

## Restrição de mobilidade física e isolamento social: abrem-se as janelas do entretenimento

### RESUMO

Desde o início da pandemia de Covid-19, hábitos da população mundial vêm se alterando com a adoção de medidas de isolamento social e restrição de mobilidade física. Este maior tempo passado em casa reflete em mudanças nos padrões de comportamento familiar e individual em vários aspectos, como o uso de jogos e entretenimentos, que podem representar uma via de escape para as tensões sociais e a (re)descoberta de um modo de relacionamento interfamiliar. O objetivo deste artigo é refletir sobre o uso do entretenimento em tempos de pandemia de Covid-19 e suas repercussões no acesso e disponibilização de *sites* e aplicativos desta natureza. A metodologia é qualitativa. Foram utilizadas matérias jornalísticas e páginas virtuais publicadas de fevereiro a maio de 2020, interpretadas à luz de teorias da psicologia. Concluímos que o entretenimento pode funcionar como elemento facilitador na travessia desta pandemia e tem estreita relação com o acesso e a utilização de artefatos tecnológicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Covid-19. Pandemia. Isolamento social. Entretenimento. Jogos.

Maria das Graças Rojas Soto  
[graça.rojas@fiocruz.br](mailto:graça.rojas@fiocruz.br)  
Universidade Tecnológica  
Federal do Paraná  
Instituto Carlos Chagas/ Fiocruz  
Paraná

Maclovía Corrêa da Silva  
[macloviasilva@utfpr.edu.br](mailto:macloviasilva@utfpr.edu.br)  
Universidade Tecnológica  
Federal do Paraná

## INTRODUÇÃO

Vive-se diferente desde a constatação do contágio pelo novo coronavírus em humanos.

A doença Covid-19, causada pelo vírus SARS-CoV-2, foi registrada por primeira vez no final de 2019, na China (XIANG, JIN, CHEUNG, 2020). Em 30 de janeiro de 2020, a Organização Mundial de Saúde (OMS) declarou estado de Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional e, após aproximadamente 40 dias, pandemia (ORGANIZAÇÃO PANAMERICANA DE SAÚDE, 2020). No Brasil, a primeira notificação ocorreu em fevereiro de 2020, em São Paulo, e, até a redação deste artigo, há 218.223 casos confirmados, 14.817 óbitos, e taxa de letalidade de 6,8% (BRASIL, 2020).

Frente a esse cenário global, a OMS recomendou ações para limitar a disseminação do vírus: isolamento de pessoas doentes, quarentena, distanciamento social, restrição de viagens, enterros sem velórios, fechamento de locais de aglomeração (XIAO *et al.*, 2020).

Com isto, hábitos do cotidiano das pessoas vão sendo modificados e novos comportamentos instalados em um processo de adaptação a uma realidade que se impõe com nova força a cada dia. Tão acostumados ao livre-arbítrio na definição de nossas prioridades e escolhas diárias, vemo-nos repentinamente em uma posição de impotência frente a uma força maior que nos pressiona a novas escolhas para manutenção do bem-estar e da saúde física e mental.

Durante o isolamento social, haverá lares com muitos cômodos que permitem privacidade, porém, haverá outros em que mais de 10 pessoas deverão permanecer em movimento em um único e reduzido cômodo da casa. Segundo o campo de estudo denominado proxemia, todos os humanos possuímos uma “bolha de ar”, representada pela quantidade de ar que sentimos ser necessária existir entre o “eu” e o “outro”, cujo rompimento constante causa irritação, facilitando o aparecimento de comportamentos hostis (DAVIS, 1979).

Marcada pela travessia solitária, quando, desde a confirmação do contágio por Covid-19, deve-se prescindir do cuidado, abraço e beijo dos que nos são próximos, esta doença nos confronta com um dos maiores medos inconscientes do ser humano: a solidão (PILAR, 2020). Aliada ao próprio adoecimento, habita no imaginário a morte, pela ausência de tratamento, remédio ou vacina para tal doença. Soma-se a este medo ancestral o confinamento em um espaço muitas vezes reduzido, com concentração de pessoas em convivência intensa, e eis a mistura perfeita em potencial para fazer aflorar a agressividade.

