

LAZER E CULTURA DIGITAL: ABORDAGENS SOBRE *E-LEISURE* EM PERIÓDICOS DO JCR¹

Recebido em: 22/12/2019

Aprovado em: 05/08/2020

Licença: 

Renata Laudares Silva
Raiana Lídice Mor Fukushima
Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro
Elisangela Gisele do Carmo
José Pedro Scarpel Pacheco
Gisele Maria Schwartz
Universidade Estadual Paulista (UNESP)
Rio Claro – SP – Brasil

Giselle Helena Tavares
Universidade Federal de Uberlândia (UFU)
Uberlândia – MG – Brasil

RESUMO: Os avanços das tecnologias imprimiram a necessidade de alterações dos paradigmas que envolviam os estudos do lazer (EL), instigando novos olhares sobre as vivências no *e-leisure*. Assim, procurou-se investigar como as abordagens acerca da temática *e-leisure* são apropriadas nos EL, dentro dos periódicos dessa área, cadastrados na base do *Journal Citation Reports* (JCR). Foram criadas as categorias de análise: *E-leisure* e o lazer *off-line*; Compreensão sobre a incorporação do *e-leisure* na sociedade contemporânea; O papel do *e-leisure* na interação social. Os dados revelam o papel do lazer digital como fomentador de valores e de aproximação de culturas. Conclui-se que o *e-leisure* facilita o compartilhamento de diferentes culturas, podendo proporcionar a expansão das fronteiras sociais e políticas. Entretanto, também pode gerar alguns impactos negativos, haja vista as possibilidades do uso indevido do espaço virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades de Lazer. Tecnologia. Base de Dados.

LEISURE AND DIGITAL CULTURE: E-LEISURE APPROACHES IN JCR JOURNALS

ABSTRACT: Advances in technologies have led to the need for changes in the paradigms that involve leisure studies (LS), instigating new perspectives on e-leisure experiences. Thus, we sought to investigate how the approaches regarding e-leisure are appropriate in LS within the journals in this field and registered in the Journal Citation Reports (JCR). The analysis categories were created: E-leisure and offline leisure; Understanding e-leisure integration in contemporary society and the role of e-leisure in

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

social interaction. The data reveal the digital leisure as an enabler for values and approximation of cultures. It is concluded that e-leisure facilitates the sharing of different cultures, providing the expansion of social and political boundaries. However, given some possibilities of misuse of the virtual space, it may also result in negative impacts.

KEYWORDS: Leisure Activities. Technology. Database.

Introdução

O campo de estudos do lazer está diretamente envolvido e amalgamado com as transformações pelas quais a sociedade é moldada, de modo que, dialeticamente, sociedade e lazer sofrem influência um do outro (KELLY, 2019). Este delineamento ratifica a complexidade de se compreender o fenômeno do lazer, com base nas dinâmicas sociais deflagradas pelas inúmeras transformações contemporâneas. Além disto, se faz necessário um acompanhamento constante de pesquisadores e estudiosos desse campo, para complementar, ou mesmo, alterar as teorias de base, as quais procuram assimilar esse fenômeno em seus diferentes prismas (HAYWOOD *et al.*, 2019).

Com a chegada da era digital e com os inúmeros avanços propiciados pelas tecnologias a ela associada, surgem novos questionamentos e inquietações, a respeito dos parâmetros e paradigmas que (re)definem o que, até o momento, havia sido a base de compreensão sobre o lazer (HAYWOOD *et al.*, 2019). Assim, o modo como as práticas ocorrem, o tempo destinado ao lazer, os espaços de vivências e os interesses, aspectos que já estavam assimilados na caracterização do lazer, passam por uma flexibilização, moldada pelo contexto digital, agora em curso (SCHWARTZ *et al.*, 2013). A presença (não-presente), a ubiquidade, a velocidade das ações e ampliação (ou destruição) de limites têmporo-espaciais, representam alguns dos elementos que podem caracterizar o lazer virtual (SCHWARTZ, 2003), o qual tem sido também referenciado na literatura internacional como *e-leisure* (NIMROD; ADONI, 2012) ou, como sugerido por Silk *et al.* (2016), *digital leisure*.

Diferentemente das experiências tradicionalmente envolvidas no lazer *off-line*, as vivências no contexto do *e-leisure* ocorrem mediadas por dispositivos tecnológicos e plataformas específicas e peculiares, requisitadas por essas digitais (TAPSCOTT, 2008; SINTAS; FRANCISCO; ÁLVAREZ, 2015), baseadas, agora, na absorção do espaço virtual, permitindo interações simultâneas, de maneira síncrona ou assíncrona (ADAM, 2019). Além disto, o *e-leisure* altera e complementa o paradigma baseado no qual o lazer era concebido até então, pois oportuniza o acréscimo de novas formas peculiares e próprias de vivenciar, de se divertir, de jogar e brincar, de adquirir conhecimento, de armazenamento e trocas de informações e de envolvimento de subjetividades. As atividades são planejadas, projetadas e executadas especificamente com auxílio de recursos tecnológicos envolvendo o ambiente virtual (LUPTON, 2016).

As diferenças não param por aqui, a sociedade digital deixa claro que os equipamentos computacionais envolvendo *softwares* e dispositivos de *hardware* (LUPTON, 2016) fazem parte da constituição da individualidade, da vida em sociedade, das relações e das próprias instituições. Com base nesta perspectiva traçada por Lupton (2016), o campo do lazer na era digital também é afetado e requer avanços, para alargar o olhar sobre as novas perspectivas de compreensão acerca das subjetividades, do corpo, das relações de poder e políticas, bem como, das novas estruturas sociais presentes.

Entretanto, ainda que já existam esforços para novas reflexões acerca das teorias e caracterizações do lazer na era digital (FRAGA; SILVA, 2010) e das interrelações estabelecidas no ambiente virtual (STENROS; PAAVILAINEN; MAYRA, 2009), este tema parece merecer maior destaque no campo acadêmico, já que permanecem algumas lacunas inexploradas, envolvendo elementos complexos e que se alteram constantemente, conforme já alertava Schwartz (2003). Isto requer o olhar sobre esses novos prismas e suas diversas interfaces, na perspectiva de elucidar os significados dessas alterações e

complementações envolvendo a sociedade na atualidade, mediada por outros recursos, diferentes daqueles até então tangentes ao âmbito do lazer.

Também há necessidade de se aclarar o modo como os estudos têm respondido às alterações estruturais, culturais, materiais e tecnológicas que deflagram profundas mudanças na vida cotidiana e nas experiências no campo do lazer. Não se tem claro ainda, como e o quanto o campo de estudos do lazer tem se apropriado das transformações advindas da era digital.

Esses pressupostos ratificam a necessidade de um olhar mais atento nessa área de estudos do lazer, para amplificar e promover os ajustes e sintonias necessárias para a evolução do campo, acompanhando de forma articulada a evolução da era digital e a conjuntura social da atualidade. Para tanto, se fazem prementes, incursões acerca dos interesses econômicos e políticos, os quais, segundo Silk *et al.* (2016), são intensificados quando se fala na digitalização no campo do lazer.

