

## **LAZER, ENTRETENIMENTO E TRABALHO DURANTE A PANDEMIA COVID/2019: UMA RELAÇÃO ESQUIZOFRÊNICA**

**LEISURE, ENTERTAINMENT AND WORK DURING THE COVID/2019 PANDEMIC:  
A SCHIZOPHRENIC RELATIONSHIP**

### **Marlen Ramalho**

DOUTORA EM PSICOSSOCIOLOGIA DE COMUNIDADES E ECOLOGIA SOCIAL, CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ – UNISJ;  
RIO DE JANEIRO - RJ

### **Roseli Gabriel**

MESTRE EM EDUCAÇÃO, CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ – UNISJ; RIO DE JANEIRO - RJ

### **Simone Garcia**

GRADUANDA DO CURSO DE TURISMO, CENTRO UNIVERSITÁRIO SÃO JOSÉ – UNISJ; RIO DE JANEIRO - RJ

## RESUMO

O texto descreve a relação entre o lazer, o entretenimento e o trabalho durante a pandemia da Covid/2019, tendo como objetivo geral entender como foi caracterizada a relação das pessoas com o mundo do trabalho virtual, o isolamento social horizontal e vertical, bem como os impactos que as atividades de lazer e entretenimento sofreram durante o período pandêmico. Em termos de metodologia a pesquisa foi realizada por métodos quali-quantitativos, com a aplicação de questionários com 14 questões no período de junho a setembro de 2020, sendo estas questões de caráter objetivas e em escalas de avaliação. Com base na análise das respostas dos questionários, observou-se que a virtualização e o distanciamento social produziram ameaças ao bem-estar individual e afetou diretamente a qualidade de vida das pessoas, ocasionando jornadas mais longas de trabalho em ambiente *home office*, menos tempo dedicado ao descanso e também privação do contato com parentes, amigos e atividades de lazer fora do ambiente doméstico, sendo o ambiente familiar um dos principais suportes socioafetivos das pessoas. Todavia, observou-se que o tempo de lazer esteve relacionado ao formato virtual, por meio de diferentes formas de entretenimento, o que provavelmente modificou a forma de se pensar os tempos de lazer, trabalho e livre.

**Palavras-Chave: Pandemia. Covid/2019. Lazer e Entretenimento. Trabalho. Distanciamento Social.**

## ABSTRACT

The text describes the relationship between leisure, entertainment and work during the Covid/2019 pandemic, with the general objective of understanding how people's relationships with the world of virtual work, horizontal and vertical social isolation, as well as the impacts that leisure and entertainment activities suffered during the pandemic period. In terms of methodology, the research was carried out using quali-quantitative methods, with the application of questionnaires with 14 questions from June to September 2020, with these questions being objective in nature and using evaluation scales. Based on the analysis of the questionnaire responses, it was observed that virtualization and social distancing produced threats to individual well-being and directly affected people's quality of life, causing longer working hours in a home office environment, less dedicated time to rest and also deprivation of contact with relatives, friends and leisure activities outside the domestic environment, with the family environment being one of the main socio-affective supports of people. However, it was observed that leisure time was related to the virtual format, through different forms of entertainment, which probably changed the way of thinking about leisure, work and free time.

**Keywords: Pandemic. Covid 19. Leisure and Entertainment. Job. Social distancing.**

## INTRODUÇÃO

Em março de 2020, a doença provocada pelo SARS-CoV-2 foi caracterizada como uma pandemia pela OMS (Organização Mundial da Saúde), visto que se espalhou rapidamente e atingiu todos os continentes ainda nos primeiros meses de 2020. A doença ficou mundialmente conhecida como COVID-19 ou Corona Vírus e, que rapidamente, tornou-se um problema de saúde pública mundial (MUNDO EDUCAÇÃO, 2020).

Diante este cenário, vários países aderiram ao isolamento social seja o horizontal ou o vertical. No caso do Brasil, vários estados e municípios aderiram ao isolamento social, restringindo ao funcionamento com algumas ressalvas os serviços considerados essenciais, tais como: farmácias e supermercados.

Robortella e Peres (2020), apontam em sua obra que:

[...] os impactos severos sobre nosso modo de vida e nossas instituições são de caráter global e atingiram a todos, independentemente do tipo de isolamento; horizontal – preferido pela esmagadora maioria dos países, com adaptações locais – ou vertical, dirigido apenas aos grupos de risco (idosos, cardiopatas, hipertensos, diabéticos etc. (sic). (ROBORTELLA; PERES, 2020, p. 79).

Assim, neste período, surgiram palavras que passaram a caracterizar a realidade de muitos colaboradores de empresas e indivíduos, tais como: *home office*, quarentena, aulas e atendimento virtuais, *lives*, dentre outros, ou seja, muitas empresas iniciaram seus trabalhos na forma remota ou virtual e muitos adaptaram suas casas ao local de trabalho.

É nesse momento que os *webinários* aconteceram de forma marcante nas instituições de ensino, reforçando a caracterização das *webs conferências* e valorizando assuntos diversos com temáticas voltadas para educação, saúde física e mental, lazer e entretenimento, dentre outras temáticas tão valiosas no momento do isolamento social, com engajamento de diversos públicos.

Se por um lado, em geral, vários indivíduos sempre almejavam trabalhar em casa, por outro, iniciou-se a problemática de divisão entre o tempo de lazer, com a família e trabalho, pais precisando se alternar entre ajudar os filhos nas suas respectivas aulas virtuais e com o trabalho, rotina sem organização entre tempo de trabalho e tempo livre, ou pior, a existência ou inexistência do tempo de lazer.

Dentro dessa perspectiva, nessa relação considerada esquizofrênica, o tempo de lazer se transformou, pessoas buscaram novas alternativas para fugir da rotina, como cozinhar em família, exercícios em casa, leitura, e surge um *boom* na indústria do entretenimento. Shows e palestras passam a ocorrer em formato de *lives* em diversas plataformas digitais, tais como: *Youtube, Instagram, Facebook*. Surgem ou se dá ênfase às novas alternativas para reuniões e aulas remotas em plataformas como: *Zoom, Microsoft Teams, Google Meet*, o conhecido *Skype*, dentre outras.

