



INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE PERNAMBUCO – IFPE

Campus Recife

Departamento Acadêmico de Cursos Superiores – DACS

Coordenação De Turismo – CATU

Curso Superior Tecnológico em Gestão de Turismo

LAÍS PEREIRA NUNES

**CHEGUE MAIS: A Influência do Lazer para o Equilíbrio Psicológico, Emocional
e Comunitário**

Recife

2022

LAÍS PEREIRA NUNES

CHEGUE MAIS: A Influência do Lazer para o Equilíbrio Psicológico, Emocional e Comunitário

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação Acadêmica de Turismo do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Pernambuco – IFPE, como requisito à obtenção do título de Tecnóloga em Gestão de Turismo.

Orientador: Prof. Me. Rodrigo José de Albuquerque Marinho Ataíde dos Santos

Recife

2022

Ficha elaborada pela bibliotecária Danielle Castro da Silva. CRB4/1457

N972c
2022

Nunes, Laís Pereira

CHEGUE MAIS: A Influência do Lazer para o Equilíbrio Psicológico, Emocional e Comunitário. / Laís Pereira Nunes. --- Recife: A autora, 2022.
66f. il. Color.

TCC (Curso Superior Tecnológico em Gestão de Turismo) – Instituto Federal de Pernambuco, Departamento Acadêmico de Cursos Superiores. - DACS, 2022.

Inclui Referências.

Orientador: Prof. Me. Rodrigo José de Albuquerque Marinho Ataíde dos Santos.

1. Turismo. 2. Lazer. 3. Espaços públicos. 4. Psicologia Social. I. Título. II. Santos, Rodrigo José de Albuquerque Marinho Ataíde dos (orientador). III. Instituto Federal de Pernambuco.

CDD 338.4791(21ed.)

CHEGUE MAIS: A Influência do Lazer para o Equilíbrio Psicológico, Emocional e Comunitário

Trabalho aprovado na plataforma do Google Meet. Recife, 27 de dezembro de 2022.

Me. Rodrigo José de Albuquerque Marinho Ataíde dos Santos
(Orientador – IFPE)

Me. Maria Carolina Bello Cavalcanti da Silva
(Examinadora Interna – IFPE)

Esp. Fernando José de Castro Bastos Jr.
(Examinador Externo – Facottur)

Recife
2022

AGRADECIMENTOS

Sem dúvidas, essa é uma fase importante de minha vida que finalmente estou concluindo. Gostaria de agradecer primeiramente a Deus, que me sustentou durante toda a minha trajetória acadêmica, e principalmente durante toda a minha vida. Jamais conseguiria nada do que tenho hoje, se não fosse por Ele.

Eu também agradeço o contínuo apoio da minha mãe Edvilma, que sempre me auxiliou em tudo, inclusive no desenvolvimento desse projeto, e usando de todo o seu carinho, paciência e esforço para que eu tivesse uma boa educação e um bom caráter.

Muito de quem sou hoje em dia, devo a grande mulher que me criou, apesar das dificuldades ocasionais da vida.

Agradeço aos meus colegas de graduação que durante esses anos me trouxeram muita alegria e boas memórias. E principalmente, sou grata aos meus amigos, familiares e todos aqueles que se prontificaram em me ajudar de bom grado com essa pesquisa. Esse apoio foi fundamental para a finalização deste trabalho.

Quero deixar uma palavra de gratidão à Instituição, por me receber de braços abertos, me proporcionando ótimos aprendizados, como também aos meus professores, pelo esforço diário em trazer sempre mais do que precisávamos, assumindo sempre o compromisso de formar ótimos profissionais.

Agradeço também ao meu orientador, pelo empenho dedicado à elaboração deste trabalho e pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, apesar dos pequenos contratemplos que surgiram durante esses meses.

RESUMO

O presente trabalho objetivou a idealização de um aplicativo mobile voltado ao turismo de lazer e a ideia de autogestão, propiciando o encontro e a organização voluntária dos indivíduos de uma mesma localidade, com a finalidade de ocupar espaços públicos negligenciados e promover o equilíbrio da saúde física, psíquica e social dos cidadãos. Para alcançar o embasamento necessário para construção do projeto, realizou-se pesquisas bibliográficas sobre a temática turismo, lazer e bem-estar, contando também com a aplicação de um questionário eletrônico voltado ao público periférico da Região Metropolitana de Recife, com a finalidade de entender a visão dos cidadãos sobre sua própria cidade e sobre o impacto pessoal e individual do turismo de lazer. Através da pesquisa constatou-se que entre os principais fatores de negligência do lazer, está a ausência de equipamentos públicos do segmento, a falta de tempo e condições financeiras, a carência de manutenção dos equipamentos públicos existentes, insatisfação com a insegurança nos bairros e a crescente cultura do medo. Entretanto, a investigação proporcionou a análise das atividades almejadas e realizadas pela população, destacando a aspiração coletiva e individual de maiores e melhores oportunidades de desenvolvimento do turismo de lazer em sua própria localidade.

Palavras-chave: Turismo de Lazer. Saúde. Equilíbrio. Espaços Públicos.

ABSTRACT

The present work aimed at the idealization of a mobile application aimed at leisure tourism and the idea of self-management, providing the meeting and voluntary organization of people from the same location, with the purpose of occupying neglected public spaces and promoting the balance of physical health, mental health and social health of citizens. In order to reach the necessary basis for the construction of the project, bibliographical research was carried out on the theme of tourism, leisure and well-being, also counting on the application of an electronic questionnaire aimed at the peripheral public of the Metropolitan Region of Recife, with the purpose of understanding citizens' view of their own city and the personal and individual impact of leisure tourism. Through the research it was verified that among the main factors of leisure negligence, there is the absence of public equipment of the segment, the lack of time and financial conditions, the lack of maintenance of the existing public equipment, dissatisfaction with the insecurity in the neighborhoods and the growing culture of fear. However, the investigation provided an analysis of the activities desired and carried out by the population, highlighting the collective and individual aspiration for greater and better opportunities for the development of leisure tourism in their own locality.

Keywords: Leisure Tourism. Health. Balance. Public Spaces.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Logo do Aplicativo	55
Figura 2 Tela Inicial e Cadastro	56
Figura 3 Menu Principal e Funcionalidades	56
Figura 4 Clima, Perfil e Mural	57
Figura 5 Agenda de Eventos; Mapa e Por Perto	58
Figura 6 Categorias e Grupos	58
Figura 7 Amigos e Convites; Bate-Papo	59
Figura 8 Músicas	60
Figura 9 Avaliações e Denúncias; Contatos	60

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Residência dos Participantes	44
Gráfico 2 Faixa Etária dos Participantes	44
Gráfico 3 Ocupação dos Participantes	45
Gráfico 4 Vivência de Lazer no Cotidiano	45
Gráfico 5 Dificuldade nas Interações Sociais	46
Gráfico 6 Impasses nas Interações Sociais	46
Gráfico 7 Tempo de Lazer nos Dias Úteis	47
Gráfico 8 Tempo de Lazer nos Fins de Semana	47
Gráfico 9 Atividades de Lazer Praticadas Pelo Público	48
Gráfico 10 Práticas Comuns de Lazer	49
Gráfico 11 Práticas Menos Comuns de Lazer	49
Gráfico 12 Possibilidade de Vantagem Através do Lazer	50
Gráfico 13 Benefícios do Lazer	50
Gráfico 14 Existência de Espaço de Lazer na Localidade	51
Gráfico 15 Aproveitamento de Equipamentos de Lazer	51
Gráfico 16 Equipamentos Existentes Próximos à Residência	52
Gráfico 17 Impedimentos na Dinamização do Lazer	52
Gráfico 18 Necessidades de Uma Ferramenta de Auxílio ao Lazer	53
Gráfico 19 Possíveis Funções do Aplicativo	54

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Profissionais e Suas Funções	61
Tabela 2 Profissionais e Orçamento Possível	62

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
2 OBJETIVOS DO PROJETO	16
2.1 Objetivo Geral	17
2.1 Objetivos Específicos	17
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
3.1 O Turismo e a Busca Por Conhecimento	18
3.2 Conceituação de turismo	19
3.3 Trabalho e Tempo Livre	22
3.4 Conceitos e Funções do Lazer	25
3.5 Ludicidade, Turismo e Estresse	28
3.6 Lazer e Espaço Público	31
3.7 A Cultura do Medo	33
3.8 Turismo, Lazer e Psicologia Social	39
4 METODOLOGIA	42
5 ANÁLISE DE RESULTADOS	43
6 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	54
6.1 Design da Logo	54
6.2 Interface do Aplicativo	55
7 RECURSOS HUMANOS E ORÇAMENTO	60
8 MARKETING E PARCERIAS	63
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	64
REFERÊNCIAS	65

INTRODUÇÃO

O turismo, como uma atividade de lazer, propõe uma interrupção espaço-temporal em relação ao mundo do trabalho, mostrando-se uma forma de cultura alternativa, diferenciada e complementar, que contribui para o bom funcionamento do psíquico do indivíduo. É comum a afirmação de que o turismo é um fenômeno recente e que sua existência é reflexo do tempo livre, conseguido pela classe trabalhadora, da excessiva concentração urbana, do progresso da tecnologia e da constante busca do aumento do poder aquisitivo. (KRIPPENDORF, 1989, p.25).

Estes são os fatores desencadeadores do turismo, responsáveis por interligar o segmento com a saída do contexto cotidiano, em busca de lugares relacionados aos ideais de vida e descanso. Além do dito, o turismo surge ainda como uma possibilidade de reencontro, de fantasia, repouso e felicidade. Desta forma, o homem sai em busca de expressar-se, no encontro com outra cultura, outros valores, tempos, diversões etc. Longe de tudo que possa significar dia a dia e controle.

Sabe-se que a sociedade, ao longo das décadas, elegeu o tempo voltado ao trabalho como o tempo principal na vida de um indivíduo. Tal decisão deixa claro a necessidade de um tempo para recarregar o corpo e mente, para que o homem possa voltar ao trabalho, sem sequelas causadas por estafa e outros problemas originados a partir do trabalho excessivo. O lazer, em meio a rotina da população, possibilita uma melhor estabilidade psíquica e emocional, promovendo não só melhorias, como também pode vir a desempenhar a função de prevenir complicações em dimensões já citadas, na vida cotidiana do cidadão (SURDI; TONELLO, 2007).

O turismo e o lazer são práticas importantes na vida do indivíduo, principalmente quando são combinados para a busca de uma vida mais saudável, seja no âmbito físico ou mental. (SOUZA, 2007). Contudo, a negligência do tempo de lazer ainda é perceptível na sociedade atual, acompanhada de diversas circunstâncias que esclarecem a razão de sua escassez. Além da falta de tempo, estudos também apontam para problemas como baixa renda, pouca oferta de ações de educação para o lazer e carência de profissionais capacitados para essas atividades.

Outro problema constatado é a falta de investimentos e a má administração de áreas públicas de lazer. É de suma importância que tais áreas existam, uma vez que

a legislação federal entende que o lazer é um direito de todos e uma necessidade essencial, assim como a educação, a moradia, etc. Todavia, algumas infraestruturas públicas não recebem a atenção devida.

É válido salientar que além de favorecerem um convívio social e cultural, os espaços públicos são essenciais para que a classe trabalhadora usufrua do seu direito de descanso, visto que muitas vezes, não possuem poder aquisitivo para desfrutarem do lazer oferecido em locais privados. Esse cenário denuncia uma clara segregação populacional, que é incentivado não só pela crescente privatização do lazer, como também pela disseminação da cultura do medo.

Desde os tempos remotos, o medo apresenta-se presente na vida do ser humano. Para Heidegger (1991), o medo é algo que se contrapõe à angústia e que não possuiu um agente desencadeador específico para o seu surgimento na civilização, mas foi produzido pela exposição do indivíduo no mundo, sendo multilateral. Ele é um princípio para a regulação da humanidade e de sua cultura, porém, ao ser exteriorizado de forma coletiva e exacerbada, pode causar sérios danos à sociedade.

A cultura do medo é um mal social, causador da diminuição do senso crítico em relação a um determinado tópico, o que contribui para a idealização de um conceito exagerado, baseado na manipulação do sentimento de insegurança. Tal cultura não surge na sociedade por si só, mas é alimentada por alguns agentes influenciadores (PASTANA, 2004). Um deles é o originado pelo perigo de doenças e acidentes, causas naturais da vida cotidiana, cuja probabilidade de ocorrer pode variar, de acordo com o contexto em questão. Outro agente é o índice de criminalidade, que apesar de ser elevado em zonas periféricas, ponto de estudo do presente trabalho, é o fator que menos contribui para disseminação do medo superdimensionado, se comparado à frequente manipulação de dados e informações amplamente divulgadas para a sociedade. Como consequência, as pessoas procuram cada vez mais por proteção, isolando-se em suas casas, ou procurando por opções de lazer em locais de iniciativa privada. Desse modo, os locais públicos de lazer tornam-se cada vez mais desertos, o que acaba por contribuir para que tais espaços fiquem mais propícios a ações de vandalismo e criminalidade (ECKERT, 2002).

Tal quadro pode ser revertido através da dinamização do turismo de lazer, visto que o segmento possui a capacidade de motivar a inclusão social e o equilíbrio da saúde física, social e mental. Diante dos fatos apresentados, constata-se a necessidade de criar e promover métodos que aproximem e articulem os indivíduos de uma determinada sociedade, na busca e construção de experiências de lazer.

Em pesquisas, Almeida e Araújo (2007), concluíram que atividades de lazer reduzem o adoecimento psíquico e sua falta pode ocasionar uma série de problemas de cunho biopsicossocial. Constataram também que a atividade segundo a área geográfica é um importante instrumento para redefinir políticas de promoção à saúde, a partir do reordenamento dos equipamentos sociais que são destinados ao lazer.

Pensando nisso, foi idealizado, no presente estudo, um projeto voltado ao turismo de lazer, que se constitui em um aplicativo para dispositivos móveis de sistema operacional Android e iOS, cuja meta é auxiliar a organização de grupos de indivíduos, na ocupação voluntária de espaços públicos de lazer de sua comunidade e arredores.

Para a elaboração do presente trabalho, foi realizada uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. Buscou-se analisar a bibliografia disponível sobre os assuntos relacionados ao lazer e sua importância, ao turismo, ao equilíbrio psíquico e social e aos espaços públicos de lazer em áreas periféricas e suas qualificações. Também foi aplicado um questionário digital nas redes sociais, cuja coleta de dados foi analisada de maneira minuciosa, a fim de resultados mais precisos sobre a situação atual dos indivíduos de uma mesma região.

2 OBJETIVOS DO PROJETO

2.1 Objetivo Geral

O presente projeto tem por objetivo geral propor uma ferramenta virtual de integração de indivíduos para vivências coletivas de lazer.

