

EXPLORANDO O CHATGPT: O CONCEITO DE LAZER MUDOU APÓS 12 MESES?¹

Recebido em: 10/11/2025

Aprovado em: 22/02/2026

Licença: 

Antônio Carlos Bramante²

Centro Universitário Internacional (UNINTER)

Curitiba – PR – Brasil

<https://orcid.org/0000-0002-8957-9463>

Fernando Brand Corrêa Giannini³

Streamer, Educação e Tecnologia

São Paulo – SP – Brasil

<https://orcid.org/0009-0006-7818-5131>

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro⁴

Centro Universitário Internacional (UNINTER)

Curitiba – PR – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-7782-9915>

RESUMO: Este estudo teve como objetivo verificar o grau de efetivas mudanças na elaboração conceitual de lazer ao se comparar duas versões de Inteligência Artificial de um mesmo modelo (ChatGPT), no decorrer de um ano, frente aos mesmos elementos instrutivos (prompts). Nas duas primeiras categorias de análise, os resultados indicaram uma mudança sutil nas respostas dadas pelo ChatGPT após os doze meses. Na última categoria, sobre o conceito de lazer para os próximos cinco anos baseado no autor Antonio Carlos Bramante, as respostas de 2024 sugeriram a adoção de uma nova sigla para representar o lazer, L.E.S.I.T.H. “Lazer como Experiência Sustentável, Inclusiva e

¹ Artigo premiado no 32o. Encontro Nacional de Recreação e Lazer (ENAREL), realizado em Curitiba/PR em 2025.

² Doutor em Estudos do Lazer e Gestão de Parques Públicos pela Universidade Estadual da Pensilvânia (EUA). Professor aposentado na Faculdade de Educação Física da UNICAMP. Atualmente é membro do Conselho Diretor da Organização Mundial do Lazer, do Comitê Assessor do CELAFISCS, da Diretoria do CEV e Presidente do Comitê de Cultura, Pesquisa e Educação do Panathlon International.

³ Palestrante nas áreas de educação, tecnologia e inteligência artificial, é autor do livro ChatGPT e modos de pensar as relações com as inteligências artificiais, cofundador da *Streamer* Educação e Tecnologia e do curso online Mande Bem no ENEM. Atua há mais de 25 anos com educação a distância e inovação educacional, desenvolvendo estudos e projetos voltados à inteligência artificial na educação, ao letramento digital, à formação docente e às tecnologias aplicadas à aprendizagem.

⁴ Doutora em Ciências da Motricidade pelo Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física da UNESP de Rio Claro-SP. Mestre em Desenvolvimento Humano e Tecnologias pelo Instituto de Biociências, Departamento de Educação Física da UNESP de Rio Claro-SP. Recreadora e *Gamer Desing* da Camafeu – Atividades de Ensino. Gestora da Qualidade e de Treinamentos da empresa GUITEC Comércio, Manutenção, Instalação e Reformas Ltda. Pesquisadora do LAGEL - Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer/UNINTER, Curitiba/PR e do LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU, Uberlândia/MG.

Tecno-Humana”, e em 2025, as respostas se aproximaram da realidade expressa pelo autor, prevalecendo as dimensões tempo, fruição das atividades (tratada sempre pelo autor como “experiência”), transitando entre o descanso e o desenvolvimento pessoal/social.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer. Conceito. Inteligência artificial.

EXPLORING CHATGPT: HAS THE CONCEPT OF LEISURE CHANGED AFTER 12 MONTHS?

ABSTRACT: This study investigates the extent of conceptual evolution in the understanding of leisure by comparing two iterations of the same Artificial Intelligence model (ChatGPT) over a one-year interval, using identical instructional inputs (prompts). In the first two analytical categories, findings revealed a marginal shift in the model’s responses after twelve months. In the final category — focused on the projected conceptualization of leisure over the next five years, based on the framework proposed by Antonio Carlos Bramante — the 2024 responses introduced a novel acronym: L.E.S.I.T.H., denoting "Leisure as a Sustainable, Inclusive, and Techno-Human Experience." By 2025, the model’s outputs were more closely aligned with Bramante’s perspective, emphasizing core dimensions such as time, activity engagement (consistently referred to by the author as "experience"), and the dynamic interplay between rest and personal/social development.

KEYWORDS: Leisure. Concept. Artificial intelligence.

Introdução

Com a propagação da Inteligência Artificial (IA), inúmeros debates vêm ocorrendo em todo o mundo na tentativa de avaliar os impactos desta tecnologia para variados campos, incluindo, mais recentemente, o domínio dos estudos do lazer (Ray, 2024; Sönmez *et al.*, 2025; Li *et al.*, 2025). É fato que as tecnologias permeiam diferentes contextos da vida humana e impactam, positivamente e/ou negativamente, no trabalho, na economia, na sociedade, mas, em se tratando das IAs ainda são recentes as pesquisas que revelam suas reais e potenciais contribuições para diferentes áreas do conhecimento.

Çolak (2023) em seu estudo revela o quanto que, no setor do turismo por exemplo, as IAs podem ser ferramentas de pesquisa para pessoas que buscam informações sobre locais específicos antes mesmo de uma viagem acontecer ou ainda,

um recurso a ser explorado pelos gestores, uma tecnologia capaz de contribuir para o crescimento e a sustentabilidade da indústria deste ramo de atividade. Para este autor, por meio de chatbots como o ChatGPT - Generative Pretrained Transformer, é possível realizar tours virtuais pelos quartos de hotéis, obter traduções simultâneas de idiomas e informações aprofundadas sobre cultura e história de diferentes localidades, além de ser uma tecnologia auxiliar para gestores. Neste último caso, a IA poderá oferecer dados quanto às tendências de viagens, desenvolver estratégias de marketing, o planejamento de viagens ecológicas, entre outras soluções e facilidades (Çolak, 2023).

Para Silva *et al.* (2023) e Figueiredo *et al.* (2023), quando se trata de IA e o campo da educação, os estudos têm destacado significativos impactos, como a personalização da aprendizagem, a possibilidade de criar ambientes educacionais mais autônomos e de facilitar a avaliação dos alunos. Apesar disso, esses autores reforçam o quanto é importante considerar as implicações éticas frente ao uso deste tipo de tecnologia, com destaque para preocupações envolvendo a precisão das respostas geradas e a proteção da privacidade dos dados de quem utiliza a IA defendendo a ideia de que uma integração entre IA e supervisão humana são indispensáveis para maximizar os benefícios advindos desta revolução em andamento.

No âmbito do lazer, ao comparar dois modelos de IA, a pesquisa de Sönmez *et al.* (2025) revelou que o ChatGPT e o Gemini podem contribuir para os processos de gestão da recreação baseados em conhecimento e geração de conteúdo criativo, além de serem tecnologias potenciais para aprimorar a prestação de serviços deste setor. Para esses autores, mesmo com implicações promissoras para esta área, as informações advindas de IAs carecem de análises precisas, de acordo com reais necessidades, atualizações contínuas e adaptações dos modelos utilizados, garantindo assim, a integração da eficácia com a ética.

Em particular, em se tratando de chatbots, o ChatGPT é um modelo de IA da Open AI Platform, desenvolvido para responder perguntas com respostas detalhadas, gerar textos, imagens e diferentes recursos, em formato de conversa, seguindo instruções de um prompt (Open AI Platform, 2025a). O ChatGPT é um dos chatbots consumidos que mais cresce em sua recente história e apresenta múltiplas possibilidades de utilização, atraindo a atenção de pesquisadores do mundo todo (Chia; Rames; Razak, 2025).

Quando se trata de um conceito, no caso do lazer, por exemplo, relacionado ao contexto cultural, pode significar descanso e desconexão das responsabilidades diárias, como passar tempo com a família ou praticar um hobby. Em outros casos, o lazer pode ser visto como uma experiência mais ativa e social, como participar de eventos comunitários ou atividades de grupo. Quando analisado na perspectiva socioeconômica, para algumas pessoas, o lazer pode incluir viagens e atividades que demandam investimentos financeiros, enquanto para outras, o lazer pode significar um tempo/espço de relaxamento gratuito ou experiências locais de baixo custo. Já ao associá-lo a saúde mental, o lazer pode estar ligado ao bem-estar mental e físico, sendo visto como um tempo/espço essencial para a recuperação do estresse e para o equilíbrio entre vida pessoal e profissional.

Diante disso, este estudo parte do pressuposto que o conceito de lazer muda conforme o contexto cultural, social e individual, mostrando que ele é um construto flexível e adaptável. Um conceito sempre se refere a uma ideia ou representação mental de algo, se formam na mente humana e são influenciados pela cultura, linguagem e experiências pessoais (Johnson-Laird, 1983; Vygotsky, 1986; Bruner, 1990; Hall 1997).

