

O LAZER E A CIDADE NA PÓS-MODERNIDADE: DO ESPAÇO MATERIAL AO IMATERIAL

GIRALDI, Rita Cassia, Doutor em Comunicação pela Universidade de São Paulo, Docente da EACH da Universidade de São Paulo, Brasil; rgiraldi@usp.br

RESUMO

O principal objetivo aqui abordado é refletir acerca das atuais circunstâncias que envolvem a práticas dos lazeres urbanos e como a cidade se apresenta um palco repleto de novos equipamentos, onde a tecnologia possui um papel significativo e interventor. Para tanto, partindo da concepção clássica dos lazeres, buscou-se analisar como essa se dá na atual sociedade informacional e como os espaços para tal devem ser reavaliados, sejam eles inseridos no contexto urbano, seja no ambiente virtual. Tal análise demonstrou que as teorias até então concebidas para a análise dos lazeres e de seus espaços devem ser revistas, uma vez que vivemos dualizados entre o espaço real e o espaço virtual, e a cidade real hoje se apresenta como um cadinho de especializações específicas que visam atender um cotidiano conturbado e acelerado, mas a cidade virtual se apresenta como o amplo espaço onde os tempos pessoais e relacionais são respeitados e, especialmente, se apresenta como uma grande “festa”.

Palavras-chave: Pós-Modernidade; Lazer e Espaço Urbano; Lazer Virtual e Espaço Virtual; Cibercultura; Megacidades.

ABSTRACT

The main goal here treated is to reflect on the current circumstances that involve the urban leisure practices and how the city presents itself a stage replete with new equipments, where the technology has a significant and interventor role. To this end, considering the classical conception of leisures, we have sought to analyze how this occurs in the current information society and how its spaces should be reevaluated, whether they are inserted in the urban context or in the virtual environment. This analysis demonstrated that the theories so far conceived for the analysis of leisures and their spaces should be reviewed since we live dualized between the real space and the virtual space and the real

city of today presents itself as a melting pot of specific spatializations that aim to attend to a troubled and fast-paced everyday life, but the virtual city presents itself as the broad space where the personal and relational times are respected and, above all, presents itself as a great "party".

Keywords: Post-Modernity; Leisure and Urban Space; Virtual Leisure and Virtual Space; Ciberculture; Megacities.

RESUMEN

El objetivo principal aquí abordado es reflexionar sobre las actuales circunstancias que rodean la práctica de actividades de ocio urbano y cómo la ciudad se presenta en una etapa llena de nuevos equipos, donde la tecnología juega un importante role y de intervención. Para ello, a partir de la concepción clásica de ocio, hemos intentado analizar cómo esto ocurre en la sociedad de la información actual y cómo estos espacios deben ser reevaluados, ya sea la inserción en el contexto urbano, o en el ambiente virtual. Este análisis demostró que las teorías hasta ahora elaboradas para el análisis del ocio y de los espacios deben ser revisados, ya que vivimos dualizados entre el espacio real y espacio virtual y la ciudad real ahora se presenta como un crisol de espacios diseñados para satisfacer necesidades singulares, visando atender a una rutina de turbulencias y de ritmo rápido, pero la ciudad virtual se presenta como el gran espacio donde se respeta el tiempo personal y relacional y, sobre todo, se presenta como una gran "fiesta".

Palabras clave: La Post-Modernidad, Ocio y el Espacio urbano, El ocio y el Ciberespacio Virtual, Cibercultura, las Megaciudades.

O LAZER E A CIDADE NA PÓS-MODERNIDADE: DO ESPAÇO MATERIAL AO IMATERIAL

INTRODUÇÃO

A vida cotidiana no século XXI passou por diversas transformações e, dentro dessas, não só o trabalho mudou, mas os lazeres também, e todas as redes sociais estabelecidas foram revisadas, isso porque nossa percepção temporal modificou-se. A simultaneidade tornou-se presente. Então cabe questionar: como continuar a analisar os espaços de lazer urbano sob a óptica passada?

Para tanto, optamos por uma pesquisa exploratória com base em revisão bibliográfica e análise documental, tendo em vista a pouca literatura disponível e a ausência de textos que apresentem o espaço de lazer como tema ou assunto de estudo, conduzindo-nos à necessidade de reunião dessas informações e reflexão acerca do tema.

Trazendo para a esfera dos lazeres a análise dos autores Jean Baudrillard e Pierre Levy, que abordam as questões relativas à virtualidade e o simulacro, complementado por Mike Feartherstone e Manuel Castells, com suas abordagens sobre o momento pós-moderno e a sociedade na era da informação, pudemos propor novas formas de vislumbrar as atuais práticas dos lazeres e como os espaços para tal prática dialogam dentro dessa nova perspectiva

1 NOVOS TEMPOS, NOVOS ESPAÇOS

Tínhamos, no passado, a perspectiva de que nos lazeres o objetivo maior era recrear-se e comunicar-se (consigo, com o outro, com a natureza e com o meio), e para tanto, os espaços de lazer eram arranjados para tal. Hoje, a relação consigo mesmo, como uma parte da individualidade, se exprime de modo mais livre e, conseqüentemente, a relação com o outro também se transformou. A relação com a natureza igualmente mudou, em especial em razão da conscientização acerca da necessidade de preservação do meio (DUMAZEDIER, 1994, p. 63-65).

