

CHATGPT E OS ESTUDOS DO LAZER: UMA ANÁLISE SOB A PERSPECTIVA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E SUAS IMPLICAÇÕES

Juliana de Paula Figueiredo¹
Florianópolis, SC, Brasil

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro²
São Paulo, SP, Brasil

Rubian Diego Andrade³
Governador Valadares, MG, Brasil

Giselle Helena Tavares⁴
Uberlândia, MG, Brasil

Gisele Maria Schwartz⁵
Rio Claro, SP, Brasil

RESUMO: Tendo em vista a escassez de estudos voltados a compreender os possíveis impactos do uso de inteligência artificial, como o ChatGPT, no campo do lazer, este estudo teve por objetivo analisar e dimensionar as implicações dos conteúdos expressos sobre lazer no ChatGPT. O estudo teve uma natureza qualitativa, desenvolvido por meio de pesquisa exploratória diretamente no referido chat. Para a coleta de dados, foram elencadas seis questões-chave, direcionadas aos principais conteúdos sobre lazer. Os dados foram analisados descritivamente, por meio de análise de conteúdo e os resultados indicam que a compilação das respostas não abarca a amplitude dos conteúdos definidores do lazer, deixando diversas lacunas importantes já contempladas na literatura específica sobre lazer.

Palavras-chave: Lazer; inteligência artificial; tecnologia.

¹ Doutora em Educação Física (UFSC). Professora na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU), Laboratório de Pesquisa em Lazer e Atividade Física (LAPLAF/UDESC) e Grupo de Pesquisa em Lazer, Aventura e Sustentabilidade (GEPLAVS/UFJF-GV) E-mail: julianapfig@hotmail.com

² Doutora em Ciências da Motricidade (UNESP). Professora na Pós-Graduação no Senac/SP. Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU) e do Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer (LAGEL/GESPORTE/UnB). E-mail: anapaulaguizarde@yahoo.com.br

³ Doutor em Ciências do Movimento Humano (UDESC). Professor na Universidade Federal de Juiz de Fora, Campus Governador Valadares (UFJF-GV). Líder do Grupo de Extensão e Pesquisa em Lazer, Aventura e Sustentabilidade (GEPLAVS-UFJF-GV). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU), Núcleo de Pesquisas em Ciências da Saúde (Nupecis) e do Grupo de pesquisas em Aprendizagem Motora e Desenvolvimento Humano (UDESC/CEFID). E-mail: rubian.andrade@ufff.br

⁴ Doutora em Ciências da Motricidade (UNESP). Professora na Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Líder do Grupo de pesquisa sobre Gestão do Esporte, Lazer e Saúde (GERE/UFU- Uberlândia-MG). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU), Laboratório de Gestão das Experiências do Lazer (LAGEL/GESPORTE/UnB) e do Grupo Interdisciplinar de Estudos do Lazer (GIEL). E-mail: gi_htavares@yahoo.com.br

⁵ Livre Docente (UNESP). Professora Adjunta aposentada na Universidade Estadual Paulista (UNESP). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU). E-mail: gisele.schwartz@unesp.br

CHATGPT AND LEISURE STUDIES: AN ANALYSIS FROM THE PERSPECTIVE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND ITS KEYS

ABSTRACT: Due to the scarcity of studies aimed at understanding the possible impacts of using artificial intelligence, such as ChatGPT, in leisure ambit, this study aimed to analyze and measure the implications of content expressed about leisure in ChatGPT. The study had a qualitative nature, developed through exploratory research directly in the aforementioned chat. For data collection, six key questions were listed, directed to the main contents about leisure. Data were descriptively analysed through content analysis and the results indicate that the compilation of responses does not cover the range of leisure-defining content, leaving several important gaps already established in the specific literature on leisure.

Keywords: Leisure; artificial intelligence; technology.

CHATGPT Y ESTUDIOS DE OCIO: UN ANÁLISIS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y SUS IMPLICACIONES

RESUMEN: Dada la escasez de estudios que tengan como objetivo comprender los posibles impactos del uso de inteligencia artificial, como ChatGPT, en el área del ocio, este estudio tiene como objetivo analizar y dimensionar las implicaciones de los contenidos expresados sobre el ocio en el ChatGPT. El estudio es de carácter cualitativo, desarrollado a través de una investigación exploratoria directamente em el chat. Para el conjunto de datos, hay seis cuestiones-claves, dirigidas a los contenidos principales del ocio. Los datos se analizaron descriptivamente, mediante análisis de contenido y los resultados indican que la recopilación de respuestas no cubre la amplitud del contenido que define el ocio, dejando lagunas importantes ya cubiertas en la literatura específica sobre ocio.

Palabras-clave: Ocio; inteligencia artificial; tecnología.

Introdução

Uma das grandes revoluções associadas às tecnologias atuais está centrada na utilização dos recursos envolvendo inteligência artificial (IA), a qual representa uma área da Ciência da Computação, responsável pela criação de sistemas, para atender diversas finalidades. As inúmeras ferramentas desse setor estão sendo amplamente utilizadas nos mais diversos domínios da sociedade, sendo que seus impactos são ainda difíceis de serem dimensionados.

Segundo Duduka *et al.* (2023), com intuito de contemplar os interesses crescentes e suprir as necessidades sociais de soluções rápidas e aprimoradas, a inteligência artificial vem ganhando espaço em todos os setores sociais. Já se pode notar que os avanços imprimem

novas dimensões de soluções, entre outros, nos campos do *e-commerce*, da educação, da comunicação, da saúde, na arte, no entretenimento e, inclusive, no lazer, o qual é o foco deste estudo.

As consequências sociais do uso dos diversos recursos da inteligência artificial difundidos, ainda requerem reflexões e direcionamentos. Conforme Shakirov (2016) alertou, conquanto tenha havido a rápida aceitação e assimilação dos artigos de inteligência artificial em novos contextos e produtos, da mesma forma, existe uma premência em se dimensionar as possíveis consequências desse uso para a sociedade. Esse autor ressalta, ainda, que seus estudos favorecem evidências de que alguns tipos de sistemas algoritmos podem alterar, inclusive, a forma com que as pessoas interagem, ou se percebem de modo antissocial ou pró-social.

Pesquisadores como Hu e Min (2023) colaboram nessa discussão, salientando as implicações éticas e de segurança no setor de serviços envolvendo o emprego de IA. Em seus estudos, os autores oferecem reflexões acerca da necessidade de gerenciamento eficiente de informações pessoais, buscando implementar as questões de privacidade envolvidas com a utilização de determinados recursos da IA.

No campo específico do lazer, uma das poucas contribuições na literatura acerca do impacto da utilização de inteligência artificial notadamente no campo do lazer, pode ser encontrada no trabalho de Churcher (1991). Analisando a literatura produzida sobre o assunto na época, nesse estudo, o autor evidencia uma polarização na visão dos pesquisadores sobre os prós e contras a respeito da utilização da IA na esfera do lazer.

