

ANIMAÇÃO CULTURAL E PRÁTICAS DE LAZER NA INTERNET: APROXIMAÇÕES

Recebido em: 18/09/2007

Aceito em: 25/10/2007

Juliana de Alencar Viana
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil.

RESUMO: O presente artigo pretende fomentar reflexões sobre as novas práticas de lazer na internet balizadas por comunidades que privilegiam valores como a solidariedade e a colaboração na rede pela produção e difusão de bens culturais que criam o debate em torno de questões como propriedade e autoria. Tais práticas refletem um novo cenário político-cultural na recusa pela privatização da cultura, criando tensão com a indústria cultural. Adotar uma postura pedagógica diante desse fenômeno é contribuir para a construção de modelos alternativos de política e de intervenção cultural. Uma aproximação com a Animação Cultural pressupõe repensar uma intervenção baseada em processos horizontais e uma formação de compreensão planetária incentivada por uma formação curricular hipertextual e vivências culturais diversas para o entendimento dos sentidos e significados abrigados em torno tais práticas.

CULTURAL ANIMATION AND LEISURE PRACTICES IN THE INTERNET: APPROACHES

ABSTRACT: This article intends to foment new reflections about leisure practices in the Internet marked out by communities that privilege values as solidarity and the contribution in the net for the production and diffusion of cultural goods. They create a debate about property and authorship. This leisure practices reflect a new political-cultural scene in the refusal for the culture privatization. It creates tension with the cultural industry. To adopt a

pedagogical position of this phenomenon means contribute for the construction of alternative models of politics and cultural intervention. An approach with the Cultural Animation presupposes to rethink an intervention based on horizontal processes and a formation of planetary understanding stimulated by a hipertextual curricular formation and diverse cultural experiences for the agreement of the directions and meanings sheltered in lathe such practices.

KEYWORDS: Cultural Animation. Communities. Internet.

1.

INTRODUÇÃO

Como pensar a Animação Cultural e a intervenção do animador dentro de um universo tão global como a sociedade em rede? A internet tem modificado sensivelmente a nossa relação com a cultura e a arte, multiplicando as formas de sociabilidade e de contestação no ciberespaço. A transgressão on-line no compartilhamento de bens culturais tem gerado movimentos de recusa à privatização da cultura, instaurando questionamentos sobre autoria e propriedade. Ambientes colaborativos on-line disponibilizam diversos softwares livres para produção e circulação de áudio, vídeo e imagens que não dependem mais exclusivamente dos *mass media* para sua difusão. Com isso, é provocado o debate em torno da cultura digital na tensão com a indústria cultural, que tende a combater cópias não autorizadas em um tempo em que a pirataria, colagem e remix tornam-se práticas incontroláveis na rede.

Diversas práticas do ciberespaço têm estabelecido espaços lúdicos em forma de jogos fundados na participação, convidando os sujeitos a lançarem seus dados numa atualização constante das possibilidades inventivas e de criação. Dentro desse contexto, a Animação Cultural ao se constituir no entrelaçamento da dimensão cultural, social e educativa, torna-se uma tecnologia educacional que é sensivelmente tocada quando

relacionada à divulgação dos bens culturais que tem hoje na rede um dos seus principais mecanismos de produção e difusão. Assim como a intervenção do animador é influenciada pela realização de uma cultura contemporânea pautada em processos de colaboração horizontais verificados na grande rede.

A Animação Cultural pressupõe a construção de novas formas de relação, expressão e comunicação social, levando os sujeitos a reforçarem laços comunitários, assegurando instrumentos necessários para o desenvolvimento cultural mais autônomo. Dessa forma, a produção de pensamento sobre os meios digitais tem colocado questões novas à cultura e demandam análise. O fenômeno internet facilita a interação social através de comunicação on-line para além do território e, apesar das críticas referentes à possibilidade de isolamento social e abandono de interações face a face, essa forma de comunicação se mostra efetiva como mais uma possibilidade de encontro e formação. Pensar a Animação Cultural através de determinados meios de comunicação e tecnologias é introduzir possibilidades ainda pouco exploradas, onde metodologias participativas convidam diversos sujeitos a assumirem uma postura autônoma na comunidade em que se inserem, com conteúdos geralmente bem contextualizados.

