

Ano 12, Vol XXIII, Número 1, jan-jun, 2019, Pág. 178-198.

OS SENTIDOS DE LAZER E CORPOREIDADE NA EXPERIÊNCIA DO ESPAÇO CIBERNÉTICO

Alda Batista de Oliveira
Alexsandro Medeiros do Nascimento
Antonio Roazzi
Lucas Nonato Souza e Silva

Resumo: Com a popularização do acesso à internet, esta se torna um meio pelo qual indivíduos exercem diversas atividades, que vão do trabalho ao lazer. Transforma-se a atividade de lazer enquanto algo que ocorre no “mundo físico” para algo que passa a ser mediado por uma máquina, que pode ser um computador, um tablet ou smartphone. O corpo é, assim, uma âncora que recebe e que interpreta os estímulos vindos desses instrumentos, que tornam-se representações do mundo. Neste estudo, realizou-se um pesquisa entre estudantes de pós-graduação, para se entender a relação que eles tem com a internet enquanto um instrumento de lazer, e o senso de corporeidade nesta experiência. A coleta de dados foi feita com 23 estudantes de pós-graduação (56,5% de sexo feminino) de três instituições de ensino superior de Recife-PE, os quais executaram uma tarefa de associação livre em que os sujeitos respondiam a questão indutora “Diga, o mais rápido possível, todas as palavras que passam pela sua cabeça quando você pensa em Internet e Lazer”. Os dados foram submetidos a análise de conteúdo com critério temático gerando categorias de sentido sobre experiência do lazer na internet, sendo posteriormente as categorias analisadas por Análise de Estrutura de Similaridade coadjuvada pelo método das variáveis externas como pontos e interpretadas segundo a teoria das facetas. Encontrou-se um ambiente diverso com relação ao uso que os participantes tinham da internet, variando dependendo da idade e do gênero do indivíduo. Ao final, foi possível perceber a vastidão de representações que a internet pode ter nos estudantes universitários e a necessidade de novas pesquisas que abordem o assunto.

Palavras-chave: Internet; lazer; universitários; representações sociais; teoria das facetas.

Abstract: With the popularization of internet access, the latter becomes a means by which individuals carry out various activities, ranging from work to leisure. Leisure activity transforms itself from something that occurs in the "physical world" to something that happens to be mediated by a machine, which can be a computer, a tablet or a smartphone.

The body is thus an anchor that receives and interprets the stimuli coming from these instruments, which become representations of the world. In this study, a research was carried out among graduate students to understand the relationship they have with the Internet as a leisure instrument, and the sense of corporeity in this experience. Data collection was carried out with 23 graduate students (56.5% female) from three higher education institutions in Recife-PE, who performed a task of free association in which the participants answered the question " Please, list as quickly as possible, all the words that go through your mind when you think of Internet and Leisure". The data were submitted to content analysis with thematic criterion generating categories on leisure experience on the Internet, and these categories are analyzed by Similarity Structure Analysis and by the external variables method as points and interpreted according to facet theory. A diverse environment was found regarding participants' use of the internet, varying depending on the age and gender of the individual. At the end, we saw the range of representations that the internet can have on college students and the need for further research to address the issue.

Keywords: internet; leisure; university students; social representations; facet theory.

Introdução

Este trabalho tem um caráter exploratório e se propôs investigar como o sentido de corporeidade está mediado nas atividades de lazer oferecidas na internet, da perspectiva das pessoas que delas se utilizam, e os modos êmicos como significam a experiência do lazer no cyberspaço. Em relação a esta forma contemporânea de realidade virtual, segundo Gunkel (2001), o cyberspaço não foi pensado nos gabinetes de pesquisa dos governos, e sim originou-se da mente criativa da escrita ficcional de William Gibson em *Neuromancer*, que o concebeu como uma “alucinação consensual”, uma visão criada artificialmente e que é comum a uma comunidade de usuários descrita nesta obra. O neologismo foi apropriado por pesquisadores e consumidores de tecnologias e passou a designar deste então tecnologias reais e as possibilidades de interação e comunicação aprimoradas que foram e serão criadas por tais sistemas.

Dentro das comunidades humanas, sempre houve algum tipo de sistema de comunicação, seja por pinturas feitas em paredes, relatos orais passados de pessoa em pessoa, a escrita de história, de leis em pedras e, mesmo em tempos mais recentes com o advento da imprensa, a possibilidade de uma divulgação em massa dos mais diversos conteúdos (Mcluhan, 1974).

No entanto, com o avanço da tecnologia, e nesse sentido específico do desenvolvimento da informática, das linguagens de programação e dos microcomputadores, houve a partir dos anos de 1990 uma massificação, que só vem aumentando, do uso da internet como meio de comunicação, mas também como uma forma de lazer (Miranda, 2017). Esse modo de acesso à informação, pessoas e serviços, revolucionou a maneira com a qual os indivíduos que têm disponibilidade de uso da internet interagem com o mundo e as relações sociais nas quais estão envolvidos, chegando a se tornar um novo campo das atividades humanas (Kiesler, 2014).

Munidos da praticidade que a interação online proporciona, fica menos desgastante falar com pessoas, comprar um livro ou pagar um boleto bancário, que pode ser feito num click em qualquer lugar com acesso à rede. A internet, nesse sentido, é tida como um meio pelo qual um indivíduo pode ter acesso a qualquer conteúdo e atividade que esteja interessado (Griffiths & Pontes, 2014).

O cyberspaço torna-se essa teia sempre mutante, de códigos, dados e pessoas (Lazzarin, 2015), complexa, e fluida, na qual os sujeitos podem procurar e encontrar

formas de interação e diversão, seja envolvendo outros indivíduos que acessam a rede como ele, seja com atividades tais quais jogos, filmes, músicas e livros.

Outros fenômenos decorrem desse tipo de comunicação advindo via online, podem-se destacar três entre eles: anonimato, os indivíduos podem nunca mostrar sua identidade na hora de interagir; interatividade, diferentemente de meios de comunicação onde as pessoas só recebem a informação, aqui, existe a chance de ser ouvido pelo comunicador de forma rápida e prática; e a possibilidade de personalização de aparelhos com os quais se acessa a internet, ou seja, cada um escolhe o que fará com seu smartphone ou microcomputador, por exemplo.

