

## REVISITANDO OS INTERESSES INTELECTUAIS DO LAZER MEDIANTE AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS DE INFORMAÇÃO/COMUNICAÇÃO

*Giovani De Lorenzi Pires*<sup>1</sup>  
*Scheila Espíndola Antunes*<sup>2</sup>

### I. INTRODUÇÃO

Uma consulta ao buscador *Google* na internet ([www.google.com.br](http://www.google.com.br)), somente em língua portuguesa, dá conta que existem mais de 630 páginas digitais que contêm referências a Joffre Dumazedier. Uma outra consulta, agora ao CD ROM que contêm os anais digitais do GTT Lazer do XIV CONBRACE/CBCE<sup>3</sup>, permite verificar que, em trinta e três (33) textos publicados (comunicações orais e pôsteres), há referências a obras do sociólogo francês em oito (8) trabalhos, sem considerar as citações a outros autores identificados com ele, como Nelson C. Marcellino e Luiz Octávio de Camargo.

Se tal investigação se estendesse a anais de outros eventos científicos ou ainda a periódicos e livros que tratam do tema do lazer e transitam, entre outras áreas, pela Educação Física, a Sociologia e o Turismo, provavelmente também indicaria a presença constante, de forma direta ou indireta (por comentadores) das idéias, conceitos e argumentações teórico-metodológicas deste que foi um dos primeiros a tratar o lazer como objeto da Sociologia, ou de uma Sociologia do Lazer, no Brasil.

As diversas e frequentes referências aos seus trabalhos e, principalmente, o longo período que eles sobrevivem e se atualizam, há mais de trinta anos, revelam de forma inequívoca a significativa contribuição do sociólogo à construção de um campo acadêmico interdisciplinar denominado Estudos do Lazer.

O percurso intelectual de Dumazedier no Brasil foi mais expressivo na década de 70<sup>4</sup>, quando passou a colaborar de forma efetiva com a organização e fundamentação da área de atendimento relativo ao lazer no Serviço Social do Comércio – SESC, período em que algumas das suas obras foram traduzidas e publicadas pela Biblioteca Científica do SESC. Mais precisamente em 1973, era lançado no Brasil o primeiro

---

<sup>1</sup> Doutor em Educação Física (UNICAMP), professor do DEF/UFSC e do PPG/EF/UFSC. Coordenador do LaboMídia/UFSC; integrante do Grupo de Estudos Observatório da Mídia Esportiva/NEPEF/UFSC-CNPq; Tutor do Grupo PET Educação Física/UFSC.

<sup>2</sup> Licenciada e Especialista em Educação Física (CEFD/UFSC); Mestre em Educação Física (PPG/EF/UFSC); integrante do Grupo de Estudos Observatório da Mídia Esportiva/NEPEF/UFSC-CNPq. Professora da Faculdade do Futuro/MG.

<sup>3</sup> Grupo de Trabalho Temático LAZER, do XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, promovido pelo Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte e realizado em Porto Alegre, no mês de outubro de 2005.

<sup>4</sup> Em entrevista à Revista *Licere* (v.6, n.2, 2003), Luiz Octávio Camargo informa que Dumazedier esteve no Brasil em 1961, participando da capacitação do pessoal que atuava em um projeto de educação de adultos em Pernambuco, a convite do Governo de Miguel Arraes. O curioso é a referência feita a um dos professores participantes do seu curso, muito atento e que se tornaria mais famoso que Dumazedier, segundo ele próprio: ninguém menos que o educador Paulo Freire.

livro do sociólogo, que recebeu o título em português de *Lazer e Cultura Popular*<sup>5</sup>. Outras publicações se seguiram e tornaram-se verdadeiros clássicos dos estudos do lazer, sejam traduzidas do francês, como é o caso de *Sociologia Empírica do Lazer* (original em francês publicado em 1973; no Brasil, em 1979)<sup>6</sup> ou já produzidas no Brasil, como *Valores e Conteúdos Culturais do Lazer* (1980)<sup>7</sup>.

Nestas duas obras, Dumazedier desenvolve e aprofunda reflexões sobre as relações entre lazer e trabalho, balizadas pela dimensão cultural, envolvendo questões conceituais e dados empíricos relativos ao tempo livre/liberado e espaços urbanos de lazer. É também nelas que o autor apresenta e fundamenta uma classificação dos *tipos de atividades de lazer* (SEL, p.122-129) ou dos *interesses culturais do lazer* (VCCL, cap.VI a XI) na sociedade urbana pós-industrial, produzida em oposição às obrigações e necessidades do trabalho, o que faz por exclusão, identificando então cinco *lazer*es ou *interesses* do lazer: físicos, práticos, artísticos, intelectuais e sociais<sup>8</sup>.

Logicamente, não foi isenta de críticas que essa classificação foi recebida pelos estudiosos do lazer. Por um lado, destacaram-se os limites de tal classificação em vista das dificuldades em identificar-se claramente a demarcação de suas fronteiras. Por outro, caracterizaram-na de funcionalista, por conta da tentativa de fragmentação do fenômeno do lazer, a despeito da sua complexidade como cultura. Não se trata, aqui, de tomar partido pelas posições críticas ou, ao contrário, fazer a defesa da proposição de Dumazedier. Do ponto de vista didático, entretanto, não há dúvidas que a sistematização do lazer conforme os interesses culturais predominantes ajudou a superar a concepção apenas ativista/recreativa (interesses físicos) com que se confundia o lazer até então, ao menos no âmbito da Educação Física.

Igualmente, é imperioso destacar que nestes quase 30 anos decorridos desde a publicação das obras em tela (SEL e VCCL), muitos aspectos da dinâmica cultural das sociedades ocidentais sofreram transformações profundas, relativas aos diferentes campos de interesses do lazer. De forma especial, parece-nos pertinente supor que muitas das principais mudanças tenham sido particularmente influenciadas pelo advento e relativa popularização das inovações tecnológicas que perpassam contemporaneamente o cotidiano e reconstróem o imaginário social, destacando-se entre elas a mídia de massa e as novas tecnologias de informação e comunicação (TIC's).

Recuperados, assim, brevemente, aspectos históricos da obra de Dumazedier e nomeados os dois pontos de inflexão (os interesses culturais do lazer na sociedade urbana pós-industrial e as inovações na área das comunicações e tecnologias de informação), podemos agora indicar a tese que se pretende desenvolver neste capítulo: *ela diz respeito às reorientações conceituais e metodológicas que se fazem necessárias para a compreensão da produção e vivência dos interesses intelectuais do lazer mediante a expansão da cultura midiática e das TIC's.*

---

<sup>5</sup> Em francês, *Vers une Civilization du loisir*, primeira edição publicada em 1962.

<sup>6</sup> DUMAZEDIER, J. *Sociologia Empírica do Lazer*. São Paulo: Perspectiva/SESC-DN, 1979. Doravante, referido nas citações deste texto pelas iniciais SEL.

<sup>7</sup> DUMAZEDIER, J. *Valores e Conteúdos Culturais do Lazer*. São Paulo: SESC, 1980. Identificado neste texto pelas iniciais VCCL.

<sup>8</sup> Acrescidos, depois, pelos interesses *turísticos* do lazer, sugerido por Luiz Octávio de Camargo (1986).

Essa abordagem vai exigir, previamente, uma revisita às obras já citadas de Dumazedier (SEL e VCCL), objetivando uma reapropriação das suas formulações teóricas e das reflexões sobre dados empíricos a esse respeito, o que será feito no tópico a seguir.

Antecipando um argumento à tese acima referida, vale registrar que os dois mecanismos consultados para iniciar esta introdução, citados no primeiro parágrafo – um *site* na internet e anais digitalizados em CD ROM – podem ser tomados como exemplo de como as tecnologias de informação vêm dando novas conformações à nossa cultura cotidiana e, por conseguinte, aos interesses intelectuais do lazer<sup>9</sup>.

