

O CONTEÚDO VIRTUAL DO LAZER: CONTEMPORIZANDO DUMAZEDIER

VIRTUAL CONTENT OF LEISURE: CONTEMPORIZING DUMAZEDIER

Gisele Maria Schwartz¹

RESUMO: Esta reflexão centra-se no redimensionamento da proposta de Joffre Dumazedier sobre os conteúdos culturais do lazer, justificando a inserção de um novo conteúdo cultural contemporâneo, qual seja, o conteúdo virtual do lazer, evidenciando suas características e a possibilidade de utilização do mesmo como um elemento para a difusão da educação para o lazer.

PALAVRAS-CHAVE: Educação, Lazer, Internet, Dumazedier, Mídia

Um dos mais significativos estudiosos do fenômeno social do lazer foi Joffre Dumazedier, o qual, com precisão inigualável soube organizar e codificar as estruturas basais do lazer, em momento bastante oportuno, de grande ebulição e efervescência social.

As reflexões empreendidas por este estudioso se deram a conhecer desde os primórdios dos anos cinqüenta em diante, onde suas observações sociológicas foram aprofundadas e embasadas em dados empíricos que refletiam o clamor das circunstâncias sociais de sua época.

Com um olhar crítico e pontual, Dumazedier (1979) evidenciou, em sua obra *Sociologia empírica do lazer*, que este campo de estudo não passara impune aos desígnios proféticos da época do início do século, em que foram criados inúmeros obstáculos epistemológicos, os quais foram capazes de retardar o desenvolvimento e a difusão dos conhecimentos relacionados a esta temática.

O autor acentua que isto tem como causa algumas características específicas do lazer, como "... a plasticidade de suas fronteiras, a multiplicidade heterogênea de suas formas, a extensão oculta de suas implicações, a carga afetiva que carregam algumas de suas manifestações normais ou marginais, lícitas ou ilícitas..." (p.11).

É neste contexto social de contrastes que o autor debruça seu olhar reflexivo, salientando as mudanças na organização social do trabalho, ressoando daí alguns significados controversos atribuídos ao lazer, como uma realidade multipresente ou uma ilusão ideologizada; como um futuro substituto do trabalho alienado ou como

¹ Docente do Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista (UNESP/ Rio Claro). Doutora em Psicologia pela Universidade de São Paulo. Coordenadora do Laboratório de Estudos do Lazer (LEL/UNESP/RC).

elemento reduzido a passatempo tedioso, ou, ainda, enquanto tempo da mais livre expressão ou da pior manipulação ou repressão pessoal.

Neste quadro de posições contraditórias e de profundas ambivalências, o estudo sociológico do lazer foi por ele sistematizado, deixando claro todas as tendências axiológicas sobre seu conteúdo, permitindo uma incursão precisa sobre as origens de sua dinâmica, caracterizada pela revolução industrial, pelas condições coexistentes nas sociedades industriais e pós-industriais que lhe permitiram firmar-se enquanto conceito.

Nesta mesma obra anteriormente citada, Dumazedier salienta as intrigantes discussões e controvérsias a respeito do termo, o que o autor chamou de querelas das definições, juntamente com numerosos ensaios de classificação, os quais, aos olhos do autor representavam apenas um agrupamento com nomenclatura provisória do que, propriamente classificação.

É neste momento que o autor promove o conceito de “interesses culturais” (p.101), com a intenção de impor uma coerência aos diversos aspectos que permeavam a classificação do lazer, reduzindo esses inúmeros elementos componentes do universo do lazer em cinco conjuntos de “interesses pelos conteúdos culturais das atividades de lazer”, quais sejam: físicos, manuais, estéticos, intelectuais, sociais.

Esse agrupamento foi proposto em função da problemática vigente na cultura da época, como uma necessidade lógica de categorização, mas, o autor mesmo salienta a pluridimensionalidade desses conteúdos, onde um pode estar inserido em outro.

