

LAZER E MÍDIA NO COTIDIANO DAS CULTURAS JUVENIS¹

Cássia Hack

INTRODUÇÃO

Estudos sobre a juventude são mais ou menos recentes nas ciências sociais brasileiras, ao menos os que se dedicam a abordar o tema para além de questões etárias, ou que tratem a juventude de forma não-homogênea. Grande parte dos estudos realizados até então expressavam interesse em aspectos desenvolvimentista e/ou maturacional, de corte biologicista ou psicologizante. O reconhecimento de que outras características devem ser levadas em conta nas pesquisas sobre jovens implicou que fatores como classe social, gênero e etnia passassem a ser vistos como integrantes do imenso e complexo cipoal sociocultural que compõe o significado de “ser jovem” na sociedade contemporânea.

A condição jovem é uma construção recente na história e se faz a partir do mundo do trabalho, nos idos da revolução industrial, e segue com a segmentação do mercado. É, portanto, uma categoria moderna que teve seu reconhecimento principalmente quando a educação formal, projeto da modernidade, passou ao controle do Estado. A escolarização, como conseqüência, estabeleceu um processo de separação entre seres adultos e seres em formação. Uma espécie de ordem hierárquica

1. Uma versão deste texto foi publicada na revista *Licere* (CELAR/UFMG), v.10, n.1, abril/2007.

fundamentada nas relações entre as fases da vida foi, então, constituída, determinando a primazia daqueles (adultos) em relação aos últimos (em formação), em que se incluem a infância e a juventude.

As definições de juventude transitam, assim, por dois critérios principais que parecem não se conciliar – o etário e o sócio-cultural. Porém, não é definitivo que a fase da vida ou o agrupamento em classe social determine a juventude, pois não existe homogeneidade por pertencer a uma faixa etária ou a uma classe social. Ambas não podem ser analisadas sem considerar as relações historicamente constituídas e as trajetórias construídas.

Desta forma, não se concebe um enquadramento normativo. A juventude é uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricada pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a ela atribuídos. Ao mesmo tempo, é uma situação vivida em comum por certos indivíduos (GROPPO, 2000). Trata-se não apenas de limites etários pretensamente naturais e objetivos, mas também, e principalmente, de representações simbólicas e situações sociais com suas próprias formas e conteúdos, que tem importante influência nas sociedades modernas. Pode-se afirmar, então, que as diversas teorias sociológicas a respeito da juventude agrupam-se em duas correntes principais: i) a corrente geracional e ii) a corrente classista (PAIS, 1993).

As teorias ditas *geracionais* concebem a juventude como um ciclo ou uma etapa cronológica de passagem para a vida adulta e, portanto, reforçam a noção de unidade da *condição juvenil*. Nesta direção, as análises têm destacado os aspectos simbólicos sobre como a sociedade constrói os significados a respeito dos jovens, fazendo com que a juventude seja compreendida de forma abstrata e a-histórica, como afirma Abramo (2005). Por outro lado, Pais (1993) destaca as teorias denominadas *classistas*, que reconhecem as diferenças decorrentes dos fatores sociais, econômicos, étnicos e de gênero, o que resulta na perspectiva da juventude como um conjunto diversificado e multifacetado. As pesquisas que se pautam por tal concepção expressam a *situação juvenil*, isto é, as formas como a condição de “ser-jovem” é vivida concretamente (ABRAMO, 2005).



Por tudo isso, parece que as referências à cultura no âmbito da juventude precisam ser sempre feitas no plural, porque não há apenas uma cultura dos jovens, mas sim culturas, destacando que tanto as teorias geracionais quanto as classistas, quando tomadas isoladamente, não conseguem explicar plenamente essas *culturas juvenis* (PAIS, 1993).

Neste sentido, pesquisas têm sido implementadas, visando identificar aspectos socioculturais que, concretamente, constituem o cotidiano das culturas juvenis em nosso país. Uma das mais amplas e profundas, com imenso acervo de dados empíricos, foi promovida pelo Projeto Juventude, do Instituto de Cidadania, e está ricamente refletida por um coletivo de estudiosos do tema, no livro *Retratos da Juventude Brasileira*². Entre outras questões, a pesquisa destaca a importância atribuída ao *tempo livre e ao lazer* pelos jovens, cuja fruição parece estar intimamente ligada às condições de acesso e consumo de produtos disponibilizados pela *cultura midiática* (cf. BRENNER; DAYREL; CARRANO, 2005).

Relevante se torna, assim, investigar como estes dois temas - lazer e mídia - são percebidos e representados por um grupo específico de jovens, isto é, alunos e alunas do ensino médio de escola pública, cujas características *classistas* são bastante definidas. Este propósito está relacionado a interesses pedagógicos, pois pode representar importante contribuição para fundamentar estratégias de ação do componente curricular Educação Física no ensino médio, num momento que este vem refletindo sobre suas finalidades e responsabilidades na formação dos jovens.

