

COMUNIDADES VIRTUAIS DE *INTERNET*: ATUALIZAÇÃO DO DEBATE SOBRE LAZER

Recebido em: 12/06/2010

Aceito em: 27/11/2010

*Elisângela Aparecida Macedo Fraga*¹
*Cinthia Lopes da Silva*²

Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP)
Piracicaba – SP – Brasil

RESUMO: Este trabalho objetivou a revisão de conceitos e atualização do debate sobre lazer, considerando as novas possibilidades de comunicação mediada por computador e de interação via as comunidades virtuais de *Internet*. Para isso, partiu-se de pesquisa bibliográfica centrada em referencial sociocultural, caracterizando uma discussão eminentemente qualitativa. As manifestações de lazer viabilizadas pelo computador transformam as relações e os comportamentos humanos e são expressão da sociedade atual. Os resultados obtidos foram: 1) as comunidades virtuais de *Internet* são possibilidades de lazer na atualidade; 2) se, por um lado, o espaço virtual aproxima as pessoas, por não necessitar da presença física para ocorrer a interação social, por outro, o tipo de relação construída tende a ser de laços fracos de amizade e 3) o uso do computador é um recurso que pode favorecer o trabalho do profissional de Educação Física.

PALAVRAS-CHAVE: Internet. Atividades de Lazer. Educação Física e Treinamento.

VIRTUAL COMMUNITIES FROM INTERNET: CORRENTE VIEWS ON LEISURE

ABSTRACT: The objective of this work was to review key concepts on leisure and get an up to date view on that subject, considering new ways of communication mediated by computers and the interaction via virtual communities from internet. The starting point was a bibliographical survey based on a socio-cultural referential, characterized by a qualitative discussion. The manifestations of leisure made possible by the use of computers transform the human relations and behavior and are on itself an expression of our society. The main conclusions of this study were: 1) the virtual communities from

¹ Graduanda em Educação Física vinculada ao curso de Educação Física da Unimep. Bolsista FAPIC/UNIMEP de iniciação científica. Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Lazer, Práticas Corporais e Cultura (GELC).

² Professora e pesquisadora atuante nos cursos de graduação e mestrado em Educação Física na UNIMEP. Coordenadora do Grupo de Estudo e Pesquisa em Lazer, Práticas Corporais e Cultura (GELC).

internet are a leisure option for present times; 2) if, on one hand, the virtual environment bring people closer to each other, since physical proximity is not required for social interaction, on the other hand it produces weaker relationships; and 3) the computer is a tool that enhances the work of the professional in Physical Education.

KEYWORDS: Internet. Leisure Activities. Physical Education and Training.

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo a revisão de conceitos e atualização do debate sobre lazer, de modo a considerar as novas possibilidades que a comunicação proporciona para as pessoas, sendo essas possibilidades mediadas pelo computador, por meio da interação a partir das comunidades virtuais na *internet*.

A *internet* surgiu a partir de um esquema montado para proporcionar informações com mais velocidade aos grupos militares, obtendo assim, maiores chances de defesa em um possível ataque nuclear. Por um tempo, a *internet* foi de domínio apenas dos militares, passando a ser acessada por civis a partir da década de 1990, dando início a partir daí as transformações na comunicação, um novo mundo de interligações por redes.

Na tentativa de compreender essa nova forma de interagir das pessoas, identificamos a *internet* como um meio de facilitar o encontro de pessoas sem necessidade da presença física e que favorece o surgimento de uma rede social como é o caso das comunidades virtuais.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, com base nas idéias de Severino (2007), sendo realizadas as análises textual, temática e interpretativa. O levantamento bibliográfico ocorreu nos sistemas de Bibliotecas da UNIMEP, contando também com a Biblioteca do GPL – Grupo de Pesquisa em Lazer nas dependências da UNIMEP e em *sites*, onde buscamos obras relacionadas aos estudos do lazer, da

Comunicação e da Educação Física centradas em um referencial sociocultural. Para a realização deste levantamento foram consultados livros, dissertações, teses e periódicos. Esse levantamento viabilizou o acesso a conceitos como lazer, virtualização, comunicação mediada por computador, cultura etc. Tais conceitos foram subsídios para a atualização do debate sobre lazer, considerando as novas possibilidades de comunicação mediada por computador e interação via as comunidades virtuais de *internet*.