Entre os pesquisadores mais otimistas, o posicionamento recai em uma visão microsociológica, apontando que a IA é inevitável e que deflagra impactos benéficos, sobretudo, no que concerne à velocidade com que as soluções são apresentadas. Porém, no entender dos mais pessimistas, os quais adotam uma visão macrosociológica, os sistemas de IA promovem consequências que interferem na tessitura social de modo nocivo. Como conclusão, o autor reitera a necessidade de se promoverem melhorias nos recursos de IA, no sentido de torná-los mais acessíveis e socialmente aceitáveis.

Ao se focalizarem algumas especificidades relacionadas ao campo do lazer, como o entretenimento, percebem-se contribuições interessantes na literatura, revitalizando esse setor. Ao abordar a associação da IA nas artes, Kalpokiene e Kalpokas (2023) ressaltam a força transformadora desses recursos na vida humana, impactando o domínio da criatividade nas artes, o qual, tradicionalmente, era tomado como exclusivamente humano e, agora, vem

associado aos recursos tecnológicos. No estudo, também é abordado o viés a respeito da proteção de direitos autorais dos conteúdos gerados por IA.

Um dos segmentos do campo do lazer que mais se beneficiam dos recursos de IA, é referente à indústria de *games*. Para Ravyse, Blignaut e Botha-Ravyse (2023), os temas sobre fidelidade nos jogos são importantes, para se poder compreender diversos aspectos da vida social. Assim, os autores reiteram a necessidade de que esta temática seja amplamente abordada, no sentido de propiciar a compreensão, entre inúmeros fatores, sobre o potencial de aprendizado e a previsão de crescimento do mercado relacionado com os *games*. A cocriação de alguns códigos, a qual permite as bases, tanto em teorias, como em avaliação heurística das interfaces, pode auxiliar na fidelização funcional e eficiente para a integração adequada da IA nesse setor. Devido à alta demanda de interesse sobre esse setor, os autores ainda orientam para a necessidade de novas investigações para a área.

Desde as experiências com os *videogames*, os quais possuem emulações cada vez mais próximas da realidade, até as escolhas por determinadas atividades culturais, a IA tem se destacado no campo do lazer, com crescimento de vivências mais imersivas. Um dos exemplos pode ser relativo às participações em experiências imersivas dentro dos parques temáticos. Esta possibilidade imersiva requer construções específicas, para que as experiências sejam efetivas, mas, segundo ressaltam Clavé, Carlà-Uhink e Freitag (2023), também está associada à disponibilidade dos participantes em se deixar imergir. Portanto, em termos de imersividade nos parques temáticos, a experiência reflete a capacidade de engendrar e induzir a um estado de espírito imersivo dos participantes, utilizando estratégias persuasivas, as quais os incentivam a aceitar a proposta de imersão que a vivência promove.

Ao centrarem a atenção a respeito da inserção da IA na produção de conhecimentos sobre outros setores do campo do lazer, quais sejam, da hotelaria e do turismo, Nannelli, Capone e Lazzeretti (2023) apontam uma grande transformação advinda do desenvolvimento das inovações atreladas às ferramentas da IA. Os resultados da pesquisa desses autores evidenciam vertentes de estudos voltados, sobretudo, para os dados de previsão e demanda de satisfação, de realidades virtual e aumentada nos processos de cocriação de conteúdos, assim como, sobre robôs de atendimento e as tendências do turismo inteligente, ratificando grande impacto nesses campos.

Um dos ramos das IA de grande uso na atualidade são as IA generativas, capazes de auxiliar na criação de vídeos, textos, códigos, utilizando um conjunto de dados em larga escala, além de modelos, os quais utilizam diferentes linguagens. Essas ferramentas são projetadas para criarem novas informações, a partir de dados pré-existentes.

Entre os diversos recursos com estas características, pode ser citado o *chat Generative Pretrained Transformer* (ChatGPT), foco do presente estudo. Esta ferramenta funciona pautada em um modelo de linguagem, o qual foi programado para interpretação de dados e geração de respostas a um determinado comando, para a realização de inúmeras tarefas. Assim, segundo Berti (2023), o grande diferencial desta ferramenta é ser um *chatbot*, que representa um modelo programado para que o usuário possa fazer perguntas, tendo acesso a respostas sobre inúmeros temas, com rapidez. Portanto, o ChatGPT se pronuncia como uma forma de potencialização das mediações informacionais na atualidade, podendo ser utilizado para atender demandas e finalidades diversas.

Entre as possíveis vantagens de utilização desse recurso, conforme Berti (2023), podem ser citados os aspectos referentes à geração, interpretação e aplicabilidade de dados, com criação de conteúdos e formatos diversos, implicando na otimização do tempo e na possibilidade de automação de tarefas. Outro grande ponto de interesse sobre o ChatGPT, é que ele está disponibilizado de forma gratuita, sendo acessado por um endereço eletrônico (<https://chat.openai.com>).

A empresa OpenAI, responsável por criar essa ferramenta, foi fundada em 2015. É descrita como uma instituição sem fins lucrativos e foi a percussora no processo de criação de plataformas online generativa, isto é, que tem as capacidades de aprender e de transformar dados, pautada em *machine learning* e em redes neurais, favorecendo diálogos virtuais, uma das ferramentas de IA que mais geram polêmica na sociedade atualmente. O ChatGPT foi criado com base em uma técnica de treinamento de linguagem intitulada *Reinforcement Learning from Human Feedback* (Aprendizagem por Reforço com *Feedback* Humano), conforme explicita Sparrow (2022). Recentemente, estas ferramentas têm recebido grande repercussão, por poderem ser utilizadas para atender a inúmeros propósitos, levando às inquietações sobre ética, plágio, ou outros aspectos ainda sem o devido dimensionamento.

Esta ferramenta de IA referente ao ChatGPT, representa um *chatbot*, o qual foi criado para melhorar o atendimento ao usuário em tempo real, tornando a experiência peculiar e satisfatória. Ele é concebido como uma plataforma operada para responder a questionamentos, com conteúdo diversificado.

Segundo Rudolph, Tan e Tan (2023), o ChatGPT representa um modelo de linguagem de última geração, o qual foi projetado para a criação de textos, em que a interação com o usuário se dá de uma forma aparentemente natural e intuitiva. Estes aspectos o diferem de outras ferramentas criadas anteriormente.

Como geralmente ocorre no caso de inovações, existem, ainda, muitas lacunas quanto à prevalência de fatores positivos e/ou negativos associados à utilização do ChatGPT (Sparrow, 2022). Algumas utilidades podem ser plausíveis, alavancando perspectivas conversacionais, entretanto, outras podem deflagrar erros comprometedores, haja vista que não há um dimensionamento concreto sobre o emprego desses recursos nos mais diferentes setores da vida humana.