Formas variadas de envolvimento com o ambiente virtual, com a geração de dados e com o modo de arquivamentos e compartilhamentos de informações e notícias, estão também vinculadas à esfera do lazer e parecem não ter sido ainda suficientemente esclarecidas nos estudos. Muitas dessas lacunas envolvem temas de alta relevância para a formulação teórica do campo, como aqueles voltados à compreensão sobre violência, privacidade, vigilância, democratização e outros aspectos cruciais.

Além disto, Silk *et al.* (2016) alertam que, ao se focalizar o *e-leisure*, deve-se pensar nas novas demandas que perpassam as ações dos participantes. Esta preocupação está centrada no fato de que, atualmente o sujeito social possui papéis importantes como consumidor protagonista, coparticipativo e cocriador das ações, inclusive no âmbito do lazer, o que aumenta seu comprometimento e traz novas responsabilidades acerca de como os dados são por ele difundidos, coletados e utilizados.

Portanto, os aspectos que envolvem a esfera político-econômica, as desigualdades e as oportunidades oferecidas pelas vivências envolvidas no campo do lazer *on-line* na era digital, a própria concepção, a caracterização desse fenômeno e as transformações sobre público e privado, representam apenas alguns dos instigantes temas, quando se deseja compreender esta interface do lazer relativa ao lazer virtual (SCHWARTZ, 2003). Ademais, é necessário entender sob qual ótica teórica esses assuntos estão sendo tratados. Assim, o presente estudo teve por objetivo investigar como as abordagens acerca da temática *e-leisure* são apropriadas nos estudos do lazer, dentro dos periódicos dessa área, cadastrados na base do *Journal Citation Reports* (JCR).

Método

Este estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido por meio de pesquisa exploratória realizada na base de dados *Journal Citation Reports* (JCR). Em um primeiro momento, buscou-se identificar os periódicos relacionados ao lazer. Para tanto, utilizou-se o termo “*leisure*” no campo de busca, retornando 5 periódicos internacionais: *Journal of Hospitality, Leisure, Sports and Tourism Education, Journal of Leisure Research, Leisure Sciences, Leisure Studies* e *Loisir et Société/Society and Leisure*.

Posteriormente, dentro de cada periódico buscou-se pelos termos “*e-leisure*” e “*digital leisure*”. Adotou-se como critérios de inclusão: 1) artigos na íntegra, 2) artigos de livre acesso, 3) artigos publicados em português ou inglês e 4) artigos que continham as palavras-chave *e-leisure* ou *digital leisure* no título. Os artigos que não atendiam a estes critérios foram excluídos do presente estudo. Não houve restrição quanto à data de publicação dos artigos. Os dados foram coletados na data de 02 de agosto de 2019, catalogados e analisados descritivamente, por meio da Técnica de Análise de Conteúdo,

gerando três categorias de análise, criadas *à posteriori*, a partir das análises dos objetivos e conteúdos abordados nos estudos.

Categoria 1- *E-leisure* e o lazer *off-line*; Categoria 2 - Compreensão sobre a incorporação do *e-leisure* na sociedade contemporânea; Categoria 3 - O papel do *e-leisure* na interação social.

Resultados e Discussão

A pesquisa exploratória totalizou 409 artigos. No periódico *Journal of Hospitality, Leisure, Sports and Tourism Education* foram encontrados 74 artigos, o *Journal of Leisure Research*, 52 artigos, o *Leisure Sciences*, 20 artigos, o *Leisure Studies*, 22 artigos e o *Loisir et Société/Society and Leisure*, 241 artigos. Após aplicar os critérios de inclusão, 399 estudos foram excluídos. Sendo assim, um total de 10 artigos foram incluídos para análise.

As características dos artigos selecionados para análise podem ser visualizadas na Tabela 1. Foram elencados os itens referentes aos autores, datas de publicação, nome dos periódicos e os objetivos de cada estudo.

Identificou-se que os artigos concentraram-se nos periódicos *Leisure Studies* e *Leisure Sciences*, cujos fatores de impacto são 0,74 e 0,96, respectivamente (SCIMAGOJR, 2019). Internacionalmente, o campo do lazer já se encontra consolidado, segundo Isayama e Melo (2014), enquanto os periódicos nacionais estão se firmando com relação às discussões sobre o universo do lazer, como afirmaram Carnicelli; Fletcher e Snape (2015).

Tabela 1: Características dos artigos selecionados para análise, 2019.

Autores/ano	Título	Periódico	Objetivo
Nimrod, G.; Adoni, H. (2012)	Conceptualizing e-leisure	Loisir et Société / Society and Leisure	Conceituar o e-leisure e explorar suas qualidades distintas do lazer tradicional.
Caldwell, L. L. (2012)	Are we there yet? Finite curves and e-leisure	Loisir et Société / Society and Leisure	Discutir o e-leisure a partir de seis artigos sobre a temática lazer e tecnologia.
Sintas, J. L.; Francisco, L. R.; Álvarez, E. G. (2015)	The nature of leisure revisited: an interpretation of digital leisure	Journal of Leisure Research	Investigar a atribuição de significados às atividades do contexto do lazer e do trabalho remunerado, discutindo as implicações do lazer digital para a sociedade.
Redhead, S. (2016)	Afterword: a new digital Leisure Studies for Theoretical Times	Leisure Studies	Evidenciar os desafios dos estudos sobre o lazer digital, ressaltando as implicações positivas e negativas do uso de tecnologias para a sociedade.
Silk, M.; Millington, B.; Rich, E.; Bush, A. (2016)	Re-thinking digital leisure	Leisure Studies	Compreender as interconexões econômicas e políticas na realidade atual do mundo digital e seus impactos no cotidiano.
Valtchanov, B. L.; Parry, D. C. (2017)	“I Like My Peeps”: Diversifying the Net Generation's Digital Leisure	Leisure Sciences	Explorar as diversas experiências do lazer digital de adolescentes imigrantes.
Henderson, S.; Spracklen, K. (2018)	‘Plus ça Change, Plus C'est la Mème Chose’: Music Promoting, Digital Leisure, Social Media and Community	Leisure Sciences	Investigar o uso de mídias sociais no desenvolvimento comunidades de música <i>on-line</i> .
Schultz, C. S.; McKeown, J. K. L. (2018)	Introduction to the Special Issue: Toward “Digital Leisure Studies”	Leisure Sciences	Desenvolver uma revisão dos principais teóricos sobre digital lazer e uma introdução de conceitos-chave.
Mayoh, J. (2019)	Perfect pregnancy? Pregnant bodies, digital leisure and the presentation of self	Leisure Studies	Explorar o discurso de gestantes acerca da auto apresentação de seus corpos no <i>Instagram</i> .
Wood, L.; Hoerber, O.; Snelgrove, R.; Hoerber, L. (2019)	Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and eSport collaborations	Journal of Leisure Research	Explorar e compreender os comportamentos e experiências dos consumidores de digital lazer e os contextos de mídia social e eSport.

Fonte: Elaborada pelos autores, 2019.

