

CONEXÕES DIGITAIS: CONFIGURAÇÕES DA COLETIVIDADE E DAS SUBJETIVIDADES NO LAZER

Gisele Maria Schwartz¹

Universidade Estadual Paulista

Rio Claro, SP, Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-1599-5314>

Elisangela Gisele do Carmo²

Universidade Estadual Paulista

Rio Claro, SP, Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-9567-1883>

Resumo: A partir da mediação das tecnologias digitais e do metaverso associados ao lazer, os conceitos de subjetividade e sociabilidade tornaram-se ainda mais interdependentes, trazendo à tona novos desafios para as pesquisas no campo do lazer. Este estudo qualitativo teve como objetivo adensar as reflexões acerca das configurações emergentes dos aspectos sobre a subjetividade e a coletividade no lazer mediado pelas tecnologias digitais. Com base no aporte teórico com abordagem interdisciplinar, pode-se perceber que o lazer mediado por tecnologias digitais não representa apenas um espaço de entretenimento, mas, se revela como uma nova realidade e um profícuo campo de experiências, capaz de inferir novos direcionamentos para a área.

Palavras-chave: atividades de lazer, sociabilidade, tecnologia digital.

DIGITAL CONNECTIONS: CONFIGURATIONS OF THE COLLECTIVITY AND SUBJECTIVITIES IN LEISURE

Abstract: Through the mediation of digital technologies and the metaverse associated with leisure, the concepts of subjectivity and sociability have become even more interdependent, bringing to light new challenges for research in the field of leisure studies. This qualitative study aimed to deepen reflections on the emerging configurations of subjectivity and collectivity in leisure mediated by digital technologies. Drawing on an interdisciplinary theoretical framework, it becomes evident that leisure mediated by digital technologies is not merely a space of entertainment; rather, it reveals itself as a new reality and a fertile field of experiences, capable of informing novel directions for the field.

Keywords: leisure activities, sociability, digital technology.

¹ Livre Docente (UNESP). Licenciatura em Educação Física (USP). Professora aposentada (UNESP). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU), do Centro de Estudos de Desenvolvimento do Desporto Noronha Feio (CEDD-NF), do Grupo de Pesquisa em Audio visualidades da Dança (GPAD/UFSM). E-mail: gisele.schwartz@unesp.br

² Graduada em Gerontologia (UFSCar). Licenciatura em Pedagogia (Unicesumar). Mestre em Ciências da Motricidade (UNESP). Doutora em Desenvolvimento Humano e Tecnologias (UNESP). Membro do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/GERE/UFU). E-mail: elisangela.gisele@unesp.br

CONEXIONES DIGITALES: CONFIGURACIONES DE LA COLECTIVIDAD Y SUBJETIVIDADES EN EL OCIO

Resumen: A partir de la mediación de las tecnologías digitales y el metaverso asociadas al ocio, los conceptos de subjetividad y sociabilidad se han vuelto aún más interdependientes, trayendo a la luz nuevos desafíos para las investigaciones en el campo del ocio. Este estudio cualitativo tuvo como objetivo profundizar las reflexiones acerca de las configuraciones emergentes de los aspectos relativos a la subjetividad y la colectividad en el ocio mediado por tecnologías digitales. Con base en un aporte teórico de enfoque interdisciplinario, se puede percibir que el ocio mediado por tecnologías digitales no representa solo un espacio de entretenimiento, sino que se revela como una nueva realidad y un fecundo campo de experiencias, capaz de inferir nuevos direccionamientos para el área.

Palabras clave: actividades recreativas, sociabilidad, tecnología digital.

INTRODUÇÃO

O lazer, por representar um fenômeno sociocultural complexo e plural, tem sido profundamente impactado pelo desenvolvimento e progresso das novas tecnologias (Schwartz, 2023). A ascensão da internet, das redes sociais, das plataformas digitais e a evolução exponencial da inteligência artificial, não apenas tem alterado as maneiras como as pessoas se divertem e expressam o espírito lúdico, mas também, prospectam redefinições acerca das conexões digitais e das experiências individuais e subjetivas nesse âmbito.

Torna-se um grande desafio compreender as diversas nuances que se apresentam, ao se focalizar como se processam as conexões atuais envolvendo o lazer mediado pelas tecnologias digitais. Almejando adensar as reflexões acerca desse desafio contemporâneo associado à compreensão do lazer delineado nas eras da pós-humanidade (Santaella, 2007; Schwartz, 2023), balizada pelas transformações biotecnológicas, assim como da transhumanidade (Santos, 2008; Vieira, 2024), marcada pelos desafios para transcender os limites naturais humanos e amplificar a vida, este ensaio busca explorar as perspectivas que emolduram o lazer mediado pelas tecnologias virtuais/digitais, metaverso e inteligência artificial, enfatizando as perspectivas da subjetividade e da coletividade digitais.

A forma individualizada com a qual cada pessoa se projeta ou se expressa, representa a qualidade de sua singularidade, referente às características que abordam a unicidade ou a distinção pessoal única em determinada experiência. A propriedade de se perceber e de se distinguir de outros emoldura a subjetividade, entretanto, esta percepção está atrelada à interação com os ambientes cultural e social, uma vez que não pode ser tomada isoladamente.

A subjetividade está associada, tanto às dimensões objetivas, relativas às condições

socioeconômicas, como às dimensões subjetivas, referentes a sentimentos e percepções pessoais. Portanto, os modos pessoal e autônomo de expressar essas individualidades reiteram a identidade e a singularidade de cada ser humano em sua complexa relação com o mundo, cujas objetivações são essenciais para a justaposição da subjetividade do humano como ser social (Dekeyser, 2024).

