SUBJETIVIDADES
e-ISSN: 2359-0777
Universidade de Fortaleza
Estudos Teóricos

https://doi.org/10.5020/23590777.rs.v26i1.e16148

Ócio, lazer e tempo livre na cultura digital

Idleness, leisure and free time in digital culture

Ocios y tiempo libre en la cultura digital

Loisirs et temps libre dans la culture numérique

Francisco Welligton Barbosa Junior*
Technische Universität Chemnitz, Chemnitz, Sachsen, Alemanha
https://orcid.org/0000-0002-1513-236X

Cássio Adriano Braz de Aquino
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0001-8651-1634

José Clerton de Oliveira Martins
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0002-8229-0915

Como citar
Barbosa, F. W., Junior, Aquino, C. A. B., & Martins, J. C. O. (2026). Ócio, lazer e tempo livre na cultura digital. *Revista Subjetividades*, *26*(1), 1-13. https://doi.org/10.5020/23590777.rs.v26i1.e16148

Histórico de publicação
Submetido em: 14/07/2025 **Aceito em:** 19/02/2025 **Publicado em:** 06/04/2026

Resumo

O presente ensaio tem como objetivo refletir sobre apropriações de ócio, lazer e tempo livre na cultura digital. A partir de uma metodologia de abordagem qualitativa de enfoque bibliográfico, nos voltamos para obras recentes de investigadores que têm se debruçado sobre tais temas nos últimos anos e apontado questões e novos rumos nos estudos sobre a temporalidade social, subjetiva e as formas de viver esse fragmento de tempo/vida. Nossas reflexões voltam-se a pensar em tópicos como: "Cultura digital da sociedade cansada", "Tempo livre na cultura digital?", "Lazeres da cultura digital" e "Ócio e seus desafios na cultura digital". Temos o pressuposto de que o uso das tecnologias intensificado durante a pandemia de COVID-19 contribuiu para produzirmos borrosidades entre o tempo livre e o tempo de obrigações, o que acentuou, talvez, a perda de sentido do indivíduo sobre o próprio tempo. Temos também lazeres que, por meio das ferramentas digitais, tornaram-se um meio para o consumo e difusão de ideais neoliberais, capturando o sentido de liberdade de um suposto "tempo livre"; e o ócio, enquanto âmbito de criação de novas formas de expressão, segue como uma forma de ruptura e resistência a tais padrões hegemônicos em tempos e desejos cada vez mais capturados. São, portanto, conceitos e formas de desejar que dizem sobre formas de vida, sobre sofrimentos e um mal-estar que se relaciona à produção de cada corpo em diversas culturas do Ocidente.

Palavras-chave: ócio, lazer, tempo livre, cultura, cultura digital.

***Autor correspondente**
E-mail: franciscowbjr@gmail.com

CC BY NC

Abstract

This essay aims to reflect on the appropriations of idleness, leisure time and free time in digital culture. Based on a qualitative approach methodology with a bibliographical focus, we turn to recent works by researchers who have focused on such themes in recent years and pointed out questions and new directions in studies on social and subjective temporality and ways of living this fragment of time/life. Our reflections turn to thinking about topics such as: " Digital culture of the burnout society", "Free time in the digital culture?", "Leisure in the digital culture" and "Idleness and its challenges in the digital culture". We have the assumption that the intensified use of technologies during the COVID-19 pandemic contributed to producing blurring between free time and time of obligations, which perhaps accentuated the individual's loss of meaning about their own time. We also have leisure activities that, through digital tools, have become a means for the consumption and dissemination of neoliberal ideals, capturing the sense of freedom of supposed "free time"; and idleness, as a space for creating new forms of expression, continues as a form of rupture and resistance to such hegemonic patterns in times and desires that are increasingly captured. These are, therefore, concepts and ways of desiring that talk about forms of life, about suffering and an uneasiness that is related to the production of each body in different Western cultures.

Keywords: *idleness, leisure, free time, culture, digital culture.*

Resumen

Este ensayo pretende reflexionar sobre apropiaciones de ocios y tiempo libre en la cultura digital. Mediante un enfoque cualitativo con enfoque bibliográfico, recurrimos a trabajos recientes de investigadores que se han centrado en estos temas en los últimos años y han destacado preguntas y nuevas direcciones en los estudios sobre la temporalidad social y subjetiva, así como las formas de experimentar este fragmento de tiempo/vida. Nuestras reflexiones se centran en temas como: "Cultura digital de la sociedad cansada", "¿Tiempo libre en la cultura digital?", "Actividades de ocio en la cultura digital" y "El ocio y sus desafíos en la cultura digital". Partimos de la base de que el uso intensificado de la tecnología durante la pandemia de COVID-19 ha contribuido a la producción de borrosidades entre el tiempo libre y el tiempo para las obligaciones, lo que, quizás, ha acentuado la pérdida de la noción del tiempo por el individuo. También tenemos actividades de ocio que, a través de las herramientas digitales, se han convertido en un medio para el consumo y la difusión de ideales neoliberales, capturando la sensación de libertad de un supuesto "tiempo libre". Y el ocio, como ámbito para la creación de nuevas formas de expresión, sigue como una forma de ruptura y resistencia a estos patrones hegemónicos en tiempos y deseos cada vez más aprehendidos. Son conceptos y modos de desear que hablan de formas de vida, de sufrimiento y de un malestar relacionado con la producción de cada cuerpo en diversas culturas occidentales.

Palabras claves: *ocio, tiempo libre, cultura, cultura digital.*

Résumé

Cet essai vise à réfléchir aux appropriations du loisirs et du temps libre dans la culture numérique. À travers une approche qualitative et bibliographique, nous nous tournons vers les travaux récents de chercheurs qui se sont penchés sur ces sujets ces dernières années et ont mis en lumière des questions et de nouvelles orientations dans les études sur la temporalité sociale et subjective et les manières d'appréhender ce fragment de temps/vie. Nos réflexions portent sur des sujets tels que: "Culture numérique d'une société fatiguée", "Temps libre dans la culture numérique?", "Activités de loisirs dans la culture numérique" et " Loisirs et leurs défis dans la culture numérique". Nous supposons que l'utilisation accrue des technologies pendant la pandémie de COVID-19 a contribué à brouiller les frontières entre temps libre et temps consacré aux obligations, ce qui a peut-être accentué la perte de la notion du temps. Nous avons également des activités de loisirs qui, grâce aux outils numériques, sont devenues un moyen de consommation et de diffusion d'idéaux néolibéraux, capturant le sentiment de liberté d'un prétendu "temps libre"; et le loisir, en tant que lieu de création de nouvelles formes d'expression, demeure une forme de rupture et de résistance à ces modèles hégémoniques, à une époque où les désirs sont de plus en plus captivés. Ce sont donc des concepts et des formes de désir qui évoquent des formes de vie, de souffrance et un malaise lié à la production de chaque corps dans diverses cultures occidentales.

Mots-clés : *loisirs, temps libre, culture, culture numérique.*

Introdução

Acreditava-se que, com o advento das máquinas e a consequente realização de certas atividades a partir do seu manuseio, as pessoas acelerariam o seu processo de produção laboral diário e teriam mais tempo para outras ocupações que não o trabalho, em seu padrão industrial. Desse modo, poderiam desfrutar de mais horas do seu dia para realizarem atividades prazerosas (Novaes, 2012). No entanto, não foi isso o que aconteceu. Ao longo da história, a cada nova invenção, a cada discurso para otimização da produtividade, surgiram outras necessidades de trabalho, e isso vem ocorrendo desde a Revolução Industrial, no século XVIII.