As famílias passaram a realizar tarefas em conjunto, com as rotinas transformadas, muitas vezes estreitando laços, vivendo horas de atividades intensas de trabalho e atividades escolares, de descontração e *relax* e em outras existiu o aumento dos conflitos domésticos.

Passado a fase de isolamento e com o início da flexibilização das medidas sanitárias, essas ferramentas digitais deram outro entendimento para reuniões, aulas e eventos. Sem dúvida, mesmo com o retorno presencial de várias atividades, muitas formas de se compreender trabalho e tempo livre emergiram.

Este trabalho tem como marco temporal a época do isolamento social ocasionado pela Covid/2019. Se por um lado, as pessoas passam a trabalhar no conforto de suas casas, por outro, muitos passam a confundir tempo de trabalho, tempo livre, lazer e entretenimento.

Dentro desse cenário, esse trabalho tem como objetivo analisar de que forma o tempo de lazer, entretenimento e de trabalho se desenrolaram dentro do período de isolamento social devido à pandemia COVID/19. Esse tema se torna relevante devido ao fato que como já afirmava De Mais (2000) a ascensão das máquinas deveria liberar os sujeitos para a interação, criação e reflexão. Será que este fato, no período de isolamento social, onde houve a ascensão dos aparatos tecnológicos, esse fenômeno aconteceu?

Para isso, este trabalho buscou entender essa relação com a aplicação de questionários semiabertos para 53 pessoas. Do qual foi aplicado no período de junho a julho de 2020. A pesquisa foi aplicada dentro do período do início da flexibilização do isolamento social. A partir de junho de 2020, muitas cidades passaram a retornar suas atividades de forma gradativa, respeitando todas as normas sanitárias determinadas pelos respectivos órgãos competentes. Dentro desse cenário, este trabalho se torna relevante, visto que buscou entender os anseios dos indivíduos em relação ao lazer, trabalho e tempo livre, nos primeiros meses da pandemia da Covid/2019, que perdura até os dias atuais (junho de 2021).

Portanto, como abordagem teórica, este trabalho se baseou na revisão bibliográfica de temas como: esquizofrenia, tempo de lazer, tempo livre, entretenimento e tempo de trabalho; na pesquisa documental em jornais sobre o período de isolamento social oriundo da pandemia COVID/19 e na pesquisa virtual com indivíduos sobre o tema delimitado.

O trabalho foi dividido da seguinte forma: discussão teórica sobre lazer, trabalho, entretenimento e tempo livre, seguido por contextualização sobre o período de isolamento social e análise e resultados da pesquisa.

## **UMA SOCIEDADE ESQUIZOFRÊNICA**

A principal vertente desse artigo se compreende através da concepção de esquizofrenia por meio da visão de Deleuze e Guattari (1995) que discute o capitalismo contemporâneo através da sua estratégica esquizofrênica que constantemente produz nas esferas individuais e coletivas a ideia que “ter, estar, parecer” deve ser superado pelo “ser” (TAVARES, 2016). A esquizofrenia, ou distúrbio da mente dividida é uma doença cerebral crônica, caracterizada por surtos em que o mundo real acaba substituído por delírios e alucinações (SAUDE ABRIL, 2020).

Nas obras de Deleuze e Guattari (1995) que discute o capitalismo esquizofrênico, os autores fazem uma análise micropolítica das relações desejantes e de poder, propondo a Esquizoanálise como uma leitura das relações clínicas, sociais, institucionais e políticas, relacionando o capitalismo e a esquizofrenia. Com base nessa relação, surge uma nova conceituação sobre o inconsciente e o desejo (como produção e não como falta), conceitos novos como a micropolítica, o rizoma, o corpo sem órgãos, as máquinas desejantes, a transversalidade, as linhas molares, moleculares e de fuga, o esquizodrama, entre outros, e um novo paradigma: o ético-estético-político (HUR, 2020). Para Deleuze e Guattari, em seu livro “O ante Édipo: capitalismo e esquizofrenia” (2010), existe por toda a parte máquinas produtoras ou desejantes, as máquinas esquizofrênicas.

Portanto, para os autores supracitados, os indivíduos, a partir de uma perspectiva psicossocial, são modelados pelo desejo dentro da sistemática do consumo. A esquizofrenia seria um processo de produção do desejo e das “máquinas desejantes”, que capturam e criam desejos, em fluxos contínuos, de forma que não é o sujeito que se apropria do desejo e sim o desejo que acontece nele (FERREIRA, 2016). O esquizofrênico não só "esbarra" no social, mas é produto dessa época (SILVA, 2005). Para Silva (2005) analisando Deleuze e Guattari, quando os autores afirmam que a esquizofrenia é a doença de nossa época, eles não pretendem dizer apenas que a vida moderna enlouquece. Portanto, não se trata de modo de vida, mas de processo de produção. Assim, a esquizofrenia como processo é a produção do desejo e de máquinas desejantes.

Em suma, a esquizofrenia seria um produto da máquina capitalista (DELEUZE, GUATTARI, 2010). Neste trabalho, através do olhar da psicologia social, entende-se a uma relação esquizofrênica entre trabalho, lazer e entretenimento, visto que os processos engendrados pelo capitalismo em uma época pandêmica, desregulou a quantidade de horas de trabalho e de tempo comprometido mesmo em home office, esvaziando as formas de lazer, ao mesmo tempo que, novas possibilidades de entretenimento surgiram. O que será analisado a seguir.