As novas tecnologias e suas diferentes linguagens têm transformado profundamente as dinâmicas que envolvem as subjetividades e a coletividade digitais, especialmente no contexto do lazer. Diversos aspectos emergem dessa interseção, instigando a atenção. Sendo assim, o texto deste ensaio ressalta, inicialmente, reflexões sobre lazer *on-line* e *off-line*, legitimando a superação da noção do lazer virtual apenas como espaço. Em seguida, expõe os elementos que compõem a noção de subjetividades digitais no contexto do lazer. Posteriormente, são focalizados os fatores relativos à coletividade digital e à nova realidade do lazer condicionado pelas inovações tecnológicas, com base em olhar interdisciplinar de abordagens, buscando contribuições para aclarar as interlocuções desses termos envolvidos nesta nova realidade do lazer mediado pelas tecnologias virtuais/digitais.

Lazer *on-line* e *off-line*: aproximações conceituais

A fim de iniciar a reflexão proposta, é importante esclarecer algumas particularidades e traços inerentes às práticas vivenciadas nos contextos *on-line* e *off-line no lazer*. Entender essa diferença é essencial para captar as dinâmicas de adaptação cultural que surgem do entrelaçamento entre lazer e tecnologias, além de questionar as formas como essas experiências têm sido ressignificadas atualmente.

Ao se tomar o contexto do lazer *off-line*, este se refere às possibilidades de vivências fora do ambiente digital, convencionalmente estudadas no âmbito das teorias do lazer, envolvendo interação física e presencial nas atividades, como a participação em equipes esportivas, atividades lúdicas, valorização de *hobbies*, colecionismo, entre outras diversas formas de expressão, as quais têm sido amplamente estudadas e pautadas nas teorias do lazer (Silva; Pimentel; Schwartz, 2021). Esse contexto permite interações face a face, promovendo conexões sociais profundas e o fortalecimento de laços interpessoais. Oportuniza, inclusive, experiências sensoriais bastante ricas, na medida em que se pode tocar, ouvir e sentir o ambiente ao redor.

Entretanto, nessa perspectiva do lazer *off-line*, segundo Du *et al.* (2021), podem existir possíveis limitações de participação em certas atividades, tendo em vista diversos fatores que

podem ser restritivos, por exemplo, como a localização geográfica de alguma atividade, ou as dinâmicas para acesso, não raro, impróprias para indivíduos com alguma deficiência. Os eventos presenciais exigem deslocamento, o que também pode representar um aspecto desfavorável e restritivo de participação nas atividades. Ainda, a gestão das atividades presenciais requer mais tempo e recursos logísticos e planejamento organizacional, para garantir segurança e democratizar as ofertas.

Já o termo lazer *on-line*, característico das experiências atribuídas ao conteúdo virtual do lazer (Schwartz, 2003) ressalta o envolvimento com vivências estritamente ligadas ao uso de recursos da internet, sobretudo, os jogos digitais, a utilização de redes sociais, o consumo de *streamings* de música, *podcasts* e vídeos, visitas imersivas em exposições de arte e museus e participações em comunidades virtuais. Nesse contexto *on-line*, conquanto sejam exigidos alguns recursos como um computador ou celular com acesso à internet, é propiciada a inserção imediata em inúmeras vivências, sem necessidade de deslocamento físico, o que pode ampliar as possibilidades de engajamento de pessoas com certas restrições de mobilidade, ou que sejam residentes em áreas remotas, mas que tenham acesso à rede internet.

No campo do lazer virtual existem inúmeras possibilidades de vivências que absorvem as noções de subjetividades de forma ampla e sincrética. Nas condições da ambiência digital, sobretudo com o advento do metaverso, pode ser originado certo tipo de equilíbrio entre elementos díspares, advindos de visões diferenciadas de mundo e de experiências. Isso gera uma gama de expressões da subjetividade, a partir de interesses e de suas representações. Assim, podem ser exemplos de atividades desenvolvidas no âmbito do lazer virtual, entre outros, a e-recreação, os *videogames* e similares, o entretenimento *on-line* feito por meio de vídeos, *lives*, *podcasts*, concertos musicais e shows, as experiências imersivas a museus e exposições de arte, passeios e turismo virtual e as atividades associadas à utilização das redes sociais.

As atividades características do ambiente *on-line* são interativas e cada vez mais personalizadas, conforme interesses individuais ou grupais, trazendo variabilidade de conteúdos, o que favorece a exploração de novos interesses. Entretanto, as experiências podem ser afetadas por problemas técnicos, podendo provocar frustrações.

Ambas as formas de acesso às vivências do contexto do lazer produzem oportunidades de experiências únicas e peculiares. Cada uma dessas vertentes do lazer detém vantagens e desvantagens, as quais desafiam e/ou impulsionam as escolhas e o engajamento, conforme interesses e condições de usufruto. Para a continuidade desta reflexão, é tomada em consideração a perspectiva referente ao lazer virtual/digital, ressignificado a partir das possibilidades de vivências de forma *on-line*. Pelas peculiaridades do ambiente virtual e dos

conteúdos que podem ser vivenciados, surgem novos desafios em relação aos impactos que emergem quando se focalizam os quesitos referentes às subjetividades e à coletividade digitais. Esses são elementos que evocam novas discussões no campo de estudos do lazer, dada à complexidade e à relevância.

Aspectos sobre a subjetividade digital no lazer

No sentido de evidenciar as diferenciações entre as subjetividades *off-line* e *on-line*, são aqui traçadas algumas reflexões. Esses direcionamentos podem ajudar a elucidar alguns aspectos desses complexos elementos recorrentes na vida contemporânea.

A subjetividade *off-line* apresenta a possibilidade de ocorrer por intermédio de interações direta e experiências realmente/fisicamente vivenciadas. Essa forma de expressão da identidade tende a ter a possibilidade de ser considerada mais autêntica, na medida em que outros aspectos entram em cena, como a comunicação corporal ou não-verbal e elementos culturais, os quais são nitidamente identificados na percepção acerca do eu. Nesse sentido, os aspectos que envolvem as bagagens pessoal, social, ambiental e cultural auxiliam a moldar a subjetividade *off-line*.

