

APLICATIVOS PARA SMARTPHONES QUE POSSIBILITAM O LAZER EM TEMPOS DE *LOCKDOWN*: ENTRE A SOCIALIZAÇÃO, O ENTRETENIMENTO E AS PRÁTICAS CORPORAIS¹

Recebido em: 10/08/2020

Aprovado em: 31/08/2020

Licença: 

*Fernando Resende Cavalcante*²
Universidade de Brasília (UNB)
Brasília – DF – Brasil

RESUMO: Este artigo objetivou identificar e caracterizar os aplicativos para smartphones que possibilitam o lazer em tempos de isolamento social. Os dados analisados foram os 100 aplicativos mais baixados nos sistemas IOS e *Android* que possibilitam o lazer. A pesquisa se caracterizou como qualitativa com o uso da técnica de Análise Categorical. Identificou-se uma diversificação das possibilidades de lazer por meio dos smartphones, possibilitando socialização, entretenimento e práticas corporais. Todos esses aplicativos, no contexto pandêmico e permeado por *lockdowns*, auxiliam no isolamento social dos indivíduos e oferecem possibilidades de lazer.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades de Lazer. Smartphones. Isolamento Social.

APPS FOR SMARTPHONES THAT ENABLE LEISURE IN LOCKDOWN TIMES: BETWEEN SOCIALIZATION, ENTERTAINMENT AND BODY PRACTICES

ABSTRACT: This article aimed to identify and characterize the apps for smartphones that enable leisure in times of social isolation. The data analyzed were the 100 most downloaded apps on IOS and Android systems that enable leisure. The research was characterized as qualitative with the use of the Categorical Analysis technique. A diversification of leisure possibilities was identified through smartphones, enabling socialization, entertainment and body practices. All of these applications, in a pandemic context and permeated by lockdowns, assist in the social isolation of individuals and offer possibilities for leisure.

KEYWORDS: Leisure Activities. Smartphones. Social Isolation.

¹ Esse estudo foi financiado em parte pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) – Código financeiro 001. Esse estudo foi financiado em parte pelo Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF) da Universidade de Brasília. Esse estudo foi financiado em parte pela Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal (FAPDF).

² Graduado em Educação Física licenciatura pela Universidade Federal de Goiás (UFG), bolsista no programa de Pós-graduação em Educação Física (mestrado) na Universidade de Brasília (UnB) e pesquisador do Grupo de Estudo e Pesquisa em Esporte, Lazer e Comunicação (GEPELC).

Introdução

Atualmente um fenômeno tem impactado a vida de boa parte das pessoas no mundo: a pandemia deflagrada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2). Até o presente dia³, não foi desenvolvida nenhuma vacina ou remédio eficaz no combate ao vírus, o que tem gerado milhares de fatalidades.

Neste contexto, a Organização Mundial da Saúde (OMS) decretou pandemia mundial e inúmeras pesquisas analisaram formas de reduzir o contágio pelo vírus, recomendando principalmente a testagem em massa, a quarentena para os que testam positivo e o distanciamento social (BLOCK *et al.*, 2020; TSAY *et al.*, 2020).

É baseado na necessidade de distanciamento que diversos governos decretam os chamados *lockdowns* caracterizados como um isolamento social imposto a população, permitindo o funcionamento apenas de serviços essenciais, forçando as pessoas a ficarem em suas moradias, contribuindo para uma menor propagação do vírus e alterando as formas de relação do ser humano com diversas esferas da vida, inclusive com seu lazer.

Este contexto provoca a restrição das possibilidades de lazer características do período anterior à pandemia como bares, boates, cinemas, parques esportivos etc. levando as pessoas a optarem por lazeres disponíveis em suas moradias e os *smartphones* podem auxiliar neste sentido.

No Brasil, totaliza-se aproximadamente 220 milhões de *smartphones* ativos para 206,7 milhões de habitantes de acordo com pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas⁴. Aproximadamente três de cada quatro pessoas têm acesso à internet no Brasil e os *smartphones* são o principal dispositivo de acesso, com 99% das pessoas

³ 31 de agosto de 2020.

⁴ <http://eaesp.fgv.br/ensinoconhecimento/centros/cia/pesquisa>.

acessando via esses dispositivos de acordo com a Agência Brasil⁵. Isso corrobora com a ideia de uma proliferação global dos *smartphones* e um uso generalizado da internet nesses dispositivos, gerando novas necessidades e demandas sociais (MCGILLIVRAY, 2014).

O que anteriormente se restringia a poucas pessoas com poder de compra se disseminou, tornando esses dispositivos quase essenciais e de preço de compra relativamente acessível, massificando-os até mesmo em países considerados emergentes (MCCAULEY *et al.*, 2020) e também no interior de estratos sociais economicamente desfavorecidos.

Esses *smartphones* não são mais instrumentos para a simples comunicação. Hoje, esses dispositivos permitem acessar as redes sociais, assistir vídeos, séries e filmes, conversar com pessoas via áudio, mensagem ou vídeo, monitorar seus exercícios físicos, fazer compras, acessar seu banco e outras inúmeras funções que esgotariam esse texto se fossem citadas, e tudo isso via aplicativos disponíveis para diversos interesses.

É inegável o avanço das novas tecnologias no século XXI com aplicativos e *smartphones* elaborados para suprir determinadas demandas, ou até mesmo para criar novas, em um processo em que as novas tecnologias impactam a vida dos seres humanos e fazem emergir novas possibilidades de investigações e reflexões para o lazer (SILK *et al.*, 2016).