## II. O LAZER E SEUS *INTERESSES* CULTURAIS

Considerando o lazer um dos elementos que compõem a síntese dialética do trabalho como atividade humana e caracterizando-o como a busca do homem pela recomposição dos espaços criativos, do mundo objetivo, que ainda não fora apreendido, e do mundo subjetivo, que ainda não fora vivido, nada mais justo do que apontá-lo como um fenômeno que emerge do ato humano de desejar “tocar” o mundo pela sua capacidade de apreendê-lo e, também, pela sua necessidade e desejo de brincar-lo. E tanto mais se busque em produções científicas de todas as áreas, mais difícil será encontrarmos uma unidade conceitual a respeito do que seja o lazer. Mas, apesar das mais variadas visões e definições que se tenha e que se possa encontrar sobre lazer, temos em todas elas a possibilidade de compreendê-lo sob a perspectiva dele se apresentar como um espaço múltiplo e multifacetado, dialeticamente concebido como um gerador de valores sociais, em que tais valores poderão se tornar elementos questionadores da sociedade (ANTUNES, 2004).

Por isso, o lazer não pode ser compreendido apenas na perspectiva de fenômeno amenizador ou mero produtor de alegrias para vida, mas, assim como o trabalho, uma ação que também tem garantido a sobrevivência do homem, ou seja, integrante da cultura construída pelo humano, ou ainda, como gramscianamente afirma Marcellino (1987), é a própria cultura vivenciada ou fruída no tempo disponível.

Para falar, então, dos interesses culturais do lazer, Dumazedier começa por resgatar as relações intrínsecas e historicamente constitutivas entre trabalho e lazer. Segundo o autor, é, portanto, necessário primeiramente entender a composição dos componentes sociais do trabalho, que se dividem em indicadores *situacionais* e *subjetivos*. Os primeiros quase independem das escolhas do indivíduo, estando relacionados ao tipo de trabalho, duração da jornada, condição de fadiga que proporciona, etc.; já os indicadores subjetivos revelam o conhecimento e a satisfação com o trabalho, a preocupação com a técnica empregada e com a qualidade da tarefa executada, as relações com os colegas e chefias, a perspectiva de crescimento profissional, entre outros.

---

<sup>9</sup> Também é interessante observar que Dumazedier já se referia aos meios de comunicação de massa como importante interlocutor cultural na definição dos interesses artísticos e intelectuais do lazer, destacando o papel preponderante que poderia ser assumido pela televisão, desde que essa viesse a superar a orientação econômica e política que faz deste meio técnico um obstáculo ao acesso às fontes de cultura e lazer (VCCL, 0.138-140).

É como se pudessémos caracterizar o trabalho humano como uma instituição que se apropria de um saber fazer conveniente, útil, através de atividades tecnicamente produtivas, em contraposição à capacidade humana do lazer, de brincar o lazer, de produzir ações corporais e sociais que sustentem uma realidade psicossocial; neste, o homem estaria buscando criar e recriar o mundo a partir de metas, intenções e necessidades individuais, ou pessoais, sem obediência a regras impostas – ao contrário do que se constata na esfera social do trabalho.

Embora reconhecendo que tanto os indicadores *situacionais* quanto os *subjetivos* têm estreita relação com o gênero do trabalho exercido e, fundamentalmente, com as classes sociais e profissionais dos sujeitos, e também “que é ponto pacífico que o trabalho determina o lazer” (VCCL, p.103), Dumazedier afirma que a divisão social do trabalho não se reproduz da mesma forma tão intensa e brutal no lazer, havendo possibilidades de reconhecimento e acesso a valores culturais mais gerais. Isso se dá, segundo o autor, porque as dicotomias tradicionais de classe no trabalho (operários x patrões; trabalho intelectual x trabalho físico) não seriam mais capazes de abranger a complexidade das sociedades pós-industriais. Assim, agências de socialização como a escola e os meios de comunicação conseguiriam oferecer oportunidades reais (ainda que assimétricas) de inserção numa cultura abrangente e diversificada, em que as diferenças sociais, que permanecem existindo, não seriam impedimento para o desenvolvimento de interesses do lazer não limitados às questões de classes sociais e profissionais.

Nessa direção, Dumazedier entende necessariamente superada a mera oposição lazer/trabalho, porque ela engessa o conceito de lazer e desconsidera as demais atividades realizadas no tempo livre ou liberado do trabalho profissional. Ele sugere então que é fundamental compreender que:

O lazer é o tempo que cada um tem para si, depois de ter cumprido, segundo as normas sociais do momento, suas obrigações profissionais<sup>10</sup>, familiares, sócio-espirituais e sócio-políticas. É o tempo vital que cada um procura defender, contra tudo que o impeça de ocupar-se consigo mesmo. É antes de tudo a liberação de cada um, seja pelo descanso, seja pela diversão - e aí se incluem as atividades esportivas -, seja pelo cultivo do intelecto<sup>11</sup>. (VCCL, p. 109).

Prosseguindo nesta revisita à obra do autor, podemos a seguir dirigir nossa atenção para os interesses intelectuais do lazer, não sem antes tentar entender o que Dumazedier expressa precisamente por *interesses* do lazer. Para justificar, ele destaca inicialmente que o lazer tem correspondência com diversos componentes da dinâmica social, sendo importante decompor a noção de lazer, porque o indivíduo pode estar ligado a um ou mais de um destes interesses. Buscando elementos fundantes para uma classificação consistente dos tipos de atividades ou das categorias de lazer, o autor reconhece os limites das classificações baseadas em valores subjetivos. Por isso, sugere a organização dos interesses do lazer a partir

---

<sup>10</sup> Além da ocupação profissional, Dumazedier refere-se aos afazeres complementares, assumidos por necessidade de complementação da renda, e que não podem ser desconsiderados neste “orçamento” do tempo social (SEL, p. 36: “o ‘bico’ em questão”). Também destaca as atividades que, por princípio, são caracterizadas como de lazer, mas que terminam se constituindo também em fontes de renda complementar, como no exemplo de quem planta hortaliças pelo prazer em mexer na terra, mas que acaba vendendo parte do excedente da colheita para reforçar a sua renda. A tais atividades, Dumazedier denomina “semilazeres” (VCCL, p. 109).

<sup>11</sup> A expressão “cultivo do intelecto” tem sido substituída por desenvolvimento cultural pessoal, configurando a máxima conhecida como os *três D's do lazer*: descanso, divertimento e desenvolvimento (cf. MARCELLINO, 1996). Esse entendimento será retomado a seguir, na reflexão sobre os interesses intelectuais do lazer.

da “propriedade dominante de uma atividade, [que] é aquela cuja presença é logicamente necessária à existência desta atividade”(SEL, p.102).

Indo mais além, ele destaca o caráter dinâmico e assistemático do processo de produção e definição das propriedades dominantes nas atividades de lazer, porque estas são forjadas na experiência cotidiana, sendo, portanto, fruto da representação social coletiva do que sejam os interesses culturais do lazer. Assim, sugere Dumazedier que:

Por interesse, deve-se entender o conhecimento que está enraizado na sensibilidade, na cultura vivida. Neste sentido, não se confunde com os temas transmitidos por agências educativas, como a escola, por exemplo. Na verdade, a cultura popular não pode permanecer no plano escolar da aquisição de conhecimentos, sem cogitar da sua aplicação, sem vivê-los, isto é, sem transformar a experiência com eles (VCCL, p. 110).

Depois de nomear os interesses do lazer – repetindo: físicos, práticos, artísticos, intelectuais e sociais -, Dumazedier alerta que os três últimos seriam os mais sensíveis às diferenças de classes sociais e profissionais. Ainda que não explique as razões desta consideração, pode-se compreender que ela se afirma com base em pesquisas feitas em vários países, relatadas no livro (SEL), que mostram: a) que os interesses físicos, predominantemente os esportivos, conseguem estabelecer vínculos de convivência entre indivíduos de diferentes classes, que podem interagir em suas atividades físico-esportivas<sup>12</sup>, contribuindo para transmitir certa semelhança e estabilidade a esses interesses; b) que os interesses práticos, como a jardinagem, o artesanato e os pequenos consertos em casa, parecem motivar indistintamente patrões, empregados e pequenos empreendedores, constituindo-se numa estratégia de voltar-se para a própria casa e para a família, talvez como alternativa à insatisfação e às pressões provocadas pelos negócios/trabalho.