Existem certas pressões sociais que podem intervir na perspectiva da subjetividade que ocorre *off-line*. Entretanto, essas podem ser mais facilmente contornadas, na medida em que forem mediadas pelos elementos de identificação comunitários, pautados em semelhança de interesses. Portanto, essas experiências podem ser vistas com base nas atividades convencionalmente ligadas ao lazer, abarcando, sobretudo, aspectos envolvendo os primeiros seis conteúdos culturais do lazer elencados, pedagogicamente, por Dumazedier (1979) e complementados, posteriormente, por Camargo (1998), elementos bastante difundidos no campo do conhecimento do lazer.

Entretanto, a avassaladora evolução dos atributos envolvidos nas tecnologias atuais tem transformado a maneira como as pessoas exploram os ambientes *on-line*, configurando novas perspectivas para a expressão de identidades e idiosincrasias envolvendo o lazer virtual/digital. As transformações nos modos de agir nos ambientes *on-line* são viabilizadas por uma série de práticas comunicacionais inovadoras, as quais dão protagonismo e a mobilização de inúmeros mecanismos internos, para a construção de representações corporais digitalizadas de si mesmo e de subjetividades digitais.

Esse mecanismo de construção de novas versões do *self* foi amplamente discutido por Goffman (2011). O autor evidenciou o termo *presentificação*, alusivo às representações

selecionadas e criadas como versões de si, o que é bastante recorrente no contexto virtual/digital. Nessa perspectiva, estão inseridas maneiras de expressão que, notadamente, evidenciam reforços a uma imagem positiva das identidades, para tentar influenciar uma figura efetiva de sucesso, sobretudo, nas redes sociais.

Essas autorrepresentações das subjetividades digitais carregam consigo elementos humanos e não-humanos, haja vista que existe a interação da própria decisão da participação humana com os processos de seleção algorítmica, mediante a oferta de inúmeras opções de caracterização, sobretudo, por meio de avatares à disposição. Essa construção transcende a simples apresentação do indivíduo, atrelando constantes trocas de significados humano-máquina no contexto digital, ratificando, inclusive, a noção de avatares, como estéticas de criações simbólicas para interação, os quais, segundo Taylor *et al.* (2024), ainda se propagam como extensões das identidades do mundo real.

As redes sociais possuem essa condição de ampliar as possibilidades de expressão de diversas facetas do próprio indivíduo, entretanto, como alertam Porcelli *et al.* (2025), é preciso alimentar os parâmetros racionais, para que sejam preservados os direitos das personalidades e a democratização voltada à liberdade de expressão. Com essa perspectiva, existe maior confiança dos usuários para exporem seu verdadeiro eu, ou mesmo, de criarem novas configurações identitárias, devido às condições propiciadas pelas inúmeras plataformas digitais. Essa decisão está pautada no gerenciamento das impressões, o qual permite o ajuste das representações, baseado no *feedback* dos interlocutores (Boarini, 2024).

Seja por intermédio de uma imagem construída de si, simulando e emulando os próprios atributos, ou baseado na configuração de avatares, a representação humana no ambiente virtual tem tomado vulto (Wang; Wang; Siau, 2025). Para Santaella (2022), a necessidade de extrassomatização da mente humana não é nova, apresentando-se, desde imagens gravadas em grutas, passando pela criação de formas pictográficas, ideográficas, hieroglíficas, digitalizadas, como formas de preservação da memória, ou de socialização e perpetuação dos modos de vida. Para essa autora, não há um salto do humano para o tecnológico, mas sim, uma interconexão permitida por meio da linguagem dos signos.

A maneira individualizada de as pessoas se perceberem e se expressarem *on-line* e *off-line* guarda diferenças significativas, porém, também apresentam certas semelhanças. Na identidade *on-line*, produzida no ambiente digital, as pessoas, geralmente, são protagonistas dessa construção, podendo selecionar os aspectos sobre si que querem expor. Isso pode resultar na formação de uma identidade evocada como *persona* (Jung, 2011), a qual se caracteriza por uma imagem construída para um indivíduo se apresentar socialmente, sendo,

muitas vezes, moldada por expectativas sociais e culturais, o que pode não representar completamente a realidade, por ser uma autoimagem idealizada. Neste caso, as pessoas podem projetar uma versão de si mesmas que passa por diversos processos de edição e filtros. São, justamente, essas possibilidades de editar e filtrar as versões criadas, que promovem a diferença entre a expressão digital e a presencial, haja vista que esses processos não são possíveis de serem adotados, quando da criação de *persona* para se apresentar presencialmente, conforme Jung (2011) definiu.

Nesse processo de individuação, encontram-se as distinções entre as diversas subjetividades, tornando o indivíduo único e autônomo, no qual, ainda conforme Jung (2011), estão integradas a *persona*, representando a máscara social, a sombra, referente aos aspectos reprimidos, além do próprio *self*, que evidencia a totalidade da personalidade e, no caso da expressão *on-line*, ainda são contados os recursos tecnológicos, na criação do personagem. Esse processo de individuação permite uma exploração profunda do ser, favorecendo o autoconhecimento e a assimilação das várias funções psíquicas envolvendo sensações, pensamentos, intuições, dando oportunidade para que o indivíduo integre suas experiências, favorecendo o equilíbrio emocional e a consciência de si. Para Jung, esse não é um ato de isolamento, mas sim, uma forma de conexão com o mundo presencial, ou com as realidades do mundo virtual.

Esta possibilidade de escolha acerca da individuação permite pensar na perspectiva da originalidade e na estética de uma autocriação escultórica do próprio ser, segundo Coimbra (2016), a partir da utilização de recursos tecnológicos, tais como cirurgias estéticas, preparação física, complementos químicos e terapias alternativas variadas. Na visão desse autor, podem ser identificadas, ao menos, três formas de singularidades, sendo estes referentes à singularidade psicológica, ligada ao próprio eu, a singularidade social, moldada conforme a participação em determinados grupos e a singularidade técnica, inscrita em uma história coletiva, com base no advento das tecnologias digitais. Sob essa visão, a individuação se dá de forma protésica, isto é, com próteses que vão sendo adicionadas ao *self*, mediante a conformidade com o meio e mediação de ferramentas tecnológicas.