A psicologia cognitiva e a filosofia podem oferecer insights para explicar como o cérebro cria e organiza conceitos para dar sentido ao mundo. Um conceito se

transforma em um construto por intermédio de definições operacionais e medições (Johnson-Laird, 1983; Lima Junior *et al.*, 2023; Moore, 2017). A literatura mostra que o conceito é muito importante na comunicação, no desenvolvimento do conhecimento e no avanço científico. Sem conceitos, não é possível categorizar e entender determinadas manifestações, pois eles formam a base de teorias e servem de referência para a ciência explicar fenômenos complexos (Lakatos, 1978; Chalmers, 1999; Popper, 2002). Conceitos abstratos também tem suas aplicações, como exemplo, na filosofia, o conceito de "ser", na psicologia, o conceito de "autoestima", na sociologia, o conceito de "estratificação social" e assim por diante. Portanto, cada campo define e usa esses conceitos para promover a compreensão e o conhecimento especializados.

Baseado nos autores anteriores citados, há limitações frente a definições de conceitos, incluindo o problema da subjetividade e da interpretação, variando culturalmente e historicamente, o que pode dificultar sua aplicação universal. Portanto, considerando os pressupostos aqui apresentados, vale destacar a importância do conceito como um construto essencial para a compreensão e organização do conhecimento, e como ele continua a evoluir conforme novos contextos e descobertas.

Recentemente, Gomes (2023, p.47) instigou o olhar crítico sobre o lazer em sua obra “Frui Vita: A Alquimia do Lazer” ao apresentar o lazer como um fenômeno moderno “[...] um componente da cultura que possibilita “desfrutar a vida”: frui vita”. Nesta reflexão, a autora enfatiza a dificuldade de se formular conceitos sobre lazer, tendo em vista sua complexidade, sua natureza dinâmica e multifacetada e defende uma nova epistemologia do lazer, contra-hegemônica e decolonial, reforçando a importância do conhecimento do lazer como um direito fundamental.

A pesquisa de Bramante, Giannini e Teodoro (2024), intitulada “Conceito de lazer: ele precisa ser revisitado? Algumas ideias com o auxílio do ChatGPT”, afirma a

necessidade de atualizar um dado conceito. Este estudo em especial, questionou até que ponto o ChatGPT poderia trazer uma visão de futuro do fenômeno lazer nos próximos cinco anos, visando um novo enunciado conceitual. Neste estudo, o ChatGPT apontou que o lazer seria concebido nos próximos anos de acordo com as tendências observadas em nossa sociedade. Entre as tendências observadas estão: o lazer será cada vez mais mediado por dispositivos digitais, a conscientização crescente sobre mudanças climáticas e a sustentabilidade influenciarão as práticas no contexto do lazer, as experiências no lazer cada vez mais serão vistas sob a lente do bem-estar integral, as pessoas buscarão atividades que espelhem seus gostos pessoais e o lazer se tornará um vetor ainda mais importante para a inclusão social (Bramante, Giannini e Teodoro, 2024).

Baseados nas respostas do ChatGPT, Bramante, Giannini e Teodoro (2024), criaram e apresentaram um novo conceito de lazer:

Lazer, um direito de todos e dever do Estado e da sociedade em promovê-lo, é uma dimensão essencial em nossas vidas, pautado pelo tempo conquistado no espaço possível e caracterizado por uma experiência lúdica profunda de interação da sustentabilidade, inclusão e a integração entre tecnologia e humanidade, representado pela conservação ambiental, justiça social e inovação tecnológica, refletindo a complexidade e a interdependência do mundo contemporâneo como catalisador para o bem-estar individual e coletivo (p.271).

Neste caso, em especial, foi observada a colaboração da IA para o estabelecimento de um conceito, a integração entre Inteligência Artificial e a Humana. Outro exemplo, foi apresentado na dissertação de Souza (2025) sobre Design Centrado no Ser Humano (HCD) e IA generativa para a construção de um produto no setor do turismo brasileiro. Neste estudo, ficou evidente a contribuição acadêmica desta união

entre o Ser Humano e a IA para construção, validação e implementação de melhorias no artefato criado com enfoque nas viagens a lazer.

Considerando as mudanças exponenciais que ocorrem em todos os ramos da tecnologia a cada dia, surgiu a inquietação: será que, diferentes versões de um mesmo modelo de IA apresentam respostas distintas para uma mesma pergunta no espaço de um ano? As respostas verificadas no estudo de Bramante, Giannini e Teodoro (2024) serão diferentes se utilizadas versões atualizadas do ChatGPT? Além disso embora o ChatGPT tenha sido lançado em 2023, no Brasil, ainda são poucos os estudos envolvendo a temática Inteligência Artificial e lazer, o que motivou a realização da presente pesquisa.

Como as redes neurais artificiais não compreendem a linguagem humana nem o seu contexto, o primeiro passo para o funcionamento dos Large Language Models (LLMs) é converter o texto em representações numéricas (Zewe, 2023; Giannini, 2025). Essa conversão é realizada pelos algoritmos de tokenização, que segmentam a linguagem natural em unidades menores chamadas tokens (Mielke *et al.*, 2021). Cada token é associado a um identificador numérico exclusivo (Token ID) e esse conjunto de Tokens ID é como se fosse o vocabulário do modelo (Learn Microsoft, 2025).

Além do vocabulário, é necessário compreender o conceito de janela de contexto, que corresponde à capacidade de memória do modelo. A janela de contexto define quantos tokens o modelo consegue processar simultaneamente em uma interação (Li *et al.*, 2024). Por exemplo, quando se afirma que um modelo possui uma janela de 128.000 tokens, isso significa que ele só pode considerar esse limite de tokens entre a entrada (prompt) e a saída (resposta). Caso esse limite seja ultrapassado, o modelo “esquecerá” os tokens mais antigos, que deixam de estar acessíveis no processamento da sequência.

Logo, considerando que a versão gpt-4-0125-preview permite uma quantidade de máxima de textos por resposta de até 128.000 tokens e a versão GPT-4.1 de até 1.000.000 de tokens, buscou-se no presente estudo, uma comparação da IA visando saber se as ideias geradas em 2024 pelo ChatGPT, para um construto complexo como lazer, teriam alguma diferença após o período de um ano.

Nesta pesquisa, foi considerado que o conceito de um dado fenômeno é um construto essencial para a compreensão e organização do conhecimento, buscando entender como ele continua a evoluir conforme novos contextos e descobertas. Neste sentido, este estudo teve como objetivo verificar o grau de efetivas mudanças na elaboração conceitual de lazer ao se comparar duas versões de IA de um mesmo modelo (ChatGPT), no decorrer de um ano, frente aos mesmos elementos instrutivos (prompts).

Método

O presente estudo, de natureza qualitativa, foi desenvolvido por meio de pesquisas bibliográfica e exploratória. O estudo foi dividido em quatro etapas, sendo: pesquisa bibliográfica, pesquisa exploratória, análise comparativa, apresentação e discussão dos resultados. Embora cada vez mais a pesquisa qualitativa esteja sendo utilizada para expressar os reais conteúdos e significados nem sempre aparentes em uma pesquisa, mesmo utilizando autores consagrados como a Bardin (2011) e ferramentas robustas, como mapas conceituais e reflexividade (Minayo, 2006), a tarefa é desafiadora e nem sempre completa.

Este estudo utilizou a Inteligência Artificial (IA) como suporte, a partir de um banco de conhecimentos específico e dedicado a compreender a complexidade do conceito de lazer, no qual foram utilizados 20 comandos textuais (prompts). Para compor este banco de conhecimentos foi realizada uma pesquisa bibliográfica nos

meses de maio e junho de 2024 e teve como propósito o levantamento de editoriais, artigos, livros, capítulos de livros e vídeos dedicados aos estudos do lazer. Como critério de inclusão, foram selecionados intencionalmente, autores que se preocuparam em escrever, especificamente, sobre o conceito de lazer ou que, de alguma forma, citaram conceitos de lazer em seus estudos. A base de conhecimento foi criada com as seguintes referências: Bramante (1998), Camargo (1998), Marcellino (1998), Schwartz (2003), Rodrigues, Lemos e Gonçalves Junior (2010), Bramante (2012), Cuenca Cabeza (2014), Gomes (2014), Stebbins (2014), Uvinha (2014), Bramante (2018), Bramante (2020) e Teodoro *et al.* (2020).

Em julho de 2024 foi realizada a pesquisa exploratória na plataforma Playground, da Open AI do ChatGPT, versão gpt-4-0125-preview, na qual permitiu uma diversidade de possibilidades de interação entre os usuários e os modelos de linguagem da Open AI (Giannini, 2023). Foi criado um chatbot chamado “Assistente de Lazer do Futuro”, sendo alimentado pelos arquivos da base de conhecimento. O chatbot foi configurado com o File Search, na qual permite que o assistente virtual tenha conhecimento dos arquivos que os usuários carregam nesta base de conhecimento. Depois que um arquivo é carregado, o assistente decide, automaticamente, quando recuperar o conteúdo, com base nas solicitações do usuário. Também foi habilitado o Code Interpreter, que permite que o chatbot escreva e execute códigos. Essa ferramenta pode processar arquivos com diversos dados e formatação, além de gerar arquivos, como gráficos (Open AI Platform, 2025b).