Esta sectarização do lazer em conteúdos culturais, ao longo de décadas, foram alvo de incessantes críticas por inúmeros estudiosos da área, os quais pautavam suas críticas na possibilidade de que procedendo-se desta maneira, isto é subdividindo-se o campo, poder-se-ia romper com o caráter de interação ou de totalidade inerente ao lazer. No entanto, esta proposta de classificação, a nosso ver, não compromete a integridade do lazer, uma vez que esta se apresenta como um elemento pedagógico interessante, justamente para se compreender a abrangência da área e um fator norteador para se aprofundar discussões e reflexões mais complexas.

Para explicar melhor a forma com que ele procedeu para organizar estes conteúdos, Dumazedier propôs esta categorização dos interesses conforme sua propriedade dominante: Por este termo o autor define a presença de uma propriedade “...logicamente necessária à existência desta atividade...” (p.102). Estas propriedades, então, correspondiam exatamente à essência dos interesses por ele propostos.

Operação nada simples, pois, a estrutura formal dos grupos de interesses teria que corresponder aos valores culturais referentes ao lazer na época, como “a livre expansão da personalidade física e mental dentro de uma participação ativa na vida cultural da sociedade.” (p.103).

Com a caracterização da sociedade pós-industrial, marcadamente em

relação à busca por inovação, Dumazedier aponta, já na época de seu estudo, a tendência dos interesses físicos e manuais variarem menos em relação às classes sociais e às gerações, do que os outros três interesses, os quais apresentavam uma relação maior com a vida laboral.

Outros fatores apontados pelo autor salientavam já o prenúncio de novas categorias, quando ele se referiu à cultura de massa, evidenciando que este compreende diversos conteúdos culturais em uma mesma palavra.

Para o autor:

... numa sociedade de massa caracterizada pela integração progressiva da maioria da população na participação dos bens de conforto e de lazer, os meios de comunicação de massa têm cada vez mais um papel central. Eles iniciam a maioria da população em formas novas de cultura, distintas ao mesmo tempo da cultura herdada da cultura oral de origem tradicional e da cultura humanista transmitida pelos sistemas escolares ou universitários. É este conteúdo dos meios de comunicação que é chamado de cultura de massa. (p.179).

Na época, quando o autor se referia a este conceito de cultura de massa, a maior representante dos meios de difusão era a televisão que, apesar de facilitar a transmissão de mensagens sobre os mais diversos conteúdos, poderia também ser responsável por mudanças de valores e formação de conceitos.

Para enfatizar sua preocupação a respeito do desenvolvimento cultural das populações urbanas de uma sociedade de massa, Dumazedier (1980, p.86) questionava se “...essa oferta, cada vez mais abundante de divertimentos obsedantes, fáceis ou vulgares, notadamente sob a influência de um sistema desregulado de distribuição comercial, não inibiria, a longo prazo, as mais nobres aspirações, que poderiam associar-se às atividades livres das massas”.

Quanto a esta inquietação, ele mesmo deu a resposta, enfatizando que, apesar da força que estes elementos têm para modificar o conteúdo dos conjuntos de relacionamentos, jamais poderão substituir uma conversa do tipo tradicional, em ambiente de grupo. Porém, o autor não nega que os conteúdos culturais sejam influenciados pela cultura de massa, o que, ao longo da caminhada pós-moderna representa uma característica, cada vez mais, marcante.

Há neste processo, inclusive, uma reação dialética apontada por outros autores, como nos estudos de Gozzo (s.d.), onde, além da possibilidade de transformação dos modos de experiência e dos padrões de interação das sociedades atuais, também há uma reação inversa, na mesma proporção, em que a comunicação de massa sofre a influência do próprio meio que a veicula.

Sobre a expressão “massa”, a autora salienta que o este aspecto deriva da acessibilidade e da amplitude relativas à audiência e que as informações veiculadas e captadas não acontecem de maneira apenas amorfa ou indiferente, mas, podem

representar um processo ativo, crítico e socialmente diferenciado, dependendo dos graus de concentração, de interpretação e de sentidos impressos.