“Animar constituirá agora e sempre um ato de comunicação, de interação e promoção da vivência a partir da convivência, da ação como reflexão, e isto comporta formas inovadoras nos planos social, cultural, educativo e político”. (LOPES, 2006, p. 12).

A Animação se constitui como uma preocupação especial aos processos de criação vivido em grupo, promovendo encontro, interação, partilha de afetos, criatividade, expressividade, levando as pessoas a viverem de forma mais livre e responsável. De acordo

com Lopes (2006, p. 13) um princípio fundamental da Animação é animar as aprendizagens através de fóruns de discussão, tornar os espaços vivos, transformando os livros armazenados em prateleiras, “transformando museus, sem vida, em espaços de cultura viva”. É o que se tem verificado na rede através de novas formas de organização social originadas pela era global e sem fronteiras. A desterritorialização permite a difusão de valores e sensibilidades que contrariam formas de controle social, mesmo que ainda, estejamos sob formas de antigas de dominação. Entretanto, ter uma postura pedagógica diante da cultura enquanto momento de formação é contribuir para a construção de modelos alternativos de política e de intervenção cultural. É por isso que proponho uma aproximação entre a Animação Cultural e as novas práticas de lazer na internet.

2. O LAZER E A SOCIEDADE EM REDE

[...] foram necessários os satélites, o desenvolvimento de sistemas de informação, manufatura e processamento de bens com recursos eletrônicos, o transporte aéreo, os trens de alta velocidade e os serviços distribuídos em nível planetário para que se construísse um mercado mundial onde o dinheiro e a produção de bens e mensagens se desterritorializassem, as fronteiras geográficas se tornassem porosas e as alfândegas fossem muitas vezes inoperantes. Ocorrem nesse momento uma interação mais complexa e interdependente entre focos dispersos de produção, circulação e consumo. (MARTIN-BARBERO, 2003, p. 42).

A globalização possibilita um novo regime de produção do espaço e do tempo, apostando na questão transnacional como consequência primordial, operando principalmente no campo das tecnologias de comunicação, designando uma nova fase do desenvolvimento do capitalismo, em que o campo da comunicação passa a desempenhar papel decisivo

(MARTIN-BARBERO, 2003). Dessa forma, a internet torna-se a base tecnológica para a nova forma organizacional da Era da Informação – a rede – onde alavanca a transição para uma nova forma de sociedade – a sociedade em rede. O avanço das telecomunicações permitiu não somente novas formas de sociabilidade, mas a inauguração de uma nova relação entre o trabalho e o lazer, em que uma delimitação precisa entre um e outro seja aparentemente de definição improvável.

Lazzarato & Negri (2001) propõem que a categoria clássica de trabalho se demonstra absolutamente insuficiente para dar conta da atividade do trabalho atual em que uma distinção clara entre tempo de trabalho e tempo livre é quase uma impossibilidade pela experiência de uma vida global.

A reestruturação industrial, a emergência de um regime de acumulação globalizado, baseado na produção de conhecimentos e num trabalho vivo (cada vez mais intelectualizado e comunicativo), podem (e devem) ser pensadas como processos contraditórios, onde a contradição não é a que as opõem ao passado das homogeneidades fabris, mas a que se encontra no presente das novas formas de exploração e da composição técnica do trabalho, nas novas lutas do proletariado e, em particular, do proletariado urbano. Isto passa, justamente, pela recuperação das dimensões constitutivas, e por isso revolucionárias, do trabalho vivo. (LAZZARATO & NEGRI, 2001, p. 12).

A constituição de novas formas de trabalho pertencentes a uma vida global não dissolveu o traço permanente de acumulação do capital, conformando formas antigas de dominação, atualizando formas de controle pela criação de necessidades e consumo proliferados pelas novas ferramentas na produção de necessidades dentro da “nova economia” dos bens e serviços. O território fabril pode ser recriado no desterritório do ciberespaço, possível pela combinação mista entre mecanismos democráticos e

monopolistas. Contudo, o operário massa dá lugar ao operário social e recria também mecanismos de resistência (LAZZARATO & NEGRI, 2001).