Entre algumas vantagens já elucidadas sobre estes recursos estão a possibilidade de maior aproximação com os usuários destas ferramentas. Isto permite gerar uma infinidade de dados, os quais podem abastecer bases informacionais valiosas, inclusive, a respeito da conduta dos usuários e suas dinâmicas, traçando-se tendências a partir da coleta de dados das informações desses usuários. Com isto, podem ser geradas novas vivências cada vez mais próximas dos ideais pessoais e específicos, ampliando o engajamento.

Neste sentido, parece existir, atualmente, uma valorização desses recursos da IA em empresas do setor do lazer. Isto se reflete na criação de algoritmos específicos, capazes de possibilitar a oferta de diferenciais, bem como, a antecipação de tendências, com base nas demandas, além da otimização das ofertas. Todos esses diferenciais são gerados pelo conhecimento prévio da conduta e pela avaliação dos próprios usuários.

Entretanto, existem, também, algumas limitações já identificadas. No caso do ChatGPT, pode ser citada a incorreção de certas informações, o que as torna ilegítimas e, até mesmo, falseadas. Além disto, nos textos expressos, podem ser apresentadas instruções que denotem algum perigo, ou que levem a um enviesamento nas respostas.

Outro fator importante é a limitação de informações atualizadas sobre o mundo e sobre os eventos ocorridos recentemente, haja vista que a ferramenta não é alimentada adequadamente, ainda. Portanto, assim como o próprio ChatGPT (ChatGPT, 2023) alerta, logo na entrada do conteúdo, as respostas podem ocorrer de forma superficial e, não raro, incorretas, devendo ser relativizadas.

Este *chat* ganhou difusão social e popularização em curto espaço de tempo, desde 2022, quando foi divulgado. Entretanto, as ferramentas dessa natureza estão apenas iniciando e em constante atualização, para que consigam alcançar modelos de interpretação e fornecimento de dados mais precisos e eficientes, denotando, ainda, possibilidades de falhas na execução das tarefas e, até mesmo, imprecisão nas respostas, o que o torna, ao mesmo tempo, aclamado e criticado.

No próprio *site*, é deixado claro que esta ferramenta está em fase de testes e aprimoramento constante. Contudo, sua popularidade é crescente, mas, pode trazer danos ainda

sem precedentes. A esse respeito, Freitas (2023) alerta que, no campo da educação, o ChatGPT, pode se tornar um vício, prejudicando o aprendizado, pelo fato de diminuir a capacidade dos alunos de resolverem problemas por si próprios e interferir na formação do pensamento crítico. Outro ponto nevrálgico associado à utilização dessa ferramenta, é o impacto que ela pode gerar nas singularidades dos campos da educação e de pesquisas, uma vez que, segundo Freitas (2023), já estão sendo mencionados elementos de fraudes e plágios, criando polêmica sobre seu consumo.

Essa ferramenta funciona com base no modelo de IA denominado *Transformers*, cuja arquitetura representa, de modo simplificado, uma técnica de aprendizado e processamento da linguagem natural humana, por meio de diferentes algoritmos baseados em modelos de linguagens, os quais realizam a tarefa de classificação e localização de conteúdos, permitindo gerar grupos temáticos de textos, a partir de um tema de estímulo de entrada. As informações são processadas em forma de enunciados ou parágrafos, em espaços semânticos denominados *embeddings*, os quais são capazes de compreender o significado atribuído às frases (Honnibal; Montani, 2017).

As tecnologias dessa magnitude, conforme evidencia Corrêa (2023), têm a capacidade de alterar a ecologia sociotécnica e relacional de diferentes maneiras e níveis, o que, por esse motivo, se transformam em desafios. O autor também salienta que elas afetam a rigidez da divisão social do trabalho, tornando-a mais porosa e maleável, o que deflagra um temor em relação a esse aspecto.

Esses e outros efeitos advindos da adoção desse tipo de tecnologia, não se restringem ao uso técnico da ferramenta, mas sim, à sua massificação. Corrêa (2023) também evidencia que não se trata de acreditar que essas ferramentas emulem inteligência, mas deflagram percepção, podendo alterar a percepção do meio, a autocompreensão a respeito do que o autor chamou de um corpo-intelecto e interferir na ecologia sensível a elas agregada.

O autor alerta que os dados inculcados nessas ferramentas são provenientes dos ideários de cada sociedade, com suas divisões e dimorfismos, arraigados aos preconceitos cognitivamente definidos. Sendo assim, nem todas as críticas sobre essas ferramentas podem ser diretamente associadas aos algoritmos ali constantes, mas, também representam o modo de viver das sociedades, responsáveis por alimentar os dados.

Essas ferramentas de IA generativas ainda apresentam falhas, pelo fato de estarem em constante evolução, não atingindo uma parcela significativa das sociedades, fazendo eclodir formas de total aceitação (tecno-otimismo) ou de rechaço (tecnopessimismo), as quais são evidentes e válidas. Nesse sentido, Corrêa (2023) pondera que elas representam a vida social,

as revoluções científicas, estéticas e econômicas, as quais estão em constante transformação, abarcando questões e inquietações sociais, políticas e éticas ainda longe de serem elucidadas. Entre essas inquietações estão presentes aquelas focalizando quem essas ferramentas atingem, ou a quem elas são acessíveis e benéficas, além da forma como os dados são coletados e tratados. Outros questionamentos recaem sobre privacidade e segurança de dados decorrentes da ampliação das possibilidades de engajamento.

Como as análises sobre os impactos do ChatGPT ainda não possuem muito respaldo acadêmico concreto dentro dos estudos na esfera do lazer, diversas variáveis importantes sobre os inúmeros assuntos lá existentes podem ser deixadas de lado, ou mesmo, levar à compreensão inadequada ou minimizada dos conteúdos expostos. Assim, a inquietação geradora desse estudo foi centrada em perscrutar como as informações sobre o conceito do lazer, principais pesquisadores e grupos de pesquisa e características desse fenômeno são abordadas no ChatGPT. Nesse contexto, tornou-se instigante buscar os tipos de informações expressas a respeito desses conteúdos envolvendo o lazer.

Método

Este estudo tem uma natureza qualitativa. A opção pelo método qualitativo é justificada por entender que a apreensão dos conteúdos sob este método reitera uma amplitude favorável de critérios, os quais contribuem para a compreensão profunda dos significados, contextos e processos considerados (Hammersley, 2023).

Uma pesquisa do tipo exploratória foi desenvolvida, tomando-se por base o ChatGPT, no seguinte endereço eletrônico: <https://chat.openai.com/chat>. A coleta de dados foi realizada no mês de março de 2023, com acessos ao referido *chat* durante três dias consecutivos, com o intuito de ratificar permanência das informações expressas.