Segunda a mesma autora, a comunicação de massa “... institui uma ruptura fundamental entre a produção e a recepção de bens simbólicos. Esses bens são produzidos para receptores que, de modo geral, não estão fisicamente presentes no lugar da produção e da transmissão ou difusão; eles são, literalmente, mediados pelos meios técnicos em que estão fixados e transmitidos” (p.137).

Esta característica, como evidencia ainda a autora, não é exclusiva à comunicação de massa, mas, expandiu sensivelmente com seu surgimento, pois o conjunto de produtores e receptores afetados por este processo foi ampliado.

A autora, em sua reflexão sobre o poder da comunicação de massa, evidencia outras características relevantes desse processo, como a possibilidade de aumento do acesso às formas simbólicas em tempo e espaços diferenciados, implicando, inclusive, na circulação pública dessas formas simbólicas, devido à acessibilidade maior.

O desenvolvimento dos diversos meios de comunicação, como jornal, livros, indústria da música, difusão televisiva e, especialmente, a conexão em rede, com as vias virtuais, promoveram o que a autora salienta como a emergência de modalidades de transmissão cultural para atender as novas finalidades e necessidades.

Muitos produtos veiculados sob esta configuração emergente podem ser semelhantes aos que aparecem difundidos nos sistemas tradicionais, no entanto, são consumidos de outra forma, evidenciando-se, a partir daí, um novo conjunto de técnicas e instituições que alteram sobremaneira e de modo significativo e axiológico, tanto as condições de transmissão quanto as de recepção.

Gozzo (s.d.) salienta, desta maneira, ser correto falar-se de uma nova modalidade de comunicação de massa (ou para a massa), ainda que seja bastante difícil traçar-se uma linha demarcatória muito evidente entre estas e as modalidades mais tradicionais. No entanto, os efeitos particulares das informações e o desenvolvimento da tecnologia utilizada para reorganização e reconstituição da interação social, tornam-se altamente significativos, tendo em vista que tais meios técnicos reverberam em impactos fundamentais no *modus vivendi* das pessoas, tornando possíveis outras formas e estruturas de interação em todos os contextos, tanto no âmbito do trabalho quanto no do lazer.

É neste momento, por todas estas características assinaladas e com base nas inúmeras inquietações contemporâneas, que podemos idealizar e propor uma reflexão acerca da existência atual de um novo conteúdo cultural no lazer, o conteúdo virtual, acrescentando-o aos seis anteriormente existentes, sendo cinco deles organizados pedagogicamente por Dumazedier (1979) e somados ao conteúdo turístico, proposto por Camargo (1998).

As características deste novo conteúdo cultural, que está sendo assimilado pelo contexto do lazer, promovem impactos interacionais de diferentes ordens, uma

vez que estes meios facilitam a relação têmporo-espacial, modificam a forma de ação das pessoas numa dimensão própria (valores e atitudes pessoais), também numa dimensão social, em relação ao outro e em uma dimensão receptiva, ampliando a “geopolítica” do que seja intimidade e padrão cultural, isto é conceito e comprometimento na relação com o mundo.

Este poder de interação pela simultaneidade virtual, amplia sobremaneira a contextualidade e aprimoram as relações de compartilhamento e a relação dialógica, sobrepondo-se aos limites anteriormente estabelecidos de tempo e espaço. Não se trata aqui de fazer apologia ao mundo virtual, mas de caracterizá-lo enquanto espaço de vivência de experiências de lazer. Apesar da ainda existente limitação financeira para se adquirir os objetos que possibilitam a comunicação virtual, as oportunidades de vivências deste tipo de experiência parecem crescer sensivelmente a cada ano, ampliando as condições de interatividade.

No entanto, mesmo com a possibilidade de utilização das características da comunicação de massa, no sentido de massificar a informação, o público que tem acesso a ela é heterogêneo e capaz de garantir diferentes padrões de respostas, sem serem massificados, com uma audiência que representa um sistema de grupos que são atrelados em função do veículo de informação.

Esta é, justamente a complexidade deste meio, uma vez que, na mesma proporção em que há a expansão e universalização, torna-se necessário, também, atentar para uma demanda diversificada, atendendo as diferenças e particularidades sócio-culturais, profissionais e de expectativas.