O contexto espacial que vislumbramos hoje em nada se parece com a cidade moderna, a metrópole. Passamos desta última às megacidades, entendidas como aquelas que além de apresentarem grandes dimensões espaciais e populacionais, também concentram dinamismo econômico, tecnológico, social e cultural, além de estarem conectadas entre si numa escala global (CASTELLS, 1999b). Na realidade, elas são fruto de seu desenvolvimento material e é nelas que o desenvolvimento tecnológico e informacional encontra espaços de expansão, as relações sociais se constroem e se desfazem rapidamente, ante o ritmo frenético das solicitações e injunções da esfera profissional e familiar. Mas ela também é palco de tudo que é novo e inusitado.

Podemos dizer que as megacidades são o espaço propício para a ocorrência da denominada pós-modernidade, caracterizada por mudanças nas diferentes linguagens (artística e arquitetônica), novas formas de se relacionar com a ideia de tempo, a aceitação do mundo como uma totalidade heterogênea e fragmentada e, especialmente, a substituição de uma identidade permanente ou estável por identificações sucessivas e provisórias, buscando cada vez mais o tempo e espaço vivido¹; e como coloca Coelho (1999, p. 312):

[...] a figura de Prometeu, símbolo do homem moderno [...] imagem do instaurador da primeira civilização humana e que se viu condenado ao suplício eterno por ter

¹ Espaço vivido pode ser compreendido como aquele que analisa sua circunstância a partir do EU.

pretendido apoderar-se da verdade, é trocada pela de Hermes, deus mensageiro e aproximador, símbolo do intercâmbio e da composição entre os contrários, descompromissado com a idéia de uma verdade única e disponível para o gozo dos prazeres imediatos. [...] o Apolo moderno sai de cena e em seu lugar entra, com mais firmeza, Dionísio.

A pós-modernidade, considerada como a condição sociocultural e estética do capitalismo contemporâneo, também é denominada pós-industrial ou financeira. O termo foi cunhado de um estigma negativo, pois em alguns estudos tal abordagem seria considerada um resgate do modernismo. Diante disso, ela adotou outras denominações: “Modernidade líquida”, pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2001); “Hipermodernidade”, pelo filósofo francês Gilles Lipovetsky (2004); e por considerarem não ter havido de fato uma ruptura com os tempos modernos – como o prefixo “pós” dá a entender. Tais mudanças teriam sido ocasionadas, na contemporaneidade, especialmente pelo processo de globalização. Dentro desse processo percebe-se a fragmentação do indivíduo moderno com o surgimento de novas identidades, sujeitas agora ao plano da história, da política, da representação e da diferença.

Pode-se dizer que a pós-modernidade é marcada pela exacerbação de certas características das sociedades modernas, tais como o individualismo, o consumismo e a ética hedonística, além da fragmentação do tempo e do espaço.

No modelo pós-industrial de produção, que privilegia serviços e informação sobre a produção material, a Comunicação e a Indústria Cultural ganham papéis fundamentais na difusão de valores e ideias do novo sistema. Desse modo, a pós-modernidade é o aspecto cultural primordial da sociedade pós-industrial e ela se inscreve nesse contexto como conjunto de valores que norteiam a produção cultural subsequente. Entre esses, a multiplicidade, a fragmentação, a desreferencialização e a entropia² que, com a

² A entropia aqui é entendida como as regras sociais que dizem respeito ao fim da proibição, à admissão de todo e qualquer produto, pois, se o regulamento caberá ao mercado, toda produção é considerada mercadoria.

aceitação de todos os estilos e estéticas, pretende a inclusão de todas as culturas como mercados consumidores.

Na esfera dos lazeres, encontramos maior consonância nos ditames de Baudrillard (1991) onde os simulacros imperam. A palavra simulacro, que possui raiz verbal simul, deve ser entendida como aquela que significa re-(a)presentar no sentido de simulação, da aparência externa do que é, ou então copiar exatamente ou imitar a realidade. Em seu livro *Simulações e Simulacros*, Baudrillard (1991, p. 151) esclarece que existem três categorias de simulacros, mas para a presente análise são os simulacros de simulação (baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético, na hiper-realidade) que encontramos o fio condutor de raciocínio para os lazeres na era pós-moderna, tendo em vista que a essência dos modelos existentes leva seus usuários a um espaço ficcional que antecipa o imaginário num mundo dominado pelo princípio da realidade.

Nesse sentido, a caracterização e a modalidade de expressão de lazer numa determinada sociedade aparecem fortemente influenciadas por elementos estruturais relativos à organização econômica e produtiva que atuam como fatos da sociedade global, tomando o tempo como parâmetro. Assim, o tempo se submete às leis do valor de troca. Se com relação ao tempo de trabalho ele é vendido e comprado; com relação ao tempo livre podemos afirmar que para consumi-lo tendemos a direta ou indiretamente a comprá-lo, e "o tempo livre consiste talvez em toda a actividade lúdica com que se cumula, mas é, antes de mais de tudo a liberdade de perder seu tempo e eventualmente o de 'matar' e dispensar em pura perda" (BAUDRILLARD, 2007, p. 162-3).