Nesse contexto, as dinâmicas das temporalidades cotidianas giravam em torno do tempo de trabalho e do tempo voltado para as atividades possíveis de serem realizadas ao término do tempo de trabalho: o tempo livre (Aquino & Martins, 2007; Martins, 2013). Quanto a essa relação, ocorreu uma série de protestos e lutas realizadas por classes trabalhadoras, por operários, durante o século XX, de modo a conquistar como direito uma diminuição da quantidade de horas de trabalhos contratuais para uma média de oito horas diárias, e um aumento do tempo livre (Pronovost, 1996; Sue, 1995).

Após a Segunda Guerra, especialmente nas últimas décadas do século XX, intensificou-se o processo de globalização, e com ele uma modificação nas formas de trabalho. Houve o advento da internet, o advento das redes, assim como a popularização de outras máquinas, a exemplo do computador, que foi se tornando portátil e transportável para qualquer lugar, do celular, hoje *smartphone* etc. (Alcântara, 2025; Alcântara et al., 2021). Desde então, cada vez mais parecemos seguir conectados ao digital. E âmbitos de nossas vidas passaram a ocorrer por via digital: o trabalho via *home office*; interações em comunidades digitais; o uso de aplicativos para entrar em contato com outras pessoas, que também se encontram do outro lado das telas (Alcântara, 2025; Alcântara et al., 2021).

Já não se trata de uma sociedade analógica, disciplinar, mas de uma sociedade marcada pelo digital, à qual se referia Deleuze (2013): uma sociedade em redes, com máquinas em redes, marcada por números, por senhas, por biometrias – inclusive pelo reconhecimento facial. Não mais uma sociedade marcada pela valorização dos espaços físicos, das estruturas físicas, das instituições, como: a família, a escola, a fábrica, o exército, a prisão (Deleuze, 2013). Não mais uma sociedade marcada pela solidez de discursos, de valores, de relações, de verdades que pareciam mais "duráveis" (Bauman, 2021). É uma sociedade na qual existe uma produção constante de verdades, uma busca constante por novas verdades, a partir de novas informações, que ela mesma elabora, valida e coloca em prática. Uma busca constante pela ideia de "um novo", por atualizações e mais atualizações (Han, 2023b, 2024). A busca pelo próximo *"like"*. A busca pelo próximo instante.

A vigilância nesses processos já não se trata daquela do panóptico, do ponto cego presente em uma estrutura física, como uma prisão, de onde se vigia e por onde o prisioneiro não imagina ser observado – vigilância característica das sociedades disciplinares (Deleuze, 2013; Foucault, 2023). Já não se trata da existência de sanções realizadas por uma ou por outra instituição, com a finalidade de "corrigir" um corpo desviante: o criminoso, o pecador, o considerado mau aluno, o que infringiu uma norma estabelecida (Deleuze, 2013; Foucault, 2023).

Atualmente, em nossas culturas, a vigilância ocorre a partir do uso de tecnologias nas nossas práticas cotidianas com a finalidade de capturar processos de formas de desejar, de capturar e produzir desejos – o que move a vida de cada um (Deleuze & Guattari, 2011) –, numa relação constante de oferta de produtos a serem consumidos, geralmente ideais, metas a serem alcançadas (Han, 2024). Já não é preciso vigiar e punir. Não é preciso castigos ou correções, apenas a sutileza dos algoritmos a partir do uso de tecnologias digitais, contribuindo para nossos processos de subjetivação, contribuindo para o mapeamento de nossos inconscientes e a produção de nossos corpos em nossas culturas. São algoritmos a nos oferecerem aquilo que desejamos, sem que antes percebêssemos ter desejado, pois o algoritmo está "um passo à nossa frente" (Han, 2019b, 2021b, 2022b, 2023b, 2024). São sugestões de amizade, sugestões de produtos, sugestões de ideais de vida propagados e a serem alcançados, sugestões de trabalhos e consumos (Han, 2021b).

Sabendo dessas mudanças em nossas culturas e em nossos cotidianos, levando em consideração o atravessamento das tecnologias em diversos âmbitos de nossas vidas e sabendo que a produção de conceitos é um exercício criativo e político realizado a partir do que cada realidade convoca (Deleuze & Guattari, 2010), poderíamos levantar algumas questões: como a relação com as tecnologias atravessa as formas que vivemos as nossas temporalidades, a partir das quais dizemos sobre nós? E como isso atravessa o que se compreende por trabalho e tempo livre? Seriam o trabalho e o tempo livre os mesmos de há 20 anos? E as atividades de lazer, aquelas voltadas ao entretenimento e ao divertimento, como se destacariam? Quanto ao ócio, quanto às experiências prazerosas do dia a dia, quais as possibilidades e os desafios para se viver um ócio em uma sociedade atravessada pelo digital?

É nesse contexto que tomamos como objetivo do presente ensaio refletir sobre apropriações de ócio, lazer e tempo livre na cultura digital. Trata-se de uma proposta de reflexão sobre esses temas, com a finalidade de uma atualização do discutido por Aquino e Martins em 2007, há 18 anos, quando da publicação do manuscrito *"*Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho*"*, o que contribuiu para a promoção dos estudos do ócio no Brasil – e não apenas. Foi um texto publicado em um panorama diferente do atual, quando as relações com o digital se apresentavam de outro modo, ou seja,

quando ainda não havia *smartphones* e o acesso à internet não estava tão popularizado quanto na contemporaneidade. Além disso, o uso das redes sociais e o *home office* eram práticas ainda pouco comuns no cotidiano, se comparado aos dias atuais.

Metodologia

Orientando-nos a partir do objetivo deste ensaio, que toma como base uma abordagem qualitativa, realizamos uma revisão narrativa de literatura a partir de obras do filósofo germano-coreano Byung-Chul Han (2016, 2018, 2019a, 2019b, 2021a, 2021b, 2022a, 2022b, 2023a, 2023b, 2024). Trata-se de um importante estudioso na área, no que diz respeito às questões relativas à produção de subjetividades na sociedade contemporânea, em que são abordadas relações entre indivíduos com o trabalho, com o consumo, com outras pessoas, consigo próprios, com o tempo, com o uso das tecnologias digitais, a temática das redes, entre outras. Ainda sobre as tecnologias digitais e a sua relação com a produção de subjetividades, dedicamo-nos às obras desenvolvidas por Alcântara (2025) e Alcântara et al. (2021) a respeito da temática. Ademais, no que se refere às temáticas a respeito do ócio, do lazer e do tempo livre, debruçamo-nos sobre obras de estudiosos da área. É o caso de Aquino e Martins (2007), Barbosa Jr. (2024), Cuenca (2014, 2018), Francileudo e Martins (2015), Martins (2013, 2016, 2018, 2021), Salis (2016), entre outros autores. Justificamos a escolha dos referidos textos e autores por, em sua maioria, se tratar de pesquisadores que, ao longo das últimas décadas, vêm desenvolvendo reflexões e estudos sobre a temática com boa repercussão em países como Brasil, Espanha e Portugal.