1. A INTERNET COMO FENÔMENO SOCIAL CONTEMPORÂNEO

As comunidades virtuais de *internet* são manifestações contemporâneas de interação, em que os sujeitos estão “conectados” uns aos outros por interesse em determinado assunto.

Lévy (1996, p.15), ao analisar as características da virtualidade afirma que “(...) o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. O autor explica que o virtual, freqüentemente, é algo que não está presente e isso implica considerar seu aspecto de desterritorialização. Trata-se de existência (uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação) em não-presença, separada do espaço físico e geográfico ordinário e da temporalidade do relógio e do calendário. Não é uma separação totalmente independente do espaço-tempo de referência, já que são inseridos em suportes físicos e se atualizam em algum momento. No entanto, trata-se de outra referência de tempo-espaço. A unidade de tempo está separada da unidade de lugar, como se pode notar nas interações por redes eletrônicas, nas transmissões ao vivo, aos sistemas de tele presença. Há continuidade de ação, apesar de uma continuação descontínua (como na comunicação por secretária

eletrônica ou correio eletrônico). Um terceiro fator diferencial é a substituição da unidade de lugar pela sincronização e a interconexão, a unidade de tempo.

A saída da “presença”, principal característica para a compreensão da virtualização, traz implicações para a vida coletiva. Lévy (1996) exemplifica, afirmando que cada novo sistema de comunicação e de transporte modifica o espaço pertinente para as comunidades humanas. Quando se constrói uma via ferroviária, as cidades ou regiões passam a estar mais próximas pela conexão dos trilhos e, quando visto por outro âmbito, pelo das cidades não conectadas, isso pode significar que estão afastadas quando comparadas às regiões que se ligam pela linha de trem. No entanto, para os que não usam o trem, a antiga distância se mantém. O autor apresenta esse exemplo para dizer que isso também ocorre com outros sistemas de comunicação e transporte como o automóvel, o transporte aéreo, o telefone etc. e, com isso, há a coexistência de vários sistemas de proximidades e vários espaços práticos.

Segundo Lévy (1996, p.22), é dessa mesma maneira que diversos sistemas de registro e de transmissão cultural (oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) “(...) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de história diferentes”. A comunicação mediada por computador, em especial, as comunidades virtuais de *internet*, expressam um tipo de interação caracterizada pela troca de significados acerca de um determinado assunto, estando em um sistema de proximidade, sem estar em presença.

Esse tipo de comunicação é parte de um sistema de comunicação interativo emergente que, segundo Castells (1999), foi iniciado em duas experiências, em larga escala: o Minitel francês – um dispositivo para conduzir a França, à Sociedade de Informação e a ARPANET norte-americana, predecessora da *internet*, um sistema usado com finalidade de manter redes de comunicação em caso de ataque nuclear.

A primeira rede desse tipo, chamada ARPANET em homenagem a sua poderosa patrocinadora, foi iniciada em 1969. Foi aberta aos centros de pesquisa que cooperavam com o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, mas os cientistas começaram a usá-las para todos os tipos de comunicação. A certo ponto ficou difícil separar a pesquisa voltada para o setor militar da comunicação científica e as conversas pessoais. Dessa forma, os cientistas de todas as áreas receberam acesso à rede, e, em 1983, houve uma divisão entre a ARPANET, dedicada a objetivos científicos, e a MILNET, diretamente voltada a aplicações militares (CASTELLS, 1999, p.376).

Outras redes científicas, segundo Castells (1999, p.376), foram criadas, como exemplo: a *CSNET* e a *BITNET*, essas eram redes científicas envolvidas com a Fundação Nacional da Ciência, eram “redes das redes que se formou durante a década de 80 foi chamada de *ARPA-INTERNET*, mais tarde *INTERNET*, ainda custeada pelo Departamento de Defesa e operada pela Fundação Nacional da Ciência”. O ano de 1960 foi o ano da inovação para a comunicação via *internet*, permanecendo nos domínios militares até o ano de 1990.

Como se sabe, a internet originou-se de um esquema ousado, imaginado na década de 60 pelos guerreiros tecnológicos da Agência de Projetos de pesquisa Avançada do Departamento de Defesa dos Estados Unidos (a mítica DARPA) para impedir a tomada ou destruição do sistema norte-americano de comunicações pelos soviéticos, em caso de guerra nuclear (CASTELLS, 1999, p.25-26).

