

## DO LAZER E DA COMUNICAÇÃO: RELAÇÕES EM CAMPO(S)<sup>1</sup>

**Recebido em:** 07/03/2011

**Aceito em:** 22/09/2011

*Juliana de Alencar Viana*<sup>2</sup>

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG  
Belo Horizonte – MG – Brasil

*Rafael Fortes*<sup>3</sup>

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO  
Rio de Janeiro – RJ – Brasil

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo propor reflexões na interface entre os campos do lazer e da comunicação. Como dimensões da cultura, estes campos parecem considerar que, com a ampliação da presença e do uso de tecnologias e mídias, novas formas de sociabilidade emergem, alterando as relações sociais. Este estudo aponta um diálogo entre os paradigmas comunicacionais – “clássico” ou informacional e praxiológico – com o duplo aspecto educativo do lazer e suas diferentes vivências. Enfatizando o último modelo, ambos os campos sugerem uma atenção ao sistema de trocas consagradas no terreno da experiência. Nesse cenário, algumas modalidades de jogos parecem sugerir objetos comuns de investigação e de intervenção. Para compreendermos essa dimensão, há que se debruçar sobre as relações baseadas em outros modelos de troca, carecendo de investigações de natureza interdisciplinar.

**PALAVRAS-CHAVE.** Atividades de Lazer. Comunicação. Conhecimento.

### LEISURE AND COMMUNICATION: RELATIONS IN THE FIELD (S)

**ABSTRACT.** This paper aims to propose reflections on the interface between leisure and communication fields. As dimensions of culture, these fields seem to consider that with the increasing presence and use of technologies and media, new forms of sociality emerge, changing social relations. This study points to a dialogue between the communicational paradigms – “classic” or informational and praxiological – with the dual educational aspect of leisure and their different experiences. Emphasizing the latter

<sup>1</sup> Versões anteriores e resumidas deste trabalho foram apresentadas no XII Seminário O Lazer em Debate (maio de 2011) e XVII Conbrace (setembro de 2011). Este trabalho não contou com nenhuma forma de financiamento.

<sup>2</sup> Mestre em Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais e pesquisadora do [Oricolé - Laboratório de Pesquisa sobre Formação e Atuação Profissional em Lazer](#) (UFMG). Professora de Educação Física da Prefeitura Municipal de Congonhas (MG). Contato: [gaiajones@gmail.com](mailto:gaiajones@gmail.com)

<sup>3</sup> Professor da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e do Programa de Mestrado em Lazer da UFMG. É um dos coordenadores do Sport: Laboratório de História do Esporte e do Lazer da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Contato: [raffortes@hotmail.com](mailto:raffortes@hotmail.com).

model, both fields suggest an attention to the exchange system enshrined in the realm of experience. In this scenario, some types of games seem to suggest common objects of investigation and intervention. To understand this dimension, we must look into relations based on other models of exchange and would require an interdisciplinary research.

**KEYWORDS.** Leisure Activities. Communication. Knowledge.

## 1. INTRODUÇÃO

A relação entre os campos do Lazer e da Comunicação não é tão recente como parece. Contudo, os estudos e pesquisas com recorte interdisciplinar são incipientes e estão dispersos entre algumas iniciativas no país. Há de se considerar que os estudos do lazer, assim como os da comunicação (FRANÇA, 2005), estão sempre perseguindo práticas que se modificam e se multiplicam cotidianamente, de forma que o desenvolvimento acadêmico esteja no calcanhar do protagonismo da empiria. Dirigindo o olhar para outros objetos, fica claro que esta é uma dificuldade comum a diversos campos de conhecimento.

Nesse sentido, chamamos atenção para um fato histórico curioso, do qual talvez poucos se recordem. Na década de 1960, o Movimento de Cultura Popular, sob influência da corrente francesa liderada por Joffre Dumazedier, promoveu no Brasil experiências educativas por meio de projetos como “alfabetização cidadã” e “praças de cultura” (MELO; TOSTA, 2008). A primeira iniciativa consistia em aulas transmitidas pelo rádio, monitoradas por educadores populares por meio do suporte de uma cartilha cujo universo vocabular refletia a linguagem das periferias urbanas. Na segunda, os monitores provocavam uma leitura crítica da televisão. A proposta consistia em problematizar, entre outros temas, a presença dos meios de comunicação na vida cotidiana das comunidades, buscando uma visão crítica e a utilização dos dispositivos

comunicacionais como recursos expressivos, dialógicos, de um conhecimento que parte do cotidiano dos sujeitos.

Delineava-se o termo Animação Sociocultural, bastante difundido na França na década de 1960, como herança da educação de adultos do movimento de educação extraescolar no século XIX, que teve (e ainda tem) alguma inserção no Brasil por meio do conceito operacional da Animação Cultural, presente na produção de Melo (2006). Esta tecnologia educacional, como alguns definem, se constitui como traço metodológico na formação e atuação de diversos trabalhadores do campo da cultura e, portanto, do lazer.

Joffre Dumazedier, como sociólogo renomado do campo do lazer, ainda envolveu-se significativamente na produção de cursos, como o de comunicação para jornalistas pela UNESCO, em Quito (Equador), o que resultou na publicação, de grande reconhecimento local, intitulada “Da sociologia dos meios de comunicação coletiva à sociologia do desenvolvimento cultural” (CAMARGO, 2003).

Sabendo da relação entre comunicação e cultura – por exemplo, por meio dos artefatos tecnológicos que multiplicam as práticas resultantes da aproximação entre técnica e estética e, pela criação de um modelo cultural livre e aberto<sup>4</sup> – uma aproximação com as vivências do campo do lazer não nos parece tanta novidade, embora, como já dito, as relações na academia sejam um tanto morosas. Daí, a escrita desse artigo que pretende apontar relações possíveis, como também provocar novas reflexões a partir desta interface.

Na primeira seção, discutimos definições usuais dos campos, seus objetos e panoramas históricos para, em seguida, esboçar algumas interfaces. A segunda parte se

---

<sup>4</sup> Cf. ALENCAR VIANA (2010).

debruça sobre iniciativas relativas ao lazer e à comunicação, dialogando com a discussão sobre o duplo aspecto educativo do lazer e alguns paradigmas comunicacionais.