Tendo em vista que a temática em questão é atravessada por conceitos que nos são importantes, como o desejo, as desterritorializações, as relações de poder e práticas de resistência, também consultamos obras de outros autores. São eles: Deleuze (2013), Deleuze e Guattari (2011, 2020), Foucault (2023), entre outros.

Tomando essas leituras em consideração, desenvolvemos quatro tópicos que orientam as nossas reflexões. São eles: "Cultura digital da sociedade cansada", "Tempo livre na cultura digital?", "Lazeres na cultura digital" e "Ócio: um desafio na cultura digital". No primeiro momento, discorreremos sobre como a cultura digital é atravessada e contribui para a manutenção da sociedade cansada, à luz do pensamento de Byung-Chul Han. Em seguida, abordaremos a questão do tempo livre, por exemplo, como se caracteriza o tempo livre na cultura digital. Logo após, trataremos de pensar sobre o lazer na cultura digital: como se manifesta o lazer? Quais lazeres são possíveis? Quais os que mais se destacam? E, por fim, refletimos sobre o ócio, seu caráter de subversão, assim como os seus desafios em meio a uma cultura digital.

Cultura Digital da Sociedade Cansada

Vivemos numa sociedade do rendimento, que se caracteriza por ser uma sociedade com controles cada vez mais sutis, invisíveis, que permitem controlar os indivíduos não somente em ou a partir de seus corpos físicos, como nas sociedades disciplinares, mas também, principalmente, no âmbito da subjetividade. É esse o principal artifício dos discursos e das práticas neoliberais atuais. É o que Byung-Chul Han (2021b) vem nomear no âmbito da psicopolítica.

Se, durante as sociedades disciplinares, as ordens eram expressas e havia uma sensação de controle externo e punição, caso as ordens não fossem cumpridas, tal como ocorreu na obra *1984* (Orwell, 2021), agora, o indivíduo se sente livre. Sente-se livre, inclusive, como nunca se sentira. Porém, esse mesmo indivíduo nunca foi tão controlado (Deleuze, 2013; Han, 2019b, 2021b, 2024), afinal, hoje os controles são cada vez mais sutis; já não há o panóptico. Este se encontra transfigurado, dissolvido e está por todo lugar, a exemplo das redes e dos algoritmos, contribuindo para que o indivíduo internalize a ordem, sem que se perceba (Han, 2021b, 2022b, 2023b). Em outras palavras, está contribuindo para que esse indivíduo internalize os discursos hegemônicos de uma cultura; discursos que, numa espécie de pedagogia, são transmitidos de uma geração à outra a partir da experiência com a linguagem (Gramsci, 1978), a qual "se introduz em nossa carne e em nosso sangue" (Larrosa, 2014, p. 94). Com isso, perpetuam-se saberes e práticas, bem como determinadas formas de configuração da organização social (Hall, 2016).

A exemplo do apontado, podemos voltar nosso olhar sobre a lógica neoliberal que atravessa nossas culturas e contribui para a produção dessas subjetividades. Trata-se de uma lógica cujos discursos se encontram pautados no individualismo, na produção e no consumo, permeada por um alienado ideal de liberdade, refletindo-se pelos mais diversos campos da vida. Agora, o indivíduo, que já não apresenta um patrão para lhe dar ordens (ao contrário da modernidade e do poder disciplinar), sente-se livre para produzir e consumir, e crê que, quanto mais trabalhar, mais liberdade e lucros terá. Esse indivíduo acredita que aquilo que considera ser seu sucesso profissional, ou seja, a produção do máximo de lucros, em busca de alcançar metas culturalmente idealizadas, cada vez mais altas e distantes, depende apenas de si próprio, do exercício de sua liberdade. E essas metas atravessam outros campos para além do trabalho, como é o caso das relações nas famílias e relações afetivas (Han, 2023b, 2024).

O uso das tecnologias também contribui para a produção desses corpos, especificamente de aparatos digitais, a exemplo dos computadores, *smartphones*, *tablets*, relógios, entre outros– é um uso a partir do qual o indivíduo entra em contato com

uma série de informações a cada instante. Quanto às informações, muitas vezes, a pessoa não consegue pensar a respeito, ou mesmo opinar, pois é preciso passar adiante, passar para a próxima informação. São informações sobre o que é "ter sucesso" no trabalho, o que é "ter sucesso" na família, entre outras, contribuindo para reforçar esse ideal a ser seguido, segundo o qual o indivíduo é o único responsável pelo seu sucesso e pelo seu fracasso (Han, 2018, 2021b, 2022a, 2023b, 2024).

Nesse cenário, já não é preciso que o Estado ou os agentes do Estado dirijam-se à casa de cada indivíduo para lhe solicitarem informações a seu respeito, para compreenderem mais sobre a produção do seu corpo, sobre a sua subjetividade, sobre a sua situação financeira, sobre os seus projetos, sobre a sua saúde física ou mental etc. Todas essas informações são concedidas livremente por cada indivíduo a partir do uso que fazem das plataformas digitais (Han, 2019b, 2021a, 2021b, 2022a, 2023b), a partir de *likes* em notícias e produtos que lhes chamam a atenção, a partir de compartilhamentos em redes sociais, a partir de visitas a plataformas de vendas, a plataformas de *streaming*, a partir de compras, de visitas a sites que apresentam procedimentos para atender a padrões de saúde culturalmente impostos, por exemplo.

Com a finalidade de capturar todas estas informações, existem os algoritmos, que não apenas capturam as informações, mas, principalmente, o que está nas entrelinhas de cada uma, aquilo que o indivíduo não percebe. Estamos falando de um âmbito inconsciente (Han, 2021b, 2024); dos modos de desejar. As palavras que estão por trás das palavras; as palavras que estão por trás das ações; as tensões presentes em cada corpo, a partir do mal-estar presente em cada corpo na sua relação com a cultura. Já não é o mal-estar apresentado por Freud no início do século XX, na obra *O Mal-Estar na Civilização* (1930/2020), em que ele se referia à produção das subjetividades a partir da relação dos indivíduos com as instituições, com a repressão de desejos e a consequente produção de neuroses. Já não nos referimos a uma culpa a partir das relações com instituições e suas normas, seus ditames ou tabus. Agora, trata-se de um mal-estar relacionado à fragilidade narcísica e aos desamparos de cada indivíduo a partir da sua relação com a sua cultura. Um mal-estar que, agora, se relaciona ao enfraquecimento das instituições e ao fortalecimento de ideais neoliberais, com a responsabilização e a culpabilização dos indivíduos, principalmente a internalização dessa culpa, referente aos seus "sucessos" e "fracassos" (Alcântara, 2025; Alcântara et al., 2021).

Sabendo disso, a partir dos algoritmos, podem ser oferecidos, a cada indivíduo, produtos de acordo com os seus desejos e o seu mal-estar: o corpo ideal, a casa ideal, as relações ideais, o trabalho ideal. Podem ser oferecidos, assim, supostos mecanismos para alcançar essas metas inalcançáveis, sempre ressaltando que basta o esforço de cada um, individualmente, a partir da sua liberdade para produzir: "*yes, we can*" (Han, 2021b, 2024).