Foram realizadas três entradas no ChatGPT, por três dias consecutivos, para que se testasse a forma de oferecimento das informações no chat. Como foi percebido que houve uma aproximação bastante significativa dos conteúdos expressos e, até mesmo, repetição de conteúdos nesses três dias de pesquisa, por saturação, foram tomadas como foco de análise as informações apenas do terceiro dia da pesquisa, haja vista que o objetivo do estudo não era a abordagem das discrepâncias entre as respostas oferecidas pelo *chat*.

Buscando investigar o dimensionamento da produção de informações apresentadas pelo *chat*, a respeito dos conteúdos acerca do lazer expressos no referido *chat*, foram criadas seis questões-chave, as quais pudessem abarcar as esferas de conceituação, características e

estudiosos do lazer. As informações sobre esses aspectos envolvendo o lazer podem auxiliar a compreender o teor de aprofundamento dos conteúdos revelados. Foram levados em consideração para análise, os textos gerados e disponibilizados a partir dessas seis questões-chave do estudo, a saber:

- a- O que é o lazer?
- b- Explique sobre o lazer;
- c- Quais as características do lazer?
- d- Conteúdos culturais do lazer;
- e- Estudiosos do lazer no Brasil;
- f- Grupos de pesquisa em lazer no Brasil.

Os dados advindos da pesquisa com os conteúdos expressos no ChatGPT foram analisados descritivamente, por meio da utilização da técnica de análise de conteúdo (Jerzak; King; Strezhnev, 2023). Conforme esses autores apregoam, a análise de conteúdo tem se mostrado uma técnica interessante para se organizar a extração e a interpretação de dados, uma vez que permite enriquecer o olhar sobre os conteúdos analisados, buscando o rigor da objetividade, mas, permitindo enxergar a riqueza da subjetividade.

Para auxiliar na análise dos dados e verificar se as informações a serem analisadas poderiam propiciar as respectivas respostas às questões-chave a respeito do lazer, foram propostas e criadas, a priori, três categorias de análise, conforme prevê a técnica de análise de conteúdo, condensando os conteúdos nessas 3 categorias temáticas, a saber: a) **1- conceito**, analisando-se as respostas relacionadas com as questões-chave “a” e “b”; **2- conteúdos descritivos**, relativos às respostas das questões-chave “c” e “d”; **3- especificidades da área**, associadas ao teor das respostas às questões-chave “e” e “f”.

Nos resultados, inicialmente, é apresentado o conteúdo apreendido no referido *chat*. Posteriormente, é feita a discussão dos dados por categoria temática.

Resultados e discussões

Ao se focalizar a atenção na categoria **1- conceito**, relativa aos questionamentos sobre o que é lazer e explique sobre lazer, os conteúdos gerados no *chat* foram expressos nos Quadros 1 e 2.

Quadro 1: O que é o lazer?

Lazer é um período de tempo livre que uma pessoa pode dedicar a atividades que proporcionem prazer, relaxamento e diversão, sem qualquer obrigação ou pressão externa. É uma forma de aliviar o estresse e a tensão acumulada no cotidiano, além de permitir que as pessoas explorem seus interesses e hobbies.

O lazer pode incluir uma ampla variedade de atividades, desde passar tempo com amigos e familiares, praticar esportes, assistir a filmes ou programas de TV, ouvir música, ler um livro, viajar, participar de jogos ou hobbies, e assim por diante. O importante é que essas atividades sejam realizadas com a intenção de desfrutar e relaxar, e não com o objetivo de atingir metas ou cumprir obrigações.

Fonte: ChatGPT (2023).

Quadro 2: Explique sobre lazer.

O lazer é uma atividade que as pessoas realizam por prazer e não por necessidade. Ele é importante porque proporciona descanso, diversão, entretenimento e oportunidades para socialização e desenvolvimento pessoal. O lazer pode ser praticado individualmente ou em grupo e pode incluir uma variedade de atividades, desde esportes e jogos até leitura, assistir a filmes ou shows, ou simplesmente relaxar e desfrutar de momentos de tranquilidade.

Além de ser uma forma de escapar da rotina do trabalho ou das obrigações diárias, o lazer pode ter benefícios para a saúde mental e física. Ele pode ajudar a reduzir o estresse, a ansiedade e a depressão, bem como melhorar a qualidade do sono e aumentar a sensação de bem-estar geral.

No entanto, é importante lembrar que o lazer deve ser equilibrado com outras áreas da vida, como trabalho, família e saúde. O excesso de lazer pode levar a problemas como procrastinação, falta de responsabilidade e dependência de atividades de lazer para evitar enfrentar problemas ou responsabilidades.

Em resumo, o lazer é uma parte importante da vida que pode trazer alegria, relaxamento e bem-estar. Mas é importante praticá-lo com equilíbrio e moderação para não prejudicar outras áreas da vida.

Fonte: ChatGPT (2023).

Os resultados desta categoria conceitual salientam alguma semelhança com dados expressos na literatura da área, porém, também apresentam equívocos conceituais, os quais comprometem a compreensão sobre o fenômeno do lazer. Entre os equívocos conceituais nos textos apresentados no ChatGPT, pode-se elencar, inicialmente, a confusão e minimização sobre o conceito. Estes aspectos se pronunciam, quando o *chat* evidencia, no conceito, o lazer como um tempo e, na segunda questão relacionada à explicação sobre o lazer, este é descrito como uma atividade.

Não há um consenso, na literatura, a respeito de uma única forma de conceituar ou definir o lazer. Tanto Marcellino (2010), quanto outros autores que estudam a temática (Camargo, 1998; Schwartz, 2003; Gomes, 2014), abordam esse conceito de forma muito mais ampliada e densa. Pautados, sobretudo, na sociologia como referencial de base dos seus estudos, esses autores evidenciam o lazer como um fenômeno sociocultural historicamente situado.

Outra forma de compreender sua abrangência é apontada por Almeida (2021), ao realizar uma análise crítica sobre algumas definições de lazer. O autor se referiu, entre outras, à compreensão sobre lazer em Dumazedier e ressalta que existem três formas incorretas de se compreender o lazer, sendo que a primeira delas diz respeito a tomar o lazer como um comportamento da sociedade, em que se evocam atitudes e condutas semelhantes ou únicas, em determinada sociedade, desrespeitando as individualidades e peculiaridades de certas culturas ou grupos sociais. Esta pseudo padronização também incorre no equívoco, sobretudo, no que concerne a defini-lo, especificamente, como sinônimo de prazer, uma vez que, em outras situações, como ao realizar uma tarefa de trabalho com a qual se tenha afinidade, também é possível sentir prazer, igualmente.

A segunda incorreção, apontada por esse autor, diz respeito a associar o lazer ao não-trabalho ou a posicioná-lo em oposição ao trabalho. Existem outras manifestações que também podem ser obrigatórias e que não representam trabalho, como fazer um curso, ou ter que pagar contas, entre outros exemplos. A terceira incorreção diz respeito à problemática de inserir as atividades sociopolíticas e socioespirituais no âmbito do lazer, tendo em vista que estas pertencem a outros campos, como a política e a religião e não devem se enquadrar na representação sobre o lazer (Almeida, 2021).

