

**LAZER SOBRE RODAS NO CARTÃO POSTAL: TICS/MÍDIA E  
SOCIALIZAÇÃO DE SKATISTAS DA ORLA DE ATALAIA EM ARACAJU/SE**

**Recebido em:** 24/05/2013

**Aceito em:** 22/10/2013

*Paula Aragão*<sup>1</sup>

Rede Municipal de Graccho  
Cardoso – SE – Brasil

*Giovani De Lorenzi Pires*<sup>2</sup>

Universidade Federal de Santa Catarina  
Florianópolis – SC – Brasil

**RESUMO:** O presente estudo constitui um dos eixos de análise de pesquisa realizada com skatistas do grupo *Aracaju Family*, frequentadores do Skatepark, equipamento do complexo da Orla de Atalaia em Aracaju/SE. Trazemos apontamentos e reflexões acerca da presença das TICs/mídia no cotidiano skatista, em vistas a esta recorrência como um fator que participa das experiências no espaço e tempo do lazer, e considerando as suas implicações no processo de socialização do grupo. Constatamos, por meio das informações descritas no diário de campo, a partir da observação participante, das entrevistas e do acompanhamento dos perfis no facebook a presença das tecnologias e a mídia em geral, destacando a rede social como um diferencial dentre os elementos encontrados. Consideramos que a amplitude da presença das TICs/mídias atinge também o profissionalismo do skatista e, sobretudo, promove a ancoragem territorial à realidade virtual.

**PALAVRAS CHAVE:** TICs/mídias. Atividades de Lazer. Socialização. Skatista.

**LEISURE ON WHEELS ON POST CARDS: COMMUNICATION AND  
INFORMATION TECHNOLOGIES (CIT)/MEDIA AND THE  
SOCIALIZATION OF SKATERS IN THE ATALAIA SHORE IN ARACAJU/SE**

**ABSTRACT:** This paper is one of the analysis axes of a research conducted with a group of skaters who call themselves *Aracaju Family* and who frequent the *Cara de Sapo Skatepark*, an equipment of the Atalaia Shore complex in Aracaju/SE. Notes and reflections about the presence of CIT/media in the day-by-day of skaters are brought up, which take in consideration the recurrence of this event as a factor that participates in the process of experience in space and leisure time, and considers its implications in the socialization process of the group. Through the information described in the field

<sup>1</sup> Mestre em Educação Física pelo Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF/UFSC), pesquisadora no LaboMídia UFS/UFSC.

<sup>2</sup> Prof Doutor/orientador do Programa de Pós-graduação em Educação Física (PPGEF/UFSC) e Coordenador LaboMídia-UFSC.

journal, the participant observations, the interviews, and by monitoring Facebook profiles it was possible to notice the presence of technology and media in general, highlighting the social network as a differentiator among the other elements found. The breadth of the presence of CIT/media is also considered to affect the professionalism of the skaters, but mainly to promote territorial anchoring to virtual reality.

**KEYWORDS:** CIT/media. Leisure Activities. Socialization. Skaters.

## INTRODUÇÃO

O tema do presente texto se constituiu de forma transversal aos eixos de análise da pesquisa *Lazer sobre rodas no cartão postal: identidades e socialização no Skatepark em Aracaju-SE*<sup>3</sup>, cujo cenário de pesquisa é o equipamento de lazer “Cara de Sapo Skatepark”, parte do complexo público da Orla de Atalaia, em Aracaju/SE. Como espaço propício a práticas de lazer, proporciona também diversas formas de interação social entre pessoas de várias idades, principalmente crianças e jovens. Apresentamos aqui uma reflexão sobre o papel atribuído à mídia em geral e às tecnologias de informação e comunicação (TICs) por um grupo de skatistas que frequenta a pista e que revela as faces do lazer e o processo de socialização no seu cotidiano.

Como fundamentação, expõe uma constituição teórica e política do lazer numa perspectiva dialética, a um só tempo como direito do cidadão e dever do Estado, levando em consideração sua complexidade e suas dimensões interdisciplinar e multifatorial (MARCELLINO, 2007). Outros elementos para a contextualização teórica junto ao lazer é a constituição de culturas jovens no contexto urbano como fator potencial do surgimento de formas de socialização (MACHADO PAIS; BLASS, 2004) e a presença das TICs/mídia<sup>4</sup>, como elementos constantes nesse processo.

<sup>3</sup> Dissertação de mestrado apresentada no PPGEF/UFSC, em 18/02/2013 (ARAGÃO, 2013).

<sup>4</sup> A expressão TICs/mídia, usada nesta pesquisa, refere-se tanto às novas tecnologias digitais de informação e comunicação, como celulares, smartphones, tablets, PCs (e os espaços virtuais acessados por eles, como sites, portais e redes sociais), quanto aos suportes tradicionais da mídia, como jornais, revistas, televisão, rádio, etc.

A discussão sobre as TICs/mídia e a forma como se tornam parte do dia-a-dia dos skatistas se mostra relevante em virtude da sua recorrência nos dados obtidos em campo e no fato de que a nossa sociedade sofreu grandes mudanças que afetaram a dinâmica cultural das sociedades e não poderia ser diferente nos campos do lazer, como afirmam Pires; Antunes (2007), sugerindo que tais mudanças tenham sido provocadas, particularmente, “pelo advento e relativa popularização das inovações tecnológicas” (p. 91).

Adotamos de Marcellino (2007) uma fundamentação que define o lazer como a cultura vivenciada no tempo liberado, momento em que as pessoas se permitem estar compartilhando o espaço com outras que possuem ao menos um objetivo em comum; se dão a conhecer aquelas que não fazem parte do seu círculo social; convivem em grupos distintos. O espaço-tempo de fruição do lazer proporciona ao cidadão a convivência e, com isso, o processo de socialização. Assim, os grupos constituídos por jovens aparecem dentre outras pesquisas, em Honorato (2005), com a formação de grupos/tribos no âmbito escolar, e Uvinha (2001), que pesquisou skatistas em espaços públicos do ABC paulista.

Assim sendo, o surgimento de novos grupos sociais nos contextos urbanos da sociedade atual não acontece por acaso, isso faz parte da conformação contemporânea. Os grupos possuem uma forma própria de organização, em que os indivíduos se aproximam por identificações, pelas significações e valores atribuídos às práticas em comum, estes são aspectos imprescindíveis à caracterização das culturas jovens (MACHADO PAIS; BLASS, 2004).

Consideramos que estes grupos são constituídos a partir da socialidade apresentado por Simmel (2006) como momento em que a relação social se apoia em um

conteúdo e uma finalidade que se distanciam da hierarquia e organização comum entre as pessoas nos âmbitos da família, do trabalho, do ensino, etc. O processo da socialidade, ou seja, a socialização seria uma espécie de formação a partir do próprio contato voluntário entre as pessoas no cotidiano, onde características pessoais e subjetivas aparecem sem reservas aos demais envolvidos.

É este processo que envolve a formação das culturas juvenis do nosso tempo, a partir dele grupos sociais se formam e convivem nos mais diferentes espaços sociais. Destacamos neste recorte um dos fatores que hoje interfere e é inerente ao processo de socialização dos grupos: as tecnologias e mídias em geral.