Diante da leitura dos artigos selecionados, deu-se prosseguimento às discussões, as quais fizeram relação à análise dos objetivos e conteúdos dos textos. Para tanto, foram criadas três categorias, conforme a Técnica de Análise de Conteúdo, aglutinando os assuntos mais pertinentes. Com base nas análises, observou-se que os artigos

selecionados apresentaram data de publicação recente, referente aos últimos 7 anos, nos estudos dos periódicos desta base de dados utilizada para esta pesquisa. No entanto, cabe ressaltar que Dennis Gabor (1963) havia escrito um artigo intitulado “*Technology, Life and Leisure*” na revista *Nature*, alertando para os avanços das tecnologias e a transição para uma nova era, sobretudo, no que tange ao Lazer. Segundo Gabor, os tecnólogos inventariam instrumentos que favoreceriam novas experiências no campo das atividades do contexto do lazer, portanto, profetizando os primórdios dos enfoques relacionados ao *digital leisure* (GABBOR, 1963). Além desse autor, outros, como Schwartz (2003), também contribuíram, anteriormente, para alertar sobre a importância de se compreender o impacto da utilização do ambiente virtual no contexto do lazer.

Com o advento da era digital, as vivências envolvendo o *e-leisure* vêm diariamente ganhando mais espaço e adeptos, sendo responsáveis, inclusive, por novos perfis de personalidade, por novas atitudes e comportamentos do indivíduo contemporâneo, conforme salientam Água, Patrão e Leal (2018). Para essas autoras, o uso de tecnologias virtuais pode acarretar consequências positivas e negativas ao bem-estar psíquico e para a saúde geral dos indivíduos. Para elas, existe uma estreita relação entre os tipos de personalidade e as perspectivas de utilização desses recursos, em que ambos podem ser influentes positiva ou negativamente um ao outro, conquanto outros aspectos da vida social também possam ser diretamente interferentes nestas perspectivas.

A Categoria 1 “*e-leisure* e o lazer *off-line*”, investigou e discutiu as possíveis qualidades distintivas entre o *e-leisure* e o lazer *off-line*. A análise baseou-se nos artigos intitulados “*Introduction to the Special Issue: Toward “Digital Leisure Studies”*” (SCHULTZ; McKEOWN, 2018) e “*Conceptualizing e-leisure*” (NIMROD; ADONI, 2012).

O estudo de Schultz e McKeown (2018) refere-se à apresentação de uma edição especial do periódico *Leisure Sciences*, a qual fornece uma revisão dos principais estudiosos do *e-leisure* na atualidade, como também, uma introdução dos conceitos-chave envolvidos neste campo de estudos. Essa edição foi publicada no ano de 2018, apontando a importância do *e-leisure* para as novas perspectivas dos estudos do lazer em todo o mundo. O objetivo final de Schultz e McKeown foi permitir a disseminação de conhecimentos sobre *e-leisure* e a estimulação do envolvimento de pesquisadores do lazer e indivíduos fora do âmbito acadêmico, para continuarem refletindo sobre as inquietudes relacionadas ao lazer digital.

Silk *et al.* (2016) reforçaram a necessidade de ampliar as teorias envolvendo o lazer e o mundo tecnológico, temas emergentes para serem incorporados em disciplinas acadêmicas. Os autores ainda salientaram ser indispensável a imersão nestas temáticas, ao considerar a atualidade. Os estudos sobre o lazer são necessários pois possibilitam a ampliação dos olhares frente às tecnologias, tendo em vista que o *e-leisure* pode impactar diferentes esferas da sociedade (SILK *et al.*, 2016). Na contemporaneidade, os estudos sobre *e-leisure* precisam focalizar em múltiplas perspectivas, considerando o vasto leque de possibilidades para a realização de pesquisas.

Considerando essa necessidade de ampliação das perspectivas temáticas em novos estudos, alguns autores têm se dedicado a temas relacionados ao *e-leisure* e suas implicações. Entre eles, podem ser citados como exemplos: gênero e jogos digitais (CRAWFORD, 2005; DELAMERE; SHAW, 2008), o uso de tecnologias como celulares, comunidades *on-line* e o lazer de idosos (NIMROD, 2014 e 2015), as mídias que influenciam sobre a produção e o consumo de megaeventos esportivos (McGILLIVRAY, 2014), entre outros.

Para compreender o conceito de *e-leisure*, Nimrod e Adoni (2012) buscaram, primordialmente, evidenciar essa definição de *e-leisure*, por meio da análise dos componentes tempo, atitude e atividades, aspectos já consagrados e pertinentes ao conceito de lazer tradicional. Com base nesta análise, os autores determinaram que esses componentes também são relevantes para o *e-leisure*. Entretanto, esses autores chamaram a atenção para componentes exclusivos e característicos do *e-leisure*. Esses aspectos são relacionados à sincronia, à interatividade, ao anonimato e à realidade virtual. Muito embora alguns desses aspectos possam ser identificados nas definições de lazer tradicionalmente utilizadas, os autores reiteraram a relevância e a importância desses novos elementos para descrever, analisar e categorizar as atividades no âmbito do *e-leisure*.

As vivências no lazer *off-line* têm sido de extrema importância no que se refere à constituição de valores para a sociedade, como a valorização do outro e de condutas humanizadoras para complementar determinada experiência, seja no campo do jogo, da arte, ou do turismo. Porém, as possibilidades de experiências no campo do lazer *on-line* também são capazes de gerar mudanças de atitudes e condutas. Para Braz da Silva (2010), a presença da virtualidade favorece reflexões que amplificam a geração de mudanças de concepções, atitudes e condutas, baseadas na perspectiva de produção coletiva e rápida disseminação, engendrando novos significados.

As vivências de atividades no contexto do lazer comumente realizadas antes da era digital eram ambientadas diferentemente do cotidiano da sociedade atual. Anteriormente a esta era digital, nas vivências do contexto do lazer havia a predominância de atividades presenciais físicas, em que as vivências se baseavam nos encontros e nas relações interpessoais diretas. Já com o desenvolvimento da era digital, há o domínio de atividades vivenciadas virtualmente, inclusive, no âmbito do lazer, conforme salientam

Arora (2011) e Schwartz (2003). Os componentes diferenciais que se sobressaem, ao serem feitas comparações entre as características das vivências no lazer *off-line* e no *e-leisure* recaem, sobretudo, na possibilidade de a pessoa se fazer presente, de forma virtual, independente da fisicalidade do corpo no momento da interação. Esse aspecto referente a não-presença física, permite o desenvolvimento material da capacidade de se colocar em diversos lugares simultaneamente. Portanto, a noção espaço-temporal comumente associada ao lazer *off-line*, deve ser ressignificada, com base nesses novos pressupostos trazidos à tona por esta nova interface do lazer, referente às vivências no *e-leisure*.

Outras esferas também ganham notoriedade nessa comparação, envolvendo a velocidade de transformações das possibilidades associadas às vivências no campo do lazer. As características inerentes ao lazer *off-line* tendem a sofrer poucas alterações ou mais lentas, sobretudo no que concerne à passagem de seus conteúdos, dos tipos de atividades e seus formatos, de geração para geração, ainda que possam ter recebido impactos relativos às alterações de tempo e espaço para vivências de determinadas atividades do contexto do lazer *off-line* ao longo dos tempos, com a evolução de tecnologias que antecederam o virtual (rádio, televisão, telefone, cinema, carros e outros meios de transportes). Entretanto, a era digital tende a impor rápidas transformações nos componentes relacionados às vivências disponibilizadas no universo *on-line*.

