

JOGOS ELETRÔNICOS DURANTE A QUARENTENA DA COVID-19: UM ESTUDO COM ESTUDANTES DA FEF/UNICAMP

Recebido em: 23/10/2023

Aprovado em: 09/12/2023

Licença: 

*Elizabeth Alves de Moraes*¹

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

<https://orcid.org/0009-0006-1206-5786>

*Olivia Cristina Ferreira Ribeiro*²

Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Campinas – SP – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-7226-0720>

RESUMO: A pandemia de Covid-19 modificou drasticamente a vida das pessoas, inclusive as formas como vivenciaram o lazer. Entre as opções no período de quarentena se destacaram o lazer virtual e os jogos eletrônicos. Portanto, essa pesquisa teve como objetivo analisar as vivências de lazer dos universitários da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas no que se refere ao uso dos jogos eletrônicos durante o período de distanciamento social estabelecido pela pandemia de Covid-19. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica e de campo por meio da aplicação de um questionário *online*, que foi respondido por universitários da Faculdade de Educação Física da Unicamp. Os dados foram analisados pela estatística descritiva. Os resultados mostraram que a maioria dos/as participantes da pesquisa utilizaram o lazer virtual e os jogos eletrônicos nos tempos “livres” durante o período citado.

PALAVRAS-CHAVE: Atividades de lazer. Jogos de vídeo. Pandemias.

ELECTRONIC GAMES DURING THE COVID-19 QUARANTINE: A STUDY WITH FEF/UNICAMP STUDENTS

ABSTRACT: The Covid-19 pandemic has drastically changed people's lives, including the ways they experience leisure. Among the options in the quarantine period, virtual leisure and electronic games stood out. Therefore, this research aimed to analyze the leisure experiences of university students from the Faculty of Physical Education of the State University of Campinas regarding the use of electronic games during the period of social distancing established by the Covid-19 pandemic. A bibliographical and field research was carried out through the application of an online questionnaire, which was answered by university students from the Faculty of Physical Education at Unicamp. Data were analyzed using descriptive statistics. The results showed that most of the

¹ Graduação em Educação Física (UNICAMP).

² Docente da Faculdade de Educação Física da UNICAMP e Doutora em Educação Física pela UNICAMP.

research participants used virtual leisure and electronic games in their “free” time during the mentioned period.

KEYWORDS: Leisure activities. Video games. Pandemics.

Introdução

O lazer é um direito constitucional e uma dimensão relevante para a vida de todo ser humano, assim como o trabalho, a educação, a política, entre outros. As práticas culturais vivenciadas no tempo de lazer incluem manifestações físico/esportivas, artísticas, intelectuais, sociais e as turísticas (DUMAZEDIER, 1980; CAMARGO, 1986). Schwartz (2003) ainda acrescenta as vivências de lazer virtuais. Tais práticas são recentes e estão presentes na sociedade desde a década de 70, quando foram criados os jogos digitais, definidos como representações de jogos – não exclusivamente - num nível mais abstrato, por meio de recursos computacionais (LUCCHESI; RIBEIRO, 2009). No caso dos jogos digitais, encontram-se categorias e estilos diferentes. Entre eles, estão os *party games*, jogos que envolvem três ou mais pessoas com contato por meio de vídeo *games*, seus temas variam de acordo com a escolha dos jogadores (WILLIAMS, 1981).

No início do ano de 2020, a enfermidade de Covid-19 (causada pelo Coronavírus SARS-COV-2) provocou uma pandemia mundial, que obrigou a população a permanecer em quarentena e ficar em casa por tempo indeterminado para prevenir a disseminação do vírus, visto que, “as doenças transmitidas por gotículas respiratórias exigem certa proximidade física para ocorrer o contágio e o distanciamento social permite reduzir a transmissão” (AQUINO *et al.*, 2020. p. 245). Essa medida interferiu profundamente no modo de vida das pessoas, inclusive nas práticas de lazer em grupo. Uma das formas de lazer disponíveis foram os jogos eletrônicos que, de acordo com

Araújo *et al.* (2011, p.607) “são um relevante mecanismo de socialização, diversão e aprendizagem”.

De acordo com as recomendações da Fundação Oswaldo Cruz (FIOCRUZ) em 2020 (p. 120), no que se refere à quarentena, “estabelecer contatos telefônicos ou online [...] podem diminuir os impactos negativos das medidas de distanciamento social e proteger a saúde mental.” Em concordância com esse documento Silva, Santos e Oliveira (2020, p. 7) recomendaram: “[...] praticar alguma atividade laboral, de relaxamento e lazer e procurar sempre fortalecer os vínculos — mesmo que à distância — com pessoas que possam possibilitar um bem-estar coletivo maior.”

Algumas pesquisas demonstraram como os usos do tempo e o lazer se alteraram durante a quarentena imposta pela pandemia de Covid-19. Estudo realizado por Montenegro, Queiroz e Dias (2020) com universitários da cidade de Macapá mostrou que o distanciamento social impactou o tempo livre e o lazer dos sujeitos, com isso houve um aumento da “residencialização” e da “virtualização” dessa dimensão da vida. As vivências de lazer que antes aconteciam em contato com a natureza e outras em que se exercitavam a sociabilidade foram substituídas por outras no ambiente doméstico. Houve um aumento de práticas ligadas ao uso da internet, como jogos online; assistir a *lives* e filmes; acesso a redes sociais; uso de celulares e computadores, segundo os autores.

Outro estudo realizado por Ribeiro *et al.* (2020) com adultos e idosos buscou comparar as vivências de lazer antes de março de 2020 e durante os primeiros meses da pandemia de Covid-19. Os autores constataram que os pesquisados alteraram significativamente seus hábitos de lazer, principalmente no que se refere às vivências em que a sociabilidade estava presente, ou seja, as sociais, as atividades físico-esportivas e as turísticas. Também ficou constatado um aumento das atividades de lazer

mediadas por meio da tecnologia e internet, como as *lives* de música, assistir a séries, navegar na internet e nas redes sociais, os encontros e os jogos *online*. De acordo com os autores tais atividades de lazer possibilitaram amenizar o estresse trazido pelo distanciamento social.

Assim, os contatos online e os *party games* seriam possibilidades de lazer que, ao mesmo tempo em que proporcionavam prazer aos jogadores, poderiam auxiliar na manutenção da saúde mental por meio da socialização, visto que os *party games* são, também, uma forma de contato social *online*.

A partir desse contexto, e, ainda, considerando os poucos estudos sobre essa temática, esse trabalho buscou responder às seguintes perguntas: durante a primeira parte da quarentena imposta pela pandemia de Covid-19 (março a setembro de 2020) os alunos de graduação da FEF/Unicamp vivenciaram atividades virtuais de lazer? Se afirmativo, os jogos *online* e os *party games* fizeram parte de suas escolhas de lazer virtual? Os estudantes se mantiveram nesses jogos por causa desse contato social online? Os *party games* contribuíram para uma melhor vivência da quarentena no que se refere à tensão causada pela pandemia?