Como exemplo, pode-se referir ao estudo de Costa; Pires (2007), que identifica no âmbito escolar os grupos – particularmente de jovens – que se formam a partir de identificações com a moda/indumentária e adereços utilizados. Então, seja no âmbito escolar ou em outros espaços públicos, é possível notar a presença destes grupos que compõem o âmbito das culturas juvenis. Suas formas de ser e estar nos lugares e seus modos e apropriação dos espaços e “modos de fazer”, como define Certeau (1994), são reconhecidos, cuja modalidade de lazer propicia o conjunto de aspectos trazidos por estes grupos nos espaços públicos.

É interessante observar como as novas possibilidades de comunicação tecnologicamente mediadas, sobretudo das redes sociais, contribuem para o processo de organização e construção interna e coletiva dos grupos em seu lazer. Hack; Pires (2007, p. 13) explicam que não é possível “refletir acerca da temática do lazer e mídia nas culturas juvenis sem o entendimento de que ela está inserida num todo complexo, permeado pelas inter-relações dos subsistemas que conformam a cotidianidade”, revelando-se a necessidade de compreender como socializações se configuram entre os

jovens a partir dos seus valores e significados enquanto grupo; detectar estas aproximações e apropriações em relação às TICs/mídia nos espaços aonde os jovens constroem o seu cotidiano.

Nesse sentido, a Orla de Atalaia (AO), um dos mais conhecidos cartões postais de Aracaju e do Estado de Sergipe, constituiu-se num cenário bastante propício para os propósitos desse estudo por suas condições em termos de intervenção pública de lazer urbano e por ser um local público aonde as pessoas se encontram em equipamentos, dias e horários diversificados. O Skatepark, equipamento deste complexo, é reconhecido como um lugar apropriado para o encontro e surgimento de modos de socialização entre skatista. É nele que encontramos a *Aracaju Family*, grande grupo de skatistas que frequenta o equipamento com o intuito de aproveitar tempo e espaço com a modalidade de lazer da sua preferência, o skate.

Esta expressão que designa o grupo dos considerados skatistas aracajuanos, esteve presente no campo de pesquisa por quase todo o tempo de investigação. Era sempre direcionada aos skatistas que depois da conquista do Skatepark como a principal pista e principal local de encontro dos skatistas aracajuanos e outros que, mesmo sem ter nascido no Estado, são considerados desta *família*.

Assim, apresentamos a situação-problema da pesquisa a partir da reflexão sobre a presença da mídia e tecnologias em geral no cotidiano do lazer skatista, as quais reconfiguram o processo de socialização dos jovens skatistas. Neste sentido, como objetivo, buscamos identificar as formas de configuração da presença das TICs/mídia no lazer desses jovens frequentadores do Skatepark, considerando as suas implicações no processo de socialização do grupo.

É notória a presença das tecnologias e dos meios de comunicação (atuais ou tradicionais) em torno do cotidiano destes jovens que têm como centro de interesse uma atividade de lazer. Então, a partir dessa proximidade entre lazer, grupos sociais e tecnologia podemos fazer os seguintes apontamentos para possível exercício de análise:

a) As TICs/mídia podem ser analisadas quanto ao que promovem no convívio da *Aracaju Family*: conformadoras de uma forma “virtual” de ser grupo ou como atividade complementar, extensão do convívio “real” dos seus componentes?

b) Sendo o lazer um campo social que contribui para a aproximação das pessoas, como estes aspectos se intensificam na sociedade contemporânea, em que a tecnologia é cada vez mais presente?

c) Considerando a relação dialética do próprio lazer com o trabalho, como as TICs/mídia contribuem para a relação do lazer com o profissionalismo no contexto skatista?

### **Os Caminhos Metodológicos da Pesquisa**

Os traçados metodológicos revelam o “caminho do pensamento”, considera Minayo (2010). Nesta pesquisa, do tipo observação participante, tais traçados foram norteados pelo desbravamento de um caminho sob um processo investigativo de busca de significados dentro de um contexto social de lazer. Processo cujo esforço de observação participante e produção de um Diário de Campo revelou com detalhes o contexto e ajudou no processo de aproximação e entrevista com os sujeitos.

A fase empírica da pesquisa<sup>5</sup> ocorreu durante quatro (4) meses, desdobrada em i) *aproximação/observação* e ii) *realização de entrevistas*. Na primeira, registramos a caracterização do equipamento, a organização do grupo e distribuição em seu espaço; a

---

<sup>5</sup> Pesquisa registrada no CAAE com parecer de aprovação sob número 01221012.6.0000.0121.

frequência de ocupação, os dias e os horários, a caracterização de alguns dos seus frequentadores e suas relações interpessoais. Já as entrevistas ocorreram em grupo, duplas e individualmente, totalizando trinta e cinco (35) entrevistados, abrangendo uma faixa etária entre 10 e 38 anos.

Além das entrevistas, no segundo momento também se deu acompanhamento dos perfis de trinta (30) skatistas do grupo na rede social Facebook, durante os meses de março, abril, maio e ainda algumas informações de junho e julho, por serem pertinentes à pesquisa. Na rede social foram recolhidas imagens e mensagens postadas e compartilhadas pelos skatistas, materiais que de algum modo apresentavam relação com os temas principais da pesquisa geral: identidade e socialização.

Na discussão geral do estudo, o tema lazer, identidade e socialização foram tomadas como principais categorias analíticas. Contudo, percebemos neste processo que os elementos relacionados às TICs/mídia atravessavam essas categorias de estudo, muitas vezes interligando-as. Por isso, veremos a seguir relatos da aproximação do campo e os dados colhidos entre DC, acompanhamento na rede social e trechos de entrevistas. Toda a descrição e discussão subsequente refere-se ao equipamento, aos skatistas e à forma como as diversas tecnologias aparecem nesse contexto e contribuem à interação social entre os sujeitos estudados e suscitam novas interpretações dessa interação.

### **TICs/MÍDIA: IMPLICAÇÕES NO CONVÍVIO SKATISTA**

As tecnologias e a mídia parecem ser imprescindíveis no cotidiano jovem atual, onde a criação de diversas formas de utilização das mesmas constituem inclusive as relações sociais eletronicamente mediadas. Esta é uma realidade premente a partir das formas de comunicação possibilitadas pelos meios, um modelo social que, de acordo

com Martín-Barbero (2008), é responsável por parte da *des-ordem* (nova ordem) social junto à emergência de novas sensibilidades e denominado de frágeis “totalidades virtuais” por Bauman; Vecchi (2005).

Constatamos que a modalidade de lazer skate, observada no equipamento Skatepark, proporciona uma forma de convívio social capaz de constituir aproximações entre os seus frequentadores para além de compartilhamento casual. O grupo estabelece, no convívio e no compartilhamento social concreto, aspectos que com o tempo se naturalizam no cotidiano.