Quando nos referimos a essas práticas, estamos falando sobre processos de modos de desejar e a produção dessas formas de desejar; estamos nos referindo a uma cultura cujos discursos e práticas se produzem e se reproduzem a partir de estratégias utilizadas pelo Estado, por empresas, a partir de tecnologias digitais, estratégias essas que se configuram como práticas neoliberais para capturar modos de desejar de cada indivíduo. São relações saber-poder (Foucault, 2023). São estratégias que tomam como base saberes sobre a subjetividade, sobre os modos de desejar, com a finalidade de exercer certo domínio sobre essa dimensão e, assim, cada um contribuir para a manutenção dessas configurações sociais.

Essas estratégias estão voltadas para a produção e a manutenção de uma vida ativa. Uma vida voltada para a positividade – termo que, segundo Han (2024), refere-se a todas as práticas que contribuem para a reprodução da hegemonia neoliberal, que se alimentam e se fortalecem a partir da alienação do indivíduo frente a si próprio, em que se inclui o seu individualismo e o seu narcisismo. Por outro lado, as práticas que seguem por caminhos que não esse, como é o caso de qualquer possibilidade que ofereça uma relação com a alteridade, o autor destaca como negatividade. São as práticas que se relacionam à vida contemplativa, à vida caracterizada pelo ócio e que implicam uma passividade, a qual devemos compreender como relativa a *pathos*, à paixão (Larrosa, 2014), uma espécie de apaixonamento diante da vida e que permitem a construção de novos lugares de ser.

É interessante frisar que essas relações com as tecnologias digitais e a consequente captura de modos de desejar podem contribuir para uma série de adoecimentos. Um exemplo está intimamente relacionado aos discursos hegemônicos, com metas cada vez mais altas a serem cumpridas. Quando o indivíduo não as consegue cumprir, resulta-lhe o sentimento de fracasso, pois se considera o único culpado do que lhe ocorre. Isso contribui, por exemplo, para depressões, o indivíduo afogado em si próprio, tal como definido por Han (2018, 2024). O indivíduo encontra-se, então, perdido do que seria o seu desejo (Fuganti, 2021). Ele tem seus desejos sufocados, desejando os desejos apresentados pela cultura, e, ao afogar-se em si, na verdade, está afogando-se nesses desejos da cultura atravessada pelo capitalismo neoliberal. Desejos que se fazem seus. Outros adoecimentos que poderíamos citar, e que se estendem por outros âmbitos da vida, referem-se ao *burnout*, em razão do esgotamento por trabalhar em excesso; à síndrome do pânico, ou ao Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), por excessos de estímulos que se apresentam em uma velocidade cada vez maior em nossas culturas. São formas de desejar e adoecimentos provocados pela cultura; formas de desejar e adoecimentos em uma sociedade cansada.

Tempo Livre na Cultura Digital?

Esse indivíduo, vivendo segundo uma lógica em que se deve produzir freneticamente, apresenta uma relação com o tempo marcada pela atomização. Segundo Han (2016), o tempo, diferentemente de outrora, não segue apenas acelerado, mas atomizado. A vivência de tempos atomizados é uma vivência em que existe apenas um acúmulo de efêmeros presentes, em que tudo se passa, logo se esquece e nada se projeta. Tudo começa. Nada termina, evidenciando que esse tempo já não é marcado por conclusões. É um tempo sem rumo, marcado por presentes sem rumo (Han, 2016). O tempo atomizado, orientado pelo neoliberalismo.

De acordo com esta dinâmica, o tempo livre, aquele tempo liberado do trabalho, também se encontra cada vez mais escasso, pois o neoliberalismo propõe um modelo distinto da organização mais rígida que prevaleceu na chamada sociedade industrial. Ele introduz uma fluidez que privilegia a noção de flexibilidade das atividades e faz sobressair o tempo livre como um direito, justamente quando deixa de ser tempo livre de autonomia do sujeito para ser um tempo marcado pelo avanço e pelo controle do trabalho (Oliveira, 2018). Desse modo, com a finalidade de produzir, de render, o tempo deve ser ocupado com trabalhos a todo instante (Han, 2016, 2024; Martins, 2018, 2021). É o caso do uso de *smartphones* para atender a demandas de trabalho após o expediente laboral, por exemplo. Desse modo, tornam-se demandas de um trabalho que se estende para além das oito horas habituais (Han, 2016, 2024). Demandas que, a cada momento, convocam urgências, cujas respostas devem ser apresentadas de forma imediata, para, então, responder às demandas seguintes. São trabalhos e demandas que seguem a atomização do tempo e que se orientam a partir do efêmero. São trabalhos desse indivíduo que se sente livre para render (Han, 2016, 2022a, 2024; Martins, 2018).

Outro caso que poderíamos citar refere-se ao *home office*, prática que se intensificou durante a pandemia da COVID-19, ocorrida entre os anos 2020 e 2022. Nessa prática, as fronteiras entre tempos de trabalho e tempos livres tornaram-se borrosas, pois o trabalho e as suas demandas misturaram-se ao que seriam tempos livres – desafiando, assim, o que se vinha a compreender como tempo livre, conforme suscitado por Aquino e Martins (2007) e por Martins (2013): o tempo liberado do trabalho, pois o trabalho e as suas demandas invadiram os lares. Em outras palavras, invadiram o que seriam aqueles momentos outrora liberados do trabalho, momentos relativos ao fim do expediente na empresa, na escola ou na realização de outras profissões. O trabalho via *home office* capturou, portanto, o que seriam os momentos de descanso, ou mesmo o que seriam tempos que poderiam ser ocupados com outros compromissos do lar (Martins, 2021).

Nesse sentido, as temporalidades desse indivíduo se misturam, de modo que o trabalho já não tem mais hora nem momento, pois todo momento se torna um possível momento de trabalho (Martins, 2021). É o que Martins et al. (2012) já apontavam há 13 anos e que foi acelerado durante a pandemia da COVID-19. O trabalho agora segue sem horário de começo ou término; segue, por exemplo, até as noites ou madrugadas, em que os indivíduos vão diminuindo seus tempos de sono. Isso porque o sono implica um tempo em que não se está trabalhando, ou seja, não se está explorando a sua força útil (Han, 2016, 2024), cada vez mais considerado um tempo improdutivo. Logo, esse indivíduo passa a viver segundo o modelo que Crary (2015) intitula 24/7, trabalhando 24 horas por dia durante sete dias por semana. Esse indivíduo representa o que Han (2016, 2024) afirma como o *animal laborans*: aquele que vive uma vida ativa, cujas práticas estão mais voltadas para a atividade, sustentada em bases que apresentam interesses econômicos.

Quanto aos momentos em que não se está trabalhando (quando possível), o que seria um tempo livre, torna-se atravessado pelo tédio. Um tempo dilatado, esvaziado de sentido. Um tempo que, em um âmbito psicológico, reflete-se enquanto angústias e inquietudes (Han, 2016; Martins, 2018, 2021). Desse modo, faz-se valer a afirmação de que dormir seria uma espécie de final, uma conclusão, uma barreira, quando barreiras não devem ser impostas a esse indivíduo, à produção dele (Han, 2016). Como alternativa ao tédio, esses indivíduos usam remédios para tentar se oferecer um final, que não deixa de ser um falso final (Han, 2016, 2024), ou o indivíduo dedica-se ao consumo a partir das redes. O consumo de informações. A próxima informação. E outra. O consumo de notícias, sempre a próxima notícia. Dedica-se a acessar o efêmero de cada instante, e as verdades também efêmeras convocadas nesses contextos.

