



18º Congresso de Iniciação Científica

COMUNIDADES VIRTUAIS DE INTERNET: REVISÃO DE CONCEITOS E ATUALIZAÇÃO DO DEBATE SOBRE LAZER

Autor(es)

ELISANGELA APARECIDA MACEDO FRAGA

Orientador(es)

CINTHIA LOPES DA SILVA

Apoio Financeiro

FAPIC/UNIMEP

1. Introdução

As comunidades virtuais de internet são manifestações contemporâneas de interação, em que os sujeitos estão “conectados” uns aos outros por interesse em determinado assunto. 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. Dados apontados por Castells (2002) indicam que o crescimento na utilização da internet está crescendo cada vez mais, devido à facilidade na obtenção de informações ou mesmo para a comunicação entre dois ou mais indivíduos, notando uma capacidade de inclusão e também de abrangência de várias expressões culturais.

Camargo (1986) baseando-se nas idéias do sociólogo francês Joffre Dumazedier comenta sobre as três possíveis atitudes em todas as possibilidades de manifestação do lazer: praticar, sob a forma de lazer, assistir ou estudar o assunto. Para o autor, dificilmente estas três manifestações ocorrem isoladamente e podem ser divididas em seis tipos de atividades (conteúdos): físicas, manuais, artísticas, intelectuais, associativas e turísticas.

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. Os diálogos virtuais consistem, portanto, 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. No entanto, em um espaço desterritorializado, em sincronização, interconexão, em um tempo separado do espaço, como havia afirmado Lévy (1996).

Castells (2002) classifica a utilização da internet como algo de muita polêmica, visto que, 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). Para o autor existe nesta rede de comunicação uma relação de sociabilidade caracterizada como surgimento de laços “fracos” e “fortes”.

Para Schwartz (2007), ainda que as pessoas tenham a facilidade de contato virtual, elas necessitarão de um contato face a face, visto que, o virtual irá satisfazer algumas necessidades temporariamente, não conseguindo completar as várias demandas afetivas que possui um ser humano.

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.

Quando pensamos nos dias atuais podemos notar as possibilidades que o virtual pode vir a oferecer para os profissionais de Educação Física e também para os alunos. As novas possibilidades proporcionadas pela interação das pessoas na mídia requerem um novo pensamento dos educadores, tanto da área da Educação Física quanto de outras disciplinas, levando em consideração os efeitos provocados pelas comunidades, olhando para o impacto que as comunidades causam na vida das pessoas, o professor poderá criar vínculos com essa nova sociedade, podendo conectar-se aos seus utilizadores.

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

Segundo Recuero (2009, p.79) “é possível que existam interações que visem somar e construir um determinado laço social e interações que visem enfraquecer ou mesmo diminuir outro laço”, e que a caracterização das redes sociais parte de acordo com seu uso, depende de como estão utilizando a ferramenta na internet. Diante dos conceitos trabalhados ao longo do texto, entendemos que os sites das redes sociais influenciam bastante as pessoas a adentrar nesta nova sociedade, mediante os valores que ela apresenta e as expressivas mudanças que ela estabelece ao longo de sua utilização.

2. Objetivos

- 1- Fazer uma revisão de conceitos e categorias referentes ao debate sobre lazer na contemporaneidade;
- 2- Identificar e analisar as implicações para o lazer das novas possibilidades de comunicação mediada por computador e interação via as comunidades virtuais de internet.

3. Desenvolvimento

A metodologia utilizada foi bibliográfica. A pesquisa bibliográfica, com base nas idéias de Severino (2007), foi efetuada a partir de um levantamento bibliográfico 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 artigos relacionados aos estudos do lazer, no qual correspondeu às obras de estudiosos do lazer, da comunicação e da Educação Física que centram em um referencial sociocultural. Para a realização deste levantamento foi consultados livros, dissertações, teses e periódicos. Essa pesquisa viabilizou o acesso a conceitos como lazer, virtualização, comunicação mediada por computador, cultura etc. Esses conceitos foram subsídios para a análise realizada na pesquisa referente às implicações das novas possibilidades de comunicação mediada por computador e interação via as comunidades virtuais de internet para o debate sobre lazer na sociedade atual.

4. Resultado e Discussão

A demonstração das múltiplas possibilidades por meio dos sites de relacionamento são compreendidas como o caminho que rege a busca pelas trocas de informações, sendo um dos principais meios de comunicação no mundo atual, facilitando a comunicação em tempo real. A ampliação das trocas estabelecidas neste novo ambiente de trocas de informações e comunicações 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. Para algumas pessoas pode-se dizer que é o a comunicação mediada por computador viabiliza o aumento da comodidade sem necessitar dos sujeitos saírem de casa, por exemplo. Mas que também pode-se entender como um aumento no distanciamento físico entre as pessoas mediante essa comodidade da facilidade na comunicação.

Alguns autores como Schwartz (2007) compreendem o virtual como um conteúdo do lazer, permitindo novas opções e dando novos significados para a vivência do lazer. A autora faz uma ressalva 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, onde aponta que mesmo com as oportunidades oferecidas por meio do virtual ainda existirão as buscas por atividades manuais, por exemplo, ou seja, a aproximação das pessoas ainda poderá ser notada, visto que na utilização da internet esta irá proporcionar a oportunidade de busca por maiores informações sobre algo de interesse, como exemplos referentes a artesanatos, jardinagens, moda, etc. Sendo assim, podemos olhar para este novo ambiente como um espaço para o acesso aos diferentes conteúdos do lazer, as múltiplas possibilidades apresentadas e encontradas em um mesmo espaço de interligações virtuais.

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 [...]”.

Com Castells (2002) tivemos como base relatos sobre diferentes pontos de vista com relação a 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, acabando com 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 virtual.

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, com a presença do corpo, 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 este novo recurso, as comunidades virtuais, para realizar uma interação entre a busca por informações a partir do virtual junto a prática.

Para Betti (2003), o virtual pode proporcionar um caminho de união entre a vivência e a prática do lazer, informações sobre esportes seria algo benéfico para os alunos aprofundarem mais seus interesses sobre as aulas de Educação Física e o professor teria a oportunidade de enriquecer suas aulas com o uso de materiais áudio-visuais, contando com as variadas modalidades esportivas. 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 mais “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.

5. Considerações Finais

São vários os conceitos que trabalhamos neste estudo 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 distancimento entre as pessoas, descrevendo o virtual como sendo algo que pode criar laços fracos de amizades, 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 virtuais.

A área da Educação Física proporciona para a sociedade a prática do lazer em vários sentidos, como por exemplo, praticar ou mesmo assistir algo que esteja sendo vivenciado no seu tempo livre, nesse sentido, o computador aparece como uma ferramenta para as ações pedagógicas dos profissionais de Educação Física, permitindo com isso que amplie ou faça reciclagem sobre novas maneiras de um profissional dar aulas, por exemplo. Deve-se reconhecer que o virtual traz implicações para as práticas do lazer em alguns sentidos, mas a contínua atualização do profissional de Educação Física poderá fazer toda a diferença na hora de apresentar em suas aulas recursos advindos do ambiente virtual, vai depender da maneira e dos significados que ele apresentar suas aulas ao referir-se às práticas do lazer.

Referências Bibliográficas

- BETTI, M. Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003.
BRUHNS, H. T. Introdução aos Estudos do Lazer. Campinas, SP: Editora UNICAMP, 1997.

- BRUHNS, H. T. Lazer, trabalho e tecnologia: refletindo sobre a necessidade de novos conceitos. In: BRUHNS, H. T.; GUTIERREZ, G. L. (orgs.). 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, 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.