A presença das TICs/mídia em pesquisas sobre o lazer não se faz muito presente, contudo, aparece em pesquisas específicas com a modalidade skate ora como documento, ora como dados ou fontes de análise, até mesmo na constituição histórica da modalidade, como encontramos em Brandão; Honorato (2012) e muitos dos seus colaboradores. TICs/mídia estão cada vez mais presentes no cotidiano, pois, na sociedade contemporânea vivemos o tempo dos fluxos de informações, conhecimentos e imagens aparentemente construídos de formas independentes.

Essas características introduzem novas estruturações sociais quanto às relações entre os indivíduos e as novas formas de agrupamentos, provocando maneiras diferentes de se situar nos tempos e espaços, e produzindo um novo desenho (para o próprio grupo do skate) para a sociedade.

As tecnologias rompem ou reestabelecem as fronteiras possibilitando novas interações e construções dos sujeitos com o tempo e o espaço, mas também a simbiose entre trabalho e lazer. Para todo o aparato tecnológico e midiático detectado em campo encontramos também funções distintas delegadas a ele e em virtude dessa ocorrência destacamos aqui algumas ações do cotidiano skatista, sendo que neste momento

elegemos a presença das TICs/mídia o fator que implica diretamente nos horizontes profissionais dos skatistas.

### **Skate, TICs e mídia: produzindo imagens e aproximando-se da modalidade de lazer**

No desenvolvimento da pesquisa havia a preocupação de os sujeitos, ao serem observados, passassem a “atuar” como personagens, negando a naturalidade do seu cotidiano, escolhendo “posar” para a câmera. Era uma possibilidade... Contudo, a mais natural das reações foi o que se obteve com esses registros, pois o dia-a-dia do skatista o aproxima com muita intensidade de aparelhos fotográficos e de vídeo, tanto por eles mesmos, quanto pela presença constante de turistas - relembramos aí que a pista está situada no maior ponto turístico do Estado, a Orla de Atalaia.

Em sua rotina diária os skatistas estabelecem metas de desempenho nas manobras, o que leva a convidar amigos, skatistas também em sua maioria ou aficionados, para fazerem vídeos das suas ideias mais instigantes e desafiadoras. Nicolaci-da-Costa (2012) atesta que um dos novos horizontes profissionais se desvela *on line*, na rede mundial de computadores, a *internet*. Assim, a autora considera tal via como uma plataforma cada vez mais explorada pelos jovens, na divulgação da sua criatividade.

Por isso, no âmbito skatista, quanto mais difícil for a manobra, melhor e mais emocionante será o vídeo, cujas filmagens e fotografias são postadas na internet, seja em sites de vídeo ou redes sociais, espaços que servem como espécie de vitrine para possíveis patrocinadores. As mídias e TICs fazem parte do seu cotidiano. Câmeras filmadoras e fotográficas profissionais, câmeras fotográficas comuns e aparelhos celulares são utilizados com muita frequência para seus registros.

No diário de campo, no registro do primeiro dia de observação (14-01-12) temos a descrição de uma skatista sendo filmada. Era feita uma tomada a cada tentativa de sequência de manobras pelo cinegrafista, o qual realizava seu trabalho também sobre um skate. Ação comum, pois normalmente adeptos do skate, porém se divertem e trabalham ao mesmo tempo com a produção das imagens.

Destacamos tanto a produção através das tecnologias de informação e comunicação quanto à utilização dos mais diversos meios de divulgação para expor grande parte da produtividade skatista, contida em um misto de trabalho e lazer. Neste sentido, buscamos em Almeida; Machado Pais (2012) uma explicação para a transformação de atividades criativas em horizontes profissionais. Para eles existe uma condição atual de profissionalismo constituído por originalidade, colaboração, competição, dia e noite, lazer e trabalho, processo e produto, enfim, uma gama de competências e práticas que apresentam e combinam aspectos dicotômicos e binários.

Apontamos aqui que a dedicação aos vídeos, fator detectado no cotidiano do skatista e que se encontra, normalmente, vinculado à condição profissional pode estar apresentando um destes novos horizontes profissionais que são considerados em dois campos de possibilidades de acordo com Almeida; Machado Pais (2012): da *profissionalização da criatividade* e *criativização da profissão*. Sendo que as profissões criativas surgem em consequência de criatividades professadas, o que em todo caso, é decorrência do desejo de profissionalizar criatividades no mundo da juventude atual para os autores.

Assim, mesmo o skate como uma das faces do lazer que carrega uma carga de contracultura também, na atualidade pode estar se transformando em um horizonte profissional onde elementos como criatividade, ludicidade e profissionalismo coabitam.

(Diário de Campo, 04/02/2012) [...] neste momento, na pista, alguém filma um dos que mais se destacam até então. Ele está à espera, na esperança de que consiga a imagem de acerto da manobra no corrimão (não sei o nome da manobra), parece ser um amigo cinegrafista, que pacientemente vê o skatista errar diversas vezes, mas permanece ali intacto até que vem a manobra certa e uma vibração de vitória.

Sobre isso, identificamos o seguinte entendimento: assim como um grupo qualquer de jovens que quer guardar boas lembranças de uma época, skatistas não são diferentes, para tanto, a edição de vídeos e, em menor proporção, as fotografias, foram transformadas nos principais meios de divulgação do próprio skatista. Tais formas de divulgação servem como uma “autopropaganda”, na qual ele expõe seu potencial e veicula através da internet, construção que conduz a pensarmos que é uma forma da modalidade skate estar entrando na “economia criativa” discutida por Nicolaci-da-Costa (2012).

(Diário de Campo, 15/02/2012) [...] é dia de filmagens. Eles fazem várias tomadas para acertar a manobra inédita, sempre um “pico” diferente. É sempre muito inusitada a forma de traspor o obstáculo e eles fazem questão de registrar para fazer a divulgação do seu trabalho... Sempre feita na internet, nos sites específicos de skatistas, pois é onde normalmente os patrocinadores buscam novos talentos... Eles arriscam a possibilidade, mas ainda assim, se não encontram apoio já vale o fato de ter um vídeo inédito postado. Adoram ser vistos pelos seus pares!

Lazer e profissionalismo se encontram e se entrecruzam na mesma experiência. São amigos e profissionais que constituem essa esfera. Os dias de filmagens e fotografias são contemplados com o momento do lanche entre cinegrafistas/fotógrafos e skatistas, momento em que o comum é acontecer somente com pessoas conhecidas, respeitadas e muito amigas. Estes instrumentos aproximam skatistas, mas também os aproximam de outras pessoas que também fazem parte daquele contexto como bikers (que andam na modalidade BMX) e patinadores, na possibilidade de produção de vídeo e no compartilhamento dos mesmos na internet.

Notamos também que as tecnologias aproximam e fazem recordar outros tempos e possibilitam a continuidade de aproximações entre skatistas *das antigas*, aqueles que já desafiavam as ruas antes do Skatepark, e a *nova geração*<sup>6</sup>. Os vídeos *Aracaju Family*<sup>7</sup> postados no *You Tube* e compartilhados na rede *Facebook*, recompõem imagens da época em que muitos andavam nas ruas e os novos que vieram após a construção da pista. Momento oportuno para o exercício de aproximação de muitos skatistas.