Além da base de conhecimento, o “Assistente de Lazer do Futuro” foi alimentado pelo prompt: “Atue como um pesquisador e pensador com mais de 50 anos de experiência no campo dos estudos e da intervenção do lazer, no setor público, privado e organizações não governamentais. Você já publicou 04 conceitos de lazer ao

longo de sua trajetória profissional. O seu objetivo é elaborar um novo conceito de lazer para o presente e futuro. Importante mencionar a mudança que está acontecendo no mundo para justificar o seu novo pensamento. Seja criativo, utilize o pensamento crítico, sistêmico, e complexo do autor Edgar Morin. Precisa ser escrito de maneira didática”.

Na sequência, foram realizadas vinte perguntas/solicitações (prompts) ao “Assistente de Lazer do Futuro”. A partir do conteúdo gerado, para fins de análise mais aprofundada e específica, três deles foram selecionados: (1) Como você imagina o lazer nos próximos 05 anos? (2) Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos e (3) Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos baseado nos 04 conceitos publicados pelo autor Antonio Carlos Bramante.

Após 12 meses de coleta, a pesquisa exploratória foi novamente realizada, seguindo os mesmos passos da coleta anterior, com a criação do chatbot “Assistente do Lazer do Futuro”, com as mesmas configurações, mantendo a mesma base de conhecimento e os mesmos prompts, seguindo a mesma sequência de perguntas/solicitações. Porém, nesta última coleta, foi utilizada uma versão mais atual do ChatGPT, a GPT-4.1.

De posse das informações coletadas, foi realizada a terceira fase da pesquisa, mediante uma análise comparativa qualitativa dos dados levantados no ChatGPT de 2024 e 2025. Por se tratar de uma pesquisa comparativa dos mecanismos de IA aplicada, construiu-se um quadro referencial de análise para cada um dos três prompts, dispostos, lado a lado, contendo os resultados da ferramenta utilizada em 2024 e a correspondente, utilizada em 2025. Para cada um dos prompts, após cuidadosa leitura, foram grafadas as palavras e conceitos-chave para então proceder o que era semelhante e o que estava sendo adicionado como novas categorias de análise.

Por fim, na última fase da pesquisa, os resultados das análises foram apresentados e discutidos em categorias: A) O lazer nos próximos 05 anos; B) Conceito de lazer para os próximos 05 anos e C) Conceito de lazer para os próximos 05 anos baseado no autor Antonio Carlos Bramante.

Resultados e Discussão

O Lazer nos Próximos 05 anos

Para facilitar a compreensão dos resultados, as respostas do prompt “Como você imagina o lazer nos próximos 05 anos?”, foram apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1: Como você imagina o lazer nos próximos 05 anos?

2024	2025
Refletindo sobre o lazer nos próximos 5 anos, é essencial considerar a intersecção de diversas tendências sociais, culturais, tecnológicas e ambientais emergentes. Utilizando uma abordagem crítica e complexa, nos moldes do pensamento de Edgar Morin, podemos esboçar algumas projeções. Aqui estão os elementos-chave para a compreensão das transformações no campo do lazer: Digitalização e Realidade virtual (RV): A tecnologia continuará a ser um vetor central de mudança, com o lazer cada vez mais mediado por dispositivos digitais. Plataformas de realidade virtual, que proporcionam experiências imersivas, poderão tornar-se espaços comuns de lazer, oferecendo desde viagens virtuais a mundos fictícios até a participação em eventos esportivos e culturais de maneira remota. Isso reflete a nossa capacidade crescente de transcender as limitações físicas e geográficas para o engajamento no lazer. Sustentabilidade e Mudanças climáticas: A conscientização crescente sobre as mudanças climáticas e a sustentabilidade influenciará as práticas de lazer. Poderemos ver um aumento nas atividades de lazer ao ar livre, que promovam a conexão com a natureza e contribuam para a preservação ambiental. Isso incluirá desde o turismo ecológico até iniciativas de lazer baseadas na comunidade que focam em práticas sustentáveis. O lazer, nesse contexto, não só oferece descanso e prazer, mas também se torna um meio de reforçar valores ambientais. Saúde e Bem-Estar: A crescente preocupação com a saúde física e mental será outro elemento	Excelente questão! Colocando-me na perspectiva de um gestor e pensador do lazer, com mais de cinco décadas acompanhando suas transformações, noto que o lazer sempre refletiu as grandes tendências e rupturas do tempo em que vivemos. Para compreender os próximos cinco anos, precisamos considerar o cenário mundial em rápida mudança: avanços tecnológicos exponenciais, novas sensibilidades ecológicas e sociais, transformações nas relações de trabalho, e desafios ligados à saúde mental e ao bem-estar. Inspirando-me no pensamento sistêmico e complexo de Edgar Morin, entendo que não devemos analisar o lazer isoladamente, mas perceber como ele interage com outros domínios da vida e como é atravessado por múltiplas dimensões: tecnologia, cultura, economia, meio ambiente e identidade. Tendências e Perspectivas: Lazer Digital e Híbrido: A tecnologia continuará a integrar o lazer ao cotidiano. Realidade aumentada, metaverso, plataformas de socialização, inteligência artificial personalizada e gamificação dos espaços reais e virtuais transformarão experiências tradicionais – dos esportes às artes. Lazer com Propósito: Diante da crise ambiental e da busca por sentido, cresce o lazer engajado em causas sociais e ecológicas – voluntariado, turismo sustentável, práticas coletivas em comunidades e contato com a natureza. Lazer de Resistência: Em ambientes urbanos e

fundamental. As experiências de lazer serão cada vez mais vistas através da lente do bem-estar integral, promovendo atividades que harmonizem corpo, mente e espírito. Isso abrangerá desde o lazer ativo, como esportes e hobbies físicos, até práticas contemplativas como a meditação e o <i>mindfulness</i>, refletindo um desejo crescente por formas de lazer que sustentem a saúde holística. Personalização e Experiências únicas: A tendência da personalização no lazer se intensificará, com as pessoas buscando experiências que espelhem seus gostos e interesses individuais. A tecnologia, inclusive a inteligência artificial, desempenhará um papel essencial em curar conteúdos de lazer e atividades que se ajustem às preferências pessoais de cada indivíduo. Isso sugere uma diversificação contínua das ofertas de lazer e uma ênfase crescente na individualidade. Comunidade e Inclusão: O lazer se tornará um vetor ainda mais importante de inclusão social e construção de comunidade. Com as sociedades enfrentando divisões crescentes, espaços de lazer inclusivos, que promovam o diálogo e o entendimento intercultural, ganharão destaque. Isso abrange desde a inclusão de pessoas com deficiência em todas as atividades de lazer até o reconhecimento de espaços de lazer como locais de encontro intercultural. Tendo em vista esses elementos, o lazer nos próximos 5 anos será marcado por uma interseção de tendências digitais, ambientais, de bem-estar, de personalização e inclusivas. Esses fatores, em conjunto, moldarão novas formas de lazer que refletem a complexidade dos desafios globais contemporâneos e as necessidades em evolução da sociedade.	hiperconectados, o lazer também pode ser uma forma de resistência ao excesso de produtividade. Práticas como <i>mindfulness</i>, contemplação, slow living, e encontros presenciais intencionais, passam a ser valorizadas como formas de recuperar o tempo coletivo e o ócio criativo. Inclusão e Diversidade: Lazer torna-se cada vez mais plural, refletindo identidades e culturas diversas. Espaços acessíveis, experiências multiculturais e aproximação intergeracional serão pautas centrais. Desafios Éticos e Saúde Mental: O excesso de estímulos, a vigilância de dados e a dificuldade de desconexão trarão atenção para a proteção da intimidade, do tempo livre real e do direito ao descanso. Em resumo Nos próximos cinco anos, o lazer não será apenas uma pausa do trabalho, mas um campo vital para reinvenção de vínculos sociais, promoção do bem-estar, construção de cidadania e resposta às grandes questões do nosso tempo. Essa atuação dialógica com o mundo, própria do pensamento complexo, sugere que precisamos cultivar um "lazer para a complexidade", que promova encontros, sentido, diversidade e possibilidades de transformação. O lazer do futuro será, sobretudo, um laboratório do viver – onde experimentamos, juntos, maneiras melhores de existir. Posso auxiliar você a criar um conceito inovador de lazer a partir dessas perspectivas?
--	---

Fonte: Dados das pesquisas de 2024 e 2025.

Neste primeiro prompt observou-se um preâmbulo que destacava o pensamento sistêmico e complexo nas duas versões, assim como o lazer representado pela interação dos diversos domínios da vida, caracterizado pela intersecção de distintas tendências sociais, culturais, tecnológicas e ambientais emergentes. Ambas respostas trouxeram o que foi denominado “elementos-chave/tendências e perspectivas”. Nelas foi possível observar uma forte ênfase no “lazer digital”, citando como exemplo as plataformas de realidade virtual, desde as experiências imersivas, viagens virtuais e mundos fictícios, até a participação em eventos esportivos e culturais de maneira remota.