Pela inauguração de novas formas de sociabilidade, possíveis pelo avanço das telecomunicações, cujo traço central é a desterritorialização das relações, a rede nos possibilita uma ampliação dos canais de comunicação, permitindo a produção e circulação de bens simbólicos em que, se por um lado, permitem a atualização de formas antigas de dominação – criando uma falsa idéia de coletivismo – por outro, criam novas formas de resistências possíveis pela ação transgressora individual. Assim como “fora” da rede, o ciberespaço reproduz relações de cultura e contracultura pela intervenção dos diferentes sujeitos.

Nesse sentido, o lazer entendido como a vivência de cultura (sentido amplo) possível no “tempo disponível” (MARCELLINO, 1990, p.31) se configura como um canal possível de transformação pela vivência cultural num espaço desterritorializado onde a interação e colaboração são condições para expressão de vitalidade e sensibilidade na formação de atores políticos. As experiências na internet valorizam a colaboração e isso tem apontado possibilidade de vivências mais humanas e solidárias que extrapolam o ciberespaço. O desenvolvimento comunitário incentivado é possível pela vivência da cultura, potencializa o fortalecimento da sociedade civil realizando uma democracia fundada no associativismo e na distribuição do poder social, cultural, político, educativo, favorecendo a igualdade de oportunidades para todos os elementos da comunidade. Essa forma de organização

comunitária tem como princípio um cooperativismo que aspira relações mais humanas que se afastem dos mecanismos de reprodução da indústria cultural.

Essas relações abrem uma área de jogo, um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, em um novo espaço de convivência que exige uma mudança de atitude que incentiva e convida à participação abrindo opções para além do conformismo do consumo, criando uma tensão com essa esfera permitida e controlada da vida social. Essa experiência tem gerado um processo educativo de incentivo à imaginação criadora e ao espírito crítico, por colocar em evidência o debate em torno de arte e ciência, propriedade e autoria.

Para Prado (2003, p. 31) o trabalho em rede necessita de uma complementaridade entre as pessoas implicadas; uma experiência de colaboração mútua é necessária para que os parceiros possam intervir de forma coletiva. As redes são montadas pelas escolhas e estratégias dos atores sociais. Ao pensar na dupla dimensão do lazer, enquanto veículo e objeto de educação, considero que uma interdependência seja provável na medida em que a vivência de lazer nesse espaço social que também conforma o lúdico, pressupõe uma educação dentro desses códigos que, por sua vez, também cria mecanismos de reflexão e crítica aos valores sociais vigentes, disseminados pela ação da indústria cultural. Mais do que romper com a unicidade do pólo emissor dos mass media, a comunidade que se forma dentro desse novo espaço social, abriga práticas para além da produção de conteúdo para a internet. A disseminação de princípios como solidariedade, colaboração, participação supera o mero valor agregado a um “produto” cultural.

Na ótica do materialismo cultural, os produtos não são meramente objetos, mas práticas sociais. Nosso papel como animadores culturais seria fundamentalmente o de contribuir no processo de desvendar as condições em que se apresentam na sociedade, pensando perspectivas de intervenção que considerem suas diversas formas de estruturação de sentidos e significados, considerando também os movimentos alternativos de contestação. (MELO, 2006, p. 31).

Nesse sentido é que explode o incômodo e formam-se os debates na esfera pública e privada sobre os mecanismos que fazem funcionar em escala global um movimento político-cultural que mobiliza multidões, assemelhando-se a uma grande festa cuja essência criadora aponta para uma sinergia na realização de desejos mútuos pelas artes da vida (BEY, 2004, p. 27). O êxtase do compartilhamento de ideais acaba por gerar obras incompletas e inacabadas que introduzem uma espécie de jogo sempre renovado pelo acaso que só é possível pelo pensamento (DELEUZE, 1974). Dentro dessa lógica é que comunidades são agrupadas por afinidade e interesse, sendo talvez, a forma atual de organização comunitária que mais cresce no planeta.