Outro aspecto importante a ser ressaltado nas informações do ChatGPT é a associação do lazer como uma mera atividade, a qual funciona para alívio do estresse, por exemplo. Neste equívoco conceitual entra em jogo uma visão funcionalista sobre o lazer. Para Marcellino (2010),

esse modo compensatório de concepção sobre o lazer requer atenção, para que o conceito não seja limitado, ou mesmo, deturpado.

O ChatGPT ainda utiliza, de forma equivocada, alguns termos como: “O lazer pode ser praticado [...]”, ou “O excesso de lazer [...]” e, também, “Mas é importante praticá-lo [...]”, evidenciando sua direta associação como uma simples atividade. Minimizar o conceito de um fenômeno sociocultural tão importante a algumas atividades, não representa todo o arcabouço e riqueza do termo, conforme já ressaltado na literatura da área. O lazer representa, segundo Gomes (2014), uma necessidade humana e uma importante e complexa dimensão da cultura, a qual abarca uma grande diversidade de experiências culturais e lúdicas, devidamente contextualizadas e situadas historicamente.

Marcellino (1990) também presta sua contribuição a respeito da abrangência do conceito de lazer. Para esse autor, o lazer é tomado como a própria cultura, a qual é entendida em sentido ampliado, sendo fruída ao longo do tempo disponível.

Com base nessas perspectivas alargadas proporcionadas por esses autores estudiosos da área, percebe-se a minimização do conceito expresso no ChatGPT. Esta problemática pode distorcer o entendimento sobre o fenômeno e influenciar negativamente o envolvimento social.

No que concerne ao contexto da categoria **2- conteúdos descritivos**, as respostas sobre as características do lazer e os conteúdos culturais do lazer, foram ilustradas nos Quadros 3 e 4.

Quadro 3: Características do lazer.

Existem algumas características que definem o lazer, tais como:

1. **Voluntariedade:** o lazer é uma atividade que é escolhida livremente e não é obrigatória. A pessoa que está envolvida em atividades de lazer o faz por vontade própria e sem pressão externa.
2. **Despreocupação:** o lazer é uma atividade que deve ser desprovida de preocupações ou ansiedades. É um tempo para relaxar e se divertir, sem o estresse que muitas vezes acompanha o trabalho ou outras atividades obrigatórias.
3. **Não produziu:** o lazer não tem um objetivo específico, não é voltado para produção de algo ou para alcançar um resultado específico. É um tempo para ser desfrutado sem preocupações com tristeza ou eficiência.

4. Autonomia: as atividades de lazer são geralmente escolhidas e organizadas pela própria pessoa, sem a necessidade de orientação ou supervisão.

5. Prazer: o lazer é uma atividade que deve trazer prazer e satisfação à pessoa que está cumprindo. É um tempo para fazer coisas que se gostem e que sejam divertidas.

6. Diversidade: as atividades de lazer podem ser celebradas e mudar de acordo com as emoções de cada pessoa. Há muitas opções disponíveis, desde atividades físicas, passando por jogos, artes, cultura, entre outros.

Essas características são importantes para garantir que o tempo de lazer seja uma oportunidade para aliviar o estresse, promover a saúde mental e física e trazer mais felicidade e satisfação à vida.

Fonte: ChatGPT (2023).

Quadro 4: Conteúdos culturais do lazer.

O lazer pode envolver uma ampla variedade de conteúdos culturais, como música, cinema, teatro, literatura, artes plásticas, dança, jogos, esportes, entre outros. Aqui estão alguns exemplos de conteúdos culturais que podem ser explorados durante o tempo livre de uma pessoa:

1. Música: ouvir música é uma atividade muito popular no lazer. As pessoas podem escolher entre vários gêneros, como rock, pop, hip hop, jazz, música clássica, entre outros. Além de ouvir, tocar um instrumento ou cantar também podem ser atividades de lazer.

2. Cinema e TV: assistir a filmes, séries e programas de televisão é uma atividade de lazer muito comum. Existem muitas opções de gêneros e formatos, como comédia, drama, ação, suspense, documentários, entre outros.

3. Literatura: a leitura de livros e revistas é uma atividade que pode ser muito relaxante e enriquecedora. As pessoas podem escolher entre diversos gêneros literários, como romances, contos, biografias, poesia, entre outros.

4. Artes plásticas: pintura, desenho, escultura e outras formas de arte são atividades que podem ser realizadas durante o tempo livre. Além de ser uma forma de expressão artística, também pode ser muito relaxante e terapêutico.

5. Dança: dançar é uma atividade que pode ser muito divertida e energizante. Existem diversos estilos de dança, como salsa, samba, tango, hip hop, entre outros.

6. Jogos e esportes: jogos de tabuleiro, jogos de cartas, videogames, futebol, vôlei, natação, corrida e muitas outras atividades esportivas podem ser exploradas como formas de lazer.

Esses são apenas alguns exemplos de conteúdos culturais que podem ser explorados durante o tempo de lazer. A escolha das atividades a serem realizadas dependerá das escolhas pessoais de cada um e do que traz mais satisfação e prazer.

Fonte: ChatGPT (2023).

As características do lazer apresentadas pelo ChatGPT não diferem muito da literatura específica, haja vista que ressalta alguns aspectos importantes e peculiares ao campo. Entre os aspectos citados, foram incluídos: a autonomia para a escolha de atividades, o prazer experimentado, ou a diversidade de possibilidades de vivências.

Oliveira (2004) também evidencia a importância da dimensão lúdica associada às características do lazer. Para a autora, a autonomia e essa perspectiva lúdica consolidam a existência humana, haja vista que a autonomia representa a possibilidade de o sujeito ser protagonista de sua própria história, pautando-se por essa dimensão lúdica, a qual é subjetiva e indissociável para a manutenção da vida com qualidade.

Para Bahia, Tavares e Figueiredo (2022), o lazer apresenta características marcantes e peculiares, quando tomado como uma prática social moderna. Os autores também ressaltam que o lazer é nascido a partir da industrialização e se propaga ao longo do processo de urbanização das cidades, com características próprias, que o diferem de outros fenômenos sociais.

Ferreira *et al.* (2023) ainda salientam outras características importantes associadas ao lazer, como as dimensões específicas desse construto, voltadas à autorrealização e à expressão de habilidades próprias. Os autores ainda citam outras esferas pertencentes às características desse construto, como a noção de conscientização sobre a própria identidade, de pertencimento a algum grupo social e de reconhecimento por esse grupo.

Ao se focalizar a atenção nos conteúdos culturais expressos pelo ChatGPT, pode-se perceber uma resposta simplista, com a apresentação de exemplos de algumas atividades. Entretanto nessa resposta apresentada no *chat* ainda se percebe uma forma minimizada de se conceber o conteúdo desse fenômeno sociocultural complexo e plural.

