



DO LAZER E DA COMUNICAÇÃO: RELAÇÕES EM CAMPO(S)

Juliana de Alencar Viana¹
Rafael Fortes²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo propor reflexões na interface entre os campos do lazer e da comunicação. Como dimensões da cultura, estes campos parecem considerar que, com a ampliação da presença e do uso de tecnologias e mídias, novas formas de sociabilidade emergem, alterando as relações sociais. Este estudo aponta um diálogo, por meio de revisão bibliográfica, entre os paradigmas comunicacionais – “clássico” ou informacional e praxiológico – com o duplo aspecto educativo do lazer e suas diferentes vivências. Enfatizando o último modelo, ambos os campos sugerem uma atenção ao sistema de trocas consagradas no terreno da experiência. Nesse cenário, algumas modalidades de jogos parecem sugerir objetos comuns de investigação e de intervenção. Para compreendermos essa dimensão, há que se debruçar sobre as relações baseadas em outros modelos de troca, carecendo de investigações de natureza interdisciplinar.

Palavras-Chave. Lazer. Comunicação. Interdisciplinaridade.

LEISURE AND COMMUNICATION: RELATIONS IN THE FIELD (S)

ABSTRACT

This paper aims to offer reflections on the interface between the fields of leisure and communication. As dimensions of culture, these fields seem to consider that with the increasing presence and use of technologies and media, new forms of sociality emerge, changing social relations. This study points to a dialogue through literature review, communication between the paradigms – “classic” or informational and praxiological - with the dual educational aspect of leisure and their different experiences. Emphasizing the latter model, both fields suggests an attention to the exchange system enshrined in the realm of experience. In this scenario, some types of games seem to suggest common objects of investigation and intervention. To understand this dimension, we must look into relations based on other models of exchange and would require research of an interdisciplinary nature.

¹ Mestre em Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais e pesquisadora do [Oricolé - Laboratório de Pesquisa sobre Formação e Atuação Profissional em Lazer](#) – UFMG. Professora de Educação Física da Prefeitura Municipal de Congonhas – MG. Contato: gaiajones@gmail.com.

² Professor da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e do Programa de Mestrado em Lazer da UFMG. É um dos coordenadores do Sport: Laboratório de História do Esporte e do Lazer da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Contato: raffortes@hotmail.com.



Keywords: *Leisure. Communication. Interdisciplinarity.*

OCIO Y COMUNICACIÓN: DE LAS RELACIONES EN EL CAMPO (S)

RESUMEN

El presente artículo pretende ofrecer reflexiones sobre la relación entre los ámbitos de ocio y la comunicación. Como las dimensiones de la cultura, estos campos parecen considerar que, con la presencia cada vez mayor y el uso de las tecnologías y los medios de comunicación, nuevas formas de sociabilidad emergen, el cambio de las relaciones sociales. Este estudio apunta a un diálogo a través de revisión de la literatura, la comunicación entre los paradigmas - "clásicos" o de información y praxiológico - con el doble aspecto educativo de ocio y sus diferentes experiencias. Haciendo hincapié en este último modelo, ambos campos sugieren una atención al sistema de intercambio consagrados en el ámbito de la experiencia. En este escenario, algunos tipos de juegos parecen sugerir los objetos comunes de investigación e intervención. Para entender esta dimensión, tenemos que mirar en las relaciones basadas en otros modelos de intercambio y que exigen una investigación de carácter interdisciplinario.

Palabras Clave: *Ocio y tiempo libre. Comunicación. La interdisciplinariedad.*

1. INTRODUÇÃO

A relação entre os campos do Lazer e da Comunicação não é tão recente como parece. Contudo, os estudos e pesquisas com recorte interdisciplinar são incipientes e estão dispersos entre algumas iniciativas no país. Há de se considerar que os estudos do lazer, assim como os da comunicação (FRANÇA, 2005), estão sempre perseguindo as práticas que se modificam e se multiplicam cotidianamente, de forma que o desenvolvimento acadêmico esteja no calcanhar do protagonismo da empiria. Dirigindo o olhar para outros objetos, fica claro que esta parece ser uma dificuldade comum a diversos campos de conhecimento.