Nietzsche (1995) já apontava para uma visão de individuação como um processo de rejeição das imposições sociais, a partir da criação dos próprios valores e significados. Nesta perspectiva, estão associadas as ideias de autoafirmação e de superação do próprio eu, evidenciando a luta interna para que o ser humano possa se tornar quem ele efetivamente é, ou gostaria de ser.

Esses diversos enfoques elencados sobre as subjetividades, associados à individuação,

retratam a complexidade e relevância do termo, haja vista que este não se limita ao ser, propriamente, mas traz uma ideia amplificada do ser em interações sociais e tecnológicas. A riqueza dessa diversidade de pensamentos e de possibilidades de interpretações reflete o desafio na perspectiva de compreensão desse significado do ser na sociedade contemporânea mediante a inserção do advento das tecnologias digitais.

O processamento dos aspectos do *self* na esfera virtual traz novas configurações, haja vista as peculiaridades da interação entre tecnologias, subjetividades e as dinâmicas sociais mediadas pelo digital. A interação mediadora da presença virtual, a qual pode ocorrer nos jogos *on-line* e nas redes sociais, permite que os usuários possam expressar múltiplas facetas do *self*, inclusive, por meio de avatares e perfis devidamente preparados para as tecnologias digitais. Essa expressão ocorre, conforme já salientava Souza Filho (2008), com maior liberdade, na exploração de identidades alternativas, identificando-se uma possibilidade de dissipação das fronteiras entre real e virtual, com base nas diferenças sensoriais e perceptuais. O reconhecimento das limitações humanas catalisa a busca pela valorização do imaginário, o que é profícuo no ambiente digital.

A subjetividade expressa no digital é pautada na necessidade de compartilhamento de informações pessoais, sendo moldada pelas constantes interações. Na medida em que as conexões ocorrem, as identidades se tornam símbolos e signos, refletindo, para além da consideração individual, a influência das perspectivas culturais e sociais do meio.

Essas autorrepresentações expressas nas redes sociais, geralmente são apresentadas de uma forma mais desinibida e com mais facilidade do que as do contexto físico *off-line*. Elas ocorrerem pautadas nas escolhas conscientes dos usuários, a partir da seleção de informações a serem difundidas, de imagens geradas e de textos devidamente adaptados para cada finalidade, com o intuito de construir uma identidade *on-line*. Conquanto essa representação seja criada pelo próprio sujeito, o gerenciamento dessas configurações do eu recebe influência de diversos fatores contextuais e de mobilização para atingir expectativas sociais (Zimmermann; Wehler; Kaspar (2023).

Percebe-se que a expressão do *self* no contexto virtual/digital representa um fenômeno multifacetado e complexo. Entram em jogo as subjetividades em estreita interação com as tecnologias e as dinâmicas sociais, com enfrentamento de inúmeros desafios nessa construção.

O distanciamento da realidade física favorece a noção de um viver paralelo. Entretanto, essa desconexão pode ser danosa, ao induzir as pessoas a negligenciarem suas reais necessidades emocionais, não suprimindo suas expectativas e desejos, deixando aberta uma fenda para possíveis transtornos (Marques, 2024). Outro aspecto relevante está relacionado às

possíveis transposições de desigualdades e preconceitos pré-existentes no mundo real, os quais podem ser ainda mais exacerbados quando passam para o plano digital, pelo fato de as pessoas não serem tão facilmente identificadas, na medida em que, por exemplo, utilizam um avatar para as representarem, fazendo com que a construção e a percepção das subjetividades perpetuem certas disparidades (Scheffer, 2024, Rigotti, 2025).

Conquanto haja uma grande facilidade na elaboração das representações *on-line*, a personalização pode sofrer interferência de padrões vigentes nas plataformas digitais, capazes de afetar, inclusive de forma negativa, as questões que envolvem autoimagem e autoestima. Isto pode ocorrer em decorrência de comparações e idealizações relativas ao reconhecimento do sucesso de outras pessoas (Mccomb; Vanman; Tobin, 2023; Epstein; Newland; Tang, 2025).

Os ambientes que envolvem experiências *on-line* e no metaverso representam, portanto, um campo bastante fértil para construção e transformação do *self*, haja vista as inúmeras possibilidades e disparidades de expressão das dimensões da vida. Gergen (1991) já alertava para o aspecto paradoxal da multifrenia, relativo às diversas formas de expressão da subjetividade nas redes, em que a identidade real, em si, pode ser perdida deliberadamente nesses ambientes, da mesma forma em que pode ganhar novos contornos, transitórios e igualmente convincentes. Sharlamanov e Kostovska (2025) ratificam a multifrenia evidenciada por Gergen, ao focalizarem a atenção nas transformações da sociedade pós-moderna refletindo na modelagem do *self*, em diferentes níveis.

Percebe-se, portanto, que a forma de expressão da subjetividade nos modos *on-line* e *off-line* apresenta características peculiares e únicas em cada um desses contextos, ainda que esses, de alguma forma, possam estar interconectados. Esses elementos evocam inúmeros desafios, no sentido de se compreenderem as dinâmicas voltadas às identidades.

Bauman (2011) salientou a expressão da subjetividade em busca de pertencimento, como característica da modernidade líquida. Entretanto, o autor também asseverou que estes elementos são constantemente desafiados pela efemeridade das interlocuções ocorridas no contexto digital. Da mesma maneira que as tecnologias contemporâneas abrem mais espaços para autoafirmação, também reforçam conexões superficiais e que podem ser facilmente desativadas, o que revigora, segundo o autor, uma crise de significados nas relações humanas.

Ao se discutirem essas questões sobre subjetividades *on-line* e as possibilidades de sociabilidade promovidas pelas conexões digitais, percebe-se uma complexa rede de aspectos, uma vez que o indivíduo não se apresenta simplesmente como um reflexo da cultura em que vive, mas, também, pode se tornar resistente aos ditames socialmente impostos e ser protagonista ativo na construção de sua própria identidade. A esses aspectos, Foucault (1988,

p.16) se referiu ao termo “tecnologias do *self*”, como sendo estratégias utilizadas pelo sujeito, no sentido de moldar sua identidade, resistindo aos ditames socioculturais, não se opondo especificamente ao controle social, mas criando modos de se ressignificar perante eles.