Neste sentido, pesquisas identificaram os *smartphones* como uma tecnologia utilizada no tempo de lazer (LEPP, 2014b; LEPP; BARKLEY; LI, 2017; SON; CHEN, 2018), principalmente de usuários mais jovens, com impactos positivos e negativos (LEPP, 2014b), sendo que os usuários mais frequentes tendem a sentir principalmente os

⁵ <https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-05/brasil-tem-134-milhoes-de-usuarios-de-internet-aponta-pesquisa#:~:text=Atualizado%20em%2026%2F05%2F2020,a%20134%20milh%C3%B5es%20de%20pe ssoas.>

impactos negativos como tédio, angústia e estão mais propensos a se viciarem no uso dessa tecnologia (LEPP; BARKLEY; LI, 2017), permitindo inferir que o tempo utilizado com esses dispositivos interfere no sentimento de satisfação com seus usos para o lazer. Em contrapartida, se os lazers com esses *smartphones* são moderados, desafiadores e gratificantes, os usuários demonstram maior satisfação (LEPP; BARKLEY; LI, 2017). Além disso, esses dispositivos têm sido utilizados em pequenos momentos de lazer no trabalho das pessoas, agravando o conflito entre lazer e trabalho e se relacionando a maiores níveis de estresse (SON; CHEN, 2018). Baseado nessas pesquisas identifica-se que apesar de propiciar o lazer, as pessoas que se utilizam desses dispositivos não estão livres das tensões que esses usos podem causar.

Em nenhuma dessas pesquisas anteriores, analisaram-se em específico os aplicativos usados no tempo de lazer, o que justifica o esforço reflexivo a ser apresentado nesse artigo, que se trata de um investimento do campo acadêmico-científico do lazer brasileiro, em fazer análises e intersecções entre o lazer, os *smartphones* e seus aplicativos em meio à pandemia do novo coronavírus.

Antes da propagação do vírus, havia um dinamismo nas relações sociais diante das novas tecnologias, provocando alterações na forma do ser humano se relacionar com o mundo, o que se tensionou ainda mais, a partir da pandemia, com dispositivos tecnológicos que geram transformações culturais, fazendo emergir novos hábitos e consequentemente novas formas de lazer (PRONOVOST, 2011).

É baseado no contexto pandêmico apresentado, que gera a necessidade de ausência corporal imposta pelos *lockdowns*, impedindo o acesso aos espaços tradicionais para o lazer, levando-o para a moradia e mais precisamente para os *smartphones* e os aplicativos disponíveis nesses dispositivos, que este artigo objetiva identificar e caracterizar os aplicativos para *smartphones* que possibilitam o lazer em tempos de

isolamento social, e como problema de pesquisa se indaga: quais e como os aplicativos para *smartphones* possibilitam o lazer em tempos de isolamento social?

Algumas Tecnologias Utilizadas no Tempo de Lazer

Como citado na introdução, pesquisas identificaram que pessoas têm se utilizado dos *smartphones* nos seus tempos de lazer. Neste sentido, para além das proposições realizadas por estudos anteriores, fazem-se necessárias reflexões sobre o como esses dispositivos podem ser encarados como tecnologias utilizadas para o lazer.

O objetivo neste momento do texto é apresentar o deslocamento histórico de tecnologias utilizadas para o lazer ao longo dos tempos, inicialmente disputando espaços com tecnologias anteriores e depois sobrepondo ou se equiparando a elas, a partir de sua popularização. Como essas tecnologias são diversificadas serão apresentadas algumas em específico que têm trajetória semelhantes a dos *smartphones*.

Uma tecnologia que se destacou no uso no tempo de lazer foi o rádio. A partir da década de 1970 na Europa, esses dispositivos se tornam populares e presentes em praticamente todos os lares (DUMAZEDIER, 1974, 2012) e no Brasil o movimento foi semelhante (CAMRAGO, 1998; MARCELLINO, 2012). Nos estudos sobre orçamento tempo nos Estados Unidos e na França, Dumazedier (1974, 2012) identificou que parte do tempo gasto com o lazer na moradia, era realizado no consumo de diversos programas radiofônicos, com destaque para o uso principalmente de pessoas em faixa etária inferior aos 60 anos. Em contrapartida, após os 60, os indivíduos tendiam a consumir mais jornais em detrimento do rádio em seu tempo de lazer.

A partir desses dados, emerge a hipótese de que as tecnologias utilizadas no tempo de lazer têm como influência o momento histórico vivido. Como as pessoas com mais de 60 anos se adaptaram ao uso dos jornais no tempo de lazer, elas tendiam a permanecer

utilizando-os com o passar dos anos, diferentemente das pessoas mais novas, adaptadas ao rádio, que liam menos os jornais impressos e consumiam mais os programas radiofônicos.

Isso não significa que pessoas com menos de 60 anos não faziam a leitura de jornais em seu tempo de lazer, mas que o momento histórico em que elas estavam inseridas, influenciavam nas escolhas das tecnologias utilizadas e às empurravam para o uso dos rádios, demonstrando que a tecnologia popular naquele momento histórico, influenciava nas escolhas dos indivíduos em seus tempos de lazer.

Posteriormente aos rádios, outra tecnologia de destaque foram as televisões. Conforme ela se popularizou entre os estratos sociais, as pessoas optavam pelas televisões em detrimento do rádio em seus tempos de lazer (DUMAZEDIER, 1974, 2012), impactando na diminuição do tempo gasto com ele e também com o cinema. Entretanto, apesar de reduzir o tempo de lazer com outras tecnologias, às televisões não as eliminaram, mas sim, passaram a concorrer com elas os tempos de lazer da população (MARCELLINO, 2012).