Partimos da aceitação tácita de que a internet é, para muitas pessoas, uma ferramenta de trabalho diária, parte integrante do cotidiano. Ao mesmo tempo, no entanto, esta mesma ferramenta de trabalho oferece diversas possibilidades de diversão que envolve e desafia várias dimensões humanas (cognitivas, afetivas, lingüísticas, físicas e comportamentais). No jogo do entretenimento, o internauta, sem sair de casa, tem inúmeras possibilidades de se relacionar com outros, viajar e conhecer terras distantes. Nestas atividades a simbolização é explorada ao máximo, construindo uma realidade conhecida como virtual. Virtual porque não concreta e palpável, às vistas, mas real em seus reflexos.

Está-se adensando a reflexão acadêmica sobre o entrelaçamento entre cyberspaço e lazer, realidade empírica de grande complexidade, com interfaces políticas, de gênero, de religião, dinâmicas geopolíticas e étnicas que exigem grande esforço de elucidação teórica, e o desenvolvimento de metodologias adequadas ao seu acesso rigoroso na pesquisa (Spracklen, 2015). O esforço de compreensão de tais enlaces nas realidades sul-americanas são ainda insipientes (Pujol & Montenegro, 2015), e exigem urgente atenção na pesquisa social, em especial, em perspectiva psicossociológica, de matiz cognitiva.

Enquanto categoria de entendimento o lazer pode ser definido como atividade livre de determinações lógicas (Sodré, 1998), e o corpo como espaço privilegiado de lazer. Ao nos referirmos ao lazer na Internet podemos considerar que apesar do indivíduo utilizar apenas as mãos no manuseio do teclado, o sentido de corporeidade se faz presente como em outras atividades de lazer não virtual. As diferenças podem estar

na natureza da interação. Assim, perguntamos: Quanto o corpo está mediado na cultura cibernética do lazer?

O corpo enquanto organismo percebido, ou seja, processador de informações sensoriais está sempre implicado em tudo o que o sujeito faz. Durand (1988:12-39) referindo-se aos aspectos cognitivos do objeto-signo diz que o símbolo substitui e representa a presença do objeto concreto e que esse objeto é captado, percebido e sentido corporalmente. No entanto, isso não carrega a implicação de que para esse sujeito o corpo seja sempre e, inexoravelmente, significado enquanto vinculado à ação. Corpo processando informações perceptuais e corpo subjetivamente implicado e significado na ação são desde sempre experiências distintas e é justamente nesse intervalo que convém à pesquisa intervir, levando alguma luz sobre o que desta experiência intervalar está implicado na experiência do lazer na Internet.

O mundo das imagens configura e expressa os significados apreendidos culturalmente, como os significados da forma e função corporal e papéis sexuais instituídos, confirmando "*uma maneira de se referir às origens exclusivamente sociais das identidades subjetivas dos homens e mulheres*" (Scott, 1989:02). Considerando que os objetos dos quais se apropriam os indivíduos, como o lazer na Internet, têm suas atribuições sociais de sentidos, articulados e construídos, na representação e pela linguagem (Moscovici, 1988), há de se esperar que haja alguma diferenciação na mediação da corporeidade entre homens e mulheres que se utilizam destas atividades.

Vale ressaltar que como na internet a relação entre pessoas é mediada por uma máquina, pode-se vivenciar papéis diferentes do seu, troca de identidades diversas, sejam sexuais, de classe, de idade, entre inúmeras outras. Parece que é no reino do desejo, portanto das pulsões que se exploram as relações.

Realidade humana, pulsão e corpo do desejo

A experiência do inconsciente tal como nos foi transmitida por Sigmund Freud (1856-1939) nos evidencia a primazia da pulsão enquanto inaugurando um registro propriamente humano de existência. Sendo a pulsão um conceito de fronteira entre o mental e o somático e lugar-tenente dessa articulação (Freud, 1915/1969), a mesma se coloca enquanto a energia fundamental do sujeito e a força necessária ao seu funcionamento (Balbure, 1995). Ao se originar nas inúmeras fontes de ordem somática,

a pulsão se desloca na direção de seus inúmeros alvos buscando satisfação. Porém, estes alvos por sua inadequabilidade estrutural, nunca permitem que a mesma se efetue de forma completa; a pulsão retorna sempre ao seu circuito, evidenciando a natureza perene do desejo humano, o qual, sendo fruto da linguagem e ancorado na história das identificações do sujeito, aponta sempre para um mais além de quaisquer objetos possíveis, além de quaisquer satisfações imediatas e sempre provisórias. Por ser falante, o sujeito humano encontra-se desde sempre e, inexoravelmente, assujeitado às determinações inconscientes, índice de identificações¹ primordiais e que se escandem nas cadeias discursivas com que o sujeito fala de si. Falar de pulsão e de linguagem nos aponta a impossibilidade de se pensar um corpo real, ou antes de um corpo que se esgote no Real² do corpo-organismo, o que desde já nos antecipa a realidade humana por excelência – a realidade simbólica, na qual o corpo existe e se move, na realidade da qual o corpo se precipita, corpo-construção, na e pela linguagem, situado na realidade simbólica da palavra e tornado imaginariamente coeso e sem rupturas, corpo desejante e sujeito aos câmbios do Imaginário (Lacan, 1998).

Os desejos desses sujeitos por satisfação de suas necessidades podem, inclusive, transformar atividades que lhes eram prazerosas em um determinado momento de suas vidas em uma obrigação, nesse sentido, como algo classificável como um vício ou uma obsessão por parte desse indivíduo, perdendo sua capacidade de prazer e gerando angústia (Formiga, 2017).

O corpo acaba por se portar, frente essa vivência de possível prazer, como um objeto que demanda repetição de suas atitudes previamente experimentadas para que consiga satisfazer essa necessidade, em um primeiro momento simbólica de bem-estar que reflete corporalmente, para um hábito do corpo que não é mais um lazer ou uma atividade prazerosa, mas um campo de luta interna (Kuss, 2014).

¹ O conceito de “*identificação*” em Freud, dá conta da assimilação por parte de um sujeito de um aspecto, propriedade ou atributo de um outro, assimilação essa que se acompanha de sua transformação (do primeiro) segundo o modelo desse outro. Dessa forma, a personalidade constitui-se e diferencia-se por uma série de identificações (Laplanche & Pontalis, 1992).

² Real, Simbólico e Imaginário (*RSI*) designam as três instâncias conformadoras da existência humana. Para uma apreciação em profundidade dos conceitos supracitados, recomendamos os Escritos de Lacan (1998).