Nesse sentido, há um fato histórico curioso do qual talvez poucos se recordem. O Movimento de Cultura Popular, na década de 1960, sob influência da corrente francesa liderada por Joffre Dumazedier promoveu no Brasil experiências educativas por meio de projetos como "alfabetização cidadã" e "praças de cultura" (MELO; TOSTA, 2008). A primeira iniciativa consistia em aulas transmitidas pelo rádio, monitoradas por educadores populares por meio do suporte de uma cartilha cujo universo vocabular refletia a linguagem das periferias urbanas. Na segunda, os monitores provocavam a leitura crítica da televisão. A proposta consistia em problematizar, entre outros temas, a presença dos meios de comunicação na vida cotidiana das comunidades, buscando uma visão crítica e a utilização dos dispositivos comunicacionais como recursos expressivos, dialógicos, de um conhecimento que parte do cotidiano dos sujeitos.

Joffre Dumazedier, como sociólogo renomado do campo do lazer, ainda envolveu-se significativamente na produção de cursos, como o de comunicação para jornalistas pela UNESCO, em



Quito, o que resultou na publicação, de grande reconhecimento local, intitulada “Da sociologia dos meios de comunicação coletiva à sociologia do desenvolvimento cultural” (RIBEIRO, 2003).

Sabendo da relação entre comunicação e cultura³, uma aproximação com as vivências do campo do lazer não nos parece tanta novidade, embora, como já dito, as relações na academia sejam um tanto morosas. Daí, o esforço na escrita desse artigo, por meio de revisão bibliográfica, que pretende apontar relações possíveis, como também provocar novas reflexões a partir desta interface.

2. INTERFACES

Martino (2005) nos esclarece afirmando que o fenômeno da comunicação, ao contrário do que se pensa, não se restringe aos papéis de emissor-receptor e não designa todo e qualquer tipo de relação, mas aquela onde haja elementos que se destacam de um fundo de isolamento, exigindo uma relação intencional exercida sobre outrem. De maneira igualmente esclarecedora, para França (2005), a distinção dos meios de comunicação (mediação tecnológica) de comunicação social (interação humana) nem sempre é clara, sendo objeto de confusões.

O lazer é igualmente objeto de equívocos, ficando restrito, no senso comum, à representação da diversão e do entretenimento. Para situá-lo do ponto de vista científico, consideramos necessários certos esclarecimentos. O que hoje definimos como lazer é uma construção histórica acompanhada dos processos de industrialização e de urbanização, que surgiu da necessidade, neste período em questão, de delimitação de fronteiras entre os universos do trabalho e do não trabalho. A construção de uma nova mentalidade que surgiu com a instauração da República no nosso país contribuiu para configurar aquilo que se denominaria modernidade, demandando práticas, inclusive aquelas do “tempo livre”, que refletissem as finalidades desse período histórico (GOMES; PINTO, 2009).

A recreação, por exemplo, surgiu como um poderoso instrumento de controle e adestramento sociais, sendo desenvolvida em diferentes espaços educativos – como escola, igreja, família, trabalho – e confundida, de forma restritiva, com o fenômeno do lazer. Segundo Gomes e Pinto (2009), no decorrer do tempo foi construída socialmente a ideia de que o tempo vago era nocivo ao desenvolvimento social, devendo ser preenchido com atividades recreativas consideradas saudáveis, higiênicas e moralmente educativas, complementando a função da escola. Com isso, pretendia-se forjar um trabalhador despolitizado, disciplinado e produtivo - valores, hábitos e atitudes a serem consolidados nas horas vagas. Segundo as autoras, a recreação difundida nos programas sociais era (e é) uma estratégia social, cultural, educativa e política de ocupação e controle do tempo de não trabalho por meio da difusão de ações assistencialistas de “recreação orientada” e pacotes de atividades. Em função dessas características históricas, a Educação Física se tornou a principal responsável pelas intervenções e, posteriormente, pela produção de conhecimento no campo do lazer. Hoje, contudo, predominam os pontos de vista que o percebem como fenômeno multifacetado. Sendo assim, suscita a contribuição de várias disciplinas, tal qual a comunicação.

³ Alencar Viana (2010).



Há de se salientar que, além da característica interdisciplinar, os campos do lazer e da comunicação se entrelaçam mais explicitamente em alguns grupos de trabalho⁴, grupos de pesquisa⁵, textos científicos⁶ e referenciais teóricos. A seguir, discutimos brevemente os últimos.