Sendo assim, essas experiências promovidas no campo do lazer virtual/digital podem auxiliar no confronto à dominação social, representando formas de escapismo da realidade, tanto quanto uma oportunidade para novas maneiras de auto-expressão e de estabelecimento de conexões. Portanto, essa dualidade pode maximizar um estado de alienação, ou, então, aprimorar a criação de uma identidade mais autêntica, dependendo da maneira como as interações são vivenciadas.

Toda essa complexidade instiga novos desafios, no sentido de se compreenderem as intrincadas relações dos indivíduos e as plataformas digitais. Com isto, são exigidos novos métodos de pesquisa, capazes de integrar definições mais convencionais com as novas formas de captação de dados sociais interconectados.

Aspectos sobre a coletividade digital no lazer

Conforme já expressei, a sociabilidade que se pronuncia *on-line* difere do que ocorre *off-line*, apresentando características distintas, porém, interconectadas. Nas interações que ocorrem *off-line*, no mundo físico, existe o encontro pessoal, permitindo uma comunicação bastante rica, haja vista que estão presentes as expressões faciais, a linguagem corporal como um todo e outros sinais não-verbais. Essas interações, embora possam ser mais profundas, apresentam certa limitação, uma vez que o alcance fica restrito ao local do encontro, ou a certos grupos específicos.

A qualidade das relações *off-line* se processa de modo significativo, por envolverem aspectos emocionais presentes, muitas vezes oferecendo suporte robusto para o fortalecimento de laços. Conforme evidenciam Machado *et al.* (2025), elementos como a linguagem corporal, a entonação e o contato visual são essenciais no processo de comunicação e fundamentais para a empatia e para a compreensão mútua, contribuindo no que tange ao senso de pertencimento e de identidade.

A natureza da interação *on-line* ocorre nas redes sociais, nos fóruns de discussão, em aplicativos de mensagens, nos jogos, entre outras formas oferecidas pelo contexto virtual/digital. A mediação de tecnologias digitais possui um papel importante nas relações interpessoais.

Sobretudo com o advento das redes sociais, foram ampliados os canais de comunicação, o que permitiu mais interação, trazendo, para além dos benefícios, consequências

também negativas, como o paradoxal isolamento social, além do aumento de condutas violentas, como o *cyberbullying* e outros comportamentos tóxicos, os quais se avolumam com facilidade. Esses aspectos representam consequências negativas desse tipo de dinâmica social (Vaishnav, 2025). Machado *et al.* (2025) alertam para o fato de que o predomínio das interações *on-line* pode conduzir a uma amputação na profundidade emocional e social, devendo-se atentar para um equilíbrio no uso.

Entre as características dessa forma de expressão da coletividade estão a rápida disseminação de informações, a superação de barreiras geográficas, ampliando as possibilidades de acessibilidade e de identificação de comunidades globais em torno de interesses comuns. Essas formas de interação *on-line* se caracterizam, inclusive, pela rapidez e fragmentação da comunicação, o que pode tornar as interações mais superficiais (Vaishnav, 2025).

A utilização desse tipo de interação *on-line*, conquanto ofereça mais rapidez e maior quantidade de conexões, pode ocorrer de forma menos aprofundada, com menos apropriação dos aspectos emocionais, podendo carecer de intimidade emocional. Além disso, também pode gerar preocupações, sobretudo no que concerne ao uso excessivo das redes sociais, podendo desencadear sentimentos de solidão, de comparações e de ansiedade (Astuti, 2022), o que afeta a percepção da própria subjetividade. Essa dualidade entre o aumento da individualidade e das possibilidades de novas conexões sociais é um tema bastante significativo na atualidade e ainda merecedor de novas reflexões, no sentido de elucidar a melhor forma de se manter em comunicação nas redes, maximizando benefícios e minimizando impactos negativos.

A reconfiguração propiciada pela emergência das novas mídias e das redes sociais permitiu que outras dinâmicas de conexão fossem estabelecidas, pautadas, sobretudo, em interesses comuns, fortalecendo a ideia de comunidades virtuais, marcadas pela subjetividade e pela ideia do coletivo. Nesse cenário, as interações em comunidades digitais mostram que a sociabilidade, não só reestrutura conexões e formas de participação, como também, interfere na constituição de identidades, na produção de afetos e nas disputas por reconhecimento.

As comunidades que são criadas no virtual apresentam-se como novas formas de organização social, abarcando interesses comuns e a possibilidade de estabelecimento de conexões, independente da situação geográfica. Para Castells (2013) as comunidades são facilitadoras das interações, possibilitando, inclusive, a reconfiguração da percepção sobre coletividades e subjetividades, traçada com base na indignação, ou no sentimento de esperança.

A reconfiguração das relações sociais processadas pela sociabilidade digital permite a criação de laços marcantes e significativos, porém, com mais possibilidade de serem

temporários e, também, de poderem mais facilmente estabelecer conflitos. Para Braga (2011), essa complexa reconfiguração abarca elementos de apresentação do próprio *self*, das tensões referentes aos aspectos da sociabilidade e dos conflitos nos processos de legitimação simbólica dos sentidos das relações nesse contexto.

Entretanto, as relações que se processam *on-line* ou *off-line* não se tornam apenas exclusivas de cada um desses contextos, haja vista que podem se influenciar mutuamente, deixando claro que essas interconexões podem se tornar cada vez mais indistintas. Conquanto esses processos retenham suas características únicas, peculiares e particulares, eles podem se complementar nas interações contemporâneas, demonstrando as dinâmicas e complexidades de compreensão sobre essas relações.

As máquinas têm se tornado agentes sociais amalgamados às diferentes culturas, as quais se associam, de modo frenético, às dinâmicas disruptivas propiciadas pelas tecnologias. Boarini (2024) ressalta que, cada vez mais, deixa de ser útil ter-se um olhar polarizado ou de escolhas decisivas sobre algo, uma vez que esse fenômeno envolvendo as possibilidades de transposição humana para a ambiência digital acelera um processo de descorporificação.