### Skate e as “Velhas” Mídias

Cotidiano e tecnologias são inseparáveis, são espaços – com exceções – interdependentes, são elementos essenciais ao conhecimento plural da Família Skate de Aracaju. Além disso, as tecnologias constituem formas de comunicação e, de acordo com Rocha; Silva (2008), os jovens não hesitam em apropriar-se da cultura midiática, dentre outras, que em seus fragmentos torna-se múltipla e também plurivocalizada. Isso mostra as diferentes e múltiplas vozes da mídia no contexto skatista.

Existem, neste contexto, meios que permitem uma interação comunicacional dispersa, como revistas, pequenos jornais (pioneiros na cultura skatista e que hoje abrange o meio eletrônico), portfólio e coleções de impressos.

As revistas fizeram e fazem parte do próprio estilo skatista como percebemos no resumo histórico de Brandão (2012), a exemplo de revistas especializadas ou não, que acompanham o movimento desde os seus primeiros passos no Brasil, na década de 1979. Este foi o principal meio responsável pela disseminação do skate e seu estilo em muitos lugares logo no início do movimento.

---

<sup>6</sup> Expressões usuais entre os skatistas e utilizadas para referir-se aos skatistas mais velhos e mais novos respectivamente.

<sup>7</sup> <http://doistemposskatevideos.com/aracaju-family-cinema/>;  
<http://sodartskateboard.blogspot.com.br/2012/07/aracaju-family.html>.

As revistas nacionais mais fiéis ao público skatista, há algumas décadas, são as citadas *100% Skate* e a *Tribo Skate* (ambas com versão *on line*) são sempre referidas pelos skatistas entrevistados; elas são de alcance nacional, característica responsável por apresentar, em larga escala os novos skatistas, os ídolos nacionais e internacionais e ‘picos’ em muitas regiões do planeta. As revistas regionais também possuem tais características, mas com um público reduzido.

Das revistas citadas em entrevistas, algumas já não existem, mas todas aparecem como meios de informação e de atualização e como meios de apreciar aqueles que estão ganhando visibilidade no amadorismo ou profissionalismo. Deste modo, a *Method*, a *Over All*, a *Yes*, a *Oxe* e o jornal *Folha da Praia* (este último era distribuído na praia de Atalaia na década de 1990).

Para além desse alargamento de possibilidades, os meios impressos permitem o contato entre skatistas admiradores e curiosos na pista. Muitos se reúnem para folhear suas páginas e dialogar sobre novas manobras, skatistas que estão andando em outros Estados, o agendamento de campeonatos, dentre outros interesses. Esta é uma das vozes que caracteriza a plurivocalidade dos meios apontada por Rocha; Silva (2008).

A reunião permite a aproximação e o diálogo em grupo, na maioria das vezes, proporcionado pelo difícil acesso ao meio, tanto pelo pequeno número de exemplares e reduzida visibilidade de alguns, quanto pelo alto custo das revistas de alcance nacional. Assim, o detentor de uma revista normalmente compartilha com os demais na pista e agrega grande número de pessoas discutindo sobre os mais diversos assuntos pautados no veículo impresso.

A importância desse meio impresso é tanta no contexto skatista que o Museu do Skate, espaço móvel criado e disponibilizado para visita durante o *Nordeste Skate*

*Legend*<sup>8</sup>, atraiu um grande número de visitantes nos dias do evento. Nele, encontrava-se uma coleção de revistas das décadas de 80, 90 e dos anos 2000, que fazia referência a skatistas sergipanos e outros skatistas que fizeram parte dessa história na Região. Neste caso, as revistas aparecem como resgate de uma memória, a velha guarda do skate provoca uma curiosidade da nova geração para conhecer ou ver o início do profissionalismo dos seus ídolos locais.

Outra forma de aproximação às mídias se dá por meio de coleções particulares, que também aguçam a curiosidade e proporcionam uma aproximação entre profissionais, amadores e iniciantes. Composto por recortes de revistas e jornais, encontramos no campo de observação o Portfólio do Fábio Galinha (36 anos), contendo entrevistas, vídeos, reportagens, fotografias, um verdadeiro álbum recordação da sua época de amador e profissional. Coleções de revistas também trazem à memória outros tempos do skate, como vimos em muitos números da *Tribo Skate*, do skatista Califórnia (18 anos).

Além de citar as revistas como meios de comunicação que integram o meio estudado, encontramos também neste rol de meios de comunicação de massa a televisão. TV e revistas estabelecem no âmbito skatista uma forma de aproximação com essa cultura jovem difundida pelos mesmos desde as suas primeiras manifestações. Apesar de ser o segundo dos meios de comunicação de massa mais citados, cabe ressaltar que há preferência dos skatistas pelos canais e programas de acesso pago ou de baixa audiência na TV pública, como nos citados canais: MTV, ESPN, SporTV, Cultura e Canal 42 em São Paulo; e programas: Grito da Rua, X-Games, Skate Paradise e Manos e Minas.

---

<sup>8</sup> Evento ocorrido de 10 a 12 de fevereiro de 2012 no Skatepark e acompanhado pela pesquisa de campo.

Consideramos a importância deste meio no campo estudado, assim como as revistas, como elemento de ligação entre a história e a difusão da modalidade. Contudo, constatamos que os próprios skatistas reconhecem que o skate é uma modalidade que está fora da cultura esportiva midiática televisiva, possuindo uma visibilidade ainda incipiente nas emissoras de canal aberto.

A mídia, a visual [TV - PA], ela não divulga o skate, ela não divulga o estilo que rola. Quando rola é algum campeonato ou outro patrocinado por quem tem muito dinheiro e convidados, geralmente de outros países. O que acontece mesmo no dia-a-dia de skatista, geralmente não é jogado na mídia. Têm as impressas, algumas revistas que de vez em quando colocam umas coisas legais, mas é um preço que nem sempre a gente tem grana no bolso pra comprar, o que salva é a internet! (Carioca, 36)

Essa opinião é compartilhada por muitos skatistas, que dialogam sobre a importância que teria a presença do skate nos canais abertos, não voltado exclusivamente à competição, mas para que este cotidiano seja conhecido e respeitado. Os conteúdos dos meios servem para diálogo e reflexões, são também responsáveis pelo primeiro encanto com a modalidade, que em seguida, estimula a procura por turmas ou formas de aproximação com a cultura skatista.

### **Portais e Sites: referências skatistas**

Rodrigues (1993) já apontava que as tecnologias postas à disposição das pessoas favoreceriam o alargamento da esfera de ação humana, ampliando o alcance dos discursos, processos que facilitam os contatos, a difusão e a troca das mensagens. Além disso, aguçariam e tornaria mais rápida a percepção sensorial do mundo, alargando também a comunicação dos projetos e objetivos, sentimentos, emoções, ideias e ideais.

Ampliando a visão sobre estes meios hoje, distante de apresentar uma frágil relação e efêmeras totalidades como classificariam Bauman; Vecchi (2005), consideramos o uso dos meios destacados como complementos do encontro face a face.