Com a convivência prolongada e intensa nos lares, vemos nascer novas habilidades, dificuldades e sentimentos, e a adoção de estratégias frente aos desafios, como uma espécie de nascimento para uma realidade distinta da conhecida, enquanto aguardamos o retorno à vida que nos é conhecida e familiar.

Dentre as estratégias utilizadas para preenchimento do tempo, alívio do *stress* e/ou manutenção do bem-estar, está a procura por atividades recreativas, artísticas ou lúdicas. O objetivo deste artigo é refletir sobre o uso do entretenimento em tempos de pandemia de Covid-19 e suas repercussões no acesso e disponibilização de *sítes* e aplicativos desta natureza.

## METODOLOGIA

Pesquisa qualitativa, por meio de matérias jornalísticas *online* e páginas virtuais abordando o entretenimento em tempos de pandemia de Covid-19, publicadas nos meses de fevereiro a maio de 2020, interpretadas à luz de teorias psicodinâmicas da psicologia – psicodrama e psicanálise.

## DESENVOLVIMENTO (RESULTADOS E DISCUSSÕES)

Crises sociais e humanitárias privam de modos de vida e de convivência por nós considerados essenciais ao bem-estar e vêm acompanhadas de sofrimento intenso, trazendo consigo sentimentos de medo, ansiedade, angústia e impaciência que, não raro, resultam em condutas desagradáveis. O ser humano, alijado de sua necessidade de mobilidade, expressão de afetividade, rituais, e modos de convívio, naturalmente se volta para aquilo que ainda possui, sua própria pessoa, deparando-se todos os dias com sua própria luz e sombra (PILAR, 2020).

Teorias psicológicas ressaltam a importância da formação e manutenção dos vínculos, do carinho, do toque e da proximidade no desenvolvimento da saúde física e mental do ser humano (WINNICOTT, 1983; BOWLBY, 1990). Na contemporaneidade, observam-se mudanças na configuração das trocas afetivas, reflexos do advento e uso das redes sociais. Impulsionadoras da formação ampliada de contatos, valorizada socialmente, estas podem funcionar como redes de apoio afetivo-emocional ou como meios de escape de relações e vivências reais, ambas com implicações no sentimento de pertencimento/solidão, seja como aproximação ou distanciamento. Se, por um lado, vínhamos nos acostumando a esta forma de relação, a privação de contatos físicos reais, o distanciamento de pessoas a quem desejamos ter a nosso lado, e a clausura a que pouco habituados somos, vêm impondo novas formas de convívio social.

Em situações adversas e dolorosas, há um caminho frequentemente observado de eterno recurso das pessoas: sua vida anímica, suas ideias, sonhos e devaneios.

O ser humano, no momento em que se deleita com brincadeiras, canções ou poesias, vê-se entregue a seus sonhos e fantasias, ficando alheio, por um instante, à consciência do desamparo ou desigualdades vivenciadas. Nas palavras de um escritor, os sonhos dos que dormem em um colchão de penas não são mais belos dos que os daqueles que dormem no chão (GIBRAN, 1996).

É comum observar crianças pequenas brincando umas com as outras, sem perceber cores ou limitações, usufruindo do momento, e despedir-se entre si sem trocar nomes ou telefones, sem se ater a posses ou pertencimentos. Isto, com o tempo se perde, porém, não se perde na humanidade o prazer da brincadeira e da contemplação. É a rota de fuga eternamente percorrida no caminho da sanidade mental por humana característica que é.

Tão fundamentais são a fantasia e o lúdico ao ser humano que, no dia em que o Brasil ultrapassou 13.000 mortos por Covid-19, uma das principais manchetes de um *site* jornalístico nacional trouxe a notícia de um pai e uma filha que saem para descartar o lixo diariamente fantasiados com personagens, durante a quarentena

na Espanha. O pai destaca a importância da diversão em família para esquecer, por um momento, a gravidade do que se está vivendo (MACEDO, 2020).

Carneiro e Rasera (2012) abordam o conceito de espontaneidade e criatividade como potencial para resolução de conflitos em crises sociais (MORENO, 1978), por meio da análise do filme “A Vida é Bela”, que relata o sofrimento imposto a uma família nos campos de concentração e a importância do riso para reconstrução de uma nova visão de mundo e sociedade (ZUCCARELLO, 2008). Nesse ambiente adverso, o personagem usa a imaginação para encontrar novas e adaptadas respostas para aquela situação. Ao personagem a tragédia atinge em toda sua extensão, porém, com sua atitude, preserva no filho a inocência e resiliência frente ao que não pode mudar, mudando seu foco de entendimento dos fatos.