## **LAZER, ENTRETENIMENTO E TEMPO DE TRABALHO**

A partir de 1988, o lazer passou a ser direito social, de acordo com a Constituição de 1988. A partir desse momento é enfatizado a importância do lazer para qualidade de vida, sendo direito de todo cidadão brasileiro (ISAYAMA, STOPPA, 2017). Dumazedier, grande referência para o estudo do lazer, já caracterizava o lazer como alheio às obrigações, sendo capaz de ocasionar desenvolvimento pessoal e coletivo, diversão e descanso. Para o autor:

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda para desenvolver sua formação desinteressada, sua participação social voluntária, ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (1973, p. 34).

Para Da Silva, Moreno e Veraldo (2017), a palavra trabalho originou-se do latim *tripalium* ou *tripalus*, que era uma ferramenta de três paus utilizada para imobilizar cavalos e bois para serem ferrados. A expressão também era atribuída a um instrumento usado para torturar escravos e presos. A partir das derivações da palavra trabalho, as associações da palavra se voltam para aflições, fardos, dor, fadiga e suor do rosto, estando este último associado a uma passagem bíblica do livro de Gênesis – (“Tu comerás o teu pão, no suor do teu rosto”), carregando o trabalho o significado de castigo.

Os autores também discutem que foram as variadas instituições que estabeleceram as diferentes ideologias em relação ao trabalho e ao tempo livre e posteriormente, ao tempo de lazer. Na antiguidade, as religiões abordavam o ócio como negativo e maligno e a mais-valia sendo bem-vista aos olhos de Deus. Já na Revolução Industrial passou a gerar para a sociedade ocidental moderna o problema do “lazer das massas”. Foi nesse cenário que os movimentos anarquistas do início do século XX, defendeu a ideia de um dia dividido em três partes: oito horas para o trabalho, oito horas para o lazer e oito horas para o descanso. A partir daí surgiu a ideia do lazer como um fenômeno oposto ao trabalho, ou como não trabalho, sendo facilmente confundido com uma válvula de escape das atividades obrigatórias e até mesmo

utilizado para favorecer a produção no novo sistema. Com a diminuição do tempo das jornadas de trabalho, o tempo livre destinado ao lazer recebe duas óticas distintas, sendo o lazer, em uma delas, visto pela indústria cultural e do entretenimento como um modo de aproveitamento do tempo enquanto mercadoria.

Já o turismo, fenômeno que tem sua implantação e desenvolvimento no mundo moderno, a partir de meados do sec. XIX é uma atividade que tem crescido significativamente nas últimas décadas por conta das grandes inovações tecnológicas, principalmente das que se referem aos meios de transportes; do sistema de comercialização e distribuição de produtos e serviços turísticos; do acesso a uma maior camada social às viagens, com destaque à classe média; e da garantia do tempo livre (REJOWSKI; SOLHA, 2002).

Portanto, é na sociedade industrial que o trabalho passa a ser visto em forma de acumulação, renega o ócio transformando-o em negócio, faz emergir o lazer e turismo, associados ao consumo. (CORIOLANO, 2020). Para Coriolano (2020) mencionado De Mais (2000) analise a ideia de ócio criativo, afirmando que De Masi (2000) antevê a possibilidade de libertação definitiva do trabalho pesado, desgastante, que máquinas fazem melhor e de soma de vantagens do bem-estar industrial ao gozo do tempo liberado para o “ócio criativo”. Se chama criativo, porque em momentos de descontração, relaxamentos o cérebro cria, projeta, inventa, leva ao deleite. Aprimora a inteligência fazendo coisas que apenas pessoas realizam, máquinas não conseguem realizar. Ócio e negócio, trabalho e não-trabalho misturam-se, demonstrando flexibilidade da sociedade capitalista que se reinventa constantemente produzindo diferentes prática socioespaciais. Entre estas lazer e turismo que transformam e dinamizam espaços, paisagens e relações culturais e de poder nos territórios. (CORIOLANO, 2020).

Dentro desse cenário, da concepção de lazer enquanto direito social presente na Constituição de 1988 e importante para o descanso, divertimento e desenvolvimento pessoal e coletivo (DUMAZEDIER, 1973), várias pesquisas passam a relacionar o lazer à saúde mental, física e psicológica dos indivíduos, e conseqüentemente, importante para a qualidade de vida dos mesmos.

Para Simonetti (2010), existem diversas motivações para a realização do lazer na atualidade, dentre eles:

a) Necessidade de evasão – as pessoas sentem necessidade de trocar de ambiente físico, de conhecer outras pessoas, de ampliar ou diminuir o número de amigos, o que para muitos pode ser uma forma de preservar a saúde, melhorar os aspectos psicológicos que estão afetando suas vidas. b) Necessidade de descanso – de relaxamento, bastante ligada à anterior, mas implica descanso corporal, na busca por tranquilidade. c) Necessidade terapêutica – é bastante controversa, pois, fazer turismo implica livre e espontânea vontade.

Assim, o lazer segundo conceituação de Dumazedier deve ser realizado fora as diversas obrigações dos indivíduos, por escolha deste e para o seu bem pessoal. Logo, durante a pandemia da Covid-2019, enquanto muitos passaram a ter suas jornadas de trabalho em sua casa, alguns tiveram a dificuldade de separar tempo para atividades de lazer, por diversas razões, o que será analisado a seguir.

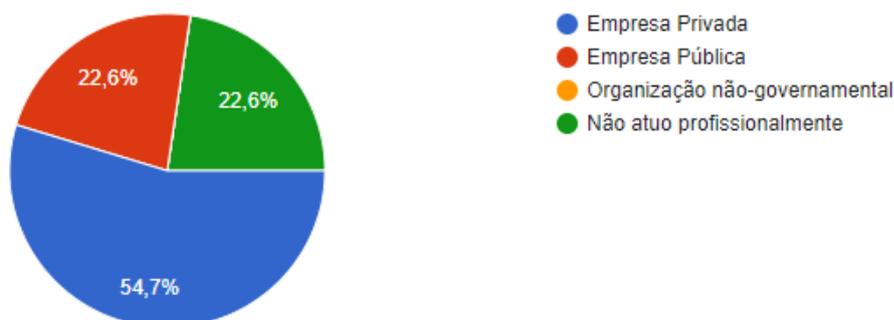
## DISCUSSÃO E RESULTADOS

A aplicação dos questionários ocorreu antes da abertura ou flexibilidade do isolamento social no período de junho a setembro de 2020. A pesquisa pode ser considerada como quali-quantitativa, com perguntas objetivas e escalas de avaliação. As questões de escala de avaliação numérica foram escolhidas com o objetivo de indicar a intensidade da opinião do respondente. Esse tipo de pesquisa é universalmente aceita como forma de medição de resultados pesquisados. Aproximadamente 53 pessoas responderam ao questionário no período mencionado acima.