Martín-Barbero (2008) reforça que, nos nossos países (referindo-se à América Latina), a juventude que usa frequentemente a internet segue igualmente frequentando a rua, curtindo baladas e festas aos finais de semana e preferindo a companhia ao isolamento e conclui que não há potência na tecnologia que não possa seja moldada, mediada pelas tendências sociais profundas, tanto as que se voltam à emancipação, quanto as que se destinam à dominação e à exclusão.

Os skatistas sempre conectados aos portais e redes se atualizam e interagem, pois eles oferecem possibilidade de postagem e trocas de informação, são, por isso, meios de socialização por excelência. São canais de comunicação que surgiram ao longo do tempo e acompanharam a ampliação do universo skatista.

Assim, os encontros cotidianos e os campeonatos aproximam skatistas de localidades distintas, mas os vínculos estabelecidos e reestabelecidos nestes eventos não acabam, e sim se reafirmam a partir dos meios de comunicação disponíveis, confirma Machado (2012). O autor conclui que essa socialização é ampliada para o “pedaço virtual”, pois o vínculo não se cristaliza no espaço geográfico, ele pode se concretizar em um campeonato, firmando um vínculo pessoal, mas os mecanismos de comunicação permitem que as pessoas busquem seus pares também virtualmente.

Assim, alguns portais eletrônicos acessados através de muitos meios (smartphones, telefones celulares e computadores). Ainda aqueles que não permitem uma interlocução são espaços de postagens de vídeos e de fotos do cotidiano, encontros, festas, competições ou mesmo dos dias normais. Proporcionam a intermediação de troca de experiências em ambientes diferentes.

Há uma busca frequente por portais de federações, associações, lojas e revistas, conforme destacado nas entrevistas. A Associação Sempre Skate (ASS)<sup>9</sup> é um site sergipano criado por skatistas em 2003, sempre com novidades sobre campeonatos, vídeos de skatistas sergipanos em sua maioria, mas também de outros estados.

O *You Tube* e sites especializados nos principais interesses do skatista, como o Sodart Skate Vídeos, Viral Skate, Mídia Skate, Vimeo, Divas Skateras e Esse Skatista<sup>10</sup>, também servem para informar, compartilhar vídeos, reunir grupos na própria pista para ver fotos e assistir vídeos diversos, ouvir e compartilhar música. Tal fato se confirma no convite abaixo, cujo texto pertence ao skatista que trabalha como cinegrafista e editor de vídeos de muitos skatistas na pista Cara de Sapo e em outros lugares:

Quem quiser mandar seu promo ou algumas trick's para passar aqui e no blog da Sodart. Mande por e-mail e botaremos para divulgar seu vídeo e mostrar seu skate para todos. Envie para o e-mail: sodart\_sb2010@hotmail.com (Ramon, Facebook – 10/06/2012)<sup>11</sup>

O uso das tecnologias aparece como um aspecto que engrandece o próprio potencial de desenvolvimento criativo do lazer para as instâncias do profissionalismo, através do estímulo criativo, tanto no uso dos próprios recursos dos aparelhos, quanto no que diz respeito à reconfiguração do cotidiano skatista a partir do que se tem. Pois que, o lazer implica produção de cultura e ainda que reproduza a condição vigente, existem as demais instâncias potencializadas da construção e da transformação das práticas sociais, preconiza Gomes (2011).

No Skatepark, quando se trata de skatistas ainda não profissionais, as ideias eram compartilhadas entre amigos. O espaço marcado em revistas ou sites relacionados ao skate predeterminavam dias e horários propícios ao que era desejado, um *aéreo* no

---

<sup>9</sup> Endereço: [www.assk.com.br](http://www.assk.com.br).

<sup>10</sup> Endereços: [www.parasitaviralskate.com.br](http://www.parasitaviralskate.com.br); [www.sodartvideos.com.br](http://www.sodartvideos.com.br); [www.midiaskate.com.br](http://www.midiaskate.com.br); [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com); [www.divaskateras.com.br](http://www.divaskateras.com.br); [www.esseskatista.com.br](http://www.esseskatista.com.br);

<sup>11</sup> Alguns skatistas referidos não constam a idade pela falta dessa informação no TCLE.

fim da tarde marcada pelo pôr do sol, ou sobre as escadarias e monumentos envelhecidos das praças e calçadas, ou mesmo um *ollie* ou um *Frontside Rockslide*<sup>12</sup> nos lugares mais inusitados ou impensáveis da cidade.

Portanto, com os aparelhos e as mídias digitais os skatistas acessam o mundo virtual do skate e todos esses modos de se conectar, de estar a par dos acontecimentos fazem a história do skate, permitindo relembrar momentos, passagens de uma época, dialogar sobre a própria forma de ser skatista, seus gostos e preferências. Os meios aproximam da modalidade e proporcionam o agrupamento na pista e em outros lugares para dialogar, refletir e conhecer uns aos outros os seus objetivos. A condição de acesso à internet é praticamente garantida para todos, desde o acesso na própria casa, em casa de amigos, *lan houses* e até mesmo na própria Orla de Atalaia, cujo serviço é oferecido gratuitamente pelo governo do Estado, através de um cadastro próprio no momento do primeiro acesso.

### **O Facebook como Interlocutor do Processo de Socialização**

Ressaltamos neste item a contribuição da rede social mais utilizada ultimamente, o *Facebook*, no qual trinta (30) dos skatistas entrevistados afirmaram possuir um perfil. Listamos também aparelhos celulares, smartphones e outros que além de servir à comunicação, também oferecem acesso à internet. Todos com a possibilidade de encontrar vídeos publicados, fazer postagem imediata da pista para a rede e que por sua

---

<sup>12</sup> São manobras realizadas por skatistas, as quais consistem respectivamente na tentativa de fazer a elevação do skate o mais alto possível (no solo ou por sobre algum obstáculo) e impulsioná-lo de modo que o *truck* (eixo) dianteiro deslize sobre o obstáculo e em seguida o skatista possa equilibrar-se deslizando sobre o *shape* (prancha).

capacidade de armazenamento de dados servem para, com o uso do fone, ouvir sempre a música preferida durante sua *session*<sup>13</sup>.

Aliás, registramos do convívio diário que o fone de ouvido é aparato essencial, com este pequeno acessório indicando, sem dúvidas, a presença de algum tipo de TIC. Então, não somente touca, boné, jeans e cadarços substituindo o cinto faziam parte das características e acessórios de muitos skatistas, mas os fones também eram importantes para qualificar o “rolê”, mesmo que muitos prefiram o silêncio ou o “som da pista”.

Algumas atividades entre eles eram realizadas com a convergência das tecnologias, principalmente no que se refere aos encontros. As atividades marcadas pela rede social estavam sempre ligadas ao “Street”: andar nas ruas, procurar os picos ou mesmo predefini-los. Andar de skate é o principal motivo: passar o final de semana na casa do amigo; fazer trilha; luau na praia; participar de festa; reunir a galera para sair no Dia Mundial do Skate; ir ao Junkebox (lanchonete situada próxima à Passarela do Caranguejo, no início da OA).