Esta foi a principal tática utilizada, uma arquitetura de rede para que pudessem controlar todo território utilizando redes de comunicação via *internet*. Essa tática foi classificada pelo esquema DARPA:

[...] como queriam seus inventores, não pode ser controlada a partir de nenhum centro e é composta por milhares de redes de computadores autônomos com inúmeras maneiras de conexão, contornando barreiras eletrônicas” (CASTELLS, 1999, p.26).

No ano de 1990, a *internet* deixa de ser domínio dos militares e seu uso se torna popular. A partir daí, nos deparamos com o crescimento da comunicação via *internet*, encontrando as novas modificações para a comunicação.

Entende-se que a *internet* era utilizada como uma ferramenta de comunicação para a segurança geral, ou seja, de todos, realizando a troca de informações cuidadosas entre as pessoas envolvidas no Grupo Militar e essas informações eram importantes pela rapidez na troca de informações em tempo real. A partir do momento que foi disponibilizada para a sociedade, deixa de ser ferramenta destinada apenas para a segurança e passa ser utilizada para vários fins, de acordo com cada interesse, tornando assim um caminho de interação entre pessoas no mundo virtual. Pode-se compreender esse tipo de interação como uma nova forma de cultura, sendo manifestada virtualmente, ou seja, dentro do mundo virtual, onde a presença se vale nas palavras escritas por meio do computador.

Segundo Castells (2002, p.455), “a Internet é a espinha dorsal da comunicação global mediada por computador (CMC): é a rede que mais liga redes de computadores”. O autor apresenta dados estatísticos que ilustram o progressivo crescimento de ligações de computador e de número de utilizadores nessa última década:

De acordo com fontes recolhidas e elaboradas por Vinton Cerf, em Junho de 1999, a Internet ligava cerca de 63 milhões de computadores, 950 milhões de terminais de telefone, cinco milhões de domínios de segundo nível, 3,6 milhões de “páginas Web” e era utilizada por 179 milhões de pessoas em mais de 200 países. Os Estados Unidos e o Canadá contavam com mais de 102 milhões de utilizadores, a Europa com mais de 40 milhões, a Ásia e o Pacífico Asiático com quase 27 milhões, a América Latina com 23,3 milhões, a África com 1,14 milhões e o Médio Oriente com 0,88 milhões. Projeções de meados de 1999 apontavam para um crescimento do número de computadores conectados na ordem dos 123 milhões, em 2001, e de 878 milhões em 2007 [...] (CASTELLS, 2002, p.455).

Estima-se, para antes de 2010, 1 bilhão de computadores ligados e mais de 2 bilhões de utilizadores de *internet*, segundo a mesma fonte supracitada. Nesses números estão também implícitas desigualdades no acesso à Rede de diferentes ordens – sociais, raciais, sexuais, etárias e espaciais. Nos anos de 1998-2000, os países industrializados, com cerca de 15% da população do planeta, representavam 88% dos utilizadores de

internet. Outro exemplo é com relação à escolaridade e condição de vida dos utilizadores: “mundialmente, 30% dos utilizadores da Internet tinham nível universitário, e essa proporção aumentava para 55% na Rússia, 67% no México e 90% na China. Na América Latina, 90% dos utilizadores provinham de grupos com elevados rendimentos” (CASTELLS, 2002, p.456).

O surgimento da *internet* passa a interligar pessoas em tempo real, mesmo não tendo a presença física, como já foi descrito por Lévy (1996) e obtendo também a comodidade das informações multiplicadas por meio de *web sites* e comunidades que se relacionam com a informação que se necessita.

Nas descrições de Castells (1999, p.396) encontra-se que:

O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais. Em razão de sua existência, todas as espécies de mensagens do novo tipo de sociedade funcionam em um modo binário: presença/ausência no sistema multimídia de comunicação. Só a presença nesse sistema integrado permite a comunicabilidade e a socialização da mensagem.

Os dados apresentados anteriormente por Castells (2002) mostram um quadro social de elevado número de utilizadores de *internet* em diferentes países e sugerem questionamentos: quais as implicações da comunicação mediada por computador para o debate sobre lazer?