3. COMUNIDADES E INTERNET

Para Lemos (2007, p.6) a Internet é uma máquina desterritorializante sob os aspectos político, econômico, cultural e subjetivo, pois permite uma ação para além das fronteiras, é lugar de circulação financeira mundial, oferece suporte para produção, circulação e consumo de bens culturais e influencia a formação global do sujeito, de forma que todas essas dimensões estejam conjugadas.

Nesse sentido, a constituição de comunidades que organizam algumas práticas de lazer na internet, é orientada por afinidades e interesses e, não mais, necessariamente, pelo pertencimento a uma mesma localidade geograficamente definida. O ciberespaço – de geografia aparentemente indefinida caracterizada por fluxos – não designa propriamente um lugar físico, mas um lugar “virtual” onde pessoas de diferentes partes do mundo se encontram através de dispositivos de comunicação e se relacionam direta e indiretamente, trocando experiências. Há um entendimento de que hoje as pessoas formam laços significativos por afinidade mais do que por raízes espaciais, principalmente pela nova organização do espaço e do tempo:

Toda mídia altera a nossa relação espaço-temporal podendo mesmo ser definida como formatos e artefatos que nos permitem escapar de constrangimentos espaços-temporais. Desde a escrita, que descola enunciador e enunciado (espaço) e age como instrumento de memória (tempo), passando pelo telégrafo, telefone, rádio, televisão e hoje, a internet, trata-se de uma mesma ação de emitir informação para além do espaço e do tempo (LEMOS, 2003, p. 14).

De forma clara, Castells (2003) aponta uma posição enganosa de oposição entre comunidade local harmoniosa de um passado idealizado e a existência alienada do cidadão solitário da internet e recomenda a fuga de dicotomias simplistas. Para Castells há um equívoco sobre o termo comunidade que estimula uma discussão ideológica entre nostálgicos da antiga comunidade espacialmente limitada e defensores entusiásticos da comunidade de escolha possibilitada pela internet. Para ele essa discussão já é desgastada principalmente pelo embate entre aqueles que viam o processo de urbanização como desaparecimento de formas significativas de vida comunitária e aqueles que identificavam a

cidade como libertação de formas tradicionais de controle social. De fato, a internet contribui para a interação face a face e não substitui outras formas de interação social, assim como a existência de outras formas de comunicação não subtraiu os laços afetivos e encontro face a face ao longo de sua existência. Castells (2003, p. 100) citando Rheingold aponta o “nascimento de uma nova forma de comunidade, que reuniria as pessoas on-line em torno de valores e interesses compartilhados, criando laços de apoio e amizade que poderiam se estender também à interação face a face”.

Para Bauman (2003) a constituição de comunidade pressupõe uma fronteira entre o de “dentro” e o de “fora”, mas esta não pode mais ser estabelecida e muito menos mantida pelo advento da informática. O entendimento comum da comunidade, isto é, o entendimento compartilhado por entre seus membros, só poderá ser uma realização ao fim de longa e tortuosa argumentação e persuasão. De um lado, a busca por comunidade confina uma procura por liberdade e segurança, ambas igualmente urgentes e indispensáveis, sendo difíceis de conciliar sem atrito – e atrito considerável na maior parte do tempo. A procura por pertencimento se dá num mundo em que tudo se move e se desloca.

Por outro lado, a internet também é suporte material para individualismo em rede sendo eficaz na manutenção de laços fracos, não duradouros, que são perdidos entre o esforço para se envolver em interação física (inclusive interação telefônica) e o valor da comunicação. As comunidades on-line são em geral efêmeras e raramente articulam a interação on-line com interação física. Contudo, não é devido à internet que tais relações são travadas, mas pela permissão em maior escala de sua realização, sendo suporte apropriado

para a difusão do individualismo em rede como forma dominante de sociabilidade. Entretanto, há de se pensar na pluralidade de significados e sentidos que as práticas próprias do ciberespaço têm para cada sujeito-usuário que navega entre uma infinidade de bens e serviços tão distintos e numerosos quanto aqueles existentes no espaço geograficamente definido.