Também poderíamos mencionar o uso desse tempo livre como um tempo utilizado para investir no que se costuma chamar de desenvolvimento de competências para uma carreira profissional, com uma expectativa de resultados a curto e médio prazo. Um tempo utilizado para a realização de cursos, por exemplo: cursos *online* à velocidade de um clique, cursos, muitas vezes, simultâneos. E temos, mais uma vez, uma forma de gerenciamento do tempo com a finalidade de render, de produzir rendimento. O que interessa é "ocupar" o tempo e produzir rendimento – a vida ativa.

Dito de outro modo, na cultura digital, atravessada e que atravessa a sociedade cansada, o tempo livre, se, ou quando existe, deve ser gerenciado para uma vida ativa. Não por acaso existem aplicativos voltados à gestão do tempo, à gestão da rotina, o que inclui a gestão do tempo livre. É o caso dos aplicativos *Free Time* e *Clockify*. Para o estabelecimento de metas cronometradas para a realização de atividades, também há aplicativos, como o *My Minutes* ou o *Pomodoro Timer*.

Partindo de um olhar heideggeriano, em que compreendemos homem e tempo como uma coisa só (Heidegger, 2024), poderíamos afirmar: se vivemos num tempo marcado pela atomização e pela infinitude, somos também atomizados e

infinitos, esvaziados, em presentes efêmeros, sem presença, sem passado nem futuro. Somos seres sem nada a contar. Somos indivíduos desaparecidos de si (Le Breton, 2018).

Desse modo, o tempo livre, na atual configuração do capitalismo, está longe de levar à liberdade e à promoção da autonomia do sujeito, caracterizando-se mais como uma tendência à submissão, à opressão e à alienação social (Gomes & Elizalde, 2009).

Lazeres na Cultura Digital

É interessante observarmos que, na cultura digital, práticas que pressupunham um lazer, ou seja, práticas cuja finalidade seria um divertimento, um desenvolvimento ou um descanso (Dumazedier, 1979), modificaram-se. Já não se trata de práticas que se orientam consoante a etimologia da palavra "*licere*", que, em latim, significa "diversão, intervalo, recreio" (Salis, 2016, p. 30). Os lazeres tornaram-se, por exemplo, interações por meio de redes sociais, de telas dos computadores, dos *smartphones*, dos relógios digitais. Numa perspectiva em que se imagina uma interação com um outro – que está no quarto ao lado, na outra rua, no outro bairro, na cidade, no país. No entanto, a relação com este outro não se trata de uma interação, pois, quando o outro manifesta um olhar diferente, uma opinião diferente, pode ser "cancelado", bloqueado – evitado (Alcântara, 2025; Alcântara et al., 2021; Han, 2018, 2019a, 2021a, 2022a, 2023b). Isso nos sugere que esse lazer seria uma prática que contribui para uma extensão de si mesmo; seria o alimento do próprio narciso (Han, 2018). Nesse sentido, a tela seria uma espécie de espelho; a ilusão de haver um outro voltado para alimentar as suas próprias certezas. Um outro que, ao olharmos, nós o percebemos sem alteridade – trata-se da "mesmidade" (Alcântara, 2025; Alcântara et al., 2021; Han, 2018, 2023b).

Na "mesmidade", o indivíduo que segue à tela torna-se apenas uma massa amorfa (Han, 2018). Ademais, junto à exaltação de narciso, ocorre a morte de *eros* (Han, 2023a), afinal, *eros* necessita do outro. Seria a expulsão da diferença (Han, 2018), pois é preciso expulsar a diferença, uma vez que a diferença desterritorializa certezas; desterritorializa corpos e espaços. A diferença convoca a negatividade, isto é, uma pausa diante do automatismo que a vida orientada pelo capitalismo neoliberal propõe (Han, 2018, 2023b, 2024).

Ainda sobre esses lazeres, também percebemos que as redes se tornaram espécies de vitrines, que nos apresentam modelos de vidas a serem seguidos. Ideais. Uma busca por ideais a serem alcançados – embora impossíveis (Han, 2019b, 2022a, 2024). Isso atravessa a vida em outros âmbitos e ocasiões, como quando se viaja, por exemplo – muitos indivíduos, ao viajarem, apresentam como preocupação a busca pela realização de fotografias para compartilharem instantaneamente em redes sociais e, assim, receberem "*likes*". Já não são fotografias de paisagens; são *selfies*. Fotografias de si mesmo em um ritmo frenético para alimentarem seu narciso e capturarem um ideal de si (Han, 2019a, 2019b).

Tais lazeres, diferentemente do que as teorias sobre o conceito têm apresentado, não são uma prática de divertimento. São, na verdade, uma prática econômica; uma prática de produção e de consumo, como apontavam Aquino e Martins (2007). A produção de conteúdos segundo uma lógica neoliberal para que outros consumam; a reprodução e o consumo de ideais neoliberais. Seriam, então, caminhos para a frustração, pois tais ideais neoliberais, impossíveis de serem alcançados, convocam ao indivíduo uma sensação de impotência diante da sua realização (Han, 2019b, 2021b, 2022a, 2024).

Esses lazeres também não contribuem para a produção de uma narração sobre a vida, nem para a produção de sentidos outros que não aqueles atribuídos a partir dessa lógica neoliberal, pois o que existe é um lazer que contribui para uma sucessão de acontecimentos, que, no instante seguinte, podem ser esquecidos. São acontecimentos que acontecem, mas não nos acontecem, não nos atravessam, conforme aponta Larrosa (2014), e não convocam uma demora. O tempo da demora, que subverte o tempo cronológico. O tempo de *Kairós*. Tempo kairológico (Martins et al., 2012), que também convoca uma relação com a alteridade. Nesse lazer, não há presente que demore. Não havendo presente, não havendo alteridade, não há *pathos* ou *eros*. Torna-se uma prática que segue em direção oposta: busca a negação de *pathos*, a negação de *eros*; busca a negação do apaixonamento pela vida. Além disso, busca evitar o contato com o desconhecido, aquilo que não está mapeado pela cultura ou pelos algoritmos; busca o barrar de um novo caminho, não previsto, e cujo fim não se conhece. É o que Deleuze e Guattari chamariam de impedir a produção de uma linha de fuga, a qual "não se trata de cada um fugir 'pessoalmente', mas de fazer fugir, como quando se arrebenta um cano ou um abcesso. Fazer passar fluxos sob os códigos sociais que os querem canalizar, barrar" (Deleuze, 2013, p. 30).

Isso nos leva a pensar que esses lazeres da cultura digital são uma atualização do lazer do século XX ou, se formos mais ao passado, uma atualização do lazer do século XVIII, na Revolução Industrial, quando houve a produção desse conceito: uma prática de descanso ou um divertimento, cuja finalidade era acumular energias para o retorno ao trabalho nas fábricas (Aquino & Martins, 2007; Barbosa Jr. & Martins, 2024; Francileudo & Martins, 2015; Martins, 2013, 2018). Essa prática surgiu com o início do capitalismo e da exploração da força útil de cada indivíduo. Em outras palavras: compreendemos o lazer como um conceito atrelado ao sistema econômico em nossas culturas, fruto desse sistema, atravessando cada momento, cada vida, cada subjetividade (Aquino & Martins, 2007; Barbosa Jr. & Martins, 2024; Francileudo & Martins, 2015; Martins, 2013, 2018).