## **2. INTERFACES**

Martino (2005a) afirma que o fenômeno da comunicação, ao contrário do que se pensa, não se restringe aos papéis de emissor-receptor e não designa todo e qualquer tipo de relação, mas aquela onde haja elementos que se destacam de um fundo de isolamento, exigindo uma relação intencional exercida sobre outrem. Para ele, a comunicação se refere ao processo de compartilhar um mesmo objeto de consciência, exprimindo a relação entre consciências. Nesse caso, a informação é apenas rastro de consciência deixada sobre o suporte material (a tinta no papel, as ondas sonoras no rádio, os pontos luminosos das telas da TV). Conforme o autor, não há comunicação sem informação e não há informação que não crie expectativa de comunicação.

De maneira igualmente esclarecedora, para França (2005), a distinção entre meios de comunicação (mediação tecnológica) e comunicação social (interação humana) nem sempre é clara, sendo objeto de confusões. Para o senso comum, o objeto da comunicação se apóia na dimensão empírica dos impressos, dos programas de rádio e TV e de campanhas publicitárias, por exemplo. Contudo, situando a comunicação como processo social básico de produção e partilha de sentido por meio de materialização de formas simbólicas, a autora afirma que a Comunicação não foi inventada pela imprensa, TV ou internet, embora a invenção dos meios tenha sido fundamental para a organização do campo. Dessa forma, França (2005) afirma que a inauguração do espaço

acadêmico no Brasil se deu em função de um objetivo de ordem prática: formar profissionais para exercer o jornalismo. A partir daí, motivou estudos e reflexões.

Como toda pretensão científica caracterizada como um fenômeno social e histórico, não está imune a condicionamentos, influências e revestimentos ideológicos. Nesse percurso, há muitas tensões, contradições, dificuldades decorrentes: da natureza dos objetos; da relação conflituosa entre as esferas da teoria e da prática; e de ordem teórica (acomodação de conceitos e construção de referenciais).

O lazer é igualmente objeto de equívocos, ficando restrito, no senso comum, à representação da diversão e do entretenimento. Para situá-lo do ponto de vista científico, consideramos necessários certos esclarecimentos.

O que hoje definimos como lazer é uma construção histórica articulada com os processos de industrialização e de urbanização, que surgiu da necessidade de delimitação de fronteiras entre os universos do trabalho e do não trabalho. A construção de uma nova mentalidade que surgiu com a instauração da República no nosso país contribuiu para configurar aquilo que se denominaria modernidade, demandando práticas, inclusive aquelas relativas ao “tempo livre”. Paralelamente, o cenário político-econômico demandava desenvolvimento e progresso como consequências de uma racionalidade iluminista (GOMES; PINTO, 2009).

A recreação, por exemplo, surgiu (e permanece, em certos casos) como um poderoso instrumento de controle e adestramento sociais, que, sendo desenvolvida em diferentes espaços educativos – como escola, igreja, família, trabalho – é confundida, de forma restritiva, com o fenômeno do lazer.

Segundo Gomes e Pinto (2009), no decorrer do tempo foi construída socialmente a ideia de que o tempo vago era nocivo ao desenvolvimento social, devendo ser

preenchido com atividades recreativas consideradas saudáveis, higiênicas e moralmente educativas, complementando a função da escola. Com isso, pretendia-se forjar um trabalhador despolitizado, disciplinado e produtivo - valores, hábitos e atitudes a serem consolidados nas horas vagas. Segundo as autoras, a recreação difundida nos programas sociais<sup>5</sup> era (e é) uma estratégia social, cultural, educativa e política de ocupação e controle do tempo de não trabalho por meio da difusão de ações assistencialistas de “recreação orientada” e pacotes de atividades. Isto caracteriza uma visão instrumental do lazer, que Marcellino (1990) define por meio de três abordagens, que buscam com frequência alcançar alguma finalidade de característica conservadora e de manutenção da ordem: abordagem *moralista*, que tem como alvo uma preocupação com os perigos da ociosidade, entre eles, a criminalidade, e opera com uma lógica do lazer para evitar a rua e a “vagabundagem”; *compensatória*, que se refere a compensar a insatisfação e a alienação do trabalho projetando-se na esfera do consumo; e *utilitarista*, que funciona com base em uma lógica do lazer para recuperação da força do trabalho, ou como instrumento de desenvolvimento dado especialmente pelas vivências de recreação. Em função dessas características históricas, a Educação Física se tornou a principal responsável pelas intervenções e, posteriormente, pela produção de conhecimento no campo do lazer.

Hoje, contudo, predominam os pontos de vista que o percebem como fenômeno multifacetado. Sendo assim, suscita a contribuição de várias disciplinas, tal qual a comunicação. Aliás, a diversidade da dimensão empírica resulta em dificuldades para

---

<sup>5</sup> Serviço de Recreação Pública, criado em Porto Alegre, em 1926; Departamento de Cultura e Recreação, em São Paulo, em 1935, por meio dos parques infantis e parques de jogos; Serviço de Recreação Operária (SRO) no Rio de Janeiro, em 1943, após a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Além das políticas públicas, se firmaram algumas iniciativas corporativas como a Associação Cristã de Moços, entidade conhecida internacionalmente pela sigla YMCA (Young Men’s Christian Association); as ruas de lazer do SESC (Serviço Social do Comércio) que se somaram ao SESI (Serviço Social da Indústria).

ambos os campos. Na comunicação, as numerosas atividades profissionais (jornalismo, publicidade e propaganda, relações públicas etc.), os diferentes tipos de mídia e veículos (jornal, TV, internet etc.), as linguagens (cinematográfica, publicitária, cotidiana) assumem configurações tão particulares que dificultam a utilização de esquemas conceituais capazes de abarcar tamanha diversidade (FRANÇA, 2005). No lazer, Dumazedier<sup>6</sup> (2001a apud BERTINI, 2005) classifica o lazer em cinco categorias de interesses, sendo estes: físicos, artísticos, intelectuais, práticos e sociais. Embora exista a dificuldade de definir com precisão suas fronteiras, isto não compromete o didatismo para fins de compreensão de sua pluralidade, nosso objetivo neste momento. Daí a heterogeneidade dos aportes teóricos acionados para a sua apreensão. Segundo França (2005), objetos complexos podem ser investigados por diferentes disciplinas, o que enriquece a análise e suscita novos sentidos, mas, por outro lado, dificulta a integração entre teoria e prática.