Chegando, enfim, aos interesses *intelectuais*, sua análise principia pelo reconhecimento da dificuldade em distingui-los de forma clara dos interesses *artísticos*. Ambos podem ser associados à aquisição de conhecimentos, ainda que diversos: enquanto os interesses *intelectuais* estariam mais relacionados ao conhecimento de caráter *científico*, que tende à verdade, os interesses *artísticos* seriam presididos pela busca ao conhecimento *estético* ou, mais precisamente, ao conhecimento advindo da experiência estética, que pode ser vivenciada, por exemplo, frente a uma pintura ou pela leitura de um romance. A dificuldade em diferenciá-los dá-se também porque os meios de acesso às fontes destes conhecimentos são, muitas vezes, os mesmos, especialmente os meios de comunicação, como o rádio, cinema, televisão, livros, revistas e, ainda mais hoje, os aparatos tecnológicos digitais. Isto implica admitir que é possível satisfazer interesses tanto *intelectuais* quanto *artísticos* na assistência à TV, mediante a leitura de uma revista ou ainda consultando um *site* na internet.

---

<sup>12</sup> A respeito da cultura esportiva, Dumazedier faz uma distinção entre a atividade praticada e a atividade assistida. A esse respeito, vale a pena acompanhar seu argumento: “deve-se viver, ou melhor, aprender a viver a cultura esportiva, seja pela prática – uma cultura de praticantes; seja pela preparação à assistência do espetáculo – uma cultura de admiradores, de aficionados, como os da música, do teatro, do artesanato”.(VCCL, p.118). Aliás, a possível oposição ou tensão entre a prática e o consumo do lazer, ou entre atividade e passividade, ou ainda entre lazer e ócio, tem sido um tema sempre retomado nos estudos do lazer.

De qualquer forma, as fronteiras entre ambos são bastante flexíveis e a determinação se se trata de um ou de outro interesse é, às vezes, quase arbitrária. Por exemplo, tomando como referência o cinema, Dumazedier explica que os filmes de ficção estariam relacionados aos interesses *artísticos*, enquanto que os documentários atenderiam aos interesses *intelectuais*.

De certo modo, e recuperando os chamados *três D's do lazer*, pode-se deduzir que os interesses *artísticos* (e talvez os demais) estariam mais relacionados ao *descanso* e/ou ao *divertimento*, enquanto os interesses *intelectuais* poderiam ser melhor associados ao último *D*, de *desenvolvimento* cultural, do crescimento pessoal. Claro que com isso não estamos desconsiderando o desenvolvimento cultural proporcionado pela fruição dos interesses artísticos (e dos demais), nem limitando a vivência dos interesses intelectuais a esse desenvolvimento. Apenas fazemos uso aqui da mesma lógica sugerida por Dumazedier para identificar o tipo de atividade do lazer a partir do interesse que é essencial à sua existência.

No relato de pesquisas do tipo "orçamento-tempo" de lazer que levaram em consideração a situação de trabalhadores x aposentados, Dumazedier informa que, entre os interesses intelectuais de ambos os grupos, predomina a leitura, especialmente dos jornais diários, seguida da audição de rádio, o que parece de alguma forma relacionar os interesses intelectuais à busca pela informação atualizada (SEL, p.126-127). Logicamente, os dados destas pesquisas são dos anos 60, mas já apontam para a relação entre os interesses intelectuais e uma das características da moderna mídia de massa e das inovações tecnológicas, que é oferecer, cada vez mais e através das mais diversas fontes, informações em tempo real, como se a notícia fosse apanhada em pleno vôo, na metáfora precisa de Paul Virilio (1996).

É possível atualizarmos um pouco mais estes dados ao nos reportar a pesquisa realizada na década de 80 em São Paulo, que mostra a assitência da televisão como uma atividade de lazer referida por 95% dos paulistanos durante a semana e por 90% nos finais de semana, sendo que em torno de um quarto destes afirmam assistir seis ou mais horas nos finais de semana (cf. CAMAGO, 1986).

Embora não tenha sido classicamente uma pesquisa do tipo "orçamento-tempo", também valer revisitar a pesquisa de Cassia Hack (HACK, 2005), com uma amostra constituída de jovens estudantes de escola pública em uma cidade do interior do Mato Grosso, em estudo que visou relacionar lazer, mídia e juventude. Neste sentido, é possível verificar que a televisão é a mídia mais referida e por mais fruída no cotidiano pelos jovens participantes, seguida de perto pelo rádio (as emissoras FM's) e pelo acesso a internet.

Aqui reside, no entanto, certa dificuldade em considerarmos o quanto os interesses intelectuais do lazer, vivenciados pelo contato com os meios de comunicação e as inovações tecnológicas, podem contribuir, de fato, para um desenvolvimento cultural autônomo, ao crescimento pessoal esclarecido. A alta velocidade empregada pelos meios e suas inovações tecnológicas exige-nos um aligeiramento no processamento e absorção das informações, o que reduz o tempo que necessitamos para refletir sobre o que estamos consumindo. Isso tem modificado nossa forma de percepção e absorção dos dados da realidade mediatizada, o que pode estar contribuindo para que nossa capacidade de racionalização seja miminizada e fiquemos cada vez mais expostos à possibilidade da incorporação de pacotes culturais, ocasionadores de semiculturas. É como se tornássemos os interesses intelectuais do lazer em uma constante

busca por “informações culturais”, perdendo, em maior ou menor grau, o caráter lúdico das vivências espontâneas e desinteressadas – uma das características que pautava a essência do conceito de lazer idealizado por Dumazedier, claramente modificado com os processos de acomodação das sociedades frente às diversas mudanças de ordem social, política, econômica, etc.

Voltaremos a tratar a esse respeito quando nos referirmos às características da sociedade pós-industrial e mediatizada.

### III. A MÍDIA DE MASSA E AS INOVAÇÕES TECNOLÓGICAS DE INFORMAÇÃO/COMUNICAÇÃO

Aportuguesamento da expressão inglesa *mass media*, decorrente do vocábulo latino *media*, plural de *medium* (meio), a mídia de massa caracteriza-se pela capacidade de um (ou mais de um) emissor, em posse de um aparato técnico de difusão/reprodução, conseguir remeter uma mensagem para um número indefinido de receptores, que podem necessitar ou não de um suporte técnico para a sua recepção. O cinema, a TV e o rádio estão entre as mídias de massa que exigem tecnologia tanto no pólo da emissão quanto no da recepção; já os jornais, revistas e livros não necessitam de aparato tecnológico para a recepção/decodificação da mensagem.

O que há de comum entre os meios e que marca de forma determinante aquilo que se denomina comunicação de massa é que, a partir do advento dessa, as esferas da emissão e da recepção da mensagem comunicacional sofreram um ruptura espacial: os produtos simbólicos *“são produzidos para receptores que, de modo geral, não estão fisicamente presentes no lugar da produção e transmissão ou difusão; eles estão literalmente mediados pelos meios técnicos”* (GOZZO, apud SCHWARTZ, 2003, p. 26).

Associada a essa compreensão, há também uma reorganização temporal dos meios de massa, que gera uma classificação em mídias “quentes”, que podem ser acessadas em tempo real, isto é, que estão acessíveis à medida que a mensagem é produzida/veiculada; e mídias “frias”, que demandam um certo tempo entre a produção da mensagem e o acesso ao seu conteúdo. Entre as “quentes”, o rádio e a TV são os principais exemplos; as mídias impressas (livros, jornais e revistas) e o cinema são exemplos de mídias “frias”.