O Percurso e os Procedimentos Metodológicos

Este foi, portanto, o eixo da pesquisa realizada com jovens estudantes de numa escola pública de ensino médio da cidade de Cáceres, Estado do Mato Grosso, cujo propósito principal foi analisar a presença, importância e os desdobramentos do discurso midiático em relação ao lazer em culturas juvenis, conforme a seguinte pergunta de partida: *como é percebida e expressa a recepção midiática relacionada às manifestações*

2. Abramo; Branco (orgs.), 2005.

de lazer, presentes nas culturas juvenis de estudantes do ensino médio na cidade de Cáceres/MT? Questões-auxiliares de investigação foram elaboradas no intuito de delimitar o estudo, a saber: i) que importância é atribuída ao lazer no âmbito das culturas juvenis? ii) que características culturais são evidenciadas pelos jovens no seu cotidiano em relação à compreensão e fruição do lazer? iii) como os jovens representam a mídia quanto à conformação de suas práticas culturais de lazer?

Como orientação teórico-metodológica e de abordagem da realidade, adotamos o paradigma dialético da sociologia da vida cotidiana (HELLER, 1994; LEFEBVRE, 1991; PAIS, 2003), partindo do princípio que o cotidiano pode ser o fio condutor para conhecer aspectos relevantes da sociedade e da cultura.

A abordagem do campo da pesquisa deu-se, inicialmente, em um encontro com os sujeitos³ da pesquisa, denominado de *evento-campo n. 1*. Nele, após a apresentação da pesquisa, seus objetivos e a explicitação das formalidades legais do comitê de ética em pesquisa com humanos, os jovens foram convidados a responder questionário com questões fechadas e abertas - e espaços para livre manifestação -, que tinha o objetivo de reunir informações para delinear um perfil dessas juventudes, quanto a aspectos de classe, identidade étnico-racial, gênero, religião, período de estudo, hábitos e preferências relacionados a mídia. No *evento-campo n. 2*, foram organizados seis grupos para entrevistas coletivas, desenvolvidas a partir de um roteiro semi-estruturado, que levava em conta os dados sistematizados a partir das repostas ao questionário. Estes grupos foram organizados pela disponibilidade temporal dos jovens. A seguir, aconteceram dois grupos focais para aprofundar informações decorrentes dos procedimentos anteriores, denominados então de *evento-campo n. 3*⁴. Nas entrevistas e grupos focais, os participantes autorizaram a gravação de áudio em fitas, que foram transcritas para a análise. Também foram procedidas observações livres, no período de estágio de campo (junho e julho de 2004), que resultaram na composição do diário de campo da pesquisa.

3. Descritos no item a seguir.

4. Nem todos os alunos participaram dos demais eventos-campo (2 e 3), por diferentes motivos, como incompatibilidade ou falta de tempo disponível, desinteresse, etc.



Para a interpretação do material do campo, adotou-se a metodologia de análise de conteúdo (BARDIN, s/d), entendendo ser este conjunto de procedimentos técnicos um recurso possível para a interpretação dos dados, mais do que uma simples quantificação lingüística.

Conhecendo o Contexto e os Sujeitos da Pesquisa

Cáceres é carinhosamente chamada a Princesinha do Paraguai, visto que o rio Paraguai serpenteia por ela, sendo também um portal do pantanal matogrossense. Tem 226⁵ anos de fundação e quase 25 mil km², contudo apresenta carência de infra-estrutura e políticas públicas. Habitam-na uma população estimada de pouco mais de 87 mil habitantes (2004). O município tem na pecuária e na agricultura suas principais fontes geradoras de renda. O ecossistema da região é composto por Cerrado, Floresta Amazônica de transição e Pantanal, o que confere um potencial na área turística.

A escola em que estão matriculados os jovens da pesquisa, chamada Escola Estadual Onze de Março (EEOM), foi criada em 1947 e mantém três turnos de estudo, atendendo exclusivamente o ensino médio. Em 2004, havia mil quatrocentos e um estudantes, distribuídos em trinta e seis turmas. É a maior escola pública estadual de Cáceres.

Responderam ao questionário (no evento-campo 1) quarenta e cinco (45) jovens, sendo vinte e cinco (25) do sexo feminino e vinte (20) do sexo masculino, alunos dos turnos matutino e vespertino de segundo ano do ensino médio na EEOM, com idade entre quinze (15) e vinte e um (21) anos.

A metade dos sujeitos trabalha no contra turno escolar; a maioria relata ter responsabilidades na própria casa e outros atuam como babá, ajudante de pedreiro e doméstica. A renda familiar varia entre um e três salários mínimos mensais.

