



Conectando vidas
Construindo conhecimento



XXXIII SIC SALÃO INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Evento	Salão UFRGS 2021: SIC - XXXIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2021
Local	Virtual
Título	A aceleração do lazer digital e seus impactos considerando o tempo dedicado on-line
Autor	LIRIEL WEINERT MEZEJEWSKI
Orientador	CLAUDIA HOFHEINZ GIACOMONI

A aceleração do lazer digital e seus impactos considerando o tempo dedicado on-line

O lazer digital requer a atenção da pesquisa científica, dado o crescimento exponencial da web nos últimos anos. Além disso, com a pandemia da COVID-19, a transformação digital foi acelerada e o tempo que as pessoas passam on-line aumentou. Tal fenômeno demanda investimento da comunidade científica em seu estudo. A literatura apresenta algumas relações entre o lazer digital e a saúde. No entanto, ainda busca-se estabelecer de forma mais robusta o limiar entre o uso do mundo virtual saudável e quando ele se torna patológico. Em virtude disso, essa pesquisa realizou uma revisão narrativa com o objetivo de explorar as produções científicas sobre o tempo de uso das plataformas digitais para lazer. A busca de artigos ocorreu na base de dados PubMed e PsycInfo, através dos termos “digital leisure” OR “virtual leisure” OR “on-line leisure” OR “internet leisure” AND “time spent”. 35 artigos foram encontrados, sendo 9 selecionados para análise. A maioria dos estudos utilizou a metodologia exploratória, e somente um estudo o método experimental. Os resultados das pesquisas indicam fatores de risco a usuários que passam mais de três horas diárias conectados para o lazer. O que já indicaria possível adição à internet. Dentre os fatores de risco, encontram-se a procrastinação, o comportamento violento, sedentarismo, sobrepeso, instabilidade emocional e depressão. Também, destacam-se menor realização, controle percebido e auto-estima. Portanto, observa-se que o lazer digital é um campo em expansão. Sugere-se o aumento de pesquisas para futuros modelos de intervenções, de políticas públicas de controle e de serviços de saúde para pessoas que utilizam seu tempo de lazer no mundo virtual.