Arriscamos afirmar que tanto o lazer como a comunicação são frutos da modernidade. Segundo Melo e Tosta (2008) a comunicação é uma das dimensões instituintes da vida moderna, pois pelos seus aparatos tecnológicos, pela primeira vez na história, a sociedade se dotou de condições para produção, veiculação, consumo de mensagens e efeitos de fruição estética ou de lazer. Especificamente, os estudos sobre estes meios (dispositivos tecnológicos) datam do século XX e se referem ao desenvolvimento vertiginoso das técnicas e à institucionalização e profissionalização de práticas, conforme França (2005). E é também na modernidade que o lazer, por sua vez, se constitui como um campo autônomo, normativo e organizado, o que parece sugerir que ambos se alimentaram e se desenvolveram mutuamente. Nesse sentido, a produção

---

<sup>6</sup> DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 2001a.

do conhecimento dos campos em muitos pontos se toca, a começar pela interdisciplinaridade.

Segundo França (2005), os primeiros trabalhos que instituíram o campo da comunicação datam de 1930, nos EUA, por meio do *Mass Communication Research*, que demarcaria também o surgimento da teoria da comunicação. Composto por sociólogos, cientistas políticos e psicólogos, as motivações para a construção do conjunto de pesquisas foram de ordem política e econômica, devido à expansão da produção industrial e à necessidade de ampliação dos mercados consumidores. Para tanto, levaram a cabo estudos de comportamento e buscaram o aperfeiçoamento de técnicas comunicacionais. Hoje, a maior entidade da área acadêmica no Brasil – Intercom (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação), fundada em 1977, em São Paulo – guarda em seu nome as marcas do diálogo com campos de conhecimento afins.

Com alguma semelhança, os estudos do lazer se constituíram dispersos por meio de publicações com análises distintas e interdisciplinares<sup>7</sup>. No Brasil<sup>8</sup>, tais estudos se debruçaram sobre as intervenções e formações existentes, privilegiando a discussão dos contextos históricos e políticos em que se inserem.

---

<sup>7</sup> *A teoria da classe ociosa*, do economista e crítico social norte-americano Thorsten Veblen; *O elogio do lazer*, de Bertrand Russel; o *Direito à preguiça* do militante e ativista Paul Lafargue. Autores que, segundo Melo (2010), já tinham dedicado atenção à temática lazer, desde as décadas finais do século XIX. Destaca ainda estudos históricos clássicos que contribuíram e contribuem para a produção de conhecimento no campo como o de E. P. Thompson com *A formação da classe operária inglesa*, lançado em 1963; Alain Corbin com a *História dos tempos livres*, de 2001; a coleção *História da vida privada*, na França, dirigida por Philippe Ariès e Georges Duby. Outros estudos históricos relevantes que compõem a teoria do lazer, disciplina ministrada pelo programa de mestrado em lazer pela UFMG: Sebastian De Grazia, cientista político norte-americano, com a obra *Tiempo, Trabajo y Ocio*, traduzida para o espanhol em 1966; Frédéric Munné, psicólogo social espanhol, com a publicação *Psicosociologia del Tiempo Libre*, de 1980; Friedmann (1983); Parker (1978); além da vasta publicação do sociólogo (do lazer) francês Joffre Dumazedier.

<sup>8</sup> Para uma discussão dos primeiros estudos, ver Segundo Gomes e Pinto (2009).

Todas estas produções de ordem prática e acadêmica compõem o campo de intervenções e estudos do lazer. Por meio de iniciativas nas universidades<sup>9</sup>, eventos acadêmicos<sup>10</sup>, publicações<sup>11</sup>, grupos de pesquisa<sup>12</sup>, grupos de trabalho<sup>13</sup>, cursos *lato*<sup>14</sup> e *strictu sensu*<sup>15</sup> que permanentemente, dialogam e fomentam iniciativas do poder público e privado. E, em especial, a construção de políticas públicas de lazer, uma vez que, desde a Constituição de 1988, este passa a se constituir como um direito social. Dessa maneira, o Ministério do Esporte dedica projetos e programas<sup>16</sup>, além de fundos para financiamentos de pesquisas<sup>17</sup> destinadas à temática do lazer.

Há de se salientar que, além da característica interdisciplinar, os campos do lazer e da comunicação se entrelaçam mais explicitamente em alguns grupos de trabalho<sup>18</sup>, grupos de pesquisa<sup>19</sup>, textos científicos<sup>20</sup> e referenciais teóricos. A seguir, discutimos brevemente os últimos.

---

<sup>9</sup> Centro de Estudos de Lazer e Recreação (Celar) da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG); Laboratório de Estudos do Lazer (LEL) da Universidade Estadual Paulista – Rio Claro (UNESP-RC); Grupo de Pesquisa em Lazer (GPL) da Universidade Metodista de Piracicaba; Sport: Laboratório de História do Esporte e do Lazer da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ); Labomídia – Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), entre outros.

<sup>10</sup> Seminário Lazer em Debate, promovido desde o ano 2000; Encontro Nacional de Recreação e Lazer, criado em 1989, ambos de frequência anual.

<sup>11</sup> Consultar o Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte: <http://www.cbce.org.br/>; o Centro Esportivo Virtual: <http://cev.org.br/>; a Revista do Programa Interdisciplinar de Mestrado em Lazer – *Licere*: <http://www.eeffto.ufmg.br/licere/home.html>.

<sup>12</sup> São 211 grupos de pesquisa cadastrados – em janeiro de 2011 – no Diretório dos Grupos de Pesquisa do CNPq no Brasil, que incluem a palavra-chave lazer nas suas publicações. Destes, a maior contribuição vem da Educação Física, da Educação e do Turismo, mas destacamos iniciativas na Antropologia, Psicologia, Sociologia e, também, na Comunicação.

<sup>13</sup> GTT Recreação e Lazer no Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte, desde 1997, entre outros.