Portanto, o objetivo geral dessa pesquisa foi analisar as vivências de lazer dos/as universitários/as da FEF/Unicamp no que se refere ao uso dos jogos eletrônicos durante o período de distanciamento social estabelecido pela pandemia de Covid-19. No que se refere aos objetivos específicos, pretendeu: a) Verificar se durante a quarentena imposta pela pandemia de Covid-19 houve prevalência do lazer virtual pelos/as alunos/as da FEF/Unicamp; b) investigar se nesse lazer virtual houve aumento de participação dos jogos eletrônicos e dos *party games* por esse público; c) Compreender a relevância dos *party games* como possibilidade de lazer para os/as estudantes da FEF/Unicamp.

Abordagem Metodológica

Para esse estudo foi realizada uma pesquisa bibliográfica, como a análise dos resultados de experiências de pesquisa e as teorias desenvolvidas por diferentes autores que possuem proximidade com o tema escolhido. Os materiais consultados foram livros, teses, dissertações, artigos, entre outros materiais.

E, também, foi utilizada a pesquisa de campo que, segundo Marconi e Lakatos (2017) é aquela com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles. Para essa pesquisa de campo foi utilizado um questionário feito por meio do *Google Forms* com perguntas fechadas. O questionário foi divulgado de forma *online*, por meio de redes sociais como *Facebook*, *Whatsapp* e *Instagram*, e do e-mail institucional, que foi ser preenchido por um grupo de 58 estudantes da FEF/Unicamp. Todos os participantes da pesquisa assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido que foi adaptado para o formato *online*.

O questionário foi aplicado com o intuito de analisar como os jogos *online* foram utilizados no lazer dos alunos durante a quarentena e o quanto foram usados, visto que, em um contexto pandêmico, não era possível sair de casa para muitas formas de lazer.

Os dados coletados em relação ao perfil socioeconômico foram: idade, sexo biológico, estado civil, se possui filhos, renda, tipo de trabalho e quais itens (referentes ao lazer virtual) os participantes da pesquisa possuíam em casa, tais dados ajudaram a identificar o grupo participante do estudo. Considerando o contexto do distanciamento social a partir da paralisação da Unicamp (13 de março de 2020), as questões do questionário versaram sobre os tipos de lazer vivenciados nesse período, quais tipos de atividades de lazer virtual foram vivenciadas. A respeito dos jogos *online* foi

questionado quais foram acessados e como se dava a comunicação com outros jogadores. Ainda, foi realizada uma comparação dos primeiros meses de 2021 com o mesmo período do ano de 2020, a respeito do tipo de lazer que foi praticado.

A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética da Unicamp, com o CAAE 45445621.4.0000.5404.

Sobre o Lazer

Consideramos o lazer como “uma necessidade humana e como dimensão da cultura caracterizada pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social” (GOMES, 2011, p. 19). A autora inclui como vivência as diversas práticas corporais, a festa, o cinema, o teatro, a pintura, a literatura, o desenho, o jogo, a brincadeira, o artesanato, as diversões por meio da internet, a música e outras possibilidades (GOMES, 2011).

Essas vivências ocorrem no tempo ‘livre’ das obrigações dos indivíduos, embora concordemos com Marcellino (2013), quando enfatiza que tempo nenhum é livre de normas e de coações sociais. Ainda ponderamos o ócio como possibilidade, uma vez que o ‘não fazer nada’, também pode ser uma escolha do indivíduo no seu tempo livre. O ‘dolce far niente’ (‘o doce não fazer nada’), expressão criada pelos italianos, nos remete à contemplação, ou a uma pessoa deitada numa rede, ou à beira-mar, ou, ainda, apreciando outras paisagens. Todavia, a meditação, as técnicas de relaxamento e o banho de sol também são possibilidades de ócio (RIBEIRO, 2014).

No que se refere aos jogos, consideramos a visão de Huizinga (1990, p. 16) como: “atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual [...] uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro”.

A respeito das manifestações culturais, diversos autores classificam as formas de se praticar o lazer. Dumazedier (1980, p.25), sociólogo francês criou uma classificação, denominado de interesses do lazer, são eles: “interesses artísticos, intelectuais, manuais, físico-esportivos e sociais”. O autor afirma que todo lazer se enquadra em um desses interesses, porém ressalta que uma prática de lazer pode se enquadrar em mais de categorias.

O interesse artístico tem como principal aspecto a busca pela estética e pelo encantamento, seja por imagens, emoções ou sentimentos, criando obras de arte em qualquer nível. Exemplos são as artes plásticas, a música, o teatro, o cinema, a dança, entre outras. No interesse intelectual, se busca informações objetivas, racionais. Exemplos incluem jogos de tabuleiro, cubo mágico e cursos/palestras para adquirir conhecimento. Os interesses manuais envolvem a manipulação construtiva de materiais e objetos ou a natureza. O foco é o processo de criação, não necessariamente o produto. Exemplos incluem jardinagem, carpintaria, culinária e artesanato. Os interesses físico-esportivos têm como base a movimentação corporal e o exercício físico. O prazer nesse interesse está não só em movimentar o próprio corpo, como, também, assistir outras pessoas se movimentarem e essa segunda prática é bastante difundida pelas grandes mídias. O interesse social se manifesta quando a busca pelo contato com outras pessoas, acima ainda de outro interesse. Nesse tipo de lazer o prazer vem com a interação social, como, por exemplo, uma festa ou reunião com amigos.

Embora criticada por vários autores, essa classificação nos ajuda a dar respostas para alguns aspectos do lazer, como, por exemplo, para atuar no planejamento do lazer (MELO; ALVES JÚNIOR, 2012). No caso desta pesquisa, nos ajudou a refletir sobre as vivências de lazer dos universitários na quarentena. Esse conjunto de interesses é denominado de conteúdos culturais do lazer.

Visando ampliar essas categorias do lazer, Camargo (1986), autor brasileiro, acrescentou o interesse turístico que tem como foco o deslocamento e um nível qualitativo como experiência cultural, envolver passeios, excursões, viagens de reconhecimento, contemplação de locais ou aprendizado.

Ainda, com o crescente desenvolvimento da tecnologia, Schwartz (2003) autora brasileira propôs a inclusão dos interesses virtuais, “uma vez que estes meios facilitam a relação têmico-espacial modificam a forma de ação das pessoas numa dimensão própria, social e receptiva” (p. 26). O lazer virtual é aquele que necessita da interação com um aparelho eletrônico para vivenciá-lo, pode ser um aparelho sofisticado próprio ou um computador. No que se refere à rede de internet a autora relata:

Quando o foco recai sobre a relação entre a utilização da rede internet e o lazer, Schwartz e Silva (2000) evidenciaram em seus estudos que a procura de divertimento e de aprimoramento da relação interpessoal foram os principais objetivos para acesso à rede. (SCHWARTZ, 2003, p.29).

Essa afirmação de Schwartz é importante para compreender como a internet se relaciona com o lazer e como essa relação influencia no contato mesmo que virtualmente.