Em relação às vivências culturais “fora” da rede, a internet também propicia a ampliação dos veículos de informação, formação e entretenimento on-line e off-line. De acordo com pesquisas realizadas por Di Maggio, Hargittai, Neuman e Robinson (2001) os resultados mostraram que usuários da Internet (após o controle das demais variáveis) freqüentavam mais eventos de arte, liam mais literatura, viam mais filmes, assistiam e praticavam mais esportes do que não usuários, o que nos leva a pensar na não substituição de diversas formas de lazer por outras e sim a uma postura favorável às escolhas.

4. SOFTWARE LIVRE. ORG: MOBILIZAÇÃO SOCIAL PELA CULTURA EM REDE

Ao refletir sobre comunidades virtuais devemos obrigatoriamente que pensar nos vários tipos de relação que os sujeitos têm para com a ferramenta e se, de fato, pertencem a alguma comunidade compartilhando valores comuns. A internet comporta tanto práticas de consumo e de passividade, quanto experiências de “vizinhança” pautada pela colaboração em torno de um interesse comum. Isso se deve aos interesses, valores, afinidades e projetos de cada sujeito.

A interação é considerada um fenômeno internacional e transnacional, acarretando numerosas formas de engajamento cultural capazes de edificar redes de relações humanas desprovidas de discriminação. A interatividade suscitada pelo artista permite uma comunicação criadora fundada em atividades construtivas, críticas, inovadoras. Autorizando novos tipos de interações sociais, a arte tecnológica pode igualmente se orgulhar de refletir as transformações que afetam nosso tecido social, com todas suas contradições. (PRADO, 2003, p. 15).

A Internet permite a criação de movimentos sociais em torno de uma política contra hegemônica que usam esse instrumento privilegiado para atuar, informar, recrutar, organizar, dominar e contradominar. A internet não é simplesmente uma tecnologia: é um meio de comunicação e é a infra-estrutura material de uma determinada forma organizacional: a rede. Mas a internet é só instrumento ou sugere uma transformação das regras do jogo político-social que acaba por afetar o próprio jogo, recriando-o?

Deleuze (1974, p.62) faz uma crítica aos jogos conhecidos que retêm o acaso somente em certos pontos e abandonam o restante ao desenvolvimento mecânico das conseqüências (ganhar ou perder) que remetem a um outro tipo de atividade – o trabalho ou a moral – dos quais eles são a caricatura ou a contrapartida. Tais jogos são baseados em um modelo moral do Bem ou do Mal, modelo econômico das causas e efeitos, dos meios e dos fins. Os jogos tradicionais incentivam a trapaça e por isso estão distantes do mundo como obra de arte. Segundo ele, é preciso imaginar outros princípios: sem regras preexistentes, ramificando o acaso em cada jogada, com lances mudando sempre a regra, insuflando o acaso.

O jogo ideal de que falamos não pode ser realizado por um homem ou por um deus. Ele só pode ser pensado e, mais ainda, pensado como não-senso. [...] Este jogo que não existe a não ser no pensamento, e que não tem outro resultado além da obra de arte, é também aquilo pelo o que pensamento e a arte são reais e perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo. (DELEUZE, 1974, p. 63).

É dentro desse contexto que determinadas práticas em torno de ambientes colaborativos de pesquisa, desenvolvimento, experimentação e produção de mídias livres, têm criado uma rede de atores políticos de formas e objetivos que diferem de formas tradicionais de fazer política. A circulação de mídias livres possíveis pela política do *copyleft* adquirem formas incompletas e inacabadas que se renovam na interação com o outro. Dessa forma, a internet abre espaço para um novo ambiente de mobilização social onde a dimensão política está sendo profundamente transformada.

