

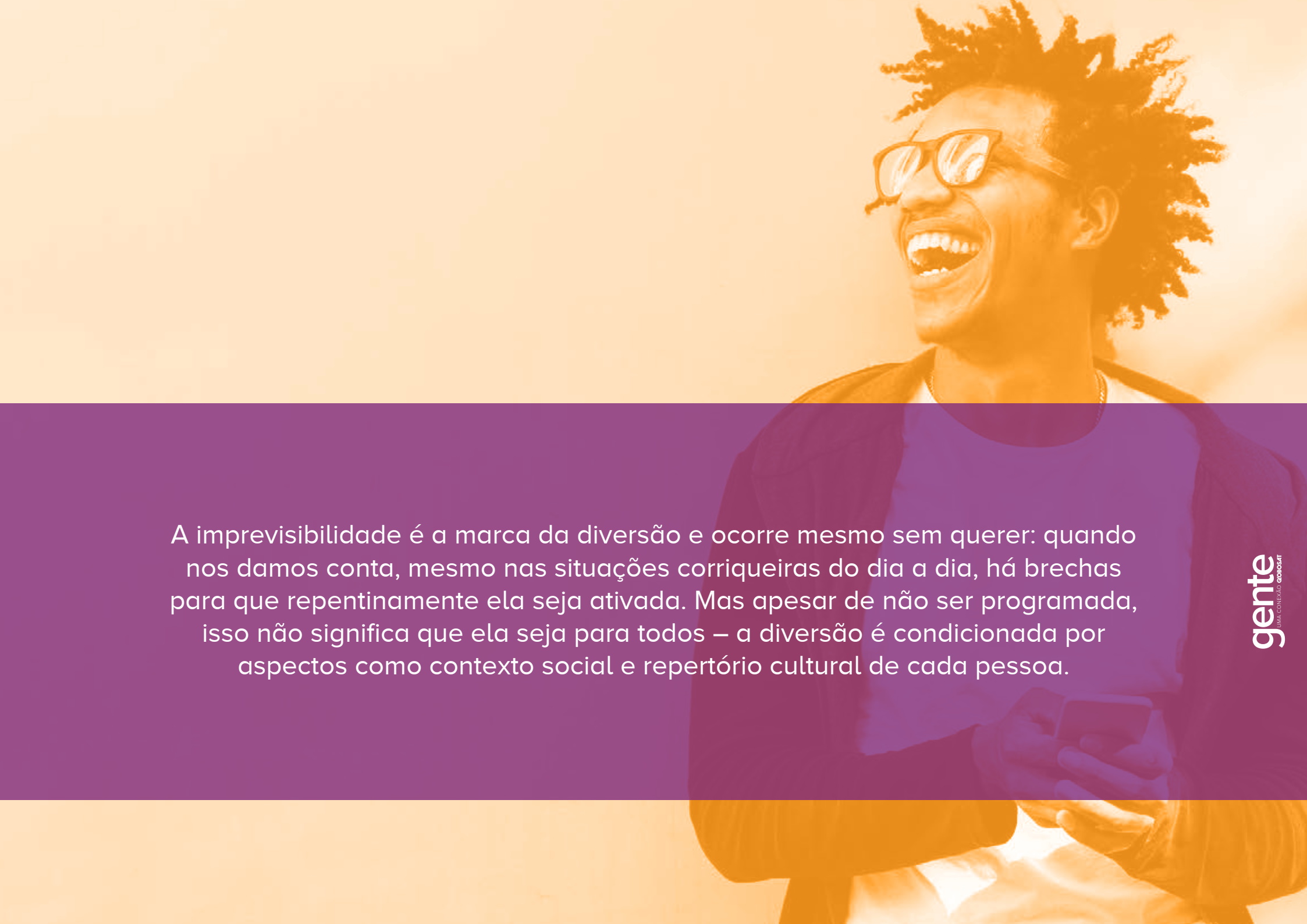


▶  
MULTISHOW

# DIVERSÃO DECODIFICADA

Um estudo sobre DIVERSÃO e as válvulas de escape que alimentam a alegria dos brasileiros – quais padrões se repetem em nosso comportamento e quais gatilhos disparam nossos momentos de diversão?