Nos últimos anos, tem se expandido muito as *mídias digitais*, constituídas por meios como os microcomputadores, softwares e hardwares, o telefone celular e a internet, mas a sua classificação como meios de comunicação de massa ainda é controversa. Embora já seja assim considerada em vários estudos, a informação digitalizada, disposta pela transmissão de bits (não de ondas eletromagnéticas como o rádio e a TV), ainda encontra opositores à essa caracterização (de “massa”). Em que pese reconhecermos a validade destes argumentos, também é verdadeiro que vem crescendo o percentual da população, inclusive nas classes empobrecidas, que tem obtido acesso a estes meios. Todavia, os motivos da resistência em considerar as novas tecnologias de informação/comunicação como mídia de massa parecem estar relacionados de forma mais significativa à dificuldade de, como cidadão comum, nos percebermos, simultaneamente, na condição de emissor e receptor – o que contraria um dado cultural que se construiu ao longo do história dos meios de comunicação de massa, qual seja, a separação (e, em alguns casos, o antagonismo) entre emissor e receptores, como foi antes referido. As novas gerações, contudo, parecem

bem mais confortáveis com essa tendência de embaralhamento entre os pólos da emissão e da recepção (WOLTON, 2003).

De qualquer modo, as novas tecnologias de informação/comunicação estão presentes no cotidiano de um contingente cada vez maior de grupos populacionais diversificados, tornando-se um suporte tecnológico cujo acesso vem se popularizando. E, através deste suporte, veiculam-se conteúdos que se incorporam à cultura destes grupos, constituindo-se em conhecimentos socialmente compartilhados. A emergência destes novos modos de acessar e vivenciar os bens culturais, proporcionados pela mediação tecnológica, que se constitui a partir da digitalização das informações e das suas formas de veiculação, tem levado alguns autores a suporem o desenvolvimento de numa nova realidade, relativamente autônoma a qualquer referente físico, que se constituiria e circularia apenas no espaço da chamada virtualidade<sup>13</sup>.

Nesta direção, é forçoso reconhecer que o imenso cipoal de informações que é disponibilizado neste mundo virtual, cuja capacidade de armazenamento e circulação tem aumentado de forma muito mais acelerada do que as nossas possibilidades de acesso, apropriação e reflexão crítica, interpela o cotidiano social pós-industrial, determinando novas demandas e exigências tanto para o trabalho quanto para o lazer.

Para o escopo deste texto, vale destacar as reflexões da professora Gisele Schwartz (SCHWARTZ, já citada), que sugere a inserção dos conteúdos virtuais como mais um interesse cultural do lazer, dadas as possibilidades de vivências do lazer através dos meios digitais-virtuais. De nossa parte, entendemos como válida a sugestão da autora, mais no sentido de reconhecermos que ela contribui para destacar a importância crescente da virtualização na fruição do lazer na contemporaneidade do que por concordância explícita com sua nova classificação dos conteúdos culturais do lazer. Acreditamos, sim, que as inovações tecnológicas que manifestam o caráter virtual da informação, assim como a popularização das mídias de massa, produziram novos arranjos nos conhecimentos e interesses culturais do lazer (em todos eles), de modo a exigir novas reflexões a respeito, mas é possível que a sua dimensão e alcance ainda estejam aquém de tornar o virtual em um interesse específico do lazer<sup>14</sup>.

### **Pequeno excuroso a respeito da crítica à mídia de massa e às novas tecnolcias:**

É comum observarmos, em relação aos meios de comunicação de massa e às inovações tecnológicas na esfera da informação, posições polarizadas e apaixonadas e, por isso mesmo, não-dialéticas porque mutuamente excludentes. Este é, parece-nos, o caso da crítica social que costuma satanizar a mídia e as TIC's, atribuindo-lhes a capacidade de adulterar a realidade objetiva, construindo assim uma forma mediatizada de descrever a realidade a favor de interesses que são hegemônicos na sociedade de classe, especialmente, os ligados ao capital. É essa também, pensamos, a posição dos excessivamente otimistas com as novas possibilidades de interação que esses meios proporcionam, argumentando a favor deles com base na pretensa neutralidade técnica e numa alegada democratização do acesso à cultura, à arte, ao

---

<sup>13</sup> Ver, por exemplo, as reflexões de Pierre Lévy (1997) . Na Educação Física brasileira, há estudos sobre a virtualização relacionada a novas possibilidades de vivências da cultura corporal, desenvolvidos por Feres Neto (2003).

<sup>14</sup> A respeito dessa temática, pensamos que o/a leitor/a poderá produzir sua própria opinião através da leitura do capítulo escrito pela professora Gisele, nesta mesma coletânea.

conhecimento, que seria proporcionada pela mídia e pelos demais meios tecnológicos de informação/comunicação.

Em nosso ponto de vista, a questão de fundo está fulcrada sobretudo na concepção diferente que uma e outra posição têm do *pólo da recepção*. Para os críticos da mídia, o receptor é um ser passivo, indefeso frente ao discurso midiático e aos recursos tecnológicos. Para os seus defensores, ao contrário, a recepção seria um processo plenamente ativo e autônomo, independente de quaisquer conotações ou tendenciosidades que, eventualmente, a mídia possa veicular.

Pensamos que é necessária uma mediação entre estas posições, de modo a reconhecermos que, de fato, a mídia é o braço operacional da Indústria Cultural<sup>15</sup> e, portanto, uma poderosa propagadora dos valores que representam os interesses de uma minoria social dominante. Do mesmo modo, é preciso identificarmos na figura do receptor alguém cujas estruturas culturais de apropriação e ressignificação das mensagens midiáticas permitem que ele passe longe da total passividade com que foi concebido pelas vertentes críticas.

Essa nossa posição dialética, que não é mera tentativa de manter o equilíbrio sobre a corda estendida entre os apocalípticos e os integrados (ECO, 1970), tem sido apresentada em nossas reflexões teóricas e em nossa prática pedagógica. Por exemplo, em texto anterior (PIRES, 2002-a), tivemos a oportunidade de expor nossa preocupação com as mudanças que vêm ocorrendo na esfera da percepção da realidade, decorrentes da mediação produzida pela mídia na representação tecnológica dessa realidade. Nele, apontávamos para o processo de alteração da perspectiva estética da recepção pela redução da capacidade de estranhamento e resistência<sup>16</sup> à representação que é disponibilizada massivamente pela mídia. Tal processo seria o responsável pela “criação de padrões e esquemas relativamente autônomos de comportamento social em que se incluem desde preferências musicais [...] até ‘estilos de vida’ ” (p.27, grifo no original). Em outro texto (PIRES, 2002-b), tratando especificamente das relações da mídia com o lazer, questionávamos sobre as consequências da progressiva substituição da experiência formativa lúdica pela mera vivência eletrônica de semilazer oferecidos pela indústria do entretenimento, numa espécie de colonização<sup>17</sup> do tempo livre/disponível na vida cotidiana.

Apesar disso, dialeticamente, defendemos a viabilidade de uma perspectiva teórico-prática em que processos socioeducativos das instituições ainda comprometidas com o esclarecimento e a emancipação humana, como a escola, possam oferecer aos receptores, cidadãos sob sua responsabilidade pedagógica, estruturas para a mediação do discurso midiático, a fim de que eles venham a construir níveis

---

<sup>15</sup> O conceito de Indústria Cultural foi formulado pelos frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer, no livro *Dialética do Esclarecimento*, publicado originalmente em 1947. Correndo o risco da simplificação, por Indústria Cultural podemos entender o processo de banalização e rebaixamento da cultura, promovida pela produção de bens culturais como meras mercadorias de consumo (ver, p. ex., ADORNO; HORKHEIMER, 1985; DUARTE, 2004).

<sup>16</sup> A ocorrência desse processo já fora anunciado inicialmente por Adorno e Horkheimer (1985), no texto sobre a Indústria Cultural como mistificação das massas, a que denominaram esquematismo, numa referência a Kant. Depois, Adorno (1996), em texto sobre a semicultura ou semiformação cultural, o identifica como a consequência subjetiva inevitável da Indústria Cultural.