Este olhar para as tecnologias e seus impactos no lazer já havia sido apontado por Schwartz (2003) com o lazer virtual, e, mais recentemente, Schwartz (2023) trouxe uma reflexão sobre o advento das linguagens do metaverso, das inteligências artificiais e das realidades virtual e aumentada no campo de estudos do lazer. Silva *et al.* (2020) reforçam o quanto que é importante avançar nas discussões que envolvem as tecnologias e o lazer, com a necessidade de alterar paradigmas e olhares frente as vivências no e-leisure, nas quais favorecem a interação social e o compartilhamento de diferentes culturas, a expansão de barreiras sociais e políticas.

O período da pandemia da COVID-19 foi um momento que ressignificou as experiências do âmbito do lazer por conta do distanciamento físico e social, no qual as moradias evidenciaram ser espaços que permitiram a realização de muitas vivências deste contexto (Pina *et al.*, 2021), principalmente às ligadas aos interesses virtuais (Teodoro *et al.*, 2020). Este momento, em especial, culminou na ampliação da oferta de atividades relacionadas ao lazer por intermédio da internet, das mídias que envolvem o uso das tecnologias digitais e o (re)pensar sobre o processo de gestão dessas experiências (Teodoro *et al.*, 2020).

Os modelos de IA também passaram a ser utilizados para diferentes objetivos ligados ao lazer, como o turismo, onde as respostas frente às questões de uma localidade específica, refletiam perspectivas ligadas à cultura, gastronomia, sustentabilidade e viagens experienciais (Sönmez *et al.*, 2025). As trends, muitas vezes criadas com auxílio das IA, são exemplos de tendências comumente viralizadas nas redes sociais como um passatempo. Recentemente, a trend de transformar fotos pessoais em animações no estilo Studio Ghibli (estúdio de animação japonês) com o auxílio da IA, foi amplamente disseminada, assim como a criação de uma imagem de um “boneco na caixa”, com atributos físicos próximos aos de quem faz a solicitação na IA.

No estudo de Sönmez *et al.* (2025) foi observado que os recentes avanços tecnológicos não alteraram o interesse das pessoas pelo lazer, mas sim, nas formas de participação, com diversidades quanto ao envolvimento com este fenômeno. As inovações como computadores, dispositivos móveis, tecnologias inteligentes, plataformas de mídia social e jogos digitais são recursos que aprimoraram significativamente as experiências recreativas dos indivíduos nos últimos anos (Sönmez *et al.*, 2025).

Uma outra análise comparativa que se revelou comum entre os anos de 2024 e 2025 foi a questão da “sustentabilidade e mudanças climáticas” apontada essa dimensão como “lazer com propósito” ou ainda “lazer engajado”. Essas tendências vêm sendo debatidas no âmbito científico por meio de estudos de diferentes áreas, como exemplo, o de Fonseca e Fonseca (2025) que reforça sobre a importância do planejamento estratégico das cidades inteligentes, com foco na mobilidade urbana sustentável e no direito ao lazer. Outro exemplo, o de Andrade *et al.* (2025) que constatou o quanto é significativo ações como as da Organização das Nações Unidas – ONU, com a criação da Green Game Jam, uma competição entre empresas desenvolvedoras de videogames, que são desafiadas a incorporar estratégias pró-ambientais em seus jogos.

Recentemente, a pesquisa de Niu *et al.* (2024) destacou que a participação em esportes e atividades no lazer pode contribuir significativamente para comportamentos ecologicamente responsáveis e práticas de consumo sustentáveis, desde que sejam alinhadas à valores de conscientização ambiental. Heidari e Gravelle (2025) ampliaram a discussão envolvendo o “lazer levado a sério” (Stebbins, 2007), descrevendo o quanto que a participação em atividades no âmbito do lazer intensivas, engajadas e sustentadas no propósito de responsabilidade ecológica podem promover apego e zelo pelo local onde são realizadas essas práticas. Nesta pesquisa, os resultados estimulam gestores de

parques a criarem projetos que impulsionem os frequentadores destes locais para comportamentos sustentáveis por meio do engajamento no lazer.

Outro ponto comum nessa comparação entre 2024 e 2025 foi a dimensão do lazer na perspectiva da saúde e bem-estar, promovendo experiências que harmonizam o corpo, mente e espírito. Nessa linha de análise, surge também a denominação de “lazer de resistência”, como forma de antepor ao excesso e produtividade, destacando experiências como “mindfulness”, contemplação, “slow living” e encontro presenciais intencionais para fazer frente ao excesso de exposição ao virtual.

Em 2020, a coletânea “Handbook of Wellness Medicine” apresentou um capítulo discutindo como o lazer, a recreação e os jogos podem contribuir para a saúde integral do ser humano (Payne; An, 2020). Neste estudo são debatidas questões sobre a escassez de tempo e a sensação de nunca ter tempo suficiente, as multitarefas do dia a dia, o aumento das doenças crônicas e o viver para trabalhar, ainda como realidade da atualidade.

Outros estudos abordam como diferentes vivências no lazer se relacionam com o estado de flourish (florescimento), explorando ligações entre lazer, saúde psicológica, física e social (Mock; Smale, 2023) e como a participação no lazer influencia positivamente o estado de saúde autopercebido e o bem-estar subjetivo de mulheres (Xiao *et al.*, 2025). Em destaque, ainda sobre esta temática, a pesquisa de Fancourt *et al.* (2021) na qual desenvolveu uma revisão narrativa com evidências sólidas sobre os benefícios das atividades do contexto do lazer para a saúde física e mental, incluindo a redução do risco de doenças cardíacas, declínio cognitivo e aumento da longevidade.

O fenômeno do *slow living* surge com essa ideia de resistência à aceleração e ao consumismo, onde as pessoas manifestam o desejo de “tempo para coisas significativas” (Thomaz; Prado, 2024). É possível observar esse movimento, ligado à

cultura lenta, já iniciado há algumas décadas, como, o slow food (Petrini, 2003), slow tourism (Fullagar; Markwell; Wilson, 2012), slow art (Reed, 2017), slow media (Rauch, 2018), entre outros, em contínua propagação. Recentemente, o XIX Encontro Internacional Científico Otium, realizado em Portugal, em 2025, trouxe a temática “Ócio e Cultura Lenta na Era Digital”. Este encontro, com espaços para debates sem pressa e com qualidade, favorece a reflexão e a integração dos participantes, que, mesmo sendo um evento de cunho científico, estimula uma participação desacelerada.

Na análise das respostas do ChatGPT de 2024 surge como categoria a “personalização de experiências únicas”, na qual a IA poderá auxiliar na curadoria das escolhas. As vivências no lazer tendem a ser escolhidas de acordo com a preferência pessoal, com prioridade para a diversidade de atividades, por isso, o profissional que trabalha neste segmento necessita estar atento às tendências, e assim, ofertar práticas voltadas para esta individualidade.

Em 2025, as respostas do ChatGPT trouxeram uma tendência de crescente importância no denominado “DEI”, ou seja, experiências lúdicas que respeitem a Diversidade, a Equidade e a Inclusão. Cock, Coombes e Swain (2025) reforçaram em um artigo recente a importância de se ampliar pesquisas no campo do lazer que envolvam questões de justiça social, raça, gênero e direitos humanos, incluindo esses temas na agenda política.

A National Recreation and Park Association - NRPA, em 2023, entrevistou gestores de parques de todo Estados Unidos para compreender os esforços de suas agências para melhorar o acesso aos parques para funcionários e a comunidade, com o intuito de garantir a equidade no lazer. Este tipo de ação vem sendo replicada em diferentes setores e instituições, como na Recreation, Park, and Tourism Management

que possui um departamento exclusivo de diversidade, equidade e inclusão para que todas as pessoas se sintam bem e respeitadas dentro da comunidade.

Além desses exemplos, a temática da diversidade, equidade e inclusão está sendo inserida em dossiês especiais de periódicos científicos da área, como exemplo no Brasil, o “Dossiê Lazer e Relações étnico-raciais”, publicado em 2023 pela RBEL - Revista Brasileira de Estudos do Lazer. Ainda, pode ser citada a Licere – Revista do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, que frequentemente publica artigos com essas temáticas em suas edições.

Além das questões étnicas-raciais ligadas ao contexto do lazer, os deficientes, neurodivergentes, idosos e a população LGBTQIAPN+ também necessitam de visibilidade entre as pesquisas deste campo de estudo. Edwards e Larson (2022) constataram que, mesmo com iniciativas sobre diversidade e inclusão de diferentes instituições do segmento do lazer e da recreação em diferentes países, no Reino Unido, essas pautas são raramente enfatizadas nos planos de gestão de Áreas Protegidas. Este estudo apontou ainda um número reduzido na frequência de visitas nos espaços verdes por jovens, pessoas com deficiência física/mental e indivíduos de minorias étnicas, evidenciando desigualdades de acesso no lazer ao ar livre.

Lucchini e Sanfelice (2022) observaram em seu estudo que o lazer e a sustentabilidade ecológica desenvolvidos por pessoas com deficiência são pouco explorados nas pesquisas científicas. Neste caso, os autores mostraram que entre os estudos realizados sobre o assunto, a principal causa de participação reduzida é baixa inclusão da pessoa com deficiência no lazer, principalmente, por conta da falta de acessibilidade. Como um tema relevante, apontado pelo ChatGPT, mais do que avançar nas discussões sobre diversidade, equidade e inclusão, a implementação de ações

efetivas, públicas e privadas necessitam ser priorizadas, para que todos tenham acesso igualitário ao lazer, sem discriminação e exclusão.