<sup>14</sup> Curso de Especialização em Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, desde 1993.

<sup>15</sup> Programa de Mestrado em Lazer da UFMG, desde 2007.

<sup>16</sup> Programa Esporte e Lazer da Cidade (PELC), entre outros.

<sup>17</sup> Rede Cedex: <http://www.esporte.gov.br/sndel/esporteLazer/cedes/default.jsp>

<sup>18</sup> GPs Comunicação e Esporte; Cibercultura; Comunicação, Turismo e Hospitalidade na INTERCOM.

<sup>19</sup> Destaque para o Laboratório de Pesquisa em Culturas e Tecnologias da Comunicação (LabCult) da Universidade Federal Fluminense (UFF).

<sup>20</sup> Alencar Viana (2010), Andrade (2007), Betti (2003); Costa (2006); Feres Neto (2001); Pereira (2009); Pires (2009); Sá (2004).

A comunicação e o lazer, como dimensões da cultura, se constituem como produção humana por meio de processos que incorporam valores, saberes, motivações e desejos de cada um dos sujeitos, atribuindo sentidos e significados às diferentes experiências. Para compreender esse emaranhado, autores como Georg Simmel<sup>21</sup> e Michel Maffesoli<sup>22</sup> podem ser (e são) acionados por ambos os campos.

Segundo França (1995), uma nova perspectiva de análise da comunicação e da contemporaneidade começa a indicar que as relações não são as mesmas antes e depois da presença dos meios tecnológicos. As possibilidades abertas com a popularização do uso dos meios, as novas linguagens que eles inauguram, a entrada em cena de novos atores, o reordenamento dos espaços, enfim, vieram modificar o panorama anterior da vida social. Relações econômicas, políticas, afetivas se reconfiguram. A intensificação, diversificação e disseminação dos usos dos meios de comunicação renovam as formas de sociabilidade – processo definido por autores críticos como mediatização da sociedade (MORAES, 2006).

Nesse sentido, Moraes Filho (1983) designa a sociabilidade, categoria sociológica bastante explorada por Simmel, como forma lúdica de “sociação”. E dessa forma, segundo Moraes Filho, o alvo desta forma lúdica não é nada além do sucesso do momento sociável e, quando muito, da lembrança dele. Seu caráter é determinado por qualidades pessoais, como amabilidade, refinamento, cordialidade e muitas outras fontes de atração. Para o autor, “riqueza, posição social, cultura, fama, méritos e capacidades excepcionais não podem representar qualquer papel na sociabilidade” (MORAES FILHO, 1983, p. 170).

---

<sup>21</sup> Sociólogo alemão. Ver Moraes Filho (1983).

<sup>22</sup> Sociólogo francês, conhecido pela sociologia do cotidiano.

De acordo com Maia (2002), Simmel aposta na sociabilidade pela reciprocidade – forma lúdica de socialização – marcada pela orientação voluntária e livre. Para ele, a sociabilidade é como um jogo e, dessa forma, pode adquirir formas distintas. Já para Maffesoli, segundo ela, as interações possuem uma qualidade afetiva, marcadas pela noção de pertencimento nas redes de experiência da vida cotidiana.

Segundo entrevista de Luiz Octávio de Lima Camargo(2003), Maffesoli não foi e nunca pretendeu ser um sociólogo do lazer – apesar da sua sociologia do cotidiano e das referências à Dionísio, recorrentes no campo do lazer – e fez críticas severas à Sociologia Positivista herdada por Dumazedier, na década de 1960. Contudo, Camargo (2003) afirma que não restou dúvida da relação de Dumazedier com Maffesoli, frente aos elogios do último ao trabalho do primeiro, reconhecido pesquisador do lazer e referência para diversos sociólogos.

Por fim, para um primeiro entendimento de lazer, ficamos com a assertiva de Dumazedier<sup>23</sup> (2001a, p. 34 *apud* BERTINI, 2005, p. 115), embora não seja consensual na área, nas palavras de Bertini (2005):

O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda para desenvolver sua informação e formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

A partir destas considerações, Marcellino (2002) evidencia as funções do lazer por meio dos 3Ds: descanso (liberar-se da fadiga das obrigações), divertimento (recreação e entretenimento como formas de anular a monotonia do trabalho repetitivo) e desenvolvimento (pessoal e livre participação social).

---

<sup>23</sup> DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 2001a.

Consideramos que essas características também podem ser atribuídas a diversos usos dos meios de comunicação, embora, insistimos, as fronteiras entre os três âmbitos sejam tênues. A produção cultural, na sua dimensão estética, simbólica e prática, parece agregar todas estas “funções”. Destacamos a possibilidade de se produzir uma maior equidade entre elas, seja na intervenção social, seja na produção acadêmica. Afinal, práticas que sirvam ao desenvolvimento pessoal ou sociocultural não necessariamente são enfadonhas e/ou cansativas. Ao contrário, podem somar, pela livre ação, características que, por vezes, divergem das obrigações impostas pelo trabalho produtivo. Contudo, nos parece clara a ênfase dos meios de difusão coletiva na diversão – e, como sabemos, nem toda diversão agrega à formação crítica e criativa dos sujeitos.

Conforme Martino (2005a), o ser humano é um ser comunicativo porque precisa tornar comum (participar) diferentes objetos mentais (sensações, pensamentos, desejos, afetos). Dito de outra maneira, o que nos torna humanos é a produção de cultura. É somente numa tal organização coletiva que os meios de comunicação passam a ter papel relevante (MARTINO, 2005b). Daí, a convergência entre os campos em questão e a importância de se olhar para as sociabilidades, partilhas e encontros potencializados pelas tecnologias da informação e comunicação.