Quanto ao acesso aos meios de comunicação, foram relacionados televisão, rádio, jornal, revistas, internet, cinema e teatro, sendo que TV

5. Fundada em 06 de outubro de 1779.



tem um público bem maior do que os demais meios: dos quarenta e cinco jovens pesquisados, apenas um não assiste televisão, por questões religiosas. Dedicam à programação televisiva um tempo aproximado de cinco horas diárias e apenas uma pessoa tem acesso à televisão por assinatura. Os canais mais assistidos, respectivamente, são: Globo, SBT, Band, TV Cultura, Record, Rede TV e Futura. Segundo o gênero da programação, os mais citados foram as novelas, seguidas pelos programas de humor, telejornais, filmes, programas de esporte, desenhos, programas educativos e entrevistas.

Em relação às revistas, a que vinte e um (21) sujeitos referiram ter acesso, as mais citadas integram o segmento de variedades/entretenimento (Boa Forma, Corpo a Corpo, Capricho, etc.). A internet é acessada por vinte e três jovens (23), enquanto o rádio é referido por vinte (20) dos respondentes, mesmo número dos que afirmam frequentar cinema.

Estudos Sobre Lazer e Mídia: para compreender a sua importância nas juventudes

A noção de trabalho é fundamental para a compreensão do lazer enquanto fenômeno social, visto que os fenômenos sociais derivam de certa forma de como a humanidade se relaciona mediado pelo trabalho, criando as condições para a produção e reprodução de sua própria existência. As conexões existentes entre lazer e trabalho sob a égide do capitalismo exigem uma atenção especial quanto às implicações do fenômeno da alienação sobre a experiência do lazer, assim como aos desdobramentos da separação e definição dos tempos ocupados por cada uma dessas manifestações sobre a organização da vida cotidiana. A era industrial, com sua escala de produção, criou uma sociedade de consumo indiscriminado, acrítico, passivo, que eclode com a sociedade do espetáculo. As tecnologias reforçam e sustentam este consumo/espetáculo. O tempo de lazer é hoje cada vez mais orientado pelas práticas e valores do universo midiático ⁶.

6. Mídia é um termo utilizado para designar diferentes aspectos, como o conjunto de meios de comunicação de massa, veículos, recursos ou técnicas ou ainda o “conjunto de empresas (e cada uma delas) que produz e mercadoriza informação, entretenimento e publicidade” conforme Pires (2002-a).



Percebe-se um claro processo de danificação da experiência formativa na sociedade contemporânea, em vista da progressiva substituição do contato e apreensão direta da realidade pela mediação tecnológica exercida pelos meios de comunicação de massa, notadamente a televisão, pelas facilidades de acesso. A experiência formativa, na visão de frankfurtianos como Benjamin e Adorno, implica um tipo de apropriação ativa e crítica da realidade, um processo dialógico entre o fato em si e a formulação do seu conceito, que demanda um tempo e condições necessárias para a sua vivência, reflexão e subjetivação. Neste processo, são mobilizados mecanismos de sensibilização e racionalização que possibilitam a incorporação da experiência como conhecimento (PIRES, 2002-b).

Quando a realidade é apresentada como mera vivência, isto é, de forma naturalizada, desencarnada das suas contradições e complexidades, como é típico da mediação tecnológica promovida pelo discurso midiático, ocorre uma adulteração da vida sensorial. O imenso fluxo de estímulos audiovisuais que é disponibilizado pelos meios eletrônicos e a velocidade com que estes vão se sucedendo na tela provocam uma apreensão fragmentada e superficial da realidade, porque sem os elementos nem o tempo necessário para a reflexão e sua incorporação subjetiva como experiência. Especificamente em relação aos aspectos formativos que a experiência lúdica pode promover, a sua substituição por vivências eletronicamente mediadas gera a banalização do lazer, percebido como mero entretenimento (PIRES; HACK, 2004).

Neste contexto do capitalismo monopolista, torna-se primordial compreender as culturas juvenis no interior da sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997), em que existe a figura poderosa da cultura danificada ou semicultura (ADORNO, 1996), produzida pela indústria cultural (ADORNO; HORKHEIMER, 1985), como sua contraparte subjetiva e subjetivada. Os meios de comunicação exercem papel fundamental na permanência, expansão e aprofundamento deste processo, como os atuais “tutores intelectuais”, denunciados há mais de 200 anos, pelo conceito kantiano de Esclarecimento (PIRES, 2002-a).



Lazer e Mídia nas (Vozes das) Culturas Juvenis: uma tessitura forjada no cotidiano

Aqui são apresentadas e desenvolvidas as categorias e funções⁷ construídas a partir da observação do universo discursivo dos sujeitos da pesquisa nas entrevistas e grupos focais sobre juventude, lazer e mídia, cuja reflexão se dá no tópico “Entrelaçando os fios”, tecendo uma trama que permite expressar a relação dialética existente entre o referencial teórico-metodológico e os cotidianos juvenis.

Manifestações das culturas juvenis no cotidiano

Juventude como fase/etapa ressalta o conceito geracional sobre juventude, numa perspectiva que denota certa unidade e a representação social do jovem como sendo uma pessoa de pouca idade e em transição entre “ser criança e ser adulto”, com mais algumas características recorrentes: ser solteiro, estudante, com tempo para divertir-se e “aproveitar a vida”, num caso típico de “irresponsabilidade provisória” como afirma Bourdieu (1983).