Nesse caso, a questão referente à relação funcional do tempo necessário ou tempo de trabalho e do tempo livre perde seu significado nos tempos atuais, especialmente se analisarmos que vivemos no denominado tempo pontuado, marcado pelos eventos e pela simultaneidade dos fatos em que o tempo vivido independe do tempo linear, e dentro de um sistema de trocas mediado pela moeda, os nossos tempos livres são antes de tudo comprados mediante a venda do tempo para o sistema produtivo.

Numa sociedade em que os elementos midiáticos predominam, temos que nos adaptar em termos sensoriais e culturais que, em um mundo de simulacro, se apresentam por diferentes meios e ambientes, e é no mundo do simulacro que o real e o virtual se fundem, especialmente nos lazeres.

2 O LAZER NA PÓS MODERNIDADE

Falar de virtualidade nos remete à tecnologia e a um mundo de fronteiras móveis, isso porque tal tecnologia conecta a todos em um fluxo contínuo de informações e relacionamentos pessoais de modo mutante. Os avanços que estão na raiz dessa transformação são de um tipo que raramente se vê, mas afeta diretamente o modo como a sociedade se organiza e essa é ainda mais penetrante, pois opera em todos os níveis da vida em sociedade, ou seja: a casa, o trabalho, os relacionamentos, a educação e os divertimentos.

A palavra tecnologia nos remete ao universo dos objetos, mas, atualmente, o termo sugere softwares, engenharia genética, realidade virtual, banda larga, formas de vigilância e inteligência artificial. Assim, a tecnologia hoje pode ser considerada um tipo de pensamento expresso, uma obra cumulativa agregada pela imaginação humana. Ela dá aos seres humanos novas possibilidades de escolha e novos modos de pensar³.

Quando Schaff (2007) publicou em 1990 *A sociedade Informática: as consequências sociais da segunda Revolução Industrial*, dedicou um capítulo para tratar das relações advindas desse aparato — a tecnologia — e os possíveis desdobramentos nos lazeres. Para ele,

³ Entendemos que a tecnologia nos proporciona escolhas tendo em vista as oportunidades e diversidade de idéias a que temos acesso através dos sistemas informatizados. Possibilita, também, novos modos de pensar e de ver a vida à medida que novas maneiras de expressar a condição humana são criadas, ampliando-se o conjunto de pessoas que podem encontrar seu lugar único no mundo.

entraríamos num momento em que poderíamos dedicar o tempo em atividades criativas, seja no trabalho, seja no lazer, visando ter nessas atividades fonte de alegria e prazer. Podemos perceber que passados quase vinte anos, a aura de liberdade apregoada aos sistemas informacionais e toda a perspectiva de desenvolvimento da tecnologia não se realizou plenamente. Muito pelo contrário, estamos envolvidos nessa rede buscando encontrar infovias para atender as nossas necessidades sociais de estima e realização.

Na relação tecnologia e lazeres, a realidade virtual é o grande destaque. Ela é uma tecnologia cujas utilidades vão além da pura diversão, pois ganhou uma série de novas aplicações e em diversas áreas: desde a prospecção e extração de petróleo até tratamentos médicos, passando pelo desenvolvimento de carros e museus virtuais. Mas é na esfera dos lazeres que ela se tornou popular, por meio de jogos eletrônicos, sites de relacionamento ou sites que abrem as portas para mundos virtuais em três dimensões.

Na década de 1990, quando a tecnologia informacional ainda era pouco acessível a muitos em razão dos valores dos equipamentos e todos os custos indiretos ligados a esses, já havia uma inquietação acerca do significado do tempo e do espaço, pois o primeiro é medido em horas e o segundo está intimamente ligado à ideia de lugar. No entanto, com a nova ordem digital, essa questão desaparece, pois o homem de hoje vai “fundindo-se” ao computador sem ter tempo de pensar para onde ambos estão indo juntos. Tornam-se inseparáveis, e onde estiverem, homem e computador conectados, o mundo será ali.

Na esfera do trabalho, a tecnologia revolucionou as empresas, pois assiduidade, pontualidade e tempo de serviço já não são qualidades consideradas “sagradas”. O mundo do trabalho tornou-se mais complexo e difícil em razão da competição industrial, da guerra dos mercados entre os países e da internacionalização da economia. Hoje são exigidas do empregado realizações em equipe, uma visão global das coisas e liderança para mudanças. O salário é resultado de uma conquista por causa dos resultados obtidos. Isso faz que trabalhe mais. Apesar das leis trabalhistas que garantem nossas jornadas de trabalho, atingir os resultados esperados pelas empresas em muitos casos demanda mais horas de dedicação; soma-se a isso que, com as ferramentas tecnológicas e informacionais dos dias atuais, somos regidos pelo ritmo de bits e bytes.

É nessa contextura, denominada Cibercultura (LÉVY, 1999), entendida como a cultura contemporânea fortemente marcada pelas tecnologias digitais, que adentramos na esfera dos lazeres como uma realidade vivida nos tempos atuais, pois o termo é utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Esse espaço eletrônico virtual também se relaciona diretamente com as dinâmicas política, antropológica, econômica e filosófica dos indivíduos conectados em rede, bem como a tentativa de englobar os desdobramentos que esse comportamento requisita.

Sem dúvida, as comunidades virtuais estão se ampliando e se popularizando mediante a utilização da internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando, assim, maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo.