A literatura específica da área é pródiga em salientar a contribuição de Dumazedier (1980) sobre esse aspecto voltado aos conteúdos culturais do lazer. Esse pesquisador teve muita influência no pensamento dos estudiosos atuais sobre lazer, sendo inegável sua contribuição, a partir de um arranjo pedagogicamente rico, para auxiliar no reconhecimento da amplitude desses conteúdos do lazer, na época em que delineou seus estudos. Esse autor apontou cinco interesses no lazer, a saber: conteúdo físico-esportivo, cultural, manual, intelectual e social.

Entretanto, com as inúmeras alterações na tessitura social, esses conteúdos foram atualizados por Camargo (1998), o qual acrescentou o conteúdo turístico e, mais recentemente, Schwartz (2003) considerou a sugestão de se inserir o conteúdo virtual do lazer. Essa atualização se fez necessária, pautada nos interesses mais atuais em relação às vivências no lazer.

O referido *chat* sequer faz menção a exemplos de práticas culturais associadas a estes dois últimos conteúdos culturais. Na era da simulação, representada pelo espectro da pós-humanidade impressa pelas eras digital e pós-digital, Schwartz (2019) salienta a necessidade de um repensar constante acerca dos arranjos sociais que são deflagrados em todos os setores da vida social, extrapolando as esferas da necessidade humana e abarcando os ditames dos desejos e do prazer, elementos que movem as pessoas à ação no campo do lazer.

Os elementos do contexto digital, evidenciando, sobretudo, as relações humano-máquina-ambiente virtual, representam uma realidade, a qual, cada vez mais e mais rápido, se inserem em todas as dinâmicas da vida. Não há como desconsiderar esse paradigma também no que concerne ao lazer, o que Schwartz toma como um desafio para o aprofundamento dos estudos na área.

Com base nessa riqueza de opções de vivências significativas no contexto do lazer trazida por esses e outros tantos autores da área do lazer, percebe-se uma carência de atualização sobre esses conteúdos no ChatGPT. Além disso, os aspectos teóricos relativos à definição desses conteúdos não estão devidamente contextualizados, limitando a compreensão pelo *chat*.

No que tange à categoria **3- especificidades da área**, os Quadros 5 e 6 apontam as respostas expressas das questões relativas aos estudiosos do lazer no Brasil e os grupos de pesquisas em lazer no Brasil.

Quadro 5: Estudiosos do lazer no Brasil.

No Brasil, existem diversos estudiosos do lazer que se dedicam a compreender as diferentes formas de práticas de lazer da população brasileira e sua relação com a cultura, a sociedade e a economia do país. Alguns desses estudiosos incluem:

1. Bete P. Rodrigues: Professora e pesquisadora da Universidade Federal de Minas Gerais, especializada em lazer e turismo.
2. Clélia CAC Anastácio: Professora e pesquisadora da Universidade Estadual Paulista (UNESP), com estudos sobre o lazer em contextos rurais.
3. Fabio de Oliveira Freitas: Professor e pesquisador da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que trabalha com lazer, corpo e subjetividade.
4. Heloísa Turini Bruhns: Professora e pesquisadora da Universidade de São Paulo, com pesquisas sobre lazer e envelhecimento.
5. José Manuel de Oliveira: Professor e pesquisador da Universidade Estadual de Campinas, especializado em lazer, educação e cultura.
6. Lívia de Oliveira Borges: Professora e pesquisadora da Universidade Federal de Juiz de Fora, que tem estudos sobre lazer e gênero.

Esses são apenas alguns exemplos de estudiosos do lazer no Brasil, mas existem muitos outros pesquisadores e professores que também se dedicam a essa área de estudo.

Fonte: ChatGPT (2023).

Quadro 6: Grupos de pesquisa em lazer no Brasil.

Existem diversos grupos de pesquisa em Lazer no Brasil, em diferentes áreas de conhecimento, tais como Educação Física, Turismo, Antropologia, Sociologia, Psicologia, entre outras. Alguns exemplos são:

1. Grupo de Pesquisa em Atividades de Lazer e Turismo (GPALT) - Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)
2. Grupo de Estudos e Pesquisas em Lazer e Turismo (GEPET) - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

3. Grupo de Pesquisa em Lazer e Qualidade de Vida (LAZER/UFPB) - Universidade Federal da Paraíba (UFPB)
4. Grupo de Pesquisa em Lazer e Corporeidade (LACOR) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)
5. Grupo de Pesquisa em Lazer e Inclusão Social (LIS) - Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)
6. Grupo de Estudos e Pesquisas em Lazer e Animação (GEPLA) - Universidade Estadual de Londrina (UEL)
7. Grupo de Estudos e Pesquisas em Lazer (GEPEL) - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
8. Grupo de Pesquisa em Lazer e Turismo (GELTUR) - Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)
9. Grupo de Estudos e Pesquisas em Lazer (GEPEL) - Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)
10. Grupo de Pesquisa em Lazer e Educação Física (LAZEF) - Universidade Federal de Viçosa (UFV)

Esses grupos de pesquisa têm como objetivo investigar o lazer em suas diferentes manifestações e dimensões, contribuindo para o avanço do conhecimento científico sobre o tema e para o desenvolvimento de políticas públicas que promovam o lazer como um direito humano fundamental.

Fonte: ChatGPT (2023).

Ao se focalizar a atenção na categoria 3, associada às especificidades do campo do lazer, pode-se perceber a grande dificuldade em se categorizarem os estudiosos e os grupos de pesquisa em lazer no *chat*. Este expressa informações aleatórias, citando estudiosos e grupos de pesquisa sem uma regra definitiva sobre essas escolhas, ou sobre a representatividade histórica dos mesmos na área.

Diversos estudiosos desenvolveram pesquisas elencando os grupos que se dedicam a estudar o lazer, entre eles, podem ser citados os trabalhos de Souza e Isayama (2006) e Uvinha

(2018). Todavia, esses próprios estudiosos e nem os seus grupos de pesquisa receberam qualquer menção no *chat*.

A falta de gestão adequada de informações não é privilégio apenas deste referido *chat*. Esse desafio envolvendo a gestão inadequada de informações também foi encontrado no desenvolvimento do estudo de Tavares *et al.* (2009), em que os autores ressaltam o desafio de não se ter um polo acadêmico, o qual possa ter a gestão competente de informações específicas sobre a área.

Esses autores utilizaram como base para a captação de informações no estudo o próprio Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), que deveria ser uma plataforma legítima para subsidiar pesquisas. Entretanto, os autores alertam para a defasagem e a imprecisão das informações lá encontradas, haja vista que este instrumento é autoalimentado pelos próprios pesquisadores, não sendo devidamente atualizado com a constância que merece (Tavares *et al.*, 2009). Isto também tem impacto nos trabalhos acadêmicos, podendo gerar informações equivocadas.