<sup>17</sup> O termo é aqui usado na perspectiva de Habermas, quando se refere à uma das patologias que acometeram o projeto original da sociedade moderna iluminista. “Colonização” seria a subsunção do *mundo vivido*, campo da cultura e dos consensos dialogicamente construídos, ao *sistema*, representado pelos interesses financeiros e de poder (a esse respeito, ver INGRAM, 1994; FREITAG, 1993).

qualitativamente mais críticos de percepção e atribuição de sentidos a esse discurso, sem, com isso, deixar de reconhecer os benefícios proporcionados pela interação com as tecnologias de informação (PIRES, 2002-c).

Do ponto de vista da educação formal, entendemos que a Educação Física escolar, componente curricular que tem seus principais objetos de estudo e conteúdos de intervenção (como o esporte e o lazer) ressignificados pela mídia de massa, precisa constituir-se numa mediação no âmbito escolar (OROFINO, 2006), desenvolvendo metodologias pedagógicas que possibilitem a formação de receptores mais autônomos e críticos, sem abrir mão dos benefícios que o meio tecnológico tem a nos oferecer de informação e fruição estética.

Evidências apontadas pela pesquisa de Hack (já citada) corroboram com isso, ao alertar-nos que os jovens tentam se apropriar criticamente da mídia, especialmente a TV e a internet. Quanto à primeira, reconhecem nela seu caráter adaptador mas conseguem identificar também possibilidades de acesso à informação e de fruição do tempo livre/liberado. Sobre a internet, revelam certa abordagem funcionalista, ao tomá-la como ferramenta ágil e propícia para a elaboração de seus trabalhos escolares - embora também percebam usos inadequados, como a mera reprodução de arquivos, o já famoso, entre os estudantes, *"control C-control V"*.

#### **IV. A MÍDIA E AS TIC'S NA INTERMEDIÇÃO DA PRODUÇÃO E DO ACESSO AOS INTERESSES CULTURAIS DO LAZER**

Em outro momento deste texto, destacamos que a expansão das novas tecnologias informacionais e da mídia de massa passou a determinar diferentes formas e relações de trabalho na sociedade pós-industrial e que isso se reflete, obviamente, no chamado tempo livre/disponível, coerentemente com o que afirma Dumazedier sobre as interrelações entre trabalho e lazer.

Neste tópico, para a abordagem dos impactos destes novos modos de ver e viver o trabalho e o lazer, vamos nos deter inicialmente em dois aspectos. O primeiro refere-se às características fundantes das novas cotidianidades, que adquirem verdadeiro caráter axiológico, e que podem ser resumidas na interrelação do individualismo ou sociabilidade utilitária, com o consumo simbólico e o imediatismo. O outro trata da questão conteúdo e forma na mídia de massa e digital (WOLTON, 2003; MORAIS, 2004), em sua relação com os interesses intelectuais do lazer.

A relação indivíduo-sociedade, presente em todos os processos civilizadores (ELIAS, 1994) foi a principal forjadora do ideal de modernidade do Estado burguês. Apesar de aparentemente simples, estes dois conceitos, de forma isolada, já apresentam características diferenciadoras tanto do ponto de vista de localização quanto de temporalidade (e ainda mais de concepção teórico-conceitual e epistemológica). Reunidos, então, e concebidos na forma de uma tensão histórica permanente, sua definição revela-se ainda muito mais complexa. Como pensar a pessoa singular, a que chamamos indivíduo, na sua relação de aproximação e estranhamento com uma pluralidade de pessoas, a que chamamos sociedade? Não havendo aqui espaço para uma discussão mais aprofundada, mas reconhecendo que é sobre este processo dinâmico que se assenta uma das principais características da cultura contemporânea, vamos sinalizar que, de forma

objetiva, as inovações tecnológicas de informação/comunicação vêm proporcionando modificações significativas nesta relação.

Historicamente, os valores da primitiva sociedade burguesa, hegemônicos no esforço que concentrava as classes sociais emergentes visando a superação da organização do Estado pelos interesses da monarquia, resultaram na produção de um ideal de democracia e convivência social. A socialização dos indivíduos deveria se dar tendo-os como referência; esses valores só poderiam se consolidar e se tornarem absolutos se o indivíduo os reconhecessem com tal. Assim, os pratos da “balança nós-eu” demonstravam um certo desequilíbrio em favor da “identidade-nós”, ainda que a concretização dos conceitos se desse na “identidade-eu”, na sua internalização como norma de conduta. O respeito aos interesses coletivos passava a ser considerado um valor individual, na construção da moderna sociedade burguesa (ELIAS, 1994, p. 127); estágios mais modernos de sociedades relativizaram esse difícil equilíbrio, através da pseudo-valorização do indivíduo, quer nas democracias liberais, quer nos estados de economia planificada. Nas primeiras, o discurso ideológico propagava a antescendência do sujeito na constituição do coletivo – ainda que os valores de referência continuassem a ser os mesmos da sociedade burguesa; nas experiências do comunismo real, a valorização do indivíduo era a promessa de prêmio coletivo pela superação da sociedade de classes e da burguesia. Em ambos os casos, a integração dos indivíduos era imperiosa para a consagração dos estados-nacionais.

O advento do chamado neoliberalismo, estágio posterior às democracias liberais e ao fim da experiência dos estados-socialistas, recoloca a questão indivíduo-sociedade mas em novo parâmetro, porque desestabiliza o eixo comum que era a noção de estado-nacional independente. Com o neoliberalismo, conforma-se a hegemonia das corporações desterritorializadas, dos processos voláteis de produção, das novas formas de acumulação do capital; as fronteiras dos estados-nacionais, no sentido simbólico, mas também, de certo modo, no concreto, são flexibilizadas para se adequarem a estas novas relações. Com isso, sociedade e indivíduo são redimensionados, os códigos e sentidos da sociedade deixam de ser referência comum para os indivíduos; como consequência, as identidades-eu, isto é, aquilo que as diferenciam, passam a ser mais valorizadas do que as identidades-nós, aquilo que elas têm em comum.

A exacerbação disso resulta na passagem do indivíduo auto-referente a uma individualização cada vez maior, ainda que mais aparente do que real. A supremacia da (pseudo)diferença individual, já denunciada por Adorno e Horkheimer, configura-se como a promessa de acesso e sucesso na nova (?) sociedade. E esse diferencial se expressa de forma interligada em conceitos como o individualismo que, em sua forma mais perversa e egoísta, pensa a socialização de forma apenas utilitária. Isto é, o indivíduo-outros são valorizados pelo quê (e somente enquanto) puderem servir para própria exaltação do indivíduo-eu, o que resulta na precarização das relações e na fragilização das noções de ação coletiva, bem-comum, etc. Isso leva a um entendimento de todos os bens como meras mercadorias, pois a tudo é possível atribuir um valor de troca. O consumo revela-se, então, como o parceiro e reforçador do individualismo: **ter**, ainda que simbolicamente, é percebido como o diferencial que enaltece o indivíduo, garante sua inclusão neste mundo e o faz crer nas suas possibilidades de felicidade.

O próprio conceito de inclusão é, neste momento, ressignificado. Se a preocupação do Estado moderno era com inclusão de todos na esfera dos direitos sociais definidos pela democracia burguesa e

fruidos coletivamente, hoje a inclusão é pensada como mera inserção do indivíduo no mercado como consumidor. Aos sonhos de emancipação humana e vida digna para todos, responde-se hoje com processos precários de geração de renda, para que cada um possa “comprar” seu ingresso no mundo da felicidade prometida.

Na perspectiva apontada por Lefebvre (1991), trata-se do estágio que ele denomina de *sociedade burocrática de consumo dirigido*, em crítica à metáfora da sociedade de consumo. Para o autor, a presença de publicitários dirigindo a produção e a distribuição simbólica dos signos, imagens, discursos, até mesmo mais do que os próprios bens materiais, leva a um direcionamento do consumo, baseado em valores de uma ideologia de consumo. Instituído-se como a única intermediária entre produtores e consumidores, a publicidade intervém no mundo dos sonhos/desejos destes, isto é, no seu cotidiano. Assim, os traços que caracterizariam a sociedade contemporânea seriam a racionalização/administração da vida cotidiana (de seus tempos e espaços) e sua orientação para o consumo dos bens simbólicos que são produzidos em abundância.