Em suma, a primeira parte do questionário trata-se de uma análise do perfil socioeconômico dos participantes da pesquisa e a segunda, é baseada na avaliação destes em diversos aspectos relacionados ao tema.

Dos respondentes, cerca de 81% eram do gênero feminino e 19% do gênero masculino. Destas, 83% residem no Rio de Janeiro e 17% em outras localidades no Brasil.

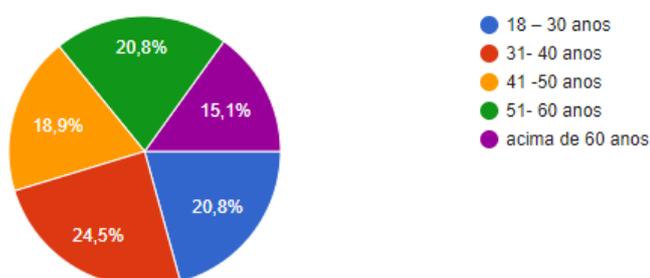
### Gráfico 01: Atividade Profissional dos entrevistados



Fonte: Autoras, 2020.

Sobre a atividade profissional, a grande maioria trabalhava em empresas privadas (54,7%) e outras não atuavam profissionalmente (22,6%) ou atuavam em empresa pública (22,6%), conforme aponta o gráfico 01.

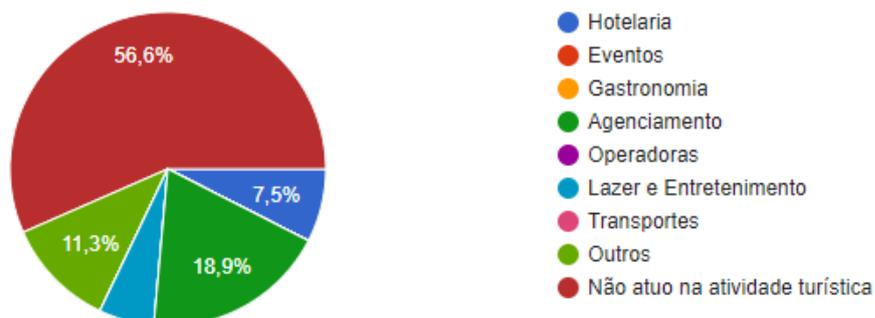
### Gráfico 02: Faixa Etária



Fonte: Autoras, 2020.

A maioria dos respondentes da pesquisa são pessoas na faixa etária entre 31 e 40 anos.

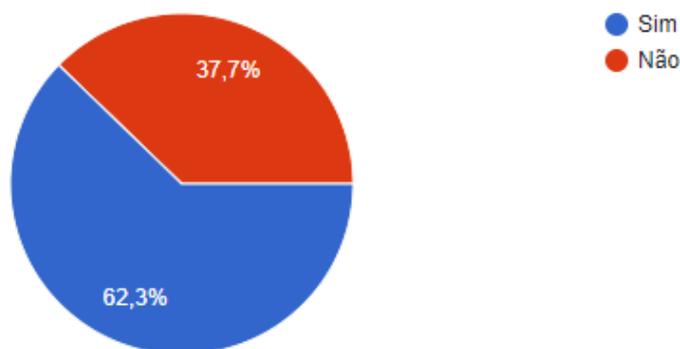
Gráfico 03: Atuação na atividade Turística:



Fonte: Autoras, 2020.

A maioria dos respondentes atuam em outra atividade econômica (56,6%), seguido por agenciamento (18,9%), outros (11,3%), hotelaria (7,5%), lazer e entretenimento (5,7%).

Gráfico 04: Durante a pandemia covid 2019 o aprendizado digital foi acelerado para adequação ao trabalho?

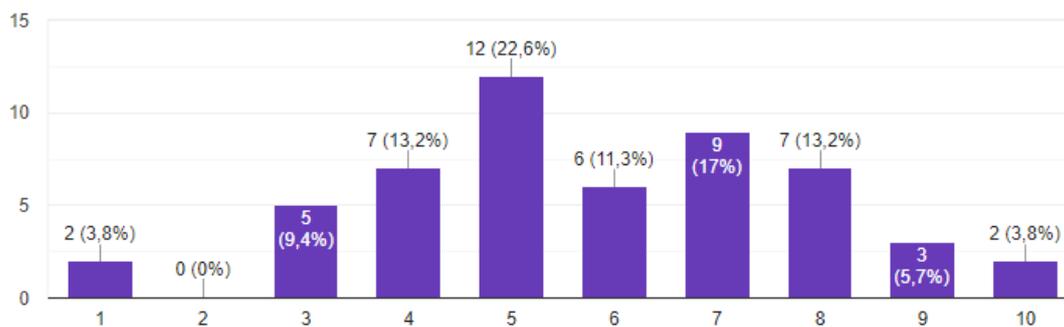


Fonte: Autoras, 2020.

No período pandêmico o trabalho foi acelerado na modalidade digital e *home office*. Dos que responderam sim: 01 não especificou, 07 destacaram o uso de plataformas digitais (algumas consideradas novas e outras já utilizadas anteriormente, e ainda destacaram novas funções), exemplificando: *Zoom, Teams, Whatsapp, Skype, Google Meet*, dentre outros; 14 mencionaram cursos de capacitação na área de atuação e de idiomas; 03 mencionaram que assistiram ou produziram lives, 03 citaram a transição das vendas e do marketing de produtos para a esfera virtual, 02

mencionaram que adquiriram novos conhecimentos para melhorar e valorizar meu trabalho; 01 pessoa aprendeu a usar os meios digitais; 01 salientou que mudou no início, depois relaxou e 01 mencionou o uso massivo das redes sociais virtuais para o seu trabalho.