### **3. INICIATIVAS: o duplo aspecto educativo do lazer e os paradigmas da Comunicação**

Em pesquisa recentemente desenvolvida por Gomes e Pinto (2009) sobre o lazer no Brasil, cerca de trinta especialistas – estudiosos e gestores com reconhecida atuação na área – confirmaram aquilo que inúmeras práticas sociais e culturais próprias das tecnologias da informação e comunicação já anunciavam:

[...] o imaginário social na sociedade contemporânea é fortemente influenciado pelos meios de comunicação e pelas novas tecnologias. Essa pode ser uma das razões pelas quais a TV e a internet tenham sido apontadas, por vários especialistas que participaram deste estudo, como atividades que configuram o lazer no Brasil. (GOMES; PINTO, 2009, p. 83)

Os meios de comunicação e as novas tecnologias se configuram tanto como opções de lazer dos sujeitos como também servem de veículos na produção de representações sobre esse fenômeno social. Dialogando com o campo da Comunicação, isso parece ficar mais claro com a identificação de dois paradigmas.

Reconhecendo a importância do duplo aspecto educativo do lazer (MARCELLINO, 1990), seja como objeto (educação para o lazer), seja como veículo (educação pelo lazer), tais práticas parecem estar agregadas em funções comunicacionais distintas exploradas por França (2003). De um lado, os meios de comunicação produzem representações sobre lazer<sup>24</sup> e educam para a vivência deste fenômeno – seja sob a forma de consumo, entretenimento, diversão, desenvolvimento ou descanso. No segundo caso, reconhecendo a experiência no campo do lazer por meio destas tecnologias. Em relação à primeira operação – produção de representações sobre lazer na mídia – poderíamos falar de uma possível aproximação com o paradigma “clássico” ou informacional e, na segunda – lazer e comunicação como experiências – do modelo praxiológico, proposto por Querè (1991).

Segundo França (2003), em virtude de uma crise do paradigma científico, da própria noção de ciência moderna e de reformulações relativas ao objeto e,

---

<sup>24</sup> Neste ponto, destacam-se os estudos e pesquisas sobre as representações de esporte e lazer nas mídias. Atualmente, há uma efervescência de trabalhos que tratam da temática esporte e lazer, em função da maciça produção midiática sobre os megaeventos esportivos no Brasil, que gerou uma onda de visibilidade que se intensificou a partir dos Jogos Pan-americanos do Rio de Janeiro em 2007 e, que se fortalece com realização dos Jogos Militares Mundiais (2011), da Copa do Mundo de futebol (2014) e das Olimpíadas (2016).

consequentemente, à definição de um “campo” comunicacional, o paradigma “clássico” ou informacional da Comunicação – compreendido na comunicação como processo de transferência de informação de um pólo ao outro – tem sido questionado nos últimos anos.

Em síntese, isso se deve às mudanças dos significados atribuídos à natureza da comunicação (como esfera da ação); ao papel da comunicação (por meio da perspectiva partilhada); à natureza dos sujeitos (de unidirecionais à produção de sentido na relação), o papel da linguagem (da representação à expressão), a relação comunicação e vida social (de instrumental à noção de fundadora da vida coletiva). Tal mudança não se explica unicamente pelas alterações técnicas que as tecnologias da comunicação trouxeram à vida cotidiana. Mas, sem dúvida, estas contribuíram significativamente para a proliferação destas práticas, demandando, portanto, ajustes nos modelos analíticos e elaboração de novos modelos.

Logo, a inserção destas tecnologias de comunicação na vida cotidiana por vezes desencadeia novos modos de agir no tempo e no espaço, produzindo espaços de interlocução onde o significado é partilhado na interação. É nesta relação que a (cria)ção faz sentido. Nesse sentido, Bourriaud (2006) anuncia os procedimentos relacionais nos quais os objetos tornam-se vetores de relação, possibilitando novas práticas sociais. Tal assertiva encontra ressonância nas práticas da cibercultura que, segundo Lemos (2004), estariam na transição de uma lógica de acumulação individualista, proprietária e privada, para outra que incentiva a despesa improdutivo, as trocas, a cooperação, a circulação de objetos e informações. Para ele, esse é o princípio da cultura contemporânea. Dessa forma, o desenvolvimento tecnológico, de acordo com

o autor, longe de ser apenas agente de separação, pode servir como instrumento de cooperação mútua e de solidariedades múltiplas.

Inicialmente, e substituindo os paradigmas unidirecionais que sempre marcaram o estudo da comunicação, é interessante pensar a comunicação – e a comunicação tecnológica – enquanto forma interativa. A crítica aos modelos unidirecionais tomou sempre como contraponto as relações dialógicas ou bilaterais. Ora, nem toda comunicação é dialógica no sentido estrito do termo (aliás, a maioria não é). No entanto, desde os modelos mais participativos até as formas mais verticais e autoritárias, a comunicação é sempre uma relação, uma forma de interação em que o *um* e o *outro* estão lá desde o princípio. E é exatamente em função da diversidade de relações – do aspecto contraditorial que elas podem assumir – que elas precisam ser melhor compreendidas. Assim, o estudo da comunicação é o estudo das relações comunicativas inscritas no terreno da experiência. No panorama contemporâneo, marcado pela exacerbação do espaço mediático, novas experiências se realizam através dos meios. É necessário investigar a natureza dessas experiências, a maneira e o formato das relações que se estabelecem; a presença viva de atores/interlocutores que atuam, inter-atuam e reagem. (FRANÇA, 1995, p. 62)

Para a autora, é a dimensão simbólica, a mediação e o encontro por meio do simbólico – em síntese, a utilização de uma linguagem (como campo de estruturação e de passagem de sentido) – que marca a especificidade da relação comunicativa frente a outras formas de relação. A noção de sociabilidade vem resgatar a complexidade do ato comunicativo, sua natureza de relação, sua natureza simbólica, que o inserem no terreno da experiência e da vida social.

Consideramos que estes aspectos convergem com a produção no campo do lazer, especialmente ao que se refere à compreensão da cultura como produção humana, como dimensão simbólica na qual o significado é central (GOMES; PINTO, 2009). Para as autoras, o lazer deve ser pensado como um conjunto de sentidos e significados dialeticamente partilhados nas construções subjetivas e objetivas das pessoas, em diferentes práticas sociais.

Nesse cenário, Bertini (2005) afirma que na obra *Sociologia empírica do Lazer*, Dumazedier destaca quatro propriedades específicas do lazer: caráter liberatório (o lazer resulta de uma livre escolha); caráter desinteressado (não é condicionado aos determinismos materiais e sociais); caráter hedonístico (procura de um estado de satisfação); e caráter pessoal (exalta a criatividade e a realização).