A palavra virtual vem do latim medieval *virtuallis*, derivação de *virtus*, designando, força ou potência. É nesse sentido que o virtual na pós-modernidade existe em potência e não em ato real; então, o termo virtual não pode se opor ao real, mas sim ao atual, uma vez que virtualidade e atualidade são duas maneiras de ser diferentes. Desse modo, o virtual não substitui a realidade, mas multiplica as oportunidades para atualizá-la.

Lévy (2007, p. 70-5), ao escrever sobre os mundos virtuais, desmembra-os em uma escala de sentidos do virtual dividindo-os em comum, filosófico, da possibilidade de cálculo populacional, do dispositivo informacional e tecnológico estrito. Os dois últimos são os que apresentam sentido de interesse aos lazeres, uma vez que no sentido de dispositivo informacional apresentam a interação do usuário no papel de explorador que pode controlar diretamente um representante de si mesmo (por exemplo: RPG⁴ em rede, videogames, simuladores de voo, realidades virtuais etc.), e no sentido tecnológico estrito onde a ilusão de interação sensorio-motora se faz presente via um modelo computacional

⁴ RPG significa Role Playing Games e é um jogo onde cada participante assume um papel ou personalidade dentro de uma aventura.

(uso de óculos estereoscópicos, datagloves⁵ ou datasuits⁶ para visitas a monumentos reconstituídos, treinamento em cirurgias etc.).

Nesse esquema de Lévy podemos perceber que os lazers se encontram nos mundos virtuais considerados como “fortes” pelo autor, e como ele mesmo coloca

Um mundo virtual, no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital. Ao interagir com o mundo virtual, os usuários o exploram e o atualizam simultaneamente. Quando as interações podem enriquecer ou modificar o modelo, o mundo virtual torna-se um vetor de inteligência e criação coletivas (LÉVY, 2007, p. 75).

Na sociedade ocidental pós-moderna, considerada como a “sociedade do espetáculo” por Debord (2003), a visibilidade de cenas tende a ser obscena, quando exclui a dimensão da subjetividade e da privacidade das pessoas onde operam mecanismos de promoção da visibilidade do que era privado, como se decretasse o fim do segredo ou o fim da intimidade; um exemplo claro é a grande audiência do programa “Big Brother Brasil”.

Nessa sociedade, anula-se a dimensão do privado, tornando “tudo” público, do cotidiano dos ansiosos por fama dos ex-anônimos ou dos já famosos, também, o ritual histérico dos evangélicos, dos carismáticos e islâmicos, os miseráveis igualmente noticiados e fotografados decorrentes de algum fato jornalístico. O mal-estar pós-moderno é visível e trivial, expressado na linguagem do cotidiano do trabalho compulsivo, muitas vezes vendido como se fosse “lazer” ou “ócio criativo”, que gera o estresse, a perversão, a depressão e o tédio. Na pós-modernidade, a perversão e o estresse são sintomas resultantes da sensação de “falta-de-lei”, da “falta-de-tempo”, e da “falta-de-perspectiva” de futuro.

⁵ Datagloves significa luvas com dispositivos de estímulos sensoriais atuando como dispositivos de interação humano/computador dentro de ambientes da realidade virtual

⁶ Datasuits são simuladores da realidade no ambiente virtual

Marcado pelo “tempo pontilhado”, o lazer, até então entendido como atividade de livre arbítrio, perde sua essência em um cotidiano repleto de apelos e cedendo espaço para o lazer de consumo entendido como um reflexo da sociedade consumista e imediatista, onde o “ócio conspícuo” reaparece nesse “tempo pontilhado” e ao lazer virtual como fruto da sociedade tecnicista e individualista. Assim, o lazer passa a ser mediado pela tecnologia dos sistemas informacionais e possibilita o que Baudrillard (1991) denomina “simulacro”.

Não podemos mais pensar no espaço construído como o único ponto locacional do homem, pois num mundo globalizado caracterizado por uma sociedade complexa e móvel, torna-se necessário pensar em termos de territorializações e desterritorializações, de mobilidade urbana, de não lugares⁷ intercambiáveis e de cidades globais⁸. É a essa forma de pensar que Castells (1999a) denomina “a sociedade em rede”.

Esse cenário é visto por alguns autores (FEATHERSTONE, 1995, 1997; ELIAS, 1994; MAFFESOLI, 1987), que nos tempos atuais, ante as novas tecnologias, temos comportamentos “pendulares” entre uma individualidade extrema e a busca de inserções nos diferentes grupos sociais que tecem nosso cotidiano. Nele, dois elementos são importantes para a compreensão dos espaços de lazer na atualidade, ou seja, a relação tempo/espaço e a força dos meios de veiculação das mensagens.

Os atuais meios de veiculação das mensagens influenciam na socialização e na subjetividade dessas, uma vez que, impregnados por tecnologias digitais, introduzem elementos até então inéditos, vivenciais e estéticos em uma cultura informatizada. Hoje, o mundo globalizado possibilita a expansão das paisagens urbanas para além dos limites geográficos e físicos conhecidos das cidades que habitamos, os espaços se apagam e perdemos o sentido de “lugar”, pois os espaços antes de interação e de sentimentos de

⁷ Os não-lugares são espaços caracterizados pelo que Baudrillard denomina de simulacros naturais

⁸ Segundo (Ferreira, 2007) a nomenclatura de ‘cidade-mundial’ ou ‘cidade global’ significam o novo papel que as metrópoles ocuparam na economia globalizada. Para SASSEN (1998) a ‘cidade-global’ decorre das transformações da globalização e o papel dos grandes centros urbanos neste processo.

pertencimento são substituídos por recursos simbólicos de origem local, nacional e transnacional.