Em resumo, o lazer nos próximos cinco anos não será apenas uma pausa do trabalho, mas um campo vital para reinvenção de vínculos sociais, promoção do bem-estar, construção de cidadania e resposta às grandes questões da atualidade. Essa atuação dialógica com o mundo, própria do pensamento complexo, sugere ser necessário o cultivo de um lazer igualmente voltado para a complexidade, que promova encontros, sentido, diversidade e possibilidades de transformação. O lazer do futuro será, sobretudo, um laboratório do viver – onde experimenta-se, em conjunto, maneiras melhores de existir.

Conceito de Lazer para os Próximos 05 anos

Os resultados do prompt “Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos” foram ilustrados no Quadro 2.

Quadro 2: Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos

2024	2025
Considerando as transformações sociais, tecnológicas e ambientais em curso e inspirando-me na complexidade do pensamento de Edgar Morin, proponho um novo conceito de lazer para os próximos 5 anos, abraçando a ideia de um lazer mais integrado, consciente e adaptável. Este conceito busca reconhecer e responder aos desafios e oportunidades emergentes no tecido de nossas vidas cotidianas, pessoais e coletivas: Lazer Integrativo-Adaptável: O lazer nos próximos 5 anos será caracterizado pela sua capacidade de integração e adaptação, refletindo uma abordagem holística que considera as interconexões entre o individual, o coletivo, o tecnológico e o ambiental. Este conceito promove uma prática de lazer que não apenas se adapta aliando as emergentes tecnologias para personalizar e enriquecer experiências, mas também se compromete com a sustentabilidade ambiental e a inclusão social. O lazer integrativo-adaptável abraça a diversidade de experiências —	Com base em toda a análise sistêmica desenvolvida até aqui, nas tendências globais e locais, nas experiências integradas de diversos países e cidades e no pensamento complexo de Edgar Morin, proponho a seguinte declaração-conceito para o lazer dos próximos 05 anos: “Lazer, nos próximos cinco anos, deve ser compreendido como um ecossistema dinâmico de experiências — presenciais, digitais e híbridas — que se estruturam na relação viva entre espaço, tempo e diversidade de sentidos. Mais do que uma simples pausa do trabalho, o novo lazer emerge como um campo vital de criação, pertencimento e transformação, onde pessoas e comunidades exploram modos plurais de bem-estar, cidadania e reinvenção dos vínculos humanos. Integrando natureza, cultura, tecnologia, sustentabilidade e inclusão, o lazer do presente e do futuro é um laboratório coletivo para experimentarmos, de forma consciente, ética e criativa, novas possibilidades de viver, conviver e imaginar o

sejam elas digitais, físicas ou híbridas — e reconhece a importância de espaços de lazer que fomentem a saúde e o bem-estar holísticos, a expressão cultural, e a coesão comunitária. Num mundo cada vez mais complexo e interligado, o lazer se torna um domínio transdisciplinar de aprendizagem, de conexão e de transformação, que incentiva a criatividade, apoia a resiliência individual e coletiva, e promove um senso de pertencimento e propósito compartilhado. Este conceito não apenas acompanha as mudanças previstas no mundo, mas também aponta para o papel ativo que o lazer pode exercer na formulação de respostas adaptativas às questões globais emergentes, como as mudanças climáticas, a digitalização da sociedade e a busca crescente por modelos de vida mais sustentáveis e inclusivos. No coração do lazer integrativo-adaptável está a ideia de que o lazer não é um aspecto marginal ou secundário da experiência humana, mas um espaço vital de engajamento, expressão e transformação, capaz de contribuir significativamente para o bem-estar da humanidade e a saúde do planeta.	mundo.” Essa declaração assume que o lazer é central para a saúde, para a construção de identidade, para a conexão com os outros e com o planeta, e que sua gestão, seja individual, pública ou privada, precisa ser cada vez mais colaborativa, sensível à diversidade, inovadora e aberta à complexidade das mudanças do nosso tempo.
--	---

Fonte: Dados das pesquisas de 2024 e 2025.

Frente a este prompt, a IA em 2024 propôs a denominação “Lazer Integrativo-Adaptável”. Este conceito, mais uma vez, afirma a sua característica integrativa e adaptativa, refletindo uma abordagem holística, reconhecendo as interconexões entre o individual, o coletivo, o tecnológico e o ambiental propondo uma personalização das experiências, comprometendo-se com a sustentabilidade ambiental e a inclusão social.

O mesmo prompt em 2025 enveredou mais para o lado das experiências que promovem o enriquecimento individual sem, no entanto, perder a sensibilidade e a responsabilidade de viver, conviver e imaginar o mundo. Sua centralidade está na saúde, na construção de identidade, para a conexão com os outros e com o planeta. Este prompt traz ainda um indicativo para a sua gestão, seja individual, pública ou privada, precisa ser cada vez mais colaborativa, sensível à diversidade, inovadora e aberta à complexidade das mudanças recentes. A governança colaborativa, utilizada frequentemente na gestão esportiva, pode ser aplicada à gestão de lazer por meio de parcerias intersetoriais, onde diferentes atores trabalham juntos, com objetivos comuns (Shilbury; O’Boyle; Ferkins, 2016).

Ainda em relação aos estudos envolvendo as IA e o conceito de lazer no Brasil, a pesquisa de Figueiredo *et al.* (2024) procurou analisar e dimensionar as implicações dos conteúdos expressos sobre lazer no ChatGPT. Neste estudo foram realizadas perguntas ao ChatGPT, incluindo “O que é lazer?”, “Explique sobre lazer” e “Quais as características do lazer?” e os resultados apontaram para limitações quanto ao conteúdo conceitual e característico do lazer. Entre as limitações, os autores deste estudo destacaram respostas do chat indicando o lazer como uma atividade, ou como sinônimo de prazer ou ainda, como não trabalho, ideias estas limitadas e discutidas entre os estudiosos da área. Neste caso, a minimização do conceito apresentado pelo chat ficou em evidência, mas foram também apontadas possíveis causas para tais achados, como a utilização de uma versão gratuita do ChatGPT, que possivelmente acarretou na restrição quanto as respostas dadas (Figueiredo *et al.*, 2024).

Mesmo com objetivos próximos, a pesquisa realizada por Figueiredo *et al.* (2024) e a do presente estudo se diferem pela utilização de prompts, pelas versões do ChatGPT e seus recursos distintos. Embora estudos como os de Sönmez *et al.* (2025) destaquem um alto grau de confiabilidade e precisão de conteúdo em modelos de IA e com contribuições significativas para o campo do lazer, há muito ainda a se discutir, principalmente quando entra em pauta questões éticas, de privacidade e autenticidade (Çolak, 2023).

Conceito de Lazer para os Próximos 05 anos Baseado no Autor Antonio Carlos Bramante

As respostas advindas do prompt “Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos baseado nos 04 conceitos publicados pelo autor Antonio Carlos Bramante” foram apresentadas no Quadro 3.

Quadro 3: Faça uma declaração do conceito de lazer para os próximos 05 anos baseado nos 04 conceitos publicados pelo autor Antonio Carlos Bramante