Ressaltamos o caráter desinteressado dessa vivência, pois nela não se busca, fundamentalmente, outra recompensa além da satisfação provocada pela própria situação. Dessa maneira, esta característica, assim como as demais, parecem se aproximar da noção de despesa (improdutiva) de Bataille (1975). Segundo o autor, há dois tipos de homem: um pouco preocupado com as suas obras, como aqueles de quem nos falam os etnólogos<sup>25</sup>; e outro voltado para a conservação, a repartição justa, celebrado pela moral moderna. A utilidade clássica, para ele, se define como aquela que se pretende material. Não existe qualquer meio correto de definir o que é útil ao homem. Afirma, de modo geral, que os processos de troca, na economia de mercado, têm um sentido aquisitivo. Dialogando com comunidades tradicionais, para ele, só faz sentido adquirir para trocar e não para conservar, remetendo a despesa à glória e a conservação à decadência.

No conjunto, qualquer julgamento geral sobre a atividade social subentende o princípio de que todo esforço particular deve ser redutível, para ser válido, às necessidades fundamentais da produção e da conservação. O prazer, quer se trate de arte, de desregramento admitido ou de jogo, é definitivamente reduzido, nas representações intelectuais que estão em curso, a uma concessão, ou seja, a um descanso cujo papel seria subsidiário. A parte mais apreciável da vida é dada como a condição – às vezes inclusive como a condição lamentável – da atividade social produtiva. (BATAILLE, 1975, p. 28)

---

<sup>25</sup> Cf. Mauss, 2003.

Segundo Bataille (1975), grande parte dos fenômenos sociais, políticos, econômicos e estéticos são manifestações da despesa improdutivo: luxo, jogos, espetáculos, cultos, atividade sexual desviada da finalidade genital, artes, poesia no sentido estrito do termo.

Dessa maneira, só faz sentido pensar na despesa quando atribuída aos fenômenos das trocas, o que imediatamente nos lança em direção à observação da natureza e tipologia dos jogos que se situam, simultaneamente, no campo da comunicação e do lazer.

Diversas práticas parecem ampliar possibilidades de experimentar formas renovadas de sociabilidade e subjetividade. Por exemplo, jogos que se aproximam de velhos rituais. De acordo com João Ranhel (2009), o clássico de Huizinga *Homo Ludens* nos remete à ideia de que o jogo é uma atividade livre, exterior à vida habitual, sem finalidade lucrativa, acontecendo dentro de um tempo-espaço definido. Segundo o autor, todo jogo é baseado em imersão e interatividade, sendo vetor de relação, operando por meio de regras, segundo as quais aquele que não se entrega é um desmancha-prazeres:

[...] o *game* como produto cultural passou a ser visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura *pop*, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos *games* nas sociedades contemporâneas. Poucos têm ainda dúvidas de que se trata de um expressivo e complexo fenômeno cultural, estético e de linguagem, que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada. (SANTAELLA; FEITOZA, 2009, p. XI)

Na sua tipologia dos jogos, Roger Caillois<sup>26</sup>, (2001, segundo RANHEL, 2009), define quatro categorias de jogos, a saber: *agon* (jogos de competição), *alea* (jogos de azar ou aleatoriedade), *mimicry* (jogos de simulação ou representação), *ilinx* (jogos de vertigem). Conforme este mesmo autor, há dois princípios que regem a prática dos jogos, como duas formas de jogar: *paidia* (diversão) e *ludus* (seriedade). A primeira é baseada no princípio comum da diversão, improviso, alegria despreocupada, manifesta por um tipo incontrolável de fantasia. Esse conjunto de características nos remete à ideia de brincadeira. De outro lado, está o *ludus*, por meio dos seus componentes de disciplina e arbitrariedade, requerendo esforço, paciência, habilidade e perspicácia.

Considerando estas características em inúmeras vivências que ocorrem em ambos os campos de investigação e intervenção aqui expostos, propomos alguns questionamentos, especialmente acerca dos jogos: que tipo de relação os jogos sugerem? Quais os significados partilhados? O que o jogo favorece ou privilegia? Dialogando com França (2003): qual a natureza e o papel da comunicação no jogo? Qual o papel da linguagem? Qual a relação entre jogo e vida social? São questionamentos que contribuem para uma problematização e podem qualificar a intervenção, apontando alternativas às propostas exclusivamente de competição, consumo ou entretenimento. Ao considerar os jogos inseridos no terreno da experiência, concordamos com a sugestão de Valverde (2003, p. 260):

Deveríamos, assim, reconfigurar o nosso próprio conceito de sensibilidade como capacidade natural de captação do mundo sensível para concebê-la, segundo aquela estrutura triádica, como o meio (estético, simbólico e prático) da *instituição do sentido*, que reconhecemos como tarefa e destino de toda experiência.

---

<sup>26</sup> CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001. Tradução do original francês *Les jeux et les hommes*, 1958.

Assim, como instituição de sentido, os jogos em sua dimensão estética (relacional), simbólica (linguagem) e prática (ação, experiência), parecem encontrar relações interessantes como vivências de caráter desinteressado, hedonístico, assim como a noção de despesa improdutiva, de dádiva (MAUSS, 2003) e, portanto, do lazer.

Em especial, algumas práticas contemporâneas vividas no “tempo livre” encontram terreno fértil no fenômeno da cibercultura (LEMOS, 2003) – cruzamento entre as diversas formas de sociabilidade e as tecnologias de informação e comunicação – particularmente, àquelas relacionadas à produção cultural sob modelos abertos, articuladas ao conceito e às ferramentas do *software* livre, aproximando-se de um tipo de “jogo ideal”. Segundo Lúcia Leão (2009), o jogo ideal de Deleuze (1998), aponta para a imprevisibilidade. Para a autora, alguns jogos, nesse sentido, podem desestabilizar e perturbar modelos.