Isso nos faz redimensionar os modos de pensar nos usos dos espaços urbanos, uma vez que esses cada vez mais se caracterizam como um “não lugar”, especialmente pela profusão de signos comunicacionais oriundos dos mais diversos meios, sejam eles comerciais, sociais e/ou culturais.

Desse modo, a cidade pós-moderna se nos apresenta como um palimpsesto⁹, uma vez que se pensa a cidade pensando-se e desenhando-se a nós mesmos.

No que diz respeito à questão tempo/espço, a variável tempo para as questões urbanas opera de modo irreversível, uma vez que os fenômenos são observados num continuum, numa duração sem começo ou um fim, evidentes e visíveis. Quando ao espaço, ele implica a materialidade da configuração, da estrutura, mas também está associado à fragmentação. E torna-se necessário a cada dia conquistá-lo.

É nesse cenário que o homem pós-moderno busca seus lazeres, até porque, no limiar do século XXI, tornamo-nos uma sociedade predominantemente urbana.

O lazer pós-moderno ainda é um assunto extremamente polêmico, tendo em vista que nos vemos enraizados pelos ditames do século XX acerca do assunto e, como toda fase de transição, o conhecimento ainda está por ser construído. Porém, devemos refletir sobre todas as mudanças tecnológicas dos últimos tempos, nas alterações das relações sociais das grandes cidades, os novos modos de ver e usar o tempo/espço e especialmente os elementos que impregnam nossa cultura cotidiana.

Não há como negar, no entanto, que hoje o lazer adquiriu sua importância como um mercado promissor a ser explorado, especialmente pela ideologia veiculada pela mídia acerca do “bem-viver” ou pelo “gozo ilusório estimulado pela ‘fantasia’”. Segundo Featherstone (1997, p. 111-2), as experiências, as pessoas, os lugares e o tom emocional

⁹ Palimpsesto eram os manuscritos nos pergaminhos da época medieval onde, pela escassez dos mesmos, eram raspados para serem reutilizados.

dos ambientes produzidos para a esfera do entretenimento¹⁰ criam apelos de solicitação e imediatez, induzem a “desimaginar” a realidade.

Guebara (2002, p. 84 ss.) complementa que hoje o lazer não pode ser considerado como sinônimo de liberdade, pois ele é praticado de uma forma mais privatizada, individualizada e, na maioria das vezes, comercializado. Mas também destaca que é na esfera dos lazeres que o homem pós-moderno vivencia comportamentos miméticos¹¹. E, complementaríamos dizendo que o tempo livre até então visto como um elemento essencial para a prática dos lazeres está sendo substituído pelo tempo pontuado, e mais, impregnado pelo denominado “tempo fluído”, entendido esse como aquele que é percebido e preenchido pela ubiquidade e instantaneidade da informação ou das coisas; ele é característico da “sociedade do fluxo”, onde a popularização da informática reestabeleceu as relações existentes na organização social e psicológica, imprimindo um ritmo acelerado ditado pelas conexões informacionais. Soma-se a isso que a visão de que as atividades praticadas como lazeres possuem em sua essência o livre arbítrio deve ser questionada ante uma sociedade do espetáculo, do consumo e midiaticizada.

3. O ESPAÇO DE LAZER PÓS-MODERNO

A cidade já está há muito tempo marcada pelas tecnologias digitais: celulares, palms, televisão por cabo e satélite, internet de banda larga e wireless, cartões inteligentes etc.

¹⁰ Entendido este conforme a colocação de TRIGO (2008) como um fenômeno comportamental, ‘relativamente novo’ no mundo e refere-se a atividades programadas e geralmente pagas e complementaríamos, dizendo que estes acontecem num espaço específico e com o uso de uma tecnologia avançada na composição de tais espaços.

¹¹ De acordo com GEBARA (2002:85) “o termo mimético, tal qual proposto por Elias e Dunning na teoria do lazer, significa que as performances pertinentes aos jogos, artes, esportes, por exemplo, com emoções intensas presentes, estarão livres de uma maneira controlada, manifestando tensões prazerosas.”

Já se vive nas cibercidades ou cidades digitais, como preferem alguns autores (LÉVY, 1999; GUATTARI, 1992; CASTELLS, 1999^a; RYKWERT, 2004). O lugar físico não é mais tão importante quanto o foi há décadas. Tem-se o teletrabalho, o tele-estudo, a telemedicina. O deslocamento físico muitas vezes não se faz mais necessário. O tempo é economizado e, ainda assim, tido como insuficiente. Mas a possibilidade de conhecer lugares virtualmente em vez de satisfazer a curiosidade aumenta a necessidade do indivíduo de estar fisicamente no ambiente visitado via internet. O espaço de fluxos planetários de informações instaurados pela cibercultura leva a uma problematização do espaço de lugar nas cidades atuais.

Na tentativa de articular esses dois espaços, o físico e o virtual, foram criados diversos projetos, dando a essas cidades articuladas o nome genérico de cibercidades. Esses pretendem aproveitar o enorme potencial das tecnologias de informação e comunicação para aumentar o interesse das pessoas pelos espaços concretos das cidades, reaquecer o espaço público, criar novos vínculos comunitários, tornar a participação política dessas pessoas mais dinâmica e, claro, ajudar os indivíduos a se familiarizarem com essas novas tecnologias.