Recursos lúdicos e artísticos foram sempre considerados eficazes e efetivos no desenvolvimento de habilidades sociais necessárias para o convívio e na superação de momentos de crises. Brincadeiras facilitam o crescimento individual, conduzem aos relacionamentos grupais e permitem a elaboração de momentos traumáticos (WINNICOTT, 1975; LEBOVIC E DIATKINE, 1985; KLEIN, 1991; ABERASTURY, 1992).

Sejam competitivos ou cooperativos, jogos simulam sistemas complexos, ajudando a compreender situações de grande nível de incerteza (MENAPACE, 2020). Além de colaborar com o desenvolvimento cognitivo, têm potencial para incentivar interações sociais, reduzir ansiedade, promover atividade em grupo, auxiliar a lidar com frustrações e desenvolver estratégias para solução de problemas (JOGOS, 2020).

### **ENTRETENIMENTO: CONSUMO, ACESSO E DISPONIBILIZAÇÃO**

Os meios de comunicação vêm constatando mudanças em padrões de consumo resultantes da permanência dos indivíduos em seus lares, dentre estes, o acesso a *sites* e aplicativos de entretenimentos e jogos.

Projeções realizadas no início de março para o ano de 2020 previam recuo nas vendas de jogos e *games* (jogos eletrônicos), manufaturados principalmente na China, com diminuição de produção, aumento de preços e dificuldades na entrega (SOME, 2020), que vieram a se revelar equivocadas após um mês.

Em abril de 2020, foi constatado aumento de 10 vezes na venda de quebra-cabeças e 5 vezes na venda de *games*, em relação ao mesmo mês do ano anterior (ORTEGA, 2020). Particularmente, o jogo *Plague Inc.*, cujo tema é epidemia, teve suas vendas e *downloads* aumentados exponencialmente, a ponto de ser retirado do ar temporariamente (MELHORES, 2020). Segundo relatos de usuários, estes utilizam os jogos como modo de reconexão com a família, alívio da sobrecarga vivenciada e chance de construção de novas memórias com a família (ORTEGA, 2020).

A empresa de *games Valve*, em março de 2020, registrou um pico de 20.297.735 usuários simultâneos *online* em sua plataforma *Steam* - maior número nos 16 anos de existência do serviço; além disso, um de seus jogos ultrapassou pela primeira vez a marca de um milhão de jogadores simultâneos (QUARENTENA,

2020). Em Portugal, o grupo *Auchan* apontou crescimento de 267% no volume de jogos de tabuleiro em relação ao mês anterior (LUSA, 2020).

No Brasil, a realidade não é diferente do cenário internacional. Além do aumento da procura por jogos de tabuleiro desde o início do isolamento social, constatou-se a formação de mais turmas do que nunca antes para aulas de *game design* e *mídias* digitais oferecidas, focadas no desenvolvimento de jogos (COZER, 2020).

Jogos *home made* com temática da pandemia têm surgido e sido incentivados no país. Cidadãos em situação de isolamento vêm criando jogos e *games* em casa, um dos quais, cujo criador tem 11 anos, venceu o Concurso Nacional de Games “Todos juntos contra o Coronavírus” (MORAES, 2020; ANDRADE, 2020; NAGEL, 2020).

Entre os esforços institucionais para colaborar com o cotidiano atual figura o projeto de extensão *LoBoGames* – Jogos Lógicos de tabuleiro, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, com a criação de tabuleiro multijogos para *download* gratuito, que atende aproximadamente 20 jogos, publicado em sua página (UFRGS, 2020). O Serviço Social do Comércio (SESC), em sua página institucional, ensina a criar jogo de tabuleiro, incentivando a brincadeira familiar, desde a sua construção até a disputa da partida (SESC, 2020).

Com isto, identificamos diversos atores sociais (TOURAINÉ, 1984; BORDIEU, 1983) - usuários, criadores, produtores, fabricantes, lojistas, *webdesigners*, programadores, transportadores – alterando e sendo alterados pelo consumo de atividades de entretenimento durante a pandemia, moldando mudanças na configuração das relações na sociedade.