O Lazer Virtual e os Jogos Eletrônicos

A partir dessa perspectiva, refletiremos sobre o surgimento do lazer virtual, visto que a autora traz a virtualidade como “uma nova etapa histórica”. Os estudos a respeito do lazer virtual são recentes, porém se observarmos, “as primeiras formas de lazer por meio de aparelhos eletrônicos existem desde a década de 60, considerando que os primeiros jogos digitais surgiram poucos anos antes (BATISTA *et al.*, 2007, p.2)”. Para melhor entendimento será usado o conceito de jogos digitais de Reis e Cavichioli (2014, p.312) que afirmam que eles “são produtos culturais contemporâneos utilizados principalmente como motor de experiências lúdicas vivenciadas no chamado tempo de lazer”. Utilizaremos o conceito de jogos digitais como sinônimo de jogos eletrônicos.

No contexto histórico, o primeiro jogo eletrônico foi criado em 1958, como um teste realizado pelo engenheiro Willy Higginbotham, que notou a capacidade de um osciloscópio simular resistência do ar em um projétil. Então foi criado do *Tennis for Two* (DEMARIA, 2018, p.50), esse jogo deveria ser jogado em duas pessoas, pois não existia inteligência artificial para ser o oponente. Em 1961, um jogo chamado “*Spacewar!*” foi criado para demonstrar a capacidade dos computadores do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (PINHEIRO, 2008, p.72).

Porém, esses jogos não progrediram como jogo eletrônico, visto que foi apenas uma programação em um aparelho específico e não era acessado por outras pessoas. Então, podemos considerar que o lazer virtual só surge em 1967 com Ralph Baer, que criou o Brown Box, um dispositivo que poderia ser conectado pela primeira vez em uma televisão e era direcionado exclusivamente ao lazer virtual e não mais adaptações de outros sistemas e linguagens de programação. (PINHEIRO, 2008, p. 74)

Posteriormente, o jogo *Spacewar!* de 1961 foi adaptado para os fliperamas, que começaram a ser comercializados, dando início a um aumento do uso de jogos eletrônicos como lazer por todo o mundo (BATISTA *et al.*, 2007).

Jogos de fliperama começaram a aparecer em todo o mundo. As primeiras casas de fliperama foram abertas, fornecendo locais específicos para jogar videogames operados com moedas, e para se sociabilizar com amigos (EDDY, 2012, *apud*, 2012, PERANI; REGIS, 2015, p.2).

Com o passar dos anos a tecnologia dos consoles se desenvolveu. A praticidade fornecida por eles tornou o sucesso e a evolução ainda maior, visto que, os jogos passaram a não necessitar da locomoção para um local específico de jogo e começaram a ser fruídos nas próprias casas.

Os jogos eletrônicos ampliaram seu alcance, antes apenas para um lugar fixo com computadores e consoles e, a partir de 1979 com o surgimento dos portáteis, consoles que poderiam ser carregados com o jogador (MACIEL; VENTURELLI, 2004,

p.171). Porém, os videogames portáteis só começaram a ter relevância em 1989 após o lançamento do *Game Boy* pela Nintendo, gerando o sucesso mundial: o Tetris (BEZERRA; LOPES, 2011).

E, ao pensar na praticidade de transportar consigo esse tipo de lazer, nos celulares, um dos primeiros jogos eletrônicos conhecidos foi o *Snake* em 1997 (PASE; TIETZMANN, 2017). O jogo não possuía nenhuma inovação em relação à jogabilidade ou aos gráficos de outros jogos eletrônicos, mas a mobilidade de ter um jogo no próprio aparelho celular foi o que o levou a se popularizar. Posteriormente, tal jogo passou a ser chamado de jogo *mobile* (PITTOL, 2019), que significa móvel em português. E, assim como os consoles, os celulares também se desenvolveram, dando lugar aos *smartphones* que possibilitaram o acesso de várias pessoas aos jogos *mobile*. (PITTOL, 2019).

No início da criação dos jogos eletrônicos, os *multiplayers*, jogos para mais de um jogador eram mais comuns, porém com o desenvolvimento dos consoles, a jogatina passou a acontecer individualmente (*single players*), cada jogador em sua própria casa sem contato presencial ou virtual. Em contrapartida, os computadores começaram a ser utilizados mais frequentemente para o lazer e, com o desenvolvimento da internet, a prática de jogar *jogos multiplayer* é popularizada novamente, visto que “com a conexão em rede e com os jogos *multiplayers*, foi se tornando possível a participação simultânea e remota de vários jogadores no mesmo jogo” (REIS; CAVICHIOLLI, 2014, p. 343).

Como a quantidade de pessoas que consomem e se divertem com jogos eletrônicos aumenta a cada ano, os gêneros diferentes abrangidos por eles também crescem e atingem os mais diversos públicos (NASCIMENTO; ORIOL, 2021). Nesta

pesquisa foi utilizada a classificação de dois autores para chegar ao foco principal desta pesquisa.

Em geral a classificação dos jogos digitais é realizada através do agrupamento dos tipos de jogos que apresentam ou obedecem, respectivamente, a características e critérios similares (LUCCHESI; RIBEIRO 2009, p.10).

Assim, categorizaram os jogos eletrônicos em oito grupos segundo Battaiola (2000), são eles: estratégia, simuladores, aventura, infantil, passatempo, RPG, esportes e educacionais. García (2022) realizou um novo agrupamento por gênero, além dos citados acima foram incluídos: ação, tiros, carreiras, musicais, de dança e jogos em grupo. As três últimas categorias foram agrupadas pela autora em um gênero chamado de *party games* (GARCÍA, 2022, p.14). Os *party games*, foram utilizados nesse trabalho como sinônimo de jogos de festa ou jogos em grupo.

Além da possibilidade dos jogadores se conectarem jogando, independente de distâncias, a comunicação com as outras pessoas, se tornou possível a partir de *chats* de conversa (comunicação em tempo real, por meio de mensagens via internet) dentro do próprio jogo e, em alguns casos, a comunicação por voz. Matos, Pinheiro e Bahia (2020, p.266) afirmam que “a prática de lazer em grupo influencia na permanência na atividade”. Logo, essa ferramenta de comunicação fez com que fosse possível se aproximar virtualmente de pessoas com um interesse em comum.

A comunicação não é compreendida de forma unânime por todos os pesquisadores, porém de modo geral, utilizaremos a concepção de João Queiroz (2006, p.1) que afirma: “se dois, ou mais organismos (ou partes deles) entram em uma forma de interação, então parecem fazê-lo porque são capazes de comunicação”.

A evolução dos meios de comunicação aumentou a velocidade em que as informações eram transmitidas, então os seres humanos partiram de sons e gestos frente a frente até chamadas de vídeo com pessoas distantes entre si. (SANTOS, 2008). Em

jogos se tornou possível conversar, por meio de texto ou voz com pessoas que estão jogando ou, mesmo, acessar uma sala de *chat* para conversar simultaneamente com um grupo de diversas pessoas enquanto estas assistem alguém jogar. O que era apenas uma facilidade, se tornou uma necessidade em meio à uma pandemia, em que o isolamento social impediu as pessoas de se aproximarem fisicamente, levando-as ao meio digital para se comunicarem. Reuniões, aulas, conversas cotidianas e jogos virtuais tiveram uma ênfase em 2020 e é sobre isso que será tratado o próximo tópico.

