trocas de experiências, trabalho e lazer, entre inúmeras outras possibilidades.

Como se pode perceber com os resultados deste estudo, no contexto específico do lazer, também se abre a oportunidade de ressignificação pessoal, de encontro com o outro e de vivências emocionais capazes de promover a similaridade com o ambiente real.

Porém, em função da ausência corporal propiciada pelo ambiente virtual, muitas vezes, os pilares referentes à ética, moral e a razão, são renegados, para que a pessoa possa usufruir uma outra imagem, diferente da atual.

Pelo fato de que a complexidade deste recurso é diretamente proporcional à inteligência das pessoas que o cria, tornam-se bastante improváveis o controle e o conhecimento das dimensões humanas quando envolvidas nas

situações veiculadas neste ambiente, o que se torna um desafio futuro que ultrapassa os limites políticos, perdendo-se na realidade irreal.

Referências

- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Rio de Janeiro: Setenta, 1977.
- BOURDIEU, P. **Outline of a theory of practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1977.
- BRONFENBRENNER, U. **A ecologia do desenvolvimento humano: experimentos naturais e planejados**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.
- BRYCE, J. The technological transformation of leisure. **Social Science Computer Review**, Durham, v. 19, p. 7-16, 2001.
- CAMARGO, L. O. L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.
- DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- GALLAHUE, D. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2001.
- GONÇALVES, M. A. S. **Sentir, pensar e agir: corporeidade e educação**. 2. ed. Campinas: Papirus, 1997.
- MELO, R. G. C. Psicologia ambiental: uma abordagem da psicologia. **Psicologia - USP**, São Paulo, v. 2, n. 1/2, p. 85-105, 1991.
- PINHEIRO, J. Q. Psicologia ambiental: a busca de um ambiente melhor. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 2, n. 2, p. 377-398, 1997.
- POL, E. A gestão ambiental, novo desafio para a psicologia do desenvolvimento sustentável. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 8, n. 2, p. 235-243, 2003.
- RICHARDSON, R. J. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1989.
- RIVLIN, L. G. Olhando o passado e o futuro: revendo pressupostos sobre as inter-relações pessoa-ambiente. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 8, n. 2, p. 215-220, 2003.
- SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 2, n. 6, p. 23-31, 2003.

Endereço:

Gisele Maria Schwartz
Av. 24-A, 1515 - Bela Vista - Rio Claro, São Paulo,
Cep: 13506-900
tel (19) 3526-4335
e-mail: schwartz@rc.unesp.br

*Manuscrito recebido em 15 de setembro de 2006.
Manuscrito aceito em 10 de dezembro de 2006.*