Juntamente com a característica da gama de opções oferecidas, do encurtamento da relação tempo-espaço e das modificações de padrões interacionais, um outro elemento importante é o da possibilidade de livre escolha, seleção e acesso às informações, com objetivos estritamente pessoais, onde o planejamento é pautado em referências de atendimento às expectativas individuais, com objetivos personalizados.

São incontáveis as possibilidades de informações advindas do mundo virtual, inclusive no que tange aos aspectos do lazer. O turismo, entre outros, pode ser um forte exemplo de adaptação efetiva. Como turismo, engloba-se tanto a possibilidade de viagens de reconhecimento, quanto de contemplação de locais, ou, ainda, de elementos particulares envolvidos com aprendizados. Mas, o conceito primário de turismo pressupõe deslocamento e um nível qualitativo como experiência cultural, conforme ressalta Camargo (2001). Com o desenvolvimento do mundo virtual, pode-se percorrer lugares, guardando-se as devidas proporções de significado, participar de eventos, conhecer pessoas, apreender determinados dados culturais, que, até então, ficavam restritos às férias ou fins-de-semana.

É evidente que a experiência em si é outra, no entanto, nesse universo de possibilidades oferecidas pelos meios virtuais, os espaços se tornam “macro-equipamentos”, parafraseando Pimentel (2002), que utilizou este termo quando evidenciava sobre a diversidade de elementos de entretenimento no âmbito

da relação lazer-turismo.

Ao adentrar-se o mundo virtual, relacionando-o com o universo do lazer, pode-se identificar elementos que se tornam específicos para as vivências, como é o caso do uso da rede internet de comunicação e dos jogos virtuais, a título de exemplo.

As características da comunicação em rede são especialmente baseadas na relação quantidade de informação-tempo-espaço, onde o indivíduo tem a condição de criar, gerenciar e distribuir mensagens globalmente. Isto afeta sensivelmente as concepções sobre os outros conteúdos culturais, levando-se em conta que em nenhum deles, esta dimensionalidade e esse caráter descentralizador e, ao mesmo tempo, aglutinador, são encontrados, justificando-se, novamente, a necessidade de um olhar específico a este interesse cultural do lazer.

Estes elementos associados favorecem uma nova visão relacionada à atuação profissional na educação para o lazer. A conexão em rede não é uma novidade em si, porém, tomá-la enquanto mais um componente do conteúdo cultural no âmbito do lazer é de algum modo atual e decorrente da necessidade de revitalização e de complementação dos conteúdos propostos anteriormente, com a evolução contemporânea, tornando-se importante sua ressignificação nesta área.

As informações veiculadas são transmitidas por meio de supervias eletrônicas com objetivos diversos e para contemplar interesses heterogêneos dos diferentes usuários, favorecendo espaço de disseminação dos conteúdos educacionais do lazer, conforme já evidenciado em Schwartz, et al. (1998).

Além do uso da rede internet de comunicação, outro elemento virtual que se tornou bastante evidenciado nos últimos tempos foi o jogo virtual, vivenciado com a utilização de aparelhos sofisticados ou com o uso do computador. Neste tipo de modalidade, há uma nova relação e, até mesmo, um novo dimensionamento dos aspectos competitivo, onde o adversário, por ser virtual, sugere alterações nesta dinâmica, conforme evidenciaram Viviani; Schwartz (2002).

Alguns estudos datados das últimas décadas foram desenvolvidos, evidenciando diversas características específicas da utilização da rede, como em relação à possibilidade de transformação dos relacionamentos travados na rede em experiências concretizadas no plano real, conforme estudos de Andries et al. (1997).

Em suas reflexões, Gandra (1997) salientou a autenticidade e o anonimato promovidos pela rede como fatores essenciais para a participação das pessoas com menor tensão, tendo em vista que a relação não presencial pode tornar o indivíduo mais espontâneo, ou, ainda, camuflar qualquer desconforto que a relação frente-à-frente é capaz de gerar, em qualquer nível de atividade.