Brunhs (2001), ao considerar as transformações nas quais o processo de globalização e internacionalização é parte, comenta sobre o surgimento das comunidades virtuais e sugere revisões de conceitos sobre lazer, em especial, com relação às categorias espaço e tempo. Para a autora, o isolamento é um dos fatores supostamente característicos desse movimento de transformações sociais, econômicas e

políticas da contemporaneidade. No entanto, contraditoriamente, expressam outra forma de interação. Segundo Bruhns (2001, p.73-4):

O espaço midiático pode estar fornecendo um tipo paliativo a uma sociedade que perdeu a capacidade de comunicação consigo mesma. A globalização, portanto, não constitui unicamente um projeto econômico multinacional, pois presenciamos nesse processo o surgimento de uma comunidade nova, supranacional.

Nessa perspectiva, as comunidades virtuais são expressão de uma sociedade em transformação. O uso da tecnologia como instrumento de socialização seria, de acordo com a autora acima citada, a expressão de um contexto em que as relações sociais e a comunidade estão “perdidas”, em uma sociedade “desmantelada pela industrialização e suburbanização” (BRUHNS, 2001, p.74).

Os diálogos virtuais consistem em um lugar de troca e de encontros. Nesse aspecto, a comunicação mediada por computador atualiza a troca de significados, que move as relações humanas, assim como a compreensão e ressignificação dos fatos sociais, como ocorre na comunicação presencial, mas em um espaço desterritorializado, em sincronização, interconexão, em um tempo separado do espaço, como havia afirmado Lévy (1996).

Para Castells (2002), a questão central do debate sobre a dimensão social da *internet* nos anos de 1990 aproxima-se da discussão de Bruhns (2001): “será que a *internet* favorece o desenvolvimento de novas comunidades ou induz ao isolamento pessoal, quebrando os laços dos indivíduos com a sociedade, ou ao limite com o ‘mundo real’? (CASTELLS, 2002, p.467). O autor apresenta pontos de vista diferenciados com relação à questão, explicitando as posições de autores como Howard Rheingold, Sherry Turkle, Mark Slouka. Por um lado, há um grupo de autores que entendem as comunidades virtuais como o nascimento de uma nova forma de

comunidade, que viabiliza a união entre as pessoas, *on-line*, em torno de valores e interesses partilhados, como o autor Howard Rheingold. Por outro, não se sabe ao certo o nível de sociabilidade alcançado em tais redes eletrônicas e os efeitos culturais dessa forma de sociabilidade.

Para a autora Sherry Turkle, os utilizadores da comunicação mediada por computador desempenham papéis e constroem identidades *on-line*. Ao considerar esse aspecto, Castells (2002) questiona: será que este fato implica a criação de um sentimento de comunidade, mesmo efêmero, ou trouxe algum consolo a pessoas com necessidade de comunicação e expressão pessoal? Em seguida, apresenta a conclusão da autora “[...] as pessoas que mantêm uma vida paralela ao computador estão sempre limitadas nos seus desejos, dores e mortalidade dos seus ‘eus físicos’” (CASTELLS, 2002, p.469). As comunidades virtuais expressam o tipo de sociedade em que se vive e oferecem um novo contexto para pensar a identidade humana na era da *internet*.

Para o estudioso Mark Sloud, a comunicação mediada por computador gera a desumanização das relações sociais, concluindo que a vida *on-line* parece ser uma forma fácil para escapar à vida real. Essa é uma posição que indica efeitos que possam estar relacionados a essa forma de comunicação e à diferenciação da vida real da suposta vida não real ou virtual.

Castells (2002), ainda menciona estudos de uma equipe de pesquisadores em psicologia da Universidade Carnegie Mellon que examinou o impacto social e psicológico da *internet* no ambiente social e no bem-estar psicológico. A pesquisa consistiu em analisar o comportamento e atitudes de sujeitos nos dois primeiros anos *on-line* e identificaram que a utilização intensa da *internet* está associada ao declínio da

comunicação familiar, da dimensão do círculo social e ao aumento da depressão e solidão dos participantes.