Este mundo moderno (para alguns, pós-moderno; para outros, ainda, neomoderno)<sup>18</sup>. caracteriza-se ainda pela substituição do *tempo-humano* pela imposição do *tempo-máquina* (MORAIS, 2004). Os ritmos sociais são cada vez mais alucinantes, os bens culturais perdem importância antes mesmo de serem plenamente apropriados pela sociedade. Assim como altera os cotidianos humanos, a velocidade implica também mudanças de ordem cultural e das suas referências. Os carros e computadores pessoais valem mais pela rapidez e máxima prontidão de resposta, ainda que nem tanta velocidade seja assim necessária; as viagens não valem pelas possibilidades de interagir com outras culturas, mas pelo menor tempo entre partida e chegada, não interessando o que acontece no percurso; mesmo no turismo, deseja-se passar rapidamente por todos os pontos a serem vistos, mesmo que esse contato seja o suficiente apenas para uma fotografia ou alguns segundos de filmagem, que serão depois prazerosamente exibidos aos amigos como modernos troféus digitais de caça; o prazer da boa mesa, da socialização nas refeições em família ou com amigos foi descartada pelas alimentações rápidas (*fast foods*), consumidas de forma solitária e calada, para não “perder tempo”.

A nova palavra de ordem que se associa ao individualismo e ao consumismo, portanto, é o *imediatismo*. Nada que requeira tempo para reflexão passa impune; tudo que não tenha sua utilidade imediata claramente demonstrada perde seu valor; é o tempo da descartabilidade, do consumo imediato e da substituição de tudo aquilo que já não serve ao tempo-máquina.

Pois, nessa sociedade, todas essas características levam-nos ao que o próprio Dumazedier, baseado em Georges Friedmann, já havia se referido, considerando esse novo tempo de *civilização técnica* (SEL). Só através da tecnologia tal aceleração é possível; só a tecnologia pode disponibilizar tantos produtos para o consumo simbólico; só a tecnologia, repetimos, é capaz de permitir individualizarmos-nos sem perder o contato com o mundo. E é justamente a tecnologia de produção e veiculação de informação/comunicação que funciona como o grande suporte para esses novos valores sociais e os interesses culturais do lazer.

---

<sup>18</sup> Ver, por exemplo, Fensterseifer (2000).

Descrito, assim, sumariamente, o cenário da sociedade contemporânea, no âmbito da qual podemos identificar o que chamamos de uma emergente cultura midiática, tecnologicamente mediatizada, passamos então ao tópico derradeiro deste ensaio, que é refletir sobre como essas inovações tecnológicas de informação/comunicação repercutem nas formas de acesso e fruição dos interesses intelectuais do lazer.

Nas discussões correntes tanto sobre mídia de massa quanto sobre as novas tecnologias, o uso indiscriminado dos termos informação e comunicação, tomados, por vezes, como sinônimos, pode acarretar alguns equívocos conceituais e de entendimento. No que se refere aos dois termos, no âmbito das reflexões sobre mídia de massa, recorreremos ao cientista social português Adriano Duarte Rodrigues (cf. PIRES, 2002-c, p.147-148), que alerta para não se confundir a *esfera da informação* com a *dimensão da experiência comunicacional*:

Enquanto *informação* é produto unilateral e unidirecional, e compreende o conjunto de acontecimentos significativos por sua imprevisibilidade (a mensagem), transmitido por alguém que é suposto conhecê-lo (emissor), através de processos técnicos desenvolvidos para tal fim (meios), para um ou mais destinatários que, supostamente, o ignoram (receptores), a *experiência comunicacional* é um processo recíproco de trocas simbólicas, fundamentadas na compreensão inter-subjetiva de símbolos culturais concebidos e reconstruídos socialmente para mediar a interação humana. [...] O domínio da informação é, cada vez mais, o campo da tecnologia que, através de meios industrializados (telefax, televisão por satélite, redes informatizadas, etc.), determina abundância e instantaneidade da informação, além de produzir recortes mais ou menos homogêneos da realidade que são veiculados em esfera planetária. [...] O processo comunicacional, a exemplo do que preconiza Habermas com sua racionalidade comunicativa já referida, é uma relação intersubjetiva em que são conferidos sentidos próprios à massa de informações veiculadas. A quantidade e a rapidez de circulação destas implica que sejam filtradas e procedidas escolhas (mediações), determinadas pela história singular, projetos e interesses pessoais e de grupos de pertencimento, fazendo com que apenas uma pequena parte das informações passe a integrar a experiência cultural comunicativa individual.

Já no âmbito das inovações tecnológicas, a diferença entre informação e comunicação pode ser descrita conforme nos esclarece Bianchi (2006). Segundo a autora, enquanto as *tecnologias de informação* designam as formas de gerar, processar e armazenar a informação, isto é, os equipamentos em que buscamos adquirir uma informação (como fitas magnéticas, discos rígidos, CD, DVD, etc), as *tecnologias de comunicação* seriam as formas de veicular a informação, incluindo-se fax, telefone, rádio, televisão, computadores, redes de computadores (intranet) e a rede mundial Internet. Já as TICs (*tecnologias de informação e comunicação*), ainda conforme a autora, seriam dispositivos que mediatizam e influenciam nossas representações de mundo, no interior das quais (TICs), comunicação e a informação seriam componentes inseparáveis porque significariam *comunicação da informação*, já que se trata de um *processo* (de comunicação) e de um *conteúdo* (informação) que é comunicado.

Embora não propriamente congruentes, algumas características tendem a ser comuns entre as duas abordagens. A primeira delas é a condição dialética de tensão e complementaridade entre informação e comunicação, tanto na discussão sobre mídia de massa quanto no que se refere às inovações tecnológicas. A outra característica aproximada é que informação parece ser um componente em que a tecnologia tende a dominar, enquanto que a comunicação, mesmo tecnologicamente mediada, ainda é uma ação eminentemente humana, que envolve processos culturais de mediação, apropriação crítica e atribuição de sentidos às informações.

Assim, no que se refere aos interesses intelectuais do lazer, parece que quando falamos de inovações tecnológicas de informação/comunicação, mesmo considerando essa unidade dialética entre ambas, precisamos observar também que existe certa assimetria entre a quantidade e o tipo de informação disponível nos meios digitais, especialmente na rede mundial de computadores (internet), e aquilo que é, efetivamente, apropriado através de processos comunicacionais (humanos). Isso significa afirmar que acessar, reconhecer, apreciar, enfim, fruir informações digitalizadas e disponíveis como produtos culturais para vivências lúdicas continua sendo resultado de escolhas, o que implica valores, isto é, interesses humanos.

A partir desta assertiva (do amplo espectro de possibilidades informacionais disponíveis aos interesses intelectuais do lazer), vamos agora propor um passeio por alguns destes itens de suporte tecnológico. Apenas a título de exemplo, tomaremos aqui a grande rede mundial de computadores, a *world wide web*, ou como é mais comumente chamada, a internet. Com apenas 15 anos de acesso ao público (antes de agosto de 1991, seu uso era exclusivo de algumas instituições governamentais norte-americanas, entre elas, as forças armadas), a rede criada e disponibilizada gratuitamente pelo americano Tim Berners-Lee, tem hoje perto de 40 bilhões de páginas de informação, de acesso gratuito ou não (CARTA CAPITAL, 2006).

Essa inovação em informação/comunicação, sem dúvida a principal do século XX, nos permite, por exemplo, acesso a livros, revistas, CD's e DVD's do mundo inteiro, seja *on-line*, ou para aquisição ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)), antes mesmo que alguns deles cheguem às lojas e livrarias; se o objetivo for "apanhar as notícias em pleno vôo" (VIRILIO, op.cit), podemos buscar nos jornais *on-line* ou sites de notícias ([www.drudgereport.com](http://www.drudgereport.com) ou [www.bloomberg.com](http://www.bloomberg.com)), ou ainda, de forma mais acelerada, nos *blogs* dos mais renomados jornalistas do mundo ([www.cnn.com](http://www.cnn.com); <http://www.foxnews.com/polls/index.html>) e do Brasil (<http://blog.uol.com.br> ou <http://globolog.globo.com/GloboLog>); ou ainda fazer nosso próprio blog, gratuitamente (<http://www.blogger.com/start>).