Este aspecto característico da comunicação virtual, o anonimato, também foi salientado nos estudos de Mattos (1997), evidenciando as possibilidades de camuflagem de ações e personalidades, inclusive desviantes, uma vez que os indivíduos que se utilizam do meio virtual para se relacionarem ficam extremamente

mais à vontade para exporem apenas o que acharem relevante no momento do entrosamento, independente da forma real de sua personalidade.

Quando o foco recai sobre a relação entre a utilização da rede internet e o lazer, Schwartz et al. (2000) evidenciaram em seus estudos que a procura de divertimento e de aprimoramento da relação interpessoal foram os principais objetivos para acesso à rede.

Werneck (1999) também salientou o imaginário permeado na rede e suas contribuições para a vivência de experiências críticas e criativas no âmbito do lazer.

Ao pesquisarem sobre o papel da internet como elemento para o aprimoramento da educação para o lazer, Schwartz; Silva (2000) evidenciaram a ampliação desse papel educativo, anteriormente apenas vinculado ao âmbito da escola formal, com a possibilidade de contribuição nos níveis pessoal e social, com ênfase, inclusive no espírito de cidadania e de direitos, interferindo, também, na própria concepção de estilo de vida.

No conteúdo virtual do lazer são, inclusive, preservadas as relações com a vontade humana de se distrair e se entreter, quando estão fazendo algo prazeroso e que represente experiência significativa, conforme evidencia Marcellino (1983), ao caracterizar o lazer.

Neste sentido, a utilização da mídia virtual propiciando o conhecimento acerca da natureza e dos valores do lazer, dos custos e benefícios da participação, delinea, inclusive, novas perspectivas de atuação para o profissional do lazer e fomenta novas reflexões no campo educacional, no sentido de se ampliar as perspectivas de acesso a este tipo de linguagem.

Cristalizar certos conceitos, tratando-os como dogmas pode descaracterizar o aspecto dinâmico, mutável e independente do lazer. Assim como Dumazedier (1979) já evidenciara, o lazer tem estreita relação com um conjunto de ocupações, escolhidas livremente pelo indivíduo, após os envolvimento profissionais, sociais e familiares, com intuítos diversos de divertimento, recreio e entretenimento, ou para seu desenvolvimento, ou, ainda, no sentido de aprimorar a participação voluntária e sua capacidade criadora.

Ainda que esta definição possa ter sido complementada posteriormente por outros autores que se debruçaram sobre esta temática, especialmente com a perspectiva de considerar outros elementos, como a atitude propensa ao lazer, sugerida por Gaelzer (1979), sua natureza não sofreu tantas alterações, a não ser sobre as diferenças de usufruto ou de seus conteúdos culturais, os quais precisam ser constantemente atualizados, na perspectiva de acompanhar a dinâmica cultural envolvida.

O conteúdo virtual não representa apenas uma nova "roupagem" para os outros conteúdos, mas, configura-se como um elemento do tempo presente, com linguagem própria, capaz de alterar, até mesmo, o setting vivencial, isto é, onde a pessoa pode usufruir de novas dinâmicas de acesso cultural, exigindo, novas posturas, novas demandas e novos olhares, sem o ranço preconceituoso que

normalmente perpassa toda e qualquer novidade.

Cabe aos profissionais do campo do lazer, buscarem compreender estes recursos, capazes de intervir positivamente na disseminação dos complexos elementos que permeiam a área em questão, dinamizando ações inclusivas, capazes de aprimorar a educação para o lazer.

Esta reflexão não está fechada em dogmas e nem teve qualquer pretensão outra, a não ser lançar inquietações que perpassam a contemporaneidade, evidenciando mais um ponto de partida para novas perspectivas de ação.

Frente à perspectiva do bios midiático, termo este adotado por Sodré (2002), percebe-se a refiguração imaginosa da vida tradicional e uma redescritção da realidade, cujo pensamento incorpora nova ordem tecnológica, com a possibilidade de redimensionamento das experiências individuais em contato com o mundo virtual, evidenciando “um novo sentido ético-político para o empenho ativo de reorganização do nosso estar-no-mundo” (p.255).