O tipo de relacionamento que se constrói pela *internet* é também uma questão polêmica. Há estudos que identificam nas comunidades virtuais a existência de laços “[...] especializados e diversificados, à medida que os sujeitos constroem as suas próprias ‘pastas pessoais’” (CASTELLS, 2002, p.470). Com relação à sociabilidade, a avaliação feita é pelo tipo de laços “fracos” e “fortes”, sendo que é predominante na Rede o desenvolvimento de múltiplos laços fracos. O autor associa ao termo “laços fracos” as interações pautadas nas trocas de informações, com abertura de oportunidade a baixo custo. Esse tipo de interação favorece o contato com estranhos num padrão igualitário de interação, superando constrangimentos e bloqueios, no processo comunicativo. Na comunicação *on-line* é recorrente a discussão, permitindo a sinceridade do processo. No entanto, por esse mesmo fator, as amizades podem durar menos tempo, à medida que ao ser dito algo inconveniente, com um simples *click* a ligação está rompida para sempre (CASTELLS, 2002).

Nota-se que, a interação nas comunidades virtuais de *Internet* suscitam questões relacionadas às relações familiares, à sociabilização dos sujeitos e seus efeitos não são ainda totalmente conhecidos. Essa nova forma de comunicação afeta a vida dos sujeitos e traz implicações para o debate sobre lazer: esse tipo sociabilidade não seria expressão da condição de vida na atualidade?

2. COMUNIDADES VIRTUAIS DE *INTERNET*, LAZER E EDUCAÇÃO FÍSICA

As trocas de informações por meio da *internet* são facilitadas devido ao vasto número de bancos de dados que ela demanda, permitindo assim, múltiplos acessos em busca de informações, criando a partir daí as diversidades culturais dentro de criações de comunidades, nascendo uma nova sociedade, podendo ser aqui descrita como uma nova sociedade, mas agora, virtual.

Com Lévy (1996, p.20), encontramos uma explicação sobre comunidades virtuais, onde o autor relata que:

Uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros são reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas [...].

Essa nova sociedade é facilmente encontrada dentro das comunidades virtuais, na qual é denominada comunidade virtual pelo fato de ser uma página construída a partir de grupos de pessoas, que na maioria das vezes desfrutam da página por interesses comuns.

Identificamos em Recuero (2009) que a idéia de se pensar nas comunidades virtuais como um espaço de relação social acontece de acordo com o conteúdo procurado, independente do assunto, onde ocorre a interação das pessoas no momento em que pelo menos dois indivíduos estejam compartilhando informações ou dados de algum assunto específico de seus interesses.

A interação também possui conteúdo, mas é diferente deste. O conteúdo constitui-se naquilo que é trocado através das mensagens enviadas um para o outro, e auxilia a definir a relação. Mas não se confunde com ela, que pode ter conteúdos variados (RECUERO, 2009, p. 37).

Esses interesses comuns que caracterizamos ser a procura das pessoas em participar das comunidades, nos faz pensar nos conceitos de lazer, devido à interferência que, conseqüentemente, pode vir a ocorrer em vários campos do lazer, pelo fato de passar por um processo junto a essa modernização, onde o acesso à *internet* pode facilitar as inúmeras possibilidades para uma dinâmica cultural, propiciando o acesso das pessoas ao lazer na sociedade contemporânea.

Segundo Recuero (2009, p.135), “uma das primeiras mudanças importantes detectadas pela comunicação mediada por computador nas relações sociais é a transformação da noção de localidade geográfica das relações sociais”. A autora ressalta que este processo de mudanças vem de longo tempo e que não foi a *internet* a primeira a manifestar essas transformações, visto que os meios de transportes também propiciaram essas mudanças.

A busca pelas comunidades virtuais é encontrada nas descrições de Recuero (2009) como um desvio na prática do lazer, ou seja, alguns pontos significativos para algumas pessoas fizeram com que elas buscassem outras formas de lazer, encontrando uma “segurança” nas comunidades virtuais, pois, os lugares destinados ao lazer, começaram a apresentar certos riscos para a segurança da sociedade, lugares esses que eram pontos de encontro que propiciava uma construção de laços sociais mais ativos, contando com a presença física, tendo como exemplo: parques, clubes, campos de futebol, áreas de caminhadas, corridas, etc.

Esses lugares começaram a apresentar alguns riscos de violências, afastando as pessoas tanto do próprio local quanto uma das outras, criando assim, um declínio na utilização destes pontos que eram destinados para a prática do lazer junto à comunicação social. Sendo assim, as comunidades virtuais atendem a procura das

pessoas em outras formas de se relacionarem uma com as outras. Segundo Recuero (2009):

A falta de tempo, o medo e mesmo o declínio dos terceiros lugares podem ser conectadas ao isolamento das pessoas, ao atomismo e à efemeridade das relações sociais. No entanto, o aumento do uso de ferramentas de comunicação mediada por computador poderia representar, justamente, um esforço no sentido contrário, em direção ao social (p.136).