As questões de classe social, também presentes nos cotidianos juvenis, sinalizam o conceito classista sobre juventude, em que essa transição encontra-se sempre pautada por desigualdades sociais, numa perspectiva que denota diversidade. Neste sentido, os jovens destacam a problemática social em que estão inseridos, seja no tocante ao binômio trabalho/educação, ou em aspectos de classe ou gênero.

As perspectivas para o futuro são formadas por um conjunto de dois “sonhos”, ordenados segundo a importância dada pelos jovens e identificada a partir da recorrência e ênfase nas falas: i) um (bom) emprego/trabalho, como desdobramento e consequência da formação profissional (estudo) e ii) a constituição da sua família, como marco da chegada à vida adulta.

7. Como as falas dos jovens trazem elementos que transitam entre as três funções apresentadas, preferimos denominar *funções* da mídia, visto que não houve possibilidade de elaborarmos *categorias*. Assim, é numa perspectiva de *funcionalidade* que a mídia é percebida nos cotidianos jovens, e estas funções se dão concomitantemente.



O lazer no âmbito das culturas juvenis

O lazer é fundamentalmente ambíguo e apresenta aspectos múltiplos e contraditórios que se avolumam no cotidiano. A maioria das percepções expressas pelos jovens acerca do lazer reflete os valores/funções de “descanso”, “divertimento” e “desenvolvimento pessoal”⁸, além de percepções que remetem ao caráter de cultura lúdica, num sentido que não privilegia a natureza daquilo que é feito, mas a maneira como é feito. Os entendimentos de lazer apresentados pelos jovens apontam significativamente para o modelo de sociedade administrada na qual estamos inseridos.

A partir da interpretação das falas dos jovens, foi possível identificar três categorias principais a respeito do seu entendimento sobre um possível conceito de lazer que, de certo modo, estão relacionadas a teorias do campo dos estudos do lazer e se constituem em elementos que ancoram diferentes correntes ou tendências teórico-conceituais⁹: “espaço”, “tempo” e “atitude”.

Os *espaços de lazer* são locais identificados como próprios para práticas culturais de tempo livre, agrupados em quatro diferentes conjuntos: i) *naturais*: rios e praias na época da seca, cachoeiras, cavernas e outros; ii) *comerciais*: lanchonetes, bares, sorveterias e outros; e iii) *relacionais*: a casa, a casa dos parentes e amigos, a igreja, grupos de interesse religiosos e folclóricos, e iv) *públicos*, como a escola, a rua, praças e estruturas esportivas. O lazer, quando observado na forma de espaços, expressa um amplo território significativamente demarcado por relações econômicas e sociais, evidenciando seus componentes classistas.

Lazer e tempo nas culturas juvenis é uma categoria que se constitui a partir da fragmentação do cotidiano em tempos para diferentes atividades, os chamados “tempos sociais”: tempo de trabalho, tempo livre, tempo da família, tempo de educação e outros. A organização e hierarquização do tempo é vetor de uma dada ordem social. O lazer é

8. Trata-se dos chamados *Três D's do Lazer*. Ver, por exemplo, MARCELLINO, N.C.: *Estudos do Lazer: uma introdução* (1996).

9. Marcellino (1987) aborda estas categorias que, de certo modo, delineiam os principais conceitos de Lazer.



visto como parte desta fragmentação do tempo em contraposição ao trabalho; assim, o lazer é restrito a determinados momentos e de formas diferentes para os jovens que não trabalham, pois, aparentemente, estes têm uma gerência maior dos seus tempos cotidianos do que os jovens trabalhadores.

A *atitude* é considerada uma variável “básica” para a compreensão do lazer na vida cotidiana. Mais do que as perspectivas conceituais e operacionais quanto às práticas de lazer, e as atividades desenvolvidas, a categoria *atitude* abarca sobretudo a dimensão das sensações, pois “no lazer, se relaxa, distrai e pensa em nada...” (depoimento). O lazer considerado como *atitude* “caracteriza uma relação entre o sujeito e a experiência vivida de forma que ela propicie satisfação; assim, até o trabalho pode ser uma atividade de lazer” (depoimento).

A *atitude* de relação com a mídia, com sua extensa gama de produtos para o entretenimento, se configura como uma possibilidade presente e preferida para ocupar o tempo disponível ao lazer, sendo opções significativas referidas pelos jovens da pesquisa, como assistir TV, ouvir música, ler revistas e acessar a internet. Desta forma, a relação estabelecida entre o lazer e a mídia assume grande relevância nos cotidiano juvenis.

Fruição dos meios de comunicação como possibilidade de lazer dos jovens

Na relação dos jovens com a mídia, ela assume funções de “informação”, “entretenimento” e “comportamento”, que são aglutinadoras do entendimento da relação dos pesquisados com os meios de comunicação e acontecem, como já salientamos, integradamente.