O formato das comunicações ocorridas no lazer *off-line* é realizado, sobretudo, de maneira presencial (física), ocorrendo em uma configuração síncrona. Nesta perspectiva, os contatos iniciam e permanecem em sincronia, ao longo de todo o processo, como ocorre em interações via telefone, ou por videoconferência, nas quais o receptor e o emissor estão presentes, em tempo real, para que a conexão aconteça de forma natural, ainda que com a utilização de recursos tecnológicos.

As comunicações realizadas por meio de correio, como telegramas e cartas, apesar da interação se fazer com a presença do emissor e do receptor, estas já ocorrem de maneira assíncrona, pelo envolvimento da mediação, da alteração de tempo e espaço para que ocorram. Entretanto, estas diferem, ainda, daquelas utilizando recursos do ambiente virtual. A mediação de dispositivos tecnológicos específicos e peculiares utilizados no contexto do *e-leisure*, viabiliza a coexistência simultânea, porém de maneira assíncrona. Com essa característica é possível codificar, armazenar e compartilhar determinados conteúdos, os quais podem ser recuperados posteriormente, permitindo que os usuários possam estar desconectados (*off-line*) no momento do uso. Essa flexibilização do tempo representa uma grande vantagem em função de configurar maior autonomia e gestão do tempo destinado às vivências no âmbito do lazer.

Para auxiliar na compreensão sobre os possíveis impactos das vivências ocorridas no *e-leisure* na sociedade atual para o campo do lazer, criou-se a Categoria 2 “Compreensão sobre a incorporação do *e-leisure* na sociedade contemporânea”. Para tanto, foram tomados como base os conteúdos discutidos nos artigos “*Are We There Yet ? Finite Curves and E-leisure*” (CALDWELL, 2012), “*The Nature of Leisure Revisited: An Interpretation of Digital Leisure*” (SINTAS; FRANCISCO; ÀLVAREZ, 2015), “*(Re-)thinking digital leisure*” (SILK *et al.*, 2016) e “*Afterword: a new digital leisure studies for theoretical times*” (REDHEAD, 2016).

Com a evolução dos recursos tecnológicos, a reorganização do tempo destinado ao trabalho pode levar a uma ampliação do tempo destinado ao lazer (REICHENBERGER, 2018). Em tempos atuais, esse prolongamento do tempo para as vivências no lazer, não raro, está sendo preenchido com atividades ligadas aos recursos do ambiente virtual e vivenciadas, inclusive, em estreita relação com o tempo de trabalho, como ressaltou Reichenberger (2018).

Essa mesma compreensão do lazer imbricado ao trabalho também foi ressaltada por Verbooy *et al.* (2018). Esses autores explicam que, mesmo durante o tempo destinado ao trabalho, muitas pessoas buscam, por exemplo, elementos das redes sociais ou outras mídias, as quais estão diretamente associadas ao âmbito do lazer. Percebe-se, portanto, que o mesmo recurso tecnológico pode ser usado em ambos os contextos, trabalho e lazer, ocorrendo simultaneamente.

As mudanças impressas pela evolução das tecnologias afetaram, tanto as opções de atividades do lazer, quanto o modo como elas são vivenciadas, conforme ressaltaram Bryce (2001) e Boczkowski (2010), justamente por quebrar os paradigmas de tempo e espaço. No estudo de Sintas; Francisco e Álvarez (2015), também se observou a influência das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no cotidiano das pessoas, incidindo nesses limites de tempo e espaço destinado ao lazer e a sua estreita relação com o ambiente de trabalho. Segundo estes autores, essas fronteiras entre lazer e trabalho estão cada vez menores, uma vez que ambos os fenômenos estão paulatinamente sendo imbricados um ao outro e, sobretudo, mediados pelas tecnologias (SINTAS; FRANCISCO; ÀLVAREZ, 2015), conquanto ainda conservem suas próprias características como fenômenos sociais.

Outros aspectos relacionados à incorporação do *e-leisure* na sociedade contemporânea são evidenciados por Caldwell (2012), a qual ressalta o grande potencial a ser explorado, no que tange aos impactos positivos e negativos no envolvimento com o *e-leisure*. O *e-leisure* pode representar um diferencial no avanço, tanto nas questões de educação, quanto no contexto do entretenimento (FOX; LEPINE, 2012) assim como, para a maximização de diversos aspectos relacionados à saúde (HICKERSON; MOWEN, 2012), ao turismo (CHANG; CANEDAY, 2011), no que concerne ao bem-estar e à qualidade de vida das pessoas (TREVORROW, 2012).

Entretanto, Caldwell (2012) evidenciou a importância da apropriação adequada dos recursos do ambiente virtual no âmbito do lazer. A preocupação de Caldwell (2012) incide sobre a permissividade, a liberdade e a ampliação dos limites associados à ética e aos valores morais de determinadas sociedades, permitidos pelo ambiente virtual, para que sejam minimizados os impactos negativos em todos os setores da vida social.

No estudo de Silk *et al.* (2016), foi salientada a possibilidade de interferência direta da cultura digital em aspectos sociodemográficos, religiosos e econômicos. A esse respeito, o estudo de Kay e Levine (2019) observou que, devido às normas religiosas, a comunidade ultra-ortodoxa Haredi em Israel não detinha acesso à *internet*, ou a qualquer conteúdo associado ao ambiente virtual. A falta do acesso tecnológico, para Kay e Levine (2019), pode ter um lado negativo, sustentado pelo distanciamento da comunidade com relação ao mundo globalizado. Entretanto, pode apresentar um lado positivo, fundamentado na manutenção de valores e crenças passadas de geração a geração, as quais reforçavam vivências de atividades tradicionais, mantendo os valores da própria comunidade.

Esse paradoxo se torna presente, a partir das especificidades atuais concernentes a esse fenômeno do lazer. Para Nimrod e Adoni (2012), o *e-leisure* não substitui o lazer tradicional, uma vez que ambos podem coexistir, sendo integrados.

Entretanto, Silk *et al.* (2016), assim como Fraga e Silva (2010) e Schwartz (2003) ressaltaram que a prevalência de interesse pelas vivências no contexto do *e-leisure* na atualidade pode gerar, tanto aspectos negativos, como positivos. Para os autores, o uso exacerbado e sem discriminação dos espaços de comunicações digitais podem provocar dependência e transtornos, como no caso da adicção, culminando em diferentes desordens na vida dos indivíduos. Ainda, segundo esses autores, o uso excessivo de tecnologia pode causar insônia, inflamações musculares, dores no corpo, problemas ligados à saúde

mental e possibilitar a ocorrência de diferentes tipos de excessos e abusos. Por outro lado, segundo os mesmos autores, as consequências positivas desse envolvimento podem ocasionar melhorias nos estados de ânimo, na minimização dos sentimentos de solidão e na maximização da sensação de pertencimento a grupos sociais diversos.

As ações dos indivíduos no ciberespaço, os seus hábitos de compra e sua comunicação *on-line* podem ser monitoradas em detalhes pelas tecnologias digitais (LUPTON, 2015). Sendo assim, todos esses fatores alteram as dinâmicas de determinados acontecimentos, podendo resultar, inclusive, no aumento de determinados problemas. Casos de violência no ambiente virtual são evidenciados a todo momento, como por exemplo, o *cyberbullying*, que é o uso de tecnologias como *e-mail*, celular, redes sociais, entre outros, para difamar, intimidar, humilhar e/ou hostilizar determinado indivíduo ou grupo (SCHREIBER; ANTUNES, 2015).