Os comentários na rede e até mesmo o “curtir” já demonstram envolvimento e importância dos assuntos. A postagem compartilhada no perfil de um skatista no Facebook, sobre a forma de combinar um rolê, mostra a presença da tecnologia no cotidiano: “... o telefonema para agendar a sessão é o mais esperado, porque a manobra do dia já está na cabeça, afinal, sk8 é 40% técnica e 60% psicológico...” coincidência? Pode até ser, mas é realmente o que acontece. Quem melhor para falar de skatistas senão eles mesmos? O Facebook e outras formas de comunicação ajudam na conexão entre eles. Vemos aqui as TICs /mídia transformando-se em recursos para contatos em

---

<sup>13</sup> Termo utilizado pelos skatistas para designar o conjunto de manobras e/ou o tempo escolhido para andar de skate.

geral, para conversar, para marcar *session* e fazer *Street* como mostra o diálogo abaixo, que demonstra essa possibilidade na rede social.

Acabei de chegar da pista de skate com meu brother a todos aqueles que já estão acordados um bom dia e pra mim boa noite pq eu vou dormir e mais tarde pista de skate de novo. (Rafinha, Facebook – 15/03/2012)

Va mesmo pq vai rolar o game of skate viu cabra macho... flw ate mais tarde. (Kaik, Facebook – 15/03/2012)

A aproximação dos skatistas às mídias e às muitas tecnologias de informação e comunicação não é o anseio pelo desvínculo e pela falta de compromisso. As redes, neste caso, reforçam os encontros e o contato face a face conduzindo o movimento a um ciclo, por isso, não se busca a manutenção da distância ao utilizar a rede, mas o contrário do que propuseram Bauman; Vecchi (2005) em seu mundo líquido, o comprometimento com quem se mantém o contato, o vínculo.

As novas modalidades de representação tecnologicamente mediatizadas pelos dispositivos da informação já não aceleram a circulação nem reduzem as distâncias; provocam hoje a própria anulação destas distâncias. Ao repercutirem, à escala planetária, novas formas de representação da realidade e dos acontecimentos, estes dispositivos engendram um novo tipo de sociabilidade (RODRIGUES, 1993, p. 8).

Com as distâncias praticamente anuladas e a possibilidade de novas formas de sociabilização, aos agrupamentos sociais estáveis aparece a oportunidade de reforçar sua socialização estreitando seus laços. As fronteiras já foram ultrapassadas e o comprometimento com o seu amigo, com o seu irmão, estimula o não isolamento, o contrário do que se pensa sobre a interlocução mediada.

Como dissemos a rede social Facebook é predileção de 30 skatistas entrevistados como meio de exibição dos acontecimentos cotidianos através de vídeos e fotos. Há trocas de informações sobre os acontecimentos cotidianos, mas principalmente, ocorrências relacionadas ao dia-a-dia daquele que se encontra na pista,

Semana santa muito loca, aprendi flip no skate e aprendi a dirigir {dirigir mais o menos} e hoje vou fazer uma entrevista com Paula Aragão (João Victor, 12, Facebook – 07-04-2012).

Tais ocorrências podem ser compreendidas como ações capazes de aguçar sensibilidade para entender a possibilidade educativa do lazer preconizada por Marcellino (2007), sendo os seus agentes os próprios frequentadores do espaço.

O compartilhamento de novidades acerca de novos ídolos do skate e da música, discussões sobre política, acontecimentos locais e nacionais normalmente, mas com o propósito principal de gerar a interlocução com os seus pares e as tentativas de mobilização social encontram espaço frente aos fatos que causam indignação, mas não se pode prever sua eficácia. Uma tentativa de mobilização foi encontrada no mês de abril quando ocorreu a reinauguração do Parque dos Cajueiros, cuja pista de skate nele situada foi o único equipamento não reformado.

Nova Reforma Do Parque dos Cajueiros. Ontem foi a inauguração do Parque dos Cajueiros Teve Reforma no Parque Todo menos: na pista de skate. Por que será? Claro que não e Preconceito!!! (Mateus, 15, Facebook – 21/04/2012).

É. Mas já que reformo o park todo devera ter reformado também (Geferson Califórnia, 18, Facebook – 21/04/2012).

Eles sempre fazem as mesmas "reformas", eles pensam q pintar a pista é reformar... Tanto o parque dos cajueiros como a orla de atalaia ta entregue ao tempo.... precisamos fazer alguma coisa !!! (Charles Starrett, Facebook – 21/04/2012).

Mais eles chegaram a pintar umas partes na pista, então dava pra eles terem tapado os buracos e tudo mais! (Mateus, 15, Facebook – 21/04/2012).

Engraçado... esses políticos gastam dinheiro com tanta coisa e só aparecem em tempo de politica .....dizem q lutam pelo direito de todos e o direito dos skatista onde está? Andando numa pista arrumada é q não ta .....DESCASO PUBLICO .....não Acha Matheus Cruz Santos (Ana Paula, Facebook – 23/04/2012).

Vamos fazer um protesto lá seu porra junta a galera toda do skate and destroy e desce (Rafael, Facebook- 24/04/2012).

E se precisar agente chama a imprensa, tenho alguns contatos de uns amigos aki (Ana Paula, Facebook-24/04/2012).

Pode-se perceber no diálogo acima que há uma troca de informações e uma proposta de manifestação em protesto contra o descaso para com uma das pistas locais mais visitadas. A importância de pontuarmos tais assuntos é percebermos a abrangência que as mensagens em rede ganham, não somente em quantidade, mas na importância do assunto que envolve coletividades.

As fronteiras ultrapassadas pelas tecnologias que possuem essa característica de rede tendem a ser atingidas pela mundialização da cultura que reconfigura a cidadania e conduz aos desafios enfrentados pelas aprendizagens à convivência com estas que são novos campos de experiências, afirma Martín-Barbero (2010). Nestes campos de experiências vemos surgir novos questionamentos a partir do diálogo, em rede ou face a face, posto que os assuntos em pauta no Facebook geram, quase sempre, comentários nos encontros no Skatepark e vice-versa.

As opiniões convergentes em convites à mobilização social de todos que estão ligados à rede apontam para a possibilidade de expressão individual e coletiva. A permissão desse alcance em vários âmbitos (local, nacional ou mundial) tende à participação cidadã defendida por autores como Rodrigues (1993), Martín-Barbero (2010), assim como aqueles que compõem a perspectiva dos Estudos Culturais em pesquisa social.

Tema em voga nas redes sociais, com abrangência nacional, a campanha *Skate não é crime* traz a discussão que cresce em torno da violência para com skatistas no Brasil. A indignação quanto ao preconceito e à repressão sofrida tende a aumentar sempre que surgem tais episódios, com compartilhamentos e comentários de skatistas de todas as regiões. Vemos, neste caso, a relevância de compreender a comunicação

como espaço fundamental do reconhecimento dos outros, esclarece Martín-Barbero, “pois todo sujeito ou ator social se constrói na relação que possibilita reciprocidade: não há afirmação duradoura do que é próprio sem reconhecimento simultâneo do diferente” (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 70).

Essa compreensão da utilização dos meios para reconhecimento confirma a descentralização das formas de transmissão e circulação das notícias, da informação e do saber proposto pelo autor e ainda, os meios constituem um âmbito decisivo de socialização, de dispositivos de identificação/projeção de pautas de comportamento, estilos de vida e padrões de gosto (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 67).