2.1 Objetivos Específicos

Logo, os objetivos específicos do projeto são:

- Organizar uma pesquisa de interesse de demanda;
- Identificar quais as ferramentas a serem utilizadas a fim de proporcionar o encontro da população;
- Criar estratégias para a divulgação da importância e dos benefícios psicossociais das práticas de lazer;
- Estimular o desenvolvimento da ideia de auto-organização.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 O Turismo e a Busca Por Conhecimento

Desde o surgimento das civilizações da Antiguidade, o turismo se fez presente na história. No Egito Antigo e na China, as viagens de descanso e aventura eram comuns entre reis, faraós e seus cortesãos. Na Grécia, por volta do século VIII a.C, as pessoas viajam para ver os jogos olímpicos. As guerras acontecidas em diferentes épocas tornaram vários deslocamentos possíveis, especialmente deslocamentos com a finalidade de explorar lugares, monumentos e eventos. O Antigo Testamento relata inúmeras relações comerciais entre os povos do Oriente Próximo, cujo motor de conquista eram guerras e pactos (BALANZA, 2002).

Ao considerar que o ser humano empreendia viagens definitivas ou temporárias em tempos ainda mais remotos, fica evidente que a existência do turismo pode ser ainda mais antiga, porém foi a partir de civilizações clássicas como Grécia e Roma que as viagens ganharam maior relevância de forma gradativa. Era frequente o uso de viagens com finalidade de prazer, descobertas ou comércio por parte dos homens livres do Império Romano. Os romanos também foram responsáveis pela construção de várias estradas que possibilitaram viagens entre o século II a.C. e o século II d.C. De acordo com análise de azulejos, placa vasos e mapas, foi descoberto que os romanos iam a centros de tratamento para o corpo, logo, pode-se dizer que os romanos foram os primeiros a viajar por divertimento e relaxamento (SOUTO MAIOR, 1990).

Após o fim do Império Romano, a sociedade se tornou mais sedentária e as viagens tornaram-se aventuras arriscadas e violentas. É o fim das viagens de lazer e o início das viagens de cunho religioso durante a Idade Média. No século IX, foram registradas as primeiras excursões pagas da história, em direção à tumba recém-descoberta de Santiago de Compostela. As excursões contavam com líderes de equipes que tinham conhecimento dos principais pontos do trajeto, estimulavam regras de agrupamento, horário e alimentação. Aymeric Picaud foi um monge que organizou um roteiro completo até o destino, tendo início na França. O documento ficou conhecido como o primeiro guia turístico impresso (BARRETO, 2001).

Outro notório exemplo desses deslocamentos foram os causados por motivos religiosos em direção a santuários na Grécia Antiga, por volta do século V a.C. As Cruzadas eram peregrinações militares cristãs que saíam da Europa Ocidental em direção a Jerusalém e outras terras consideradas santas, com a finalidade de conquistá-las, caracterizando assim, um esboço de turismo religioso, onde a hospitalidade era praticada em abadias e mosteiros.

O fenômeno turístico está relacionado com as viagens, a visita a um local diverso do da residência das pessoas. Assim, em termos históricos, ele teve início quando o homem deixou de ser sedentário e passou a viajar, principalmente motivado pela necessidade de comércio com outros povos. É aceitável, portanto, admitir que o turismo de negócios antecedeu o de lazer. (...) Era também econômica a motivação para grandes viagens exploratórias dos povos antigos, que buscavam conhecer novas terras para sua ocupação e posterior exploração. Dessa maneira, o turismo de aventura data de milênios antes de Cristo". (IGNARRA, 2003, p. 02).

Durante o Renascimento, as viagens ocorridas entre os séculos XVII e XVIII ganharam o nome de "Grand Tour" devido ao seu apelo cultural e educacional, já que eram praticadas por jovens da elite, diplomatas e estudiosos que visavam complementar sua educação. O Grand Tour assumia o valor de um diploma que dava aos turistas um status social, embora a programação fosse fundamentada em grandes passeios e atrativos prazerosos, denominados de turísticos (ANDRADE, 1999).

Após o fim do Grand Tour, o turismo ressurgiu no século XIX, após a Revolução Industrial. A formação de parcelas da burguesia industrial e comercial com dinheiro e disponibilidade para viajar, trouxeram uma roupagem mais organizada ao turismo, que passou a ser explorado pela primeira vez como um grande negócio.

3.2 Conceituação de turismo

O turismo é um fenômeno socioeconômico que vem crescendo cada vez mais no Brasil e no mundo, destacando-se entre as atividades mais rentáveis. A inovação tecnológica resultante do desenvolvimento científico foi um dos principais elementos que ocasionaram o crescimento do turismo, assim como a adoção de novos equipamentos em estabelecimentos e meios de transportes cada vez mais rápidos e eficientes. Esse conjunto resultou no aumento do número de viagens, no aumento da frequência das mesmas e na consolidação do turismo como um verdadeiro negócio e objeto de estudo de várias ciências. O turismo pode ser conceituado como:

[...] Um fenômeno social, cultural e econômico que implica a movimentação de pessoas para países ou lugares fora de seu ambiente habitual para fins pessoais ou comerciais / profissionais. Essas pessoas são chamadas de visitantes (que podem ser turistas ou excursionistas; residentes ou não residentes) e o turismo tem a ver com suas atividades, algumas das quais envolvem gastos com turismo (OMT, 2008).

Sua essência é composta a partir de diversas áreas do conhecimento humano: Sociologia, Antropologia, Administração, Economia, Psicologia, Educação entre outras. Existe uma preocupação por parte dos estudiosos em conceituar o turismo na sua forma mais natural, buscando saber se é científica ou não.

Observa-se uma preocupação interrogativa em alguns meios acadêmicos, no sentido de sabermos se Turismo é ciência, em que estágio desenvolvimento se encontra e se poderia ser tratado em etapa de conscientização. A verdade é que muitos teóricos, desde Krapf e Hunziker e todos os pesquisadores da escola berlinense, passando por Fuster, da escola funcionista, que compendiou pela primeira vez o conhecimento do Turismo, apresentando as diversas correntes de pensamento teórico, bem como os autores da atualidade como: Jafari, Ritchie, Krippendorf, Keller, Swarbrooke, Figueirola, Cardenas, Wahab, Guitierrez, Bordas, Defert, Acereuza, Baretje, pela Escola de Frankfurt que faz a crítica teórica dos marxistas, vendo o Turismo circunscrito à relação de consumo, até os estruturalistas da corrente do sistemismo como: Sessa, Beni, Pierri Lané, Molina e Boullón, bem como fenômenos logistas como centeno e estudiosos do cotidiano como Maffesoli vêm investigando e propondo as bases de categorização epistemológica do Turismo, contribuindo todos eles para o estabelecimento de seus fundamentos científicos (BENI, 2001, p. 41).

Alguns estudiosos acreditam que a origem etimológica da palavra turismo vem do latim, através do substantivo *turnus*, do verbo *tornare*, cujo significado é giro, ou movimento de sair e retornar ao local de partida (ANDRADE, 1992). Já outros como Barreto (1995), especulam que a palavra surgiu na Inglaterra no século XVIII, derivado do vocábulo *tour* de origem francesa, que significa "volta."

Isso aconteceu porque, durante o tempo em que a Inglaterra esteve ocupada pelos franceses (normandos, século X até o século XIV), a corte passou a falar francês, e o inglês escrito desapareceu. A palavra *tour* quer dizer volta e tem seu equivalente no inglês, *turn*, e no latim *tornare* (BARRETTO, 1995, p. 43).

Para Andrade (1992, p. 31), a origem da palavra *tour* é muito anterior ao termo francês e latim, vindo sentido mais literal do hebraico antigo, como expressão designando descoberta, viagem de exploração e conhecimento, de descoberta e de reconhecimento, usado como indicativo de viagem turística. É possível encontrar

várias definições de Turismo na literatura específica. Para Schullern (1911), turismo é o conceito que compreende todos os processos, especialmente os econômicos, que se manifestam na chegada, na permanência e na saída do turista de um determinado município, país ou estado. Morgeuroth (1929), ainda acrescenta:

Tráfego de pessoas que se afastam temporariamente do seu lugar fixo de residência para deter-se em outro local com o objetivo de satisfazer suas necessidades vitais e de cultura ou para realizar desejos de diversas índoles, unicamente como consumidores de bens econômicos e culturais (MORGEUROTH, 1929 apud ANDRADE, 2001, p. 34-37).

Existem aspectos relevantes comuns entre as diferentes definições de Turismo como os deslocamentos temporários dos turistas para fora de seu local de domicílio, o caráter não lucrativo para os visitantes, o intercâmbio de divisas culturais e econômicas entre regiões e a categoria de livre escolha da viagem. Além disso, o turismo não é meramente um conjunto de práticas comerciais, como também é um conjunto de vários fenômenos interligados no ser humano, pertencendo intrinsecamente à Antropologia e à Psicologia, nas quais as atitudes e as sensações antes, durante e depois de uma viagem, se contrariam.

Há também, diversos motivos que fazem com que as pessoas decidam viajar, tudo de acordo com a necessidade do viajante em questão. Dentre as liberdades fundamentais do ser humano, expressadas na Declaração Universal dos Direitos Humanos, encontra-se a do livre deslocamento, o que faz parte da natureza do turismo (CASTELLI, 2001, p. 88). Para Cooper et al. (2008), turismo é uma atividade multifacetada, uma vez que envolve vários setores, pessoas e economias. Quando a decisão de viajar é tomada, o indivíduo passa por vários segmentos que são parte da infraestrutura de apoio, tais como os meios de transporte, agências de turismo, hotéis, etc. É imprescindível destacar que o turismo é uma atividade que lida com sonhos e expectativas. Ele possui imensa importância, uma vez que promove experiências que serão lembradas para toda a vida (COOPER et al., 2008).

3.3 Trabalho e Tempo Livre

Ao longo da história, o tempo livre, o lazer e o turismo apresentaram diferentes concepções, sendo aproveitados de diversas formas de acordo com as necessidades das diferentes culturas de cada época.

Na Grécia, o tempo livre era igual ao ócio e possuía uma valorização maior que a do trabalho. Era considerado um “estado da alma”, onde os homens buscavam por sabedoria por meio da contemplação dos deuses. Já em Roma, o descanso e a diversão eram necessários para a existência e preservação das condições de trabalho que os indivíduos estavam envolvidos. Na Idade Média, surgiu a classe ociosa (nobreza), que não possuía interesse no trabalho, entregando-se totalmente ao ócio (FRANCISCO,2008).

A palavra ócio deriva do latim *otium* e significa “vagar; repouso; lazer; descanso...” (Gabinete de Estudos e Projectos de Texto, 1995: 1044). É um tempo vago para não fazer absolutamente nada, marcado pela ausência de rotina diária, obrigações familiares ou pessoais, assim como do trabalho laboral. Nada é imposto para a pessoa no ócio. Sua atitude deve ser livre, criativa e satisfatória.

É um valor que, devidamente desenvolvido, permite a construção de uma personalidade forte e equilibrada, favorecendo valores como criatividade, imaginação, harmonia psico-física, autonomia, capacidade de cooperação, responsabilidade e aceitação de si mesmo ou de si mesma, entre outros (ANDER- EGG, 2001:34)

O ócio pode trazer vantagens a quatro níveis. O primeiro é o nível biológico, através do repouso físico. O segundo é a nível psicológico, o terceiro a nível espiritual, por meio do estímulo à criatividade e imaginação, e o quarto é a nível social.

Na Grécia antiga, principalmente em Atenas, o ócio era mais valorizado que o trabalho. O cotidiano dos gregos acontecia em locais de reunião, como ginásios esportivos. A palavra em latim *schola*, que significa escola, deriva do grego *Skole*, que significa ócio. Os lugares voltados para a educação levavam nomes cujo significado era ócio, ressaltando que ele era considerado como algo a ser alcançado e desfrutado (FRANCISCO, 2008).

A partir da Reforma da Igreja, houve uma modificação na valorização atribuída ao ócio, através de uma excessiva valorização do trabalho. Entre os indivíduos que sustentaram ideias nesse período, está Lutero, que proclamava que era Deus quem determinava que o homem trabalhasse. Já Calvino costumava pregar que trabalhar constantemente, acumular riquezas e poupar seria o melhor procedimento adotado pelo homem. Seguindo tais ideologias, o século XVIII foi marcado por uma jornada de trabalho correspondente a 16 horas. O trabalho havia tomado o tempo livre dos indivíduos quase que por completo.

O trabalho foi a atividade que ocupou a centralidade na organização da temporalidade social e intercalava-se com o lazer no dia a dia da população. O ócio por sua vez, adquiriu valores negativos por conta da influência religiosa puritana e pela história da industrialização. As atividades lúdicas da sociedade pré-industrial estavam ligadas ao culto, tradição e festas. Não existia o lazer em si, uma vez que as atividades laborais. Atividades de trabalho envolviam ludicidade.

O ócio é tão antigo quanto o trabalho, mas só após o surgimento do chamado tempo livre, que ocorreu durante a Revolução Industrial da classe operária frente a exploração do capital, foi que ocorreu a separação notória entre tempo-espço de trabalho e lazer (atividades contrárias ao trabalho) enquanto tempo para atividades voltadas a reposição mental e física.

O fator temporal passa por metamorfoses significativas, iniciadas no momento em que o homem resolve medir o tempo cotidiano e quantificar o tempo social na sociedade industrial, chegando à comercialização do próprio tempo, que se torna uma mercadoria e passa a ter valor econômico (AQUINO e MARTINS, 2007).

Durante a Revolução Industrial no século XIX, o tempo de trabalho foi instituído, o que gerou a diminuição do tempo livre na vida da população que mais tarde sentiu a extrema necessidade de um tempo a mais, não destinado ao trabalho. Essa necessidade foi expressa pela primeira vez no meio científico pelo economista e sociólogo americano Thorstein Veblen, autor de *The Theory of The Leisure Class* (1899), onde analisa a forma como as elites sociais de seu país usavam o “tempo livre” como forma de distinção social, pois um estatuto social elevado era baseado num “consumo improdutivo do tempo”, dedicado a atividades de lazer (FRANCISCO, 2008).

Em meados dos anos 50 aconteceram mudanças notórias. Houve um aumento progressivo do tempo livre. Homens tinham menos horas de trabalho, menos dias de trabalho por semana, menos semanas em anos e menos anos de trabalho também. O espaço deixado foi reaproveitado com tarefas e rotinas voltadas ao prevaecimento do bem-estar sobre o trabalho e com o fim da Segunda Guerra, férias e folgas remuneradas começaram a ser divulgadas e iniciou-se a procura por fomentar o tempo livre e a procurar por outras atividades de lazer. Para Dumazedier, lazer é definido como:

Único conteúdo do tempo orientado para a realização da pessoa com o fim último. Este tempo é outorgado ao indivíduo pela sociedade quando este se desempenhou, segundo as normas sociais do momento, de suas obrigações profissionais, famílias, socioespirituais e sócio-políticas. É um tempo que a redução da duração do trabalho e a das obrigações famílias, a regressão das obrigações socioespirituais e a liberação das obrigações sócio-políticas tornam disponível (DUMAZEDIER, 1979, p. 91).

O lazer ganhou grande importância ao longo do tempo. Fatores como trabalho excessivo, cidades crescendo desordenadamente e a falta de áreas verdes (parques, jardins, etc.), criaram uma necessidade de busca por atividades que livrem os indivíduos desse estresse diário. Diversas atividades voltadas ao lazer surgiram para solucionar tal problema, assim como a criação de novos ambientes com a mesma finalidade.