Esses aspectos têm sido diversas vezes citados, quando se discute sobre o *bullying* e o *cyberbullying* (KIZZA, 2019; HINDUJA; PATCHIN, 2010). Autores como Massini e Lopes (2018) evidenciaram que o *cyberbullying* surgiu logo após o *boom* das tecnologias de comunicação virtual, trazendo diversos efeitos negativos na sociedade pois, por essa variante ocorrer pela *internet*, não possui ainda uma legislação clara e apropriada, em diversos países.

Os impactos positivos e negativos do *e-leisure* ainda não estão devidamente explorados no âmbito dos estudos do lazer. Caldwell (2012) reiterou a premência dos novos estudos efetivados por pesquisadores dentro da própria área do lazer, haja vista que algumas contribuições sobre essa temática provêm de estudos de outras áreas e publicados em periódicos de diferentes campos, o que representa um desafio aos pesquisadores do lazer.

Segundo Lupton (2015), vive-se em uma sociedade digital e as novas tecnologias regulam a vida cotidiana, as relações sociais, o governo, o comércio, a economia e a produção e disseminação de conhecimento. Na contemporaneidade, um grande volume e variedade de informações são compartilhadas em alta velocidade, entre várias pessoas, por meio de diferentes mídias e plataformas digitais (SILK *et al.* 2016), dando um novo patamar aos aspectos relacionados à interação social.

A Categoria 3 - O papel do *e-leisure* na interação social embasou-se por meio dos artigos “*I like my peeps*”: *diversifying the net generation's digital leisure*” (VALTCHANOV; PARRY, 2017) e “*Perfect pregnancy? Pregnant bodies, digital leisure and the presentation of self*” (MAYOH, 2019), “*Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and e Sport collaborations*” (WOOD *et al.*, 2019) e “*Plus ça Change, Plus C'est la Même Chose: Music Promoting, Digital Leisure, Social Media and Community*” (HENDERSON; SPRACKLEN, 2018).

Schultz e McKeown (2018) apresentaram alguns pontos atuais que elucidam a presença do *e-leisure* na contemporaneidade, pautados no crescimento das interações sociais. Os autores citaram o aumento do número de indivíduos que destinam seu momento para as vivências do contexto do lazer, preenchidas com atividades virtuais, realizadas em *sites* de rede sociais, como o *Twitter*, o *Facebook*, o *YouTube*. Além disso, os autores ressaltaram o aumento da utilização da *internet*, a presença de personalidades políticas nos espaços digitais, a tendência à conscientização de questões sociais e políticas em todo o mundo, bem como, a utilização de novas práticas digitais, com o uso da *hashtag*. Nessas práticas estão embutidas complexas interconexões, as quais podem alterar padrões de consumo, tipos de produtos e serviços e relações de poder (SPRACKLEN, 2015).

No que diz respeito aos padrões de comportamento social, atualmente, tem-se observado mais destaques sobre as potencialidades e as fragilidades decorrentes deste processo. Pode ser observada a propagação de importantes movimentos e ideias sobre o racismo, sobre o feminismo e a respeito da minimização de preconceitos, tais como, o movimento *#BlackLivesMatter*, o qual promove a conscientização sobre o racismo, o *#InternationalWomensDay*, que utiliza as comemorações do Dia Internacional da Mulher para discussões sobre os preconceitos vividos pelas mulheres na sociedade e a *#LoveWins* que movimentou o *Twitter* a favor do casamento *gay* (SCHULTZ; McKEOWN, 2018).

Grande parte das movimentações realizadas no ambiente *on-line* não é capaz de possibilitar mudanças reais nos espaços sociais, podendo até piorar o engajamento nestas causas, conforme alertaram Gilmore (2014) e Robertson (2014). Por outro lado, muitas pessoas defendem a efetividade de campanhas realizadas nas plataformas digitais, especialmente com o uso da ferramenta *hashtag*. Apesar da falta de consenso, não se pode negar que estas práticas demarcam novas formas de organização social, política, cultural, permeadas por radicalidades, subjetividades e imprevisibilidades.

Além disso, a influência das práticas no contexto do *e-leisure* nas questões políticas começaram a ter maior destaque nos últimos três anos, especialmente depois da polêmica eleição presidencial ocorrida nos Estados Unidos, em 2016, onde a empresa *Cambridge Analytic* violou dados de usuários de redes sociais (BBC, 2019) e, por meio da utilização de algoritmos, influenciou diretamente nos resultados das eleições. Isso se deu também nos assuntos relacionados à saída do Reino Unido da União Europeia (*Brexit*) e da eleição presidencial no Brasil, em 2018. As consequências ficaram tão sérias que, depois disso, foi criada a Lei Geral sobre a Proteção de Dados (BRASIL, 2018) e empresas como *Google*, *Facebook* e *Amazon* vêm sendo questionadas nos últimos três

anos a respeito das questões éticas nos modos como as interações são estabelecidas nestes espaços.

Outras características associadas ao *e-leisure* e à interação social, são evidenciadas por meio de conexões sociais. O estudo de Valtchanov e Parry (2017) analisou o impacto das experiências envolvendo o *e-leisure* em imigrantes. Este estudo se diferenciou dos demais por focar em um público que, segundo esses autores, possui diversas restrições relacionadas, principalmente, à etnia, à religião, ao gênero, à idade e ao fato de estarem fora de sua terra natal. Em seu estudo, Valtchanov e Parry (2017) constataram que os usos das tecnologias impactaram em diversos aspectos da vida cotidiana dos indivíduos analisados, incluindo o lazer. Foi citado, inclusive, o fato de estas tecnologias facilitarem as conexões sociais com familiares e amigos, os quais residem na terra natal desses imigrantes, diminuindo, os impactos negativos da mudança abrupta com a nova realidade de tais adolescentes.

Os resultados apontados por Valtchanov e Parry (2017) em seu estudo reforçaram as características positivas de uma tendência muito marcante, na última década, representada pelos efeitos das novas TIC na globalização e mundialização. Esta mesma tendência positiva foi ressaltada por Rover *et al.* (2019) e Oliveira (2018).

As oportunidades de colaboração interdisciplinar entre a ciência da computação e o *e-leisure* impulsionam debates acerca das potencialidades do uso do *e-leisure* na sociedade contemporânea. Especificamente sobre as experiências dos espectadores e praticantes de esporte por meio do lazer digital, Wood *et al.* (2019) apontam a realização de práticas interativas auxiliando na mudança da cultura competitiva dos *e-sports*. Para Menti e Araújo (2017), no âmbito dessa cultura dos *e-sports*, frequentemente são percebidas condutas racistas, misóginas e/ou homofóbicas, haja vista que, neste campo, ainda persistem diferenças significativas entre a participação de homens e mulheres,

havendo discriminação contra as mulheres, disseminadas nessas mídias digitais. A discriminação de gênero também ocorre no ambiente *off-line* referente aos esportes, entretanto, a visibilidade e a aceleração na divulgação das mensagens que ocorrem no ambiente *on-line* pode auxiliar a promover com rapidez as mudanças necessárias para a igualdade de gênero. Sendo assim, a compreensão acerca dos elementos que restringem a participação dos que estão fora da cultura dominante, pode auxiliar no desenvolvimento de práticas mais inclusivas, ampliando as perspectivas de estratégias para disseminação da igualdade de gêneros, sobretudo, nesse contexto dos *e-sports* (MULKERIN, 2016).

