

A Teoria Da Diversão

Bianca Santos Ramos

Marcela Vieira Freire

Rafaela Castro de Menezes

IESAM - Instituto de Estudos Superiores da Amazônia

Resumo

A Teoria da Diversão consiste em mudar os maus hábitos das pessoas, através da diversão. Afinal, se há muito tempo as pessoas foram acostumadas a se portar de uma forma, é difícil fazê-las mudarem. Para isso existe a Teoria da Diversão. As pessoas irão se acostumar a fazer outras coisas que não eram acostumadas. Neste caso, a reciclar. Tornar-se-á mais divertida a reciclagem no IESAM para que as pessoas se sintam mais motivadas a ajudar o planeta. A Teoria da Diversão mostrou-se através de um vídeo institucional, para informar às pessoas do projeto que foi feito no IESAM.

Palavras-chave

Diversão; Reciclagem; Vídeo Institucional; IESAM

1. Justificativa do projeto

Vive-se em um mundo onde as pessoas se importam mais com o ter com que com o ser. Elas possuem a vontade de ter uma vida estável, com a capacidade de se satisfazer. Essa postura da humanidade vem desde a época modernista, onde as pessoas se voltaram mais para os prazeres da vida (uma postura hedonista).

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte realizado de 01 a 03 de maio de 2013.

² Estudante do Graduação 4º ano do Curso de Multimídia do IESAM, email: marcela_vieiraf@hotmail.com

³ Estudante do Graduação 4º ano do Curso de Multimídia do IESAM, email: biancasobral_4@hotmail.com

⁴ Estudante do Graduação 4º ano do Curso de Multimídia do IESAM, email: rafaela.menezes413@hotmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professora do Curso de Multimídia do IESAM, email: milena@prof.iesam-pa.edu.br



Após esse período, elas começaram a ver a necessidade de trabalhar para poder ter o seu dinheiro e consumir, satisfazendo-se e adquirindo seus bens. Esse ciclo fica bem explícito no Ciclo do capitalismo: trabalhar para poder gerar renda e consumir (e a outra parte lucrar, para gerar produtos a serem consumidos).

Com o tempo, a sociedade ficou mais voltada para si, um tanto quanto egoísta. As pessoas começaram a se botar no centro de tudo e acabaram perdendo alguns costumes, deixando um pouco de lado questões éticas e sociais, como uma melhor habitação e um melhor convívio no meio ambiente. As pessoas já não se preocupam em passar o dia com o ar-condicionado ligado, mesmo sabendo que isso afeta a destruição na camada de ozônio pela liberação do gás que ele possui; não se preocupam em desligar a água enquanto escovam os dentes ou estão passando o sabão, etc. Pequenos gestos de cada pessoa dariam mais durabilidade ao nosso planeta.

Pensando nisso, resolveu-se criar a “Teoria da Diversão”. Implica em um projeto voltado a aplicação de uma boa maneira, onde visivelmente uma boa parte da sociedade não pratica: Reciclagem.

2. Revisão de Literatura

A Teoria da Diversão foi desenvolvida nos EUA para uma campanha de uma marca de automóveis. Ela prova que, quando incentivadas de forma lúdica, as pessoas têm mais vontade de mudar seus hábitos.

Todo dia fazemos (quase) tudo sempre igual, e nem sempre nos damos conta disso. Muitos dos nossos comportamentos não passam de hábitos. Hábitos esses, aliás, que dão um trabalhão para mudar. Especialistas em comportamento humano afirmam que mudar um hábito comum – como adotar uma dieta saudável, por exemplo – pode levar até 65 dias. Mas um grupo de profissionais criou a Teoria da Diversão para mostrar que transformar algumas atitudes pode ser perfeitamente possível quando nos



divertimos com elas. (Rafael TONON,
www.planetasustentavel.abril.com.br, 2009)

O resíduo sólido é um grande problema enfrentado nos dias de hoje, que vem se acumulando desde a época de nossos antepassados. O destino final do lixo tem sido motivo de dor de cabeça, pois os mais usados, como aterros sanitários e lixões a céu aberto degradam o meio ambiente. De todas as formas, a reciclagem é a que mais dá resultados positivos.