Dentro desse grande leque de possibilidades que estão disponíveis atualmente, o turismo vem a ser um verdadeiro ícone nesse contexto social. Sendo uma atividade de lazer, ele começou a ter destaque no último século, causando maior fluxo de pessoas e viagens no âmbito nacional e internacional. O turismo de lazer é considerado o segmento mais popular no universo turístico. Pessoas deslocam-se anualmente apenas para desligarem-se da rotina, entretendo-se, repousando, se divertindo ou apenas fazendo nada. O lazer, portanto, opõe-se a obrigações.

Os principais trabalhos e conceitos sobre o lazer no Brasil foram fundamentados a partir das acepções teóricas do sociólogo francês Dumazedier, que veio diversas vezes ao país entre 1961 a 1963, a convite da Universidade de Brasília (UnB), do Movimento de Cultura Popular da cidade de Recife e das autoridades eclesiásticas de Pernambuco. A partir daí, a produção científica e o desenvolvimento de pesquisas e projetos específicos sobre o lazer emergem.

3.4 Conceitos e Funções do Lazer

Antes do início da análise sobre o lazer, é necessário primeiramente defini-lo. Diante dos diferentes conceitos existentes, é importante registrar a concepção do sociólogo francês Joffre Dumazedier (1976), considerado uma referência no estudo do tema:

Lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para diverti-se, recrear-se e entreter-se, ou ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada,

sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (DUMAZEDIER, 1976, p. 34).

A palavra lazer deriva do latim *licere*, ou seja, “ser lícito”, “ser permitido”. Neste sentido, se ele é exercitado corretamente, pode-se colocar em prática os “Quatro pilares da Educação” de Jacques Delors (1998): aprender a conhecer e a pensar; a fazer; a viver juntos, ou com os outros.

Bacal (2003, p. 69) caracteriza o lazer como uma atividade que “tem como suporte de sua definição a existência de um tempo livre – legalmente estabelecido – preenchido por atividades que dão satisfação íntima de acordo com o sistema referencial de valores e estrutura econômica de cada contexto”.

Para Andrade (2001), o lazer tem a incumbência de restaurar e renovar as energias que englobam a vida do ser humano e provocar a sensação de bem-estar individual e social. Além da ideia de aproveitamento do tempo, o conceito de lazer também engloba uma noção de repouso, ocupação voluntária e de estado de permissão e de liberdade. Contém, ainda, a ideia de repouso ou ocupação voluntária. Tal momento também pode ser ocupado com atividades lúdicas, escolhidas e praticadas voluntariamente e por prazer, sendo chamada de recreação. A palavra lúdico deriva do latim *ludus*, que se traduz por jogo, divertimento. Logo, atividades lúdicas fazem referência a brincadeiras e jogos cuja finalidade é a diversão.

O homem amplia os seus contatos sociais no lazer, assim como também amplia o seu horizonte intelectual, através de experiências inovadoras que nada tem a ver com suas tarefas obrigatórias, agindo como terapias do equilíbrio físico, psicológico e emocional. O lazer é, portanto, um elemento integrador do homem no mundo conflituoso em que vive e encontra sua satisfação pessoal.

É necessário ter disponibilidade de tempo para a obtenção do lazer, subtraindo o tempo utilizado com necessidades vitais como horas dispensadas ao sono e à alimentação. Esse tempo disponível ao lazer pode ser usado em 3 tipos de períodos diferentes: diário, semanal, ou de longa duração (férias, licenças, etc).

Esses períodos fazem com que o lazer seja concernido a um conjunto de atividades com respeito às necessidades do corpo e do espírito dos indivíduos, sendo exemplos os lazeres físicos, intelectuais e sociais. Estando estes dentro das condições políticas, sociais, culturais e econômicas de cada sociedade, como descreve Dumazedier:

Chamaremos o lazer toda atividade que apresenta as seguintes quatro propriedades: duas “negativas”, que se definem em relação às obrigações impostas pelas instituições de base da sociedade, e duas “positivas” que se definem em relação às necessidades da personalidade (DUMAZEDIER, 1979, p. 93).

O lazer pode ser de caráter liberatório, desinteressado, hedonístico e pessoal. O primeiro ocorre quando ele resulta de uma livre escolha, ou seja, quando não está relacionado a uma obrigação primária instituída pelos organismos básicos da sociedade em que o indivíduo está inserido. O caráter desinteressado é quando o lazer não está fundamentalmente submetido a um fim lucrativo. Se ele obedece parcialmente a um fim lucrativo, sem que o mesmo se converta em obrigação, não é mais inteiramente lazer, mas lazer parcial ou semilazer. O caráter hedonístico por sua vez é caracterizado na busca pelo prazer, satisfação e felicidade, considerados traços fundamentais do lazer na sociedade atual. Já o poder de recuperação, ou desejo de flanação do indivíduo praticante de lazer é considerado de caráter pessoal. Ele oferece ao homem a possibilidade de superar a si mesmo, libertando-se das fadigas físicas ou nervosas que contrariam os ritmos biológicos (DUMAZEDIER, 1979).

Ele divide-se em três funções principais. A primeira é a função de descanso, que se relaciona com a liberação da fadiga e a reparação física e nervosa causadas pelas obrigações do cotidiano. A segunda função é a do divertimento, recreação e entretenimento. Ela deriva do tédio, da monotonia diária e baseia-se em atividades mais lúdicas como escape da influência constante das tarefas parcelares sobre a personalidade do indivíduo. A função de desenvolvimento, por sua vez é resultante da vontade de aprender dos cidadãos e possibilita maior integração na sociedade. Estas funções podem ocorrer, em simultâneo, com maior ou menor frequência de indivíduo para indivíduo.

O lazer pode constituir o espaço que possibilita o desenvolvimento humano. Aquele que não usufrui do tempo livre adequadamente é considerado incompleto e alienado. A necessidade do lazer cresce com a urbanização e a globalização. Contudo, muitos não atribuem ao lazer a sua verdadeira importância, sendo este excluído dos sistemas de pensamento que orientam a reflexão dos intelectuais. Em consequência, esses sistemas desde o início privam uma parte natural e necessária da vida.

Segundo Nelson Carvalho Marcellino (2011), existe uma visão limitada das atividades de lazer o que dificulta seu entendimento. Até mesmo na denominação de órgãos públicos a utilização da palavra “lazer” não obedece aos critérios definidos, o que se verifica é o simples acréscimo a outras já tradicionalmente utilizadas: são Secretarias ou Departamentos de Esporte e Lazer, ou Turismo e Lazer, ou Cultura e Lazer. Os conteúdos do lazer podem ser os mais variados e para que uma atividade possa ser entendida como lazer é necessário que atenda a alguns valores ligados aos aspectos tempo e atitude.

Não é possível se entender o lazer isoladamente, em relação com outras esferas da vida social. Ele influencia e é influenciado por outras áreas de atuação, numa relação dinâmica. Não entender esse processo pode levar a equívocos, que são muito comuns (MARCELLINO,2011, p. 15).

Para uma melhor compreensão da complexidade do lazer, será necessário voltar à relação lazer e turismo. A atividade turística é considerada uma das mais importantes atividades econômicas, pressupondo, portanto, o consumo. Ela certamente também é a atividade de lazer que mais deixa os indivíduos ansiosos. Isso ocorre por conta da vontade de conhecer novos lugares e alterar a rotina durante um curto período de tempo. Fatores como trabalho, responsabilidade e a necessidade de sustentar a família, direciona a população adulta a mergulhar em seus afazeres laborais e sociais e negligenciar esse tempo dedicado ao lazer. Contudo, o aumento da procura por atividades de lazer apresenta dados estatísticos significativos, principalmente com atividades ligadas ao lúdico.

3.5 Ludicidade, Turismo e Estresse

Segundo o autor Larizzatti (2005), brincar é não cobrar nenhuma finalidade da vida e aproveitá-la da forma que ela é. Pode-se observar que a visão de lúdico para uma criança se difere da visão de um ser humano adulto.

- Perspectiva adulta: Brinquedo como divertimento que a distância do real. O adulto vê o brincar como uma fuga do cotidiano, como submissão e passividade diante de fatos sociais.
- Perspectiva Infantil: brinquedo como um mergulho no mundo que a rodeia, de corpo e alma, envolvendo por inteiro, sua personalidade, recriando sua realidade, como uma negação da passividade da sua vida adulta.
- Aspiração adulta: Consumo de prazer, evasão capaz de gerar satisfação.

- Aspiração infantil: procura do hedonismo, contudo nem sempre para ela o brincar é uma fonte de prazer. No lúdico, a procura do prazer, a exploração e a descoberta constituem por si só elementos fundamentais do brincar. (LARIZZATTI, 2005, p. 22).

Há diferenças entre a forma em que um adulto e uma criança se envolvem com o lúdico. O indivíduo adulto vê no lazer a libertação de seus afazeres e preocupações. É o afastamento de sua realidade cansativa. Já a criança, utiliza do lúdico como seu primeiro contato com a realidade do mundo que a rodeia, ela aproxima-se dele por meio das atividades de lazer, criando um mundo irreal, onde ela pode se expressar sem temer uma contrariedade. Não há recriminação à criança por exercer tal comportamento. Contudo, ocorrem regras e preconceitos com adultos, dentre eles “que o lúdico atrapalha o trabalho, que o trabalho é mais importante que o lúdico, que divertir-se é muito fácil” (CAMARGO, 1989).

Uma vez que a fantasia se inicia na infância do ser humano, a criança obtém vantagem sobre o adulto, que por sua vez transforma fantasia em desencanto, esquecendo objetos reais (brinquedos) que utilizava para criar sua fantasia. Devido a esse contraste, a satisfação do indivíduo é relacionada aos atrativos turísticos, cuja constituição inclui um caráter lúdico.

O turismo pode alcançar a esfera social e psicológica do ser humano. A condição lúdica redefine o espaço, sugerindo alegria e estabelecendo um outro tempo. Um exemplo de produto turístico que é um sucesso do “Mundo do Faz de Conta” é a Walt Disney World Resort, na região central do Estado da Flórida, nos Estados Unidos. Com aproximadamente 111 km² (27.800 acres ou 12.343 hectares) e inaugurada no dia 1 de outubro de 1971, a Walt Disney World é o maior destino turístico do mundo em número de visitantes, recebendo 20 milhões de turistas anualmente (TRIGO, 1993). Neste espaço turístico, o adulto pode se expressar com total liberdade, fantasia e o lúdico são permitidos.

Quando a palavra lazer é mencionada, é notória que grande parte dos indivíduos a associam à tranquilidade, ao prazer no tempo livre e ao sossego. A procura pela satisfação dessas necessidades com viagens e outras atividades de lazer é comum. Contudo, muitos não percebem que na maioria das vezes o lazer não está relacionado com o prazer, e sim, com o estresse. Na opinião de Camargo (1993, p. 39) “viagens fantásticas de férias que se encerram com o gosto amargo de dinheiro desperdiçado”.

Ao iniciar uma busca pelo lazer, o prazer é priorizado e alcançado facilmente, mas eventualmente surgem alguns problemas que envolvem negativamente essa busca. Barreto exemplifica da seguinte forma:

Aeroportos saturados, voos que atrasam dez horas, contratos não -cumpridos, propagandas enganosas, malas extraviadas e outras atitudes que demonstram um total desrespeito pelos direitos do cidadão estão minando a atividade turística e podem comprometer seu futuro (BARRETTO, 1995).

O tempo livre é logo tomado por situações que fogem do controle. As viagens que antes eram uma forma de alcançar a tranquilidade, tornam-se fontes de estresse, em razão das situações fora do previsto. Logo, o lazer não consegue cumprir com seu caráter hedonístico, tendo em vista o grau de estresse acumulado pelo indivíduo.

O estresse é um tipo de resposta natural dos seres vivos que envolve uma série de mudanças fisiológicas que preparam o organismo para utilizar a sua energia armazenada e os ajuda a lidar com situações de emergência. Existem, pelo menos, duas formas de estresse: o estresse agudo, que está relacionado às situações comuns ao dia a dia, e o crônico, ligado a acontecimentos constantes na vida de alguém e que pode causar uma série de doenças como a ansiedade, a depressão, a síndrome do pânico, etc. Diante disso, a função do Lazer como arma contra o estresse tem sido extensivamente estudada.

É consenso crescente que o lazer pode ser considerado um fator de proteção contra sintomas psicológicos, uma vez que amortece os efeitos estressores. Esses estudos têm como pressuposto fundamental a concepção de que o lazer é um dos quatro amortecedores do estresse e que os outros três (sensação de competência, sensação de ter objetivos e exercício físico) podem também ser atingidos através de práticas de lazer (PONDÉ; CAROSO. 2003, p.167).

Contudo, se não aproveitadas de maneira correta, algumas atividades de lazer podem não reverterem o quadro de estresse acumulado no trabalho, como também podem promover o que pode ser denominado de um status social: “Se foi para a Europa e voltou, pouco importa se a pessoa encontrou um prazer efetivo lá, além de subir e descer do avião ou entrar e sair do hotel. Ninguém que volta da Europa precisa explicar que sua viagem foi boa. É claro que foi. Ele chegou lá” (CAMARGO, 1993, p.7-10). Nota-se então, que nem sempre as práticas de lazer condizem com as

necessidades do homem, sendo necessária a busca por alternativas para um melhor aproveitamento do tempo livre.

Um outro ponto causador de estresse é a valorização exacerbada dos bens de consumo, que junto à pressão dos modelos de consumo de massa de tais bens, como também da projeção de uma falsa necessidade criada por eles, acaba por induzir o indivíduo a gastar mais horas de seu tempo para a aquisição desses bens. O homem passa a pensar que quanto mais dinheiro ganha, mais precisa ganhar. O “ter” vira o seu foco e objeto principal, sacrificando seu tempo de lazer e qualidade de vida. De Masi esclarece essa mudança de valores da seguinte forma:

O tempo sem trabalho ocupa um espaço cada vez mais central na vida humana. É preciso, então, reprojeter a família, a escola, a vida, em função não só do trabalho, mas também do tempo livre, de modo que ele não degenera em dissipação e agressividade mais se resolva em convivência pacífica e ócio criativo. É preciso criar uma nova condição existencial em que estudo, trabalho, tempo livre e atividades voluntárias cada vez mais se entrelacem e se potencializem reciprocamente (DE MASI, 1999, p. 63).

Todos aqueles que são escravos da rotina e do frenesi da sociedade necessitam de um refúgio externo, porém pela falta de tempo ou condições financeiras, uma quantidade considerável da população se priva da prática do turismo por não ter conhecimento de que não se trata de algo que necessariamente possui um alto custo financeiro, se sobrecarregando com o trabalho, os estudos, a família, problemas no relacionamento, etc.

A possibilidade de sair, de viajar, reveste-se de uma grande importância. Afinal, o cotidiano só será suportável se pudermos escapar dele, sem o que, perderemos o equilíbrio e adoeceremos. O lazer e, sobretudo, as viagens pintam manchas coloridas na tela cinzenta da nossa existência. Eles devem reconstituir, recriar o homem, curar e sustentar o corpo e a alma, proporcionar uma fonte de forças vitais e trazer sentido à vida (KRIPPENDORF. 2001, p.36).