A comunicação e o lazer, como dimensões da cultura, se constituem como produção humana por meio de processos que incorporam valores, saberes, motivações e desejos de cada um dos sujeitos, atribuindo sentidos e significados às diferentes experiências. Para compreender esse emaranhado, autores como Georg Simmel⁷ e Michel Maffesoli⁸ podem ser (e são) acionados por ambos os campos.

Segundo França (1995), uma nova perspectiva de análise da comunicação e da contemporaneidade começa a indicar que as relações não são as mesmas antes e depois da presença dos meios tecnológicos. A intensificação, diversificação e disseminação dos usos dos meios de comunicação renovam as formas de sociabilidade – processo definido por autores críticos como mediatização da sociedade (MORAES, 2006).

De acordo com Maia (2002), Simmel aposta na sociabilidade pela reciprocidade – forma lúdica de socialização – marcada pela orientação voluntária e livre. Para ele, a sociabilidade é como um jogo e, dessa forma, pode adquirir formas distintas. Já para Maffesoli, segundo ela, as interações possuem uma qualidade afetiva, marcadas pela noção de pertencimento nas redes de experiência da vida cotidiana.

Por fim, para um primeiro entendimento de lazer, ficamos com a assertiva de Dumazedier (2001a, p. 34 *apud* BERTINI, 2005, p. 115), embora não seja consensual na área, na análise de Bertini (2005): O lazer é um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda para desenvolver sua informação e formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

A partir destas considerações, Marcellino (2002) evidencia as funções do lazer por meio dos 3Ds: descanso, divertimento e desenvolvimento. Consideramos que essas características também podem ser atribuídas a diversos usos dos meios de comunicação, embora, insistimos, as fronteiras entre os três âmbitos sejam tênues. A produção cultural, na sua dimensão estética, simbólica e prática, parece agregar todas estas “funções”. Destacamos a possibilidade de se produzir uma maior equidade entre elas, seja na intervenção social, seja na produção acadêmica, pois nos parece clara a ênfase dos meios de difusão coletiva na diversão – e, como sabemos, nem toda diversão agrega à formação crítica e criativa dos sujeitos.

Observando algumas práticas culturais que lidam com a convergência entre os campos em questão, salientamos a importância de se olhar para as sociabilidades, partilhas e encontros potencializados pelas tecnologias da informação e comunicação.

3. INICIATIVAS: o duplo aspecto educativo do lazer e os paradigmas da Comunicação

⁴ GPs Comunicação e Esporte; Cibercultura; Comunicação, Turismo e Hospitalidade na INTERCOM.

⁵ Destaque para o Laboratório de Pesquisa em Culturas e Tecnologias da Comunicação (LabCult) da Universidade Federal Fluminense (UFF).

⁶ Alencar Viana (2010), Betti (2003); Costa (2006); Feres Neto (2001); Pereira (2009); Pires (2009); Sá (2004).

⁷ Sociólogo alemão. Ver Moraes Filho (1983).

⁸ Sociólogo francês, conhecido pela sociologia do cotidiano.



Em pesquisa recentemente desenvolvida por Gomes e Pinto (2009) sobre o lazer no Brasil, afirma-se aquilo que inúmeras práticas sociais e culturais próprias das tecnologias da informação e comunicação já anunciavam: “o imaginário social na sociedade contemporânea é fortemente influenciado pelos meios de comunicação e pelas novas tecnologias” (GOMES; PINTO, 2009, p. 83); e estes se configuram tanto como opções de lazer dos sujeitos como também servem de veículos na produção de representações sobre esse fenômeno social. Dialogando com o campo da Comunicação, isso parece ficar mais claro com a identificação de dois paradigmas.

Reconhecendo a importância do duplo aspecto educativo do lazer (MARCELLINO, 1990), seja como objeto (educação para o lazer), seja como veículo (educação pelo lazer), tais práticas parecem estar agregadas em funções comunicacionais distintas exploradas por França (2003). De um lado, os meios de comunicação produzem representações sobre lazer⁹ e educam para a vivência deste fenômeno – seja sob a forma de consumo, entretenimento, diversão, desenvolvimento ou descanso. No segundo caso, chamamos a atenção para a experiência no campo do lazer por meio do uso destas tecnologias. Em relação à primeira operação – produção de representações sobre lazer na mídia – poderíamos falar de uma possível aproximação com o paradigma “clássico” ou informacional e, na segunda – lazer e comunicação como experiências – do modelo praxiológico, proposto por Querè (1991).