Na função *informação* reúnem-se dois aspectos concomitantes e dialeticamente complementares sobre a mídia: i) seu entendimento como produtora/veiculadora da informação necessária para proceder a uma leitura dos acontecimentos do cotidiano em escalas local e global. Neste sentido, a mídia, se transforma num espelho que possibilita dimensionar o mundo, o que faz com que a informação assumam um caráter educativo/formativo, e ii) a crítica aos valores que alguns meios, cenas e programas expõem, ainda que esta avaliação não seja consensual.



Referem-se ao *entretenimento* as falas que atribuem à mídia o papel de “ocupar” o (tele)espectador no seu tempo livre. Para os jovens, é a televisão que oferece, em quantidade, variedade e acessibilidade, maiores oportunidades de entretenimento, visto que, a partir da grade de programação em canais abertos da televisão brasileira, é identificado o maior conjunto de possibilidades de entretenimento nos meios de comunicação de massa, seguido pelas revistas de comportamento e fofoca. O rádio parece ser percebido como um meio que faz companhia aos jovens em atividades e tempos que, em princípio, não seriam classificados como de lazer ou livres, verificando-se sua presença no trabalho (especialmente o doméstico), nas horas de estudo, nos tempos para deslocamentos, etc.

Na função *comportamentos sociais juvenis* são apontados hábitos de utilização/consumo da mídia que demonstram uma mescla de passividade e crítica nesta relação. Sobre as possíveis influências da mídia no cotidiano dos jovens, grande parte dos sujeitos admite influências da mídia, principalmente da TV, em seus modos de ser/fazer no lazer. Contudo, esta não é uma percepção unânime; alguns acreditam que a TV “*não influencia, cada um escolhe o que fazer*” (depoimento). Há ainda uma terceira percepção que relativiza essa possível influência: “*vai depender de cada pessoa. Cada um tem um gosto*” (depoimento).

Assim, a mídia parece contribuir, com sua programação, nas manifestações de lazer dos cotidianos das culturas juvenis, oferecendo referências de moda, indumentária, expressões lingüísticas, práticas sociais e esportivas, entre outros.

Entrelaçando os Fios

Não há como refletir acerca da temática do lazer e mídia nas culturas juvenis sem o entendimento de que ela está inserida num todo complexo, permeado pelas interrelações dos subsistemas que conformam a cotidianidade. Vale lembrar ainda que, acerca das culturas juvenis, vigora o entendimento de que essas culturas o são na confluência dos elementos integradores das correntes geracional e classista sobre as juventudes, já que, isoladamente, nenhuma delas consegue explicar a complexidade desta categoria (Pais, 1993).



As vozes decorrentes do campo da investigação revelam que o lazer é uma categoria considerada importante pelos e para os jovens, visto a sua condição privilegiada de poder melhor usufruir o tempo livre, pois suas responsabilidades são menores do que as dos adultos. Nota-se ainda que, quanto ao usufruto do lazer, a dimensão temporal é percebida, com frequência, de forma linear, medida pelo relógio. Sua atitude frente ao lazer também difere, pois os jovens consideram que a juventude está diretamente relacionada com a perspectiva que o lazer assume nos cotidianos; para além de o perceberem numa perspectiva funcionalista, entendem o lazer também como cultura lúdica. O lazer parece estar relacionado com o que consideram uma “qualidade de vida”, daí que os jovens parecem “curtir” mais a vida!

Nas relações cotidianas do lazer nas culturas juvenis, um aspecto que se revelou relevante foi a mídia, constituindo-se num elemento primordial de socialização dos jovens. Com segurança, podemos afirmar que os desdobramentos do discurso midiático em relação ao lazer se fizeram perceber acentuadamente nas falas dos jovens-sujeitos, mesmo entre aqueles que afirmaram manter independência em relação à mídia. A compreensão dessas relações é elaborada a partir dos diferentes papéis ou funções desempenhadas pela produção, veiculação e consolidação de signos, sentidos e significados acerca do lazer em culturas juvenis, juntamente com outras instituições sociais mediadoras (família, escola, religião, etc.), compondo assim, o complexo cenário cotidiano dessas culturas.

A relação com a mídia se expressa nos tempos e manifestações de lazer das culturas juvenis por meio de duas vertentes, basicamente cíclicas e de certo modo complementares entre si: i) sendo tomada pelos jovens como um meio de fruição do lazer, quando eles se referem a assistir programas de entretenimento na TV, ouvir rádio, ir ao cinema, navegar na internet, ler revistas, jornais e livros; e ii) na condição, pouco percebida pelos jovens, de formadora ou, no mínimo, influenciadora em suas opções de lazer, na medida em que age no processo de agendamento das ofertas de lazer, além da fixação de gêneros dos produtos midiáticos, conforme se estabelecem as funções midiáticas observadas neste estudo: informação, entretenimento e comportamento.