Há também a possibilidade de acessarmos a vídeos ou até mesmo disponibilizarmos nossas próprias produções em vídeo (<http://www.youtube.com>). Se tivermos dúvida sobre onde obter informações sobre praticamente qualquer assunto, sem ficar navegando a esmo na rede, basta acessar um site de busca internacional ([www.google.com](http://www.google.com) ou [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)) ou nacional ([www.google.com.br](http://www.google.com.br) ou [www.cade.com.br](http://www.cade.com.br)). E que tal consultar uma enciclopédia *on line* que não apenas nos tira dúvidas, em várias línguas, mas ainda nos possibilita inserir nela informações que lá não constam ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)), algo que se aproximaria muito da inteligência coletiva preconizada por Pierre Lévy (LÉVY, op.cit.)? Mas se a necessidade for fazer pesquisas acadêmicas, consultar dicionários, providenciar traduções ou ainda fazer cursos de línguas estrangeiras *on-line*, pode-se buscar, por exemplo, tudo isso num mesmo lugar (<http://noticias.uol.com.br/educacao>).

Se o nosso desenvolvimento cultural pelo lazer, transitando entre os interesses artísticos e os intelectuais, nos solicitar um passeio em museus do mundo inteiro, podemos fazê-lo virtualmente (<http://www.louvre.org>, <http://www.guggenheim.org> ou <http://www.museudarepublica.org.br>). Pode ser também uma visita virtual a bibliotecas, como à Fundação Biblioteca Nacional

(<http://www.bn.br/site/default.htm>) ou, de forma mais específica, a bibliotecas de divulgação científica no Brasil (<http://www.prossiga.br/divulgaciencia/>).

Outra característica marcante das inovações em informação/comunicação, em processo de desenvolvimento, que poderá ampliar ainda mais as possibilidades de fruição do tempo disponível em atividades intelectuais de lazer, é o que se denomina *convergência tecnológica*. Com a criação dos sistemas de televisão digital, prevê-se que, em breve, serviços como telefonia celular e fixa, televisão, acesso a internet (e a todas essas bases citadas...) convergirão para um único meio de acesso e a um único aparelho de recepção, em redes *wireless* (sem fio), o que quer dizer termos informações, entretenimento e possibilidades de consumo literalmente na palma da mão, em qualquer lugar em que estejamos.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

A título de reflexões finais, reconhecendo que as relações entre lazer e tecnologia é um campo em franco desenvolvimento, portanto, não passível de conclusões, queremos levantar questões pontuais para que os profissionais de alguma forma ligados aos estudos do lazer não sejam colhidos pelo tradicional encantamento com as inovações tecnológicas, como um novo canto da sereia.

Inicialmente, somos objetivos em reconhecer que há, pelo advento dos novos suportes tecnológicos, imensas facilidades de acesso e consumo de bens culturais como possibilidades de vivências lúdicas, em consonância com os diferentes interesses do lazer, notadamente os artísticos e os intelectuais. Também é mister admitir que, diferentemente das mídias de massa, meios de informação por excelência, as novas tecnologias oferecerem maior interatividade, proporcionando por isso elementos que podem contribuir para a promoção de processos comunicacionais (humanos). Neste sentido, é também preciso admitirmos que a inserção na cultura midiática e no mundo digital promove cada vez maior integração do humano com as tecnologias, as quais vêm progressivamente sendo transformadas, de veículo ou suporte, em uma nova e importante interlocutora cultural dos processos comunicacionais.

Uma questão a ser destacada é que essa integração, fruto de processos de mera reprodução, portanto acrílicos e balizados por aquilo que Adorno denominou semicultura ou semiformação, tem se revelado assimétrica e geradora de uma dependência cada vez maior em relação à tecnologia. Aprendemos sumariamente a apertar botões e, com isso, acreditamos que a inclusão digital está consolidada. Como se sabe, a tecnologia não é neutra nem infalível, podendo limitar a experiência plena e autônoma das possibilidades que podem ser proporcionadas pelas tecnologias de informação/comunicação. E até mesmo induzir os usuários destes recursos a equívocos que podem levá-los a meras vivências transfiguradas em semilazeres.

Um exemplo disso são *os sites de busca*. Eles vêm revolucionando a internet nos últimos anos, porque se propõem a operacionalizar o processo de seleção e oferta organizada de acessos, a partir de um título, uma palavra-chave ou outros descritores utilizados. Através destes sites, o usuário da internet tem seu esforço de busca significativamente reduzido, ganha tempo e têm a sensação de que a estratégia

eletrônica faz por ele a maior e mais desagradável parte do trabalho. Todavia, é preciso saber que, por diferentes motivos (inadequação dos descritores ao sistema de busca, desinteresse do buscador por certos temas ou pelo baixo limite de informações disponíveis nos sites), nem toda a informação disponível no espaço virtual da rede pode ser buscado através destes sistemas, o que implica reconhecer que, no mínimo, muita informação que poderia ser acessada e fruída fica de fora<sup>19</sup>. Além disso, ao transferirmos para a tecnologia o trabalho de seleção e escolhas, estamos reduzindo a dimensão comunicacional (humana) do processo, isto é, estamos assumindo que a máquina pode direcionar nossos caminhos no mundo da virtualidade, reduzindo isso ao campo da informação, unidirecional. Passamos, inevitavelmente, a deixar por conta da máquina parte de nosso processo de escolhas, uma vez que as possibilidades serão pré-selecionadas pelos programas nos sites de busca.

Há ainda a possibilidade de que o embaralhamento entre trabalho e lazer e a consequente subsunção deste àquele possa crescer à medida que os meios de acesso e fruição de um e de outro tendem a ser os mesmos, isto é, a unificação das formas de acesso num mesmo aparato tecnológico proporcionado pelas inovações tecnológicas de informação/comunicação. Corre-se o risco de vermos solapados, cada vez mais, as características de gratuidade e desinteresse das atividades de lazer, diante da imposição de estarmos permanentemente ao alcance das exigências do mundo do trabalho, mesmo nos espaços e tempos previamente estabelecidos como de lazer; justamente pela possibilidade de “acessarmos” tanto trabalho quanto lazer de forma muito similar, com certo grau de instantaneidade e simultaneidade. Esse embaralhamento entre as esferas do trabalho e do lazer, acaba por promover uma descaracterização do lazer em nome de uma produtividade *full-time*, levando-nos, cada vez mais, a aceitar e justificar a prioridade do trabalho e vitória derradeira do *homo faber* (agora *digitalis*) sobre o *homo ludens*.

Outro aspecto que pensamos adequado retomarmos aqui é quanto a possibilidade concreta de as relações cada vez mais intensas e densas do humano com as TIC's, especialmente a internet, colaborarem para que sejam acentuadas certas características da sociedade contemporânea, na qual a formação das identidades-eu, como vimos anteriormente, são mais valorizadas do que as identidades-nós, isto é, aquilo que teríamos em comum; o que tem sido causa da crescente fragmentação social e da ausência, cada vez mais percebida, de um projeto comum de sociedade. A consagração do individualismo, anunciada e comemorada pela pós-modernidade como uma característica benvinda, resulta na prioridade do indivíduo-eu sobre o indivíduo-outros, que é concebido e valorizado, como vimos, a partir do critério de consumo.