Assim sendo, o Facebook constitui uma extensão do modo de ser skatista onde ele pode ver e ser visto, mas, sobretudo, afirma um construto social que tende ao estreitamento dos laços sociais. Através da rede os skatistas mostram muitas emoções e sentimentos que fazem parte da sensibilidade humana, como contempla Juninho ET (33 anos), em um comentário sobre um encontro entre amigos skatistas em um bairro de Aracaju.

Muito Respeito Irmão Luiz Carlos Du Dulitoral Rec e D'outro jeito, coisas feitas com carinho, respeito mútuo sempre, Bênçãos Irmão, amor e respeito (Juninho ET, 33, Facebook – 22/04/2012).

E Renatinha (21) em comemoração ao Dia Mundial do Skate e àquelas com quem compartilha a modalidade.

Diminuindo a distância entre nós, nos unindo pra o rolê ou apenas pra jogar conversa fora, através do skate eu conheci vcs meninas! Meninas q andam ou q de alguma forma apoiam o skate. Feliz dia pra nós. Skate Feminino #euapoio (Renatinha, 21, Facebook – 21/06/2012).

De acordo com Martín-Barbero (2008) os jovens, na sociedade em geral, provocam uma *des-ordem social*, pelo fato de estar sempre buscando novas formas de satisfazer suas vontades, satisfazer sua conduta desafiadora e conclui em suas reflexões que hoje o sujeito emerge de um ambiente fortemente emocional. Um ambiente onde as formas de convívio e ações buscam ou provocam o estímulo de sentimentos.

Porém, o autor ainda afirma que a casa, em parte, e, sobretudo a escola ainda se prendem a uma racionalidade que, em nome do princípio da racionalidade, expulsa esse sujeito não tanto pelo seu princípio do prazer, mas por sua “sensibilidade e é esse mundo em que vive o sujeito jovem” (p. 22). Deste modo, compreendemos que os laços que se formam nestes ambientes atravessam fronteiras dos espaços urbanos e das tecnologias como vimos até agora e formam novas formas de convívio social.

Por isso, dizemos aqui que os laços que se formam nos ambientes virtuais ou são reforçados por eles, atravessam as fronteiras dos espaços urbanos e formam novas formas de convívio social como é o caso do *Aracaju Family*. Os nossos jovens skatistas se “reterritorializam” no ambiente urbano e o estendem para o contexto tecnológico, já que ao lar e à escola nem sempre é possível se ajustar.

Assim, a rede social Facebook converge para o processo de socialização que permite que outro ambiente seja criado, onde essa sensibilidade não seja tolhida e permita a construção de um novo lar, criado a partir do ideal engendrado no imaginário individual ou coletivo. Aparece na rede o território de uma família também idealizada e vivida no cotidiano do Skatepark, o qual proporcionou que essa potência subterrânea ganhasse consistência.

A *Aracaju Family* emerge assim como autodefinição, construto do próprio campo. A forma com que se enxergam desemboca numa identidade familiar, uma socialização que se estende por espaços concretos e virtuais. Em alguns aspectos eles cumprem esse papel, mas a partir de uma nova perspectiva de familiaridade. Eles aceitam que são diferentes, reconhecem que tem características próprias e suas relações internas são mais semelhantes à família, ou melhor, a um ideal de família, consideram-



favor de um preconceito arraigado contra os “desajustados”. Machado Pais (2006) compreende que, mesmo sendo tantas vezes designadas como “cultura de margem”, o que as culturas juvenis reclamam é inclusão e reconhecimento.

Para Machado Pais (2006) é daí que surgem suas performatividades cotidianas oriundas da sua criatividade e do aparecimento das novas sensibilidades. Não são ações do acaso, são rituais que se desenvolvem nos domínios da vida cotidiana, cujos espaços são libertos dos constrangimentos institucionais da escola e da família, como o âmbito do lazer e do lúdico. E isso acontece no território geográfico ou virtual, os quais são propícios aos novos contornos desses grupos e as suas exigências.

### **Considerações Finais**

Constatamos que o equipamento Skatepark proporciona uma forma de convívio social capaz de constituir aproximações entre os seus frequentadores para além de compartilhamento casual. O grupo autodenominado *Aracaju Family* estabelece, no convívio e no compartilhamento social concreto, aspectos que com o tempo se naturalizam no cotidiano. Assim é que a presença das TICs/mídia tornou-se, indiscutivelmente, parte desse construto social e, conseqüentemente, elemento que suscita apontamentos para discussão.

Explicitamos neste recorte da pesquisa as potencialidades destes jovens e de seus atos nesses espaços. Reconhecemos, portanto, que como resposta à primeira questão investigativa a presença significativa de tecnologias e mídias no convívio entre skatistas. A construção e reconhecimento da própria história através dos meios impressos como revistas e jornais; a extensão dos laços de amizade e coleguismo através das redes sociais; a necessidade de estar com outros marcando um encontro para

fazer o *Street*, dentre outros fatores, mostra que o grupo de skatistas tende a crescer e firmar ainda mais os seus laços presenciais através dos “encontros virtuais”.

Deste modo, entendemos que cada ação contribui para o fortalecimento dos vínculos entre estes atores sociais e o seu processo de socialização, a partir de uma forma de apropriação não somente dos espaços físicos, mas também em rede, num processo resultante de uma pulverização dessa cultura.

Quanto ao caráter desafiador das tecnologias quanto à fixidez dos laços sociais proporcionados pelo lazer, compreendemos que a presença das TICs/mídias no ambiente observado, dificilmente seria ameaçaria as interações face a face de convívio; se o fossem eles constituiriam parte das efêmeras e frágeis “totalidades”. O que foi percebido é que ocorre uma reordenação das formas de convívio, pois essa é uma característica inerente à condição jovem, é sempre o novo que interessa, por isso, as comunicações muitas vezes combinam as duas realidades (virtual e atual/concreta). O Facebook é, por exemplo, o que chamamos de complemento entre a ancoragem territorial e a realidade virtual e um dos espaços que, para além da pista, se transformam em oficina de experiências.

A aparição de variados aparelhos tecnológicos no contexto skatista implica que estes sejam apresentados como integrantes do seu cotidiano. Por isso, consideramos que todas as vantagens proporcionadas pelas TICs/mídia, sejam a comunicação, a interação e a informação surgem como aspectos que oportunamente incidem na socialização dos skatistas. Contudo, toda essa interação é primeiramente proporcionada pelo lazer, o que significa dizer que somente as TICs/mídias não proporcionariam tal aproximação e que certamente elas aparecem como reforço à agregação social.

Assim, os skatistas encontram em seu lazer uma forma de conviver com os elementos da atualidade, até porque o próprio skate é fruto de grandes transformações, em virtude desse constante processo de mudança em contato com novas ideias, ideias e invenções da humanidade. Por isso, Lazer e TICs/mídia navegam juntos criando novos espaços, proporcionando vínculos de amizade a partir da troca de experiências e informações (principalmente quando relacionadas ao contexto skatista), são elementos de integração entre pessoas ou grupos que convivem em um território concreto e expandem tal vínculo pela própria rede de *internet* partir dos meios, cujo oposto também é verdadeiro, elemento de uma integração virtual que expande para o território real, na experiência do lazer em um espaço físico compartilhado.