Na virada do século XX para o XXI, outra tecnologia que emergiu foram os computadores. Esses aparelhos além de impactarem o trabalho a partir das ferramentas ofertadas passaram a ser utilizados para o lazer, principalmente nas redes sociais (ORTON-JOHNSON, 2104; SHANNON, 2019; SHARAIEVSKA; STODOLSKA, 2017), nos jogos *single* e *multiplayers* (MACCAULEY *et. al.*, 2020; REIS; CAVICHIOLLI, 2014) e mais uma vez pode-se identificar uma nova tecnologia concorrendo com as anteriores o tempo de lazer da população.

Inclusive, no início do século XXI estudos acrescentam novos conteúdos para o lazer (SCHWARTZ, 2003; SCHWARTZ; CAMPAGNA, 2006; SCHWARTZ; MOREIRA, 2007), somando aos apresentados por Dumazedier (1974), que são os

conteúdos virtuais, desenvolvidos diante das novas possibilidades ofertadas pelos computadores.

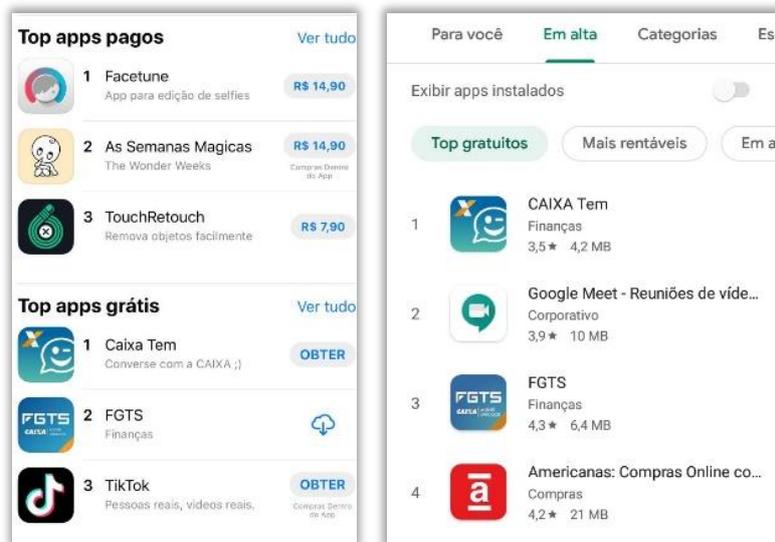
Este contexto histórico resumidamente apresentado tem a intenção de ilustrar o como novas tecnologias disputam espaços com antigas na ocupação do tempo de lazer. Isso significa que durante um intervalo de tempo, a partir das determinações sociais presentes naquele momento histórico, as pessoas ouviam os rádios, depois assistiam TV e depois acessavam seus computadores no tempo de lazer.

Apesar de novas tecnologias não acabarem com as antigas, elas diminuem seu potencial de uso, acompanhando às transformações sociais geradas, que no momento atual, apresenta os *smartphones* como uma nova tecnologia que se massificou e passou a ser utilizada nos tempos de lazer no isolamento social e fora dele. Se os nascidos no início do século XX tendiam a ler jornais, os nascidos no início século XXI tendem a usar seus *smartphones* no tempo de lazer e tudo isso é agravado, no contexto de pandemia do novo coronavírus.

Metodologia

Para a coleta de dados e análises dos aplicativos identificou-se dois principais sistemas para *smartphones*, o IOS e o *Android*. O primeiro é da marca Apple e de uso exclusivo do *smartphone Iphone*, e o segundo é utilizado por diversas marcas como Samsung, LG, Motorola, entre outras. Internamente ao sistema IOS, há a *App Store* onde é feito *download* de aplicativos para o *Iphone* e no sistema *Android*, há a *Play Store* com a mesma função. Ambos os sistemas são os mais utilizados no Brasil e têm lógica semelhante com uma aba de demonstração dos aplicativos mais baixados, dividida em aplicativos grátis e aplicativos pagos.

Imagem 1: Divisão de aplicativos para *download*, o exemplo do sistema IOS e Android respectivamente.



Fonte: Sistema IOS e Sistema *Android*.

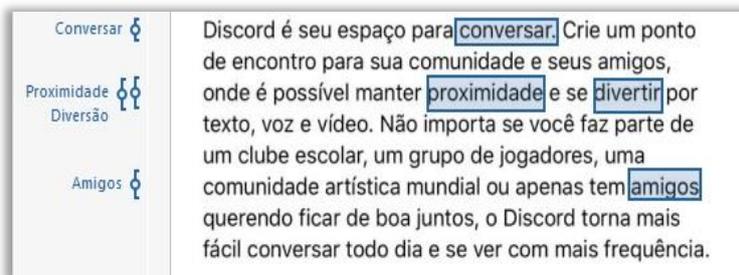
Para este artigo, foram analisados somente os aplicativos grátis, por serem de mais fácil acesso, diante de sua gratuidade, e nessa aba, foram selecionados os 100 aplicativos mais baixados no Brasil⁶. Essa foi uma opção metodológica por dois fatores. Primeiro, a incapacidade do pesquisador em analisar a totalidade de aplicativos disponíveis nesses sistemas, que ultrapassam as cifras dos milhares; segundo, a relevância de se pesquisar os aplicativos mais baixados, pois eles são acessados por uma maior quantidade de pessoas e impactam de forma mais abrangente o contexto social. Essa seleção dos aplicativos ocorreu tanto no sistema IOS quanto no sistema *Android*.