Covid-19

No ano de 2020, uma pandemia foi reconhecida pela OMS (Organização Mundial da Saúde) em razão da doença causada pelo coronavírus Sars-Cov 2, a Covid-19. Tal doença tem uma velocidade de propagação alta e transmitida principalmente por partículas de saliva de um indivíduo infectado. Houve mais de 600 milhões de casos de contaminação e mais de 6,5 milhões de mortes registrados pela OMS mundialmente, enquanto no Brasil foram mais de 700 mil mortes pelo vírus (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2022).

Devido à falta de medidas preventivas, como vacinas e medicamentos, para o combate à Covid-19, a OMS recomendou intervenções não farmacológicas (INFs), de modo que amenizasse a transmissão do vírus. Entre as medidas estão: lavar as mãos, uso de máscaras e distanciamento social. O distanciamento social, por sua vez, “abrange o isolamento de casos, a quarentena aplicada a contatos e a prática voluntária de não frequentar locais com aglomerações de pessoas (GARCIA; DUARTE, 2020, p.2)”.

Desde que o início da pandemia de Covid-19, declarado pela OMS, dia 11 de março de 2020, o mundo sofreu impactos consideráveis em relação à comunicação

interpessoal, visto que se tornaram primordialmente virtuais. O reitor da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Marcelo Knobel, divulgou a suspensão das atividades acadêmicas e eventos dentro do *campus*, do dia 13 de março de 2020 a 14 de abril de 2020, que posteriormente foi prorrogado. Essa medida foi tomada devido à pandemia da Covid-19 e ao decreto de distanciamento social adotado pela OMS, visto que muitos estudantes e funcionários circulam diariamente pela universidade, o que fez com que muitos alunos/as limitassem suas vidas sociais à comunicação virtual ou outros ambientes sem aglomeração.

Com o aumento das contaminações e mortes em decorrência da Covid-19 (WHO, 2022), o período de distanciamento social e atividades remotas foi prorrogado indefinidamente durante os anos de 2020 e 2021. No ano de 2022, a reitoria da Unicamp definiu o retorno às atividades presenciais para o dia 14 de março, com uso de máscaras e medidas de distanciamento em locais de aglomeração como o restaurante universitário, por exemplo. Ao considerar o período de decreto da universidade, estudantes e professores realizaram atividades à distância e por dois anos (de 13 de março de 2020 a 14 de março de 2022), conseqüentemente, sem contato presencial, e foi utilizado o meio virtual para socializar, trabalhar e praticar o lazer.

O trabalho e o estudo, ao se tornarem remotos, interferiram no dia a dia dos universitários, pois não existia mais uma delimitação explícita das horas destinadas a cada atividade: estudos, cuidados com a casa, convívio familiar e lazer (LOSEKANN ; MOURÃO, 2020, p.73). Porém, ainda que as alternativas de lazer fossem reduzidas, houve um aumento na vivência do lazer virtual, como assistir TVs por assinatura, séries, *lives*, jogos *online*, entre outras (MATOS; PINHEIRO; BAHIA, 2020, p.275; MONTENEGRO; QUEIROZ; DIAS, 2020) Portanto, com estes aportes teóricos, a

pesquisa demonstrada nesse trabalho tem como objeto o período pandêmico e os lazeres virtuais.

Resultados e Discussão

O questionário usado para a coleta de dados nessa pesquisa foi dividido em três eixos: 1) Perfil Socioeconômico, 2) Questões referentes às vivências de lazer no ano de 2020 e 3) Questões referentes ao lazer no ano de 2021.

Assim como foi citado anteriormente na metodologia, a amostra da pesquisa foi composta por 57 pessoas, todo/as aluno/as matriculadas regularmente em Educação Física na FEF/Unicamp no ano de 2020. Em relação ao sexo dos discentes, 65% eram do sexo masculino (37 alunos) e 35% eram do sexo feminino (20 alunas), o que divergiu da pesquisa realizada por Castilho, Ribeiro e Ungueri (2020) em que a maioria dos estudantes que responderam ao questionário eram mulheres.

Acerca do estado civil, 86% eram solteiros/as, 7% se declararam em união estável, 5% eram casados/as civilmente e apenas 2% eram divorciados/as. A maioria (96%) afirmou não possuir filhos. Ainda sobre o perfil socioeconômico, os/as estudantes foram questionados a respeito da renda mensal individual e do tipo de trabalho exercido (nesse caso podiam assinalar mais de uma opção).

A renda mensal de 70% dos participantes da pesquisa não atingia dois mil reais, e, entre essa maioria: 30% responderam que recebiam até mil reais e, 40%, de mil a dois mil reais. O restante, que recebia acima de dois mil reais são divididos da seguinte forma: 5% tinha renda entre dois e três mil reais, 4% de três a cinco mil reais, 7% de cinco a sete mil e apenas 2% recebiam dez mil reais ou mais; outros 12% preferiram não responder. Assim como na pesquisa realizada por Ribeiro e Rosa (2023), a renda mensal da maioria dos estudantes não ultrapassa os dois mil reais, o que para os autores, pode

ser uma barreira para praticar o lazer. Estes dados corroboram, também com o resultado do estudo de Castilho, Ribeiro e Ungueri (2020), em que 67,2% dos estudantes que responderam ao questionário tinham renda menor que um salário mínimo.

Em relação aos cargos e funções, a mais selecionada foi a de estudante, o que era esperado visto que a pesquisa foi realizada com alunos/as da graduação; o trabalho sem carteira assinada foi resposta para 21 (36,84%) dos participantes; carteira assinada, servidor público, desempregado e empresário tiveram respectivamente, seis (6), quatro (4), três (3) e uma (1) respostas.

Na segunda parte do questionário, os/as participantes foram informados/as de que deveriam responder as perguntas de acordo com o contexto de paralisação da Unicamp e considerar o distanciamento social devido ao decreto do anúncio da pandemia da Covid 19 (dia 13 de março de 2020) até o mês de setembro de 2020, em que ocorreu a entrada de São Paulo na faixa amarela. Essa fase de acordo com o Plano de São Paulo de combate à Covid-19 foi o início da flexibilização de algumas atividades não essenciais.

Foi questionado aos participantes da pesquisa quais atividades obrigatórias foram mantidas no período citado. Em relação às obrigações com a faculdade: 91,23% dos discentes mantiveram aulas da faculdade, 63,16% continuaram com os estudos e leituras em casa, 29,82% desenvolveram pesquisas e 13 (22,81%) mantiveram o programa PAD (Programa de Apoio Didático, que é uma monitoria que o aluno exerce em alguma disciplina).

Em relação ao trabalho ou estágios, 66,67% deram continuidade e 40,35% treinaram alguma modalidade esportiva nesse período. Entre os participantes, 14,04% seguiram com seus compromissos religiosos e 7,02% com compromissos políticos e sociais.