J. Winston Porter disse: “é na reciclagem que vejo a maior promessa imediata de melhorias no gerenciamento do lixo sólido”. Por isso a importância em educar as pessoas em relação ao lixo, pois reutilizar o lixo não causa nenhum dano ao meio ambiente, além de poupar recursos naturais, reduzir a poluição e até gerar empregos.

No livro *Ciberespaço*, Pierre Lévy (1995) disse que as atividades humanas abrangem interações entre pessoas vivas e pensantes, entidades materiais naturais e artificiais e ideias e representações. No caso do deste projeto, essas pessoas irão interagir com as lixeiras que estarão plugadas a um sensor de movimento, contendo uma campanha, e toda vez que essas lixeiras entrarem em contato com o lixo jogado pelas pessoas, a campanha apitará. Ou seja: interação entre pessoas vivas e pensantes, entidades materiais (lixeiras) e ideias e representações.

3. Teoria da Diversão

A teoria da diversão foi desenvolvida para uma campanha da montadora Volkswagen. Trata-se, de um concurso, aberto para qualquer pessoa, realizado em 2009, cujo objetivo é mostrar que a alegria e a diversão são a forma mais fácil de obter uma mudança no comportamento das pessoas. Essa teoria se propõe a tornar nossa vida mais sustentável com adaptações espirituosas.

Podemos usar como exemplo o que fizeram Em uma estação de metrô de *Odenplan*, em Estocolmo. Lá, a maioria das pessoas optava por usar a escada rolante, até que um



concorrente do concurso teve uma brilhante ideia: transformaram cada degrau da escadaria convencional em uma tecla de piano. À medida que se pisa, o degrau solta uma nota musical. O fluxo de pessoas ali cresceu 66%. Outro bom exemplo é o da lixeira; Colocou-se um sensor na mesma, e toda vez que alguém ia jogar lixo, a lixeira fazia um barulho. Em um dia, ela recebeu 72 quilos de lixo, 41 quilos a mais do que uma lixeira normal que estava logo à frente.

Esse é uma perfeita comprovação de que a zona de conforto das pessoas pode ser ultrapassada desde que o novo traga satisfação mesmo que com maior esforço. Basta fazer que as coisas sejam engraçadas, divertidas, para obter uma melhora. Melhora do que? Não importa. Pode ser do meio ambiente, pode ser fazer algo melhor para você mesmo. O importante é que seja divertido chegar aonde se quer chegar.

Tendo em vista os ótimos resultados desta campanha, o grupo decidiu disseminar a teoria da diversão, e implantar no IESAM (Instituto de Estudos Superiores da Amazônia). No caso, usamos a ideia da lixeira interativa, que emite barulho quando alguém joga o lixo nela. Porém, com uma pequena diferença; ao invés de simplesmente incentivar as pessoas a jogar lixo na lixeira, foi incentivado a separá-los, ou seja, jogá-los nas lixeiras seletivas.

4. Metodologia

A ideia, primeiramente, é atrair atenção das pessoas, sinalizando as lixeiras de reciclagem, com adesivos por perto, e outras coisas que levem as pessoas a notarem as lixeiras. Mas as lixeiras terão um diferencial: sensores que detectarão quando um objeto for introduzido nela, que fará sons como uma salva de palmas, gritos de alegria, uma bomba explodindo, etc. Fazendo a interação da lixeira com os cidadãos, desse modo, tentando atraí-las cada vez mais, e mostrar como pode ser divertido reciclar.

Será gravado um vídeo durante algum tempo sobre a reação das pessoas ao se deparar com a lixeira interativa e observar se o intuito deste projeto realmente funcionou. Os vídeos institucionais serão postados no *youtube*, juntamente com outros vídeos que foram usados como base, justamente para não focar só no ambiente no qual



será feito (pois a ação será feita apenas dentro do Instituto IESAM) e divulgar a boa ação, tentar de alguma maneira incentivar não só os alunos e funcionários do IESAM, e sim todos que assistirem ao vídeo.