Na internet, e nas incontáveis formas de satisfação que podem ser encontradas ao se vagar por essa rede, os indivíduos podem direcionar os seus afetos de tal maneira que se tornam dependentes de jogos digitais, por exemplo, da mesma maneira em que um outro sujeito adquire uma adicção em um jogo de azar andando em um cassino (King, 2014).

Não é pela sua forma de interação com as buscas de prazer e satisfação de necessidades pessoais serem mediadas por uma máquina que o corpo deixa de sentir os efeitos dessas atividades, sejam eles benéficos ou malefícios para aquele que está atrás da tela, apenas se configura como uma outra maneira de interação com o mundo e de dar vazão a pulsão alinhada aquele desejo (King, 2014).

Por essa razão o corpo, e mais especificamente a vivência do corpo enquanto ponto de referência para o sujeito na sua ação frente a um mundo igualmente físico, não se põe como uma questão a ser posta em um segundo plano, quando se fala de busca de satisfação em meios virtuais.

Representações Sociais, Internet e Lazer

O momento histórico da pós-modernidade encontra-se marcado por profundas e fundamentais transformações no cenário sociocultural, as quais se caracterizam por mudanças tecnológicas rápidas, alterações de interesses políticos, o insurgimento de movimentos sociais e a globalização (Lyon, 1998); esta, por sua vez, conforme denunciado com veemência por Santos (2000) têm-se estruturado segundo os princípios da tirania da informação e do dinheiro. Além disso, uma intensa fase de compressão do espaço-tempo tem se abatido sobre a vida social, cultural, política e econômica com efeitos disruptivos e desorientadores (Harvey, 1992). O advento de novas tecnologias e de aperfeiçoados sistemas de comunicação e de fluxo de informações como a internet, por exemplo, tem impactado de forma intensa a experiência da vida cotidiana e causado mudanças na vida psicológica dos homens da pós-modernidade (Toffler, 1970, citado em Harvey, 1992).

Tais tecnologias, por sua emergência recente - como também por seus sempre renovados aperfeiçoamentos - passam ainda por um processo de assimilação simbólica por parte do homem comum. O processo de inserção dessas tecnologias no mundo do homem comum pode ser lento, mas se dá de forma insidiosa e irreversível, pondo em

curso estratégias de familiarização do estranho, através do processo de representação social para posterior assimilação do mesmo à realidade conhecida e vivida.

As representações sociais segundo Moscovici (1988) colocam-se na interface entre fenômenos sociais e cognitivos, pensamento e comunicação, ressaltando sua crucialidade na criação de informação. As mesmas, enquanto conjuntos dinâmicos de temas e de princípios dotados de uma lógica e linguagens particulares bem como de unidade intrínseca (Moscovici, 1978), se encontram no cerne dos processos de produção dos comportamentos, comunicações e relações mutuamente transformativas do sujeito com o meio-ambiente. Sua lógica é, portanto a da vida cotidiana em seu fluxo incessante e cambiante de significados compartilhados, onde o estranho é modelado em formas reconhecíveis de acordo com as categorias da cultura na qual o sujeito está inserido (Moscovici, 1988) e com isso aplaca-se a angústia que envolve o enfrentamento do não-familiar.

Lidar com as muitas possibilidades de usos (muitas das quais ainda insuspeitados!) das novas tecnologias (dentre as quais, a que está no centro do presente trabalho – a internet, e atividades de lazer por ela mediadas), mobiliza intensamente os processos afetivos e cognitivos de apreensão deste objeto (a internet) que tem de forma muito contundente suspensas significações canônicas sobre as relações homem-máquina, realidades virtuais *versus* realidades presenciais, bem como o deslocamento da relação do homem atual com o seu corpo nos campos mais diversos de sua experiência, como o trabalho, o esporte, a sexualidade, o lazer.

Desse modo, é instaurada uma nova forma possível para a interação entre usuários da rede de computadores, tanto entre essas pessoas, como com os conteúdos com os quais elas desejam interagir nas suas horas de trabalho, mas, também, nas suas horas vagas como uma maneira de satisfação pessoal (Formiga, 2017).

Assim, a internet é uma maneira de socialização própria das sociedades contemporâneas, em decorrência das técnicas e tecnologias que subjazem sua formatação enquanto uma construção social pautada na velocidade, na produtividade e no caráter individual das relações (Pereira, 2016).

A internet proporciona ao indivíduo experiências tais como a de interação, comunicação, ação, diversão e satisfação mediadas por uma máquina que age como codificadora e decodificadora de dados que irão se transformar em imagem e

representações para aqueles sujeitos. Cria-se uma comunidade na qual os indivíduos estão constantemente trocando informações entre si, sobre os mais variados assuntos, sem limites de dados, em diversas línguas ao redor de todo o globo, desde que tenham condições de ter um aparelho que os permitam ficar online (Miranda, 2017).

São feitas as interpretações das situações ocorridas, de conceitos científicos, fatos históricos e, igualmente, de opiniões e pensamentos, através de uma rede de conexões que troca de maneira instantânea informações entre os usuários fornecendo dados que ajudam a montar uma interpretação sobre aspectos do mundo para os indivíduos (Pereira, 2016).

Essa forma de interagir com outros, que podem nem ser outros sujeitos reais, apenas códigos programados de um jogo ou de uma rede social, influenciam na percepção do tempo e do prazer e, conseqüentemente, no lazer que essas pessoas escolhem para si mesmas em suas horas vagas (Pereira, 2016).

A nós cumpre argüir esse objeto – a experiência de lazer na internet – a fim de tentarmos construir uma reflexão (mesmo que inicial e provisória) sobre as construções de significado dessa experiência, o que dela pode ser desvelado sobre as relações do corpo com a experiência do lazer no cyberspaço. Enfim, torna-se instigante saber se dessa experiência se precipita um apagamento ou uma intensificação desse corpo da pulsão, do desejo e de imaginação, como também se há alguma diferenciação por gênero, hipóteses que nos movem no presente estudo.

O Estudo

Reconhecendo que o lazer se constitui de significação, tornou-se um desafio neste estudo a necessidade de compreensão dos sentidos atribuídos à vivência da situação de lazer pelo modo específico da internet e a mediação da corporeidade entre os gêneros. Para tanto, da escolha de uma perspectiva qualitativa, porém numa tessitura quali-quantitativa, com triangulação de técnicas de análise de dados.