A partir da seleção, o *corpus* empírico analítico deste artigo foram as descrições dadas pelos aplicativos que apresentam suas principais características e funcionalidades e foi realizada a leitura de tais descrições com o objetivo de identificar quais e como esses aplicativos possibilitariam lazer nesse período de distanciamento social. A seleção dos

⁶ Essa coleta foi realizada no dia 21 de julho de 2020. É importante salientar que existe um dinamismo em relação a posição dos aplicativos mais baixados. Em uma pesquisa piloto realizada dia 03 de julho de 2020, alguns resultados foram diferentes dos encontrados no dia 21 de julho de 2020 o que demonstra esse dinamismo.

aplicativos foi realizada de acordo com a leitura de suas descrições na busca por termos que apresentassem relações com o lazer como diversão, entretenimento, divertimento, prazer, descanso, entre outros⁷.

Imagem 2: O exemplo do Discord na seleção dos aplicativos que possibilitam o lazer.



Fonte: Dados da pesquisa.

Na análise das descrições, foram selecionados 16 aplicativos no sistema IOS e 17 no sistema *Android*. Desses aplicativos, 15 eram iguais em ambos os sistemas, um deles estava presente somente no sistema IOS e dois somente no sistema *Android*. Como em ambos a descrição dos aplicativos era análoga, optou-se pela seleção dos 15 aplicativos iguais, mais o aplicativo do sistema IOS e os outros dois do sistema *Android*, totalizando 18 aplicativos. Desses, dois foram excluídos, um denominado *Tinder* por ter como objetivo namoros e encontros físicos, o que não é recomendado no contexto de isolamento social; e outro denominado *Strava*, que tem como objetivo monitorar exercícios de corrida e ciclismo, o que é dificultado diante da necessidade de se sair da moradia para a prática. Neste sentido, restaram 16 aplicativos para análise que possibilitam lazer nas moradias das pessoas.

⁷ Faz-se necessária a ressalva de que o lazer é muito mais complexo e amplo do que os termos procurados para a seleção dos aplicativos. Entretanto, a ideia foi identificar aplicativos mais propensos a oferecerem momentos de lazer diante da premissa de que o tempo de lazer se relaciona com momentos de prazer, embora nem sempre isso aconteça (MELO; ALVES JUNIOR, 2012).

Diante da complexidade da compreensão da descrição dos aplicativos analisados, em conjunto com sua conseqüente interpretação, este artigo se caracterizou como qualitativo (CRESWELL, 2010).

Como suporte, foi realizada a técnica de Análise Categorial, caracterizada por “[...] operações de desmembramento do texto [...] em categorias segundo reagrupamento analógicos [...]” (BARDIN, p. 201, 2016) e foram elaboradas categorias que reúnem um grupo de elementos sob um título genérico, efetuado com base nas características que são semelhantes em cada dado analisado (BARDIN, 2016), que nessa pesquisa, foram as descrições dos aplicativos. Para isso, foi realizada a investigação das semelhanças entre os aplicativos agrupando-os em uma categoria com critérios definidos e que exprimem a centralidade da descrição dada pelo aplicativo com as seguintes categorias:

1) Socialização: nesta categoria estão os aplicativos que possibilitam o lazer, com ferramentas de comunicação, de publicação, de compartilhamento, de encontro (não presencial), através de áudios, fotos, vídeos e mensagens, com família, amigos e pessoas do interesse do usuário.

2) Entretenimento: nesta categoria estão os aplicativos que possibilitam o lazer e oferecem acesso a desenhos, filmes, músicas, novelas, séries e o compartilhamento e acesso a vídeos.

3) Práticas corporais: nesta categoria estão os aplicativos que possibilitam o lazer em práticas que se mostram a nível predominantemente corporal, na busca por prazer e saúde.

Quadro 1: Categorias e aplicativos internamente a elas.

Categorias	Aplicativos selecionados
Socialização	Discord Facebook Instagram Messenger Snapchat Tiktok Twitter WhatsApp
Entretenimento	Amazon Prime Video Globoplay Netflix Spotify Youtube music Youtube
Práticas corporais	Calm Meditopia

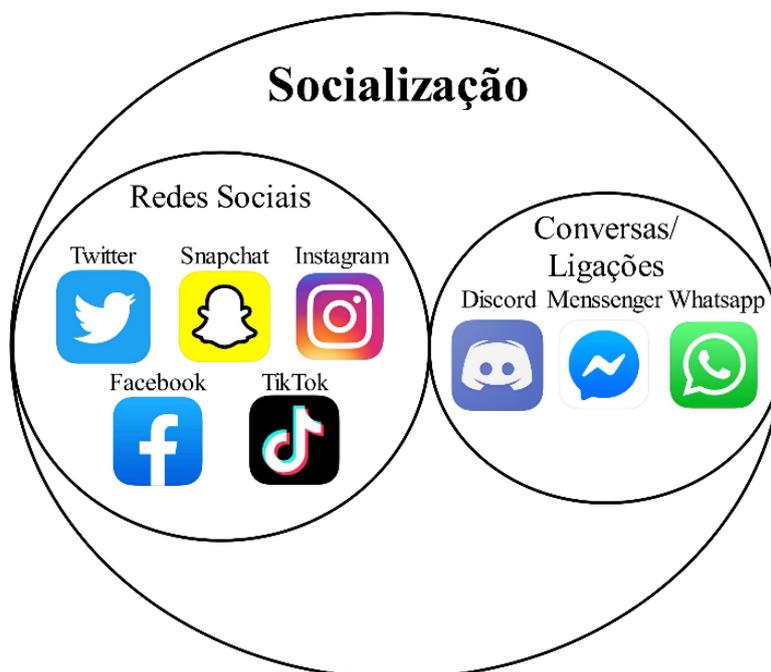
Fonte: dados da pesquisa.

Após a elaboração das categorias e da seleção de aplicativos, iniciou-se o processo de interpretação e inferência dos resultados com base nos procedimentos metodológicos expostos.

