

**LAZER E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs):
DESAFIOS PARA PENSAR A ANIMAÇÃO CULTURAL NA REDE –
UM ESTUDO DA COMUNIDADE *ESTUDIOLIVRE.ORG*¹**

Juliana de Alencar Viana²

Esta dissertação descreve e analisa a comunidade virtual *EstudioLivre.org* com o intuito de coletar elementos para a construção de parâmetros de intervenção para a animação cultural na rede. Reconhecendo a internet como um espaço de formação, expressão e lazer, a apropriação tecnocultural parece carecer de mais discussão sobre a questão da mediação. Nem sempre é claro que o ciberespaço é permeado por forças antagônicas. Tornar essas relações claras e contribuir para maior liberdade de escolha para seus usuários é uma preocupação que os animadores podem e devem ter. Quando falamos de estratégias de mediação, inevitavelmente, pensamos no papel político desempenhado pelos atores sociais. Perceber os usos que as pessoas fazem da tecnologia significa repensarmos aparatos metodológicos que a abertura desse novo campo de investigação traz à produção do conhecimento. Este estudo busca reconhecer as novas tecnologias da comunicação e da informação, especialmente a internet, como um produto da cultura. Dessa forma, quais questões a nova lógica de produção no ciberespaço aponta para (re)pensarmos a Animação Cultural? Como o Estúdio Livre pensa suas estratégias de mediação e como essas ajudam a pensar em intervenções na rede? Investigar os diversos interesses que permeiam o ambiente virtual significa abrir espaço para novas reflexões acerca do lazer e das novas tecnologias, assim como a formação e atuação profissional para uma sociedade cada vez mais conectada. Certa de que a constituição de comunidades no ciberespaço é uma das formas de organização das práticas de lazer na rede, parece fundamental melhor compreendermos essa nova organização, inclusive para pensar um possível papel do animador cultural nesse contexto. As estratégias metodológicas utilizadas para a coleta dos dados foram a etnografia virtual, por meio da observação participante e análise dos artefatos do *EstudioLivre.org* – acervo, blog, fórum, lista de discussão e *wiki* – no período de 24 de agosto a 2 de outubro; aplicação de questionário para obter dados sobre os membros e posterior análise de conteúdo por tratamento informático pelo Atlas TI – *software* de análise qualitativa de dados. As categorias de análise foram permanência/engajamento; pertencimento; relações sociais; interações e valores. Percebeu-se que o engajamento voluntário na comunidade está ancorado em outro parâmetro ético-estético de relação, no qual salienta um tipo de prática social no tempo livre que remete a uma compreensão do lazer que se assenta em outras bases, diferente daquela exclusivamente marcada pelo consumo e entretenimento. A nova lógica de produção sugere modelos alternativos para a produção e circulação da cultura, inspirado no conceito e ferramenta do *software* livre, fornecendo estratégias de mediação frente às opções de lazer mais abrangentes. A mediação das dinâmicas virtuais deve contribuir para esclarecer fins e objetivos, ajudar a objetivar valores que facilitem o desenvolvimento de distintas linguagens e que ajude a criação e a tomada de consciência crítica das identidades comunitárias. Ao aproximar-se de uma possível práxis tecnológica, o trabalho parece tornar

¹ Dissertação de Mestrado defendida junto ao Programa Interdisciplinar de Mestrado em Lazer da UFMG, sob a orientação do Prof. Dr. Victor Andrade de Melo.

² Mestre em Lazer pela UFMG, desenvolvendo estudos sobre lazer e dispositivos móveis. Endereço Eletrônico: gaiajones@gmail.com

claros elementos concretos para a construção de parâmetros de intervenção para o animador na rede.

PALAVRAS-CHAVE: Lazer. Tecnologia. Comunicação. Mediação. Animação Cultural.