Nesse sentido, diferentemente do que afirmam Aquino e Martins (2007), o lazer, atualmente, também não se trata apenas de uma prática voltada para que o indivíduo consuma para mais trabalhar, para mais consumir, visando alcançar certo ideal do que seria viver. É mais do que isso. Podemos compreendê-lo como uma prática que contribui para a captura de nossas formas de desejar, de modo que desejemos aquilo que, em nossas culturas, o capitalismo nos apresenta – sem que sequer percebamos, visto que esses processos de produção de subjetividades e capturas de formas de desejar ocorrem a partir das nossas práticas cotidianas, e são mais eficazes quando mais sutis. Afinal, a eficácia do poder se encontra nas sutilezas (Foucault, 2023).

Trata-se de um lazer enquanto um conceito e uma prática política que assegura a manutenção de certas ordens, de certas configurações da organização social em que uns dominam e outros são dominados – a manutenção de certas hegemonias (Hall, 2016). Assim, o lazer é atravessado e produzido a partir de uma relação saber-poder: saberes sobre o lazer e as práticas de poder que são fundamentadas a partir desses saberes. Ambos se atravessando e se produzindo, numa espécie de genealogia (Barbosa Jr. & Martins, 2024).

É interessante que, até o momento, não conhecemos outros estudos que proponham uma genealogia do lazer, que pensem as relações entre as práticas de lazer e os saberes que as sustentam, com a intenção de compreendê-los e questioná-los – embora a necessidade seja cada vez mais emergente, principalmente numa cultura digital.

Dessa forma, uma vez que a produção de um conceito e aquilo que se discute sobre este são práticas políticas no campo da ciência, e sabendo que não é possível uma neutralidade nesse campo, assim como em outros da vida, compreendemos que a não discussão sobre esse ou outros conceitos é um posicionamento político. São posicionamentos atravessados por uma cultura e pelos seus discursos; são posicionamentos que visam à manutenção de certos discursos hegemônicos sobre realidades e a consequente atuação nestas. Mais uma vez: trata-se de uma relação saber-poder (Foucault, 2023) e, no caso, um lazer que ocorre a partir do uso de tecnologias digitais.

Ócio: Um Desafio na Cultura Digital

E como pensar o ócio em meio a uma cultura digital? Quais os desafios presentes? O termo "ócio" deriva da palavra latina "*otium*", que tem como significado uma prática criadora e contemplativa (Salis, 2016). Os gregos compreendiam o ócio como um caminho para o conhecimento de si, do outro e do mundo (Salis, 2016). No caso deste texto, e tomando em consideração tal apontamento e o cenário atual, ao nos referirmos ao ócio, fazemos menção àquelas experiências prazerosas (Aquino & Martins, 2007; Cuenca, 2014, 2018; Francileudo & Martins, 2015; Martins, 2013, 2016, 2018, 2021; Santos et al., 2024; Vargas et al., 2023), consideradas inúteis à luz do capital (Ordine, 2015). São experiências que envolvem uma negatividade no sentido apresentado por Han (2024) e que, ao ocorrerem, questionam a vida ativa. Poderiam ser compreendidas como uma espécie de devir (Barbosa Jr., 2024; Deleuze & Guattari, 2020), ou seja, ocorrem em intensidade, num plano de imanência, aqui e agora. A cada experiência, são produzidos novos territórios e referências para o indivíduo dizer sobre si (Barbosa Jr., 2024; Deleuze, 2018; Deleuze & Guattari, 2020).

O ócio também não apresenta uma finalidade, a não ser produzir-se, sem saber o que será (Aquino & Martins, 2007; Martins, 2013). Trata-se da produção de um caminho que ocorre durante o próprio caminhar, o que também não é uma experiência voltada para o pensamento, pois todo pensamento é contra o ócio. Todo pensamento é já um processo de captura– uma captura de uma forma de desejar (Barbosa Jr., 2024; Fuganti, 2021).

Nesse sentido, o ócio tem como ponto orientador o próprio desejo (Barbosa Jr., 2024), o qual é produzido no inconsciente e na sua relação com a cultura. O desejo cujos fluxos estavam barrados por fluxos de desejos de nossas culturas marcadas pelo neoliberalismo. Tais fluxos barrados, então, efetivam-se, são agenciados, o que faz do ócio uma experiência também produzida a partir do inconsciente. Uma experiência contestadora em relação a discursos e práticas hegemônicas apresentados em nossas culturas, de modo que o ócio vem a contribuir para a promoção de desterritorializações, desterritorializando (fazendo mover) formas e certezas, lugares atribuídos a cada um, comportamentos, pensamentos, expressões, sentimentos em nossas culturas. O ócio contribui, entre outras coisas, para o questionamento de algoritmos, quando estes tentam capturar nossas formas de desejar em cada caso particular; ele seria uma microrrevolução em cada vida e a cada momento no cotidiano dos indivíduos (Barbosa Jr., 2024).

Também sabemos que há fluxos de desejos que não devem ser agenciados segundo a lógica capitalística, visto não interessarem à vida ativa. No entanto, a experiência do ócio também contribui para a liberação de tais fluxos barrados, assim como para potências sufocadas pelos fluxos de desejos do capital (Barbosa Jr., 2024).

O ócio também não se propõe a pensar uma cura ao sofrimento e ao mal-estar de cada indivíduo. Na verdade, ele a nada se propõe. Ele apenas se vive. E, ao ser vivido, também pode auxiliar no contar de outras histórias que não aquelas apresentadas pelas narrativas neoliberais que orientam nossas formas de viver – histórias, até então, sufocadas ou mesmo desconhecidas. É o que Barbosa Jr. (2024) afirma como "ócio menor". Ao contar tais histórias, o ócio pode contribuir para expor certas tensões relativas ao sofrimento psíquico e ao mal-estar que atualmente se vive, por isso também o seu perigo.

Além disso, o ócio não pressupõe um gerenciamento do tempo – ao contrário do que se pretende nas culturas digitais. O tempo que se vive no ócio já não é cronológico – não se trata de um tempo apolíneo (Nietzsche, 2020b). O ócio é uma experiência kairológica e dionisíaca (Martins et al., 2012; Nietzsche, 2020b) – uma experiência do sabor, do *pathos*, do *eros*, do apaixonamento que se convoca na imanência. Uma experiência do *amor fati* no tempo do eterno retorno, como afirma Nietzsche (2020a). Tanto o é que aplicativos que visam ao gerenciamento do tempo livre são contrários ao ócio. O ócio está para os sentidos, para a experiência, para a experimentação de cada instante, e não para a racionalidade da vida. O ócio está para a alteridade, e não para a mesmidade, pois a imanência e o desconhecido pressupõem uma alteridade.

Desse modo, se, na cultura digital, as tecnologias contribuem para o trabalho, para o consumo e para um suposto rendimento, pensar sobre o ócio e, principalmente, viver o ócio, é questionar uma lógica de viver. Nessa perspectiva, o ócio é uma experiência política que pode contribuir para repensarmos o narcisismo e propor uma espécie de religação com um sentimento de comunidade. É, portanto, uma experiência política que pode questionar a cultura digital e as suas relações com o sofrimento psíquico.