Entre as informações do *chat* acerca de estudiosos e grupos de pesquisa, encontram-se citados professores de algumas universidades. Entretanto, além de não constarem os nomes tradicionais de estudiosos da área do lazer, há equívoco na filiação de alguns citados, comprometendo a credibilidade da informação.

No que tange aos grupos de pesquisa, entre os citados, não são contemplados alguns que são reconhecidos nesse âmbito como tradicionais e muito atuantes. Este é o caso do Centro de Estudos de Lazer e Recreação (CELAR - UFMG), um dos primeiros a dedicar atenção ao campo, desde 1990, ou do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL - UNESP), com significativa produtividade (Tavares *et al.*, 2009), entre diversos outros grupos de instituições por todo o território nacional.

Conforme ressaltaram Gomes e Melo (2003), estas informações oportunizam uma visão panorâmica sobre a organização do campo de estudos do lazer, com base no registro dos conhecimentos concretizados acerca da constituição dos estudiosos e grupos de pesquisa no país. Mais recentemente, Lecuona *et al.* (2017) salientam sobre a importância de que ocorra a perspectiva de atualização de informações, focalizando o estado da arte acerca dos atores e grupos de pesquisa sobre lazer.

Outro aspecto que faz parte das limitações acerca da gestão da informação do ChatGPT, é que não se tem claro como o algoritmo seleciona as informações a serem expressas. Este fator é decisivo, pois nem todas as informações estão alicerçadas em estudos já realizados e publicados, sobretudo, a respeito dos grupos de pesquisa. Isto pode comprometer a

integridade e a credibilidade da informação, uma vez que o *chat* deixa de lado inúmeros aspectos determinantes para a compreensão correta sobre esse tema.

Para Velásquez (2023), embora o ChatGPT já demonstre ser uma evolução tecnológica que pode auxiliar a agilizar os processos de pesquisa de informações, é preciso considerar as críticas em curso, a respeito da credibilidade das informações, as condições de privacidade e, até mesmo de veracidade. Além disto, este *chat* ainda não possui a capacidade autônoma de geração de dados, limitando-se à alimentação feita pelos programadores e às formas utilizadas para treiná-lo. Portanto, esse recurso deve ser utilizado com a devida parcimônia e espírito crítico, com o intuito de minimizar equívocos e consequências negativas. Tornam-se importantes formulações de políticas de regulamentação de uso, buscando o que ele pode oferecer de melhor, no tocante à difusão de informações.

Considerações finais

O sucesso da divulgação do ChatGPT é inegável e suas repercussões são ainda inexploradas. Neste sentido, tornou-se instigante investigar os possíveis impactos que os conteúdos expressos neste *chat* podem trazer, para a compreensão sobre lazer.

Os resultados do presente estudo ressaltam que, ainda que algumas especificações tenham se aproximado de certos conteúdos já consagrados na literatura acadêmica sobre o lazer, o ChatGPT traz à tona diversas incorreções e limitações a respeito do conteúdo conceitual e característico do lazer. Muitas das afirmativas constantes no *chat* já mereceram atenção em estudos da área e, algumas delas já foram devidamente superadas. Estes avanços se fazem presentes nas muitas análises realizadas nos estudos acadêmicos, os quais deveriam servir de subsídios concretos e direcionamentos para a elaboração de conteúdos textuais, contribuindo para a formação de um arcabouço sobre o real estado da arte deste campo do conhecimento. Entretanto, isto não parece ocorrer, haja vista a defasagem nas informações do *chat*.

Outro ponto a se focalizar é que as informações do *chat* também merecem ser atualizadas e balizadas nos estudos já existentes sobre a temática. Esta lacuna reitera a necessidade de revisão dos textos expressos, sob pena de continuarem divulgando incorreções e se distanciando do acompanhamento da evolução da área.

A atualização sobre os estudiosos e sobre os grupos de pesquisa necessita novos direcionamentos, para não desmerecer aqueles que se dedicam a entender e estudar a fundo esse fenômeno, seja ao longo da história, ou mesmo, na atualidade. Novas orientações do algoritmo precisam ser implementadas.

Este estudo apresenta algumas limitações, haja vista que os termos de busca foram restritos, para melhor captação das informações. Entretanto, ao se combinarem outras palavras-chave, as respostas, certamente, serão diferenciadas, merecendo atenção em novos estudos.

Outra limitação do estudo recai na periodicidade da coleta de informações e na data da coleta. Ao se ampliar o espectro de dias para a coleta, poder-se-iam produzir outros dados. Além disto, se a pesquisa for cada vez mais recente, poderá ter surgido alguma modificação nos algoritmos que compõem esta ferramenta, ou mesmo, atualizações nos dados, os quais, até a presente pesquisa, se restringiam ao ano de 2021.

Também como limitação do estudo é importante reiterar que foi utilizada a versão gratuita do ChatGPT, o que acarreta restrições na busca pelas informações e, conseqüentemente, nas respostas advindas das questões-chave elencadas. Nesse sentido, ao utilizar a versão paga da ferramenta, referente ao ChatGPT Plus, ofertada por meio de assinatura no formato de planos mensais ou anuais, pode ser que possibilite um estudo ampliado com melhores resultados, tendo em vista que essa versão paga disponibiliza atualização da base de dados em tempo real, permitindo processar e interpretar arquivos e dados complexos de forma mais eficaz, podendo refletir em informações mais precisas, diversificadas e aprofundadas.

Como sugestão de novos estudos, podem ser levadas em consideração, justamente, as discrepâncias envolvendo o conteúdo informacional expresso no referido *chat*. Outras pesquisas são requisitadas, no sentido de compreender e captar a integridade dos algoritmos utilizados neste e em outros *chatbots*, além de poder haver outras formas de análise das expressões desses conteúdos, dimensionando sob outras óticas as implicações para o campo de estudos do lazer.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Felipe Mateus de. O conceito de lazer: uma análise crítica. **Novos Rumos Sociológicos**, Pelotas, v. 9, n. 16, p. 206-229, 2021.

BAHIA, Mirleide Chaar; TAVARES, Maria Goretti da Costa; FIGUEIREDO, Silvio Lima (Org.) **Rede de Pesquisas em Turismo, Lazer e Patrimônio na Pan Amazônia**. Belém: Editora NAEA, 2022.

BERTI, Orlando Maurício de Carvalho. **ChatGPT: evolução ou fim do Jornalismo?** Teresina: EdUESPI, 2023. 161 p.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

CHATGPT, **Chat Generative Pretrained Transformer**, 2023. Disponível em: <https://chat.openai.com/chat>. Acesso em: 14 mar. 2023.

CHURCHER, P. R. The impact of artificial intelligence on leisure. **AI & Society**, London, v. 5, n. 1, p. 147-155, 1991.