Segundo Krippendorf (2001), uma grande problemática é que os governos das cidades não se preocupam com a carência de uma estrutura de lazer ou relaxamento de seus habitantes, transportando essa responsabilidade para o exterior, o que limita tais experiências às pessoas com alto poder aquisitivo. O que resta à população fica por conta dos cinemas, praias e museus em períodos de férias. Porém, de acordo com Pondé e Caroso (2003, p.167) “indivíduos mais satisfeitos com as suas vidas relataram maior variedade de atividades de lazer realizadas durante a semana.”

3.6 Lazer e Espaço Público

É inegável que o lazer é um direito de todas as pessoas. Diante disso, os líderes governamentais necessitam proporcionar espaços públicos favoráveis para seus habitantes, uma vez que a massa trabalhadora nem sempre dispõe de condições para usufruir grandes locais privados. Os locais públicos têm também a função de favorecer o convívio social e cultural. Prefeituras em todo o país oferecem atividades de fins de semana, ou em datas comemorativas, para que o cidadão possa relacionar-se com o outro e com o ambiente.

Há também serviços de lazer oferecidos por organizações como o SESI (Serviço Social da Indústria). O seu objetivo é promover a qualidade de vida e a responsabilidade social do trabalhador e de seus dependentes, focando na educação, saúde e lazer. Apesar de ser uma entidade privada, algumas de suas atividades oferecidas são gratuitas e destinadas a todos os tipos de pessoas, ainda que não sejam contribuintes (MARTINS JÚNIOR, 2005).

Diante do processo de urbanização, espaços privados destinados ao lazer estão cada vez mais presentes na sociedade, como shoppings, por exemplo, que acabam por ser um privilégio para poucos. A segregação dentro de uma cidade é cada vez mais comum, com grandes áreas privadas de lazer e poucos centros públicos recebendo investimento. Até mesmo o setor imobiliário vem investindo cada vez mais no padrão privado de lazer, oferecendo grandes piscinas, cinemas e quadras diferenciadas para seus condomínios. Como resultado, os indivíduos se fecham em locais elitizados, diminuindo o seu contato social com outras pessoas.

Parques e praças públicas continuam sendo criados, todavia não oferecem de maneira à população, as atividades que deveriam oferecer, de forma eficaz. A consequência disso é um lazer monótono e desagradável. Santini (2003) De acordo com Santini (2003) a utilização de espaços públicos pode ser considerada como índice positivo para a qualidade de vida urbana, desde que seja adequada e compatível com a demanda de lazer da localidade.

A Legislação Federal brasileira garante que para ser aprovado, todo bairro criado é obrigado a destinar uma parte da sua área para o lazer, uma vez que tal segmento é uma necessidade essencial na vida dos seres humanos. Contudo, ocorre

que parte desses espaços não são utilizados corretamente, são malconservados pela Prefeitura e depredados pela população, o que causa uma queda no estímulo aos investimentos. Diante dessa falta de atenção, os espaços públicos sofrem um abandono, tornando a localidade perigosa. O medo e a violência resultam no afastamento dos indivíduos, que passam a buscar por locais que transmitem mais segurança, como os privados, por exemplo.

Aqueles que não possuem poder aquisitivo para frequentar ambientes de lazer privados, acabam se isolando em suas próprias residências. Para evitar esse impasse, é necessário definir ações que atendam à ordenação do espaço físico, além de prover elementos relativos às necessidades dos cidadãos, para que assim haja a garantia de um ambiente que proporcione lazer e qualidade de vida. Custódio (2006), afirma que o planejamento urbano deve levar em consideração dois aspectos. O primeiro é tomar a cidade como um ambiente dinâmico que está em um processo constante de transformação, crescimento e diversificação populacional. O segundo aspecto é o planejamento esteja centrado na melhoria da qualidade de vida, de forma devidamente adequada ao desenvolvimento dos indivíduos.

3.7 A Cultura do Medo

Medo é um objeto que muitas vezes permite uma melhor compreensão de algumas relações sociais. Ele é uma forma de exteriorização cultural que altera o grau de coesão de valores de um grupo, seja intencionalmente ou não.

Para Zygmunt Bauman (2008, p.8), medo é “o nome que damos a nossa incerteza: a nossa ignorância da ameaça e do que deve ser feito – do que pode e do que não pode – para fazê-la parar ou enfrentá-la, se cessá-la estiver além do nosso alcance”. Tal definição é completa pelo seguinte pensamento:

O medo é mais assustador quando difuso, diverso, indistinto, desvinculado, desancorado, flutuante, sem endereço nem motivos claros; quando nos assombra sem que haja uma explicação visível, quando a ameaça que devemos temer pode ser vislumbrada em toda a parte, mas em lugar algum se pode vê-la. (BAUMAN, 2008, p.8).

Segundo Bauman (2008), o medo se divide em três áreas de perigo. Primeiro vem os perigos que ameaçam o corpo e as propriedades. Em seguida, os medos responsáveis por ameaçar a estabilidade e a credibilidade das relações sociais. Por

último, vêm os perigos que ameaçam a hierarquia e a imunidade à degradação social. Contudo, não se pode eliminar totalmente o medo do ser humano, uma vez que é impossível afirmar que o homem não tem medo, porque insegurança e segurança, sentimentos associados à morte e à vida, estão sempre presentes (CRUZ 2005, p. 127).” Logo, o medo é algo comum e fundamental na vida do homem.

O medo individual é como um choque, frequentemente semelhante ao sentimento de surpresa, contudo, provocado pela consciência de um perigo presente. Tal emoção é desencadeada por diversas reações físicas, causadoras de comportamentos somáticos (DELUMEAU, 1999, p. 24). Quando ele é socialmente exteriorizado, pode diminuir ou extinguir o senso crítico do que o compartilham, o que gera uma maior probabilidade de dominação baseada na manipulação da emoção.

É comum que o medo se associe à criminalidade, seja por meio de fatos, ou até mesmo através de uma via simbólica. Ele pode surgir da manipulação da insegurança, solidificando-se em um ambiente de desorganização social, alienação e isolamento. Conclui-se então que a criminalidade e o medo, não se condicionam reciprocamente. Nesse caso, a confusão “serve às ideologizações, mas jamais à elaboração de políticas públicas eficientes” (SOARES, 1996).

Esse processo está associado à tendência de qualificar todos os fenômenos que tratam a violência como um mesmo e único processo, cuja matriz, simbolicamente compartilhada, seria a decadência da cidade, a degradação dos valores éticos, que geraria a crise da civilização urbana. É essa tendência a homogeneizar as observações relativas a fenômenos associados à violência uma crise que Soares (1995:4) define por cultura do medo (ECKERT, 2002, apud. SOARES, 1995).

Quando se afirma a existência da cultura do medo na sociedade atual, não significa que o medo se origina exclusivamente deste momento. Como dito anteriormente, o sentimento de medo sempre acompanhou o homem. Segundo o historiador Jean Delumeau (1999), a sensibilidade ao medo é um grande componente da experiência de ser humano, a despeito dos esforços para superá-la. Em seu livro História do Medo no Ocidente, o autor identifica algumas formas de medos coletivos, identificando que independente da causa do sentimento, a necessidade de segurança é algo fundamental e se encontra na base da moral e da afetividade humana.

Para um desenvolvimento maior do tema, Demora Regina Pastana (2004) analisou debates científicos acerca de assuntos relacionados ao tópico violência e criminalidade. Mostrou-se necessário a indagação dos métodos e resultados de

pesquisas sobre violência criminal e a investigação sobre como a ciência se posiciona diante da insegurança. As ciências sociais estão cada vez mais presentes em discussões sobre violência criminal. Possuem importante papel, não apenas para uma compreensão mais crítica dos atos violentos, como também para um maior reconhecimento dos direitos sociais e da cidadania.

A contínua preocupação em se estudar sobre a violência é verificada desde o pensamento clássico até os dias atuais. Tal constatação deu ao estudo o suporte que era necessário para o enfrentamento do medo ligado a violência de origem criminal. Estudos feitos pelo psicólogo americano Barry Glassner (1999) apontaram que a população norte-americana sofreu sobre o domínio de medos superdimensionados. Entre as especificações, está o medo do crime violento. Seguindo Glassner, há pessoas e organizações que trabalham com a manipulação da percepção do indivíduo, lucrando com as ansiedades da população. Uma análise que, apesar de ter como referencial um país de diferentes particularidades, pode ser adaptável à realidade brasileira.

O sociólogo francês Michel Wieviorka identificou um crescente sentimento de insegurança na França. O sentimento percebido, assim como o uso da violência reafirmava as exclusões e segregações existentes, os preconceitos e suas representações (PASTANA 2004). Problemas que também são frequentes no Brasil. Uma terceira visão que se aproxima da realidade brasileira, referente à cultura do medo, é a de Pierre Bourdieu (1998) sobre a violência simbólica. Para ele, a pessoa que é dominada pelo sentimento de medo, interioriza sua própria dominação, conduzindo a si mesmos à opressão. É através do pensamento preponderante articulado de forma simbólica que fica clara a relação de dominação entre os agentes.

O medo da violência dilacera as previsibilidades que giram em torno das experiências de vida para dinamizar as ações cotidianas e coloca em xeque as projeções de trajetórias na vida urbana [...] A previsibilidade escapa 'das suas mãos', ou do seu pensamento, para ser substituída pelo temor advindo da imprevisibilidade imposta pela violência urbana. O medo estruturante é o de sair em espaço público, sobretudo em determinado horário (ECKERT, 2002).

A tendência é acompanhada pela arquitetura da cidade. Uma grande evidência dessa cisão social é a proliferação dos condomínios fechados e shoppings, que não são totalmente imunes a problemas como roubos e assaltos, porém ainda são considerados locais seguros pela população. Apesar de seguro e multifacetado, o

shopping center contradiz diretamente os ideais de acessibilidade, igualdade e heterogeneidade que contribuíram para a organização dos espaços públicos e da democracia moderna. Portanto, ele é um espaço público não-democrático.

Segundo Luiz Paulo Pompéia, diretor da Empresa Brasileira de Estudos do Patrimônio (EMBRAESP), houve um aumento de 100% nos lançamentos de condomínios horizontais na Grande São Paulo, no período de 1999 a 2000. Também houve um aumento no número de empreendimentos, subindo de 35 em 1999 para 70 em 2000, e 105 em 2001 (POMPÉIA, 2002).

A antropóloga Teresa Caldeira, em seus estudos sobre as recentes formas de segregação espacial surgidas a partir da violência e do medo, declara que a elite de São Paulo tem usado do medo da violência criminal como justificativa para suas novas tecnologias de exclusão social. Os denominados “enclaves fortificados”, são espaços fechados monitorados, destinados à residência, trabalho, consumo e lazer (CALDEIRA, 2000, p.211).

O medo exacerbado coloca o problema social da violência urbana em segundo plano. Sua associação com a violência é um problema já incorporado no modus vivendi da população. O estudo relacionado à São Paulo, bem como a forma que a imprensa e o sistema político lidaram com esse medo, foram decisivos para constatar a existência de uma cultura do medo na região. Como consequência dessa cultura, da desigualdade social e do não exercício pleno da cidadania, parte da população passou a viver de forma isolada, sem um círculo social que as envolva. O que resulta em um acentuado declínio da qualidade de vida, além da mudança nos comportamentos cotidianos. O medo traz consigo uma maior exigência de proteção, levando o indivíduo a se isolar atrás de toda forma de defesa privada.

Os cidadãos se moldaram a essa nova realidade e se reorientaram para conviver com o medo e a insegurança. O sociólogo Túlio Kahn (1999) aponta que o estresse e o medo causados pela violência têm provocado uma baixa na qualidade de vida. Pesquisas do Instituto Latino-Americano das Nações Unidas para a Prevenção do Delito e Tratamento do Delinquente (ILANUD) indicam que 8% dos moradores têm porte de arma de fogo em suas residências, 27% das casas e apartamentos possuem fechaduras especiais, 31% têm cães de guarda, 28% dos carros têm alarmes e 23% possuem trava de direção ou câmbio, 45% das pessoas evitam ruas, locais e pessoas por segurança. Outros 49% se sentem inseguros ao

transitar pela vizinhança ao anoitecer e 35% das pessoas acreditam na probabilidade de serem vítimas de tentativa de arrombamento de suas casas em um período de 12 meses (apud KAHN, 1999).

Aos poucos, a população foi deixando de frequentar cinemas, restaurantes e cursos noturnos. Esse medo faz com que o indivíduo também se equipe com o que a moderna tecnologia oferece em termos de informação, comunicação e lazer, evitando ao máximo sua saída de casa. Os que não dispõem desses recursos, acabam por solucionar o impasse através da televisão, com programações que, muitas vezes, não são instrutivas. Os espaços públicos estão sendo deixados de lado, perdendo sua função integradora e sua imagem atrativa. Logo, tornam-se espaços vazios e descuidados, onde o medo amplia a incerteza nas relações sociais e a rua já não é mais vista como espaço público de sociabilidade. Pessoas já não param para responder as outras. Transportes públicos, em horários específicos, já não são mais alternativas seguras para os cidadãos.

A cultura do medo pode ocasionar alguns tipos de discriminações, sendo umas efêmeras e outras duradouras. A reportagem de Mariana Sgarioni (1999) exemplifica uma discriminação efêmera ao relatar as dificuldades sofridas por motoboys desde a divulgação e prisão do caso do maníaco do parque. Como no exemplo, a discriminação efêmera geralmente está ligada a um evento violento. A palavra motoboy passou a ser associada aos crimes do maníaco e aos assaltos feitos de motocicletas.

Estudos e reportagens constatam que, não raro, quando se questionam as causas da violência no imaginário da população, a tendência é conceber o 'inimigo' na figura genérica do 'pobre bandido', o 'outro', que ameaçaria uma irreversibilidade na crise urbana. O deslize para um sistema de acusações é perigo ideológico iminente (ECKERT, 2002).

O ILANUD (apud KAHN, 1998) atesta que os mais são vitimizados em relação à violência criminal, são os grupos socialmente excluídos, revestidos pelos símbolos da marginalidade (pobreza, cor negra, juventude, morador de periferia, etc.). Ser um adolescente ou adulto jovem homem, entre 15 e 24 anos, também representa um risco para esse grupo social, como destaca Kathie Njaine (1997). Se há um homicídio envolvendo estes indivíduos, por exemplo, a sociedade não procura esclarecer detalhes sobre a morte, pois fica subentendido como uma espécie de limpeza social,

uma breve solução para problemas de violência, questões econômicas e sociais do país. A imprensa é responsável por uma parcela nessa estigmatização. O estudo da ILANUD comparou a forma que os crimes são relatados pela imprensa com os dados coletados por órgãos oficiais. O resultado revelou algumas distorções que podem ter influenciado a imagem da sociedade sobre a criminalidade.