Santaella (2022) pondera já haver uma convergência entre físico, biológico e digital, o que a autora caracterizou como neo-humano. Com isto, Balbinotti (2025) alerta para o uso estratégico e regulado do contexto de sociabilidade *on-line*, com o intuito de este contexto representar um aliado e não uma ameaça para o bem-estar humano.

No campo educacional, uma das preocupações ressalta o impacto das tecnologias digitais no desenvolvimento de habilidades sociais, sobretudo entre crianças. Nesse sentido, algumas iniciativas reforçam as interações face a face, com a proibição de uso de celulares em sala de aula, para que se promova o desenvolvimento saudável e se minimizem os riscos associados ao uso. Porém, conforme alertam Brizola, Silva e Marcello (2024), são imperativas novas análises críticas acerca das implicações sociais e culturais vigentes.

A sociabilidade digital tem transformado as relações sociais, porém, também impacta as subjetividades, influenciando a maneira como os indivíduos se percebem a si próprios e aos outros, moldando expectativas e desejos e a própria identidade. Por intermédio da manipulação de informações e pressões sociais, a interação entre individualidade e coletividade se processa de modo cada vez mais complexo, em que as dinâmicas sociais estão em constante negociação.

Com base na cultura de compartilhamento, o ambiente digital promove uma forma diferenciada de sociabilidade, mediada pela imagem e pelo desempenho social, criando laços significativos, mas também, que podem ser superficiais e efêmeros. De todo modo, a sociabilidade digital pode ser tão significativa quanto a ocorrida de forma presencial/física/*off-*

line, ainda que cada uma dessas modalidades apresente características distintas e peculiares.

As plataformas digitais oferecem espaços profícuos para a sociabilidade nas formas síncrona e assíncrona. Nesse formato, estão caracterizadas a acessibilidade, a diversidade cultural e a formação de comunidades virtuais de interesses comuns. Contudo, o paradoxo está no fato de que as tecnologias amplificam as possibilidades de interações e conexões, porém, também podem desencadear a solidão digital (Newiak, 2025), provocando mais isolamento, apesar da alta conectividade. O autor alerta que a superficialidade das interações estabelecidas apenas *on-line*, as quais, não raro, carecem de intimidade e de condições de engajamento emocional, aspectos mais facilmente encontrados nas interações presenciais/físicas/*off-line*, podendo desencadear riscos à saúde mental e afetar as interações e os compartilhamentos culturais, catalisando a desintegração social.

A evolução dos recursos envolvendo inteligência artificial deflagra novos olhares para as dinâmicas de sociabilidade e expressão cultural. Tem havido alterações na maneira como os indivíduos desenvolvem suas interações, compartilham experiências e organizam comunidades, a partir da personalização de experiências. Como exemplo nessa perspectiva, podem ser citadas as recomendações personalizadas de conteúdos sobre eventos ou grupos de interesse, o que pode influenciar diretamente na participação em atividades sociais, ou ampliar o engajamento comunitário.

Por outro lado, essa personalização de informações pode gerar bolhas sociais, fazendo com que as conexões fiquem atreladas apenas a grupos de interesses semelhantes, limitando a diversidade e a espontaneidade das interações, as quais podem ocorrer permeadas por dinâmicas de exclusão e comparações, capazes de afetar as subjetividades. Portanto, a sociabilidade digital reitera a presença de uma dualidade. Por um lado, existe a promoção da conectividade e, por outro, acentuam-se as divisões. Essa perspectiva relacional é importante para se compreenderem as dinâmicas da sociabilidade existentes na contemporaneidade e se projetarem as atenções a temas cruciais, relacionados com as implicações éticas e culturais dos processos que ocorrem mediados pelo digital.

Há, também, que tornar clara a distinção entre termos comumente tomados como sinônimos, relativos à: interação social, a qual aborda o contato entre pessoas atraindo a formação de algum tipo de laço social; coletividade, que enfatiza o papel de um grupo ou comunidade; convivialidade, referente à qualidade de ser amigável e sociável nas interações e socialização, processos por meio dos quais podem ser internalizadas as normas e condutas sociais. Porém, na medida em que se focaliza a atenção na sociabilidade, percebe-se que esta se refere, especificamente, à capacidade e necessidade dos indivíduos de interagirem e

formarem vínculos, aprendendo sobre valores, práticas culturais e percepção de si, o que ocorre por intermédio da socialização. O impacto das redes sociais fica bastante evidente, assim, tanto na modalização de condutas, quanto na singularização da própria subjetividade, conforme já salientaram Beviláqua; Carvalho e Lusanir (2018).

As transformações digitais, segundo abordam Yu *et al.* (2025), influenciam as tomadas de decisão individual em diversos setores, inclusive, no envolvimento em atividades do contexto do lazer. Conforme explicitam os autores, o controle de comportamentos e condutas inferidos no âmbito digital e as perspectivas de inovações nos serviços impactam significativamente o engajamento do consumidor, sendo que a explosão de expressões das atitudes digitais se destaca como grande impulsionadora do envolvimento no lazer atual. Baseado nessa premissa, sobressaem o papel crítico e a importância de esforços de promoção de atitudes digitais positivas, focadas na transformação social. Na medida em que o cenário digital, cada vez mais reconhecidamente, pode ter influência direta nas escolhas evocadas no âmbito do lazer, é imprescindível que se processem novas avaliações e contribuições sobre as dinâmicas em constante evolução das vivências no lazer mediado pelo digital.

Conforme assevera Pernecky (2025), é imprescindível um exame nas predisposições epistemológicas, amplificando o repertório conceitual do lazer, com o intuito de apresentar reflexões suficientes para lidar com as complexidades e desafios contemporâneos. Na perspectiva de Vlasov (2025), é fundamental o desenvolvimento de novas reflexões e ações voltadas, sobretudo, para a qualidade das relações entre coletividade e subjetividades no lazer, levando em consideração, não apenas essas relações humanas, mas, inclusive, a possibilidade de extinção em massa e o acentuado colapso ecológico, aspectos intrinsecamente ligados.