A relação de rede social envolve uma quantidade elevada de interações, com isso, Recuero (2009, p.37) deixa claro que nem todas as relações possuem objetivos de construção, ou que possa vir a acrescentar algo para as pessoas, pelo contrário, existem as comunidades que “podem ser conflituosas ou compreender ações que diminuam a força do laço social”.

De acordo com as descrições, entendemos em Camargo (1986) que se pode utilizar a *internet* como forma de lazer, no sentido da prática, da assistência ou do estudo referente às práticas de lazer, e que esses três pontos são trabalhados juntos, não se separam. O autor afirma que essas atitudes dificilmente ocorrem isoladamente, sendo freqüente a combinação entre atitudes como de assistência e estudo. As manifestações de lazer, de acordo com Camargo (1986), podem ser divididas em seis tipos de atividades: físicas, manuais, artísticas, intelectuais, associativas e turísticas.

Como pensar essa noção e divisão das manifestações de lazer diante das possibilidades de interação virtual?

Alguns autores como Schwartz (2007) compreendem o virtual como sendo o sétimo conteúdo do lazer, permitindo novas opções e dando novos significados para a vivência do lazer. A autora faz uma ressalva em suas descrições onde aponta que “no meio virtual, se processam inúmeras controvérsias, e uma delas diz respeito à dúvida sobre as relações estabelecidas que podem ser criadas para substituir ou complementar

aquelas compostas no ambiente da vida social” (p.160). Outros autores como Lévy (1996) entendem o virtual como um espaço e, nesse caso, pode-se pensar na possibilidade de acesso a todos os conteúdos do lazer.

A autora Silva (2007) explica sobre lazer e atualidade e afirma que mesmo com as oportunidades oferecidas pelo meio virtual ainda existirão as buscas por atividades manuais, por exemplo, ou seja, a aproximação das pessoas ainda poderá ser notada.

Marcellino (2001, p.123) descreve que precisamos olhar para o lazer como algo necessário para o bem estar das pessoas, algo que permite uma maior socialização entre a população e o direito de sentir-se atendido pela “vivência cultural no tempo disponível das obrigações profissionais, escolares, familiares e sociais [...]”. Quando olhamos para o lazer como algo necessário para a vida cotidiana da população, nota-se que o lazer é influenciado e que também pode vir a influenciar as relações socioculturais, fazendo com que aconteça uma maior possibilidade de contatos sociais.

Em pesquisa realizada por Lopes da Silva e Daolio (2009), foi discutido junto a um grupo de estudantes de Educação Física duas comunidades virtuais – “Eu odeio Educação Física” e “Eu amo Educação Física”. De acordo com os autores, algumas pessoas utilizam essas comunidades para se manifestar sobre as aulas de Educação Física. Os mesmos autores explicam que:

As aulas de Educação Física, tradicionalmente, têm sido fortemente influenciadas por uma visão de área centrada nos aspectos biológicos do corpo e isso traz implicações para o lidar com as diferenças entre os alunos. A ação pedagógica do professor tem como finalidade a universalização e padronização de movimentos e as diferenças entre os alunos não são percebidas. Essa tradição pode justificar porque muitas pessoas não gostam das aulas de Educação Física, pessoas que não tiveram acesso ao conhecimento da cultura corporal e hoje não possuem autonomia para usufruir da cultura corporal (DAOLIO, 2003b apud LOPES DA SILVA e DAOLIO, 2009, p.842 - 843).

Tal pesquisa mostrou que nem todas as pessoas possuem uma boa recordação de suas aulas de Educação Física, por se sentirem excluídas de tais aulas, já que não atendiam ao esperado pelo professor. Esse é um exemplo de pesquisa que viabiliza o acesso aos discursos sociais a partir das trocas interativas entre os sujeitos, do uso da *internet* como forma de lazer na sociedade atual.

De acordo com Betti (2003), não podemos deixar de considerar a incorporação na vida das pessoas que o computador e a televisão produzem, visto que “seria anacronismo não levá-los em conta como importantes meios de interação com o esporte” (BETTI, 2003, p.71).