Ao lado do aumento na procura e vendas no setor de jogos, também se observa aumento de empatia e solidariedade em empresas, serviços e indivíduos, que disponibilizaram para *download* ou acesso gratuito produtos de entretenimento que podem contribuir para o bem estar e saúde mental durante o isolamento social. Dentre estes, encontram-se: *games*, jogos de tabuleiro, músicas, filmes, séries, revistas, livros, *tours* virtuais, peças de teatro, exposições, canções de ninar, criação de fantoches, contação de histórias, lições de violão, aplicativos de atividades físicas (BROIDA, 2020; GONTIJO, 2020; MONTEIRO, 2020; QUARENTENA, 2020; YUGE, 2020). Com disponibilização gratuita por tempo limitado ou indeterminado, a variedade de ofertas atende todas as idades. A condição para usufruir é o acesso a um dispositivo tecnológico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atendendo ao objetivo proposto por este artigo, compreendemos que o aumento revelado na busca por entretenimento, com a conseqüente repercussão no mercado, acesso e disponibilização de *sites* e aplicativos que contemplam esse nicho, pode estar relacionado com a tentativa de resgate de recursos internos que fortalecem a resiliência e a redução das dificuldades afetivo-emocionais vivenciadas durante o isolamento social.

A possibilidade de abertura de novas janelas anímicas para as quais voltar a atenção, que nos tirem momentaneamente da aridez e dureza da realidade concreta imposta, pode vir a ser o diferencial para se ter uma travessia menos

angustiante e dolorosa desta pandemia. Isto implica em dessensibilizar-se um pouco da realidade da doença e sensibilizar-se para as possibilidades mínimas de deleite que nos são permitidas em qualquer situação, por meio dos sonhos e fantasias.

Sozinhos ou acompanhados por familiares, podemos sempre recorrer a atividades contemplativas, criativas, artísticas ou lúdicas, fórmula certa de evasão da loucura que nos parece iminente. Caracterizadas como atividades de entretenimento, estas têm a função de alimentar a alma, habilidade ainda mais necessária em tempos de crise social e humanitária nos quais o cotidiano vivenciado é trágico e hostil.

Ainda que restritos na mobilidade física, os artefatos tecnológicos aliando atores sociais, encarregam-se por trazer a nós esse vasto universo que nos permite viajar a um espaço-tempo onde o prazer é possível, e se encontra à distância de um clique.

# Physical mobility restriction and social isolation: the windows of entertainment are opened

## ABSTRACT

Since the beginning of the Covid-19 pandemic, habits of the world population have been changing with the adoption of measures of social isolation and restriction of physical mobility. This increased time spent at home reflects changes in patterns of family and individual behaviour in various aspects, such as the use of games and entertainment, which can represent an escape from social tensions and the (re) discovery of a way of life family relationship. The purpose of this article is to reflect about the use of entertainment in times of Covid-19 pandemic and its repercussions on the access and availability of websites and apps of this nature. The methodology is qualitative. Journalistic articles and virtual pages published from February to May 2020 were used, interpreted through psychology theories. We conclude that entertainment can work as a facilitating element in the crossing of this pandemic and is closely related to the access and use of technological devices.

**KEYWORDS:** Covid-19. Pandemic. Social isolation. Entertainment. Games.

## AGRADECIMENTOS

Ao Dr. Stenio Perdigão Fragoso pela generosidade no compartilhamento de seu tempo e visão crítica na revisão do presente texto.