Nesse novo paradigma social, a realidade da existência humana confronta, agora, não apenas humanos, mas, inclusive, seres mais-que-humanos e os complexos ecossistemas envoltos no planeta, com sua finitude. Isto requer a inserção de diferentes tipos de abordagens sobre o lazer. Com o aumento da complexidade do sistema social, segundo alerta Reid (2025), a ortodoxia é incapaz de lidar com o enfrentamento desses atuais problemas, requerendo que a ciência do lazer, aliada à prática profissional consciente, aproveitem a oportunidade para contribuir na transição, reconstruindo suas próprias teorias frente à reconfiguração da atual sociedade.

Considerações Finais

Com base em todo esse arcabouço de visões aqui evidenciadas, percebe-se que a

subjetividade inerente à expressão única e peculiar do ser humano, caracterizado em sua totalidade subjetiva e objetiva, tem sido afetada pela sociabilidade, cuja representação das interações que podem moldar as individualidades nos contextos sociais e culturais, evidencia tempos de mudanças, com a mediação das tecnologias digitais e do metaverso. Ambos os conceitos, subjetividade e sociabilidade, são interdependentes e, mais do que nunca, demonstram novas facetas na riqueza da diversidade de experiências individuais e coletivas propiciadas pelos avanços tecnológicos.

As conexões digitais trazem à tona novos desafios, para se compreenderem as configurações emergentes da coletividade e das subjetividades no lazer mediado pelas tecnologias digitais. Novos estudos devem incidir sobre o fato de que o lazer mediado por tecnologias digitais não representa apenas um espaço de entretenimento, mas, se revela como uma nova realidade e um profícuo campo de experiências, capaz de inferir novos direcionamentos e, de forma dialética, de ser moldado pelas relações sociais contemporâneas. Portanto, essas nuances exigem um trabalho constante de análise crítica, a qual considere todas as implicações nos níveis sociais, culturais, psíquicos e éticos relacionados às manifestações no lazer.

Essas experiências no lazer, cada vez mais mediadas por algoritmos e dinâmicas de engajamento, merecem atenção, haja vista a paradoxal promoção de elementos inclusivos, mas, também, de exacerbação de desigualdades. Nesse sentido, as pesquisas sobre essas configurações devem abordar os desafios impostos pelas conexões digitais, sendo essencial fomentar um diálogo interdisciplinar, o qual permita entender como essas transformações afetam o bem-estar nos níveis individual e coletivo, promovendo experiências mais conscientes e inclusivas no contexto do lazer na era digital.

REFERÊNCIAS

ASTUTI, Sri Wahyuning. Social media effect on loneliness, rum in ation and social comparison. **Webology**, Tehran, v. 19, n. 1, p. 6430-6440, 2022.

BALBINOTTI, Marcos Alencar Abaide. Considerações sobre o impacto das mídias sociais e da mídia na identidade e no desempenho dos atletas: como a exposição à mídia influencia a autoimagem, a pressão psicológica e a motivação esportiva. **Brazilian Journal of Sport Psychology & Human Development (BJSPHD)**, Rio Claro, v. 1, n. 1, p. 1-9, 2025.

BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2011.

BEVILÁQUA, Maria Heloísa De Oliveira; CARVALHO, LUSANIR; Brochier, Jorgelina. **Afetos e subjetividade mediados pela tecnologia digital**. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN Y PRÁCTICA PROFESIONAL EN PSICOLOGÍA, 10, JORNADAS DE INVESTIGACIÓN, 25 e ENCUENTRO DE INVESTIGADORES EN PSICOLOGÍA DEL MERCOSUR, 14. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires, 2018.

BOARINI, Margareth. **Dos humanos aos humanos digitais e os não humanos**: a nova ordem social da coexistência. Barueri: Estação das Letras e Cores Editora, 2024.

BRAGA, Adriana. Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais. **Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio**, Rio de Janeiro, v. 1, n.9, p. 95-104, ago/dez 2011.

BRIZOLA, Marines Boncoski; SILVA, Denise Regina Quaresma da; MARCELLO, Fabiana de Amorim. Reflexões sobre o uso de celulares nas escolas: uma aula presencial ou um/a aluno/a presente somente com o corpo? **Observatório de La Economía Latino americana**, Curitiba, v. 22, n. 12, p. e8071-e8071, 2024.

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

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**: movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

COIMBRA, Joaquim Luís. Desindividuação, esgotamento e vazio. In: SILVA, J. E. **(Des)Individuação: (Des)Concerto para Bernard Stiegler**. Braga: Apuro Edições, 2016, p. 11-15.

DEKEYSER, Thomas. Rethinking post humanist subjectivity: technology as ontological murder in European colonialism. **Theory, Culture & Society**, London, v. 41, n. 2, p. 73-89, 2024.

DU, James; FLOYD, Carter; KIM, Amy C.H.; BAKER, Bladley J.; SATO, Mikishiro; JAMES, Jeffrey D.; FUNK, Daniel C. To be or not to be: Negotiating leisure constraints with technology and data analytics amid the COVID-19 pandemic. **Leisure Studies**, Essex, v. 40, n. 4, p. 561-574, 2021.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EPSTEIN, Robert; NEULAND, Amanda; TANG, Li Yu. The “digital personalization effect”(DPE): A quantification of the possible extent to which personalizing content can increase the impact of online manipulations. **Computers in Human Behavior**, Amsterdam, v. 166, n. 1, p. 108578, 2025.

FOUCAULT, Michel. Technologies of the Self. In: MARTIN, L. H.; GUTMAN, H.; HUTTON, P. H. (Eds.) **Technologies of the Self. A seminar with Michel Foucault**, Amherst: University of Massachusetts Press, 1988. p.16-49.