Como já afirmamos, merece ser destacado o processo de espetacularização das manifestações culturais do lazer e a sua transformação em mercadoria veiculada/vendida pela mídia, como, por exemplo, os shows musicais e os ídolos pops, os eventos esportivos (também com seus ídolos), as atividades esportivas na natureza, que exploram (e destróem) cenários naturais, e tantos outros. Essa espetacularização mediatizada faz com que tais produtos da indústria do entretenimento sejam consumidos como meras vivências de um pseudo-lazer como semicultura, que limita as possibilidades da autêntica experiência formativa lúdica. A mídia explora as contradições possíveis *do* e *no* lazer para a manutenção da sua condição de mercadoria na sociedade do espetáculo, em que “o espetáculo é a outra face do dinheiro (...), na qual a mercadoria contempla a si mesma no mundo que ela criou.” (DEBORD, 1997).

(Algumas) Considerações Finais

Além de sumarizar algumas reflexões provocadas pelos “achados” da pesquisa a respeito das representações dos jovens sobre culturas juvenis, lazer e mídia, interessa aqui também remeter estas considerações para além dos limites do próprio trabalho, articulando-os a possíveis campos de intervenção da Educação Física, no que se refere a políticas públicas de juventude e lazer e aos processos pedagógicos relacionados ao componente curricular na escola.

No que se refere à pergunta-de-partida e as questões-auxiliares da investigação, a primeira consideração a ser feita refere-se à onipresença da televisão como o principal meio de comunicação de massa presente nos cotidianos juvenis, com um índice que só não atinge os 100% por questões de ordem religiosa. Além disso, o tempo médio referido de assistência diária à TV, de cinco horas, mesmo sendo necessário relativizarmos sempre estes inventários de tempo, supera até mesmo índices referidos em pesquisa nacional com jovens¹⁰. A importância e supremacia da mídia televisão na formação das culturas juvenis ficam ainda mais

10. Ver dados da pesquisa *Retratos da juventude brasileira: análise de uma pesquisa nacional* (ABRAMO; BRANCO, *op.cit.*).

destacadas se considerarmos que as demais mídias – internet, rádio, revistas e cinema – são referidas por no máximo 50% dos jovens que responderam ao questionário.

A respeito do que significa “ser-jovem”, parece ser evidente o predomínio da concepção ou tendência geracional entre os jovens, que entendem ser a juventude uma etapa ou fase preparatória para a vida adulta, ainda que reconheçam ser essa fase perpassada por questões sociais que a fazem diferente de um jovem para outro, como classe e/ou gênero. Além disso, podemos perceber nas respostas e nos depoimentos dos sujeitos um visão bastante conservadora, na medida que concebem a sua condição juvenil com perspectivas para um futuro em que vislumbram como “sonhos” uma certa estabilidade, representada pelo emprego/trabalho, obtido graças aos estudos, e a constituição de uma família.

O lazer é entendido pelos jovens como uma categoria importante em suas vidas, prevalecendo aspectos funcionalistas que o relacionam sobretudo ao divertimento/entretenimento¹¹ - apenas secundariamente o lazer é referido como possibilidade de descanso e/ou desenvolvimento pessoal. Os jovens demonstram identificar que o lazer encontra-se fortemente permeado pelas categorias tempo, espaço e atitude. Neste sentido, expressam que o lazer dos jovens é fundado no maior tempo livre de que dispõem, mesmo os que trabalham e estudam, talvez pela ausência de muitas obrigações familiares. No que se refere aos espaços, estes são classificados conforme critérios de acesso, percebendo-se aí as restrições econômicas a alguns espaços privados, cuja fruição demanda investimento (ou consumo). Todavia, os jovens sobrepõem uma espécie de resistência ao lazer mercadorizado, atribuindo especial importância a manter uma atitude lúdica e caracterizando o lazer como uma experiência vivida, apesar dos limites temporais e das restrições determinadas por critérios de classe social.

Coerentemente com os dados antes referidos, os meios de comunicação de massa são percebidos pelos jovens como fontes significativas de fruição do tempo do lazer, exercendo funções de informação e comportamento, além do entretenimento. Segundo os sujeitos, a mídia, espe-

11. A respeito da “função” de entretenimento da mídia, a jornalista e professora Raquel Moysés produz uma brilhante análise da sociedade mediatizada, cuja centralidade das programações é a diversão a qualquer custo e a banalização das vivências do tempo livre (ver: MOYSÉS, R. Morrer de Tanto Rir, in *Motrivivência*, n.17, 2001).



cialmente a TV, ajuda a “ocupar” o tempo livre, oferecendo alternativas agradáveis, envolventes, mas sem grandes compromissos. Apesar disso, percebem igualmente na mídia uma função de informação, na medida que temas da juventude são abordados e discutidos – ainda que a qualidade destas programações nem sempre sejam os melhores. Os jovens também reconhecem que a mídia exerce influências nos comportamentos dos jovens sobre diferentes aspectos, nos quais incluem as opções de lazer. Mas entendem que essas influências não são homogêneas nem impedem que seus sentidos originais sejam ressignificados pelos jovens.