No que se refere ao cuidado com filhos ou outros membros da família, 28,07% dos estudantes permaneceram com essa obrigação e a maioria dos/das universitários/as realizaram os afazeres domésticos durante os meses pesquisados. Dos/as participantes que não responderam sobre afazeres domésticos, duas são mulheres e nove são homens, com isso podemos relacionar com a pesquisa de Oliveira; Queiroz e Diniz (2020, p. 5), “as mulheres, durante a pandemia, [...] estão mais sobrecarregadas com as várias atividades realizadas em suas casas, incluindo aí as atribuições do cuidado.” Os autores tratam tanto do cuidado com a casa quanto com cuidado com membros da família que, no caso desta pesquisa, se mostrou equilibrado entre ambos os gêneros.

No que se refere às atividades de lazer vivenciadas pelos/as participantes da pesquisa em 2020, a maioria dos universitários/as (89,47%) vivenciou o lazer virtual, e com isso reforça as pesquisas já apresentadas de Matos, Pinheiro e Bahia (2020) e Montenegro, Queiroz e Dias (2020) e Falcão *et al.* (2023), em que os participantes da pesquisa revelaram que esse foi interesse de lazer mais vivenciado durante o período de isolamento.

Com mais de 70% das escolhas, se destacaram, também, as vivências físico-esportivas (78,95%), artísticas (75,44%) e intelectuais (73,68%). Não houve, assim, uma diferenciação destas atividades das quais os/as pesquisados participaram durante esse período. Tais resultados se diferenciaram da pesquisa de Ribeiro e Rosa (2023) com relação aos interesses físico-esportivos e intelectuais, em que as vivências desse tipo de lazer foram consideravelmente menores. Esses dados também contrastam com a pesquisa de Ribeiro *et al.* (2020), no início da pandemia, em que muitos/as pesquisados, responderam sentir falta das atividades físico-esportivas. Porém, ao tratar dos interesses artísticos, assim como em Ribeiro e Rosa (2023) a quantidade de respostas foi marcante

considerando o contexto pandêmico. Outras formas de lazer vivenciadas foram o ócio e as atividades manuais com 64,91% e 43,96%, respectivamente.

Levando em consideração o distanciamento social e o fechamento temporário de alguns locais³ em que era possível realizar essas práticas no estado de São Paulo, o lazer social (28,07%) e turístico (14,04%) foram os menos vivenciados durante a quarentena, assim como aponta Ribeiro e Rosa (2023).

Ao aprofundar o enfoque da presente pesquisa no lazer virtual, os dados que se seguem buscam compreender especificamente este aspecto do lazer. A pergunta seguinte buscou orientar qual atividade desse interesse do lazer era mais exercida e, assim como no estudo de Ribeiro e Rosa (2023), Castilho, Ribeiro e Ungueri (2020) e Falcão *et al.* (2023) assistir séries/filmes foi a atividade mais recorrente entre os/as alunos/as, juntamente com o uso das redes sociais, ambas com 94,74% das respostas. Em seguida, as atividades virtuais mais citadas foram: vivenciar jogos online (78,95%), participar de reuniões com amigos virtualmente (75,44%), participar de jogos offline (66,67%), assistir *streams* musicais e assistir TV por assinatura (ambas com 59,65%) e, também, participar de *streams* de jogos (50,88%). Algumas das atividades aqui elencadas podem fazer parte de mais de um interesse de lazer, visto que, pode haver diversos interesses que necessitam do uso do virtual como meio de acessar tais atividades, por exemplo: assistir filmes e séries, em que o caráter artístico é presente e existe o uso das plataformas virtuais de *streaming* para acessá-los.

A respeito do tempo dedicado ao lazer virtual, 68,42% dos participantes afirmaram utilizar até quatro horas) por dia; 24,56% dedicavam de cinco a oito horas por dia e apenas 7% utilizaram de doze a quinze (12h a 15h) horas diárias. Estes dados contrastam com a pesquisa de Malta *et al.* (2020) em que jovens de 18 a 29 anos

³ De acordo com o decreto nº 64.881, de 22/03/20, serviços considerados não essenciais deveriam ser fechados temporariamente para evitar aglomerações. Disponível em: <https://www.saopaulo.sp.gov.br/coronavirus/quarentena/>. Acesso: 15 nov. 2022.

dedicavam em média 7,2 horas aos computadores e *tablets* e houve um aumento de 3 horas em relação ao período pré-pandemia. Os autores ressaltam, também, as horas de uso da TV, que foram de 2,8 horas com um aumento de uma hora e meia durante a pandemia. Então, é possível comparar com os dados coletados em outra pergunta do questionário, em que assistir séries e filmes foi a atividade mais praticada pelos/as universitários/as, visto que é possível assistir a partir de computadores, *tablets* e televisões.

A próxima pergunta focou nos participantes que utilizavam jogos *online* em seus momentos de lazer e buscou identificar aqueles que já participavam desse lazer virtual antes da pandemia que alcançaram 57,89%. E, os/as alunos/as que começaram a jogar durante a pandemia foram de 24,56%. Esses dados podem ser mais bem compreendidos se retomarmos o conceito de “virtualização” do lazer, já abordado, em que a necessidade de se manter no ambiente doméstico fez com que as atividades de lazer sofressem uma “residencialização” e a disponibilidade de atividades se limitou ao ambiente virtual na pandemia (MONTENEGRO; QUEIROZ; DIAS, 2020).

No que diz respeito aos jogos *online* mais vivenciados no período da pandemia, o jogo *Gartic* foi o mais aderido com 64,91%, seguido por: *Among Us* (54,39%), jogos de Carta (40,35%), *Gartic Phone* (36,84%) e *Stopots* (35,09%). Ao observar os cinco primeiros jogos dessa lista, é notável dois fatores importantes: todos são *online* e gratuitos para celular e são jogados com duas ou mais pessoas. Vale ressaltar que, todos os/as universitários/as participantes dessa pesquisa possuíam celular, o que é um fator importante para jogos e a conexão *online*, visto que “os *mobiles* trouxeram consigo um dos mais, se não o maior de seus atrativos, a acessibilidade, tornando fácil e rápido a conectividade com outras pessoas” (SILVA; SANTOS; OLIVEIRA, 2020, p.5).

Ao observar as características desses cinco jogos, é notável que todos se encaixam na categoria de *party games*. O *Gartic* (jogo com salas coletivas destinado a adivinhar desenhos), o *Among Us* (jogo que se deve encontrar o impostor entre dez pessoas enquanto realiza tarefas), os Jogos de Carta (uno, truco, buraco etc, com vários jogadores), o *Gartic Phone* (telefone sem fio por meio de desenhos, em uma sala virtual com várias pessoas) e o *Stopots* (jogo de stop/adedonha em uma sala com diversas pessoas) e todos apresentam chat de mensagem. Retomando os gêneros citados na introdução desse trabalho *party games* são entendidos como jogos de festa ou jogos em grupo que geralmente incluem mais pessoas e que devem competir pela maior quantidade de pontos (BELLI; RAVENTÓS, 2008).