## REFERÊNCIAS

- ABERASTURY, A. **A criança e seus jogos** (2ª. Ed). Porto Alegre: Artemed, 1992.
- ANDRADE, R. Brasiliense de sete anos cria jogo de tabuleiro sobre coronavírus. **Metrópolis**, 25/03/2020. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/vida-e-estilo/comportamento/brasiliense-de-sete-anos-cria-jogo-de-tabuleiro-sobre-coronavirus>>. Acesso em: 12.05.2020.
- BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- BOWLBY, J. **Apego e perda**. Apego: a natureza do vínculo, v.1 (2ª. Ed). São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BROIDA, R. Free entertainment to help you survive coronavirus social distancing. **CNET**, 08/05/2020. Disponível em: <<https://www.cnet.com/news/free-entertainment-to-help-you-survive-coronavirus-social-distancing-april-14/>>. Acesso em: 12.05.2020.
- CARNEIRO, I. R.; RASERA, E. F. Família, espontaneidade e crise social: o psicodrama de "A vida é bela". **Revista da SPAGESP**, v. 3, n. 1, 2012. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1677-29702012000100004](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-29702012000100004)> Acesso em: 10.05.2020.
- CORONAVÍRUS BRASIL. **Covid-19 Painel Coronavírus**, 16/05/2020. Disponível em: <<https://covid.saude.gov.br/>>. Acesso em: 16/05/2020.
- COZER, C. O papel social dos jogos de tabuleiro durante a pandemia. **Consumidor Moderno**, 22/04/2020. Disponível em: <<https://www.consumidormoderno.com.br/2020/04/22/jogos-tabuleiro-pandemia/>>. Acesso em: 13.05.2020.
- DAVIS, F. **Comunicação não-verbal** (2ª. Ed.). São Paulo: Summus, 1979.
- GIBRAN, K. G. **Areia e Espuma**. Rio de Janeiro: Ed. Ediouro, 1996.
- GONTIJO, J. Como distrair as crianças em casa em tempo de coronavírus. **Estado de Minas**, 19/03/2020. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/bem-viver/2020/03/19/interna\\_bem\\_viver,1129752/como-distrair-as-criancas-em-casa-em-tempo-de-coronavirus.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/bem-viver/2020/03/19/interna_bem_viver,1129752/como-distrair-as-criancas-em-casa-em-tempo-de-coronavirus.shtml)>. Acesso em: 12.05.2020.
- JOGOS de tabuleiro são alternativas para período de quarentena. **Catraca Livre**, 25/03/2020. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/quem-inova/jogos-de-tabuleiro-sao-alternativas-para-periodo-de-quarentena/>>. Acesso em: 12.05.2020.
- KLEIN, M. **Inveja e gratidão e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.
- LEBOVICI, S.; DIATKINE, R. **Significado e Função do Brinquedo na Criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- LUSA. Isolamento faz disparar procura por jogos de tabuleiro na região do Porto. **P3**, 25/03/2020. Disponível em:



<<https://www.publico.pt/2020/03/25/p3/noticia/isolamento-faz-disparar-procura-jogos-tabuleiro-regiao-porto-1909407>>. Acesso em 12.05.2020.

MACEDO, I. Pai e filha usam fantasias para levar lixo durante o isolamento na Espanha. **G1**, 13/05/2020. Disponível em <<https://g1.globo.com/olha-que-legal/noticia/2020/05/13/pai-e-filha-usam-fantasias-para-levar-lixo-durante-o-isolamento-na-espanha.ghtml>>. Acesso em: 13.05.2020.

MELHORES jogos da quarentena | Plague Inc, The Sims | 2020. **Pode Comparar**, 2020. Disponível em: <<https://podecomparar.com.br/telecom/noticias/coronavirus-melhores-jogos-e-internet-da-quarentena>>. Acesso em: 12.05.2020.

MENAPACE, M. What does Pandemic (the game) teach us about the COVID-19 pandemic? **Medium**, 17/03/2020. Disponível em: <<https://medium.com/there-will-be-games/what-does-pandemic-the-game-teach-us-about-the-covid-19-pandemic-bbf8a60f08a5>>. Acesso em: 12.05.2020.

MONTEIRO, R. Coronavírus: veja 10 games grátis para jogar na quarentena pelo celular. **TechTudo**, 20/03/2020. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/03/coronavirus-veja-10-games-gratis-para-jogar-na-quarentena-pelo-celular.ghtml>>. Acesso em: 12.05.2020.

MORAES, M. Designer cria jogo de tabuleiro para entreter e ensinar crianças sobre o coronavírus. **G1**, 31/03/2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/bauru-marilia/noticia/2020/03/31/designer-cria-jogo-de-tabuleiro-para-ensinar-crianca-a-se-proteger-contr-o-coronavirus.ghtml>>. Acesso em 12.05.2020.

MORENO, J. L. **Psicodrama**. (A. Cabral, Trad.). São Paulo: Cultrix, 1978.

NAGEL, L. Estudante de 11 anos vence concurso nacional com game sobre coronavírus. **UOL**, 16/05/2020 – Disponível em <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/05/16/estudante-de-11-anos-vence-concurso-nacional-com-game-sobre-coronavirus.htm>>. Acesso em 16/05/2020.

