


LAZER EM MEDIATEZACÃO: ESTUDO A PARTIR DOS FLUXOS E CIRCUITOS COMUNICACIONAIS NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS DA OLDFLIX¹

Licença: 

Vivianne Limeira Azevedo Gomes²

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Belo Horizonte – MG – Brasil

<https://orcid.org/0000-0003-0082-0482>

Esta tese, de natureza exploratória e qualitativa, objetivou analisar o lazer em mediação, perspectiva desenvolvida considerando as interpenetrações entre os campos sociais. Nesse sentido, o lazer tem se tornado cada vez mais relevante na configuração das práticas sociais digitais na internet. Como meio de entretenimento e disputas, o chamado “lazer em mediação” configura-se como uma prática de lazer sob os auspícios das tecnologias digitais, mais comunicativa, interativa, ubíqua e repleta de concessões quanto à liberdade de uso dos indivíduos. O estudo analisou as práticas de lazer promovidas pelas redes sociais digitais, buscando compreendê-las nos processos comunicacionais e interacionais. A investigação focalizou os fluxos e circuitos comunicacionais da plataforma de *streaming* Oldflix no Instagram, tendo como corpus publicações e comentários do perfil @oldflixbrasil coletados durante 2020-2024, período que possibilitou inferir o *streaming* como conteúdo de lazer e produto cultural mediado. A hipótese levantada é de que os fluxos de lazer (conteúdos, publicações e comentários) produzidos nas interações das redes/perfis geram matrizes culturais e interacionais entre lazer e mídia, relacionando esse produto a um lazer mediado. O objetivo geral foi analisar os usos e circuitos do lazer a partir das redes sociais digitais da Oldflix, categorizando os fluxos de comentários dos usuários para situar as práticas sociais do lazer por *streaming*. Ademais, o estudo buscou compreender como os circuitos relacionados às publicações e aos comentários que circulam nas redes Oldflix revelam sentidos sobre o lazer e as práticas relacionais-comunicativas. Como aporte teórico, utilizaram-se referências acerca do lazer no espaço das redes sociais, do lazer digital, da mediação e da circulação, dos fluxos comunicacionais, bem como das matrizes comunicacionais e interacionais. Metodologicamente empregou-se teoria fundamentada para análise de comentários em confluência com a análise temática qualitativa para as publicações, mediante codificação sistemática que permitiu identificar categorias emergentes sobre os fluxos

¹ Tese apresentada ao Programa de Pós- Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, da Universidade Federal de Minas Gerais, sob orientação do Prof. Dr. Hélder Ferreira Isayama.

² Doutora pelo Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer (PPGIEL) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Mestra em Estudos da Mídia pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPGEM), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Pesquisadora do Laboratório sobre Formação e Atuação Profissional em Lazer – Oricolé/UFMG. Endereço Eletrônico: vivianne.limeira@gmail.com

comunicacionais do lazer midiaticizado. Os dados demonstraram que os circuitos de lazer do @oldflixbrasil mobilizam o consumo, a memória, os discursos e as interações digitais, confirmando que os fluxos comunicacionais geram matrizes culturais entre lazer e mídia. Esses resultados revelam que o *streaming* constitui espaço de sociabilidade digital onde os usuários não apenas consomem conteúdo, mas constroem vínculos e ressignificam práticas culturais. A investigação contribui para compreender como o lazer se reconfigura na cultura digital, evidenciando novas formas de midiaticização das práticas sociais contemporâneas.

Palavras-Chave: Lazer. Mídia. Oldflix. Fluxos comunicacionais.