A sensação de segurança não depende apenas da ausência de crime, mas principalmente da distância social (CALDEIRA, 2000, p.19). A classe proletária também abandona o espaço público por causa do medo. Sem muitas opções, se aprisionam em suas moradias, saindo apenas para cumprir outros compromissos (trabalho, Igreja, etc.). Mesmo com diferentes recursos e alternativas, as classes sociais apresentam comportamentos hegemônicos ao reproduzirem o sentimento de insegurança, disseminando o medo. Alba Zaluar (1995) esclarece que, sejam trancados em casas na periferia ou em apartamentos de bairros nobres, os cidadãos deixam de se organizar e de viverem entre si, assim como pouco participam de decisões locais que afetam suas vidas. Como resultado, ocorre um generalizado desrespeito pelas regras de convivência social.

Para que o processo de disseminação da cultura do medo se fique estagnado, é necessário que os indivíduos deixem de ser espectadores, para serem atores (RAMOS, 1994). Por mais que seja evidente a necessidade de políticas específicas para combater a insegurança e o medo, uma vez que ambos requerem estratégias complexas onde o controle da criminalidade é apenas uma parte, também é indispensável ampliar a comunicação dos indivíduos da sociedade. Buscando a construção e reutilização de espaços públicos comuns, como também repudiando as formas de estigmatização. A sociedade deve se fortalecer e aprender a identificar quais seus problemas sociais e qual a intensidade de cada um deles, buscando uma forma igualitária de resolvê-los.

3.8 Turismo, Lazer e Psicologia Social

O desenvolvimento do turismo de lazer nas cidades pode proporcionar o contato social a partir do momento em que há um estímulo para que a própria população faça uso de tal estrutura, e não somente turistas de outros lugares.

Verificou-se uma associação positiva entre satisfação com o lazer e companhia durante as atividades de lazer, sugerindo que o contato social promovido pelo lazer pudesse ser o fator responsável pela satisfação que o mesmo provê. (PONDÉ; CAROSO. 2003, p.168).

Conforme dito por Pondé e Caroso (2003), a associação positiva entre o turismo de lazer e critérios ligados a uma boa saúde mental ou uma melhor qualidade de vida, fazendo com que o lazer ajude pessoas na prevenção do estresse, e consequentemente, de outras doenças que podem surgir a partir do mesmo.

A saúde mental não deve ser entendida apenas como ausência de doença, mas também como um estado de equilíbrio entre o bem-estar físico, mental e social. O indivíduo deve ser capaz de lidar com os impasses da rotina, assim como com o estresse causado por eles. Havendo uma atenção e harmonia em todos os aspectos de um estilo de vida do dia a dia, bem como (WHO, 2001).

Segundo pesquisas feitas pela Psicóloga e diretora do Instituto de Psicologia e Controle do Stress (IPCS) Dra. Marilda Novaes Lipp, com a colaboração de 2.195 brasileiros de 18 a 75 anos, 34,26% dos entrevistados relataram nível de estresse extremo, além de perceberem um aumento considerável com o passar do tempo.

São apontados como maior fonte de estresse os relacionamentos familiares e amorosos, seguidos pelas dificuldades financeiras e pela sobrecarga do trabalho. O estresse também pode ser o causador de diversas doenças psicossomáticas, que são aquelas resultantes de problemas emocionais e podem levar a doenças reais como a depressão.

O aprofundamento no estudo dessa na temática vem ganhando destaque no domínio da Psicologia Social. Destaque esse adquirido devido a constante e crescente necessidade de compreender como as atividades de lazer estruturam e influenciam os indivíduos e suas experiências de vida. Um dos determinantes dessa influência se deve as atitudes positivas que resultam em maior envolvimento com atividades de lazer. Por fim, as experiências que decorrem desse envolvimento positivo tendem também a ser avaliadas de forma positiva (Freire, 2004; Ragheb & Tate, 1993; Siegenthaler & O'Dell, 2000).

Logo a atitude positiva do indivíduo em relação ao lazer é um importante ponto de estudo, uma vez que pode facilitar intervenções que promoverão maior conhecimento sobre quais fatores geram resultam em boas atitudes e consequentemente no aumento dos níveis de bem-estar individual e social (Freire, 2001a, 2006; Haworth & Lewis, 2005; Stebbins, 2000, 2006).

Apesar dos estudos sobre atitudes em face ao lazer serem escassos e os instrumentos de medidas diretamente relacionados com o tema serem poucos, existem alguns que avaliam as suas diferentes dimensões. Entre elas está a escala de Ragheb e Beard (1982), a única capaz de medir separadamente os três componentes da atitude (cognitivo, afetivo e comportamental) e tendo, na perspectiva de seus autores, uma limitação considerável no estudo das atitudes em face ao lazer.

O componente cognitivo diz respeito ao conhecimento e crenças gerais do indivíduo acerca do lazer, suas características e como se relacionam com a qualidade de vida de cada um. O componente afetivo, é relativo aos sentimentos do indivíduo face ao seu lazer, o grau em que gosta ou não das atividades e experiências de lazer. E, finalmente, o componente comportamental, é relativo às ações passadas, presentes e intenções do indivíduo frente às atividades e experiências de lazer (FREIRE; FONTE. 2007).

Essa escala foi adaptada e utilizada pelos autores em Portugal, com 462 estudantes, adolescentes de 14 a 18 anos de idade, e jovens adultos de 19 a 39 anos de idade. O objetivo de sua utilização era de contribuir para a comprovação da importância de instrumentos de medida no domínio das atitudes em face ao lazer. Independentemente dos componentes utilizados na avaliação, o resultado obtido refletiu os valores amplamente aceitáveis de consistência interna e validade de conteúdo da escala original, assim como confirmou as características psicométricas na primeira versão. Em outras palavras, houve um resultado de atitudes positivas face ao lazer, o que confirma a teoria de que as pessoas apresentam uma percepção positiva associada às atividades e experiências de lazer.

O Brasil possui um alto índice nas taxas de desigualdade social, onde grande parte da população encontra-se abaixo da linha da pobreza. Em 2010, de acordo com o Instituto Ethos (2010), o Brasil ainda tinha 16 milhões de pessoas abaixo da linha de pobreza, ou seja, ganham menos de R\$70,00 por mês. Somando isto ao desemprego, a situação de violência, a falta de moradia adequada, saúde e educação adequada, cria-se um elevado fator de risco para a situação de vulnerabilidade social de jovens no país.

Acredita-se que a falta de espaço livre de lazer e a carência de campos de trabalho também são fatores para tal situação social. Segundo Vianna e Lovisolo (2009), o jovem que passa uma significativa parte do dia na rua está enquadrado em situação de risco: o fracasso escolar, o uso de drogas lícitas e ilícitas, o sexo sem

prevenção, a carreira na delinquência, etc. No contexto atual, a juventude periférica é objeto de inúmeras discussões acadêmicas, tanto no campo do planejamento de políticas públicas quanto no campo de ações sociais.

Esta realidade está principalmente relacionada à situação de baixa renda, onde os jovens que se enquadram desta forma são vistos como um grupo necessitado de atenção especial. Atenção essa que é dada por parte do Estado e outros setores da sociedade. A vulnerabilidade pode ser entendida como uma desvantagem frente ao acesso de bens culturais urbanos, como também às condições de garantia e promoção dos direitos de cidadania.

Para maior entendimento do significado da palavra jovem, deve ser ressaltado que tal conceito vai além da classificação etária. A adolescência é a primeira etapa da juventude. Os adolescentes são diferenciados pela história de vida, de acordo com sua inserção socioeconômica e seu desenvolvimento psicológico particular num contexto histórico e cultural. É necessário ter ciência de que a desigualdade social atravessa essa condição e está na raiz das diferentes vivências e grupos sociais dessa fase da vida. Logo, ao propor intervenções para jovens em situação de risco, o profissional deve entender o contexto sociocultural para só então, caracterizar o grupo.

4 METODOLOGIA

Para a elaboração do presente trabalho, com a finalidade de propiciar um aprofundamento na situação-problema e nas possibilidades de solução para o mesmo, foi realizado um procedimento metodológico dividido em duas etapas, sendo a primeira parte destinada a uma análise bibliográfica dos estudos disponíveis, relacionados ao lazer e sua importância, ao turismo, ao equilíbrio psíquico e social e aos espaços públicos de lazer em áreas periféricas e suas qualificações.

A segunda etapa consistiu em uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório. No que diz respeito à análise do público de forma direta, foi aplicado um questionário virtual, utilizando a ferramenta de Formulários do Google, direcionado ao público-alvo da pesquisa, cuja coleta de dados foi analisada de maneira minuciosa, a fim de resultados verdadeiros e esclarecedores. Ainda sobre a pesquisa exploratória, Segundo Gil (2002, p.41):

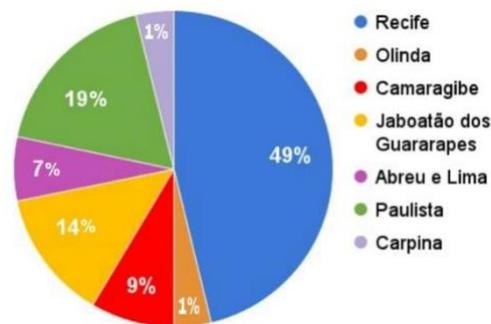
Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições (GIL, 2002).

O formulário aplicado contou com dezenove (19) questões exploratórias, onde sete (7) foram questões abertas e treze (13) questões fechadas, que somado ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), totalizou o número de 20 questões presentes no documento registrado na plataforma Google. Foram analisadas as respostas de 89 participantes de diferentes idades, entre 14 à 50 anos, oriundos em sua maioria da cidade do Recife, com uma minoria oriunda de cidades como Jaboatão dos Guararapes, Abreu e Lima, Camaragibe e Paulista. O formulário ficou disponível durante todo o mês de outubro e sua divulgação foi feita através de compartilhamento de links pelo aplicativo WhatsApp. Através do recolhimento dos dados obtidos com o questionário, foi possível uma melhor compreensão sobre os anseios dos entrevistados com relação a ideia de lazer, assim como a perspectiva de cada um sobre sua cidade e sobre a criação de um aplicativo que auxiliasse na interação cidadão e espaço de lazer.

5 ANÁLISE DE RESULTADOS

Após a implantação e finalização do questionário, deu -se início a etapa de coleta e análise de dados informados pelos participantes da pesquisa. O primeiro gráfico traz a porcentagem exata de participantes oriundos da Região Metropolitana de Recife, onde pode-se constatar que a maioria residia na zona norte da capital, um resultado que influenciou no foco dessa região para o presente estudo.

Gráfico 1 Residência dos Participantes

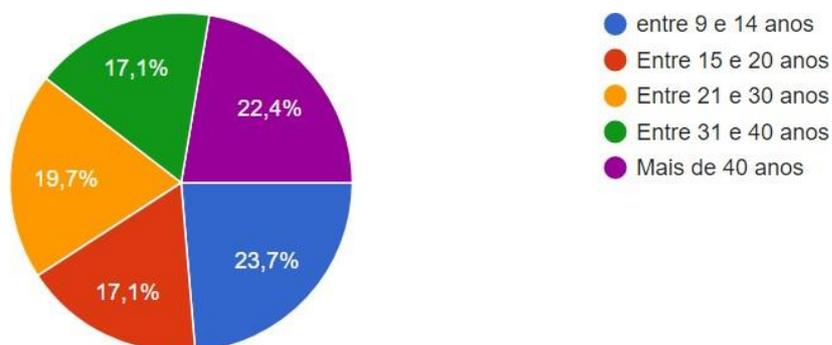


Fonte: A autora (2022).

Conforme descrito no gráfico, 49% dos participantes residem em Recife, seguido de 19% oriundos de Paulista, 14% de Jaboaão dos Guararapes, 9% de Camaragibe, 7% de Abreu e Lima e apenas 1% da cidade de Olinda.

Partindo desse ponto, os primeiros resultados analisados foram focados no perfil dos participantes da pesquisa, onde se pode notar que parte expressiva do público é constituído por jovens com menos de 14 anos (23,7%) e adultos entre 31 e 50 anos (40%), aproximadamente, conforme o gráfico abaixo.

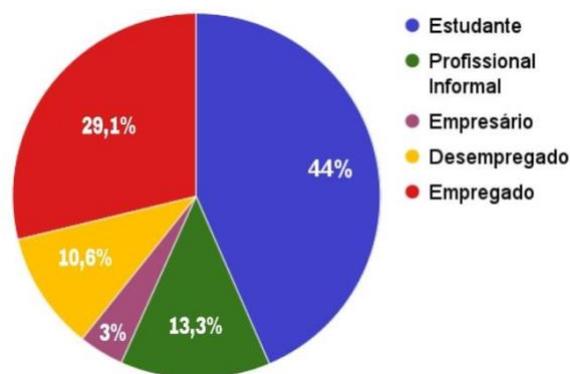
Gráfico 2 Faixa Etária dos Participantes



Fonte: A autora (2022).

O gráfico seguinte aborda a ocupação profissional dos indivíduos entrevistados, onde é notório o número expressivo de estudantes (44%) e profissionais formais, isto é, que trabalham de forma regulamentada (29,10%). Através dos dados estudados nessa questão, combinando o resultado de outras perguntas, é possível traçar um perfil do público que mais necessita de atividades de lazer e suas motivações, quase sempre de caráter psicológico e emocional.

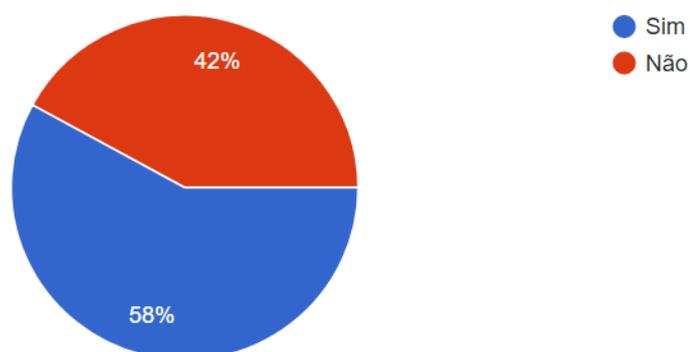
Gráfico 3 Ocupação dos Participantes



Fonte: A autora (2022).

Após identificar o perfil de cada participante, iniciou-se o processo de apuração de dados sobre opiniões e experiências de lazer na vivência dos entrevistados. A partir desse ponto, constatou -se que 42% dos entrevistados não reconheciam ou realizavam práticas de lazer em seu bairro de moradia. Em contrapartida, 58% responderam de forma afirmativa.

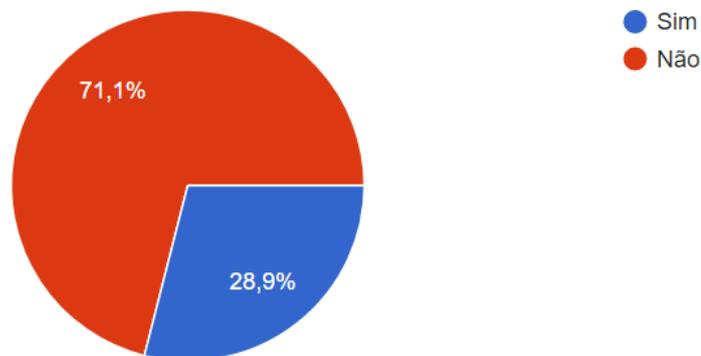
Gráfico 4 Vivência de Lazer no Cotidiano



Fonte: A autora (2022).