Com a perspectiva da virtualidade, inclusive envolvendo o lazer, adentramos uma nova etapa histórica, a qual tem, para a humanidade, grandes repercussões sociais e onde se comprova esse caminhar dialético entre o inteligível e o sensível, caracterizado no novo processo de re-criação da realidade cultural vigente.

REFERÊNCIAS

- ANDRIES, E.; FAJARDO, K.; VEIGA, V.Q. Nunca te vi, sempre te amei. *Internet World*. Rio de Janeiro: v.2, n. 19, p. 38-44, 1997.
- CAMARGO, L. O. de L. *Educação para o lazer*. São Paulo: Moderna, 1998.
- CAMARGO, L. O de L. Sociologia do lazer. In: ANSARAH, M. G. dos R. *Como aprender, como ensinar turismo*. vol. 2. São Paulo: Senac, 2001, p. 235-276.
- DUMAZEDIER, J. *Sociologia Empírica do Lazer*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- _____. *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo: Sesc, 1980. (Lazer 3)
- GAELZER, L. *Lazer, Benção ou Maldição*. Porto Alegre: Sulina, 1979.
- GANDRA, J.R. O amor nos tempos do mouse. *Internet World*. Rio de Janeiro: v.2, n. 15, p. 16-21, 1997.
- GOZZO, V. M. *O processo de comunicação: teoria e prática social*. São Paulo: Fian, s.d.
- MARCELLINO, N. C. *Lazer e Humanização*. Campinas: Papirus, 1983.

MATTOS, M. Mas, afinal, por que o IRC vicia? *Internet World*. Rio de Janeiro: vol. 2, n. 17, p. 48-50, 1997.

PIMENTEL, G. G. de A. *Lazer: fundamentos, estratégias e atuação profissional*. Maringá: Bertoni, 2002.

SCHWARTZ, G.M.; SILVA, R.L.; ZANCHA, D.; FERREIRA, M.L.C. A Internet como espaço de lazer. In: Simpósio Internacional de Ciências do ESPORTE, 21, 1998, São Paulo. *Anais...São Paulo, 1998*.

SCHWARTZ, G. M.; SILVA, R. L. Internet: uma perspectiva para o profissional na educação para o lazer. In: Encontro Nacional de Lazer e Recreação, 12, e Encontro Latino Americano de recreação e Lazer, 4, 2000, Camboriú, *Anais...Camboriú: Universidade do Vale do Itajaí, 2000*. p.492-498.

SCHWARTZ, G.M.; SILVA, R.L.; ZANCHA, D.; FERREIRA, M.L.C. Leisure Education through Web. In: WORLD LEISURE CONGRESS, 6, 2000, Bilbao, *Anais...Bilbao, 2000*.

SODRÉ, M. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

VIVIANE, L.H.S.N.; SCHWARTZ, G.M. A questão da violência e os jogos virtuais. In: XIV CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNESP, 14, 2002, Presidente Prudente. *Anais...Presidente Prudente: Unesp, 2002*.

WERNECK, C.L.G. Brincando na internet: uma análise sobre o imaginário presente nos bate-papos virtuais. *Licere, Belo Horizonte*, v. 2, n.1, p.79-90, 1999.

ABSTRACT: This reflection aimed to redimensioning the proposal of Joffre Dumazedier about cultural content of leisure, justifying the insertion of a new contemporary cultural content, the virtual content of leisure, evidencing its characteristics and possibilities as an element to defuse leisure education.

KEYWORDS: Education, Leisure, Internet, Dumazedier, Media

Endereço do(a) autor(a)

Gisele Maria Schwartz

LEL - Laboratório de Estudos do Lazer

Departamento de Educação Física – UNESP - Campus de Rio Claro

Av.24 A, nº 1515, Bela Vista, Rio Claro – SP

Endereço eletrônico: schwartz@rc.unesp.br

Recebido em: 15/09/2003

Aceito em: 20/11/2003