A otimização da utilização do *e-leisure* relacionada aos espectadores e praticantes do esporte tradicional também foi evidenciada por Antunovic e Hardin (2012). Os autores apontaram que, pelo fato de os meios de comunicação tradicionais darem menor atenção para as notícias associadas às atletas femininas, acabam reproduzindo um preconceito social a respeito da presença da mulher no esporte. Entretanto, o dinamismo das redes sociais permite que haja um espaço para que as mulheres esportistas possam aumentar sua visibilidade, desafiando os regimes representacionais dominantes. Este fato vem transformando a mídia esportiva, pois, estas plataformas interativas possibilitam que o atleta gere e compartilhe conteúdo diretamente com o público, aumentando assim, o alcance das informações.

Dentre as atividades envolvendo o *e-leisure*, verifica-se que as comunidades virtuais criadas nas redes sociais também foram o foco do artigo '*Plus ça change, plus c'est la même chose*': *music promoting, digital leisure, social* (HENDERSON; SPRACKLEN, 2018). Henderson e Spracklen (2018) observaram que os promotores de conteúdos de música ao vivo exploram os espaços digitais, como o *Facebook*, com o intuito de divulgar seus trabalhos (*shows*), vendas, obter lucro e tornar a comunidade sustentável. No entanto, o *Facebook* foi citado pelos autores como sendo uma plataforma

que passou a cobrar pelos anúncios advindos dos promotores, inviabilizando assim, possíveis compra/venda de serviços e contribuindo para a migração dos integrantes das comunidades para outras plataformas gratuitas.

Esse fato relatado pode estar atrelado ao sistema de algoritmo do *Facebook*, evidenciado nos estudos de Martini e Costa (2019) e Araujo (2018), ao discorrerem sobre as mudanças desse algoritmo pela rede social e como estas mudanças impactam na distribuição de conteúdos. O *Facebook* foi criado com a finalidade de ampliar a conexão entre os indivíduos e promover a interação social. No entanto, as empresas começaram a migrar para essa plataforma e os usuários passaram a ser vistos como consumidores de produtos. Com isso, a rede se mobilizou e passou a criar estratégias de negócios com essas empresas, pensando em lucratividade. Assim, o algoritmo criado pelo *Facebook* consegue identificar, dentre milhões de usuários, quais se identificam com determinados conteúdos, mediante suas ações na rede as quais são analisadas, segundo Araujo (2018), por sistemas de computação quase autônomos geridos por inteligência artificial. Deste modo, o seu *feed* de notícias retorna com postagens e conteúdos relacionados com as suas interações.

Por fim, trazendo á tona alguns aspectos negativos da virtualização na interação social e valores sociais, Mayoh (2019) discutiu em seu artigo a questão do corpo feminino na gravidez, sua imagem nas redes sociais e a preservação de sua autoimagem psicológica. O artigo discute sobre as complexidades que existem em como as mulheres grávidas apresentam seus corpos no *Instagram*, em termos de reproduzir e reforçar noções de uma "gravidez perfeita", incorporando, segundo Mayoh (2019), discursos dominantes na sociedade moderna. Discursos que se referem principalmente, ao neoliberalismo, ao consumismo, à heteronormatividade e à masculinidade hegemônica. Para tanto, são utilizadas táticas como a autovigilância, o policiamento e o monitoramento de seus corpos

grávidos, promovendo preocupações, tanto do ponto de vista social, quanto do psicológico.

Gurrieri e Drenten (2019) trabalharam uma teoria intitulada “corpos *“hashtagable”*”, a qual faz referência às questões de gênero, dos corpos e o uso de *hashtags* no âmbito das mídias digitais e como estes elementos juntos, podem vir a condicionar padrões esteoripados e reforçadores de uma cultura normativa que define modelos desejáveis de corpos belos. A ferramenta *hashtag*, ao ser utilizada com determinadas palavras-chave, criam grupos nas redes sociais, com os mesmos gostos e ideias. Gurrieri e Drenten (2019) utilizaram os termos corpos “*hashtagable*”, para enfatizar como esse instrumento pode vir a reforçar e normatizar ideologias de gênero. Explorando esse conceito em redes sociais, os autores evidenciaram como as identidades de grupos são formadas, como essas *hashtags* reforçaram “corpos desejáveis” no universo *on-line* e, apontaram que, por meio desse corpo “*hashtagable*”, tem-se também o enfoque dos protestos contra esses padrões incitados pelas *mídias*.

Tais fatores são reforçados em diversos estudos, tais como o de Aprobato (2018), o qual analisou a percepção de autoimagem do corpo humano em usuários do *Instagram*, e a influência deste no bem-estar cotidiano de tais usuários. Pinto; Chimieski e Quadrado (2019) analisaram discursos presentes no *Instagram*, acerca de corpos femininos e reafirmaram o assustador padrão acerca destes, muitas vezes gerando comentários contraproducentes em perfis alheios, promovendo um efeito cascata negativo.

Considerações Finais

Este estudo objetivou investigar como as abordagens acerca da temática *e-leisure* são apropriadas nos estudos do lazer, dentro dos periódicos dessa área, cadastrados na base do *Journal Citation Reports* (JCR). Foi analisado um total de 10 artigos, publicados

nos periódicos *Journal of Hospitality, Leisure, Sports and Tourism Education, Journal of Leisure Research, Leisure Sciences, Leisure Studies* e *Loisir et Société/Society and Leisure*. Diante da análise dos artigos selecionados e das 3 categorias criadas (Categoria 1- *E-leisure* e o lazer *off-line*; Categoria 2 - Compreensão sobre a incorporação do *e-leisure* na sociedade contemporânea; Categoria 3 - O papel do *e-leisure* na interação social) verificou-se que o *e-leisure* tem sido foco de estudos da área no período aventado, porém, inúmeras interfaces ainda não estão presentes entre os temas abordados. A incorporação do *e-leisure* é cada vez mais estimulada e inúmeras facetas da vida em sociedade permeiam as experiências nesse contexto. Por meio de conexões sociais *on-line*, os autores apontam a facilidade de socialização e interação, expandindo as redes de relacionamento e de interesse, além de permitir o compartilhamento de diferentes culturas e proporcionar oportunidades de expandir as fronteiras sociais e de gênero. Entretanto, pode-se perceber também um paradoxo, em que aspectos variados impactam negativamente a sociedade, haja vista as possibilidades de uso indevido do espaço virtual para promover práticas abusivas e discriminatórias diversas.