Nos primeiros testes com os sensores, alarmes e lixeiras, Foi pensada a ideia de implantar ao invés de sons, lâmpadas, que acenderiam quando fosse detectado um lixo jogado na lixeira. Seria mais simples, porém nem tão divertido como os sons. Tentou-se com diferentes circuitos, em uma placa *protoboard*¹, e com a ajuda de um auxiliar de Engenharia Elétrica, mas na maioria deles não foi obtido o sucesso desejado. Os sensores foram confundidos no início, mas agora já foram encontrados os alarmes certos a serem usados. Graduou-se o alarme para o som não sair tão estrondoso quanto de uma sirene ou um alarme de invasão residencial, e também a distância do sensor quanto ao objeto, pois o som só sairá mediante a percepção de um lixo jogado.

5. Estética

Estética dos Utensílios

Os materiais usados para a construção do projeto serão as lixeiras recicláveis, sensores e os alarmes. Como só a lixeira ficará exposta, a estética dos sensores e alarmes não preocupa muito, porém, como eles ficarão dentro de uma lixeira, eles serão em tons escuros, pois não sujaria tanto, ou no tom da lixeira.

Lixeiras

As lixeiras serão as quatro recicláveis e cada uma terá cores diferentes de acordo com o material posto: azul, vermelho, amarelo e verde.

Sensores

Cada lixeira terá um sensor, e quando as mãos das pessoas chegarem próximas á boca da lixeira para despejar o lixo, o sensor capitará tais movimentos, disparando um alarme em uma caixinha escondida atrás do lixeiro.



- Infravermelho: um dispositivo com tamanho 5x4 cm, com formato de um meio cilindro, da cor cinza/branco.
- Ótico: serão tubos pretos de no 4x1 cm no máximo, que conterão lentes e a célula fotoelétrica.
- Magnético: é um retângulo cinza, que é composto que se divide em duas partes a qual são unidas por um ímã. Quando separadas, dispara o alarme.

Alarmes

Foi usado um alarme de companhia acoplado no sensor, é de um formato retangular, na cor branco/cinza com tamanho 10x6cm, contendo furinhos para sair o som.

6. Resultados e discussão

No fim, o vídeo realmente chamou a atenção das pessoas. De início, ao jogarem o lixo, o barulho que a lixeira emitia criou surpresa e então a curiosidade; de onde está saindo esse barulho e por quê? Após tentar desvendar o mistério da lixeira, as pessoas começaram a apresentar o truque da lixeira pra outras, e rapidamente as lixeiras ganharam popularidade, todos queriam testar, algumas pessoas até procuravam mais lixos para jogar na lixeira! Jogar lixo na lixeira passou a ser divertido, e através dessa pequena diversão, as pessoas se sentiram motivadas a ajudar o planeta também.

7. Conclusão

A pequena reciclagem divertida no IESAM pode até não resolver todo o problema do lixo no mundo, porém, se mais pessoas tomarem essa iniciativa, de pensar e formas diferentes de conscientização, os problemas vão diminuir. Concluiu-se então, aquilo que as pesquisas feitas pelo grupo já mostrava em teoria: que a diversão pode sim mudar maus hábitos, e que a criatividade é um item indispensável para resolver os problemas do mundo.



8. Referências bibliográficas

TONON, Rafael. **PLANETA SUSTENTÁVEL**
(www.planetasustentavel.abril.com.br). Abril, 2009.

LYPOVETSKY, Guies. **A ERA DO VAZIO**. Relógio d'água, 1989.

MCLUHAN, Marshall. **OS MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO ESTENSÕES
DO HOMEM**. Cultrix, 1996

LÉVY, Pierre. **CIBERESPAÇO**, 1995

GOMES, L. F. **Cinema nacional**: caminhos percorridos. São Paulo: Ed.USP, 2007.