Contudo, ao serem perguntados sobre a existência de dificuldades em interações sociais, 75% dos entrevistados não relataram problemas, enquanto apenas 28% dos participantes declararam a existência de obstáculos imateriais e materiais no estabelecimento de relações sociais no cotidiano. Entre as principais motivações, foram citados o fator tempo escasso.

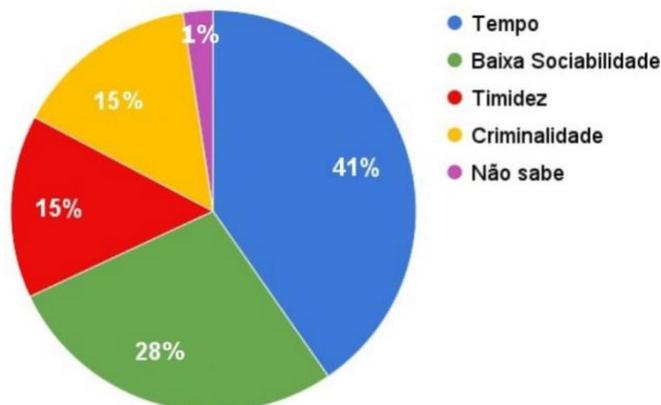
Gráfico 5 Dificuldade nas Interações Sociais



Fonte: A autora (2022).

Ao serem indagados sobre os principais motivos de sentirem dificuldades com interações sociais, 41% dos participantes afirmaram não possuir tempo suficiente, enquanto 28% não se consideravam sociáveis. O fator timidez e criminalidade receberam 15% das respostas, enquanto 1% não soube responder.

Gráfico 6 Impasses nas Interações Sociais

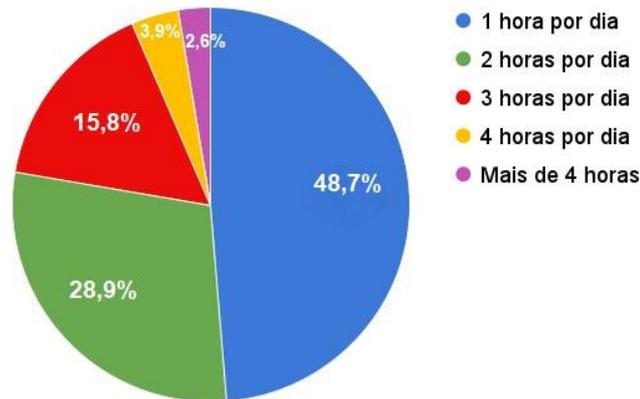


Fonte: A autora (2022).

Abaixo, nos gráficos 7 e 8, é abordado o uso de tempo livre de cada indivíduo durante dias úteis e fins de semana. O gráfico de número 6 revela que 49% dos participantes utilizam apenas uma (1) hora de seu tempo livre destinada ao lazer,

seguidos de 28% utilizando duas (2) horas por dia e 16% utilizando três (3) horas por dia, em relação aos dias úteis da semana, como se pode perceber a seguir.

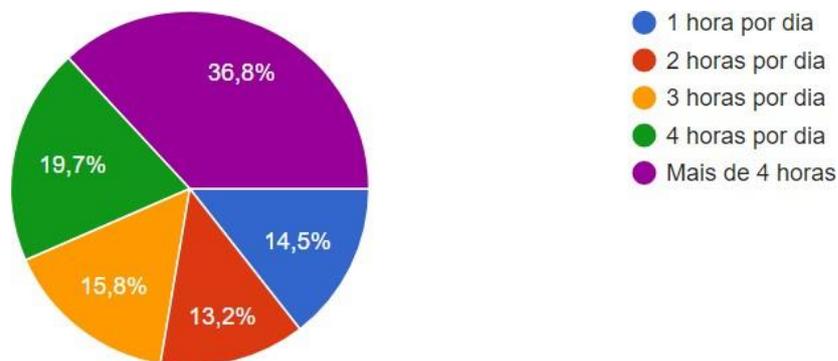
Gráfico 7 Tempo de Lazer nos Dias Úteis



Fonte: A autora (2022).

No gráfico seguinte, onde o foco é o fim de semana, é possível perceber um salto no tempo utilizado para práticas de lazer, onde 37,3% das pessoas que responderam à pesquisa, afirmam dedicar mais de quatro horas do fim de semana ao lazer, enquanto 18,7% dedicam quatro (4) horas e 16% utilizam três (3) horas de seu fim de semana.

Gráfico 8 Tempo de Lazer nos Fins de Semana

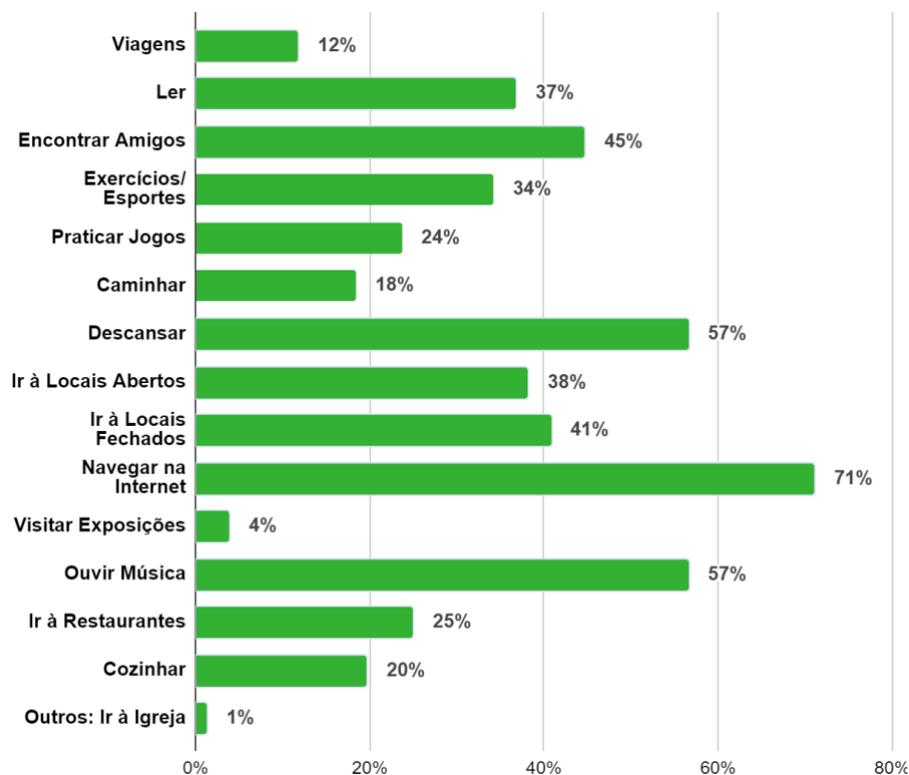


Fonte: A autora (2022).

Dando continuidade ao estudo do tempo dedicado ao lazer, foram analisadas as possibilidades de lazer mais comuns entre os entrevistados. Contatou-se que 71% dos participantes dedicam seu tempo livre navegando na internet, enquanto 57% utilizam o tempo para descansar e ouvir música, e ainda 45% preferem se reunir com

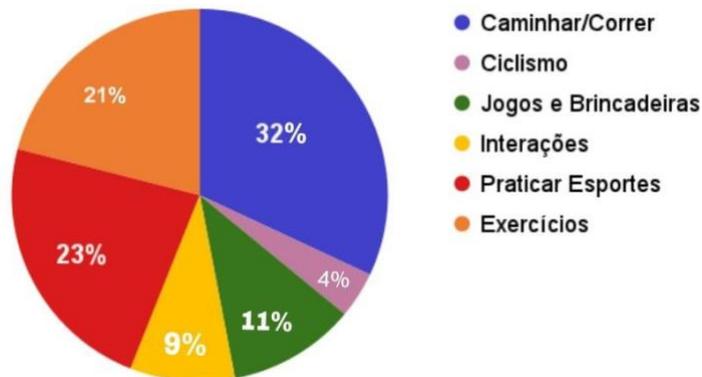
amigos. Entre aqueles que preferem uma atividade fora de sua residência, 41% dos participantes responderam frequentar locais fechados, como clubes e shoppings, enquanto 38% frequentam locais abertos como praças e parques. Os que optaram pela prática da leitura em seu tempo de lazer foram 37%, seguido de 34% que escolheram praticar exercícios ou esportes, e 25% que costumam ir a bares ou restaurantes. Aqueles que procuram realizar jogos foram 24%, enquanto 20% dos entrevistados preferem cozinhar, e 18% costumam praticar caminhadas. A segunda porcentagem mais baixa pertence àqueles que costumam viajar à lazer, com 12%, perdendo apenas para os admiradores de exposições, com 4% de respostas. Houve ainda 1% de pessoas que incluíram ir à Igreja como prática de lazer.

Gráfico 9 Atividades de Lazer Praticadas Pelo Público



Fonte: A autora (2022).

Em relação às práticas de lazer que os entrevistados comumente observavam em suas localidades, 32% responderam que é comum o ato de caminhar ou correr, enquanto 23% citaram a prática de esportes, e 21% a prática de exercícios. Ainda 11% afirmaram a presença de jogos e brincadeiras, enquanto 9% citaram interações sociais e 4% a atividade de ciclismo.

Gráfico 10 Práticas Comuns de Lazer

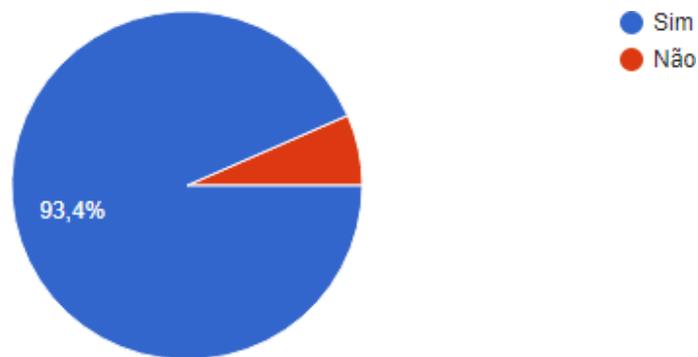
Fonte: A autora (2022).

Em seguida, foi perguntado a respeito das práticas de lazer menos observadas. Entre os entrevistados, 45% expressaram o desejo de atividades envolvendo leitura, cursos e palestras, seguido de um empate de 12% entre natação, apresentações culturais e esportes diversificados. Ainda 9% demonstraram interesse em ações sociais, enquanto 6% desejavam aulas de danças, e 4% mais pistas de skate.

Gráfico 11 Práticas Menos Comuns de Lazer

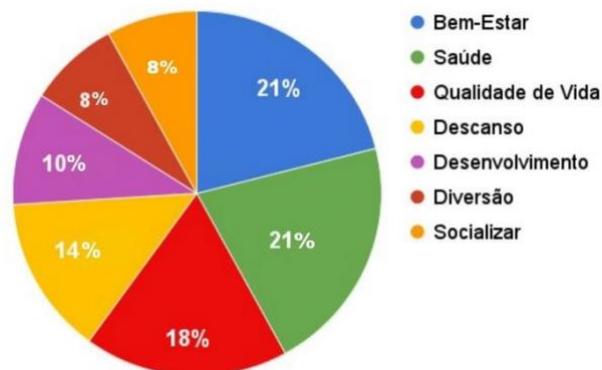
Fonte: A autora (2022).

Dando andamento na investigação, ao serem questionados sobre a possibilidade de obterem vantagens através da prática do lazer em sua rotina, apenas 6,6% dos participantes responderam de forma negativa, contra 93% que acreditavam que o lazer proporciona benefícios.

Gráfico 12 Possibilidade de Vantagem Através do Lazer

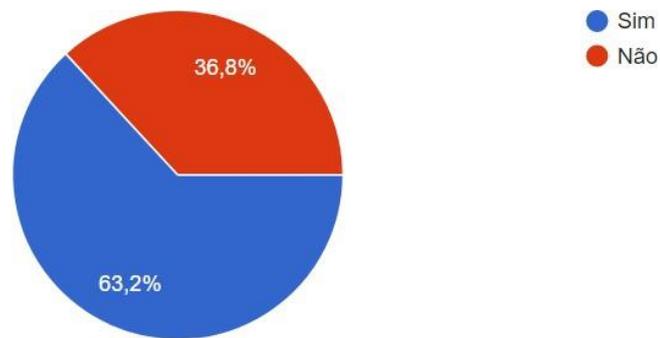
Fonte: A autora (2022).

De acordo com a ordem quantitativa de cada motivação apresentada por aqueles que responderam de forma positiva, destaca-se o benefício de saúde e bem-estar, com 21% cada, qualidade de vida com 18%, o benefício do descanso, com 14% das respostas, desenvolvimento com 10% e por último, diversão e sociabilidade, empatados com 8%. Apesar dos primeiros elementos testificarem a relação saúde e lazer abordada no referencial teórico, a quantidade de respostas citando o fator diversão surpreende por ser escassa.

Gráfico 13 Benefícios do Lazer

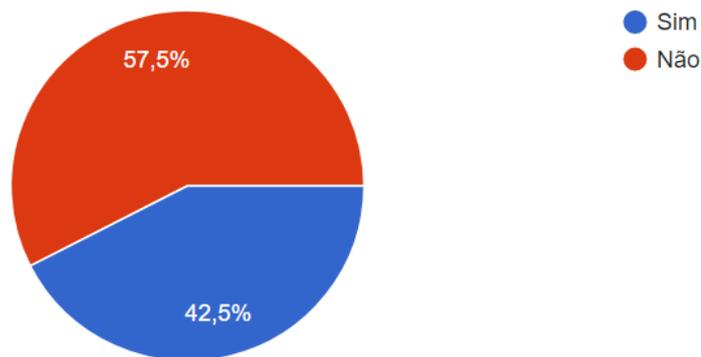
Fonte: A autora (2022).

A razão desse resultado pode ser melhor compreendida através dos gráficos seguintes. Embora o número de pessoas que afirmaram a existência de equipamentos públicos de lazer supere aqueles que denunciam sua escassez, nota-se uma inversão de valores a partir do gráfico 12, que retrata a porcentagem de pessoas que usufruem desses equipamentos e conseqüentemente aqueles que não usufruem dos mesmos.

Gráfico 14 Existência de Espaço de Lazer na Localidade

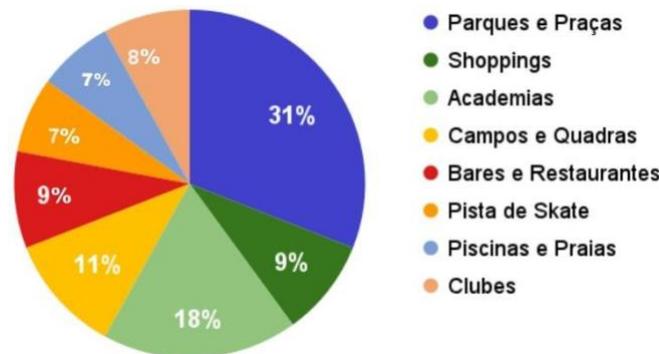
Fonte: A autora (2022).