Alguns outros itens também obtiveram números expressivos: Jogos de Tabuleiro (28,07%), *League of Legends* (26,32%), *Clash Royale* (22,81%), *Brawl Stars* (15,79%), *Counter Strike* (14,04%), *Valorant* (14,04%), *Freefire* (12,28%), não participou do jogo (12,28%) e *Pummel Party* (1,75%). Ao contrário dos primeiros jogos da lista, estes não são *party games* (com exceção do *Pummel Party*, um jogo pago e menos conhecido) porém, todos possuem chat de mensagem ou chat de mensagem e voz (*Valorant* e *Freefire*). Além disso, 19,3% dos/as participantes declararam ter jogado outro jogo, alguns também *online* e, outros, individuais.

Os jogos *online* acima citados possibilitam contato virtual com outros jogadores e, na maioria deles, é necessário que haja comunicação entre todos para que a partida aconteça de forma agradável. Por isso, foi questionado aos participantes da pesquisa o modo com o qual era feita a comunicação ao jogar e as respostas foram: 61, 4% universitários/as usaram chat de voz fora do jogo, 52,63% usaram chat de mensagem e 28,07% utilizaram chat de voz dentro do jogo. Além disso, 11 participantes

responderam que não havia comunicação dentro dos jogos (19, 3%) e nove responderam que não participaram desse tipo de jogos online (15,79%).

A comunicação por voz fora do jogo foi a mais utilizada e podemos relacionar esse dado ao fato de que os jogos mais jogados em grupo pelos/as estudantes não possuem chat de voz (SCHMIDT; GUSSO; CARELLI, 2021). E, também, como a maioria dos contatos em jogos eram feitos com pessoas que já se conheciam, é possível que tenham optado por conversar por voz, para se sentirem mais presentes. O uso do chat de mensagem se deve ao fato de alguns jogos não possuírem contato por voz e, como 61,4% jogavam com pessoas aleatórias, foi a ferramenta disponível no momento para manter a comunicação.

Com relação aos participantes dos jogos, os/as universitários/as que jogavam *online* tinham contato virtual com algumas pessoas e a maioria da socialização (71, 93%) foi feita com pessoas das quais já se tinha contato fora do jogo (virtual ou pessoalmente); jogar com pessoas aleatórias que encontraram no jogo foi o que 61,4% dos/as universitários/as escolheram fazer e, 24,56% jogaram com pessoas que conheceram no jogo. Apenas um/a aluno/a teve contato com pessoas que estavam apenas assistindo as partidas. Mais de 70% dos/as pesquisados jogaram com pessoas que já tinham um contato anterior ao próprio jogo e podemos citar como possíveis motivos desse resultado: “procurar sempre fortalecer os vínculos –mesmo que à distância –com pessoas que possam possibilitar um bem-estar coletivo maior” (SILVA; SANTOS; OLIVEIRA, 2020, p.7) e o fato de que desfrutar da companhia dos familiares e amigos no tempo livre ter sido a vivência mais saudosa (RIBEIRO *et al.*, 2020). As pessoas que experienciaram o lazer com pessoas aleatórias, sentiram a necessidade do contato social, porém buscaram no jogo *online* (que possui ferramentas para isso) algum

modo de socializar e diminuir a sensação de falta de companhia que os fariam desistir de se manterem no jogo (MATOS; PINHEIRO; BAHIA, 2020).

O contato em jogos *online* vivenciado pelos/as alunos/as trouxe algumas percepções acerca da relação social-virtual experienciada na pandemia, portanto vale ressaltar que as três mais elencadas foram: permitiu uma vivência prazerosa/divertida no tempo de lazer (70,18%), permitiu aliviar o estresse do distanciamento social (63,16%) e relaxar das tensões causados pela pandemia, (medo de se contaminar, o medo de que membros da família contraíssem a Covid-19 e o medo da morte), citado por um pouco mais da metade dos/as estudantes (50,88%). Em relação aos dados mais relevantes é essencial considerar a visão de Deslandes e Coutinho (2020, p.2) “aposta-se que a interatividade e a mobilidade da internet podem amenizar os efeitos desta medida que suprimiu para tantos a presencialidade da interação humana.” É possível apontar, assim, que os jogos *online* foram essenciais para uma melhor (sobre)vivência durante a pandemia de Covid-19.

As últimas duas perguntas se referiam ao período do início de 2021, portanto essa é a terceira etapa do questionário. A primeira pergunta retomou os interesses culturais do lazer e qual deles foi o mais vivenciado no período escolhido (2021), e o interesse do lazer mais fruído foi o lazer virtual (78,95%), assim como em 2020. Em segundo lugar, com o mesmo percentual, os interesses físico-esportivos e os artísticos 63,16% , seguidos do ócio (52,53%), dos intelectuais (50,88%) e manuais (36,84%). As duas últimas categorias menos vivenciadas em 2021 continuaram ser os interesses sociais (19,3%) e os interesses turísticos (8,77%), não obstante estes interesses tiveram uma queda considerável de 2020 a 2021, quando é feita a comparação com os dados da própria pesquisa.

Essa queda dos interesses sociais e turísticos entra em contradição com o momento vivido, visto que em 2021 houve uma flexibilização maior das medidas restritivas (PLANO DE SÃO PAULO, 2021), portanto as pessoas poderiam se encontrar em locais abertos e sem aglomeração. Porém, essa redução pelos interesses turísticos e sociais, “pode ter sido causado pelo aumento do interesse por outras atividades” (RIBEIRO, ROSA, 2023). O lazer virtual seguiu como o mais fruído, o que leva a crer, em concordância com os dados dos outros interesses, que os/as alunos/as, se mantinham confinados, respeitando as medidas de segurança da Covid-19 e, por isso, conservaram lazeres mais domésticos. Outra razão pode ter sido pelo fato que no que se refere às viagens é necessário condições financeiras para tal.

Para finalizar o questionário, foi necessário compreender se os jogos *online* se tornaram presentes e persistiram como um tipo de lazer na vida dos/as estudantes, portanto, ainda em relação a 2021, os/ as estudantes: Jogavam em 2020 e continuaram jogando (57,89%); jogavam em 2020, passaram também a assistir os jogos *online* e continuaram jogando e assistindo em 2021 (19,30%); Jogava em 2020, porém não em 2021 (15,79%). Corroborando com os outros dados da pesquisa, em que observamos que o lazer virtual foi muito utilizado também no ano de 2021, é possível perceber o motivo da quantidade de participantes que jogaram em 2020 e continuaram em 2021 ser muito maior do que as outras duas respostas.

Considerações Finais

O presente estudo visou analisar as vivências de lazer dos universitários da FEF/Unicamp no que se refere ao uso dos jogos eletrônicos durante o período de distanciamento social estabelecido pela pandemia de Covid-19 no período dos anos de 2020 e 2021.

Confirmou-se que a maioria dos/as participantes da pesquisa vivenciou os jogos *online* durante o período citado e o tempo nessa atividade variou até quatro horas por dia, para esse grupo. Houve uma ampla busca por esse tipo de lazer, visto que, com o deslocamento limitado, as formas de utilizar o tempo livre ficaram limitadas ao ambiente residencial, tanto no primeiro ano da pandemia (2020), quanto também em 2021.

Outras vivências de lazer que dependiam da tecnologia e internet se destacaram como assistir a séries, acessar redes sociais, reuniões virtuais com amigos etc. Tais estudantes ainda vivenciaram outros interesses culturais do lazer, com menos possibilidade nos sociais e turísticos, devido à quarentena. O ambiente virtual se tornou, desta forma, um grande aliado do lazer no período pandêmico e o fenômeno da internet maximizou as possibilidades por conta das diversas conexões que ela proporcionou.