2024	2025
Baseando-me nos conceitos publicados por Antonio Carlos Bramante, um expoente nos estudos do lazer, e integrando as tendências socioculturais e tecnológicas emergentes, proponho um novo conceito de lazer para os próximos 5 anos que reflete a evolução contínua do campo. Este conceito aspira a incorporar os insights acumulados ao longo da carreira de Bramante, respeitando a dinâmica mutável do contexto global: Lazer como Experiência Sustentável, Inclusiva e Tecno-Humana (L.E.S.I.T.H): O lazer nos próximos cinco anos se caracterizará por uma profunda interação entre a sustentabilidade, inclusão e a integração entre tecnologia e humanidade. Esse conceito evolui a partir dos pilares estabelecidos por Bramante, reconhecendo que o lazer se torna cada vez mais um espaço onde a conservação ambiental, a justiça social e a inovação tecnológica convergem para criar experiências profundamente humanas e socialmente responsáveis. Sustentabilidade: O lazer sustentável enfatiza práticas que respeitam e promovem o cuidado com o ambiente natural, incentivando atividades que tenham baixo impacto ambiental e que contribuam para a conscientização e ação ecológica. Reconhece o lazer não apenas como um direito, mas também como uma oportunidade para fortalecer nossa conexão e compromisso com o planeta. Inclusão: Este conceito sublinha a importância de um lazer que seja verdadeiramente acessível e acolhedor para todos, independente de idade, capacidade física, orientação sexual, identidade de gênero, background cultural ou status socioeconômico. O lazer inclusivo busca superar barreiras, físicas ou sociais, promovendo a diversidade e a solidariedade. Tecno-Humano: A relação entre tecnologia e experiência humana no lazer se torna cada vez mais integrada. A tecnologia não é vista como um fim em si mesma, mas como um meio para enriquecer a experiência de lazer, possibilitando novas formas de interação, aprendizado e expressão. Contudo, essa integração se pauta no equilíbrio, garantindo que o lazer permaneça uma experiência autenticamente humana, que fortalece nossa conexão uns com os outros e com o mundo ao nosso redor. O L.E.S.I.T.H é um reconhecimento de que o lazer, nos próximos cinco anos, deve ser uma prática viva que responde e se adapta aos desafios e	Com muito prazer! Considerando minha experiência e o seu pedido, vou sintetizar a essência dos quatro conceitos de lazer de Antonio Carlos Bramante (vivência do tempo livre; fruição de atividades; fato sociocultural; direito social) e, a partir deles, propor uma nova declaração de conceito de lazer para os próximos 5 anos. Conceitos Fundamentais de Bramante: Lazer como Vivência do Tempo Livre: Experiência significativa de liberdade e escolha durante o tempo não destinado a obrigações. Lazer como Fruição de Atividades: Participação em atividades que proporcionam prazer, descanso ou desenvolvimento pessoal/social. Lazer como Fato Sociocultural: Prática culturalmente construída, que expressa e alimenta identidades, valores e relações sociais. Lazer como Direito Social: Lazer entendido como direito universal, elemento central da cidadania e da dignidade humana, devendo ser promovido e garantido pelo Estado. Declaração do Conceito de Lazer para os Próximos 5 Anos Inspirado em Bramante, adaptado ao futuro complexo, conectado e plural: “O lazer nos próximos cinco anos deve ser concebido como a vivência emancipadora do tempo livre, materializada na fruição de experiências híbridas — presenciais e digitais — capazes de gerar prazer, relaxamento, expressão e crescimento pessoal e coletivo. Reconhecendo o lazer enquanto direito social irrenunciável, ele se solidifica como prática sociocultural plural, atravessada por valores de inclusão, sustentabilidade, diversidade e equidade. Assim, o lazer se reinventa como campo privilegiado para o exercício da cidadania ativa, para o enfrentamento das desigualdades, para a inovação no convívio humano e para a construção consciente de sentidos e pertencimento na sociedade contemporânea.” Justificativa: Com essa declaração, ressignifico os fundamentos de Bramante para o nosso tempo, articulando: Liberdade de escolha e autogerenciamento do tempo; Experiências ativas e passivas, em espaços naturais, urbanos e digitais;

potencialidades de uma era marcada por rápidas mudanças tecnológicas, preocupações ambientais crescentes e a necessidade imperativa de inclusão e justiça social. Refletindo a complexidade e a interdependência do mundo contemporâneo, este conceito propõe um lazer que não só responde a essas exigências, mas também atua como um catalisador para o bem-estar individual e coletivo, a inovação social e a sustentabilidade ambiental.	Centralidade do lazer na promoção do bem-estar, da cultura e da cidadania; Necessidade de garantir o acesso democrático e responsável ao lazer, em diálogo com os desafios institucionais, tecnológicos, ecológicos e sociais do presente e do futuro. Se quiser, posso adequar ainda mais a declaração para contextos específicos ou aprofundar em algum dos princípios!
--	---

Fonte: Dados das pesquisas de 2024 e 2025.

Esse terceiro prompt se aproxima, de maneira mais clara, à análise que se pretende neste estudo, ou seja, a atualização dos quatro conceitos de Bramante, expresso numa perspectiva prospectiva ao longo dos próximos cinco anos. Se em 2024 foi sugerida a adoção de uma nova sigla para representar o lazer – L.E.S.I.T.H. – “Lazer como Experiência Sustentável, Inclusiva e Tecno-Humana”, no ano seguinte, a análise sugerida pela IA foi mais próxima da realidade expressa pelo autor. Aqui prevalece as dimensões tempo, fruição das “atividades” (tratada sempre pelo autor como “experiência”), transitando entre o descanso e o desenvolvimento pessoal/social.

Na primeira versão prevalece o cuidado com o ambiente natural da prática das experiências do lazer, como uma oportunidade para fortalecer a conexão das pessoas e compromisso com o planeta. Completando essa dimensão, na perspectiva da inclusão, sugere-se que as experiências de lazer sejam verdadeiramente acessíveis e acolhedoras para todos, superando barreiras físicas e sociais, promovendo a diversidade e a solidariedade.

Já na vertente tecno-humano a tecnologia embora importante, é vista como um meio enriquecedor das experiências do lazer voltadas para a interação, aprendizado e expressão, permitindo que ela seja algo autenticamente humano. Portanto, o lazer atua como um catalisador para o bem-estar individual e coletivo, de inovação social e

sustentabilidade ambiental. Quando este prompt é respondido em 2025, a IA foi buscar mais a essência do que o autor expressou nos seus conceitos ao longo do tempo, contribuindo especialmente com novos elementos, tais como, a fruição de experiências híbridas – presenciais e digitais – capazes de gerar prazer, relaxamento, expressão e desenvolvimento pessoal e coletivo. Assim, o lazer se reinventa como campo privilegiado para o exercício da cidadania ativa, para o enfrentamento das desigualdades, para a inovação no convívio humano e para a construção consciente de sentidos e pertencimento na sociedade contemporânea.

Observa-se que os fundamentos do autor é ressignificado na atualidade, incluído a liberdade de escolha e autogerenciamento do tempo; experiências ativas e passivas, em espaços naturais, urbanos e digitais, com a centralidade do lazer na promoção do bem-estar, da cultura e da cidadania, garantindo o acesso democrático e responsável à ludicidade, em diálogo com os desafios institucionais, tecnológicos, ecológicos e sociais do presente e do futuro.

Considerações Finais

Ao associar a reflexão humana à IA para atualizar conceitos de fenômenos complexos e mutantes como o lazer, um dos desafios encontrados foi a necessidade de explicitar claramente até que ponto a “máquina” foi responsável pelo enunciado de novas tendências futuras e qual foi a mediação humana feita nessa atualização.

O uso de IAs generativas levanta questões como débito cognitivo e autoria. O estudo realizado por Kosmyna *et al.* (2025) dividiu participantes em três grupos: LLM (modelo de linguagem), Search Engine (motor de busca) e Brain-only (apenas cérebro) e após escreverem redações, 50% do grupo LLM declararam autoria plena, comparado a 33,3% do Search Engine e 88,9% do Brain-only. Neste estudo, nos testes de memória,

os resultados foram ainda mais reveladores: nenhum participante do grupo LLM conseguiu citar corretamente seu próprio texto (0 de 18), no grupo Search Engine 15 de 18 tiveram sucesso e no grupo Brain-only 16 de 18. Os pesquisadores ressaltam que, embora os modelos de linguagem reduzam o esforço cognitivo imediato, eles podem gerar um débito cognitivo, já que deslocam o engajamento ativo em processos de memória, análise e criação, comprometendo a percepção de agência cognitiva. Esses achados revelam a complexidade da autoria e do próprio exercício intelectual quando mediados por inteligência artificial (Kosmyrna *et al.*, 2025), fato este que foi levado em conta pelos pesquisadores deste estudo.

Outro desafio neste estudo, foi identificar nesse período de um ano as coincidências nos construtos definidores do conceito e aquilo que era, efetivamente, distinto. O que mais se encontrou ao longo dessa análise foi uma mudança sutil de termos para muitas vezes representar as mesmas ideias conceituais. Como exemplo, enquanto em 2024 havia uma categoria denominada “Digitalização e Realidade Virtual”, em 2025, de forma semelhante, explicitou-se a categoria “Lazer Digital e Híbrido”. Da mesma maneira, o conteúdo da categoria “Sustentabilidade e Mudanças Climáticas” de 2024, foi incorporada pela categoria “Lazer com Propósito” de 2025.

Já a categoria “Saúde e Bem-Estar” de 2024 guardou semelhança com a categoria “Desafios Éticos e Saúde Mental”, de 2025, esta com foco maior nas questões ligadas ao reequilíbrio da saúde mental. Com referência à categoria “Personalização e Experiências únicas” de 2024, assemelha-se ao denominado “Lazer de Resistência” de 2025, com exceção que este último valoriza os encontros presenciais intencionais, de maneira a encontrar formas de recuperar o tempo coletivo e o “ócio criativo”. Por fim a categoria “Inclusão e Diversidade” de 2025 amplia a concepção de lazer, cada vez mais plural, refletindo identidades e culturas diversas, com espaços acessíveis, experiências

multiculturais e aproximação intergeracional, quando comparado com a categoria “Comunidade e Inclusão” sugerida em 2024.

Para seguir a mesma metodologia, optou-se pelo mesmo banco de conhecimento, utilizado na coleta de 2024, o que poderia ser considerado uma limitação do estudo, no entanto, como se buscava comparar a evolução (ou não) da “ferramenta” no período de um ano, não fazia sentido alterar o banco de conhecimento para 2025.