Então, o quê fazer?

Com os dados do campo sistematizados e refletidos, resta-nos projetar os resultados deste estudo na direção das possibilidades de intervenção da Educação Física em suas relações com os temas aqui investigados, nomeadamente no que se refere às políticas públicas para a juventude e o lazer, e na dimensão do componente curricular Educação Física no ensino médio.

Quanto às políticas públicas no âmbito federal, foi criada em 2005 a Secretaria Nacional de Juventude, responsável pela promoção e organização das iniciativas governamentais voltadas para a população jovem, levando em conta as características, especificidades e a diversidade da juventude, além da tarefa de integrar programas e ações do governo federal. Dos textos governamentais que justificam sua criação e delineiam sua atividade, algumas características podem ser claramente percebidas: i) um entendimento meramente geracional das juventudes; ii) um visão estereotipada de jovem, majoritariamente identificado com as empobrecidas periferias urbanas, e, neste sentido, mais propenso a transgressões, ilegalidades e marginalidades.

Em vista disso, a tônica dos programas e ações propostas são de natureza funcionalista-utilitarista, baseadas no onipresente argumento da inclusão (ainda que não se explique muito o que seja isso¹²) e da

12. No âmbito das políticas públicas, o que significa exatamente incluir? Que tipo de inclusão social é desejada? E incluir em que dimensões ou âmbitos da sociedade? Se é necessário “incluir”, quem promoveu/promove a “exclusão”? Esses agentes de exclusão não devem combatidos? Essas e outras perguntas são solenemente ignoradas, escondidas sob o argumento da “responsabilidade social”, transformada na panacéia que associa governo e iniciativa privada para resolver os males que a própria sociedade produz.

necessidade de geração de renda para os jovens. Isso leva à sugestão de que manifestações autênticas de lazer das culturas juvenis, como a música, a dança, as artes populares, possam ser apropriadas e ressignificadas pelos agentes das políticas públicas, solapando delas elementos fundantes do lazer, como espontaneidade, gratuidade e desinteresse, etc. - podemos identificar aqui manifestações da indústria cultural, que expressa a fusão de interesses e poderes invisíveis, operando em conjunto, para controlar e conformar a subjetividade humana à racionalidade técnica, para a qual tudo se homogeneiza e a cultura torna-se, cada vez mais, apenas produto-mercadoria. Ao discurso midiático sobre/para as juventudes, cabe dar-lhes visibilidade e prover de sentidos/significados os “semilazer” (DUMAZEDIER, 1980, p. 109) que passam a povoar os cotidianos juvenis.

Embora de iniciativa do governo federal, como políticas nacionais, as ações destes programas são operacionalizadas nos estados e municípios e, de forma mais evidente, nas comunidades e grupos sociais. Assim, deveria ser do escopo da Educação Física, para além de, através das suas sociedades científicas, garantir espaços de representação nos conselhos e organismos nacionais de definição das políticas (de Juventude, de Esporte e Lazer, de Saúde, etc.), também atuar no âmbito das ações propriamente ditas, integrando-se às equipes operacionais, a fim de promover a discussão e implementação de outras formas e manifestações de lazer, não *sobre/para* as juventudes, mas *a partir* das próprias culturas juvenis.

Por fim, entendemos que o estudo deixa evidente motivos que justificariam a tematização das relações entre juventudes, lazer e mídia no âmbito da escola, especialmente a pública, que, como instância da prática social emancipadora, parece ser um dos poucos espaços ainda existentes para a reflexão e ação crítica sobre as diversas formas de opressão e controle social sobre as juventudes. Desta perspectiva, apontamos duas possibilidades de intervenção pedagógica interdisciplinar, com a participação do componente curricular Educação Física, especialmente no ensino médio, que entendemos possam ser organizadas e desenvolvidas imbricadas uma à outra: i) *educação para o lazer*; ii) *educação para a mídia*.

Em relação à primeira proposição, resgatamos o duplo caráter educativo do lazer, como meio e objeto de ensino-aprendizagem, conforme nos indica Nelson Marcellino (citado por PIRES, MATIELLO Jr; GONÇALVES, 1999). A concepção que enfatiza o lazer como veículo de educação



deve ser percebida, sobretudo, como uma educação *enquanto* lazer, isto é, pela implementação de práticas educativas que resultem em constante “exposição” dos alunos a experiências lúdicas, para que o processo ensino-aprendizagem se dê através de valores significativos ao lazer, como espontaneidade, criatividade, descoberta. No que se refere ao aspecto educativo do lazer como objeto da educação, utilizando-se de comparação relacionada aos interesses culturais artísticos do lazer (em que a aprendizagem planejada é condição para apreciação e fruição estética das diferentes manifestações das artes), as reflexões do autor apontam que a *educação para o lazer*, em seus diferentes interesses culturais, pode e deve constituir eixo interdisciplinar articulador para a sistematização de vivências culturais melhor elaboradas, que possibilitem o desenvolvimento pessoal e social dos alunos-cidadãos.