Por se tratar de um estudo "êmico"³, optou-se por uma investigação empírica, através do levantamento do campo semântico dos conceitos "Internet" e "Lazer", numa

³ Conforme Punnett *et al.* (2017), perspectivas êmicas (emic) e éticas (etic) na pesquisa empírica social distinguem-se pelas primeiras se edificarem na perspectiva dos próprios respondentes, no que os mesmos definem e explicam os conceitos em investigação em suas próprias palavras, enquanto perspectivas éticas traçam definições que atravessam comunidades inteiras de pesquisa já abordadas na literatura. Trata-se,

perspectiva teórico-metodológica que se baseou no paradigma das representações sociais (Moscovici, 1961) e em estudos antropológicos que usam análises multidimensionais, tomando como ponto de partida os métodos e técnicas da antropologia cognitiva⁴ (Russel, 1994; D'Andrade, 1995; Lave, 1988, Amar & Cohen, 1999) e planejado com base na teoria das facetas (Borg, 1979, 1993; Canter & Kenny, 1981; Dancer, 1990; Donald, 1985; Feger & Von Hekher, 1993; Guttman, 1965; Levy, 1985, 1993).

Utilizou-se como suporte para a elaboração da investigação a teoria das facetas, visto que esta procura integrar a teoria com o planejamento da investigação e seus procedimentos e técnicas de coleta, análise e interpretação dos dados. Esta teoria, baseada na visão de que a realidade social é uma complexa rede de interação de diversas variáveis, concebe, de modo semelhante, que o estudo dos conceitos deve ser tomado como um composto de componentes interrelacionados. A partir de sua concepção, propõe procedimentos que permitem identificar os componentes conceituais e como estes componentes se relacionam entre si, através de uma apresentação figurativa, de forma espacial, dos elementos que compõem o conceito, permitindo que se façam inferências sobre a natureza empírica dos conceitos investigados.

Tomando por base, para composição de uma amostra significativa, critérios como necessidade de acesso constante a internet na produção cotidiana de trabalho, optamos por investigar a população acadêmica por entendermos que a própria natureza do trabalho acadêmico implica um apagamento do corpo, no sentido de que as pessoas precisam se entregar durante muitas horas a atividades reflexivas como leituras e produção de textos, sobrando pouco tempo para o lazer.

Como procedimento de coleta dos dados procurou-se inovar metodologicamente, com a utilização da tarefa da associação livre modificada, usando estímulos pareados e

portanto, de definições já refinadas comparativamente, e propícias a elaboração de abordagens estruturadas na pesquisa, como a criação de instrumentos de survey, passíveis de tratamento estatístico de seus dados. Os autores defendem um ciclo *emic-etnic-emic* na pesquisa, em que usar-se-iam abordagens êmicas para desenvolver abordagens éticas, e estas por sua vez, teriam seus resultados explorados em abordagens êmicas posteriores, o que proveria um olhar holístico a questões de pesquisa em áreas pouco exploradas.

⁴ Russel, em seu livro *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*, mostra que estes são métodos e técnicas bastante usados em antropologia cultural a mais de 20 anos.

os dados foram submetidos a interpretação e análise segundo o SSA (*Similarity Structure Analysis*).

Método

Participantes

Foi investigada uma amostra de 23 sujeitos (56,5% de sexo feminino), estudantes de pós-graduação de três instituições de ensino superior de Recife-PE, 10 homens e 13 mulheres, com idades entre 20 a 60 anos.

Instrumentos e materiais

Utilizou-se como material para a coleta de dados deste trabalho, protocolos para anotação tanto dos dados pessoais dos sujeitos e quanto das expressões por eles proferidas após aplicação da técnica de associação-livre. Os dados anotados eram respostas a perguntas de um Questionário sociodemográfico, com a sociodemografia de praxe (idade, sexo, rendas, escolaridade, estado civil), quanto aspectos de interesse para a questão de pesquisa, como usos do computador e internet, quantitativo de horas destinado a trabalho e lazer na internet, etc.

A tarefa de associação-livre, por sua vez, versou sobre a oferta de um estímulo pareado “internet-lazer” na forma de uma instrução verbal (ver detalhes nos Procedimentos).

Procedimentos

Os sujeitos foram abordados individualmente em suas instituições e solicitados a colaborarem com uma pesquisa. Nenhuma informação específica sobre o objeto de investigação foi fornecida antes de se coletar os dados através da técnica de associação livre, se introduziu a abordagem no recrutamento dos participantes anunciando o objetivo da pesquisa de melhor conhecer os usos de computadores e internet dos estudantes de pós-graduação da Região Metropolitana de Recife.

Uma vez obtida a anuência à pesquisa, os estudantes individualmente executaram a tarefa de associação-livre modificada, onde se pedia que os sujeitos expressassem de forma livre e instantânea, as palavras que lhe ocorressem, que passassem em suas mentes, mediante a evocação das palavras-estímulos, de acordo com

a seguinte instrução: "*Diga, o mais rápido possível, todas as palavras que passam pela sua cabeça quando você pensa em Internet e Lazer*". Não houve limitação de tempo para a execução desta tarefa e, em todos os casos, após a compreensão da instrução, as respostas foram fornecidas com muita rapidez, num tempo médio de menos de um minuto.

As associações-livres foram registradas em folhas A4 e posteriormente digitadas em processador de texto Word for Windows, e o corpus qualitativo submetido a análise de conteúdo com critério temático (Bardin, 2009), e as categorias geradas foram submetidas a Análise de Estrutura de Similaridade (Guttman, 1965; Nascimento & Roazzi, 2013), com o método das variáveis externas como pontos (Amar & Cohen, 1999).