Tendo em vista as transformações profundas que a IA está causando no campo científico, incluindo o campo do lazer, sugerem-se, entre outros, novos estudos com destaque para questões éticas e de propriedade intelectual em pesquisas com chatbots. Da mesma forma, uma vez superada a questão conceitual sinalizando tendências, outra área a ser explorada nesse campo é como a gestão das experiências de lazer pode se beneficiar da IA.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, R. D.; CARMO, E. G. do; FIGUEIREDO, J. de P.; NASCIMENTO-CARDOSO, A. M. do; RODRIGUES, N. H.; PEREIRA, D. W.; DIAS, V. K.; SCHWARTZ, G. M. Paisagem Virtual e os Green Game Jam no Enfrentamento à Crise Ambiental. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 27, n. 4, p. 1–35, 2025. DOI: 10.35699/2447-6218.2024.57315. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/57315>. Acesso em: 10 abr. 2026.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BERGMANN, D. O que é uma janela de contexto? **IBM**, 2024. Disponível em: <https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/context-window#:~:text=A%20janela%20de%20contexto%20de,pode%20processar%20de%20uma%20vez..> Acesso em: 25 ago. 2025.

BRAMANTE, A. C. Desenvolvimento de ferramentas estratégicas para a gestão das experiências de lazer. In: AZEVÊDO, P. H. (Org.). **Gestão estratégica de instalações esportivas e de lazer**. Curitiba: Appris, 2018. p. 39-60.

BRAMANTE, A. C. Lazer: concepções e significados. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 1, n. 1, p. 9-17, 1998. DOI: 10.35699/1981-3171.1998.1552. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1552>. Acesso em: 10 abr. 2026.

BRAMANTE, A. C. **Lazer e a sua importância na vida das pessoas ontem, hoje e sempre**. 31 jul. 2020. Youtube: Panathlon Brasil. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oGtCFcaeF2k>. Acesso em: 25 jun. 2024.

BRAMANTE, A. C. Lazer e sustentabilidade: reinventando o ENAREL. *In: ENAREL – ENCONTRO NACIONAL DE RECREAÇÃO E LAZER*, 2012, Avaré-SP. **Anais...** Várzea PaulistaSP: Fontoura, 2012. p.21-40.

BRAMANTE, A. C.; TEODORO, A. P. E. G.; GIANNINI, F. Conceito de lazer: ele precisa ser revisitado? Algumas ideias com o auxílio do ChatGPT. *In: CONGRESSO BRASILEIRO DE ESTUDOS DO LAZER*, 6. São Paulo, 2024. **Anais...** São Paulo: Ed. dos Autores, 2024.

BRUNER, J. **Acts of meaning**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

CAMARGO, L. O. L. Lazer: concepções e significados. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 1, n. 1, p. 28-36, 1998.

CHALMERS, A. F. **What is this thing called science?** Indianapolis: Hackett Publishing, 1999.

CHIA, C.; RAMES, A.; RAZAK, A. Z. A. AI chatbots in research: yes or no? a self-reflective exploration. **Pertanika Journal of Science & Technology**, v. 33, n. 1, p.379-404, 2025. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/388403660_AI_chatbots_in_Research_Yes_or_No_A_Self-Reflective_Exploration. Acesso em: 10 abr. 2026.

COCK, S.; COOMBES, P.; SWAIN, S. Leisure, social justice, research, praxis and scholarship: a bibliometric analysis and research agenda. **International Journal of the Sociology of Leisure**, p.1-25, 2025. DOI: <https://doi.org/10.1007/s41978-025-00187-3>

ÇOLAK, O. The Role of Generative Pre-trained Transformers (GPT) in recreational tourism: An Interview with ChatGPT. **Journal of Sport Sciences Research**, v. 8, n. 3, p.733-748, 2023. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/374522140_The_Role_of_Generative_Pre-trained_Transformers_GPT_in_Recreational_Tourism_An_Interview_with_ChatGPT. Acesso em: 10 abr. 2026

CUENCA CABEZA, M. Aproximación al ocio valioso. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 21-41, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/432>. Acesso em: 10 abr. 2026.

EDWARDS, R. C.; LARSON, B. M. H. Accounting for diversity: exploring the inclusivity of recreation planning in the United Kingdom's protected áreas. **Landscape and Urban Planning**, v.221, 2022.

FANCOURT, D.; AUGHTERSON, H.; FINN, S.; WALKER, E.; STEPTOE, A. How leisure activities affect health: a narrative review and multilevel theoretical framework of mechanisms of action. **Lancet Psychiatry**, v.8, n.4, p.329-339, 2021.

FEUERRIEGEL, S.; HARTMANN, J.; JANIESCH, C.; ZSCHECH, P. Generative AI. **Business & Information Systems Engineering**, p.1-29, 2023.

FIGUEIREDO, J. de P.; TEODORO, A. P. E. G.; ANDRADE, R. D.; TAVARES, G. H.; SCHWARTZ, G. M. *ChatGPT* e os estudos do lazer: uma análise sob a perspectiva da inteligência artificial e suas implicações. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v. 11, n.1, p.1-23, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/48833>. Acesso em: 10 abr. 2026.

FIGUEIREDO, L. de O.; LOPES, A. M. Z.; VALIDORO, V. C.; MUSSIO, S. C. Desafios e impactos do uso da Inteligência Artificial na educação. **Educação On-line**, v.18, n.44, p.1-22, 2023. DOI: <https://doi.org/10.36556/eol.v18i44.1506>

FONSECA, A. R. N.; FONSECA, C. S. B. da S. Mobilidade urbana sustentável e o direito ao lazer: estudo sobre cidades inteligentes e comunidades sustentáveis. In: SEMINÁRIO REGIONAL DE POLÍTICAS DE SUSTENTABILIDADE - SERPS, 2, v.2, n.1, Teresina, 2024. **Anais...** Teresina: Seminário Regional de Políticas de Sustentabilidade – SERPS, 2025.

FULLAGAR, S.; MARKWELL, K.; WILSON, E. **Slow tourism**: experiences and mobilities. Bristol: Channel View Publications, 2012.

GIANNINI, F. A IA não aprende a terminologia: explica. **BLOG – Tecnologia Aplicada à Educação**, 2025. Disponível em: <https://fernandogiannini.com.br/a-ia-nao-aprende-a-terminologia-explica/>. Acesso em: 29 ago. 2025.

GIANNINI, F. **ChatGPT e modos de pensar as relações com as inteligências artificiais**: a convivência entre um especialista em tecnologias educacionais e a máquina. São Paulo: Streamer Educação e Tecnologia, 2023.

GOMES, C. L. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/430>. Acesso em: 10 abr. 2026.

GOMES, Christianne Luce. **FRUI VITA – A alquimia do Lazer**. Ponta Grossa (PR): Editora Atena, 2023.

HALL, S. **Representation**: cultural representations and signifying practices. London: Sage/Open University, 1997.

HEIDARI, K.; GRAVELLE, F. Does intensity of nature-based recreation drive environmental stewardship? **Journal of Outdoor Recreation and Tourism**, v.51, p.1-

11, 2025. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jort.2025.100925>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2213078025000714?via%3Dihub>. Acesso em: 10 abr. 2026.

JOHNSON-LAIRD, P. N. **Mental models: towards a cognitive science of language, inference, and consciousness**. Cambridge: Harvard University Press, 1983.

KOSMYNA, N.; HAUPTMANN, E.; YUAN, Y. T.; SITU, J.; LIAO, X.; BERESNITZKY, A. V.; BRAUNSTEIN, I.; MAES, P. Your brain on ChatGPT: accumulation of cognitive debt when using an AI assistant for essay writing task. **ArXiv**, p.1-206, 2025.

LAKATOS, I. **The methodology of scientific research programmes**. Cambridge: Cambridge University Press, 1978.

LEARN MICROSOFT. **Understand tokens**. 2025. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/ai/conceptual/understanding-tokens?source=recommendations>. Acesso em: 29 ago. 2025.

LIMA JUNIOR, A. M.; FRANÇA, G. H. B. de; CHIQUETTO, M. V.; RODRIGUES, G. C.; MENEZES, C. B.; LOPES, F. M. Uma introdução aos fundamentos filosóficos da Psicologia Cognitiva. **Revista Psicopedagogia**, v.40, n.123, p.445-454, 2023. DOI: 10.51207/2179-4057.20230039. Disponível em: <https://revistapsicopedagogia.com.br/revista/article/view/100>. Acesso em: 10 abr. 2026.

LI, R.; XU, J.; CAO, Z.; ZHENG, H.; KIM, H. Extending context window in Large Language Models with segmented base adjustment for rotary position embeddings. **Applied Sciences**, v.14, n.7, p.1-12, 2024. DOI: <https://doi.org/10.3390/app14073076>

LI, Y.; REN, L.; QIU, H.; LIU, H. How does generative AI relate to leisure satisfaction and awareness? **Leisure Sciences**, p.1-21, 2025.

LUCCHINI, M. L.; SANFELICE, G. R. Inclusão social de pessoas com deficiência no lazer e sustentabilidade ecológica: uma revisão sistemática. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v.25, n.4, p.137-153, 2022. DOI: 10.35699/2447-6218.2022.44482. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/44482>. Acesso em: 12 abr. 2026.

MARCELLINO, N. C. Lazer: concepções e significados. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v.1, n. 1, p. 37-43, 1998. DOI: 10.35699/1981-3171.1998.1555. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1555>. Acesso em: 10 abr. 2026.