**gente**  
UMA CONEXÃO **COBOSAT**



A imprevisibilidade é a marca da diversão e ocorre mesmo sem querer: quando nos damos conta, mesmo nas situações corriqueiras do dia a dia, há brechas para que repentinamente ela seja ativada. Mas apesar de não ser programada, isso não significa que ela seja para todos – a diversão é condicionada por aspectos como contexto social e repertório cultural de cada pessoa.

## MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

Quando se fala em diversão, a associação mais imediata feita pelos entrevistados é com os momentos de **lazer**. Faz sentido: o senso comum acostumou-se a intercambiar as duas palavras (diversão e lazer) como se ambas tratassem das mesmas experiências. Essa primeira associação se deve, entre outras coisas, ao fato de que o lazer acontece em um tempo delimitado, o chamado **tempo livre**, e, por isso, é mais fácil identificá-lo.

### Os momentos de lazer podem ser divertidos, mas... também podem não ser.

Por corresponder a um tempo de folga, passatempo, ócio, descanso ou entretenimento, o lazer pode englobar uma série de atividades e ações que não correspondem necessariamente à ideia de diversão.



# MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

O fato de nomearmos esses momentos como tempo “livre” já nos indica que, fora dele, outros tantos tempos coexistem. Isso significa que são muitos os tempos para além do “tempo livre” reservado ao lazer, como:

**TEMPO DE  
EDUCAÇÃO**

**TEMPO DE  
TRABALHO**

**TEMPO DE  
PARTICIPAÇÃO  
POLÍTICA E  
COMUNITÁRIA**

**TEMPO  
DE SAÚDE**

**TEMPO DE  
OBRIGAÇÕES**

**TEMPO DE  
CULTURA**

**TEMPO DE  
CUIDADOS  
PESSOAIS**

**TEMPO  
SOCIAL**

**TEMPO  
INDIVIDUAL**

**TEMPO DE  
ESPERA**

## MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

**DIVERSÃO**  
**>**  
**LAZER**

Além disso, para complicar, vivemos atualmente na era da **porosidade dos tempos** - os tempos se misturam com mais facilidade. Essa porosidade faz com que coloquemos em xeque a lógica de tempo e espaço, de forma que a diversão também viaja de um tempo a outro na vida on-line.

**DIVERSÃO**  
**≠**  
**DISTRAÇÃO**

Nem sempre aquilo que ocupa a atenção desperta interesse ou, ainda, diversão. Uma das diferenças entre distração e diversão é que a distração pode durar **muuuuito** tempo. Já a diversão é um instante dentro de um momento, em qualquer tempo.

## MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

# DIVERSÃO = UM INSTANTE

Diversão não é contínua; é um instante que marca um momento como divertido. Imagine uma gota d'água caindo sobre um quadro e borrando sua pintura; é isso: a gota é a diversão e o quadro borrado, o momento contaminado pela diversão.

# DIVERSÃO → QUEM PODE

A distração é democrática; já a diversão acontece principalmente de acordo com possibilidades individuais condicionadas por aspectos como idade e bolso.

## MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

# DI.VER.SÃO

substantivo feminino

1. ALGO QUE SERVE PARA DIVERTIR
2. MUDANÇA DE DIREÇÃO

Em resumo: **a diversão ultrapassa o lazer; é diferente da distração; corresponde a um instante; é pra quem pode; e implica uma mudança de direção.**



# MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

## DIVERSÃO



## ISSO É DIVERSÃO ;)





## MUITO ALÉM DO TEMPO LIVRE

Buscamos diversão incessantemente porque estamos, o tempo todo, atrás de prazer e satisfação em completar o que nos falta. Diversão é, portanto, uma mudança de direção que completa um desejo contido.



# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

Mesmo sendo algo tão íntimo e pessoal, existem alguns padrões e gatilhos que disparam a diversão. Em nossa pesquisa, chegamos aos treze gatilhos de diversão – esses gatilhos, contextuais e culturais, existem em todos nós, mas se intensificam de acordo com o que e onde vivemos.