Ainda, no que se refere especificamente aos *party games*, houve uma busca por esse tipo de jogo, que promovia a interação social tão escassa naquele momento. O jogo *Gartic*, o *Among Us* e os jogos de Carta se destacaram. A conexão com outras pessoas por meio da internet se tornou uma realidade, porém não se descartou o fato que muitos/as estudantes que já jogavam não mudaram seus hábitos de lazer, apenas migraram momentaneamente para os *party games*.

E, um fator importante na pesquisa foi notar que os/as alunos/as consideraram o lazer naquele período como um modo de, além da busca do prazer, também aliviar as tensões causadas pelo confinamento e pelas notícias relacionadas ao coronavírus. Todas as formas de lazer vivenciadas foram eficazes no período, porém, o lazer virtual teve um papel crucial na diminuição do estresse dos/as estudantes.

Uma das limitações da pesquisa foi o número de universitários/as participantes da pesquisa que restringiu por vezes algumas compreensões, visto que a amostra foi

pequena. No entanto, não podemos esquecer que a percepção das dificuldades possibilita, por outro lado, novas perspectivas de pesquisa.

Esta pesquisa proporcionou um esclarecimento a respeito do tema. Porém novas pesquisas são necessárias, com grupos diferentes, com abordagens mais qualitativas para aprofundar a compreensão no âmbito do lazer virtual. E, ainda, para analisar como esse interesse cultural do lazer se desenvolve e pode ser efetivo na conexão entre as pessoas que fazem uso desse lazer virtual/social não somente nos momentos de confinamento.

REFERÊNCIAS

AQUINO, E.M. M. L. L. *et al.* Medidas de distanciamento social no controle da pandemia de COVID-19: potenciais impactos e desafios no Brasil. **Ciênc. saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 25, p. 2423- 2446, junho 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/341950256_Medidas_de_distanciamento_social_no_controle_da_pandemia_de_COVID19_potenciais_impactos_e_desafios_no_Brasil. Acesso em: 14 out. 2021.

ARAÚJO, B. M. R. *et al.* Virtualização esportiva e os novos paradigmas para o movimento humano. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 17, p. 600-609, 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/motriz/a/hBftGWHjJGnQHYdjpSQ86QF/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 09 mai. 2021.

BATISTA, M. de L. S. *et al.* **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos**. v. 24, 2007. Disponível em: <https://docplayer.com.br/8681303-Um-estudo-sobre-a-historia-dos-jogos-eletronicos.html>. Acesso em: 09 mai. 2021.

BATTAIOLA, A. L. Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. *In: JORNADA DE ATUALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA*, 19, 2000. **Anais...** p. 83–122. 2000.

BELLI, S; RAVENTÓS, C. L. Breve história de los videojuegos. Athenea Digital. **Revista de pensamiento e investigación social**, n. 14, p. 159-179, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2021.

BEZERRA, A. V.; LOPES, G. G. M. C. A atuação da Nintendo no universo de jogos eletrônicos. *In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL*, 12. **Anais Eletrônicos**, Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Londrina–PR. 2011. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2011/resumos/r25-0431-1.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2021.

CAMARGO, L. O. de L. **O que é lazer?** São Paulo: Brasiliense, 1986.

CASTILHO, C. T.; RIBEIRO, S. P.; UNGHERI, B. O. Distanciamento social e tempo livre: Paradoxos vivenciados por estudantes da universidade estadual de minas gerais no âmbito do lazer. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 23, n. 3, p. 93-125, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25216>. Acesso em: 10 out.2022.

DEMARIA, R. **High Score! Expanded:** the illustrated history of electronic games. 3 ed. CRC Press, 2018. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=dAFDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=the+origin+of+the+electronic+games&ots=4eqicO53Ms&sig=EJlTcF30IpMt0zvsUdTYgKr0NCU#v=onepage&q=the%20origin%20of%20the%20electronic%20games&f=false>. Acesso em: 24 set. 2022.

DESLANDES, S. F.; COUTINHO, T. O uso intensivo da internet por crianças e adolescentes no contexto da COVID-19 e os riscos para violências autoinflingidas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, p. 2479-2486, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/csc/a/56TbmHfDsWJyK6DVJzjcHhp/?lang=pt>. Acesso em: 10 ago.2021

DUMAZEDIER, J. **Planejamento do lazer no Brasil:** a teoria sociológica da decisão. SESC, 1980.

EDDY, Brian R. **Classic video games:** the Golden Age 1971-1984, 2012.

FALCÃO, D.; BARBOSA, G. N. P.; LIMA, M. A.; OLIVEIRA, L. L. de. A vida mediada pela tela: impactos no lazer e na formação dos graduandos em Educação Física da UFOP durante a pandemia da Covid-19. **Conexões**, Campinas, SP, v. 21, n. 00, p. e023003, 2023. DOI: 10.20396/conex.v21i00.8669999. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8669999>. Acesso em: 13 jul. 2023.

FREITAS, C. M. de; NOAL, D. da S.; PASSOS, M. F. D. **Recomendações e Orientações em Saúde Mental e Atenção Psicossocial na Covid-19.** FIOCRUZ (Fundação Oswaldo Cruz), 2020. Disponível em: <https://www.fiocruzbrasil.fiocruz.br/wp-content/uploads/2020/04/Sa%C3%BAdeMental-e-Aten%C3%A7%C3%A3o-Psicossocial-na-Pandemia-COVID-19-recomenda%C3%A7%C3%B5es-gerais.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2020.

GARCÍA, D. A. El sector de los videojuegos en España durante la pandemia. El caso de Twitch. **Universidad De Valladolid- Trabajos Fin de Grado Uva**, 2022. Disponível em: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54629>. Acesso em: 30 out. 2022.

GARCIA, L. P.; DUARTE, E. Intervenções não farmacológicas para o enfrentamento à epidemia da COVID-19 no Brasil. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 29, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ress/a/B7HqzhTnWCvSXXrGd7CSjhm/>. Acesso em: 20 mai. 2021.

GOMES, C. L. Estudos do Lazer e geopolítica do conhecimento. **Licere**. Belo Horizonte, v.14, n.3, p.1-25, set. 2011. Disponível em: <http://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/762/563>. Acesso em: 08 jul. 2023. Doi: 10.35699/1981-3171.2011.762

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

LOSEKANN, R. G. C. B.; MOURÃO, H. C. Desafios do teletrabalho na pandemia Covid-19 quando o home vira office. **Caderno de Administração**, v. 28, p. 71-75, 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/CadAdm/article/view/53637>. Acesso em: 13 nov. 2021.

LUCCHESI, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de jogos digitais**. São Paulo, p. 7, 2009. Disponível em: <https://www.dca.fee.unicamp.br/~martino/disciplinas/ia369/trabalhos/t1g>. Acesso em: 12 ago. 2020.