O Gráfico acima retrata que 63,2% afirmaram a existência de espaços destinados ao lazer, contra 36,8% que afirmaram sua inexistência no local de moradia. Entretanto, ao serem perguntados sobre seu aproveitamento pessoal desses equipamentos, 42,5% informaram que utilizam os espaços, enquanto 57,5% informaram que não usufruem deles em seu tempo pessoal de lazer.

Gráfico 15 Aproveitamento de Equipamentos de Lazer

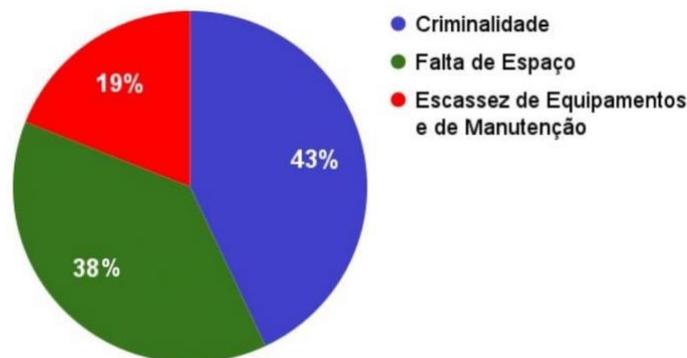
Fonte: A autora (2022).

Ao serem perguntados sobre quais os equipamentos de lazer existentes em sua localidade, 31% responderam parques e praças, 18% responderam Academias, 11% dos participantes citaram campos e quadras de jogos, enquanto 9% afirmaram a existência de bares e restaurantes e de shoppings. Ainda 8% dos entrevistados responderam, sobre a existência de clubes e, por último, 7% citaram praias e pista de skate.

Gráfico 16 Equipamentos Existentes Próximos à Residência

Fonte: A autora (2022).

Em seguida, foram questionados os possíveis aspectos que dificultam ou impedem a vivência de lazer nos espaços e equipamentos disponíveis na comunidade. Como resposta, 43% responderam o fator criminalidade, 38% responderam a falta de espaço e 19% afirmaram a inexistência de equipamentos e de sua manutenção.

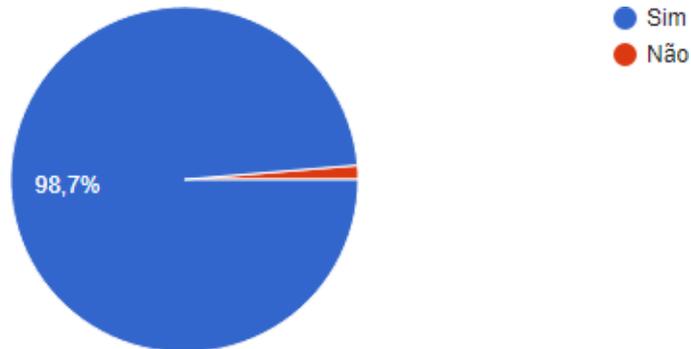
Gráfico 17 Impedimentos na Dinamização do Lazer

Fonte: A autora (2022).

O gráfico seguinte está diretamente relacionado à penúltima pergunta do questionário eletrônico e à última etapa do mesmo. Os entrevistados foram indagados sobre sua perspectiva em relação à criação de uma ferramenta que possibilitasse uma maior aproximação do público-alvo com atividades e espaços de lazer em suas respectivas localidades. A questão objetivou fazer uma introdução à idealização do aplicativo, que é a proposta principal do estudo. A resposta foi expressivamente positiva, onde 98,7% afirmaram acreditar que a criação da ferramenta traria um

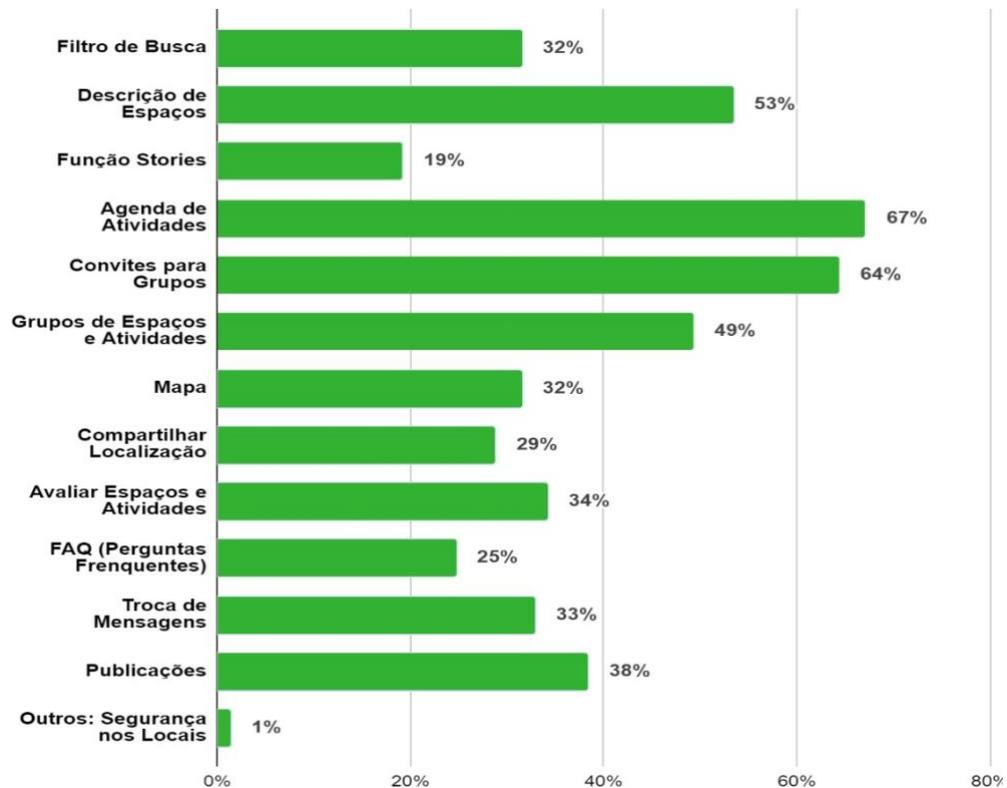
impacto positivo nas relações de lazer e equilíbrio biopsicossocial, enquanto, apenas 1,3% discordaram da proposta apresentada.

Gráfico 18 Necessidades de Uma Ferramenta de Auxílio ao Lazer



Fonte: A autora (2022).

Para finalizar o questionário eletrônico, foi apresentada uma série de funcionalidades que poderiam estar disponíveis na idealização da ferramenta tecnológica, com a finalidade de contribuir para o lazer dos entrevistados. A análise das respostas revelou que 67% selecionaram a função de agenda de atividades, enquanto 64% optaram pela função de convites para grupos. A terceira maior pontuação foi de 53% que acharam indispensável a função de descrição de espaços públicos, seguindo de 49% que optaram pela função de formação de grupos, baseados no local ou atividade escolhida. Ainda 38% das pessoas demonstraram interesse na possibilidade de publicar conteúdos no aplicativo, seguido de 34% que almejavam avaliar espaços e atividades, e 33% que desejam poder trocar mensagens. O filtro de busca e o mapa obtiveram 32%, enquanto 29% escolheram o compartilhamento de localização por GPS, e ainda 25% o autoatendimento conhecido como FAQ. A função menos votada foi a Função de stories, com apenas 19%, sendo seguida pela opção adicionada pelo próprio público, denominada de “Segurança nos Locais” que obteve apenas 1% dos votos.

Gráfico 19 Possíveis Funções do Aplicativo

Fonte: A autora (2022).

6 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

6.1 Design da Logo

No que diz respeito aos elementos que compõem a imagem, decidiu-se pela utilização de um formato circular, fazendo alusão ao globo terrestre, como símbolo de globalização e utilizando como pano de fundo um mapa virtual, comumente visto em sistemas de GPS, assim como o uso de pequenos ícones de localização nas cores do Pernambuco que, espalhados pelo mapa, relacionam de forma proposital o logotipo a uma das principais funções do aplicativo projetado. Ao centro da imagem é possível notar dois ícones, também ligados intimamente com a ideia principal da ferramenta virtual. A figura do leão, em referência ao popular Leão do Norte, que além de estar presente na bandeira de Recife, também é utilizado desde o século para se referir ao estado de Pernambuco.

A idealização do nome “Chegue Mais” partiu da junção da meta do projeto, com expressões comumente usadas pelos cidadãos de Pernambuco. A expressão

propaga não só a ideia de ir ou vir a algum lugar, como também transmite o desejo de aproximação entre pessoas de uma forma descontraída e original. Para a criação do design completo, utilizou-se a plataforma virtual Canva, de design gráfico.

Figura 1 Logo do Aplicativo



Fonte: A autora (2022).

6.2 Interface do Aplicativo

A seguir, será abordado o design do aplicativo Chegue Mais, que assim como a logo, foi idealizado com a utilização da Plataforma Canva. Cada aba do aplicativo foi baseada nos resultados obtidos através do questionário eletrônico. Ao acessar o aplicativo, a primeira imagem será a tela de inicialização com a logo do mesmo, seguido da tela de login e cadastro para novos usuários. Sua finalidade é proporcionar uma experiência mais organizada, agradável e duradoura.

Figura 2 Tela Inicial e Cadastro



Fonte: A autora (2022).

Em seguida, o aplicativo mostrará o Menu Principal, com ícones de cada funcionalidade. O primeiro ícone se encontra no canto superior esquerdo do menu principal, onde se encontram todos os ícones em forma de lista. Ao lado está a Barra de Pesquisa, onde é possível efetuar buscas de usuários, locais, grupos e atividades. Abaixo da Barra de Pesquisa, estão localizadas as funcionalidades do aplicativo, sendo elas, respectivamente: Clima; Perfil e Configurações; Mural; Agenda de Eventos; Mapa; Por Perto; Categorias; Grupos; Amigos e Convites; Bate-Papo; Músicas, Avaliações e Denúncias e Contatos. O aplicativo conta com funções Freemium, onde algumas de suas funcionalidades estarão disponíveis para aqueles que investirem um determinado valor para usufruir do conteúdo extra.

Figura 3 Menu Principal e Funcionalidades



Fonte: A autora (2022).

A primeira aba é denominada Clima, cuja função é apresentar ao usuário a previsão do tempo para o dia e semana em que se encontra. A seguir, está a função Perfil e Configurações, ela possibilita a alteração de foto ou status de perfil, assim como o ajuste de notificações e volume de som. Ao lado direito de seu ícone, é possível acessar a aba do Mural, que é um espaço voltado para a publicação de fotos e vídeos dos usuários para o público do aplicativo em geral, para uma melhor experiência, sua organização se dá no formato de grade.

Figura 4 Clima, Perfil e Mural



Fonte: A autora (2022).

A terceira aba é a Agenda de Eventos, que possibilita programar e acompanhar eventos individuais e grupais, filtrados por data, atividade ou local. O Mapa é a ferramenta de busca de endereços de locais públicos de lazer. Semelhantemente, o Por Perto é uma ferramenta voltada para os espaços públicos de lazer nas mediações da localização do usuário no momento de uso do aplicativo.

Figura 5 Agenda de Eventos; Mapa e Por Perto



Fonte: A autora (2022).

A aba de Categorias é destinada à organização e descrição dos espaços de lazer, divididos de acordo com o segmento a que pertencem (parques, praças, campos), e está organizada em formato de lista. No que diz respeito a aba Grupos, que objetiva a criação de grupos de usuários com interesses em comum (como espaços e atividades), está organizada no formato de grade.

Figura 6 Categorias e Grupos



Fonte: A autora (2022).

A função Amigos e Convites tem por objetivo adicionar, gerir ou remover perfis e convites de amizade dos usuários. Seu design é semelhante ao design do perfil pessoal do usuário. Ao lado, se encontra a aba de Bate-Papo, que é uma ferramenta destinada à troca de mensagens entre dois ou mais usuários, cujo design é semelhante ao da maioria dos aplicativos de conversa existentes. A funcionalidade permite a criação de grupos de chats de forma gratuita, enquanto o envio de mídias como áudios, vídeos, imagens e documentos são conteúdos exclusivos para os usuários que desejarem pagar o valor estipulado.

Figura 7 Amigos e Convites; Bate-Papo



Fonte: A autora (2022).

A aba seguinte é denominada Músicas, onde é oferecido ao usuário a possibilidade de criar playlists e executá-las em conjunto com alguma atividade de sua preferência, como exercícios ou jogos. A ideia principal é trazer mais tranquilidade e maior possibilidade de lazer ao indivíduo, durante sua ocupação no espaço público escolhido. Esta função é inteiramente paga, oferecida aos usuários que pagarem uma taxa para o seu aproveitamento.

Figura 8 Músicas



Fonte: A autora (2022).

A penúltima função é denominada Avaliações e Denúncias, que é um espaço destinado ao compartilhamento de avaliações pessoais sobre os espaços públicos de lazer, as atividades propostas e a reclamações sobre irregularidades. Em seguida está a função Contatos, que possibilita o contato com os responsáveis pelo funcionamento do aplicativo.

Figura 9 Avaliações e Denúncias; Contatos



Fonte: A autora (2022).

7 RECURSOS HUMANOS E ORÇAMENTO

Para a construção do aplicativo Chegue Mais, é necessária uma equipe capacitada para sua formação inicial. Com base nos dados disponíveis no site Catho (2022), foram selecionados os principais profissionais ligados à criação de um aplicativo mobile, seguido da descrição de suas funções, como é possível observar na tabela abaixo.

Tabela 1 Profissionais e Suas Funções

Profissional	Quantidade	Função
Analista de Dados	01	Coletar/interpretar dados
Analista de Sistemas	01	Mapear processos; atender demandas
Analista de Testes	01	Avalia a eficiência do projeto
Arquiteto de Software	01	Estabelece padrões técnicos
Coordenador de Projetos	01	Coordena a execução
Designer	01	Identidade visual
Programador	01	Programa sistemas através de códigos digitais
Web Designer	01	Layout do app
Turismólogo	01	Escolher pontos turísticos

Fonte: Tabela adaptada do site Catho (2022).

Com o auxílio do site Salário (2023), foi possível construir o orçamento necessário para a construção do aplicativo, baseando-se no piso salarial de cada profissão no Estado de Pernambuco em 2023, como descrito na tabela a seguir.

Tabela 2 Profissionais e Orçamento Possível

Profissional	Orçamento Possível
Analista de Dados	R\$ 3.094,00
Analista de Sistemas	R\$ 2.149,84
Analista de Testes	R\$ 2.725,36
Arquiteto de Software	R\$ 5868,00
Coordenador de Projetos	R\$ 4.000,00
Designer	R\$ 1.480,10
Programador	R\$ 2.921,45
Web Designer	R\$ 1.480,10
Turismólogo	R\$ 1.975,00
Valor Total	R\$ 25.693,85

Fonte: Tabela adaptada do site Salário (2022).