Resultados e Discussão

A primeira etapa da análise dos dados foi a listagem de todas as palavras e expressões fornecidas pelos sujeitos na aplicação da técnica de associação livre. Esta listagem resultou na obtenção de 110 expressões, das quais 58 foram fornecidas pelas mulheres e 52 pelos homens, ficando uma média de 4,7 respostas por sujeito. Esta etapa do processo de análise dos resultados já permitiu verificar empiricamente a existência de 77 tipos de expressões de sentido na representação social do Lazer na Internet, as quais, ao serem agrupadas de acordo com a similaridade de significados, originaram 08 categorias (C) de análise:

(C1) PERCEPÇÃO DO LAZER – Assim denominada por se referir as características da navegação e conseqüentemente do lazer na internet. Compôs-se das seguintes expressões: “Comodidade”; “Facilidade”; “Concentração”; “Criatividade”; “Dificuldades”; “Impaciência”; “Individual”; “Necessidade”; “Possibilidades”; “Sedentarismo”; “Simplificação”;

(C2) CONHECIMENTO – Reuniu todas as expressões que apontaram para o acesso ao conhecimento através da rede, como: “Arte”; “Atualização”; “Caminhos até então desconhecidos”; “Conhecimento/conhecimento em rede”; “Cultura”; “Informação”;

“*Informações ligadas ao lazer*”; “*Leitura*”; “*Novos conhecimentos*”; “*Pesquisa*”;
“*Regras*”; “*Praticar conhecimento*”;

(C3) CONECTIVIDADE – Categoria que reuniu as expressões com sentido de conexão, como: “*Globalização*”; “*Mundo em suas mãos*”; “*Trabalhos*”; “*Triunfo*”;
“*Tudo*”;

(C4) INTERAÇÃO – Assim denominada por conter expressões que se referem a interação pessoal mediada pelo computador e internet: “*Bate-papo*”; “*Comunicação*”;
“*Conhecer pessoas*”; “*Conversa com amigo*”; “*Enviar e-mails/E-mail*”; “*Intercâmbio*”;
“*Falta de interação corpo a corpo/Falta de troca de energia*”; “*Interatividade*”;
“*Manter amizades à distância*”; “*Novas buscas de novas relações/ Novas relações*”;
“*Pessoas*”;

(C5) EXPRESSÃO DO LAZER – Reúne todas as possibilidades de atividades de lazer na Internet: “*Alegria*”; “*Beber*”; “*Bisbilhotar*”; “*Cavalar*”; “*Casa*”; “*Cinema*”;
“*Correr*”; “*Dançar*”; “*Descanso*”; “*Descontração*”;
“*Diversão/Entretenimento/divertimento*”; “*Esporte*”; “*Filmes*”; “*Futebol*”; “*Jogo*”;
“*Lazer*”; “*Liberdade*”; “*Lúdico*”; “*Movimento*”; “*Música*”; “*Passatempo*”; “*Praticar exercícios*”; “*Riso*”; “*Satisfação*”; “*Turismo*”; “*Viagem/viagens/Viajar/Viajar sem sair de casa*”;

(C6) LINGUAGEM DA INTERNET – Composta pelos elementos de composição das imagens da navegação como: “*Colorido*”; “*Computador*”; “*Ícones*”; “*Navegar*”;
“*Símbolos*”;

(C7) SEXUALIDADE – Agrupa as expressões que podem ser relacionadas ao sexo na internet: “*Namorar*”; “*Prazer*”; “*Sensibilidade*”; “*Sexo*”; e,

(C8) TEMPO – Comportou todas as expressões referentes à dimensão temporal do lazer na internet: “*Ócio*”; “*Perda de tempo/Tempo perdido*”; “*Tempo disponível/Tempo livre*”.

O julgamento de similaridades de significados das categorias procurou privilegiar o consenso quantitativo e qualitativo dos dados, de acordo com a metodologia que foi empregada.

A Tabela 1 apresenta as categorias associadas à representação social do lazer na internet e a frequência das respostas fornecidas pelos gêneros e por grupos de idade: Grupo A – Feminino até 30 anos; Grupo B – Feminino > de 30 anos; Grupo C – Masculino até 30 anos; Grupo D – Masculino > de 30 anos.

Tabela 1. Frequência das respostas e % (em parênteses) das categorias do Lazer na Internet fornecidas por grupos de idade e gêneros

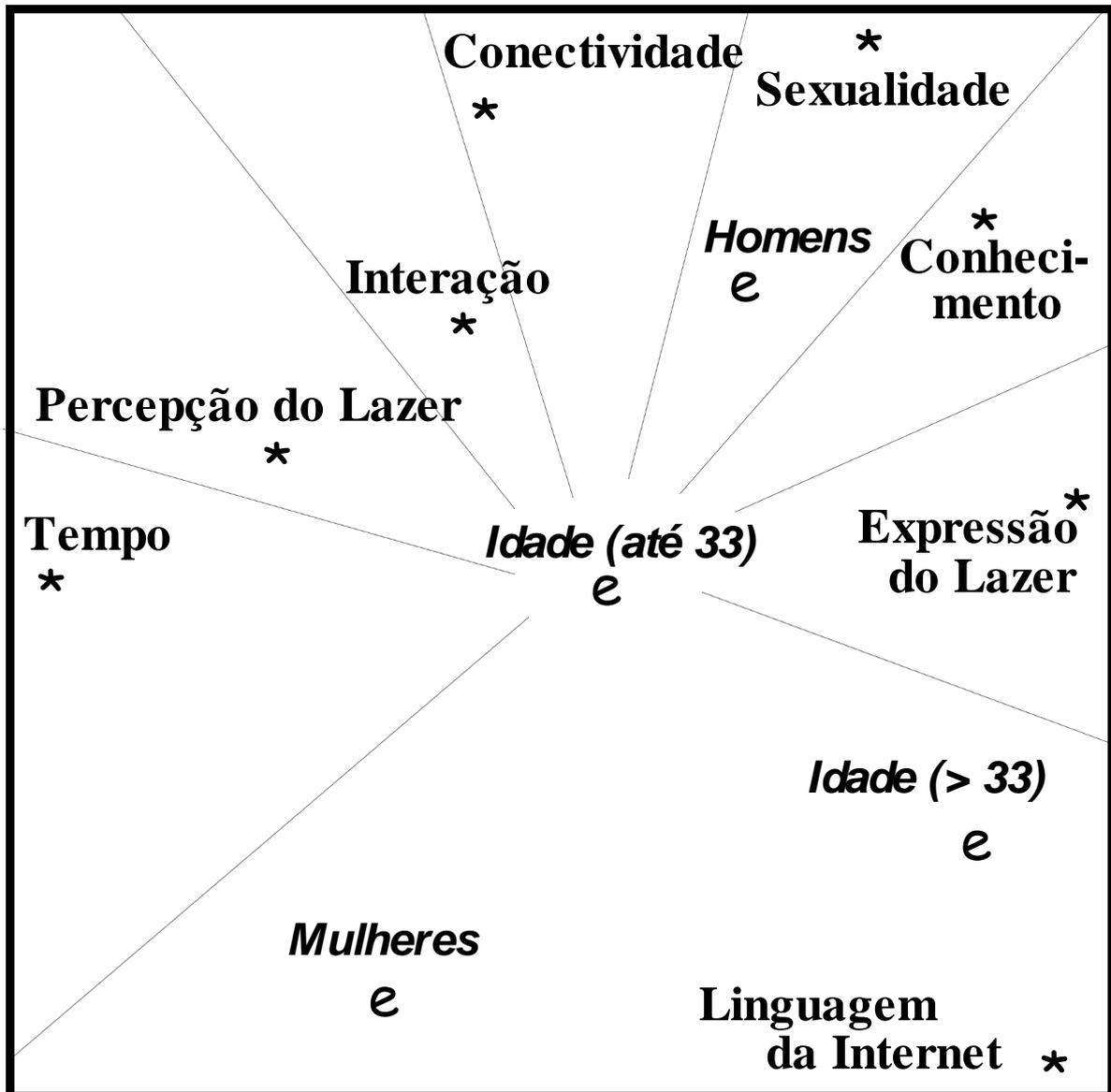
CATEGORIAS	GÊNEROS						Total
	Feminino			Masculino			
	Grupo A Até 30	Grupo B > 30	Total	Grupo C Até 30	Grupo D > 30	Total	
Percepção	06 (5,45)	03 (2,73)	09 (8,18)	03 (2,73)	0	03 (2,73)	12 (10,91)
Conhecimento	04 (3,63)	03 (2,73)	07 (6,36)	09 (8,18)	03 (2,73)	12 (10,91)	19 (17,27)
Conectividade	02 (1,82)	01 (0,91)	03 (2,73)	01 (0,91)	01 (0,91)	02 (1,82)	05 (4,55)
Interação	02 (1,82)	06 (5,45)	08 (7,27)	06 (5,45)	02 (1,82)	08 (7,27)	16 (14,54)
Lazer	06 (5,45)	09 (8,18)	15 (13,63)	16 (14,54)	07 (6,36)	23 (20,91)	38 (34,54)
Linguagem	01 (0,90)	05 (4,55)	06 (5,45)	0	0	0	06 (5,45)
Sexo	03 (2,73)	02 (1,82)	05 (4,55)	02 (1,82)	01 (0,91)	03 (2,73)	08 (7,28)
Tempo	03 (2,73)	02 (1,82)	05 (4,55)	0	01 (0,91)	01 (0,91)	06 (5,46)
Total de respostas	27 (24,54)	31 (28,18)	58 (52,72)	37 (33,64)	15 (13,64)	52 (47,28)	110 (100,00)