É interessante que, diante desses e de outros desafios ao ócio, tais como a hiperconexão, o excesso de informações, a algoritmização da vida e o tempo do tédio, não é possível lhes apresentar uma solução. Não existe uma resposta única. É importante que sejamos convocados a refletir sobre os processos institucionais que nos atravessam e a partir dos quais também nos constituímos, sobre as referências de nossas culturas e que se fazem nossas, nossos territórios subjetivos. É importante refletirmos sobre novas possibilidades de experimentações e apropriações dos usos do tempo, do tempo livre, assim como das atividades inúteis à luz do capital, de modo que possamos traçar linhas de fuga nos nossos cotidianos, nos modos como vivemos o tempo, produzindo caminhos alternativos às possibilidades hegemônicas sobre a vivência do tempo, da vida, os saberes e as práticas que se orientam consoante a possibilidade da vida ativa. É o que se configura como processos de educação para o ócio, para a vida contemplativa, conforme nos sugerem Cuenca (2004, 2014) e Aquino e Martins (2007).

No que concerne à cultura digital, faz-se necessário o desenvolvimento de processos de conscientização sobre o uso de tecnologias digitais, a partir dos quais pode-se refletir sobre a relação do indivíduo com o tempo e com a vida. Trata-se de produzir processos educativos segundo a perspectiva das experiências do ócio criador, conforme defendido por Brasileiro et al. (2019) e Salis (2004), consoante uma proposta metodológica que integra contemplação e criatividade aos nossos cotidianos (Aquino & Martins, 2007; Martins, 2018), de modo que as nossas mentes possam experimentar vagar livremente e produzir novas ideias, assim como novas possibilidades quanto a cada indivíduo afirmar sobre si e sobre o mundo.

Em outras palavras, é importante educar pelo ócio e para o ócio, enquanto um lugar da possibilidade de produção de novos lugares de ser, estar e perceber-se no mundo em meio à sociedade cansada. É um modo de promover e valorizar a vida e o seu valor contemplativo; um modo de traçar linhas de fuga e resistir, diante das hegemonias capitalísticas na cultura digital e dos processos de captura dos nossos modos de desejar.

Considerações

O presente ensaio teve por objetivo refletir sobre apropriações de ócio, lazer e tempo livre na cultura digital. Nesse sentido, realizamos uma revisão narrativa de literatura sobre a temática, com base em estudiosos da área, como Han, Aquino e Martins, Barbosa Jr., Cuenca, Martins, Salis, entre outros. O tema nos levou à produção de quatro tópicos: "Cultura digital da sociedade cansada", "Tempo livre na cultura digital?", "Lazeres na cultura digital" e "Ócio: um desafio na cultura digital".

Num primeiro momento, pudemos refletir e compreender como a cultura digital é atravessada e contribui para a manutenção da sociedade cansada, e como esta contribui para a manutenção daquela. Nessa relação, percebemos o uso de tecnologias digitais como contributo para a manutenção de controles, a partir de processos de capturas de formas de desejar, segundo orientações neoliberais em nossas culturas. No contexto dessas orientações, cada um se torna livre para explorar-se, na busca por alcançar um ideal culturalmente produzido, referente às diferentes esferas da vida: trabalho, família, relações afetivas. Ideal inalcançável, que contribui para frustrações e adoecimentos.

Tal perspectiva atravessa o uso dos tempos livres, dos lazeres e as experiências de ócio. No caso dos tempos livres, percebemos o uso das ferramentas digitais na produção de borrosidades entre esse tempo e o tempo de trabalho, em que o trabalho passa a dominar esse âmbito da vida, numa busca por rendimento. Além disso, o uso dessas ferramentas vem colaborando para a atomização temporal, assim como a perda de sentido dos indivíduos sobre o próprio tempo.

Temos também lazeres que, por meio de ferramentas digitais, tornam-se um meio para promover o narciso de cada um, numa busca constante por evitar qualquer contato com a alteridade. Lazeres que contribuem para a morte de *eros* e para evitar qualquer *pathos*. Lazeres de um desapaixonamento pela vida e que se voltam para o consumo e para alimentar ideais neoliberais. Lazeres que contribuem para esses processos de capturas de formas de desejar.

Nesse cenário, a experiência do ócio se apresenta como uma experiência de criação de novas possibilidades de viver e de produzir um corpo que não está nos discursos neoliberais das nossas culturas. O ócio é compreendido enquanto uma

experiência de subversão, que se orienta a partir de fluxos de desejos outrora culturalmente barrados. O ócio questiona os algoritmos, o imediatismo e o acoplamento das tecnologias digitais em nosso corpo e os usos que se fazem delas – um desafio constante para a produção do ócio.

O que temos são conceitos e formas de desejar que, atravessados e produzidos pelo seu tempo, dizem sobre formas de vida, sobre realidades de culturas. Dizem sobre sofrimentos e um mal-estar que se relaciona à produção de cada corpo. São conceitos e formas de desejar que dizem sobre possibilidades e desafios desses indivíduos em seus cotidianos. São conceitos que vêm se transformando e, por isso, já não podem ser compreendidos como nas últimas décadas. Como todo conceito, são políticos e precisam ser questionados, produzidos, atualizados segundo o convocado por cada contexto.

Referências

Alcântara, S. (2025). *Segregação digital: ensaio psicanalítico sobre os efeitos do atual estado na internet no sujeito e no laço social*. Appris.

Alcântara, S., Martins, J. C. O., Barbosa, F. W. S., Junior, & Lima, M. C. P. (2021). Notas sobre o mal-estar na cibercultura em tempos de hiperaceleração digital. *Tempo Psicanalítico*, *53*(1), 221-248.

Aquino, C. A. B., & Martins, J. C. O. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 7(2), 479-500.

Barbosa, F. W., Jr. (2024). Notes about leisure and desire: Schizoanalytic perspective. In F. W. Barbosa Jr. & M. M. Baptista (Eds.), *Leisure: Cultural practices in Portugal and Brazil* (pp. 153-165). Cambridge Scholars Publishing.

Barbosa, F. W., Jr., & Martins, J. C. O. (2024). Revisitando epistemologias do ócio e do lazer em nossas culturas neoliberais. In B. A. Pereira, C. L. Gomes, E. Chaves, H. F. Isayama & L. P. Silva (Orgs.), *Coletânea do XVIII Encontro Internacional Científico OTIUM e do III Colóquio Interdisciplinar de Estudos do Lazer* (pp. 543-548). Editora da UFMG.

Bauman, Z. (2021). *Modernidade líquida*. Zahar.

Brasileiro, F. N. V., Vitorino, G. T., & Martins, J. C. O. (2019). *Da paideia à educação contemporânea: limites e possibilidades de processos educativos pelo ócio e para o ócio*. Universidade de Fortaleza.

Crary, J. (2015, 20 de maio). 24/7 – A vida sem pausa. *El País*. https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/20/cultura/1432123650_805121.html

Cuenca, M. C. (2004). *Pedagogía del ocio: modelos y propuestas*. Universidad de Deusto.

Cuenca, M. C. (2014). *Ocio valioso*. Universidad de Deusto.