Os Aplicativos para *Smartphones* que Possibilitam o Lazer em Tempos de Lockdown: Entre a Socialização, o Entretenimento e as Práticas Corporais

Neste momento, as análises serão realizadas com base nas categorias emergidas do processo metodológico exposto, dialogando a partir dos aplicativos que possibilitam lazer nas categorias Socialização, Entretenimento e Práticas corporais.

Imagem 3: Classificação dos aplicativos na categoria Socialização.



Fonte: dados da pesquisa.

No que diz respeito a categoria Socialização, identifica-se que as possibilidades de lazer em período de pandemia estão significativamente relacionadas às redes sociais com cinco dos oito aplicativos selecionados com característica central de compartilhamento de informações sob diversas formas, como vídeos, foto ou mensagem. Esses aplicativos são o *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat*, *TikTok* e *Twitter*.

Essas redes sociais oferecem ferramentas que propiciam uma aproximação entre amigos, família e pessoas do interesse – celebridades, esportistas, instituições etc. – no contexto de isolamento social, ofertando novas formas de socialização mediatizadas pelas tecnologias com a possibilidade de lazer nas redes sociais.

Estudos recentes têm demonstrado o crescimento do tempo gasto com as redes sociais, inclusive, tornando-as a forma mais popular de interação via internet (SHARAIEVSKA; STODOLSKA, 2017), utilizando-as para o lazer de diversas pessoas (SHANNON, 2019; SHARAIEVSKA; STODOLSKA, 2017) e com ferramentas que

propiciam conexões, facilitando o encontro de pessoas sem a presença física (FRAGA; SILVA, 2010).

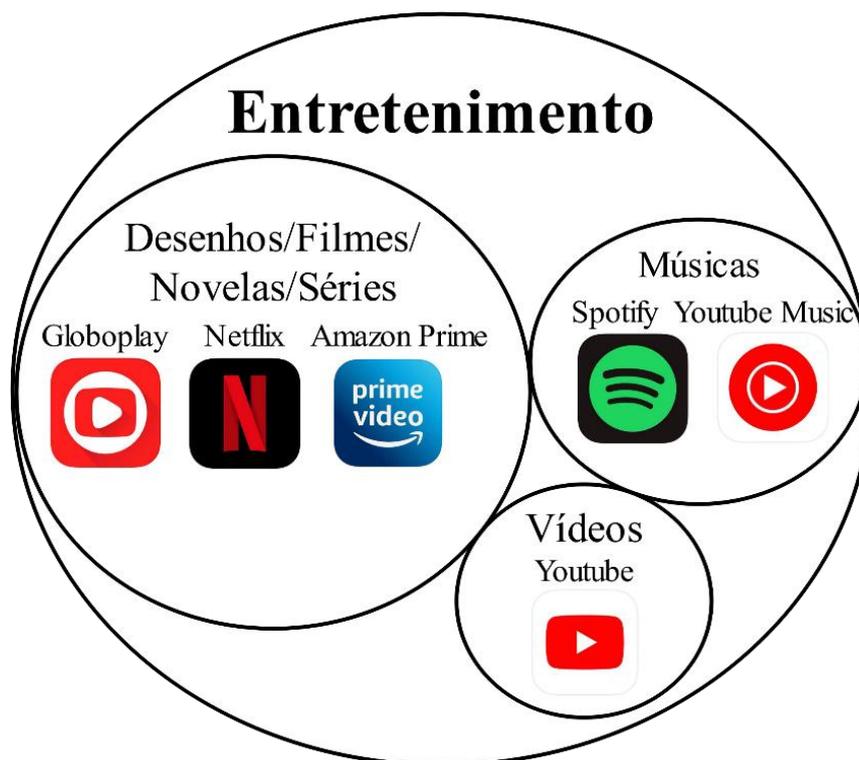
Apesar das redes sociais propiciarem o lazer, elas não estão livres de tensões e problemas em seu desenvolvimento, assim como qualquer outra prática de lazer. Shannon (2019) observou nas redes sociais, atitudes de compartilhamento não coerentes com a realidade vivida, tornando esse local, espaço para a exposição de vidas glamurosas e pouco próximas da realidade, gerando distorções da visão que as pessoas têm da vida de outras e das expectativas de suas próprias (CHOU; EDGE, 2012), prejudicando a saúde e aumentando os níveis de ansiedade (SHANNON, 2019).

Ainda na categoria Socialização, foram identificados três aplicativos voltados para conversas e ligações em particular ou em grupos. Esses aplicativos possibilitam o envio de áudios, fotos, mensagens e vídeos, além de ligações de áudio e vídeo, caracterizando-os como ferramentas para o lazer com o intuito de socialização. Esses aplicativos são o *Discord, Messenger e WhatsApp*.

Apesar de diferentes, do ponto de vista de suas funcionalidades esses aplicativos são semelhantes, mas se contrapõe às redes sociais, que oferecem maior publicidade das conexões e compartilhamentos, enquanto esses aplicativos de ligações e conversas oferecem maior privacidade.

Pode-se inferir que, se a pandemia gera isolamento, esses aplicativos de socialização se destacam entre as possibilidades de lazer e oferecem ferramentas significativas, aproximando as pessoas pelos seus *smartphones* e as distanciando fisicamente, o que é fundamental no atual cenário, do ponto de vista de preservação da saúde das pessoas.

Imagem 4: Classificação dos aplicativos na categoria Entretenimento.



Fonte: dados da pesquisa.