Constatou-se que as tecnologias ofertadas diariamente às pessoas tem transformado o lazer e deflagrando mudanças iminentes às experiências e seus significados no lazer virtual. Assim, pode-se evidenciar que o conceito de *e-leisure*, na visão dos autores, está intimamente relacionado com essas novas práticas, especialmente no que tange às noções de tempo e espaço. Foi observado que as diferentes tecnologias utilizadas proporcionaram satisfação e promoveram benefícios de ordem variados. O lazer tradicional não deixará de existir mas será sim, complementado e ressignificado por essas inovadoras características das atividades ligadas ao *e-leisure*.

Concebe-se, assim, que o acesso a esses conteúdos perpassam a gestão da informação, de pessoas, de espaços, haja vista que a cada dia milhares de pessoas se

conectam umas às outras por intermédio de redes sociais ou comunidades virtuais. Entretanto, faz-se necessário um aporte maior de conhecimento em relação ao universo digital, às plataformas interativas, aos jogos *on-line*, às redes sociais e ao seu funcionamento, para que esses detalhes não se tornem barreiras para a exploração do lazer digital e a expansão e complementação das teorias do lazer. Espera-se que estes resultados possam auxiliar a intensificar a compreensão acerca das dimensões abordadas nos estudos do lazer, identificando-se as lacunas e as perspectivas de enfoques.

REFERÊNCIAS

ADAM, I. Digital leisure engagement and concerns among inbound tourists in Ghana. **Journal of Outdoor Recreation and Tourism**, Amsterdam, v. 26, n. 1, p. 13-22, 2019.

ÁGUA, J.; PATRÃO, I. A. M.; LEAL, I. P. Relação dos traços de personalidade com a dependência ao smartphone. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE PSICOLOGIA DA SAÚDE, 12, 2018, Lisboa. **Anais ...** Lisboa:ISPA–Instituto Universitário, 2018. p. 429-437.

ANTUNOVIC, D.; HARDIN, M. Activism in women's sports blogs: fandom and feminist potential. **International Journal of Sport Communication**, Illinois, v. 5, n. 3, p. 305–322, 2012.

APROBATO, V. C. Corpo digital e bem-estar na rede Instagram: um estudo sobre as subjetividades e afetos na atualidade. **Boletim da Academia Paulista de Psicologia**, São Paulo, v. 38, n. 95, p. 157-164, 2018.

ARAÚJO, W. F. A construção da norma algorítmica: análise dos textos sobre o Feed de Notícias do Facebook. **E-Compós**. Brasília, v. 21, n. 1, p. 1-21, 2018. Disponível em: <http://e-compos.org.br/e-compos/article/view/1402/1007>. Acesso em: 06 ago. 2019.

ARORA, P. Online social sites as virtual parks: An investigation into leisure online and offline. **The Information Society**, Nova York, v. 27, n. 2, p. 113-120, 2011.

BBC. **Cambridge Analytica film**: Social media is 'like a crime scene'. Disponível em: <http://www.bbc.com/news/newsbeat-49085306>. Acesso em: 07 ago. 2019.

BOCZKOWSKI, P. J. The consumption of online news at work: Making sense of emerging phenomena and rethinking existing concepts. **Information Communication and Society**, New York, v.13, n.4, p.470-484, 2010.

BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**, 2018. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 07 ago. 2019.

BRAZ DA SILVA, A. M. T. Proyecto ALFA-MIFORCAL: La contribución de La teoría de lãs representaciones sociales para el estudio de las comunidades virtuales de aprendizaje. **Rivista Formazione & Insegnamento**, Veneza, ano VIII, v. 1, n. 2, p. 243-254, 2010.

BRYCE, J. The technological transformation of leisure. **Social Science Computer Review**, Thousand Oaks, v.19, n.1, p.7-16. 2001.

CALDWELL, L. L. Are we there yet? Finite curves and E-leisure. **Loisir et Société / Society and Leisure**, Abingdon, v. 35, n. 1, p. 21-29, 2012.

CARNICELLI, S.; FLETCHER, T.; SNAPE, R. The leisure studies association: past, present and future. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 2, n. 2, p. 34-45, mai./ago. 2015.

CHANG, G.; CANEDAY, L. Web-based GIS in tourism information search: Perceptions, tasks, and trip attributes. **Tourism Management**, Oxford, v. 32, n. 6, p. 1435-1437, 2011.

CRAWFORD, G. Digital gaming, sport and gender. **Leisure Studies**, Abingdon, v.24, n.3, p.259-270, 2005.

DELAMERE, F.; SHAW, S. “They see it as a guy’s game”: The politics of gender in digital games. **Loisir et Société/Society and Leisure**, Abingdon, v. 32, n. 2, p. 279–302, 2008.

FOX, K. M.; LEPINE, C. Rethinking leisure and self: Three theorists for understanding computer and video game leisures. **Loisir et Société/Society and Leisure**, Abingdon, v. 35, n. 1, p. 105-130, 2012.

FRAGA, E. A. M.; SILVA, C. L. Comunidades virtuais de internet: Atualização do debate sobre lazer. **Licere**, Belo Horizonte, v. 13, n. 4, p. 1-20, 2010. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2010.791>.

GABBOR, D. Tecnologia, Vida e Lazer. **Nature**, Londres, v. 200, n. 4906, p. 513-518, 1963. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/200513a0#article-info>. Acesso em: 07 ago. 2019.

GILMORE, S. **The problem with #slacktivism**: The latest trend of supporting causes through social media isn’t just useless - it’s making things worse. Maclean’s. 2014. Disponível em: <http://www.macleans.ca/society/the-real-problem-with-slacktivism/>. Acesso em: 07 ago. 2019.

GURRIERI, L.; DRENTEN, J. The hashtagable body: negotiating gender performance in social media. In: DOBSCHA, S. (org.). **Handbook of Research on Gender and Marketing**. Cheltenham: Edward Elgar Publishing, 2019. p. 101-116.

HAYWOOD, L. *et al.* **Understanding leisure**. Londres: Routledge, 2019.

HENDERSON, S.; SPRACKLEN, E. K. ‘Plus ça Change, Plus C'est la Même Chose’: Music Promoting, Digital Leisure, Social Media and Community. **Leisure Sciences**, Abingdon, v. 40, n. 4, p. 239-250, 2018.