Parece-nos significativo observar a distinção de frequência de respostas por gênero e idade, pois enquanto os homens de até 30 anos (Grupo C) apresentaram um número de respostas bem superior as mulheres da mesma faixa etária (Grupo A), os homens de mais de 30 anos (Grupo D) apresentaram um número de resposta inferior as

mulheres da mesma idade (Grupo B). Também podemos observar que a percepção do lazer na internet foi muito mais referida pelos homens e especialmente os do Grupo C, enquanto que a percepção do lazer se coloca mais presente entre as mulheres de mais idade (Grupo B). Tais achados estão de acordo com Van Deursen *et al.* (2015) ao investigar tipos de atividades na Internet na população holandesa entre os anos de 2010 e 2013 percebendo que as atividades de lazer online são mais populares entre homens do que mulheres.

Com relação a percepção do lazer na navegação, as mulheres mostraram-se mais interessadas, principalmente as mulheres mais jovens (Grupo A), enquanto que os homens mais jovens (Grupo C) referiram-se mais ao conhecimento. Só as mulheres, com preponderância do grupo B (> de 30 anos), referiram-se a linguagem da internet, assim como ao fator tempo.

Após a definição das categorias que conformam a estrutura da representação social do lazer na internet, os dados foram submetidos ao tratamento por análises multivariadas do tipo SSA (Análise de Estrutura de Similaridade, ver Guttman, 1965; Roazzi, Souza & Bilskyy, 2015) para se determinar o grau de intercorrelações das categorias entre si, na composição da estrutura da representação social do lazer na Internet, auxiliada pelo "*método de variáveis externas como pontos*" (Amar & Cohen, 1999; Roazzi & Dias, 2001), para estabelecer a correlação existente entre a estrutura encontrada e as variáveis externas gêneros e idade. A Figura 1 resume estas duas análises empreendidas, apresentando a estrutura da representação social do lazer na internet, e sua interrelação com as variáveis, gênero e idade.



Coordenada 1 versus 2 da análise tridimensional

Coefficiente de alienação: 0.07

Figura 1. Análise SSA das categorias relativas à Representação Social do Lazer na Internet considerando como variáveis externas (e) as idades e gênero da amostra

A configuração espacial do SSA apresentou uma organização polar onde se observa claramente a distribuição das categorias ao redor de uma região central. Contudo, este polo encontra-se vazio, significando que não há um núcleo central, conforme a visão de outras teorias de análise da representação social (ver Sá, 2002; Abric, 1993).

No que tange as intercorrelações existentes entre as categorias, podemos ressaltar que a representação social do lazer na internet apresenta-se bastante diferenciada por gênero e idade, no que toca ao sentido de corporeidade. Tal experiência se mostra mais presente e intensa para os homens com idades de até 33 anos (as idades mais jovens) do que para as mulheres de qualquer idade, expressa através da relação direta feita entre “*Percepção do Lazer*”, aquisição de “*Conhecimento*” e a vivência da “*Sexualidade*” no espaço virtual, enquanto que para as mulheres, posicionadas no outro extremo do espaço euclidiano, há uma relação mais estreita com os aspectos da “*Linguagem da Internet*”, ou seus aspectos de navegação. Esta categoria apresentou uma localização isolada e distante, demonstrando possuir pouca correlação com as demais. Diferentemente, podemos observar um alto grau de correlação entre as categorias “*Percepção do lazer*”, “*Conhecimento*”, “*Sexualidade*” e “*Conectividade*”, como também entre as categorias “*Interação*”, “*Percepção do Lazer*” e “*Tempo*”.

Conforme a apresentação das correlações das categorias, podemos dizer que a representação social do lazer na internet considera que o “*Lazer*” está diretamente relacionado à aquisição de “*Conhecimento*” e a vivência da “*Sexualidade*” virtual. Também podemos dizer que a “*Percepção do lazer*” na internet está diretamente relacionada ao fator “*Tempo*”, para se estabelecer “*Interação*”, através dos aspectos da “*Conectividade*”.