Neste sentido, também as informações/comunicações tecnologicamente mediadas passam a ser entendidas e utilitariamente fruídas como uma simples questão individual e de consumo. A instantaneidade, fugacidade e descartabilidade da informação no mundo acelerado da virtualidade dificulta a capacidade da reflexão e da apropriação ativa e crítica da informação. Somos cada vez mais sujeitos autorreferentes, bafejados pelas benesses da tecnologia, mas, ao mesmo tempo, cada vez mais sujeitos isolados nesta socialização virtual, solitários na multidão de *bites* em trânsito e de “encontros” na rede, que não passam de

---

<sup>19</sup> Na mesma matéria jornalística da revista Carta Capital antes citada, é sugerido que nas “profundezas” da internet, o número de informações esquecidas ou controladas seja “entre 450 e 700 vezes maior que a parte indexada pelas máquinas de buscas” (p.10), que é, como vimos, de 40 bilhões de páginas.

meros simulacros das relações intersubjetivas, formadoras da dialética eu-outro, que marcaram a formação humana desde há duzentos, com a vitória do projeto de Modernidade.

Por tudo isso, vemos reforçada a necessidade de que sejam reiterados os pressupostos da educação para o lazer (no âmbito da educação para a mídia e TIC's), a fim que os cidadãos possam não apenas buscar a chamada inserção digital (e aqui considerada pela dimensão dos interesses do lazer, mas obviamente não a única), mas que isso possa acontecer de forma esclarecida, para que a tecnologia não se configure em mais uma forma de oferta de semilazer ou de semicultura, na visão adorniana.

Deste modo, pensamos que vale a pena retomarmos para essa discussão sobre interesses intelectuais do lazer e as tecnologias de informação/comunicação aquilo que, anteriormente, apontávamos em texto já aqui referido (PIRES, 2002-a). Trata-se de recuperar para o campo dos estudos do lazer a importância da experiência formativa como processo central da *Bildung*, isto é, do processo de formação cultural do indivíduo e da sociedade. Associada ao conceito kantiano do Esclarecimento (*Aufklärung*), a formação cultural integra o projeto de Modernidade, desde a promessa (jamais cumprida, é certo) da burguesia emergente, que garantia progresso ilimitado e universal, graças à democratização do acesso à cultura, como caminho seguro para justiça e liberdade para todos. Em tal projeto, a experiência (*Erfahrung*) representava a possibilidade de uma formação cultural autêntica que, reconhecendo o duplo caráter da cultura, privilegiava a sua dimensão crítica como formação humana emancipatória, sem negar, todavia, o seu pressuposto adaptativo. Porém, a industrialização da cultura transformada em mercadoria (fenômeno explicado pelo conceito de Indústria Cultural, conforme Adorno e Horkheimer, 1985) gerou a regressão da consciência, pela hipostasia do pólo crítico e conseqüente fortalecimento da adaptação aos bens culturais produzidos em série para consumo indiferenciado.

O atual projeto de formação cultural apresenta-se, assim, danificado porque decorre prioritariamente da mera vivência racionalizada (*Erlebnis*), não mais da experiência formativa. No dizer de Adorno (1996), sob a influência da Indústria Cultural, a formação humana converteu-se em semiformação cultural (*Halbbildung*).

Uma das razões desta aporia em que se encontra a sociedade administrada, denuncia Adorno, estaria justamente na perda da capacidade estética e reflexiva da arte (pela razão instrumental), a partir do advento das primeiras tecnologias que passaram a permitir a sua reprodução de forma ilimitada (a fotografia, o rádio, o cinema). Sob o primado do conceito generalizante e da banalização da cultura reproduzida *ad infinitum*, encontra-se bloqueada a dimensão crítica da formação, limitada apenas ao seu pólo adaptador. A equação apontada por Trevisan (2002) é simples: se cada vez mais são as tecnologias, mais intensas, aperfeiçoadas e ainda mais presentes no nosso cotidiano do que a sessenta anos atrás, que estão a nos orientar, através das imagens culturais que elaboram e usam para expressar o projeto de sociedade contemporânea (ou pós-moderna) ao qual devemos nos integrar, é possível, então, afirmar que o travamento da crítica e da resistência na formação cultural é ainda mais presente e absoluto. A saída, diz o autor, pode estar na proposta de recuperação o projeto de formação cultural pela intersubjetividade, a partir da ação comunicativa preconizada por Habermas, filósofo que sempre foi associado e que sempre apresentou uma reflexão esclarecida sobre a questão da técnica na sociedade.

Portanto, poderíamos aqui abrir um outro capítulo para discutirmos as relações tecnológicas e os interesses culturais do lazer a partir do paradigma da ação comunicativa habermasiana. Mas essa sugestão fica para um outro momento, em um outro projeto, quem sabe!

### Referências:

- ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. In: \_\_\_\_\_. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ANTUNES, Scheila E. *A rua enquanto meio e mensagem lúdica: uma releitura da obra de Jardini Tombesi*. Monografia (Especialização em Pesquisa e Ciência do Movimento Humano). Santa Maria, RS: PPGCMH/Centro de Educação Física e Desportos/UFSM, 2004.
- BIANCHI, Paula. *Formação de professor de Educação Física permeada pelas tecnologias de informação e comunicação no Centro de Educação Física e Desportos da UFSM*. Monografia (Especialização em Educação Física Escolar). Santa Maria/RS: PPGCMH/Centro de Educação Física e Desportos/UFSM, 2006.
- CAMARGO, Luis Otávio *O que é lazer*. São Paulo: Círculo do Livro, 1986.
- CARTA CAPITAL. *Quinze sites que mudaram o mundo*. Ano XIII, n. 408, 30/agosto/2006.
- DUARTE, Rodrigo. *Teoria crítica da indústria cultural*. Belo Horizonte: Ed UFMG, 2005.
- DUMAZEDIER, Jofre. *Sociologia Empírica do Lazer*. São Paulo: Perspectiva/SESC-DN, 1979.
- DUMAZEDIER, Jofre. *Valores e Conteúdos Culturais do Lazer*. São Paulo: SESC, 1980.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1970.
- ELIAS, Norbet. *Sociedade de indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.
- FENSTERSEIFER, Paulo E. *A Educação Física e a crise da Modernidade*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 2000.
- FERES NETO, Alfredo. A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas. In: BETTI, Mauro (org.). *Mídia e educação física: novos olhares, outras práticas*. São Paulo: Hucitec, 2003
- FREITAG, Barbara. Sistema e "mundo vivido" em Habermas. *Revista do GEEMPA*, v.1, p. 61-71, jul.,1993.
- HACK, Cassia. *Lazer e mídia em culturas juvenis: uma abordagem da vida cotidiana*. Dissertação (mestrado em Educação Física). Florianópolis: PPGEF/UFSC, 2005.
- INGRAM, David. *Habermas e a dialética da razão*. Brasília: UnB, 1994.
- LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mndo moderno*. São Paulo: Ática, 1991.
- LÉVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- MARCELLINO, Nelson C. *Lazer e educação*. Campinas: Papirus, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Estudos do Lazer: uma introdução*. Campinas: Autores Associados, 1996.
- MORAIS, Régis de. *Educação, mídia e meio-ambiente*. Campinas: Alínea, 2004
- OROFINO, Maria Isabel. *Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade*. São Paulo: Cortez; Instituto Paulo Freire, 2005.
- PIRES, Giovani De Lorenzi. Aspectos socioculturais do lazer na vida cotidiana. In: BURGOS, Mirian; PINTO, Leila Mirtes M. (orgs.). *Lazer e estilo de vida*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002-a.
- PIRES, Giovani De Lorenzi. A mediação tecnológica do esporte como substituição da experiência formativa. *Corpoconsciência*, n.9, p. 23-39, 2002-b.
- PIRES, Giovani De Lorenzi. *Educação Física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 2002-c.
- SCHWARTZ, Gisele M. O conteúdo virtual do lazer: contemporizando Dumazedier. *Licere*, n. 6, v.2, dez/2003.
- TREVISAN, Amarildo L. *Pedagogia das imagens culturais: da formação cultural à formação da opinião pública*. Ijuí: Ed. UNIJUI, 2002.
- VIRILIO, Paul. *A arte do motor*. São Paulo: Liberdade, 1996.
- WOLTON, Dominique. *Internet, e depois? Teoria crítica das mídias*. Porto Alegre: Sulina, 2003.