**Gráfico 05: Acredita que as pessoas estão praticando atividades de lazer e entretenimento durante a pandemia covid 19?**



Fonte:

Autoras, 2020.

A maioria, em uma escala de intensidade 1 até 10, onde 1 significa “discordo totalmente” e 10” concordo totalmente”, não tem total certeza, intensidade (5).

Já 17% dos interlocutores se posicionaram na escala “7”, seguido por “8” e 4 (13,2%), “6” (11,3%). Assim, observa-se que dentro dos 53 respondentes, a maioria se inclinou para o grau de intensidade acima de 5, o que se aproxima com o concordo totalmente, ou seja, que as pessoas continuaram a praticar alguma forma de lazer e entretenimento durante a Pandemia da Covid (2019).

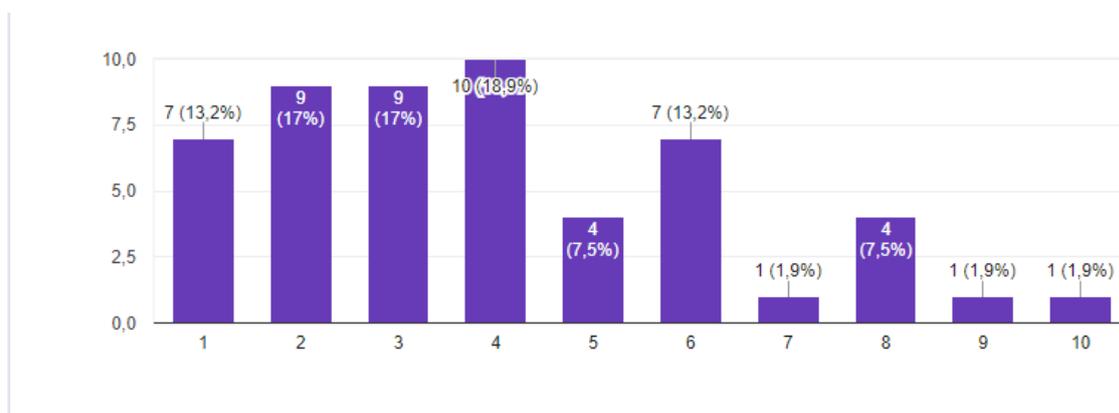
**Gráfico 06: Isolamento social nas atividades de lazer e entretenimento durante a pandemia covid/2019**



Fonte: Autoras, 2020.

Observando os dados coletados, a maioria não concorda ou discorda sobre o assunto (18,9%). Todavia, a maioria dos respondentes se retiveram no grau de intensidade acima de 5, ou seja, acreditam que teve alguma forma de isolamento social nas atividades de lazer e entretenimento.

**Gráfico 07: Acredita que a população brasileira está preparada para praticar as atividades de lazer e entretenimento de forma diferenciada atendendo as especificações das leis e dos decretos?**



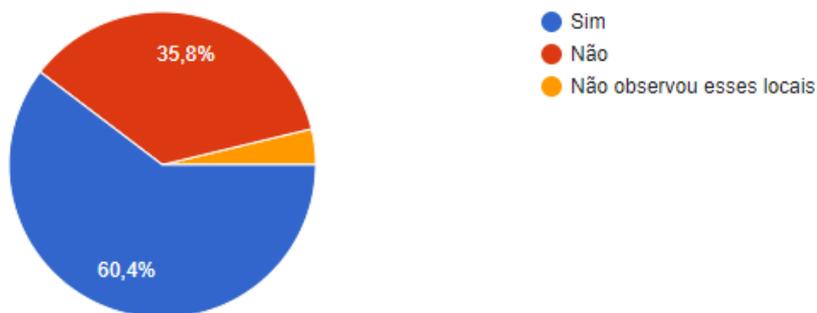
**Fonte: Autoras, 2020.**

Considerando a análise por escala numérica, quando a temática era a preparação dos brasileiros para formas de lazer e entretenimento dentro das especificidades das autoridades, a grande maioria discorda totalmente, o que se pode constatar como foi o retorno de algumas áreas de lazer.

Segundo a Revista Exame (2022) “Com a pandemia, os destinos mais próximos, bem como experiências em família, passaram a ser mais valorizados. O Rio ainda levou vantagem porque teve sua infraestrutura hoteleira renovada para a Olimpíada e a Copa do Mundo.”

A Organização Pan-americana de Saúde (OPAS, 2020) orientou a redução das interações físicas como uma das formas de prevenção do contágio, diminuindo as possibilidades de vivências de lazer nos espaços públicos e privados quando há risco de contato e aglomerações.

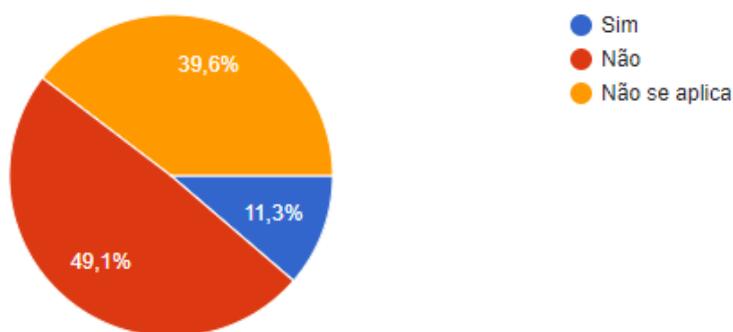
**Gráfico 08: Frequentaram equipamentos de lazer como praias, parques, praças e locais públicos.**



**Fonte: Autoras, 2020.**

A maioria acredita que as pessoas o frequentaram equipamentos de lazer como praias, parques, praças e locais públicos.