Segundo França (2003), em virtude de uma redefinição de um “campo” comunicacional na contemporaneidade, o paradigma “clássico” ou informacional – compreendido na comunicação como processo de transferência de informação de um pólo ao outro – da Comunicação parece dividir espaço com outras práticas cotidianas de comunicação. Em síntese, isso se deve às mudanças dos significados atribuídos à natureza da comunicação (como esfera da ação); ao papel da comunicação (por meio da perspectiva partilhada); à natureza dos sujeitos (de unidirecionais à produção de sentido na relação), o papel da linguagem (da representação à expressão), a relação comunicação e vida social (de instrumental à noção de fundadora da vida coletiva), demandando, portanto, ajustes nos modelos analíticos e elaboração de novos modelos.

Segundo França (1995), é a dimensão simbólica, a mediação e o encontro por meio do simbólico, em síntese, a utilização de uma linguagem – como campo de estruturação e de passagem de sentido – que marca a especificidade da relação comunicativa frente a outras formas de relação. E nesse sentido, a noção de sociabilidade vem resgatar a complexidade do ato comunicativo, sua natureza de relação, sua natureza simbólica, que o inserem no terreno da experiência e da vida social.

Consideramos que estes aspectos convergem com a produção no campo do lazer, especialmente ao que se refere à compreensão da cultura como produção humana, como dimensão simbólica na qual o significado é central (GOMES; PINTO, 2009). E ressaltando o caráter desinteressado de algumas de suas práticas, tal característica parece se aproximar da noção de despesa (improdutiva) de Bataille (1975). Segundo o autor, há dois tipos de homem: um pouco preocupado com as suas obras, como aqueles de quem nos falam os etnólogos¹⁰; e outro voltado para a conservação, a repartição justa, celebrado pela moral moderna, que se pretende material. Dialogando com comunidades tradicionais, para ele, só faz

⁹ Neste ponto, destacam-se os estudos e pesquisas sobre as representações de esporte e lazer nas mídias. Atualmente, há uma efervescência no campo acadêmico que tratam da temática esporte e lazer, em função da maciça produção midiática sobre os megaeventos esportivos no Brasil, que gerou uma onda de visibilidade que se intensificou a partir dos Jogos Pan-americanos do Rio de Janeiro em 2007 e, que se fortalece com realização dos Jogos Militares Mundiais (2011), da Copa do Mundo de futebol (2014) e das Olimpíadas (2016).

¹⁰ Mauss (2003)



sentido adquirir para trocar e não para conservar. Segundo Bataille (1975), grande parte dos fenômenos sociais, políticos, econômicos e estéticos são manifestações da despesa improdutivo: luxo, jogos, espetáculos, cultos, atividade sexual desviada da finalidade genitativa, artes, poesia. Dessa maneira, só faz sentido pensar na despesa quando atribuída aos fenômenos das trocas, o que imediatamente nos lança em direção à observação da natureza e tipologia dos jogos que se situam, simultaneamente, no campo da comunicação e do lazer.

Diversas práticas parecem ampliar possibilidades de experimentar formas renovadas de sociabilidade e subjetividade. Por exemplo, jogos que se aproximam de velhos rituais. De acordo com João Ranhel (2009), o clássico de Huizinga *Homo Ludens* nos remete à ideia de que o jogo é uma atividade livre, exterior à vida habitual, sem finalidade lucrativa, acontecendo dentro de um tempo-espaço definido.

Ao considerar os jogos inseridos no terreno da experiência, concordamos com a sugestão de Valverde (2003) ao propor uma educação sensível pela instituição de sentido. Assim, os jogos em sua dimensão estética (relacional), simbólica (linguagem) e prática (ação, experiência), parecem encontrar relações interessantes como vivências de caráter desinteressado, hedonístico, assim como a noção de despesa improdutivo, de dádiva (MAUSS, 2003) e, portanto, do lazer.