- HICKERSON, B.; MOWEN, A. J. Behavioral and psychological involvement of online video gamers: Building blocks or building walls to socialization? **Loisir et Société/Society and Leisure**, Abingdon, v. 35, n. 1, p. 79-103, 2012.
- HINDUJA, S.; PATCHIN, J. W. Bullying, cyberbullying, and suicide. **Archives of Suicide Research**, Oxford, v. 14, n. 3, p. 206-221, 2010.
- ISAYAMA, H. F.; MELO, V. A. M. Licere: uma revista brasileira de lazer. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 36, n. 4, p. 773-779, 2014.
- KAY, A.; LEVINE, L. Offline: The possible effects of Internet-related behavior on work values, expectations, & behavior among Ultra-Orthodox millennials. **The Journal of social psychology**, Philadelphia, v. 159, n. 2, p. 210-224, 2019.
- KELLY, J. R. **Freedom to be: A new sociology of leisure**. Londres: Routledge, 2019.
- KIZZA, J. M. **Ethical and Secure Computing: A Concise Module**. 2nd ed. Cham: Springer International Publishing, 2019. 285 p.
- LUPTON, D. **Digital Sociology**. London: Routledge, 2015.
- LUPTON, D. Foreword: lively devices, lively data and lively leisure studies. **Leisure Studies**, Abingdon, v. 35, n. 6, p. 709-711, 2016.
- MARTINI, M. R.; COSTA, J. N. Algoritmos no Facebook. **Revista Alterjor**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 148-161, 2019.
- MASSINI, N.; LOPES, M. S. P. Crimes sexuais contra a dignidade sexual, através do uso da internet: Uma revisão crítica à legislação brasileira. **Revista Quaestio Iuris**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 944-964, 2018.
- MAYOH, J. Perfect pregnancy? Pregnant bodies, digital leisure and the presentation of self. **Leisure Studies**, Abingdon, v. 38, n. 1, p. 204-217, 2019.
- McGILLIVRAY, D. Digital cultures, acceleration and mega sporting event narratives. **Leisure Studies**, Abingdon, v. 33, n. 1, p. 96-109, 2014.
- MENTI, D. C.; ARAÚJO, D. C. Violência de gênero contra mulheres no cenário dos eSports. **Conexão-Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 16, n. 31, p. 73-88, 2017.
- MULKERIN, T. **eSports has a racism problem**. Business Insider. Retrieved from.2016. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/the-esports-racism-problem-2016-5>. Acesso em: 07 ago. 2019.
- NIMROD, G. The benefits of and constraints to participation in seniors' online communities. **Leisure Studies**, Abingdon, v. 33, n. 3; p. 247-266, 2014.
- NIMROD, G. The hierarchy of mobile phone incorporation among older users. **Mobile Media & Communication**, Londres, v. 4, n. 2, p. 149-168, 2015.
- NIMROD, G.; ADONI, H. Conceptualizing e-leisure. **Loisir et Société/Society and Leisure**, Abingdon, v. 35, n. 1, p. 31-56, 2012.

OLIVEIRA, G. R. Implicações da globalização no desenvolvimento socioeconômico e na sustentabilidade ambiental. **Orbis Latina**, Foz do Iguaçu, v. 8, n. 2, p. 97-104, 2018.

PINTO, D. C. D.; CHIMIESKI, T. G.; QUADRADO, R. P. Tão nova e com os peitinhos caídos: analisando o governo dos corpos femininos no Instagram. **RELACult - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura e Sociedade**, Jaguarão, v. 5, n. 4, p. 1-13, 2019. Disponível em: <http://periodicos.claec.org/index.php/relacult/article/view/1307/909>. Acesso em: 06 ago. 2019.

REDHEAD, S. Afterword: a new digital Leisure Studies for Theoretical Times. **Leisure Studies**, Abingdon, v. 35, n. 6, p. 827-834, 2016.

REICHENBERGER, I. Digital nomads—a quest for holistic freedom in work and leisure. **Annals of Leisure Research**, Abingdon, v. 21, n. 3, p. 364-380, 2018.

ROBERTSON, C. **Slacktivism**: The downfall of millennials. Hufngton Post Blog. 2014. Disponível em: https://www.hufngtonpost.com/charlotte-robertson/slacktivism-the-downfall-_b_5984336.html. Acesso em: 07 ago. 2019.

ROVER, A. J. *et al.* **Direito, governança, novas tecnologias e desenvolvimento econômico sustentável, globalização e transformações na ordem social e econômica**. Zaragoza: Prensas de La Universidad de Zaragoza, 2019. 327 p.

SCHREIBER, F. C. C.; ANTUNES, M. C. Cyberbullying: do virtual ao psicológico. **Bol. Acad. Paulista de Psicologia**, São Paulo, v.35, n.88, p.109-125, 2015.

SCHULTZ, C. S.; McKEOWN, J. K. L. Introduction to the Special Issue: Toward “Digital Leisure Studies”. **Leisure Sciences**, Abingdon, v. 40, n. 4, p. 223-238, 2018.

SCHWARTZ, G. M. *et al.* Apropriação das tecnologias virtuais como estratégias de intervenção no campo do lazer: os webgames adaptados. **Licere**, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, p. 1-26, 2013. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2013.1882>

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

SCIMAGOJR. **Scimago Journal & Country Rank**. Disponível em: <https://www.scimagojr.com/>. Acesso em: 07 ago. 2019.

SILK, M. *et al.* (Re-)thinking digital leisure, **Leisure Studies**, Abingdon, v. 35, n. 6, p. 712-723, 2016.

SINTAS, J. L; FRANCISCO, L. R.; ÁLVAREZ, E. G. The nature of leisure revisited: an interpretation of digital leisure. **Journal of Leisure Research**, Abingdon, v. 47, n. 1, p. 79-101, 2015.

SPRACKLEN, K. **Digital leisure, the internet and popular culture**. London, UK: Palgrave MacMillan, 2015.

STENROS, J.; PAAVILAINEN, J.; MAYRA, F. The many faces of sociability and social play in games. *In: 13th International Mind Trek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era*, 2009, Tampere. **Proceedings....** New York: ACM, 2009. p. 82-89. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1621857>. Acesso em: 8 ago. 2020.

TAPSCOTT, D. **Grown up digital**. Boston: McGraw-Hill Education, 2008.

TREVORROW, P. Technology running the world: The Nike+ iPod kit and levels of physical activity. **Loisir et Société/Society and Leisure**, Abingdon, v. 35, n. 1, p. 131-154, 2012.

VALTCHANOV, B. L.; PARRY, D. C. “I Like My Peeps”: Diversifying the Net Generation's Digital Leisure. **Leisure Sciences**, New York, v. 39, n. 4, p. 336-354, 2017.

VERBOOY, K. *et al.* Time Is Money: Investigating the Value of Leisure Time and Unpaid Work. **Value in Health**, Nova York, v. 21, n. 12, p. 1428-1436, 2018.

WOOD, L. *et al.* Computer science meets digital leisure: Multiple perspectives on social media and Sport collaborations. **Journal of Leisure Research**, Illinois, p.1-13, 2019.

Endereço dos(as) Autores(as):

Renata Laudaes Silva
Av. 84A, 280, apto 65, Torre 2
Condomínio Parque das Árvores, Jardim Parque Residencial
Rio Claro – SP – 13.506-121
Endereço eletrônico: renata.laudares@gmail.com

Raiana Lídice Mór Fukushima
Rua 24-A, 1515, Bela Vista
Rio Claro –SP –13.506-900
Endereço eletrônico: fukushima@live.com

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro
Rua São Celso, 71, apto 162, bloco B, Vila Domitila
São Paulo – SP – 03.626-000
Endereço eletrônico: anapaulaguizarde@yahoo.com.br

Elisangela Gisele do Carmo
Rua 10, 906
Rio Claro – SP – 13.500-090
Endereço eletrônico: elisgisele16@gmail.com

José Pedro Scarpel Pacheco
Av. 24-A,1515
Rio Claro – SP – 13.506-900
Endereço eletrônico: josep.pacheco@hotmail.com

Gisele Maria Schwartz

Av. 24-A, nº1515

Rio Claro – SP – 13.506-900

Endereço eletrônico: schwartz@rc.unesp.br

Giselle Helena Tavares

Rua da Carioca, 1350, apto 704, Copacabana

Uberlândia – MG – 38.411-151

Endereço eletrônico: gi_htavares@yahoo.com.br