## O QUE É:

A diversão de conectar-me comigo mesmo quando eu supero um limite.

A mudança de direção aqui é a possibilidade de viver um momento de superação de limites, seja corporal ou mental. Exemplos:

## GATILHO:

SUPERAR UM LIMITE.

- ☺ praticar esportes radicais
- ☺ andar de montanha russa
- ☺ participar de uma caminhada ou corrida
- ☺ participar de desafios ou atividades em grupo

## A FALTA QUE COMPLETA:

A conexão inédita consigo mesmo.

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## SCOUTING

### O QUE É:

A diversão de se deparar com algo novo, se perder para se encontrar

### GATILHO:

EXPLORAR.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Se perder para se encontrar.

Aqui, a mudança de direção decorre de se deparar com o momento do novo, com o inusitado. Exemplos:

- 😊 apreciar uma exposição de arte
- 😊 viajar a novos destinos
- 😊 aproveitar a rotina desacompanhado
- 😊 interagir com pessoas diferentes e até mesmo desconhecida

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## CHALLENGE

### O QUE É:

A diversão de aprender a jogar.

### GATILHO:

COMPETIÇÃO.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Aprendendo a jogar.

Neste caso, a direção muda quando nos deparamos com o sentimento de angústia do "ganhar ou perder". Exemplos:

- 😊 participar de uma partida de de xadrez
- 😊 torcer para o time favorito de algum esporte
- 😊 vibrar por uma competição
- 😊 jogar videogame

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## PORTAL DA MEMÓRIA

### O QUE É:

A diversão de recontar da melhor forma sua própria história.

### GATILHO:

RELEMBRAR.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Recontar da melhor forma sua própria história.

A mudança de direção que ocorre aqui resulta de ressignificar e reavivar memórias. Exemplos:

- ☺ vasculhar gravações ou fotos antigas
- ☺ buscar na memória episódios agradáveis do passado
- ☺ recontar episódios vividos na companhia de pessoas queridas
- ☺ ouvir histórias contadas por pessoas mais velhas

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO



## O QUE É:

A diversão com e através dos outros.

## GATILHO:

EU + O OUTRO.

## A FALTA QUE COMPLETA:

Realizar com/através os outros o que eu não realizo sozinho.

Nessa situação, a direção muda pela possibilidade do olhar do outro guiar o meu. Exemplos:

- 😊 reunir-se com amigos e familiares
- 😊 dar uma festa ou cozinhar para os outros
- 😊 participar de atividades comunitárias
- 😊 passear com os filhos e outras crianças, interagir nas redes sociais



# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## PERMISSÃO PARA BRINCAR

### O QUE É:

A diversão de brincar.

### GATILHO:

PERMISSÃO  
PARA BRINCAR.

### A FALTA QUE COMPLETA:

A decompressão da  
realidade pela brincadeira.

A mudança de direção se dá pela suspensão no mundo real e o consentimento para voltar à infância. Exemplos:

- 😊 visitar ou fazer comprar em lojas ou feiras de artigos relacionados à infância ou adolescência
- 😊 passear em parques de diversão
- 😊 participar de jogos lúdicos
- 😊 produzir ou compartilhar conteúdos engraçados na internet

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## PERMISSÃO PARA ERRAR

### O QUE É:

A diversão de errar e rir de si mesmo.

### GATILHO:

PERMISSÃO  
PARA ERRAR.

### A FALTA QUE COMPLETA:

A concessão para a  
imperfeição.

Aqui, a mudança de direção é trazida pela autorização para falhar e rir de si mesmo dentro dos imprevistos que a vida traz. Exemplos:

- 😊 divertir-se com um trava-língua
- 😊 rir de vídeos engraçados ou puramente nonsense
- 😊 observar as brincadeiras dos animais de estimação
- 😊 tirar sarro de falhas ou acidentes de eventos ao vivo
- 😊 acompanhar perfis nas redes sociais de “gente como a gente”

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## PERMISSÃO PARA TRANSGREDIR

### O QUE É:

A diversão de experimentar o proibido.