Quanto ao convívio profissionalismo e lazer, vimos que as possibilidades trazidas pelos aparatos tecnológicos faz vicejar esperança nos olhos daqueles que querem despontar como novos talentos. Esperança dada a partir destes aparelhos e meios que podem dar visibilidade ao seu “trabalho” (desempenho) e atrair o olhar de possíveis patrocinadores. O cotidiano do skatista leva a imaginar a oportunidade de viajar para o exterior<sup>15</sup>, não dá para não tentar sonhar o sonho quase coletivo de poder alcançar o que os ídolos sergipanos do skate (Mosquito, Juninho, Cara de Sapo) conseguiram: estabilidade financeira, fama, viagens e residência no exterior.

A mídia está na história do skate, todo o seu desenvolvimento e disseminação ocorreu, em grande parte, através de revistas impressas, mas hoje todos os recursos citados servem como divulgadores das organizações que constituem parte do âmbito profissional. Os meios são vistos por muitos skatistas como a porta de apresentação a patrocinadores, a novas marcas de produtos vinculadas à modalidade, dentre outras

---

<sup>15</sup> Normalmente eles falam “gringa” quando querem se referir ao exterior, uma das suas gírias.

possibilidades. Por isso, consideramos que há um misto de diversão em filmar o amigo, o que compõe o caráter lúdico do lazer, mas que a este fim, se liga implícita ou explicitamente a vontade de ser visto, o desejo de se tornar profissional fazendo o que gosta. Vemos aí uma mescla entre lazer e profissionalismo, cujo ligamento se dá essencialmente através das TICs/mídia.

Por fim, deve-se ponderar, com Bauman (2003) que as formas sólido-concretas podem e são reforçadas pelas formas virtuais (líquido-modernas), sem precisar cisão ou substituição, pois existem pontos de apoio e nestes se concretizam muitas histórias, lutas e sentimentos na comunicação skatista. Hoje não há como separar o concreto e o virtual: há uma complementaridade iminente. As TICs/mídia aparecem de formas diferenciadas no contexto observado e exigem abordagem distinta quanto as suas especificidades e utilidades, contudo, muitas vezes convergem e se confundem nos seus objetivos profissionais e de lazer.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes; MACHADO PAIS, José. *Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

ARAGÃO, Paula. *Lazer sobre rodas no cartão postal: identidades e socialização no Skatepark de Aracaju/SE*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Florianópolis: PPGEF/UFSC, 2013

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

BAUMAN, Zygmunt; VECCHI, Benedetto. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony. *Skate e Skatistas: questões contemporâneas*. Londrina: UEL, 2012.

BRANDÃO, Leonardo. “O Surfe do Asfalto”: a década de 1970 e os momentos iniciais da prática do skate no Brasil. IN: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony. *Skate e Skatistas: questões contemporâneas*. Londrina: UEL, 2012, p. 15-40.

CERTEAU, Michel de. *A Invenção do Cotidiano: 1 artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994, 351p.

COSTA, Antônio Galdino; PIRES, Giovani De Lorenzi. Moda/indumentária em culturas juvenis: símbolos de comunicação e formação de identidades corporais provisórias em jovens de ensino médio. *Rev. Conexões*, Campinas, v. 5, n.1, p 51-66, 2007.

GOMES, Christianne. Mapeamento histórico do lazer na América Latina: Em busca de novas abordagens para os estudos sobre o tema. In: ISAYAMA, Hélder F.; SILVA, Sílvio R. (Org.). *Estudos do Lazer: um panorama*. Belo Horizonte: CELAR/UFMG, 2011, p.145-164.

HACK, Cássia; PIRES, Giovani De Lorenzi. Lazer e mídia no cotidiano das culturas juvenis. Belo Horizonte: *Revista Licere*, v. 10, n. 01, abril, 2007. Encontrado em: [http://www.lazer.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV10N01\\_a3.pdf](http://www.lazer.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV10N01_a3.pdf). Acessado em: junho de 2012.

HONORATO, Tony. *A Tribo Skatista e a Instituição Escolar: o poder escolar em uma perspectiva sociológica*. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Metodista de Piracicaba, 2005, 202p.

MACHADO, Giancarlo. “Todos juntos e misturados”: sociabilidade no pedaço skatista. IN: BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony. *Skate e Skatistas: questões contemporâneas*. Londrina: UEL, 2012, p. 63-86.

MACHADO PAIS, José; BLASS, Leila Maria da Silva. *Tribos Urbanas: produção artística e identidades*. São Paulo: Annablume, 2004. 234 p.

MACHADO PAIS, José. Prefácio – Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. In: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; EUGÊNIO, Fernanda. *Culturas Jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, p. 7-21.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e Cultura*. Campinas, SP: Alínea, 2007, 218p.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Globalização comunicacional e transformação cultural. In: MORAES, Denis de. *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2010, p. 56-85.

MARTÍN- BARBERO, Jesús. A mudança na percepção da juventude: sociabilidades, tecnicidades e subjetividades entre os jovens. In: BORELLI, Silvia; FREIRE FILHO, João. *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008, p. 9-31.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec, 2010, 393p.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Talentos on-line: a profissionalização da criatividade via internet. IN: ALMEIDA, Maria Isabel Mendes; MACHADO PAIS, José. *Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012, p. 113-142.

PIRES, Giovani De Lorenzi; ANTUNES, Scheila Espíndola. Revisitando os interesses Intelectuais do Lazer Mediante as Inovações Tecnológicas de Informação/Comunicação. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e Cultura*. Campinas, SP: Alínea, 2007, p. 89-118.

ROCHA, Rose de Melo; SILVA, Josimey Costa da. Cultura Juvenil, violência e consumo: representações de si em contextos extremos. In: BORELLI, Silvia; FREIRE FILHO, João. *Culturas Juvenis no Século XXI*. São Paulo: EDUC, 2008, p. 111-133.

RODRIGUES, Adriano Duarte. As Novas Fronteiras Culturais das Tecnologias da Informação. *Revista Comunicação & Política na América Latina*, ano 8, n 22-25, p. 7-17, 1993.

SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

UVINHA, Ricardo Ricci. *Lazer na Adolescência: uma análise sobre os skatistas do ABC paulista*. Dissertação (mestrado em Educação Física). Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, 1997, 165 p.

#### **Endereço dos Autores:**

Paula Aragão  
Conjunto José Eunápio dos Santos, Rua B, 83. Bairro Centro  
Graccho  
Cardoso – SE – CEP: 49860-000  
Endereço Eletrônico: [aragao\\_paula@hotmail.com](mailto:aragao_paula@hotmail.com)

Giovani De Lorenzi Pires  
LaboMídia - Centro de Desportes (CDS)  
Univresidade Federal de Santa Catarina  
Campus Universitário - Bairro Trindade  
CEP: 88040-900 - Florianópolis – SC  
Endereço Eletrônico: [delorenzi57@gmail.com](mailto:delorenzi57@gmail.com)