Nesse cenário, tais práticas guardam semelhanças com a dádiva mediada por computador, explorada por Aguiar (2007) e Murillo (2009), pois para este último (p. 87), a dádiva “[...] é toda prestação de bem ou serviço efetuado, sem garantia de retorno, [que visa] criar, alimentar ou recriar o elo social entre pessoas”. Dessa forma, conjugando vida e arte, técnica e estética, o conjunto de jogadas – compreendidas como colaboração e reciprocidade – afirma todo o acaso do jogo e não cessa de ramificá-lo (em cada jogada), configurando aquilo que caracterizaria o jogo ideal, conforme análises de Alencar Viana (2010).

Por essa natureza, tais jogos (abertos) perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo. As trocas deste modelo aberto são, na realidade, um processo onde as pessoas estabelecem vínculos entre si, supera o valor material do objeto trocado e dão

outros sentidos à existência.<sup>27</sup> Esta natureza simbólica das trocas sobrepõe-se à lógica econômica. Nesse formato, o lazer pode criar tensão e afetar a lógica sociocultural e socioeconômica no funcionamento das instituições, como tem sido apontado, por exemplo, pela revisão da lei de direitos autorais no país, com forte participação social, por meio de fóruns de discussão e redes sociais.

De acordo com Luiz Octávio de Lima Camargo (2003), em entrevista realizada na ocasião da pesquisa de Gomes e Pinto (2009), para entendermos essa dimensão qualitativa do tempo de lazer, há que se pesquisar as relações no lazer baseadas em outros modelos de troca, como as regidas pelo sistema da dádiva (Marcel Mauss). Endossamos a sugestão e consideramos importante acionar, rever e explorar outras referências que dêem suporte à compreensão e análise desses novos empreendimentos culturais.

#### **4. Para concluir: desafios**

É fato que a inserção das tecnologias da informação e comunicação trouxe mudanças significativas para ambos o campo de intervenção. Assim como a comunicação, o lazer não é o mesmo depois destas tecnologias. A categoria “tempo” – livre –, uma das características que definem as práticas de lazer, encontra na contemporaneidade uma significativa fragilidade, em função de uma maior dificuldade de delimitação das fronteiras do tempo de trabalho daquele de não-trabalho, pelo papel que os computadores, por exemplo, desempenham.

Sabemos que a definição de lazer se deu face ao trabalho, seja em caráter de oposição ou complemento, bastante marcado pela noção do “tempo”. Deste modo, afirmam Gomes e Pinto (2009), não existem fronteiras absolutas entre trabalho e lazer.

---

<sup>27</sup> E este processo contém, em si, uma notável dimensão educativa, “ensinando” os usuários no e pelo próprio fazer.

O fenômeno dialoga com o contexto e reflete as ambiguidades e contradições nele presentes.

Assim, pelas novas conformações e configurações do trabalho produtivo (ampliação do setor de serviços, desterritorialização, transnacionalização) e pela redução relativa do trabalho fabril, entre outros aspectos, o trabalho mudou. Assim como mudaram, ou melhor, se multiplicaram as vivências do lazer – às vezes, com fronteiras pouco nítidas em relação ao trabalho, como, por exemplo, no uso contínuo de computadores e telefones celulares.

Segundo Marcellino (2002), há duas linhas para compreender o lazer: pela variável atitude (como estilo de vida, independente de um tempo determinado) e pela que supõe um “tempo livre” do trabalho e das obrigações. Pelas características da contemporaneidade, apostamos na vitalidade do “estilo de vida” como objeto de investigação que merece atenção. Nesse sentido, afirma Dumazedier (2001b), uma atitude “ativa” – embora pleonástica – leva a produção cultural e esta, induz a um estilo de vida, o que pode ocasionar reflexões e uma tomada de consciência dos problemas da vida social. Daí, talvez, a crítica da utilidade clássica, da noção de aquisição e conservação. Talvez decorra daí o fato de o lazer ser considerada uma questão de menor valor social.

Ao traçar tais interfaces, fica claro que definições, objetos de pesquisa e outras implicações de ordem acadêmica permanecem em constante transformação. Isso significa que a constituição dos campos se modifica e dialoga com seus contextos sócio-históricos, o que, diga-se de passagem, não é novidade. Mas, não raro, passa despercebido ou fica oculto em certas análises.

Como dito, a pesquisa acadêmica busca compreender e analisar as práticas sociais. Importa, portanto, considerar não só iniciativas que partem das políticas públicas e das corporações, mas também aquelas lançadas autonomamente por indivíduos e grupos. Mesmo com um recorte interdisciplinar, a análise do lazer, por exemplo, carece de abraçar objetos empíricos para além da dimensão exclusivamente esportiva.

Ao dilatar o olhar às práticas, parece que as análises criam subsídios para repensarmos elementos das políticas públicas, instituindo linhas de fuga às abordagens funcionalistas de controle e ordem social. Dessa maneira, fica o questionamento sobre quais políticas queremos e devemos construir. Mudam-se os gestores, a administração, os nomes dos projetos. Mas e as finalidades, o que buscam? Como já sinalizado por Isayama e Linhales (2008), uma política de avaliação faz-se necessária.

As aproximações entre lazer e comunicação ainda sugerem elementos para construção de novas propostas de intervenção, como no campo de educação não-formal, aprimorando iniciativas já sinalizadas por Dumazedier (MELO; TOSTA, 2008). Por exemplo, atualizando métodos e ferramentas que permitam aos *media* expressar conflitos e incômodos de ordem moral e econômica, ao abarcar os diversos tipos de trocas.<sup>28</sup> Como um fenômeno historicamente situado, do lazer podem emergir valores questionadores dessa natureza da acumulação. Nesse sentido, a animação cultural como mediação continua pertinente e atual, já que parece ser mecanismo interessante de descoberta, reflexão e conflitos.

No que se refere à relação entre os paradigmas da Comunicação e o duplo aspecto educativo do lazer, carece de atenção por parte de trabalhadores, professores e

---

<sup>28</sup> Isto não exclui a necessidade de luta política para mudar a estrutura concentrada dos meios de comunicação no Brasil. Do ponto de vista acadêmico, ver estudos e reflexões de Cesar Bolaño, Dênis de Moraes, Marcos Dantas, Valério Brittos e Venício Lima, entre outros.

pesquisadores, a educação pelo lazer, configurada neste trabalho em relação ao modelo praxiológico de comunicação. O avanço digital pelo qual o mundo passa parece criar tensão em ambos os campos, problematizando o caráter das experiências e o papel das trocas nos diferentes espaços de sociabilidade. Tornam-se evidentes a necessidade de investigações e a contribuição que os estudos do lazer podem aportar aos de comunicação, e vice-versa.