### GATILHO:

PERMISSÃO PARA TRANSGREDIR.

### A FALTA QUE COMPLETA:

A liberdade para experimentar o proibido.

A direção muda pela subversão da realidade. A concessão de si mesmo para viver aquilo que sofre repressão moral. Exemplos:

- 😊 pular carnaval
- 😊 participar de jogos de azar
- 😊 entreter-se com conteúdos exóticos ou desviantes
- 😊 abrir-se a novas experiências sensoriais e sexuais

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## PEQUENO PODER

### O QUE É:

A diversão de assistir da tragédia do outro de camarote.

### GATILHO:

SENSAÇÃO DE SUPERIORIDADE.

### A FALTA QUE COMPLETA:

A possibilidade de se sentir superior a algo ou alguém.

A mudança de direção surge através da realização na tragédia do outro.

Exemplos:

- ☺ fofocar
- ☺ constranger as pessoas
- ☺ comprazer-se com vídeos amadores de acidentes ou situações inesperadas
- ☺ rir do fracasso alheio

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## SENSAÇÃO DE DISTINÇÃO

### O QUE É:

A diversão de ver o melhor de você reconhecido pelo outro.

### GATILHO:

SENSAÇÃO DE DISTINÇÃO.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Narciso projetado no outro.

Neste caso, a mudança de direção decorre da sensação de superioridade a partir do reconhecimento do outro. Exemplos:

- ☺ preparar uma recepção impecável em casa
- ☺ destacar-se no trabalho
- ☺ desenvolver a liderança
- ☺ conquistar prêmios e reconhecimento público

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## IR ALÉM

### O QUE É:

A diversão de completar uma história de maneira genial.

### GATILHO:

IR ALÉM.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Necessidade de alimentar o gênio interior.

A possibilidade de continuar uma história é a mudança de direção aqui.

Exemplos:

- 😊 divagar sobre teorias da conspiração
- 😊 criar novos desfechos para histórias em curso
- 😊 pesquisar versões possíveis sobre um mesmo tema
- 😊 criar ou apreciar conteúdos de paródia
- 😊 desenvolver conteúdo autoral em cima de narrativas célebres

# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## ESTALO

### O QUE É:

A diversão ao entender a peça que faltava.

### GATILHO:

INSIGHT.

### A FALTA QUE COMPLETA:

Eu tenho a peça que faltava.

A mudança de direção acontece a partir do momento em que uma informação nova se liga a um conhecimento já adquirido e gera um novo esclarecimento. Exemplos:

- 😊 participar de jogos de desafio lógico ou estratégico
- 😊 acompanhar histórias investigativas
- 😊 engajar-se com a própria espiritualidade
- 😊 contemplar a natureza
- 😊 assistir a uma série ou filme instigante



# OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

## BOLA DE CRISTAL

### O QUE É:

A diversão de se sentir com um poder sobrenatural.

**GATILHO:**  
PREVISÃO.

**A FALTA QUE COMPLETA:**  
Sentir que se tem um poder sobrenatural sobre os acontecimentos.

A mudança de direção se apresenta pela previsão do caminho do que está para acontecer. Exemplos:

- ☺ consultar videntes
- ☺ acompanhar narrações esportivas com palpites
- ☺ envolver-se com atividades místicas
- ☺ comprazer-se com as próprias superstições

## OS TREZE GATILHOS DA DIVERSÃO

No entanto, por mais que esses gatilhos sejam naturais do ser humano, a diversão precisa ser contextualizada dentro de uma identidade territorial.



# DIVERSÃO À BRASILEIRA

O Brasil é conhecidamente marcado pela mistura entre o politicamente correto e o incorreto, entre a subversão e a lei. É nessa miscelânea de identidades que encontramos a nossa principal característica: a multiplicidade.

Multiplicidade de tudo: raça, credos, sotaques e trejeitos. Multiplicidade que às vezes resalta as diferenças de ordem econômica, social e étnica que, conjugadas, tornam também ricos e pobres tipos muito diversos.