Mas as cibercidades não são espaços só de trabalho; há algumas que são trabalho para alguns e lazeres para outros. Vemos surgir cidades vocacionadas para o lazer, como Las Vegas e Orlando. Nelas, a tecnologia empregada na configuração e ambientação dos espaços remete seus usuários a "simulacros naturais" como diria Baudrillard (1991), buscando dar ao homem do século XXI uma representação viável de uma cidade ideal ou a tentativa de oferecer um "resumo" mimético de outro lugar e de outra época, pois "a imagem torna-se mais importante para os olhos do turista que o próprio objeto em si." (BARBOSA, 2001, p. 39).

Seguindo o raciocínio até então adotado no presente artigo, podemos dizer que os exemplos mais precisos dos ambientes de lazer na pós-modernidade são os parques de diversão e os shoppings, espaços esses fontes de alguns estudos.

Mas dentre os diversos espaços atualmente oferecidos para as práticas dos lazeres, o espaço de lazer a ser por nós analisado é o que ocorre na “rede informacional”.

Apesar de o sistema informacional ter seu início em meados do século XX, datando de 1946 quando o Eniac foi inventado¹², é no final desse século que tal invento produziu uma transformação na vida pessoal de quem a ele teve acesso. A grande transformação se deu quando o computador passou da esfera empresarial para a esfera doméstica com os personal computer na década de 1970, dando às pessoas possibilidades de novos recursos de processamentos de dados, quando também surge o primeiro videogame – a Atari lança o Pong. No entanto, somente cerca de duas décadas depois (1989) surge a “www - world wide web” dando origem à internet, e a partir desse momento vemos a 3ª Revolução adentrar todas as esferas da vida humana, mudando especialmente as formas de pensar, agir e sentir. Passamos de uma sociabilidade à socialidade dentro da perspectiva de Maffesoli (1984). Para ele, a concepção de socialidade se caracteriza pelo “presenteísmo” cuja ênfase recai no presente em detrimento de perspectivas futuristas, e onde os contatos efêmeros são o eixo condutor; nesse sentido, segundo o autor, os lazeres seriam manifestos por meio dos agrupamentos urbanos, das festas e rituais das tribos, dos mega-eventos esportivos etc. E aí reside o que denominamos “tempo pontuado”, onde o tempo além de ser percebido e marcado por eventos, também deixou de ter a noção de parâmetro ou de uma coisa, transformando-se em uma situação aberta na virtualidade.

A cultura digital possibilita dentro da concepção maffesoliana que um imaginário “dionisíaco” (MAFFESOLI, 1985) seja potencializado pelas novas tecnologias e o universo do hedonismo consumista leve o indivíduo a viver diversos “tribalismos” (MAFFESOLI, 1987) onde o “estar-junto” perde a concepção inicial de interesses para assumir o significado de uma forma pura de “estar-junto à toa” vivendo o presente coletivamente.

¹² Em 1946 surge o Eniac, como primeira máquina a ser chamada de computador. Operando ainda através de válvulas e não de transmissores como é atualmente, ela é totalmente eletrônica e já processa dados com eficiência.

Nessa cultura digital ou denominada cibercultura concebida por Lévy (2007, p. 17, 41), falar dos espaços de lazer no pós-modernismo é remetermo-nos não só aos espaços físicos onde essa cibercultura ocorre, mas também ao ciberespaço como um universo rico de possibilidades dos lazeres na imaterialidade.

A Matrix teve sua origem nos primitivos jogos eletrônicos — disse a voz gravada —, nos primeiros programas gráficos e nas experiências militares com conectores cranianos. — No monitor Sony, uma guerra do espaço bidimensional desaparecia atrás de uma floresta de brotos gerados matematicamente, demonstrando as possibilidades espaciais das espirais logarítmicas; e então entrou a filmagem militar azulada, com animais de laboratório plugados a sistemas de controle, capacetes controlando circuitos de comando de tanques e aviões de combate — o ciberespaço (GIBSON, 2003, p. 67).

Entre o universo do privado e do público, os lazeres digitais estão cada dia mais presentes, mas podemos também ultrapassar as fronteiras antes conhecidas pela divisão desses dois universos com um simples click do mouse ao acessarmos os jogos interativos virtuais que nos remetem a um espaço público idealizado, transformado o que antes entendíamos por utopia em uma “realidade virtual” onde, mais do que imagens transmitidas, temos imagens quase reais nos remetendo aos simulacros de simulação (BAUDRILLARD, 1991, p. 151).

Dentre os espaços reais originários dessa perspectiva, novos ambientes surgem “em função de” e “com a função de” incorporar esse novo imaginário advindo dos progressos tecnológicos, e antigos espaços de lazer se revestem também dessa nova perspectiva a fim de continuarem como alvos de consumo.

Dentre os espaços “com função de” podemos destacar os parques de diversão, os shoppings centers, uma vez que tais ambientes se predispõem a envolver seus usuários em simulacros naturais baseados nas imagens, na imitação e no fingimento (BAUDRILLARD, 1991, p. 151).