**Gráfico 09: Empresas e projetos de lazer durante a pandemia covid/2019**



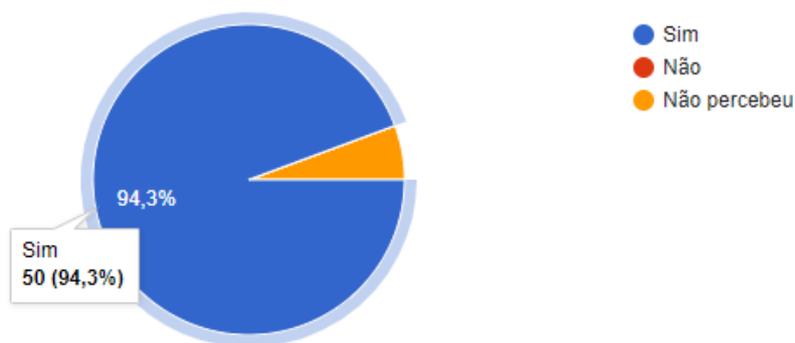
**Fonte: Autoras, 2020.**

De acordo com os interlocutores, a maioria não participou de atividades de lazer ou entretenimento disponibilizadas pelas empresas que em atuam. Isso pode relatar também, que muitos durante a pandemia, em trabalhos remotos, tiveram suas jornadas com uma carga horária muito maior ou ainda não tiveram a percepção da divisão do tempo de trabalho, de lazer e comprometido com o trabalho doméstico, se tornando uma verdadeira esquizofrenia, o que pode ter afetado psicologicamente muitos trabalhadores.

Segundo o relatório da BBC (2022) *“New Future of Work* (“O novo futuro do trabalho”, em tradução livre), publicado pela Microsoft em 2022, os pesquisadores indicaram que, embora o trabalho remoto possa aumentar a satisfação profissional, ele pode também fazer com que os funcionários se sintam “socialmente isolados, culpados e tentem fazer compensações”.

Os efeitos negativos podem ter sido uma surpresa para alguns profissionais, que agora estão sentindo a pressão e percebendo que o trabalho remoto não é necessariamente a panaceia para a saúde mental, como vinha sendo anunciado. Ao contrário da narrativa corrente de uma demanda em massa pelo trabalho remoto, alguns funcionários, na verdade, estão preferindo assumir cargos com turnos parciais no escritório”.

**Gráfico 10: Lazer e entretenimento na esfera virtual**



**Fonte: Autoras, 2020.**

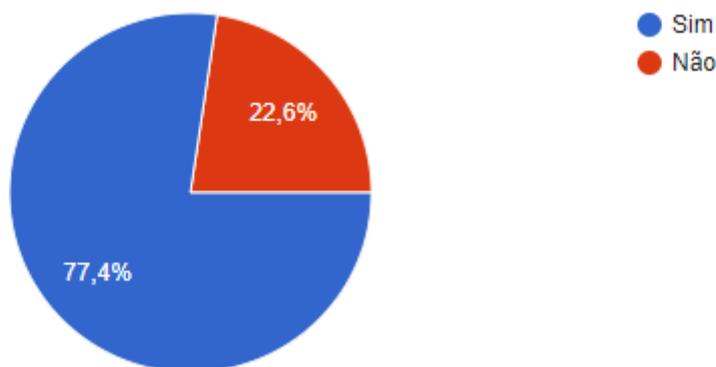
Sobre a utilização digital para atividades de lazer e entretenimento, a maioria respondeu que sim que utilizou a tecnologia para formas de lazer e entretenimento.

Já sabíamos que o entretenimento tem evoluído com a tecnologia (internet, plataforma *Streaming*, televisão etc.). Todavia, durante a pandemia, por ser uma das principais alternativas de uso do tempo livre para lazer, houve um *boom de lives*, de outros programas de entretenimento.

Segundo o site Publicitários Criativos (2022) “A quarentena causada pelo novo coronavírus fez com que o consumo de mídias e serviços online disparassem em todo o mundo. O consumo de serviços de streaming como *Netflix* e *Amazon Prime Vídeo*, por exemplo, registrou um crescimento de 20% durante o último mês de março, que foi quando o distanciamento social passou a ser adotado. Agora o que foi realmente surpreendente foi o aumento

das *lives* do Instagram. Segundo uma pesquisa do *Business Insider*, a rede social registrou um aumento de 70% no uso de *lives* na plataforma”.

**Gráfico 11: Acredita que haverá mudança nos equipamentos de lazer após pandemia**

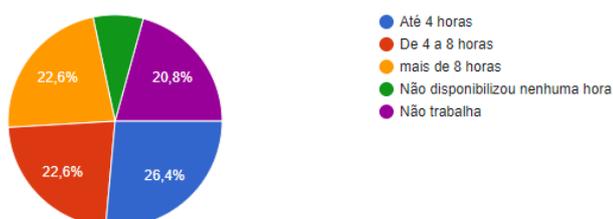


**Fonte: Autoras, 2020.**

A pesquisa, conforme relatado anteriormente, foi preenchida antes da flexibilização das autoridades sanitárias, em um momento que havia alto índice de transmissão da doença. Dentro desse cenário, a maioria relatava que tinha percepção que haverá mudança de acesso aos equipamentos de lazer e entretenimento. E sim, no momento de flexibilização, novos protocolos foram seguidos, redução na capacidade de atendimento, novos protocolos sanitários.

A cidade é uma grande obra construída pelas pessoas, composta de vários espaços públicos e privados de circulação, moradia, lazer e trabalho (LEFEBVRE, 2001). Assim, o direito à cidade emerge do valor de uso dessa obra produzida por todos os cidadãos. O espaço urbano oferece diferentes espaços de lazer destinados àqueles que a constroem cotidianamente, desde as possibilidades de quintais e as frentes de casas, a ruas, jardinetes, praças, bosques, parques, praias e campos (LEFEBVRE, 2004).