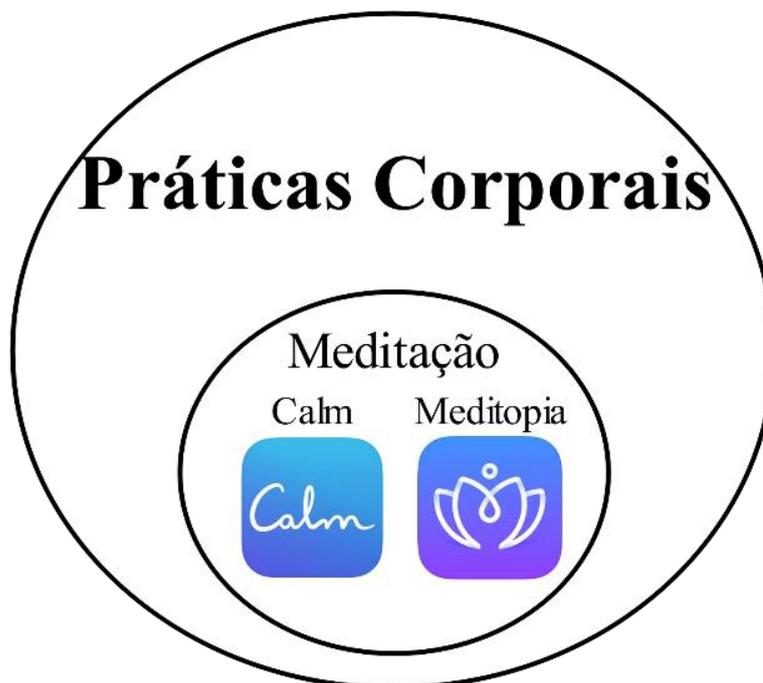
Sobre a categoria entretenimento, identificou-se um total de seis aplicativos caracterizados pela distribuição digital de diversas mídias (desenhos, filmes, séries, novelas, músicas, vídeos). Três desses serviços são caracterizados por oferecer desenhos, filmes, novelas e séries, que são a *Amazon Prime Video*, *Globoplay* e *Netflix*. Outros dois oferecem acesso a músicas, que são o *Spotify* e o *Youtube Music*. Por fim, o último, oferece acesso e compartilhamento de vídeos, o *Youtube*.

Esses aplicativos de entretenimento vêm se popularizando ao longo dos últimos anos, principalmente entre os usuários mais jovens da internet (SON; CHEN, 2018) e tendem a ser mais consumidos, considerando a impossibilidade de acesso a filmes no cinema e a música em espetáculos musicais, que são impactados pelas recomendações de isolamento social. Boa parte do tempo gasto com lazer nos *smartphones* estão relacionados ao consumo de filmes e séries no contexto estadunidense (LEPP; BARKLEY; LI, 2017) e estes aplicativos, vinculados ao entretenimento, têm sido cada

vez mais consumidos e são ainda mais alavancados no atual cenário, propiciando lazer internamente a moradia das pessoas e faturando maiores lucros nesses tempos de *lockdown* (ROBERTS, 2020).

O consumo desse entretenimento pode contribuir para lazeres que propiciam um enriquecimento cultural, isso claro, dependendo das escolhas dos usuários e além da oportunidade de consumo o aplicativo *Youtube* apresenta a possibilidade de compartilhamento, podendo propiciar um lazer talvez mais “ativo”, não só consumindo, mas também produzindo conteúdo. Entretanto, os limites de produzir conteúdo com o intuito de lazer são tênues e com o passar do tempo essa produção pode perder características de lazer passando a ser trabalho, se assimilando ao semilazer proposto por Dumazedier (1974) que consiste na mistura do lazer com uma obrigação.

Imagem 5: Classificação dos aplicativos na categoria Práticas corporais.



Fonte: dados da pesquisa.

Por fim, na categoria Práticas corporais, foram identificados dois aplicativos, relacionados à prática de meditação, o *Calm* e o *Meditopia*. Esses aplicativos associam-se ao combate à ansiedade e ao estresse, a atividades de relaxamento e à melhora do sono.

Meditar tem diversos significados, que se alteraram ao longo dos anos, mas basicamente trata-se de uma “[...] prática corporal mais introspectiva, com potencial reflexivo, de envolvimento de si mesmo, de autocuidado, autonomia e de propiciar boas sensações [...]” (VISCARDI *et al.*, 2019, p. 6).

As práticas meditativas estão relacionadas a processos de busca por relaxamento e desestresse e identificar esses aplicativos entre os 100 mais baixados permite inferir que há uma tendência na sociedade em procurar uma melhor da saúde mental, o que se agrava no atual contexto pandêmico, diante das incertezas e fatalidades geradas.

Inclusive, em escala mundial, a prática de meditação vem crescendo do ponto de vista mercadológico, figurando como uma indústria com faturamentos bilionários (GEMAR, 2020) diante de uma população que augeja práticas de auxílio no desenvolvimento da saúde mental.

Algumas Reflexões sobre o Lazer nos Aplicativos para *Smartphones*

Lepp (2014a) apresentou que os *smartphones* geram diversos impactos sobre o lazer, alguns positivos e outros negativos. Sobre os positivos, o autor identificou que por sua capacidade de comunicação, os *smartphones* fazem as pessoas se sentirem menos solitárias tornando mais acessível a socialização com amigos e familiares. Além disso, esses dispositivos oferecem um rol significativo de aplicativos para diversas práticas, tornando-os de fácil acesso e o exemplo da meditação pode ilustrar esse ponto de vista.