Com a aplicação do método das variáveis externas como pontos podemos observar que a representação social do lazer na internet apresenta-se bastante diferenciada por gênero e idade, visto que, o “*Lazer*” está diretamente relacionado a aquisição de “*Conhecimento*” e a vivência da “*Sexualidade*” virtual muito mais para os homens até 33 anos (Grupo C), do que para os homens com mais de 33 anos (Grupo D), e menos ainda para as mulheres, principalmente as de mais de 33 anos (Grupo B). Também podemos dizer que a “*Percepção do lazer*” na internet está diretamente relacionada ao fator “*Tempo*”, para se estabelecer “*Interação*”, através dos aspectos da “*Conectividade*”, de maneira semelhante ao agrupamento anterior, de maneira muito mais significativa para os homens de idade até 33 anos (Grupo C), do que para os homens do Grupo D e menos ainda para as mulheres. Contudo, para as mulheres de mais de 33 anos (Grupo B) o lazer na internet depende da “*Linguagem*”. As diferenças observadas entre os sexos parecem consistentes, por preferências socioculturais

relativamente permanentes encontradas em estudos prévios em outros contextos culturais (ver Van Deursen *et al.*, 2015).

Considerações finais

O estudo logrou pôr em evidência aspectos da experiência do lazer na internet bastante marcados pelo gênero e pelas idades, o que implica em equacionamentos específicos da experiência da corporeidade segundo essas variáveis.

Por ser uma representação de representação, ou representação indireta, como coloca Durand (1988), onde o objeto concreto em si não existe de fato para ser representado na consciência, utilizando outros níveis de imagens mentais, observamos na figura da projeção multidimensional resultante da análise SSA que a estrutura da representação dos conceitos Lazer-internet não apresenta uma interrelação muito significativa compondo a estrutura. Isso pode significar a não conclusão do processo de representação, dado a sua novidade na cotidianidade do sujeito, visto que apesar deste público utilizar-se muito desta tecnologia para os estudos, a recorrência deste meio para o lazer ainda é novo e se mantém em processo de construção, de ambos os lados, tanto no sentido das construções de novos softwares para diversão na internet quanto à própria representação do sujeito sobre o lazer na mesma.

A motivação dos indivíduos para usar a Internet para o lazer pode ser entendida como uma necessidade de melhorar seus estados de humor, em função do desgaste com os estudos, uma vez que a amostra foi composta por pessoas cursando pós-graduação. Contudo, pode acarretar no uso compulsivo da Internet (Pontes, Caplan & Griffiths, 2016).

A experiência de realização deste estudo proporcionou a aquisição de novos conhecimentos, configurando-se como um legado a esta área de estudos ainda insipiente no Brasil, qual seja, a de estudos do lazer na internet numa perspectiva cognitiva. Tais achados abrem possibilidades de desdobramentos para estudos futuros, onde se analise o lazer na internet nos mais diferentes públicos e variáveis, tais como: idades, classes sociais, identidades de gênero, nível de escolaridades, etc.

Enfim, pela relevância do objeto na sociedade atual e carência de trabalhos sobre o tema pode-se conformar num promissor programa de pesquisa.

Referências

- Abric, J. C. (1993). Central system, peripheral system: their functions and roles in the dynamics of social representations. *Papers on Social Representations*, 2 (2), 75-78.
- Balbure, B. (1995). Pulsão. Em R. Chemama (Org.), *Dicionário de Psicanálise* (pp. 177-180). Porto Alegre: Artes Médicas Sul.
- Bardin, L. (2009). *Análise de conteúdo* (Edição revista e actualizada). Lisboa: Edições 70.
- Borg, I. (1979). Some basic concepts of facet theory. Im J.C. Lingoes (Org.), *Geometrical representation of relational data: Readings in multidimensional scaling*. Ann Arbor, Michigan: Mathesis Press.
- Borg, I. (1993). How to construct indices in Facet Theory. Proceedings da "IV International Conference on Facet Theory" realizada em Praga, Czech Republic, de 29 de Agosto a 01 de Setembro de 1993.
- Canter, D. & Kenny, C. (1981). The multivariate structure of design evaluation. *Multivariate Behavioral Research*, 16, 215-236.
- Carvalho, M. R. F. (1997). *O Outro Lado do Aprender....Representações sociais da escrita no semi-árido norte-riograndense*. Natal, RN: Tese de Doutorado.
- Cohen, E. H. & Amar, R. (1999). External Variables as Points in SSA: A Comparison with the Unfolding Techniques. In R. Meyer Schweizer, D. Hänzi, B. Jann, E. Peier- Kläntschli & H. J. Schweizer - Meyer (Eds.), *Facet Theory: Design and Analysis* (pp. 259-279). Bern: FTA - Facet Theory Association (c/o Institut für Soziologie, Universität Bern).
- Dancer, L.S. (1990). Introduction to facet theory and its applications. *Applied Psychology: An International Review*, 39(4), 365-377.
- D'Andrade, R. (1995). *Development of cognitive anthropology*. Cambridge: Cambridge Press.
- Donald, I. (1985). The cylindrex of place evaluation. Em D. Canter (Org.), *Facet Theory: Approaches to Social Research*. New York: Springer Verlag.
- Durand, Gilberto (1988). *A Imaginação Simbólica*. Tradução Eliane Fittipaldi Pereira, São Paulo: Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo.
- Feger, H., & Von Hecker, U. (1993). Testing the predictions of Facet Theory. *Proceedings da "IV International Conference on Facet Theory"*, Praga, Czech Republic, de 29 de Agosto a 01 de Setembro de 1993.
- Formiga, N. S. (2017). Valores humanos e hábitos de lazer: Um estudo correlacional em jovens. *Psicologia argumento*, 27(56), 23-33.
- Freud, S. (1969). Os Instintos e suas Vicissitudes. (T. O. Brito, P. H. Britto e C. M. Oiticica, Trad.). Em J. Salomão (Org.), *Edição standard brasileira de obras*