CLAVÉ, Salvador Anton; CARLÀ-UHINK, Filippo; FREITAG, Florian. Immersion: Immersivity, Narrativity, and Bodily Affect in Theme Parks. *In*: FREITAG, Florian; CARLÀ-UHINK, Filippo; CLAVÉ, Salvador Anton. **Key Concepts in Theme Park Studies: understanding tourism and leisure spaces**. Cham: Springer International Publishing, 2023. p. 113-128.

CORRÊA, Murilo. Chapação maquínica, alucinação estatística: pensar como o ChatGPT. **Lugar Comum—Estudos de mídia, cultura e democracia**, v. 1, n. 66, p. 139-155, 2023.

DUDUKA, Jacint; REIS, Arsénio; PEREIRA, Rodrigo; PIRES, Eduardo; SOUSA, José; PINTO, Tiago. The impact of Artificial Intelligence on Chatbot Design. *In*: **Proceedings...Technology and Innovation in Learning, Teaching and Education: Third International Conference, TECH-EDU 2022**, Lisbon, Portugal, August 31–September 2, 2022, Revised Selected Papers. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023. p. 481-486.

DUMAZEDIER, Joffre. **Valores e conteúdos culturais do lazer**. São Paulo: SESC, 1980.

FERREIRA, Higor de Oliveira; SILVA, Sérgio Tadeu Junio Alvesde; OLIVEIRA, Saulo Neves de; APOLINÁRIO-SOUZA, Tércio; MACIEL, Marcos Gonçalves. Análise do grupo de “Quadrilha feijão queimado” na perspectiva do lazer sério. **Revista Foco**, Vila Velha, v. 16, n. 4, p. e1506-e1506, 2023.

FREITAS, Felipe. **ChatGPT é bloqueado em escolas de Nova York por afetar aprendizado**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2023/01/06/chatgpt-e-bloqueadoem-escolas-de-nova-york-por-afetar-aprendizado/>. Acesso em: 06.nov.2023.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, 2014.

GOMES, Christianne Luce; MELO, Victor Andrade de. Lazer no Brasil: trajetória de estudos, possibilidades de pesquisa. **Movimento**, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 23-44, 2003.

HAMMERSLEY, Martyn. Are there assessment criteria for qualitative findings? A challenge facing mixed methods research. *In*: **Proceedings... FORUM QUALITATIVE SOZIALFORSCHUNG**, Berlin, v. 24, n. 1, art. 1, p. 1-16, 2023.

HONNIBAL, Matthew; MONTANI, Ines. spaCy 2: Natural language understanding with Bloom embeddings, convolutional neural networks and incremental parsing. **To appear**, v. 7, n. 1, p. 411-420, 2017.

HU, Yaou; MIN, Hyounae Kelly. The dark side of artificial intelligence in service: The “watching-eye” effect and privacy concerns. **International Journal of Hospitality Management**, Florida, v. 110, p. 103437, 2023.

JERZAK, Connor T.; KING, Gary; STREZHNEV, Anton. An improved method of automated nonparametric content analysis for social science. **Political Analysis**, Cambridge, v. 31, n. 1, p. 42-58, 2023.

KALPOKIENE, Julija; KALPOKAS, Ignas. Creative encounters of a posthuman kind—anthropocentric law, artificial intelligence, and art. **Technology in Society**, London, v. 1, n. 1, p. 102197, 2023.

LECUONA, Daliana Stephanie; GOMES, Kamila Silva; MORAES, Letícia Baldasso; MARINHO, Alcyane. Levantamento dos grupos de pesquisa sobre lazer cadastrados na plataforma lattes: uma perspectiva atual sobre o estado da arte no contexto da Educação Física. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 20, n. 4, p. 129-151, 2017.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. Contribuições de autores clássicos modernos e contemporâneos para os estudos do lazer. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, 2010.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papirus, 1990.

NANNELLI, Martina; CAPONE, Francesco; LAZZERETTI, Luciana. Artificial intelligence in hospitality and tourism. State of the art and future research avenues. **European Planning Studies**, London, v. 1, n. 1, p. 1-20, 2023.

OLIVEIRA, Cristina Borges de. Sobre lazer, tempo e trabalho na sociedade de consumo. **Conexões**, Campinas, v. 2, n. 1, p. 20-34, 2004.

RAVYSE, Werner; BLIGNAUT, Seugnet; BOTHA-RAVYSE, Chrisna. Codebook co-development to understand fidelity and initiate artificial intelligence in serious games. *In: Research Anthology on Game Design, Development, Usage, and Social Impact*. **IGI Global**, Pennsylvania, p. 240-257, 2023.

RUDOLPH, Jürgen; TAN, Samson; TAN, Shannon. ChatGPT: Bullshit spewer or the end of traditional assessments in higher education? **Journal of Applied Learning and Teaching**, Singapura, v. 6, n. 1, 2023.

SCHWARTZ, Gisele Maria. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **MOTRICIDADES: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 3, n. 3, p. 213-221, 2019.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.

SHAKIROV, Vladimir. Review of state-of-the-arts in artificial intelligence with application to AI Safety Problem. **ArXiv preprint**, New York, v. 1605.04232, n. 1, p. 1-22, 2016.

SOUZA, Alexandre Pierre Teixeira de; ISAYAMA, Hélder Ferreira. Lazer e Educação Física: análise dos grupos de pesquisa em lazer cadastrados na plataforma Lattes do CNPq. **Lecturas: Educación física y deportes**, Buenos Aires, v. 1, n. 99, p. 22-26, 2006.

SPARROW, Jeff. The machines are learning: How artificial intelligence is already affecting journalism education. **Australian Journalism Review**, Bristol, v. 44, n. 2, p. 163-169, 2022.

TAVARES, Giselle Helena; SCHWARTZ, Gisele Maria; ALVES, Hélne Boriczski; SANTIAGO, Danilo Roberto Pereira; KAWAGUTI, Cristiane Naomi. Gestão do lazer: os grupos de pesquisa em foco. **Motriz. Journal of Physical Education**. Rio Claro, v. 15, n. 3, p.470-480, jul./set. 2009.

UVINHA, Ricardo Ricci (Org.). **Lazer no Brasil: grupos de pesquisa e associações temáticas**. Edições Sesc, 2018.

VELÁSQUEZ, Fidel Rodríguez. O ChatGPT na pesquisa em Humanidades Digitais: oportunidades, críticas e desafios. **Tekoa**, v. 2, n. 2, p. 1-5, 2023.

NOTA DOS AUTORES

Declaração de conflito de interesses

O presente estudo não possui conflitos de interesses.

Endereço para correspondência

Juliana de Paula Figueiredo. Rua Paula Ramos, 1223, Coqueiros, Florianópolis, SC, Brasil. CEP: 88080-401

Submissão: 17/11/2023

Aceite: 02/04/2024