Para meditar, uma pessoa deve se deslocar, o que envolve um meio de transporte, trânsito, a violência das grandes cidades brasileiras, pagar um professor, comparecer em

um determinado horário, entre outras dificuldades. Hoje, com um *smartphone*, você acessa essa prática com dois ou três toques na tela, com a comodidade de não se deslocar, provavelmente pagando um preço mais acessível e em qualquer tempo que preferir. Claro que nessa afirmação, não se pode esquecer que esses dispositivos têm um custo, que varia entre aparelhos mais baratos ou mais caros, entretanto, a massificação desses dispositivos tornou-os quase obrigatórios na atual sociedade, e independentemente se a pessoa vai meditar ou não, ela provavelmente terá um *smartphone*. Isso demonstra um panorama de possibilidades que as novas tecnologias ofertaram, acrescentando comodidades às vivências do ser humano e tudo isso ampliado nesse período de pandemia, que forçou as pessoas ficarem em suas moradias e, ainda assim, com condições de acessar aplicativos em seus tempos de lazer.

Entretanto, o lazer, apesar da busca pelo prazer, não deixa de ser permeado de tensões (MELO; ALVES-JÚNIOR, 2012) e em contraposição, se os *smartphones* facilitaram o acesso a determinadas práticas, isso pode gerar tensionamentos aos profissionais que atuam nesse campo, que passam a perder clientes para os aplicativos e a ter de competir com as novas tecnologias emergentes.

Além disso, estudos identificaram que usuários de *smartphones* por longos intervalos de tempo tendem a ser mais estressados, ao contrário dos que usam com moderação (LEPP; BARKLEY; LI, 2017; SON; CHEN, 2018), tornando fundamental o uso desses dispositivos tecnológicos de forma crítica e moderada.

Apesar do reconhecimento das facilidades ofertadas nesses aplicativos para o dia a dia, faz-se necessária uma ressalva. Ao se utilizar esses aplicativos, além das possibilidades de lazer ofertadas, eles acessam os dados dos usuários através dos *smartphones* compartilhando-os com grandes corporações, que se utilizam deles de

diferentes formas, estimulando o consumo de determinados produtos e influenciando suas opiniões políticas⁸.

Apesar deste contexto conflituoso, compreender as novas possibilidades de lazer a partir das novas tecnologias auxilia na compreensão do contexto atual, diante de uma disseminação global dos *smartphones* na vida cotidiana, que é um campo em pleno desenvolvimento e com carência de análises no Brasil.

Por fim, é importante refletir acerca de dois elementos discutidos nesse trabalho: primeiro, as categorizações realizadas e emergidas na metodologia (Socialização, Entretenimento e Práticas corporais), têm como base a própria descrição dos aplicativos e por esse mesmo motivo são limitadas. Ao analisar as descrições, não se levou em conta as experiências dos usuários com os aplicativos e uma pessoa pode usar o Whatsapp para socializar com um parente distante, e outra, para funções sobre o seu trabalho, e por isso, esse estudo para o futuro deve se debruçar na análise desses usuários; segundo, os aplicativos, apesar de serem grátis para *download*, forçam uma assinatura paga depois de um determinado tempo de uso, o que coloca em xeque a afirmação de que esses aplicativos são mais acessíveis, e talvez o sejam, mas somente por um curto período de tempo.

Considerações Finais

Com o objetivo de identificar e caracterizar os aplicativos para *smartphones* que possibilitam o lazer constatou-se uma diversificação das possibilidades por meio dos *smartphones*, por meio da socialização, do entretenimento e das práticas corporais. Entretanto, há um destaque para os aplicativos de socialização, e mais especificamente as redes sociais, que vêm em uma crescente de uso no século XXI e permanecem utilizados

⁸ Para uma discussão mais aprofundada e com reflexões pertinentes sobre o como as novas tecnologias utilizam os dados de seus usuários consultar o livro “21 reflexões para o século XXI” de Yuval Noah Harari.

no contexto atual. Logo em seguida, os aplicativos relacionados ao entretenimento, contribuem para o acesso a conteúdos que podem ser consumidos como forma de lazer através de desenhos, filmes, músicas, novelas, séries e vídeos. Por fim, os aplicativos que oferecem práticas corporais e relacionados a práticas meditativas dão indícios de uma sociedade em busca de saúde mental, pressionando-a na procura por conteúdos relacionados ao desestresse e relaxamento. Todos esses aplicativos, no contexto pandêmico e permeado por *lockdowns*, auxiliam no enfrentamento do isolamento social dos indivíduos, oferecendo possibilidades de lazer que contribuem na passagem por esse momento delicado.

Apesar de propiciarem conteúdos que podem ser empregados nos tempos de lazer, o consumo desses aplicativos tem de ser realizado de forma crítica e moderada, porque altos índices de consumo estão associados a maiores níveis de estresse e ansiedade. Além disso, é necessário o reconhecimento de que o uso dessas ferramentas ocorre em conjunto com o compartilhamento de seus dados com grandes empresas que os utilizam de acordo com os interesses do mercado. Por fim, esses aplicativos impactam na atuação de profissionais do lazer, que passam a concorrer com essas novas tecnologias e a ter de se apropriar delas no atual contexto social para permanecerem inseridos no mercado.

Nota-se ao longo do artigo, um uso significativo de referências internacionais, demonstrando que as análises das relações entre lazer e novas tecnologias estão mais desenvolvidas – ao menos de um ponto de vista quantitativo – em revistas internacionais. É necessário entender esse movimento inicial e ainda pouco explorado sobre o lazer, os *smartphones* e seus aplicativos, e estimular novas análises, que ajudem a compreender novas características do lazer não somente na pandemia, mas também fora dela, diante de possibilidades infinitas de utilização dos *smartphones* para o lazer que é um campo de

estudos em franco desenvolvimento e requer um maior investimento do campo acadêmico científico do lazer no Brasil.