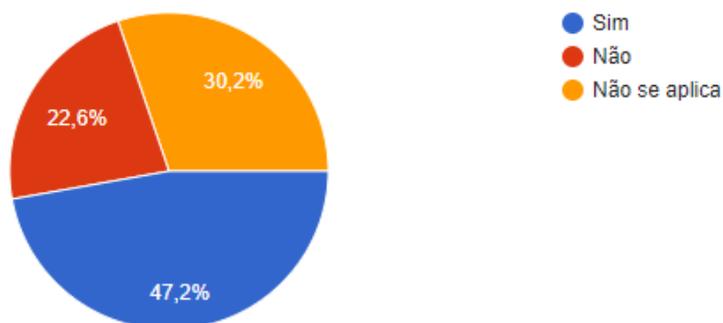
**Gráfico 12: Disponibilidade de tempo para trabalho remoto**



Fonte: Autoras, 2020.

Em relação à essa questão, as respostas foram bastante divergentes, sendo que a maioria mencionou que trabalho até 4 horas diárias (26,4%), seguido por aqueles que trabalharam de 4 a 8 horas ou mais de 8 horas por dia (22,6% cada). Cerca de 20,8 % não trabalha e 7,5% não disponibilizou nenhuma hora.

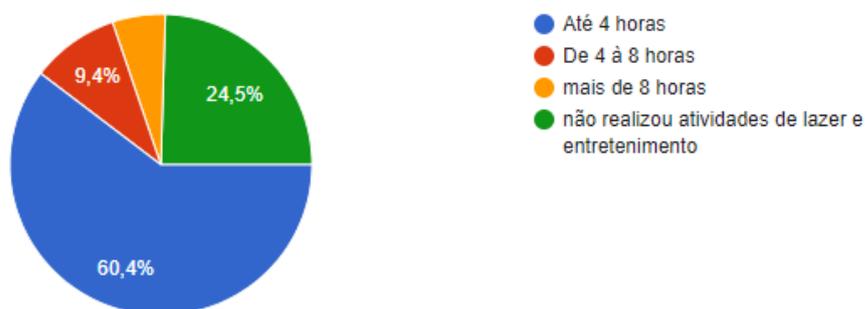
Gráfico 13: Empregos



Fonte: Autoras, 2020.

Ainda sobre emprego, a maioria relatou que houve a migração para a esfera virtual (47,2%). Enquanto, 30,2% mencionaram que não se aplica (poderia estar desempregado) e 22,6% não teve seu local de trabalho modificado.

Gráfico 14: Disponibilidade para atividades de lazer e entretenimento durante a pandemia



Fonte: Autoras, 2020.

A maioria relatou que disponibilizou até 4 horas (60,4%), seguido por “não realizou nenhuma atividade de lazer e entretenimento” (24,5%), de 4 horas à 8 horas (9,4%) e 5,7% (mais de 8 horas). Com base neste resultado, podemos observar algumas alternativas, eles podem ter associado ao somente ao entretenimento (internet, *lives*, redes sociais, dentre outros) ou por outro lado não compreenderam essas atividades como forma de lazer.

Sobre as atividades realizadas no tempo livres, foram mencionadas: estudar, cursos *onlines*, tempo com a família, assistir televisão, leitura, atividade física, meditação, uso da bicicleta, realizar pagamentos, assistir séries e plataformas de *Streaming*, ouvir música, assistir *lives*, conversar com amigos, focar em projetos pós pandemia, trabalho.

Dessa forma, observa-se que muitos mencionaram atividade de lazer e entretenimento mesmo na área domiciliar. Todavia, alguns mencionaram que durante o tempo livre, estavam estudando, trabalhando ou pensando em algum projeto, ou seja, com tempo comprometido.

## RESULTADOS

A partir da análise dos questionários aplicados entende-se que a maioria teve algum aprendizado durante o período das atividades remotas, principalmente das atividades relacionadas às diferentes plataformas digitais. Em uma escala de avaliação, a maioria acredita que realizou alguma atividade de lazer, sendo que muitos mencionaram a presença em área abertas (parques e praças) e forma de entretenimento virtual (94, 3%). Ou seja, apesar de observar que determinadas pessoas realizaram atividades de lazer nestes equipamentos, a principal forma de lazer e entretenimento está relacionada ao aspecto virtual. A maioria, apesar de trabalhar em empregos que se adaptaram no home office, muitos relataram separar aproximadamente 4 horas para o lazer e entretenimento. Em relação as formas de lazer, a maioria acredita que a forma que as pessoas realizam as atividades de lazer será diferente da que era antes da pandemia de 2019, isso porque, com a ascensão de aparatos e plataforma já existentes, o modelo de lazer foi transformado. Portanto, em um mundo globalizado e em constante transformação tecnológica, esse fato seria comum, o que foi alavancado com a pandemia da Covid/2019. Todavia, nessa “nova” realidade, deve-se se analisar e enfatizar sobre a importância do tempo de lazer em suas divergentes possibilidades, para que a relação entre o tempo livre, de trabalho e de lazer não seja esquizofrênico.

Pretendemos com essas análises preliminares sobre o assunto Lazer e Entretenimento, nos períodos de pandemia e pós pandemia que elas possam gerar novas reflexões e intervenções sobre a importância de compreensão desses espaços de lazer para a população, bem como apontar novas possibilidades para a utilização segura desses locais públicos ao ar livre, denominados *outdoor* das cidades e até mesmo os espaços de lazer fechados ou confinados classificados como *indoor*.

Que o acesso a esses equipamentos e espaços possam trazer a saúde mental e física, àqueles que sentiram os efeitos desse período de pandemia.