Cuenca, M. C. (2018). *Ocio valioso para un envejecimiento activo y satisfactorio*. Editorial CCS.

Deleuze, G. (2013). *Conversações.* Editora 34.

Deleuze, G. (2018). *Diferença e repetição*. Paz & Terra.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2010). *O que é a filosofia?* Editora 34.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2011). *O anti-Édipo*. Editora 34.

Deleuze, G., & Guattari, F. (2020). *Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia.* Editorial Pré-Textos.

Dumazedier, J. (1979). *Sociologia empírica do lazer*. Editora Perspectiva.

Foucault, M. (2023). *Vigiar e punir*. Edições 70. (Obra original publicada em 1975).

Francileudo, F. A., & Martins, J. C. (2015). *Sentido do tempo, sentido do ócio, sentidos para o viver*. Grácio Editor.

Freud, S. (2020). *O mal-estar na civilização*. Cienbook. (Obra original publicada em 1930).

Fuganti, L. (2021). *Saúde, desejo e pensamento: As origens da filosofia nômade.* Instituto Mojo.

Gomes, C., & Elizalde, R. (2009). Trabajo, tiempo libre y ocio en la contemporaneidad. *Polis*, 22. http://journals.openedition.org/polis/2687

Gramsci, A. (1978). *Concepção dialética da História*. Civilização Brasileira.

Hall, S. (2016). *Cultural studies 1983: A theoretical history* (J. D. Slack & L. Grossberg, Eds.). Duke University Press.

Han, B. C. (2016). *El aroma del tiempo.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2018). *La expulsión de lo distinto.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2019a). *En el enjambre.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2019b). *La sociedad de la transparencia.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2021a). *No-cosas: quiebras del mundo de hoy.* Taurus.

Han, B. C. (2021b). *Psicopolítica.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2022a). *Capitalismo y pulsión de muerte: artículos y ensayos*. Herder Editorial.

Han, B. C. (2022b). *Infocracia: la digitalización y la crisis de la democracia*. Taurus.

Han, B. C. (2023a). *La agonía del Eros.* Herder Editorial.

Han, B. C. (2023b). *La crisis de la narración*. Herder Editorial.

Han, B. C. (2024). *La sociedad del cansancio.* Herder Editorial.

Heidegger, M. (2024). *El ser y el tiempo*. Fondo de Cultura Económica de España. (Obra original publicada em 1927).

Larrosa, J. (2014). *Tremores: escritos sobre experiência.* Autêntica.

Le Breton, D. (2018). *Desaparecer de sí: una tentación contemporánea.* Siruela.

Martins, J. C. O. (2013). Tempo livre, ócio e lazer: sobre palavras, conceitos e experiências. In J. C. O. Martins & M. M. Baptista (Orgs.), *O ócio nas culturas contemporâneas: teorias e novas perspectivas em investigação* (pp. 11-22). Grácio Editor.

Martins, J. C. O. (2016). Lazeres e tempos livres, entre os ócios desejados e os negócios necessários. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação – SESC*, (2), 51-58.

Martins, J. C. O. (2018). Ócio na contemporaneidade cansada. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação – SESC*, (Esp.), 35-44.

Martins, J. C. O. (2021). Ócio: reflexões a partir do isolamento social. In J. C. O. Martins, C. F. Melo, & F. W. S. Barbosa Junior (Orgs.), *Ensaios da pandemia: o isolamento social entre caos e recriação da vida* (pp. 215-232). Appris.

Martins, J. C. O., Aquino, C. A. B., Sabóia, I. B., & Pinheiro, A. A. G. (2012). De *Kairós* a *Kronos*: metamorfoses do trabalho na linha do tempo. *Cadernos de Psicologia Social do Trabalho*, *15*(2), 219-228.

Nietzsche, F. (2020a). *Assim falou Zaratustra*. Edipro.

Nietzsche, F. (2020b). *O nascimento da tragédia*. Companhia das Letras.

Novaes, A. (2012). As aventuras de uma palavra maldita. In A. Novaes (Org.), *Mutações: elogio à preguiça* (pp. 11-27). SESC.

Oliveira, T. (2018, 10 de agosto). El tiempo libre en la nueva razón neoliberal. *Brecha*. https://brecha.com.uy/tiempo-libre-la-nueva-razon-neoliberal/

Ordine, N. (2015). *La utilidad de lo inútil*. Acantilado.

Orwell, G. (2021). *1984*. Companhia das Letras.

Pronovost, G. (1996). Sociologie du temps. De Boeck.

Salis, V. D. (2004). *Ócio criador, trabalho e saúde*. Claridade.

Salis, V. D. (2016). Ensaiando uma epistemologia do ócio. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação – SESC*, (2), 30-38.

Santos, K. J., Moraes, L. D., Barbosa Junior, F. W. S., & Martins, J. C. O. (2024). Recriando a vida a partir do *clown*: um estudo com idosos em um centro de convivência em Portugal. *Revista Licere*, 27, 166-194.

Sue, R. (1995). Temps et ordre social. PUF.

Vargas, T., Carvalho, A., & Martins, J. C. O. (2023). Uma reflexão contemporânea sobre o conceito de ócio pela perspectiva dos Estudos Culturais. *Revista Ciências Sociais Unisinos*, 59, 39-57.

Contribuição dos Autores

Barbosa, F. W., Junior: Investigação, Escrita – redação do rascunho original, Escrita – revisão e edição.
Aquino, C. A. B.: Investigação, Escrita – redação do rascunho original, Escrita – revisão e edição.
Martins, J. C. O.: Investigação, Escrita – redação do rascunho original, Escrita – revisão e edição.

Fonte de Financiamento

Este trabalho não contou com suporte financeiro ou financiamento específico de agências de fomento.

Conflito de Interesses

Os autores informaram que não há conflito de interesses.

Direitos Autorais

Os autores detêm os direitos autorais relativos ao artigo e concedem à Revista Subjetividades o direito de primeira publicação. O trabalho é publicado em Acesso Aberto (*Open Access*) sob a Licença Internacional Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 (CC BY-NC 4.0).

Uso de Inteligência Artificial

Os autores declaram que não foi utilizado nenhum recurso de Inteligência Artificial na elaboração deste artigo.

Verificação de Similaridade

A Revista Subjetividades mantém a prática de submeter todos os artigos aprovados para publicação à verificação de similaridade pelo software *iThenticate* da *Turnitin*, através do serviço *Similarity Check* da *Crossref.*

Disponibilidade de Dados

Todo o conjunto de dados que dá suporte aos resultados deste estudo poderá ser disponibilizado mediante solicitação.

Revisão por Pares

Este conteúdo foi avaliado conforme o processo de revisão por pares duplo-cego (*double-blind peer review*). A divulgação das informações dos pareceristas e do Relatório de Revisão por Pares (*Peer Review Report*) é feita somente após a conclusão do processo avaliativo e com o consentimento voluntário dos respectivos pareceristas e autores.

Editora-chefe Responsável

Regina Heloisa Maciel
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0003-2933-7021

Editores Associados

Kaline da Silva Lima
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0001-6127-5815

Leônia Cavalcante Teixeira
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0002-4997-5349

Lucas Guimarães Bloc
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, Ceará, Brasil
https://orcid.org/0000-0002-8528-131X