- completas de Sigmund Freud* (Vol. 14, pp. 129-162). Rio de Janeiro: Imago. (Original publicado em 1915)
- Griffiths, M.D., & Pontes H.M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Journal of Addiction Research and Therapy*, 5:e124. doi: 10.4172/2155-6105.1000e124.
- Gunkel, D. (2001). *Hacking Cyberspace*. Boulder: Westview Press. <http://www.jaconlinejournal.com/archives/vol20.4/gunkel-hacking.pdf>
- Guttman, L. (1965) A General nonmetric technique for finding the smallest co-ordinate space for a configuration. *Psychometrika*, 33, 469-506.
- Harvey, D. (1992). *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola.
- Kiesler, S. (2014). *Culture of the Internet*. Psychology Press.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2014). Internet gaming disorder treatment: a review of definitions of diagnosis and treatment outcome. *Journal of Clinical Psychology*, 70(10), 942-955.
- Kuss, D.J. D., Griffiths, M., Karila, L., & Billieux, J. (2014). Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. *Current pharmaceutical design*, 20(25), 4026-4052.
- Lacan, J. –M. (1998). *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- Laplanche, J. e Pontalis, J. – B. (1992). Identificação. Em J. Laplanche e J.-B. Pontalis (Orgs.), *Vocabulário da Psicanálise* (pp. 226-230). São Paulo: Martins Fontes.
- Lave, J. (1988). *Cognition in practice*. Cambridge: Cambridge Press.
- Lazzarin, F. A., De Azevedo Netto, C. X., & Ferreira de Sousa, M. R. (2015). Informação, memória e ciberespaço: considerações preliminares no campo da Ciência da Informação no Brasil. *Transinformação*, 27(1), 21-30.
- Levy, S. (1985). Lawful roles of Facets in Social Theories. Em D. Canter (Org.), *Facet Theory: Approaches to Social Research*. New York: Springer-Verlag.
- Levy, S. (1993). Facet Theory: An overview of cumulative theory construction. *Proceedings da "IV International Conference on Facet Theory"*, Praga, Czech Republic, de 29 de Agosto a 01 de Setembro.
- Lyon, D. (1998). *Pós-modernidade*. São Paulo: Paulus.
- McLuhan, M. (1974). *Os meios de comunicação: como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Miranda, L. L., de Souza Filho, J. A., & Santiago, M. V. (2017). A relação lazer e mídia entre adolescentes e jovens de escolas públicas em Fortaleza/CE. *Psicologia Argumento*, 32(79), Supl. 2, 29-43.
- Moscovici, S. (1978). *A Representação Social da Psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Moscovici, S. (1988). Notes towards a description of social representations. *European Journal of Social Psychology*, 18(3), 211-250.

- Nascimento, A. M, & Roazzi, A. (2013). Autoconsciência, imagens mentais e mediação cognitiva. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 26(3), 493-505.
- Pereira, R. S. (2016). Second life: o lazer em um ambiente de sociabilidade na internet. In *Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, 15; Congresso Internacional de Ciências Do Esporte* (Vol. 2, pp. 1-12).
- Pontes, H. M, Caplan, Scott E. & Griffiths, M. D. Validação Psicométrica da Escala de Uso Problemático Generalizado da Internet 2 em uma Amostra Portuguesa. *Computers and Human Behavior*, vol. 63, 2016, 823-833.
- Pujol, J., & Montenegro, M. (2015). Technology and feminism: A strange couple. *Revista de Estudios Sociales*, 51, 173-185. DOI: <http://dx.doi.org/10.7440/res51.2015.13>
<https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.7440/res51.2015.13>
- Punnett, B. J., Ford, D., Galperin, B. L., & Lituchy, T. (2017). The emic-etic-emic research cycle. *AIB Insights*, 17(1), 3-6. http://documents.aib.msu.edu/publications/insights/v17n1/v17n1_Article1.pdf
- Roazzi, A., & Dias, M. da Graça B. B. (2001). Teoria das facetas e avaliação na pesquisa social transcultural: Explorações no estudo do juízo moral. In: Conselho Regional de Psicologia - 13a Região PB/RN. (Org.), *A diversidade da avaliação psicológica: Considerações teóricas e práticas* (pp. 157-190). João Pessoa: Ideia. <https://goo.gl/blOISb>
- Roazzi, A., Souza, B. C., & Bilsky, W. (2015). *Facet Theory: Searching for Structure in Complex Social, Cultural and Psychological Phenomena*. Recife: Editora Universitária da UFPE. DOI: 10.13140/RG.2.1.3267.0801 Link: <https://bit.ly/2OgydJX>
- Russel, B. H. (1994). *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*. London: Sage.
- Sá, C. P. (2002). *Núcleo Central das Representações Sociais*. 2.ed. Petrópolis: Vozes.
- Santos, M. (2000). *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record.
- Scott, Joan. (1996). *Gênero: Uma categoria útil de análise histórica*. Recife: SOS Corpo, Tradução: Chistine Rufino Dabat e Maria Betânia Ávila.
- Spracklen, K. (2015). Leisure Studies and the Problem of the Net. In *Digital Leisure, the Internet and Popular Culture* (pp. 32-52). Palgrave Macmillan, London.
- Sodré, M. (1998) ARKHÉ Negra: O corpo Microcosmo Ritualístico. *Revista Antropológicas*, 3(7), Série Anais, PPG em Antropologia UFPE.
- Van Deursen, A. J., van Dijk, J. A., & Peter, M. (2015). Increasing inequalities in what we do online: A longitudinal cross sectional analysis of Internet activities among the Dutch population (2010 to 2013) over gender, age, education, and income. *Telematics and informatics*, 32(2), 259-272.

Recebido:20/9/2018. Aceito: 20/11/2018.

Sobre autores e contatos:

Alda Batista de Oliveira- Psicóloga Clínica e Mestre em Antropologia Cultural. *Laboratório de Estudos da Autoconsciência, Consciência, Cognição de Alta Ordem e Self – LACCOS / UFPE*

E-mail: aldabat@gmail.com

Alexsandro Medeiros do Nascimento - Psicólogo. *Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva – PPGPC / UFPE - Laboratório de Estudos da Autoconsciência, Consciência, Cognição de Alta Ordem e Self – LACCOS / UFPE*

E-mail: alexmeden@hotmail.com

Antonio Roazzi - Psicólogo.: Universidade Federal de Pernambuco - *Programa de Pós-Graduação em Psicologia Cognitiva – PPGPC / UFPE - Laboratório de Estudos da Autoconsciência, Consciência, Cognição de Alta Ordem e Self – LACCOS / UFPE*

E-mail: roazzi@gmail.com

Lucas Nonato Souza e Silva - Bacharel em Filosofia. *Laboratório de Estudos da Autoconsciência, Consciência, Cognição de Alta Ordem e Self – LACCOS / UFPE*

Email: nonatos_18@hotmail.com