Agregando valores como liberdade, colaboração e participação, o software livre torna-se um ícone na luta pelo desenvolvimento da sociedade em direção a novas formas de produção e distribuição de riquezas, sendo a mola propulsora de uma nova economia baseada na solidariedade, apontando uma recusa radical aos valores de mercado.

O Programa Software Livre Brasil (PSL-Brasil) define "Software Livre" como uma referência à liberdade dos usuários executarem, copiarem, distribuírem, estudarem, modificarem e aperfeiçoarem o software. Mais precisamente, ele se refere a quatro liberdades, para os usuários do software:

- A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito;
- A liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo para as suas necessidades, sendo o acesso ao código-fonte um pré-requisito para esta liberdade;
- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo;

- A liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie.

Apresentando de forma bem simples, a política do *copyleft* segue a regra de que, quando redistribuído um programa, você não pode adicionar restrições para negar para outras pessoas as liberdades principais. Esta regra não entra em conflito com as liberdades; na verdade, ela as protege. De acordo com o PSL-Brasil, quando o software livre é citado, é contra-indicado o uso dos termos “dado” ou “de graça” porque tais termos implicam em valores de mercado e não de liberdade.

Barry Wellman (2001 *apud* CASTELLS, 2003, p. 106) define comunidade como redes de laços interpessoais que proporcionam sociabilidade, apoio, informação, senso de integração e identidade social. Os ambientes virtuais têm modificado as formas de relacionamento, instaurado novas formas de sociabilidade – listas, fóruns, chats, blogs – e influenciado significativamente formas de pensar e fazer educação, cultura e arte.

Por isso, a internet é fundamental para um tipo de movimento social que emerge na sociedade em rede, pois estes movimentos são mobilizados essencialmente em torno de valores culturais, reivindicando uma justiça social para todos e não somente em defesa de determinada classe. Os movimentos culturais formam-se em torno de sistemas de comunicação – essencialmente a internet e a mídia – porque é principalmente através deles que atingem os sujeitos e conseguem uma consciência da sociedade como um todo. Os movimentos sociais em rede tendem a suprir uma lacuna deixada pela crise das instituições

herdadas da Era Industrial: a fragilidade de partidos políticos e sindicatos. Para Castells (2003) os movimentos se defrontam com a necessidade de obter o mesmo alcance global dos poderes vigentes, exercendo seu próprio impacto sobre a mídia através de ações simbólicas.

O poder é exercido antes de tudo em torno da produção e difusão de nós culturais e conteúdos de informação. O controle sobre as redes de comunicação torna-se alavanca pela qual interesses e valores são transformados em normas condutoras de comportamento humano. (CASTELLS, 2003, p. 135).

O agrupamento de pessoas que compartilham das mesmas angústias e inquietações, partilhando esperanças na produção de mídias livres, criam linhas de fuga ao controle social, tornando-se uma constante ameaça, despertando interesse e suscitando o debate em diferentes esferas. É dessa forma que o lazer definido dentro dos contornos de um ativismo do “tempo livre” reafirma uma utopia de transformação social de apropriação tecnológica e do conhecimento livre, em torno de questões culturais comprometidas com a construção de um mundo mais imaginativo, solidário e livre.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A rede é produto de uma combinação mista entre mecanismos democráticos e monopolistas, seja no conteúdo ou na difusão, na medida em que absorve uma variedade de atividades. Contudo, a desterritorialização do trabalho traz consigo novas formas de produção - trabalho imaterial composto de dispositivos simbólicos e por um caráter afetivo -

e de organização contra-hegemônica, que produz sentido através da difusão de valores e significados que circulam na produção de bens culturais.

O trabalho imaterial de forma cultural afeta o processo de produção de subjetividade que se constitui "fora" da relação de capital, pela construção de uma coletividade erguida sob a idéia de ajuda mútua e de uma política de vizinhança onde se fundam algumas comunidades em rede. Tais formas de organização comunitária tomam como ponto de partida a assimilação de uma participação coletiva que recusa qualquer apropriação de conteúdo de forma restritiva. Esse compartilhamento se configura como uma possibilidade de transformação social, confrontando com formas predominantes de reprodução econômica fundada na forma de propriedade intelectual e de *copyright*. É uma utopia que pretende conquistar liberdade e autonomia dos sujeitos assentado em um conhecimento livre possível pelas redes colaborativas que aspiram por uma justiça social globalizada pautada pelo conhecimento livre. A multiplicação de espaços de trocas culturais subvertem a lógica da indústria cultural estimulando uma redefinição da noção de direito de propriedade intelectual, abrindo possibilidades alternativas de licenciamento como a Creative Commons.