Nesse cenário, tais práticas guardam semelhanças com a dádiva mediada por computador, explorada por Aguiar (2007) e Murillo (2009), pois para este último (p. 87), a dádiva “[...] é toda prestação de bem ou serviço efetuado, sem garantia de retorno, [que visa] criar, alimentar ou recriar o elo social entre pessoas”. Dessa forma, conjugando vida e arte, técnica e estética, o conjunto de jogadas – compreendidas como colaboração e reciprocidade – afirma todo o acaso do jogo e não cessa de ramificá-lo em cada jogada, configurando aquilo que caracterizaria o jogo ideal¹¹. Por essa natureza, tais jogos (abertos) perturbam a realidade, a moralidade e a economia do mundo. As trocas deste modelo aberto são, na realidade, um processo onde as pessoas estabelecem vínculos entre si, superam o valor material do objeto trocado e dão outros sentidos à existência, sobrepondo-se à lógica econômica.

De acordo com Luiz Octávio de Lima Camargo (*apud* Gomes e Pinto, 2009), para entendermos essa dimensão qualitativa do tempo de lazer, há que se pesquisar as relações no lazer baseadas em outros modelos de troca, como as regidas pelo sistema da dádiva (Marcel Mauss). Assim, endossamos a sugestão, sendo necessário acionar, rever e explorar outras referências que dêem suporte à compreensão e análise desses novos empreendimentos culturais.

4. Para concluir: desafios

É fato que a inserção das tecnologias da informação e comunicação trouxe mudanças significativas para ambos os campos de intervenção. Assim como a comunicação, o lazer não é o mesmo depois destas tecnologias, já que a categoria “tempo” – livre – como uma das características que definem as suas práticas encontra na contemporaneidade uma significativa fragilidade. Em função da dificuldade de delimitação das fronteiras do tempo de trabalho daquele de não-trabalho, pelo papel que os computadores, por exemplo, desempenham.

¹¹ Alencar Viana (2010)



Segundo Marcellino (2002), há duas linhas para compreender o lazer: pela variável atitude (como estilo de vida, independente de um tempo determinado) e pela que supõe um “tempo livre” do trabalho e das obrigações. Pelas características da contemporaneidade, apostamos na vitalidade do “estilo de vida” como objeto de investigação que merece atenção. Nesse sentido, afirma Dumazedier (2001b), uma atitude “ativa” – embora pleonástica – leva a produção cultural e esta, induz a um estilo de vida, o que pode ocasionar reflexões e uma tomada de consciência dos problemas da vida social. Daí, em parte, a crítica da utilidade clássica, da noção de aquisição e conservação. Talvez decorra daí o fato de o lazer ser considerado uma questão de menor valor social.

Sugere-se atentar para iniciativas lançadas autonomamente por indivíduos e grupos, e não somente na esfera da política pública, pois mesmo com um recorte interdisciplinar, a análise do lazer, por exemplo, carece de abraçar objetos empíricos para além da dimensão exclusivamente esportiva.

As aproximações entre lazer e comunicação sugerem ainda elementos para construção de novas propostas de intervenção, já sinalizadas por Dumazedier (MELO; TOSTA, 2008), atualizando métodos e ferramentas que permitam uma expressão de conflitos de ordem moral e econômicas pelos *media*, ao abarcar os diversos tipos de trocas¹², questionando-os. Nesse sentido, a animação cultural como mediação continua pertinente e atual, já que parece ser mecanismo interessante de reflexão e conflitos. No que se refere à relação entre os paradigmas da Comunicação e o duplo aspecto educativo do lazer, carece de atenção por parte de trabalhadores, professores e pesquisadores, a educação pelo lazer, configurada neste trabalho em relação ao modelo praxiológico de comunicação.

Pelo exposto, o estudo das relações de troca necessitam de aprofundamentos tanto em um campo como no outro. Especialmente, o campo do lazer, parece renovar o desafio acadêmico e de intervenção quando consideramos outras modalidades de troca, como aquelas vinculadas à despesa, sabendo que o tempo, por si só, parece não comportar, na contemporaneidade, a definição clássica de lazer, e permanece como provocação para outros estudos e investigações.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Vicente Macedo de. **Os argonautas da internet:** uma análise netnográfica sobre a comunidade *online* de *software* livre do Projeto Gnome à luz da Teoria da Dádiva. 2007. 100f. Dissertação (mestrado) – Escola de Administração, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007. Disponível em: <https://www.colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/DissertacaoGnomeVersaoFinal.pdf> Acesso em: 19 jan. 2011.