ORTEGA, V. Puzzle and board game sales surge amid COVID-19 pandemic. **5News**, 09/04/2020. Disponível em: <<https://www.5news.com/article/news/local/puzzles-board-games-covid-19-dilly-dallys-toys-rogers/527-5ee9d7b5-2b09-44d8-8821-94879dd1ee3b>>. Acesso em: 12.05.2020.

PILAR Sordo, sobre la pandemia: "El miedo clásico es la muerte, porque nunca hablamos de ella". **La Nacion**, 15/04/2020. Disponível em: <<https://www.lanacion.com.ar/sociedad/pilar-sordo-pandemia-el-miedo-clasico-es-nid2354336>>. Acesso em: 12.05.2020.

QUARENTENA gamer: 20 jogos grátis para aproveitar durante o surto de coronavírus. **The Enemy**, 20/03/2020. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/jogos-gratis-coronavirus#item-list-1>>. Acesso em: 12.05.2020.

SESC. Sugestão de como criar seu próprio jogo de tabuleiro. **SESC**, 24/03/2020. Disponível em: <<https://www.sesc-sc.com.br/blog/lazer/sugestao-de-como-criar-seu-proprio-jogo-de-tabuleiro-->>. Acesso em: 12.05.2020.

SOME Thoughts on the Economic Impact of the Coronavirus on Tabletop Games, Crowdfunding, Entrepreneurs, and More. **Stonemaier Games**, 10/03/2020. Disponível em: <<https://stonemaiergames.com/some-thoughts-on-the-economic-impact-of-the-coronavirus-on-tabletop-games-crowdfunding-entrepreneurs-and-more/>>. Acesso em: 13.05.2020.

TOURAINÉ. A. **O retorno do actor**: ensaio sobre sociologia. Lisboa: Instituto Piaget, 1984.

UFRGS. Projeto LoBoGames disponibiliza vídeos de jogos para tabuleiro multijogos. **UFRGS**, 26/03/2020. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/projeto-lobogames-disponibiliza-vidEOS-de-jogos-para-tabuleiro-multijogos>>. Acesso em: 12.05.2020.

WINNICOTT, D. W. **O ambiente e os processos de maturação**: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Porto Alegre: Artes Médicas, 1983.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XIANG, Y. T.; JIN, Y.; CHEUNG, T. Join international collaboration to combat mental health challenges during the Coronavirus Disease 2019 pandemic., **JAMA Psychiatry**, 2020. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/32275289>>. Acesso em: 29.04.2020.

XIAO, H.; ZHANG, Y.; KONG, D.; LI, S.; YANG, N. Social capital and sleep quality in individuals who self-isolated for 14 days during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) outbreak in January 2020 in China. **Medical Science Monitor**, v. 26, e923921, 2020. Disponível em: <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/32194290>>. Acesso em: 29.04.2020.

YUGE, C. Tédio no isolamento? Galápagos libera games de tabuleiro e cartas para impressão. **Canaltech**, 19/03/2020. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/bem-viver/2020/03/19/interna\\_bem\\_viver,1129752/como-distrair-as-criancas-em-casa-em-tempo-de-coronavirus.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/bem-viver/2020/03/19/interna_bem_viver,1129752/como-distrair-as-criancas-em-casa-em-tempo-de-coronavirus.shtml)>. Acesso em: 12.05.2020.

ZUCCARELLO, M. F. La vita è bella o filme que conta a dor do povo judeu. In: Anais do 11º **Congresso Internacional da ABRALIC**: Tessituras, Interações, Convergências. São Paulo: Universidade Federal de São Paulo, 2008. Disponível em: <[http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/011/MARIA\\_ZUCCARELLO.pdf](http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/011/MARIA_ZUCCARELLO.pdf)>. Acesso em: 10.05.2020.

**Recebido:** 17/05/2020

**Aprovado:** 03/07/2020

**DOI:** 10.3895/rts.v16n43.12343

**Como citar:** SOTO, M. G. R.; DA SILVA, M.C. Restrição de mobilidade física e isolamento social: abrem-se as janelas do entretenimento. **R. Technol. Soc.**, Curitiba, v. 16, n. 43, p. 158-168, ed. esp. 2020. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rts/article/view/12343>. Acesso em: XXX.

**Correspondência:**

---

**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

