Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Lazer midiatizado, interações e divulgação do conhecimento no Pint Of Science Brasil[1]

Entertainment Mediatization, interaction and dissemination of knowledge in Pint Of Science Brazil

Vivianne Azevedo Gomes Limeira

Palavras-chave: Lazer midiatizado; Interação mediada; Midiatização.

Introdução

A proposta do presente texto se delineia sobre a temática do lazer midiatizado sob os efeitos do isolamento social no contexto da pandemia da Covid-19, doença causada pelo novo coronavírus (Sars-Cov-2)[2]. Esta condição de isolamento social em que as pessoas se distanciam de interações físicas em diversas práticas sociais foi usada como alternativa de diminuir o contágio e acarretou na paralisação de atividades consideradas não essenciais, como os de prestadores de serviços em geral e de ensino. Cenário que viabilizou em mudanças no nosso cotidiano, potencializou os regimes de visibilidade, reconfigurou o espaço e o tempo das práticas sociais, como promoveu novas experiências a partir das apropriações e o uso das redes sociotécnicas.

[1] Trabalho apresentado ao IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais. PPGCC- Unisinos. São Leopoldo, RS.

[2] Disponível em: https://news.un.org/pt/tags/organiza%C3%A7ao-mundial-da-saude Acesso em 22 jul. 2020.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

A onipresença das tecnologias digitais é uma realidade permanente nas práticas e interações pessoais das sociedades. Mas não só isso, a lógica midiática passa, de fato, a reger também os processos socioculturais (RAULINO, 2013). De acordo com as estatísticas globais da Digital 2020[3], que mostram os dados, tendências e informações mais recentes sobre como as pessoas em todo o mundo usam a Internet, as mídias sociais, os dispositivos móveis e o comércio eletrônico, revelou que cerca de 51% da população global, mais da metade da população total do mundo usam mídias sociais. No Brasil, o número de usuários de internet aumentou de 8,5 milhões entre 2019 e 2020, um aumento de mais de 6,0% de internautas no país só no período de julho de 2020. Ainda nesse período, a transmissão de filmes e programas de TV pela Internet e o uso de mídias sociais para produção de conteúdo de vídeo, continuam sendo mais usados.

De forma breve, mas que contextualiza o ambiente em que o estudo se desenvolve, o cenário da pandemia e do isolamento social promoveu o aumento exponencial do uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) como ferramentas e mediação de conhecimento, mais particular, do ensino remoto, em que professores dão aulas virtuais e reuniões dentro dos seus locais de moradia. Nesse cenário ainda destaca-se, os inúmeros eventos de cunho acadêmico científico onde algumas universidades brasileiras familiarizadas e assessoradas em gestão de mídias e de tecnologias educacionais optaram por listar iniciativas de atividades de extensão no ensino a distância. Ações que viabilizaram em projetos de aulas remotas e a realização de eventos científicos de grupos de pesquisa nas plataformas digitais e de

[3]Disponível em: https://wearesocial.com/digital-2020. Acesso em: 23. jul. 2020

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

entretenimento realizados no ambiente virtual como, por exemplo, das lives – transmissões ao vivo feitas por meio das redes sociais.

A opção telemática foi utilizada por várias instituições, mostrando inúmeras iniciativas que utilizam a ciência e os debates típicos do espaço acadêmico por parte de um grupo, para um público amplo, da Internet, para enfrentar o cenário da pandemia. Mas, o que revela aqui, são as inúmeras possibilidades que as tecnologias trouxeram para viabilizar o ensino remoto, através da utilização das mídias digitais e de compartilhamento de conteúdos de plataformas de *streaming* – forma digital, frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da Internet.

Assim sendo, os dados da Digital 2020 corroboram para uma apropriação das tecnologias, como faz inferir, pelo isolamento social, uma possível admiração quanto aos usos dessas ferramentas nas práticas sociais de ensino/ socialização do conhecimento, seja pela realização de eventos científicos de grupos de pesquisa nas plataformas digitais em que a opção telemática foi utilizada por várias instituições; seja pelo aumento das práticas de happy hours virtuais, lives à Home office ou tele-trabalho. Mas também, de estabelecer o ciberespaço como lugar de convivência e de troca de experiências compartilhadas individual e coletiva, promovendo, de forma intensa, a virtualização da vida.