Por fim, buscou-se conhecer o valor-base para a publicação do aplicativo mobile nas lojas virtuais Play Store (sistema operacional Android) e Apple Store (sistema operacional iOS). A assinatura anual na Play Store custa USD 25,00, que transformado para a moeda brasileira custa R \$129,99 atualmente. Em relação a

assinatura anual na loja Apple Store, o valor fixo é de USD 99,00, que na moeda brasileira custa R \$514,76 em 2022.

O valor para a publicação do aplicativo mobile em ambas as lojas virtuais custará o total de R \$644,75. A soma desse valor com o custo estabelecido para cada profissional selecionado, resultará no total de R \$26.338,60 para a criação total do aplicativo.

8 MARKETING E PARCERIAS

Para a estratégia de marketing, o aplicativo contará com a criação de páginas nas redes sociais Instagram, Twitter e Facebook com a finalidade de divulgação e de um contato mais direto com o público, permitindo que o mesmo interaja e tire dúvidas através de mensagens diretas. A administração dos perfis ficará sob a responsabilidade do coordenador do projeto, incluindo a gestão de conteúdos e o contato com os usuários.

O aplicativo também contará com o apoio publicitário das redes sociais dos espaços de lazer da cidade, como parques, praças e clubes, e com o apoio da Prefeitura do Recife, considerando que muitos dos locais a serem abordados no aplicativo são de origem pública. Em contrapartida, a logomarca da Prefeitura será inserida em todas as peças promocionais do projeto, assim como a logomarca do designer gráfico responsável pela identidade do projeto.

Como forma de obter retorno com os sistemas do aplicativo, pensou -se na junção de duas formas de monetização em prol na arrecadação de fundos para a manutenção do aplicativo e para a remuneração dos profissionais envolvidos na criação do mesmo. A primeira é a estratégia de publicidade, onde o aplicativo se apresenta em seu formato gratuito e sua monetização consiste na inserção de propagandas sobre o aplicativo, em outras plataformas digitais de uso frequente dos indivíduos. Em contrapartida, os anúncios de outros sites e aplicativos também aparecerão na parte inferior da interface do aplicativo a ser elaborado, onde correrá a monetização a cada clique, instalação ou impressão.

A segunda forma é a utilização do modelo chamado Freemium, onde do aplicativo se apresenta de forma gratuita, contendo a possibilidade de compras de conteúdos extras dentro do mesmo. Para ter acesso ao conteúdo exclusivo, estipula-se o valor de R \$ 19,00 anuais para a sua utilização.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em escala mundial, a atividade turística e o lazer, que são intimamente interligados, estão em constante expansão e mutação ao longo dos anos, principalmente com a crescente evolução tecnológica, que possibilita o aprimoramento do atendimento à demanda, através de suas ferramentas. Não é diferente com o segmento turismo de lazer, que é um dos mais procurados pelo público, por oferecer uma quebra na rotina estressante de trabalho e contribuir para o equilíbrio físico, psíquico e social do indivíduo. Apesar de sua importância ser amplamente reconhecida, o lazer ainda é negligenciado nos dias atuais. Entre as diferentes razões, constata-se a falta de tempo, de condições financeiras, a escassez ou falha de equipamentos públicos e a crescente cultura do medo, principalmente em áreas periféricas. Considerando os fatores citados acima, o presente trabalho de conclusão de curso visou a construção de uma aplicação turística local para a região norte de Recife e arredores, também com a finalidade de criar na população um desejo de auto-organização e de erradicação da cultura do medo; contribuindo para o equilíbrio de bem-estar em todas as suas esferas.

Começando por uma minuciosa exploração bibliográfica, que abordou desde as diferentes visões do turismo, até a necessidade primordial do lazer para a saúde do ser humano, o estudo possibilitou um maior conhecimento sobre os impasses sofridos pela população pernambucana em face da escassez de espaços e opções diversificadas de lazer, deixando claro sua insatisfação com a situação atual de seu bairro e cidade. Igualmente, a pesquisa através do questionário deixou claro a evolução do pensamento comum a respeito do tempo de lazer, pois ainda que com poucos recursos, vivências e oportunidades, a população alvo da pesquisa não apenas se mostrou receptiva à idealização de um aplicativo para auxiliar no atendimento da demanda, como também demonstrou uma concepção sólida sobre o impacto singular das atividades turísticas de lazer para benefício próprio, e até mesmo para o benefício da população, considerando a estimulação de interações sociais e conseqüentemente o trabalho em equipe na comunidade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maura Maria Guimarães; ARAÚJO, Tânia Maria de; JÚNIOR, Juarez de Jesus Carmo; PINHO, Paloma de Sousa. **Práticas de atividades de lazer e morbidade psíquicas em residentes de áreas urbanas**. Revista Baiana de Saúde Pública / Secretaria da Saúde do Estado da Bahia. - v.31, nº.2, jul./dez., 2007- Salvador: Secretaria da Saúde do Estado da Bahia, 2007.
- ANDER-EGG, Ezequiel. **Metodología e práctica de la animación Sociocultural**. Madrid: Editorial CCS, 2001.
- ANDRADE, José Vicente. **Turismo: Fundamentos e Dimensões**. Ática, 1992.
- ANDRADE, José Vicente. **Turismo: Fundamentos e Dimensões**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1999.
- AQUINO, Cassio Adriano Braz de; MARTINS, José Clerton de Oliveira. **Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho**. 2007.
- ASSIS PEREIRA, Thamiris de. **A influência das atividades de turismo e lazer na melhoria da qualidade de vida, adesão à terapêutica e controle da pressão arterial de sujeitos hipertensos**. Anais, p. 1-17, 2017. Disponível em <http://abep.org.br/xxencontro/files/paper/930-691.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2022.
- BACAL, Sarah. **Lazer e o universo dos possíveis**. São Paulo: Aleph, 2003.
- BALANZA, I. M. Nada. **Marketing e comercialização de produtos turísticos**. São Paulo: Thompson Pioneira, 2002.
- BARRETO, Margarita. **Manual de iniciação ao estudo do turismo**. São Paulo: Papirus, 1995.
- BARRETO, Margarita. **Turismo e Legado Cultural**. As possibilidades do planejamento. 6. ed. Campinas: Papirus, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- BAZTÁN, Ángel Aguirre. **El turismo como restauración psíquica**. Antropológica 4 ps. 15-28, Barcelona, 1988.
- BENI, Mário Carlos. **Análise estrutural do turismo**. Ed 14. Senac, 2019.
- BOURDIEU, Pierre. **A miséria do mundo**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.
- CALDEIRA, Teresa Pires do Rio. **Cidade de Muros: crime, segregação e cidadania em São Paulo**. São Paulo: Ed.34/EDUSP, 2000.

- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Política do Lazer**. São Paulo: Editora Brasiliense, S.A, 1989.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Quando o lazer se transforma em tédio**. Rev. Cultura Vozes, n. 87, p. 3-13, 1993.
- CASTELLI, Geraldo. **Turismo: Atividade Marcante**. Caxias do Sul: EducS, 2001.
- CATHO. **Guia de profissões e salários - 2022**. Disponível em: <https://www.catho.com.br/profissoes/> Acesso em 21 dez 2022.
- CUSTÓDIO, Renata Baleche. **A influência das intervenções urbanísticas na atividade turística da cidade de Curitiba**. Curitiba: PPGTU/PUC PR. (Especialização), 2006.
- COOPER, Chris et al. **Turismo: Princípios e práticas**: Bookman, 2008.
- DELUMEAU, J. **História do medo no ocidente: 1300 -1800**, São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- DE MASI, Domenico. **O Futuro do Trabalho**. Fadiga e Ócio na Sociedade Pós Industrial. 2ª edição. José Olympio Editora, Ed. UNB, Rio de Janeiro - RJ, 1999.
- DELORS, J. et al. **Educação: um tesouro a descobrir**: relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 1998.
- DUARTE, Tatiane Gimenes. SAPUTO, Patrícia Ângela. **Turismo – A droga da felicidade**: o turismo e suas implicações psicológicas, sociais e econômicas. 2016.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- DUMAZEDIER, Joffre et al. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- ETHOS, Instituto. **Perfil Social, racial e de gênero das 500 maiores empresas do Brasil e suas ações afirmativas**. Pesquisa 2007. São Paulo, 2007.
- ECKERT, Cornelia. **A cultura do medo e as tensões do viver na cidade**: narrativa e trajetória de velhos moradores de Porto Alegre. **Antropologia, saúde e envelhecimento**, p. 73-102, 2002.
- FREIRE, Teresa; FONTE, Carla. **Escala de atitudes face ao lazer em adolescentes e jovens adultos**. Paidéia (Ribeirão Preto), v. 17, p. 79-87, 2007.
- FREIRE, Teresa. **Leisure experience and positive development of adolescents: from theory to intervention**. In A. Delle Fave (Ed.), Dimensions of well-being. Research and intervention (pp.366-381). Milano: Franco Angeli. 2006.

- FREIRE, Teresa. **Ócio e tempo livre: perspectivar o lazer para o desenvolvimento.** Revista Galego Portuguesa de Psicologia e Educación, 7(5), 345-349. 2001.
- FREIRE, Teresa. **Psicologia social do lazer.** Em F. Neto (Org.) Psicologia social aplicada. Lisboa: Universidade Aberta. 2004.
- GABINETE DE ESTUDOS E PROJECTOS DE TEXTO; TEXTO EDITORA (1995) - Dicionário Universal da Língua Portuguesa. Lisboa: Texto Editora.
- GLASSNER, Barry. **The culture of Fear: why americans are afraid of the wrong things.** New York: Basic Books, 1999.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HAWORTH, J., & LEWIS. **Work, leisure and well-being.** British Journal of Guidance & Counseling, 33 (1), 67-79. 2005.
- IGNARRA, Luiz Renato. **Fundamentos do Turismo.** 2. ed. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2003.
- INSTITUTO DE ESTUDOS EMPRESARIAIS. Guia da Folha. São Paulo: Folha de São Paulo, 2000.
- INSTITUTO ETHOS DE EMPRESAS E RESPONSABILIDADE SOCIAL. Disponível em: <http://www.ethos.org.br>. Acesso em: 19 dez de 2022.
- LARIZZATTI, Marcos F. **Lazer e recreação para o turismo.** Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- KAHN, Túlio. **A expansão da segurança privada no Brasil: algumas implicações teóricas e práticas.** Boletim Conjuntura Criminal, ano 2, n. 5, Jun. 1999.
- KAHN, Túlio. **Criminalidade e meios de comunicação.** Revista Conjuntura Criminal, São. Paulo, Ago.1998.
- KRIPPENDORF, Jost. **Sociologia do Turismo: para uma nova compreensão do lazer e das viagens.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.
- KRIPPENDORF Jost. **Sociologia do Turismo: para uma nova compreensão do lazer e das viagens.** São Paulo: Aleph. 2001.
- MARCELLINO, Silva. **A importância da Recreação e do Lazer.** 2011.
- MARTINS JÚNIOR, Onildo de Souza. **Turismo e lazer para a terceira idade.** 2005.
- MUNNE, Frederic. **Psicosociologia del tiempo libre.** Ed.Trilhas, Ciudad de México, México, 1980.

NJAINE, Kathie et al. **A produção da (des)informação sobre violência**: análise de uma prática discriminatória. Cadernos de Saúde Pública, Rio de Janeiro, v 13. n. 3, jul/set. 1997.

PASTANA, Débora Regina. **Cultura do Medo**. Cadernos de Campo: Revista de Ciências Sociais, n. 10, 2004.

PONDÉ, Milena Pereira; CAROSO, Carlos. **Lazer como fator de proteção da saúde mental**. Revista de Ciências Médicas, v. 12, n. 2, 2003.

RAGHEB, M. G. ; TATE, R. L. **A behavioural model of leisure participation, based on leisure attitude, motivation and satisfaction**. Leisure Studies, 12(1), 61-70. 1993.

RAGHEB, M. G. ; BEARD, J. G. **Measuring Leisure Attitude**. Journal of leisure Research, 14(2), 155-167. 1982.

RAMOS, Silvia (Org.). **Mídia e Violência urbana**. Rio de Janeiro: Faperj, 1994.

SALÁRIO. **Tabela Cargos e Salários 2023** – Piso Salarial das Profissões. Disponível em: <https://www.salario.com.br/tabela-salarial/?cargos=A#listaSalarial> Acesso em 21 dez de 2022.

SGARIONI, Mariana. Folha de São Paulo, 7 nov. 1999. Caderno Cotidiano.

SIEGENTHALER, K. L. ; O'DELL, I. **Leisure attitude, leisure satisfaction, and perceived** freedom in leisure within family dyads. Leisure Sciences, 22(4), 281-296. 2000.

SOARES, Luiz Eduardo. **Violência e cultura do medo no Rio de Janeiro**. Palestra proferida no PPG Antropologia SocialUFRGS, março 1995.

SOARES, Luis Eduardo. et al. **Violência e Política no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, Iser, 1996.

SOUTO MAIOR, Armando. **História Geral**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1990.

SOUZA, Cynthia Daniela Figueiredo de. **Lazer e Turismo na Interface da Saúde e da Educação como Meio de Promoção de Saúde Mental do Idoso**. Tese (Doutorado em Enfermagem Psíquica) – Universidade de São Paulo. Ribeirão Preto, 2007. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/22/22131/tde-07012008-105200/publico/CYNTHIADANIELAFIGUEIREDODESOUZA.pdf>. Acesso em 15 de dezembro. 2022.

SOUZA, Tatiana Roberta De. **Lazer e Turismo: Reflexões Sobre Suas Interfaces**. VI Seminário de Pesquisa em Turismo do Mercosul, Minas Gerais, p. 1-15, jul. 2010.

STEBBINS, R. A. **Optimal leisure lifestyle**: Combining serious and casual leisure for personal well-being. In M. C. Cabeza (Ed.), Leisure and human development:

Proposals for the 6th World Leisure Congress (pp. 101-107). Bilbao, Spain: University of Deusto. 2000.

STEBBINS, R. A. **Serious leisure**: A perspective for our time. New Brunswick, NJ: Aldine/Transaction. 2006.

SURDI, Aguinaldo César; TONELLO, Josimar. **Lazer e saúde**: algumas aproximações em direção à melhoria da qualidade de vida das pessoas. Visão Global, Joaçaba, v. 10, n. 2, p. 201-228, jul./dez. 2007.

TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. **Turismo e qualidade**: tendências contemporâneas. Campinas: Papirus, 1993.

URNAU, Lílian Caroline; ZANELLA, Andréa Vieira. **Quatro jovens, um projeto social**: espaço de (des)encotros. Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 61, n.1. 2009.

VIANNA, José Antônio; LOVISOLO, Hugo Rodolfo. **Projetos de inclusão social através do esporte: notas sobre a avaliação**. Movimento, Porto Alegre, v.15, n. 3, 2009.

UNITED NATIONS WORLD TOURISM ORGANIZATION (UNWTO). **Glossary of Tourism Terms**. Disponível em: <https://www.unwto.org/glossary-tourism-terms>
Acesso em 21 dez de 2022.

ZALUAR, Alba. **Crime, medo e política**. Sociedade e estado, v. 10, n. 02, p. 391-416, 1995.