MACIEL, M.; VENTURELLI, S. **Games. Conexão-Comunicação e cultura**, v. 3, n. 06, 2004. Disponível em: <https://silo.tips/download/mario-maciel-suzete-venturelli>. Acesso em: 16 jul. 2022.

MALTA, D. C. *et al.* A pandemia da COVID-19 e as mudanças no estilo de vida dos brasileiros adultos: um estudo transversal, 2020. **Epidemiologia e Serviços de Saúde**, v. 29, n. 4, p. e2020407, 2020.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e Educação**. 13. ed. Campinas: Papyrus, 2013.

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 8. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2017.

MATOS, L. da S.; PINHEIRO, W. da C.; BAHIA, M. C. Vivências do Lazer para Discentes do Curso de Educação Física da Universidade Federal do Pará no Contexto de Pandemia da Covid – 19. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 251–288, 2020. DOI: 10.35699/2447-6218.2020.25433. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25433>. Acesso em: 18 mai. 2021.

MELO, Victor Andrade de; ALVES JUNIOR, Edmundo Alves. **Introdução ao lazer**. 2 ed. Barueri, 2012.

MONTENEGRO, Gustavo Maneschy; QUEIROZ, Bruno da Silva; DIAS, Mairna Costa. Lazer em tempos de distanciamento social: impactos da pandemia de covid-19 nas atividades de lazer de universitários na cidade de Macapá (AP). **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 23, n. 3, p. 1-26, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/24785>. Acesso em: 14 set. 2021.

NASCIMENTO, Mário do Amaral; ORIOL, Ettore de. **9ª Geração de Videogames e as dimensões que impactam a sua aquisição. Como os valores, risco e custo de mudança influenciam a compra**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E

ENTRETENIMENTO DIGITAL, 20. **Anais Estendidos**. SBC, 2021. p. 806-812. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/21517. Acesso em: 29 set. 2021

OLIVEIRA, Fernanda Abreu; QUEIROZ, Fernanda Marques; DINIZ, Maria Ilidiana. Divisão sexual do trabalho entre homens e mulheres no contexto da pandemia da COVID 19. **Revista Inter-Legere**, v. 3, n. 28, p. c21486, 2 set. 2020. Disponível em: <http://periodicos.ufrn.br/interlegere/articles/view/21486>. Acesso em: 10 out. 2021.

PASE, André Fagundes; TIETZMANN, Roberto. **Arremessando pássaros em porcos, uma análise de jogos no ambiente mobile a partir de Angry Birds**. 10 Anos do iPhone: Reflexões do UBITEC, São Leopoldo, 2017. URI: <https://hdl.handle.net/10923/21616>. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/21616>. Acesso em: 17 mai. 2021.

PERANI, Letícia; REGIS, Fátima. Os beats dos bits: games, Ficção Científica e música eletrônica nos anos de 1970 e 1980. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 17, n. 3, p. 312-320, 2015. DOI: <https://doi.org/10.4013/fem.2015.173.05>. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2015.173.05>. Acesso em: 29 set. 2021.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Videogames–Do entretenimento à comunicação. **Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos, 2008. Disponível em: https://issuu.com/maxrs/docs/videogame__do_entretenimento_a_comunicacao. Acesso em: 03 mar. 2021

PITTOL, Gabriel Luis Duarte. **A história e contribuição dos jogos e consoles de videogame para a sociedade e a computação**, Porto Alegre, 2019. URI: <http://hdl.handle.net/10183/198493>. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/198493>. Acesso em: 12 ago. 2022.

PLANO DE SÃO PAULO, 2021. Disponível em: <https://www.saopaulo.sp.gov.br/coronavirus/quarentena/>. Acesso em: 21 mar. 22.

QUEIROZ, João. Comunicação animal: problemas e métodos. **Revista eletrônica de jornalismo científico Com Ciência**, n. 80, 2006. Disponível em: http://www.esalq.usp.br/lepse/imgs/conteudo_thumb/Comunica--o-animal---problemas-e-m-todos.pdf. Acesso em: 18 ago.2021.

REIS, L. J. de A.; CAVICHIOLLI, F. R. World of Warcraft como prática de lazer: sociabilidade e conflito “em jogo” no ciberespaço. **Movimento**, v. 20, n. 3, p. 1083-1109, 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/Movimento/article/download/43433/31602>. Acesso em: 14 out. 2021.

RIBEIRO, O. C. F.; SANTANA, G. J. de; TENGAN, E. Y. M.; SILVA, L. W. M. da; NICOLAS, E. A. Os Impactos da Pandemia da Covid-19 no Lazer de Adultos e Idosos. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 391–428, 2020. DOI: 10.35699/2447-6218.2020.25456. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25456>. Acesso em: 3 out. 2022.

RIBEIRO, Olívia C. Ferreira; ROSA, Dário Mondini. Lazer e Barreiras Sociais para Universitários da FEF/Unicamp Durante A Pandemia De Covid-19. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, [S. l.], v. 9, n. 3, p. 55–75, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/39284>. Acesso em: 3 out. 2022.

RIBEIRO, Olívia Cristina Ferreira. **Lazer e recreação**. São Paulo: Editora Érica/Saraiva, 2014.

SANTOS, Rodolfo Lauro Alves dos. **1984: a obra de George Orwell e as teorias da comunicação**. 2008. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1968>. Acesso em: 09 mar. 2021.

SCHMIDT, A. F.; GUSSO, L. de C.; CARELLI, M.N. As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos: fliperamas, lan houses, luderias e a pandemia do Covid19. **Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4816>. Acesso em: 3 jun. 2022.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O conteúdo Virtual do lazer-contemporizando Dumazedier. **LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 6, n. 2, 2003. DOI: <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2003.1468> Disponível: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468>. Acesso em: 17 abr. 2022.

SCHWARTZ, Gisele. M.; SILVA, Renata. L. Internet: uma perspectiva para o profissional na educação para o lazer. *In: ENCONTRO NACIONAL DE LAZER E RECREAÇÃO*, 12, e *ENCONTRO LATINO AMERICANO DE RECREAÇÃO E LAZER*, 4. 2000, Camboriú, **Anais...** Camboriú: Universidade do Vale do Itajaí, 2000. P. 492-498.

SILVA, Hengrid Graciely Nascimento; SANTOS, Luís Eduardo Soares dos; OLIVEIRA, Ana Karla Sousa de. Efeitos da pandemia do novo Coronavírus na saúde mental de indivíduos e coletividades. **Journal of nursing and health**, v. 10, n. 4, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/enfermagem/article/view/18677>. Acesso em: 15 nov. 2020.

WILLIAMS, Gregg. New Games New Directions. **Byte Magazine**, v.6, n.12, Computer Games. p.6, 1981. Disponível em: <https://archive.org/details/byte-magazine-1981-12/page/n7/mode/2up>. Acesso em: 11 fev. 2021.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. 2022. Disponível em: <https://covid19.who.int/region/amro/country/br>. Acesso em: 21 mar. 2022.

Endereço das Autoras:

Elizabeth Alves de Moraes

Endereço eletrônico: elizabeth_amoraes@outlook.com

Olivia Cristina Ferreira Ribeiro

Endereço eletrônico: olivia@fef.unicamp.br