GERGEN, Kenneth. J. **The saturated self**: dilemmas of identity in contemporary life. New York: Basic Books, 1991.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

JUNG, Carl Gustav. **O eu e o inconsciente**. Petrópolis: Editora Vozes, 2011.

MACHADO, Afonso Antonio; OLIVEIRA, Bruna Feitosa de; ARONI, André Luis; MAIA, Fernanda Jardim; PELIÇÃO, Carita. Interações humanas amputadas: realidades de um mundo virtual.

Brazilian Journal of Sport Psychology & Human Development (BJSPHD), Rio Claro, v. 1, n. 1, p. 1-17, 2025.

MARQUES, Sérgio. **Dependência Tecnológica: como as telas estão nos afetando**. Maringá: Editora Viseu, 2024.

MCCOMB, Carly. A.; VANMAN, Eric J.; TOBIN, Stephanie. A meta-analysis of the effects of social media exposure to upward comparison targets on self-evaluations and emotions. **Media Psychology**, Philadelphia, v. 26, n. 5, p. 612-635, 2023.

NEWIAK, Denis. Life in the Network Society and the Escalation of Late-Modern Lone lionesses. *In*: NEWIAK, Denis. **The Lone lionesses of Modernity: a theory of modernization as an age of isolation**. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 2025. p. 177-203.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo**. Como alguém se torna o que é. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

PERNECKY, Tomas. Post leisure: Disrupting the Disciplinary Fixity of Leisure Thinking. **Journal of Outdoor Recreation and Tourism**, Amsterdam, v. 51, p. 100901, 2025.

PORCELLI, Bruno Franco; PAZ, Carolina de Mello; TAFURI, Letícia Brandão; WATANABE, Victor Tiba. Os limites da liberdade de expressão nas redes sociais: colisão com os direitos da personalidade. **Revista Foco (Interdisciplinary Studies Journal)**, Curitiba, v. 18, n. 7, p. e9359, 2025.

REID, Donald G. Leisure in the new social paradigm. **Leisure/Loisir**, Regina, p. 1-23, 2025.

RIGOTTI, Carlotta. **The regulation of sex robots: gender and sexuality in the era of Artificial Intelligence**. Abingdon: Taylor & Francis, 2025.

SHARLAMANOV, Kire; KOSTOVSKA, Mia. The Post modern Self. *In*: SHARLAMANOV, K.; KOSTOVSKA, M. **The modern construction and post modern deconstruction of self**. Cham: Springer Nature Switzerland, 2025. p. 133-157.

SILVA, Marcos Ruiz da; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis; SCHWARTZ, Gisele Maria. **Dimensões teórico-práticas da recreação e do lazer**. Curitiba: Intersaberes, 2021.

SANTAELLA, Lucia. Pós-humano: por quê? **Revista USP**, São Paulo, v. 1, n. 74, p. 126-137, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Neo-humano: a sétima revolução cognitiva do Sapiens**. Cotia: Paulus Editora, 2022.

SANTOS, Laymert Garcia dos. Humano, pós-humano, transumano: implicações da desconstrução da natureza humana. *In*: NOVAES, A. (Org.). **Mutações**. Rio de Janeiro: Agir, São Paulo: SESC, 2008.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo virtual do lazer- contemporizando Dumazedier. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, 2003.

SCHWARTZ, Gisele Maria. Lazer virtual 20 anos depois: homo zappiens e metalazer na pós-humanidade. **Motricidades: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 7, n. 2, p. 105-113, 2023.

SCHEFFER, Jörg. **Mirrored Spaces**: social inequality in the digital age. London: Palgrave Mcmillan, 2024.

SOUZA FILHO, Paulo Gomes de. O eu e os Outros eus: a experiência de self e presença em ambientes virtuais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Minho, v. 6, n. 1, p. 1-10, 2008.

TAYLOR, Alex; HOOK, Margurite; CARLYLE, Tanya; CARLSON, Jamie. Creating a metaverse-me: Exploring the consumer avatar creation process. **Journal of Consumer Behaviour**, Hoboken v. 23, n. 6, p. 2846–2861, 2024.

VAISHNAV, Pankaj. Techno-social displacement: existential crisis of identity and isolation in the digital era. **The International Journal of Indian Psychology**, Lunawada, v. 13, n. 2, p. 3514-3527, 2025.

VIEIRA, André Silva Vieira. Para além dos limites: transhumanismo, questões da bioética e inteligência artificial em um contexto de humanidade ampliada. **Global Crossings**, Uberlândia, v. 1, n. 1, p. 127-129, 2024.

VLASOV, Maxim. The art of making fire-with. **Journal of Outdoor Recreation and Tourism**, Amsterdam, v. 49, p. 100840, 2025.

YU, Tai-Yi; LIU, Chic-Hsing.; HORNG, Jeou-Shyan.; LEE, Po-Sheng; HUANG, Yung-Chuan.; FANG, Yen-Po.; LIN, Jun-You; VU, Ho Tran. Discovering how digital attitudes, control, self-efficacy and social norms influence the digital behavior decision-making of leisure and recreation activities participants. **Current Psychology**, Heidelberg, v.1, n. 1, p. 1-23, 2025.

WANG, Yuying; WANG, Le; SIAU, Keng. L. Siau. Human-centered interaction in virtuais worlds: a new era of generative artificial intelligence and metaverse. **International Journal of Human-Computer Interaction**, Philadelphia, v. 41, n. 2, p. 1459-1501, 2025.

ZIMMERMANN, Daniel; WEHLER, Anna KASPAR, Kai. Self-representation through avatars in digital environments. **Current Psychology**, Heidelberg, v. 42, n. 25, p. 21775-21789, 2023.

NOTAS DAS AUTORAS

Declaração de conflito de interesses

O presente estudo não possui conflitos de interesse.

Contribuição do autor(es)

GMS: Concepção teórica principal, redação inicial e revisão final, responsabilidade pela aprovação final para publicação. EGC: concepção, revisão intelectual crítica, edição colaborativa, análise bibliográfica.

Histórico de Edição

Submissão: 10/02/2026

Aceite: 09/04/2026