Porém, a especificidade da cultura brasileira não está na separação e nas diferenças, e sim na sua integração. Para compreender a cultura da nossa sociedade, é preciso compreender que nós, como brasileiros:



**SEGUIMOS A LÓGICA  
DA CARNAVALIZAÇÃO  
DAS RELAÇÕES**



**CONSIDERAMOS O  
RELACIONAR COMO  
FUNDAMENTAL**



**SOMOS UNIDOS  
PELA GALHOFA**

# DIVERSÃO À BRASILEIRA

Para além desses códigos essenciais da brasilidade, é preciso levar em conta o contexto atual pelo qual navega a população do país:

**QUEDA DAS INSTITUIÇÕES**  
**ERA DO ACESSO E DO EXCESSO**  
**SOCIEDADE DO ESPETÁCULO**  
**INDIVÍDUO EM TEMPO REAL**

Percebe-se que do contexto emergem forças em disputa: uma permissão pra transgredir e também uma falta de disposição para se divertir...

# DIVERSÃO À BRASILEIRA

O quanto é **importante** de divertir no dia-a-dia?

(estimulada e única em %)

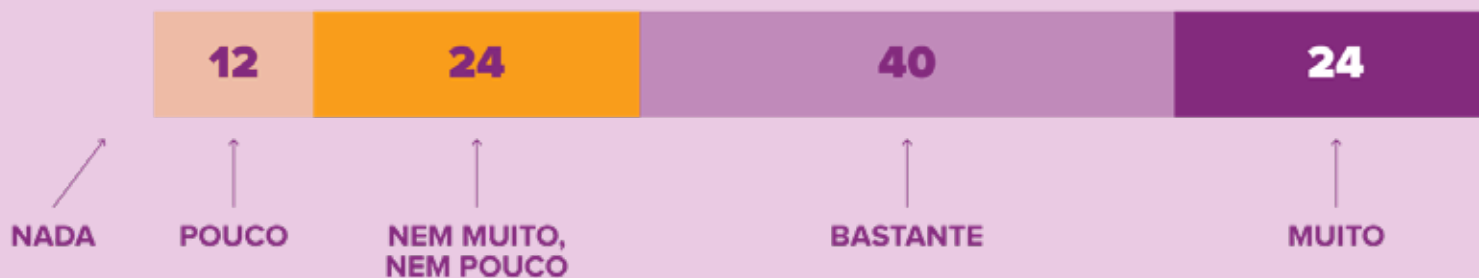
**92% DÃO ALTA IMPORTÂNCIA  
A SE DIVERTIR NO DIA-A-DIA**



O quanto você **se diverte** no dia-a-dia?

(estimulada e única em %)

**64% SE DIVERTEM NA MESMA  
INTENSIDADE DA IMPORTÂNCIA**



Base: total da amostra – 740 entrevistas

# DIVERSÃO À BRASILEIRA

**26,5 MI**  
PESSOAS

População +18 anos, ABC  
RMs, SP, RJ, Salvador e  
Porto Alegre  
(IBGE / PNAD 2015)





## DIVERSÃO À BRASILEIRA

No entanto, há um momento em que tudo isso é relativizado e que aproxima o povo e a diversão como nenhum outro, exemplificando a lógica relacional do brasileiro: **o carnaval.**



# DIVERSÃO À BRASILEIRA

Resumindo: o Brasil é o país da alegria e do povo que finge que não vê.

## A PIRÂMIDE DE DIVERSÃO BRASILEIRA



**OS BRASILEIROS, MUNDIALMENTE CONHECIDOS PELO BOM HUMOR E LEVEZA DE SER, UTILIZAM A DIVERSÃO COMO VÁLVULA DE ESCAPE PARA LIDAR COM O CONTEXTO POR VEZES ADVERSO COM O QUAL PRECISAM LIDAR, DEIXANDO A BANDA PASSAR E RINDO DE SI MESMOS. A GENTE SEMPRE DÁ UM JEITO DE SE DIVERTIR – COMO, ONDE, QUANDO E COM QUEM PODE.**



[gente.globosat.com.br/diversao-decodificada](https://gente.globosat.com.br/diversao-decodificada)

FONTES:  
COLETIVO TSURU + QUANTAS, 2018