A virtualização interferiu sensivelmente na experiência vivenciada, na forma de criar e reproduzir as práticas de lazer, desenhando novos ambientes, espaços, locais e contexto para a sua fruição (SCHWARTZ e MOREIRA, 2007; RODRIGUES, 2012).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, para elucidar as considerações finais deste trabalho, que tem como objetivo analisar de que forma o tempo do lazer, entretenimento e de trabalho se desenvolveram dentro do período de isolamento social devido à pandemia COVID/19, constatou-se através de pesquisa realizada no período de junho e julho de 2020 que o trabalho foi alterado pela modalidade digital e *home office* e que mesmo com restrições, as pessoas continuaram a praticar alguma atividade de entretenimento e lazer.

É possível afirmar que o isolamento social acelerou o processo de virtualização para muitos segmentos, inclusive nas práticas do lazer, sendo este praticado de forma *outdoor* ou *indoor*.

A abordagem baseada nos temas: esquizofrenia, tempo de lazer, tempo livre, entretenimento e tempo de trabalho nos remete a reflexão das novas formas de utilização do espaço, bem como das novas preocupações que o mundo contemporâneo nos apresenta com o advindo da tecnologia, dentre eles a segurança, tanto cibernética quanto física e mental.

Contudo, os resultados obtidos mostram que o isolamento social serviu como impulsionador para se vivenciar novas experiências, não só no tempo destinado ao trabalho, mas também ao entretenimento e ao lazer, embora estivéssemos em um momento pandêmico.

## REFERÊNCIAS

**BBC. Os possíveis prejuízos do trabalho remoto à saúde. Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/vert-cap-62205856>. Acesso em 15/11/2022.**

CORIOLO, L. **Ócio, lazer e turismo: avanços e recuos das formas do entretenimento humano.** In: Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 7, 2020.

DE MASI, D. **O Ócio Criativo.** Entrevista a Maria Serena Palieri. 3. ed. Trad. Léa Manzi. Rio de Janeiro: Sexante, 2000.

DELEUZE, G. GUATTARI, F. **O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia** .1 Tradução de Luiz B. L. Orlandi. — São Paulo: Ed. 34, 2010. 560 p.

**EXAME. Restrições na pandemia tornam hotéis no Rio opção de lazer para cariocas.**

Disponível em: <https://exame.com/brasil/restricoes-na-pandemia-tornam-hotéis-no-rio-opcao-de-lazer-para-cariocas/>. Acesso em 15/11/2022.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

FERREIRA, G. **Desejo é devir: um olhar sobre a condição do indivíduo consumidor na perspectiva do capitalismo rizomático**. In: Revista Espaço Acadêmico, n. 187, 2016.

HUR, D. **ESQUIZODRAMA E PSICOLOGIA SOCIAL: DISPOSITIVOS CLÍNICO-POLÍTICOS**. In: **ANAIS DO XIV ENCONTRO NACIONAL DA ABRAPSO – RESUMO ISSN 1981-4321**, Disponível em: [http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/anexos/AnaisXIVENA/conteudo/html/cursos/1250\\_cursos\\_resumo.htm](http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/anexos/AnaisXIVENA/conteudo/html/cursos/1250_cursos_resumo.htm). Acesso em 24 de novembro de 2020.

LEFEBVRE, H. **O direito à cidade**. Tradução: J. Teixeira Coelho Netto. São Paulo: Documentos, 2001.

MUNDO EDUCAÇÃO. **Covid-19**. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/doencas/covid-19.htm>. Acesso em 17 de junho de 2020.

ORGANIZAÇÃO PANAMERICANA DE SAÚDE (OPAS). **Perguntas e respostas**. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>. Acesso em 10 de abril de 2021.

PUBLICITÁRIOS CRIATIVOS. **Lives crescem 70% durante a pandemia**. Disponível em: <https://www.publicitarioscriativos.com/lives-crescem-70-durante-a-pandemia/>. Acesso em 15/11/2022.

REJOWSKI, M. e SOLHA, K. **Turismo em um cenário de mudanças**. Tradução. São

ROBORTELLA, L. C. A.; PERES, A. G. **Interpretação jurídica em tempos de pandemia**. In: BELMONTE, A. A.; MARTINEZ L.; MARANHÃO, N. (Coord.). **O Direito do Trabalho na crise da Covid-19**. Salvador: Editora JusPodivm, 2020

RODRIGUES, R. **Sobre a virtualização do lazer**. In: **Congresso Português de Sociologia**. 7, 2012. Porto. Anais ... Porto: Universidade do Porto – Faculdade de Letras – Faculdade de Psicologia da Educação, 2012. p. 1-21. In: **CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE**. 17, 2011, Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: UFRGS, 2011. p.1-12. Disponível em: [file:///C:/Users/Gustavo%20Montenegro/AppData/Local/Packages/Microsoft.Microsof%20Edge\\_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/2967-12805-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Gustavo%20Montenegro/AppData/Local/Packages/Microsoft.Microsof%20Edge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/2967-12805-1-PB%20(3).pdf). Acesso em: 21 jan. 2015.

SAUDE ABRIL. **Esquizofrenia**. Disponível em: <https://saude.abril.com.br/mente-saudavel/o-que-e-esquizofrenia-sintomas-diagnostico-e-tratamento/>. Acesso em 24 de novembro de 2020.

SCHWARTZ, G; MOREIRA, J. **O ambiente virtual e o lazer**. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org) Lazer e cultura. Campinas: Editora Alínea, 2007, p. 149-170.

SILVA, L. Três questões sobre as psicoses: uma leitura de O Anti-Édipo. In: Periódicos Eletrônicos em psicologia, v.3 n.4 Barbacena jun, 2005.

SIMONETTI, S. Lazer e **entretenimento**. Manaus : Centro de Educação Tecnológica do Amazonas, 2010.

STOPPA, E; ISAYAMA, F. (Org.). Lazer no Brasil: representações e concretizações das vivências cotidianas. Campinas, SP: Autores Associados, 2017.

TAVARES, F. "Kits de subjetividade verde". **O consumo da natureza e as modelagens marcárias nas tensões do controle e do capitalismo rizomático**. FRED TAVARES. In: Revista Espaço Acadêmico, n. 187, 2016.