De acordo com Melo (2006, p. 25) “a grande contribuição da Animação Cultural é implementar uma idéia de revolução relacionado à quebra de monotonia e à construção de uma idéia radical de liberdade de escolha. Para muitas comunidades, livre significa poder fazer escolhas. A liberdade defendida é traduzida na possibilidade de disponibilizar aquilo que a humanidade produz de mais durável e precioso: o seu conhecimento. Compartilhar

conhecimento é contribuir para uma orgia de idéias, da imaginação e das sensibilidades num espaço social lúdico de participação criativa”.

Como diz Melo (2006, p. 25) “precisamos reestabelecer os momentos” encantados “apagados pela civilização burguesa: a poesia, a paixão, o amor louco, a imaginação, a magia, o mito, o maravilhoso, o sonho, a revolta, a utopia”.

São requisitados dos trabalhadores sua inteligência, sua imaginação, sua comunicação, sua criatividade, sua afetividade – ou seja, toda uma dimensão subjetiva e extra-econômica antes relegada ao domínio exclusivamente pessoal e privado. Um programador de games precisa mobilizar a sua inteligência, mas também precisa conhecer de perto os estilos de jogos, os tipos de emoções que cada jogo permite estimular nos usuários. Para encontrar isto, o tempo todo precisa estar consumindo jogos feitos por outras pessoas. (MALINI, [19--], p. 8).

Dessa forma é que se penso na dimensão do jogo enquanto inteligência coletiva de mudança de paradigmas estéticos, econômicos e sociais em rede: imprimir imaginação e afetividade em ações que se renovam pela nova dinâmica de ambientes colaborativos, onde a intervenção no jogo (o “perder” e “ganhar” dão lugar a uma infinidade de contribuições em que todos se empenham pela renovação do acaso e das descobertas) torna-se uma condição para sua continuidade, o que caracteriza a interatividade e a colaboração, rompendo com a lógica tradicional do produto, abrindo possibilidades de viver os processos revigorados a cada lance, a cada jogada, mas que jamais é acabado, findo.

Ao conviver com a partilha de conhecimento e com modos tão distintos de se fazer cultura penso em que medida podemos dialogar com questionamentos apontados por tais práticas. Repensar a intervenção do animador e de quais modos a Animação Cultural possa intervir dentro desse panorama torna-se questão central: vivenciar a cultura nas suas diversas formas deve ser sempre ponto de partida.

REFERENCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

BEY, Hakim. *TAZ – zona autônoma temporária*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antonio. *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LE MOS, André. Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html>>. Acesso set. 2007.

LE MOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). *Olhares sobre a cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LOPES, Marcelino de Sousa. A animação sociocultural em Portugal. *Animador sociocultural: revista ibero-americana*, Salamanca, v.1, n.1, 2006/2007. Disponível em: <http://www.lazer.eefd.ufrj.br/animadorsociocultural/>>. Acesso em: set. 2007.

MALINI, Fábio. *O imaterial e o afetivo nas mídias digitais: contribuições de Antonio Negri para os estudos de rede*. In: IV ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM. Disponível em: <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/17783/1/R1989-1.pdf>>. Acesso em set. 2007.

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

MARTIN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2003.

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

PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

WELLMAN, Barry. Physical place and cyberplace: the rise of networked individualism. *International Journal of Urban and Regional Researches*, n.1, 2001.

Endereço da Autora:

Juliana Viana
Rua Professor Júlio Bueno, 35 São Bento
Belo Horizonte – MG CEP 30350-650
Endereço Eletrônico: gaiajones@gmail.com