O mesmo autor citado ressalta que:

[...] um bom caminho para que a Educação Física possa contribuir na produção de novas subjetividades, [...] è a incorporação, nas aulas, de momentos de interagir com as diferentes mídias eletrônicas (televisão, internet, rádio), vinculadas à prática, para em seguida produzir material áudio-visual sobre o esporte, em uma perspectiva crítica e criativa (BETTI, 2003, p.84).

Para Betti (2003), é necessária a atualização dos profissionais de Educação Física, considerando como necessário o entendimento junto a uma nova forma de Educação.

Recuero (2009, p.69) faz uma descrição das redes sociais apresentando que “uma rede social é sempre um conjunto de atores e suas relações”. A autora deixa claro que existem modificações destas redes, e que elas sofrem mutações ao longo do tempo.

Diante desses relatos, com as descrições dos autores citados ao longo do texto, entendemos que os sites das redes sociais influenciam as pessoas a adentrar nessa nova sociedade, mediante os valores que ela apresenta e as expressivas mudanças que ela estabelece ao longo de sua utilização. As comunidades passam a ser uma das vias de

trocas de informações mais propícias para aqueles que se vêem “libertos” diante dessa nova sociedade, no mundo virtual.

3. IMPLICAÇÕES DAS NOVAS POSSIBILIDADES DE COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR PARA O DEBATE SOBRE LAZER

A demonstração das múltiplas possibilidades por meio dos *sites* de relacionamento, ou seja, as comunidades virtuais de *internet* são compreendidas como o caminho que rege a busca pelas trocas de significados, sendo um dos principais meios de comunicação no mundo atual, facilitando a comunicação em tempo real. A ampliação das trocas estabelecidas nesse novo ambiente de comunicação é algo que permite com que as pessoas participem em tempo real das novidades postadas nos *sites* virtuais sobre diversos tipos de informações, ressaltando sempre que esta busca acontece na maioria das vezes de acordo com cada interesse, mas que, segundo alguns autores, isso pode levar a sociedade a criar novos hábitos modificando toda uma estrutura já existente, por uma procura agora no mundo virtual, ou seja, a criação de novos hábitos referentes à prática do lazer.

Com Lévy (1996), nós entendemos que o que mais se mostra característico na virtualização é a saída da “presença”, modificando o espaço das pessoas por meio deste novo sistema de comunicação. Lévy ainda descreve que pode existir neste novo meio de se comunicar uma aproximação mesmo não estando “em presença”, pois, as pessoas se tornam próximas por estarem interligadas umas as outras por este meio de comunicação. A comunicação mediada por computador viabiliza a interação interpessoal não necessitando que os sujeitos saiam de casa para que possam interagir. No entanto,

ocorre também um aumento no distanciamento físico entre as pessoas mediante essa facilidade de comunicação.

Ao entrar no mundo virtual, a pessoa ficará distante fisicamente e, conseqüentemente, também estará isolada fisicamente, criando assim o seu próprio “mundo”, que agora é construído virtualmente de acordo com seus próprios interesses. Desta forma, as pessoas conseguem manter contato umas com as outras mesmo mantendo um distanciamento e isolamento físico, ou seja, comunicação sem a presença do corpo.

Com Castells (2002) tivemos como base relatos sobre diferentes pontos de vista com relação à *internet*, o autor faz descrições que se aproximam das descrições de Bruhns (2001) quando essa autora faz questionamentos acerca da utilização das comunidades virtuais, onde visa entender se a *internet* pode favorecer ou não o desenvolvimento das novas comunidades, virtuais, ou se ela induz as pessoas a se isolarem, enfraquecendo os laços das pessoas junto a sociedade, ou mesmo com o mundo real.

As trocas estabelecidas entre as pessoas que utilizam as comunidades virtuais é compreendida por Recuero (2009) como um caminho que “desvia” as práticas do lazer, a autora faz descrições sobre situações que podem estar favorecendo com que as pessoas procurem outras formas de vivenciar o lazer como, por exemplo, a procura pelo lazer a partir do espaço virtual. Para a autora, a segurança é um dos fatores de mudança nas práticas do lazer, aqueles lugares que antes eram destinados para as práticas do lazer, como exemplos já citados anteriormente, os campos de futebol, praças recreativas, parques, clubes, etc., tornaram-se perigosos devido a falta de segurança

nestes ambientes, assim, o medo aparece como um dos motivos para o afastamento destes locais de lazer.