Pelo exposto, o estudo das relações de troca necessita de aprofundamentos tanto em um campo como no outro. Especialmente, o campo do lazer, parece renovar o desafio acadêmico e de intervenção quando consideramos outras modalidades de troca, como aquelas vinculadas à despesa, sabendo que o tempo, por si só, parece não comportar, na contemporaneidade, a definição clássica de lazer, e permanece como provocação para outros estudos e investigações.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vicente Macedo de. **Os argonautas da internet:** uma análise netnográfica sobre a comunidade *online* de *software* livre do Projeto Gnome à luz da Teoria da Dádiva. 2007. 100f. Dissertação (mestrado) – Escola de Administração, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: <https://www.colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/DissertacaoGnomeVersaoFinal.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2011.

ALENCAR VIANA, Juliana de. **Lazer e tecnologias da informação e comunicação (TICs):** desafios para pensar a animação cultural na rede – um estudo da comunidade *Estudiolivre.Org*. 2010. 133f. Dissertação (mestrado) – Programa de Mestrado em Lazer, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://bazar21.files.wordpress.com/2007/12/dissertac3a7c3a3o-completa-juliana-de-alencar-viana.pdf>. Acesso em: 19 jan. 2011.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **A galáxia de Lucas:** sociabilidade e narrativa nos jogos eletrônicos. 2007. Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2007. Disponível em:

[http://www.btdt.ndc.uff.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=2793](http://www.btdt.ndc.uff.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2793). Acesso em: 24 jun. 2011.

BATAILLE, Georges. **A parte maldita** – precedida de A noção de despesa. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

BERTINI, Vivian Maria Reis. O pensamento de Joffre Dumazedier e de Nelson Carvalho Marcellino: algumas convergências e diferenças no campo do Lazer. **LICERE**, Belo Horizonte, v.8, n.1, 2005, p. 111-125.

BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. São Paulo: Papirus, 2003.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.

CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001. Tradução do original francês *Les jeux et les hommes*, 1958.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. Joffre Dumazedier. 06 ago. 2003. Entrevista concedida a Olívia Cristina F. Ribeiro. **Licere**, Belo Horizonte, v. 6, n.2, 2003, p. 81-95.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídia e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 208f. Dissertação (mestrado) – Instituto de Biociências de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 2001a.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2001b.

FRANÇA, Vera Veiga. L. QUÉRÉ: dos modelos da comunicação. **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v.5, n. 2, dez. 2003, p. 37-51.

FRANÇA, Vera Veiga. O objeto da comunicação/A comunicação como objeto. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 39-60.

FRANÇA, Vera. Sociabilidade: implicações do conceito no estudo da comunicação. In: FAUSTO NETO, A.; PORTO, S.; BRAGA, J.L. (Org.). **A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995, p. 55-66.

FRIEDMANN, Georges. **O trabalho em migalhas**. São Paulo: Perspectiva, 1983.

GOMES, Christianne; PINTO, Leila. O lazer no Brasil: analisando práticas culturais, cotidianas, acadêmicas e políticas. In: GOMES, Christianne Luce. **Lazer na América Latina**. Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009, p. 67-122.

ISAYAMA, Helder Ferreira; LINHALES, Meily Assbu. **Avaliação de políticas e políticas de avaliação**: questões para o esporte e o lazer. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

LEÃO, Lúcia. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 113-121.

LEMOS, André. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 11-23. Disponível em; <<http://www.andrelemos.info/artigos/cibercultura.pdf>>. Acesso em: 24 jun. 2011.

LEMOS, André. **Cibercultura** – tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2004.

MAIA, R. C. M. Sociabilidade: apenas um conceito? **Revista Geraes** – Estudos em Comunicação e Sociabilidade, Belo Horizonte, n.53, jul. 2002, p.4-15.

MARCELLINO, Nelson C. **Lazer e humanização**. Campinas: Papirus, 2002.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. Campinas: Papirus, 1990.

MARTINO, Luiz C. De qual comunicação estamos falando? In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2005a, p. 11-25.

MARTINO, Luiz C. Interdisciplinaridade e objeto de estudo da comunicação. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2005b, p. 27-38.

MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003, p. 183-314.

MELO, José Marques de; TOSTA, Sandra Pereira. **Mídia & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

MELO, Victor Andrade de. **A animação cultural**: conceitos e propostas. Campinas: Papirus, 2006.

MELO, Victor Andrade de. **Esporte e lazer** - conceitos: uma introdução histórica. Rio de Janeiro: Apicuri, 2010.

MORAES, Dênis de (Org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

MORAES FILHO, Evaristo de (Org.). **George Simmel**: sociologia. São Paulo: Ática, 1983.

MURILLO, Luis Felipe Rosado. **Tecnologia, política e cultura na comunidade brasileira de *Software Livre* e de *Código Aberto***. 2009. Dissertação (mestrado em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

PARKER, Stanley. **A sociologia do lazer**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PEREIRA, Rogério Santos. **Avatares no *Second Life*: corpo e movimento na constituição de pessoa *online***. 2009. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PGEF0201-D.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **“Observando” o Pan Rio/2007 na mídia**. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2009.

QUÉRÉ, L. D'un modèle épistemologique de la communication à un modèle praxéologique. Tradução por Lúcia Lamounier Sena e Vera Lúcia Westin. **Réseaux**. Paris, n. 46/47, Mar-Abr, 1991.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 3-22.

SÁ, Simone Pereira de. **Samba em rede: comunidade virtual, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. Editora E-Papers, 2004.

SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

VALVERDE, Monclar. **As formas do sentido: (estudos em estética da comunicação)**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

#### **Endereço dos Autores:**

Juliana de Alencar Viana  
Rua Professor Júlio Bueno, 35 São Bento  
Belo Horizonte – MG – 30350-650  
Endereço Eletrônico: [gaiajones@gmail.com](mailto:gaiajones@gmail.com)