Atualmente os parques de diversão e de entretenimento apresentam mais do que atrações onde os recursos tecnológicos se fazem presentes. Ele como um todo é um espaço artificial

pensado pelo homem para propiciar que o imaginário leve seus usuários a uma viagem “quase” real, explorando a hiper-realidade.

Hoje em dia, sejam os parques temáticos ou não, eles são pensados como cidades de brinquedo, refletindo uma imagem distorcida da realidade urbana, mas que se tornaram líderes em oferecer uma experiência “purificada” de todas as inconveniências da vida em uma cidade verdadeira. No fundo, os parques de diversão reproduzem uma cidade ideal, a partir de uma imagem de um original que já não existe – ou talvez nunca tenha existido. Ele simula fantasias “reais” que funcionam como imagens e ícones dentro de um contexto de nossa realidade material, e a construção desse cenário se dá a partir de um verdadeiro espetáculo, transformando os usuários em consumidores do tema proposto.

Como espaços de simulacro, eles são resultado de uma cultura visual, de um controle espacial e da administração privada onde, por meio da indústria do imaginário, todos que a consomem vêem nela não mais a cidade, mas sim a cidadela onde o rei e a rainha provêm de um baralho (via Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll), o príncipe é sempre um Príncipe Encantado (RYKWERT, 2004, p. 212). Ou, também, possibilitam a vivência de um espaço real em condições ambientais adversas, como podemos ver no parque de diversões criado em Segaya, chamado de Ocean Dome, Japão, onde a água tem sempre 28 graus e o ar, 30 graus. Situado a alguns metros da praia real, o espaço possui uma tecnologia extremamente avançada e simula a realidade dentro dos princípios da simulação buscados nos dias atuais.

Por sua vez, os shoppings centers, inicialmente pensados como espaços de conforto para o consumo, originário dos magazines, transformaram-se em um local aonde não se vai “para ver” e sim “para ser visto”. Os shoppings centers atuais, como verdadeiros universos do consumo, atuam em nosso imaginário como os parques de diversão onde tudo o que o faz funcionar fica nos seus bastidores. O que vemos são espaços revestidos de sutis apelos imagéticos que levam seus usuários a trajetórias onde o “princípio do prazer” de comprar sobrepõem-se aos “princípios de realidade”.

Como microcosmos em ebulição, além de oferecer ambiente climatizado e imagens que estimulam nossos imaginários, os shopping centers são também considerados espaços de lazer em excelência, tendo em vista todo o conforto de serviços oferecidos, seja para atender as diferentes demandas do cotidiano como também do tempo livre dos que deles se utilizam, possibilitando, desse modo, diversos interesses do lazer, sendo o hedonístico o principal.

Em outra concepção espacial, os organizados “em função de” onde os simulacros de simulação imperam, temos os destinos turísticos paradisíacos, e especialmente, os jogos de simulação onde o cenário urbano se faz presente.

Sobre os destinos paradisíacos temos que anuir que hoje a indústria do turismo é um dos segmentos econômicos que movimentam bilhões nas suas diversas modalidades. No entanto, há um segmento em especial no qual a soma de cifrões ultrapassa o imaginável em termos de investimentos. Desde empreendimentos como o Venitian Resort Hotels Casino, em Las Vegas, até o futuro empreendimento da ilha de Hainan, no sul da Província do Cantão, China, buscando tornar-se um destino dos mais ricos, até a pioneira Palm Island, em Dubai, como as primeiras ilhas artificiais, esses espaços apresentam uma configuração típica dos simulacros de simulação apesar de serem ambientes reais e acessíveis a poucos que podem pagar.

Como outro aspecto do simulacro da simulação e, talvez, o mais significativo, temos os jogos vivenciados por meio da realidade virtual.

A chamada tecnologia recreacional é, atualmente, e desde sua descoberta, um filão de mercado que movimenta milhões de dólares. Ela possui velocidade maior que os softwares de trabalho e novidades surgem no mercado a cada quatro meses.

As cidades crescem até onde o homem pode se locomover, porém com o computador, tal distancia desaparece. Assim como os transatlânticos, o automóvel e o avião, a internet quebrou as barreiras físicas de cada época, porém essas não ocupam os espaços físicos dos anteriores a ela e, assim como o rádio e a televisão, a rede informacional provocou mudanças comportamentais na sociedade em que se instalou.

Hoje podemos nos referir ao Homo Digitalis num mundo a cada dia mais informatizado e seus lazes não seriam diferentes. Atualmente, falar do universo dos softwares e de todas as oportunidades que a rede digital propicia parece coisa do passado. Porém, acreditamos que os idealizadores de diversos programas disponibilizados na rede, do tipo Salas de Bate-Papo, Orkut, Twitter, Facebook e Second Life, além de outros jogos de realidade simulada, jamais imaginavam as alterações relacionais que produziriam ante as possibilidades de seus usos. No entanto, não apenas com a criação de avatares que personificam um ideal de seus idealizadores, a indústria da tecnologia informacional já lançou inúmeros aparatos suplementares da realidade virtual com vistas a dar maior credibilidade das vivências por meio da info.

Uma das características primordiais desse universo de lazer trazido pelos jogos interativos é o uso de avatares, com o que se confere realidade aos participantes ficcionais permitindo interação com outros e traçando uma rede de relacionamentos virtuais que em alguns casos se estendem à realidade.