Por fim, após a pandemia, talvez seja interessante identificar o retorno aos espaços tradicionais de lazer, porque a necessidade de isolamento atual talvez impacte em aglomerações no futuro, com base no longo tempo de distanciamentos e *lockdowns* vivenciados pela população.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 6. ed. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BLOCK, P. *et al.* Social network-based distancing strategies to flatten the COVID-19 curve in a post-lockdown world. **Nature Human Behaviour**, v. 4, n. 6, p. 588–596, 2020. Disponível em: <http://doi.org/10.1038/s41562-020-0898-6>. Acesso em: 9 ago. 2020.
- CAMARGO, L. O. de L. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.
- CHOU, H. T. G.; EDGE, N. “They are happier and having better lives than I am”: The impact of using facebook on perceptions of others’ lives. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 15, n. 2, p. 117–121, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0324>. Acesso em: 9 ago. 2020.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- _____. **Lazer e cultura popular**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- FRAGA, E. A. M.; SILVA, C. L. S. Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. **Licere**, v. 13, n. 4, p. 1–20, 2010. Disponível em: <http://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/791>. Acesso em: 9 ago. 2020. Doi: doi.org/10.35699/1981-3171.2010.791.
- GEMAR, A. Cultural capital and emerging culture: the case of meditation, yoga, and vegetarianism in the UK. **Leisure/ Loisir**, v. 44, n. 1, p. 1–26, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14927713.2020.1745671>. Acesso em: 9 ago. 2020.
- HARARI, Yuval Noah. **21 lições para o século XXI**. São Paulo: Companhia das letras, 2018.
- LEPP, A. Exploring the relationship between cell phone use and leisure: an empirical analysis and implications for management. **Managing Leisure**, v. 19, n. 6, p. 381–389,

2014 a. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13606719.2014.909998>. Acesso em: 9 ago. 2020.

_____. The intersection of cell phone use and leisure: A call for research. **Journal of Leisure Research**, v. 46, n. 2, p. 218–225, 2014 b. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00222216.2014.11950321>. Acesso em: 9 ago. 2020.

_____.; BARKLEY, J. E.; LI, J. Motivations and Experiential Outcomes Associated with Leisure Time Cell Phone Use: Results from Two Independent Studies. **Leisure Sciences**, v. 39, n. 2, p. 144–162, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/01490400.2016.1160807>. Acesso em: 9 ago. 2020.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

MCCAULEY, B. *et al.* Digital gaming culture in Vietnam: an exploratory study. **Leisure Studies**, v. 39, n. 3, p. 372–386, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2020.1731842>. Acesso em: 9 ago. 2020.

MCGILLIVRAY, D. Digital cultures, acceleration and mega sporting event narratives. **Leisure Studies**, v. 33, n. 1, p. 96–109, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2013.841747>. Acesso em: 9 ago. 2020.

MELO, V. A.; ALVES JÚNIOR, E. D. **Introdução ao Lazer**. 2. ed. Barueri: Manole, 2012.

ORTON-JOHNSON, K. Knit, purl and upload: new technologies, digital mediations and the experience of leisure. **Leisure Studies**, v. 33, n. 3, p. 305–321, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2012.723730>. Acesso em: 27 ago. 2020.

PRONOVOST, G. **Introdução à sociologia do lazer**. São Paulo: Editora Senac, 2011.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. Dos single aos multiplayer; a história dos jogos digitais. **Licere**, v. 17, n. 2, p. 312–350, 2014. Disponível em: <http://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/858>. Acesso em: 27 ago. 2020. Doi: doi.org/10.35699/1981-3171.2014.858.

ROBERTS, K. Locked down leisure in Britain. **Leisure Studies**, p. 1–12, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2020.1791937>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **Licere**, v. 6, n. 2, p. 23–31, 2003. Disponível em: <http://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SCHWARTZ, G. M.; CAMPAGNA, J. Lazer e interação humana no ambiente virtual. **Motriz**, v. 12, n. 2, p. 175–178, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/viewArticle/94>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SCHWARTZ, G. M.; MOREIRA, J. C. C.. O ambiente virtual e o lazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Lazer e cultura**. Campinas: Alínea, 2007. p.

149–170.

SHANNON, C. S. #Family: Exploring the Display of Family and Family Leisure on Facebook and Instagram. **Leisure Sciences**, p. 1–17, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/01490400.2019.1597792>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SHARAIJEVSKA, I.; STODOLSKA, M. Family satisfaction and social networking leisure. **Leisure Studies**, v. 36, n. 2, p. 231–243, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1141974>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SILK, M. *et al.* (Re-)thinking digital leisure. **Leisure Studies**, v. 35, n. 6, p. 712–723, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/02614367.2016.1240223>. Acesso em: 9 ago. 2020.

SON, J. S.; CHEN, C. C. Does using a smartphone for work purposes “ruin” your leisure? Examining the role of smartphone use in work–leisure conflict and life satisfaction. **Journal of Leisure Research**, v. 49, n. 3–5, p. 236–257, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00222216.2018.1534074>. Acesso em: 9 ago. 2020.

TSAY, C. *et al.* Modeling, state estimation, and optimal control for the US COVID-19 outbreak. **Scientific Reports**, p. 1–12, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41598-020-67459-8>. Acesso em: 9 ago. 2020.

VISCARDI, A. A. F. *et al.* A meditação como ferramenta lúdica: potenciais e limites à promoção da saúde. **JMPHC | Journal of Management & Primary Health Care | ISSN 2179-6750**, v. 10, p. 1–23, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.14295/jmphc.v10i0.587>. Acesso em: 9 ago. 2020.

Endereço do Autor:

Fernando Resende Cavalcante
Faculdade de Educação Física
Universidade de Brasília
Campus Universitário Darcy Ribeiro - Asa Norte
Brasília – DF – 70.910-900
Endereço Eletrônico: fernandorcavalcante@hotmail.com