A *educação para a mídia* (ou *mídia-educação*), uma proposta pedagógica emergente no campo educacional e ainda incipiente na Educação Física, parte do reconhecimento da importância e competência da mídia na constituição das relações socioculturais, especialmente de crianças e jovens, e na conformação de discursos (midiáticos) sobre diferentes áreas do conhecimento que, através da sua transposição didática, tornam-se presentes nos conteúdos dos diferentes componentes curriculares. Por isso, torna-se relevante que a escola, ao tematizar a mídia em ações pedagógicas preferencialmente interdisciplinares, também perceba-a em um duplo papel educativo, tomando-a como ferramenta e como objeto de estudo, preferencialmente num processo que integre essas duas dimensões, através da produção midiática no âmbito escolar (ver, p. ex., BELLONI, 2001). Na Educação Física, entre outras iniciativas nesta direção, podemos sugerir o que vimos tentando produzir no Grupo de Estudos *Observatório da Mídia Esportiva/UFSC*, em cuja página eletrônica encontra-se disponível a maior parte dos textos publicados (www.labomidia.ufsc.br).

Como se vê, ambas as propostas aqui expressas apresentam uma dualidade de intenções pedagógicas (meio e objeto), que são melhor alcançadas quando desenvolvidas de forma articulada (ação). Da mesma forma, entendemos que, na formação de jovens em âmbito escolar, é possível integrar *educação para o lazer* e *educação para a mídia* pela ação pedagógica, associando os valores do lazer às experiências lúdicas com a tecnologia, visando superar concepções funcionalistas e ingênuas, tanto em relação ao lazer quanto à mídia, e contribuir, assim, para o esclarecimento e a autonomia das juventudes na sociedade contemporânea.



REFERÊNCIAS

ABRAMO, H.; BRANCO, P.P.M. *Retratos da juventude brasileira*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo/Instituto Cidadania, 2005.

ABRAMO, Helena W. Condição juvenil no Brasil contemporâneo. In: ABRAMO, H.; BRANCO, P.P.M. *Retratos da juventude brasileira*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo/Instituto Cidadania, 2005.

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação da massa. In: _____. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ADORNO, Theodor. Teoria da semicultura. *Educação & Sociedade*, n. 56:388-411, dezembro/1996.

BARDIN, Lawrence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, s/d.

BELLONI, Maria Luiza. *O que é mídia-educação*. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

BOURDIEU, Pierre. A juventude é apenas uma palavra. In: _____. *Questões de sociologia*. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983, p. 112-121.

BRENNER, Ana Karina; DAYREL, Juarez; CARRANO, Paulo. Culturas do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. In: ABRAMO, H.; BRANCO, P.P.M. *Retratos da juventude brasileira*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo/Instituto Cidadania, 2005.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DUMAZEDIER, Jofre. *Valores e Conteúdos Culturais do Lazer*. São Paulo: SESC, 1980.

GROPPO, Luis Antônio. *Juventude: Ensaio sobre Sociologia e História das Juventudes Modernas*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.



HACK, Cássia. *Lazer e Mídia em Culturas Juvenis: uma abordagem da vida cotidiana*. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Florianópolis, Centro de Desportos/Universidade Federal de Santa Catarina, 2005.

HELLER, Ágnes. *Sociología de la vida cotidiana*. Barcelona: Nova-Grafik: 1994.

LEFEBVRE, Henri. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Ática, 1991.

MARCELLINO, Nelson C. *Estudos do Lazer: uma introdução*. Campinas: Autores Associados, 1996.

_____. *Lazer e educação*. Campinas: Papirus, 1987.

MOYSÉS, Raquel. Morrer de Tanto Rir. *Motrivivência*, Ano XII, n. 17, p. 113-124, set/2001.

PAIS, José Machado. *Culturas Juvenis*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1993.

_____. *Vida Cotidiana: Enigmas e revelações*. São Paulo: Cortez, 2003.

PIRES, Giovani De Lorenzi. *Educação física e o discurso midiático: abordagem crítico-emancipatória*. Ijuí: Editora Unijuí, 2002-a.

_____. Aspectos socioculturais do lazer no cotidiano. In: BURGOS, Miria; PINTO, Leila Mirtes M. *Lazer e estilo de vida*. Sta. Cruz do Sul: EDUNISC, 2002-b.

PIRES, Giovani De Lorenzi; MATIELLO Jr, Edgard; GONÇALVES, Aguinaldo. Lazer: um princípio educativo para a educação física curricular universitária. *Movimento*, ano V, n. 11, p. 74-84, 1999/2.

PIRES, Giovani De Lorenzi; HACK, Cássia. Mídia. In: GOMES, Christiane L. *Dicionário crítico de lazer*. Belo Horizonte: Autêntica/CELAR-UFMG, 2004.