Como simulacros de simulação, a realidade virtual é um universo a ser explorado sem que haja horizontes terminais, isso porque, como coloca Feartherstone (1995, p. 137 ss.), a sociabilidade pode ser entendida como uma forma lúdica de interação e o uso da internet como veículo de comunicação, porque interações textuais entre personagens imaginários possibilita uma sociabilidade divertida. Essa interação possibilita que pessoas anônimas e distantes constituam comunidades emocionais, alterando nossas suposições sobre o que seja modernidade.

Mas a realidade virtual é comumente associada à exploração sensório-motora de um espaço imagético que produz a impressão de um ambiente "vivo". Essa mídia interativa mudou nossa ideia acerca da imagem em um espaço interativo multissensorial da experiência com uma estrutura de tempo, pois tal tempo não existe, uma vez que os parâmetros de espaço e tempo podem ser modificados no virtual. Desse modo, as imagens do mundo natural podem ser fundidas com imagens artificiais em "realidades mistas", nas quais frequentemente se torna impossível distinguir entre o original e o simulacro.

O grau de imersão nesse simulacro de simulação dependerá das predisposições psicológicas, sociais e culturais em que estamos inseridos, e nisso a realidade virtual se assemelha à predisposição aos lazeres; e como a ágora de antigamente atendia as solicitações diversificadas da cultura da época, vemos surgir uma “ágora virtual”, local de reunião de todos os cidadãos do mundo, espaço para comércio, educação, sociabilidade e, especialmente, lazer.

4. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

A cidade e seus espaços, entendida como a concretização das necessidades humanas e de seus sonhos, revela a organização social, seus valores e importância dada ao tempo que sempre regeu suas ações. Desse modo, ao analisar a relação entre tempo, atividade e espaços para os “lazer”, podemos verificar que muitos equipamentos destinados a tais atividades se perpetuaram no tempo como expressão máxima do homem e sua manifestação cultural de ver o mundo em que estava circunscrito.

Independentemente das funções a que se destinavam tais espaços, eles se apresentam como um caleidoscópio possibilitando que novas atividades sejam inseridas e mescladas às anteriormente praticadas, dando novas roupagens de uso. Assim, apesar do avanço técnico das construções em “construir” catedrais de sonhos, os espaços de lazer ao longo da civilização sempre ocuparam teoricamente o papel de locais secundários a uma vida de “labor”; mas ao contrário disso, os espaços de lazer sempre ocuparam o papel de dar à cidade uma dinamicidade intrínseca ao cotidiano humano.

O único espaço sem precedentes em culturas anteriores é o denominado espaço virtual, pois como fruto dos avanços tecnológicos possibilitou a nós vivenciarmos momentos inusitados mediante conexões online. No entanto, os conteúdos acessados reportam seus “internautas” a espaços imateriais que reproduzem os já vivenciados na realidade cotidiana, no que se refere às relações sociais, aos conteúdos artísticos e culturais dos lazeres.

3 REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ycarim M. **O despertar do turismo** - um olhar crítico sobre os não lugares. São Paulo: Aleph, 2001.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulação e simulacros**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- _____. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra. 1999a. v. 1.
- _____. **Fim do milênio. A era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999b. v. 3.
- COELHO, Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**. 2. ed.. São Paulo: Fapesp; Iluminuras, 1999.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. E-booksBrasil, 2003. Disponível em: <<http://www.firstload.com/?uniq=7394f8377a6a9707&log=47382&fn=a+sociedade+do+espet%1culo...>>. Acesso em: 4 fev. 2011.
- DUMAZEDIER, Joffre. **Revolução cultural do tempo livre**. São Paulo: Studio Nobel; Sesc, 1994.
- ELIAS, Norbert. **A sociedade dos indivíduos**. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.
- FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- _____. **O desmanche da cultura: globalização, pós-modernismo e identidade**. São Paulo: Studio Nobel; Sesc, 1997.
- FERREIRA, João Sette Whitaker. **O mito da cidade-global. O papel da ideologia na produção do espaço urbano**. Petrópolis: Vozes; São Paulo: Editora Unesp; Salvador: Anpur, 2007.
- GEBARA, Ademir. **Sociologia configuracional: as emoções e o lazer** In: BRUHNS, Heloisa T. **Lazer e ciências sociais, diálogos pertinentes**. São Paulo: Chronos, 2002.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. 3. ed.. São Paulo: Aleph, 2003.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose - um novo paradigma estético**. 5ª reimp.. São Paulo: Editora 34, 1992.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** 8ª reimp. São Paulo: Editora 34, 1996.
- _____. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. A inteligência coletiva - por uma antropologia do ciberespaço. 5. ed.. São Paulo: Loyola, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MAFFESOLI, Michel. **A conquista do presente**. Rio de Janeiro: Rocco, 1984.

_____. A sombra de Dionísio, contribuição a uma sociologia da orgia. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

_____. O tempo das tribos, o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.

RYKWERT, Joseph. A sedução do lugar - a história e o futuro da cidade. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

SASSEN, Saskia. **As cidades na economia mundial**. São Paulo: Studio Nobel, 1998.

SCHAFF, Adam. A sociedade informática: as conseqüências da segunda revolução industrial. São Paulo: Brasiliense, 2007.

TRIGO, Luis G. G. **Entretenimento: uma crítica aberta**. São Paulo: Senac, 2008.