Para essa discussão concordamos com Betti (2003) que é coerente pensar em uma atualização constante dos profissionais da área da Educação Física, não só desta área mas como das demais, para que assim os profissionais possam se manter continuamente atualizados diante das transformações que o virtual apresenta para a vida social. Entende-se que a troca da vivência do lazer de maneira presencial pela vivência do lazer virtual é algo para ser questionado, pelo fato de que estaria proporcionando a perda do contato que as pessoas obtinham quando estavam frente a frente. Mas, por outro lado, os profissionais da área da Educação Física poderiam utilizar o computador como recurso para o acesso a informações e conhecimentos.

Para Betti (2003), o virtual pode proporcionar um caminho de união entre a vivência e a prática do lazer. Entende-se que a atualização dos professores se faz necessária para esta interação.

A influência do mundo virtual na vida das pessoas é entendida por nós como transformações que visam dar para a sociedade maior “liberdade” de expressão e vivência nos variados conteúdos do lazer, onde se tem com a *internet* um espaço que vem crescendo constantemente no que diz respeito as atividades de lazer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo trabalhamos vários conceitos referindo-se a utilização do virtual como meio de manifestação do lazer. Alguns autores problematizam o uso da comunicação pelo computador por acreditarem que isso contribui para o distanciamento entre as pessoas, descrevendo o virtual como sendo algo que pode criar laços fracos de

amizade, onde uma simples palavra pode ser entendida como ofensa, ocasionando a quebra de um laço criado a partir das trocas estabelecidas pela comunicação. Entretanto, outros autores acreditam que o uso do computador pode viabilizar o acesso ao lazer, tendo em vista os problemas da sociedade atual como a segurança e a partir do espaço virtual é possível o acesso aos diferentes conteúdos do lazer.

O computador surge como uma ferramenta para as ações pedagógicas dos profissionais de Educação Física, permitindo, com isso, que o professor amplie ou faça reciclagem sobre novas maneiras de ministrar aulas.

Espera-se que esse estudo possa contribuir para a revisão de conceitos por parte dos profissionais que atuam no âmbito do lazer, assim como ampliar o debate acerca do lazer na sociedade contemporânea e o diálogo com as diferentes áreas de conhecimento.

REFERÊNCIAS

BETTI, M. **Educação Física e Mídia**: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003.

BRUHNS, H. T. Lazer, trabalho e tecnologia: refletindo sobre a necessidade de novos conceitos. In: BRUHNS, H. T.; GUTIERREZ, G. L. (Org.). **Representações do Lúdico**: II ciclo de debates “lazer e motricidade”. Campinas: Autores Associados, Comissão de Pós-Graduação da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 2001.

CAMARGO, L. O. L. **O que é lazer?**. Coleção Primeiros Passos. v.2. São Paulo: Círculo do Livro, 1986.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. A era da Informação: economia, sociedade e cultura. v.1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1999.

_____. **A sociedade em rede**. A era da Informação: economia, sociedade e cultura. v.1. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

LÉVY, P. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

LOPES DA SILVA, C., DAOLIO, J. Comunidades virtuais e Educação Física escolar: reflexões junto a estudantes de Educação Física. **Motriz**, Rio Claro, v.15 n.4 p.842-849,

out./dez. 2009. Disponível em: <<http://cecemca.rc.unesp.br/ojs/index.php/motriz/article/viewArticle/3018>>, acesso em: 24/01/2010.

MARCELLINO, N. C. (Org.) **Lazer e Esportes: Políticas Públicas**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

RECUERO, R. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SCHWARTZ, G. M. O Ambiente Virtual e o Lazer. In: MARCELLINO, N. C. **Lazer e Cultura**. Campinas, SP: Ed. Alínea, 2007.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, D. A. M. d. Feito a Mão, os limiares dos conteúdos manuais do lazer na era da tecnologia. In: MARCELLINO, N. C. **Lazer e Cultura**. Campinas, SP: Ed. Alínea, 2007.

Endereço das Autoras:

Cinthia Lopes da Silva
Av. Júlio de Mesquita, 590, AP 92.
Campinas, SP
CEP: 13025-907
Endereço Eletrônico: cinthiasilva@uol.com.br