MIELKE, S. J.; ALYAFEAI, Z.; SALESKY, E.; RAFFEL, C.; DEY, M.; GALLÉ, M.; RAJA, A.; SI, C.; LEE, W. Y.; SAGOT, B.; TAN, S. Between words and characters: A Brief History of Open-Vocabulary Modeling and Tokenization in NLP. **Computation and Language**, p.1-27, 2021. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.2112.10508>

MINAYO, M. C. de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.

MOCK, S. E.; SMALE, B. The relationship of diverse leisure activities with flourishing. **Frontiers in Psychology**, v.14, p.1-7, 2023. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2023.1130906/full>. Acesso em: 10 abr. 2026

MOORE, J. Behaviorismo metodológico. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, v.13, n.2, p.94-98, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/rebac/article/view/5913>. Acesso em: 10 abr. 2026.

NIU, H-J.; HUANG, K-S.; HUANG, P-Y.; JU, H-F. Leisure-time physical activity as a pathway to sustainable living: insights on health, environment, and green consumerism. **International Journal Environmental Research and Public Health**, v.21, n.5, p.1-17, 2024. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph21050618>

NRPA - NATIONAL RECREATION AND PARKS ASSOCIATION. **Access and Opportunity in Parks and Recreation Report**. 2025. Disponível em: https://www.nrpa.org/publications-research/research-papers/access-and-opportunity-in-parks-recreation-report/?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 27 ago. 2025.

OPEN AI PLATFORM. **Conheça o ChatGPT**. 2025a. Disponível em: <https://openai.com/pt-BR/index/chatgpt/>. Acesso em: 25 ago. 2025.

OPEN AI PLATFORM. Assistentes intérprete de códigos. **Lendo imagens e arquivos gerados pelo Code Interpreter**. 2025b. Disponível em: <https://platform.openai.com/docs/assistants/tools/code-interpreter#:~:text=Lendo%20imagens%20e%20arquivos%20gerados,com%20dados%20gerados%20pelo%20Assistente>). Acesso em: 06 ago. 2025.

OTIUM. Apresentação. ENCONTRO INTERNACIONAL CIENTÍFICO OTIUM: Ócio e Cultura Lenta na Era do Digital, 19. 2025. Disponível em: <https://otium2025.asociacionotium.org/apresentacao/>. Acesso em: 26 ago. 2025.

PAYNE, L. L.; AN, J. The role of leisure, recreation, and play in health and well-being. In: ISHAK, W. W. **The handbook of wellness medicine**. Cambridge: Cambridge University Press, 2020. p.565-572.

PETRINI, C. **Slow food: the case for taste**. New York: Columbia University Press, 2003.

PINA, L. W. A. C.; SEIXAS, S. de C; TEODORO, A. P. E. G.; TAVARES, G. H.; BRAMANTE, A. C. A residência como espaço para o lazer durante a pandemia COVID-19 no Brasil. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, v.8, n.2, p.55-75, mai./ago., 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/25031/28073>. Acesso em: 10 abr. 2026.

POPPER, K. **The Logic of Scientific Discovery**. London: Routledge, 2002.

RAUCH, J. **Slow media**: why slow is satisfying, sustainable, and smart. Oxônia: Oxford University Press, 2018.

RAY, P. P. A deep introspection into the role of ChatGPT for transforming hospitality, leisure, sport, and tourism education, **Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education**, v.35, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2024.100504>

RBEL, REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS DO LAZER. **Dossiê Lazer e relações étnico-raciais**. v.10, n.3, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/issue/view/2245>. Acesso em: 27 ago. 2025.

RECREATION, PARK, AND TOURISM MANAGEMENT. Diversity, Equity, Inclusion and Belonging. **Diversity, Equity, Inclusion, and Belonging (DEIB) Statement**. 2025. Disponível em: <https://hhd.psu.edu/rptm/about/diversity-equity-inclusion-and-belonging>. Acesso em: 27 ago. 2025.

REED, A. **Slow art**: the experience of looking, sacred images to James Turrell. Oakland: University of California Press, 2017.

RODRIGUES, C.; LEMOS, F. R. M.; GONÇALVES JUNIOR, L. Teorias do lazer: contribuições da fenomenologia. In: PIMENTEL, G. G. A. (Org.). **Teorias do lazer**. Maringá: Eduem, 2010. p.73-102.

SCHWARTZ, G. M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 23-31, mai./ago., 2003. DOI: <https://doi.org/10.29181/2594-6463-2023-v7-n2-p105-113>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/1468>. Acesso em: 10 abr. 2026.

SCHWARTZ, G. M. Lazer virtual 20 anos depois: *homo zappiens* e metalazer na pós-humanidade. **Motricidades**, v. 7, n. 2. p. 105-113, 2023. DOI: 10.29181/2594-6463-2023-v7-n2-p105-113. Disponível em: <https://www.motricidades.org/journal/index.php/journal/article/view/2594-6463-2023-v7-n2-p105-113>. Acesso em: 11 abr. 2026.

SHILBURY, D.; O'BOYLE, I.; FERKINS, L. Towards a research agenda in collaborative sport governance. **Sport Management Review**, v.19, n.5, p.479-491, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/301936442_Towards_a_research_agenda_in_collaborative_sport_governance. Acesso em: 10 abr. 2026.

SILVA, K. R. da; BARBOSA, L. S. de O.; BOTELHO, W. L.; PINHEIRO, J. M. B.; PEIXOTO, I. dos S.; MENEZES, I. V. C. B. de. Inteligência Artificial e seus impactos na educação: uma revisão sistemática. **RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar**, v.4, n.11, p.1-17, 2023. Disponível em: <https://recima21.com.br/recima21/article/view/4353>. Acesso em: 10 abr. 2026.

SILVA, R. L.; FUKUSHIMA, R. L. M.; TEODORO, A. P. E. G.; CARMO, E. G. do; PACHECO, J. P. S.; SCHWARTZ, G. M.; TAVARES, G. H. Lazer e cultura digital: abordagens sobre e-leisure em periódicos do JCR. **LICERE – Revista do Programa de**

Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, Belo Horizonte, v. 23, n. 4, p. 372-399, dez., 2020. DOI: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.26876>

SÖNMEZ, N. K.; ÜNAL, A.; KARAÇAR, E.; ÇİLESİZ, E. Impact of Artificial Intelligence models on recreation: comparative analysis of ChatGPT and Gemini. **Technische Sicherheit**, v. 25, n. 6, p. 635-646, 2025.

SOUZA, T. C. de. **Design Centrado no Ser Humano e Inteligência Artificial generativa**: construção de um artefato focado em viagens a lazer no setor de turismo brasileiro. Dissertação (Mestrado em Ciências), Empreendedorismo, Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Atuária, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2025, 147f.

STEBBINS, R. A. Quando o trabalho é essencialmente lazer. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 42-56, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/432>. Acesso em: 10 abr. 2026.

STEBBINS, R. A. **Serious Leisure**: a perspective for our time. Nova Jersey: Transaction Publishers, 2007.

TEODORO, A. P. E. G.; BRITO, G. A. P.; CAMARGO, L. A. R.; SILVA, M. R.; BRAMANTE, A. C. A dimensão tempo na gestão das experiências de lazer em período de pandemia da COVID-19 no Brasil. **LICERE – Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 126-162, 2020. DOI: <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25305>. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/25305>. Acesso em: 10 abr. 2026.

THOMAZ, D. C.; PRADO, G. C. Desacelerando com o slow living: uma revisão sistemática. **Plural Design**, v. 7, n. 1, p. 38-48, 2024. DOI: 10.21726/pl.v7i1.2359. Disponível em: <https://periodicos.univille.br/PL/article/view/2359>. Acesso em: 10 abr. 2026.

UVINHA, R. R. Dossiê: Compreensões e significados do lazer. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 1-2, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/issue/view/39>. Acesso em: 10 abr. 2026.

VYGOTSKY, L. S. **Thought and Language**. Massachusetts: MIT Press, 1986.

XIAO, N.; MA, Y.; ZHAO, Y.; LI, P.; LI, Z.; YANG, J. Leisure activity participation, health status, and subjective well-being of adult women: a cross-sectional study from a life cycle perspective in China. **Frontiers in Public Health**, v.13, p.1-11, 2025. Disponível em: <https://www.frontiersin.org/journals/public-health/articles/10.3389/fpubh.2025.1570705/full>. Acesso em: 10 abr. 2026

ZEWE, A. Explained: Generative AI how do powerful Generative AI systems like ChatGPT work, and what makes them different from other types of artificial intelligence? **MIT News – Massachusetts Institute of Technology**, 2023. Disponível em: https://news.mit.edu/2023/explained-generative-ai-1109?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 29 ago. 2025.

Endereço dos(as) Autores(as):

Antônio Carlos Bramante

Endereço Eletrônico: bramante@uol.com.br

Fernando Brand Corrêa Giannini

Endereço Eletrônico: fernando@fernandogiannini.com.br

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro

Endereço Eletrônico: anapaulaguizarde@yahoo.com.br