ALENCAR VIANA, Juliana de. **Lazer e tecnologias da informação e comunicação (TICs):** desafios para pensar a animação cultural na rede – um estudo da comunidade Estudiolivre.Org. 2010. 133f. Dissertação (mestrado) – Programa de Mestrado em Lazer, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://bazar21.files.wordpress.com/2007/12/dissertac3a7c3a3o-completa-juliana-de-alencar-viana.pdf> Acesso em: 19 jan. 2011.

¹² Isto não exclui a necessidade de luta política para mudar a estrutura concentrada dos meios de comunicação no Brasil. Do ponto de vista acadêmico, ver estudos e reflexões de Cesar Bolaño, Dênis de Moraes, Marcos Dantas e Venício Lima, entre outros.



BATAILLE, Georges. **A parte maldita** – precedida de A noção de despesa. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975.

BERTINI, Vivian Maria Reis. O pensamento de Joffre Dumazedier e de Nelson Carvalho Marcellino: algumas convergências e diferenças no campo do Lazer. In: **LICERE**, Belo Horizonte, v.8, n.1, 2005, p. 111-125.

BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e educação física**. São Paulo: Papirus, 2003.

COSTA, Alan Queiroz da. **Mídia e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa**. 2006. 208f. Dissertação (mestrado) – Instituto de Biociências de Rio Claro, Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2006.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 2001a.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 2001b.

FRANÇA, Vera Veiga. L. QUÉRÉ: dos modelos da comunicação. In: **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, vol.V, n. 2, dezembro de 2003, p. 37-51.

FRANÇA, Vera Veiga. O objeto da comunicação/A comunicação como objeto. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 39-60.

FRANÇA, Vera. Sociabilidade: implicações do conceito no estudo da comunicação. In: FAUSTO NETO, A.; PORTO, S.; BRAGA, J.L. (Org.). **A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995, p. 55-66.

GOMES, Christianne; PINTO, Leila. O lazer no Brasil: analisando práticas culturais, cotidianas, acadêmicas e políticas. In: GOMES, Christianne Luce. **Lazer na América Latina**. Tiempo libre, ocio y recreación en Latinoamérica. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009, p. 67-122.

MAIA, R. C. M. Sociabilidade: apenas um conceito? In: **Revista Geraes – Estudos em Comunicação e Sociabilidade**, Belo Horizonte, n.53, jul. 2002, p.4-15.

MARCELLINO, Nelson C. **Lazer e humanização**. Campinas: Papirus, 2002.

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

MARTINO, Luiz C. De qual comunicação estamos falando? In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C. FRANÇA, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2005, p. 11-25.



MAUSS, Marcel. Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: Cosac Naify, 2003, p. 183-314.

MELO, José Marques de; TOSTA, Sandra Pereira. **Mídia & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

MORAES FILHO, Evaristo de (org.). **George Simmel: sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

MURILLO, Luis Felipe Rosado. **Tecnologia, política e cultura na comunidade brasileira de Software Livre e de Código Aberto**. 2009. Dissertação (mestrado em Antropologia Social). Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

PEREIRA, Rogério Santos. **Avatares no Second Life: corpo e movimento na constituição de pessoa online**. 2009. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PGEF0201-D.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **“Observando” o Pan Rio/2007 na mídia**. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2009.

QUÉRÉ, L. D'un modèle épistémologique de la communication à un modèle praxéologique. Tradução por Lúcia Lamounier Sena e Vera Lígia Westin. In: **Réseaux**. Paris, n. 46/47, Mar-Abr, 1991.

RANHEL, João. O conceito de jogo e os jogos computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 3-22.

RIBEIRO, Olívia Cristina F. Joffre Dumazedier por Luiz Octávio de Lima Camargo. In: **LICERE**, Belo Horizonte, v.6, n.2, 2003, p.81-95.

SÁ, Simone Pereira de. **Samba em rede: comunidade virtual, dinâmicas identitárias e carnaval carioca**. Editora E-Papers, 2004.

VALVERDE, Monclar. **As formas do sentido: (estudos em estética da comunicação)**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

Endereço: Rua Professor Júlio Bueno, 35 São Bento – Belo Horizonte/MG 30350-650

E-mail: gaiajones@gmail.com

Recurso Tecnológico: datashow e computador