Essa realidade, identificada como uma tendência dominante e global da hipermodernidade (LIPOVETSKI, 2004), perpassa as múltiplas dimensões da midiatização do lazer no qual são estabelecidos objetos, processos e diversos tipos de relações e laços afetivos e epistemológicos. Além de empreender perspectivas teórico-conceituais sobre mídia e lazer no cenário do isolamento social. A perspectiva de lazer midiatizado se reestrutura na relação entre lazer e mídia na ambiência digital da Internet em que, no presente texto, é compreendido como o espaço que tanto pode ser um dos lugares nos quais surgem e se produzem vivências de lazer na sua dimensão existencial,

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

ou seja, os meios pelo qual o lazer pode vir a ser vivenciado; como também, o espaço em que os lazeres são expressos e adquirem sua representação (LIMEIRA, 2018).

O lazer como um fenômeno sociocultural, amplo e complexo, historicamente mutável e central para a análise da sociedade o qual envolve questões identitárias, políticas e de sociabilidade dos sujeitos (RECHIA, 2014), por exemplo, se instaura em um ambiente de conectividade e interatividade. Questões relacionadas ao virtual no contexto do lazer, mais propriamente o conteúdo virtual do lazer (SCHWARTZ, 2003), em que sugestões de sites, podcasts, coleções digitais[4], festivais diversos em aplicativos, portanto, uma gama de conteúdos e recomendações culturais com opções de aprendizado e equipamentos culturais de lazer. O lazer relacionado com o desenvolvimento da sociedade de consumo (SANTOS; GAMA, 2008) e referência da mercadorização do tempo e do espaço, através de formas de interação socioeconômica, lideradas tanto por processos de elitização, como por processos de democratização, no acesso aos bens e serviços que lhe estão associados (HARVEY, 2004; LIPOVETSKI, 2007) – o financiamento coletivo (crowdfunding) adotado por casas de cultura e lazer ou a vaquinha virtual para profissionais e técnicos da indústria cultural. Ou da constituição do lazer como um tempo e espaço de organização da cultura em que o lazer cria e recria um novo circuito de práticas culturais lúdicas e educativas doravante experimentadas de acordo com a capacidade de consumo dos indivíduos, com as forças político-sociais em disputa e com a nova funcionalidade a ele atribuída (MASCARENHAS, 2003), - a ideia de encontrar uma forma do novo normal coexistir com o velho normal para que os organizadores de eventos possam manter a indústria do

[4] Disponível em: https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/05/16/A-busca-por-livros-cl%C3%A1ssicos.-E-dicas-para-venc%C3%AA-los. Acesso em: 22 jul.2020

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

entretenimento funcionando enquanto não se obtém uma vacina produzida em massa. Foi a proposta da primeira arena de shows com distanciamento social do Reino Unido, em Newcastle. Com a propaganda de "experiência única de entretenimento ao vivo com distanciamento social".

É nesse contexto que também pressupõe que o caráter dos eventos, dantes configurado no espaço-tempo presencial em bares, restaurantes, espaços públicos de encontro e lazer, acarrete em novas práticas de sociabilidade mediadas repleta de estrutura técnica, conexões e compartilhamentos. O que depreende, segundo Sodré (2010), que está se gerando uma nova ecologia simbólica, com consequências para a vida social, sustentada por intervenção tecnológica nas coordenadas do espaço-tempo, e, consequente aceleração temporal (SODRÉ, 2010). Portanto, trata-se também de mudanças de sensibilidade na estrutura de produção em que o espaço de representação, construído do meio offline para o online e os sujeitos que emergem da apropriação desse espaço, reestruturam as relações de distribuição e de consumo, em que somos consumidores, produtos e (re) produtores de informação (CANCLINI, 2008).

Por entendermos que as significações do lazer podem ser relacionadas aos polos espaço, tempo e ludicidade (RECHIA, 2014) e que essa interpretação pode permitir a construção simbólica em que a significação considera os "processos clássicos de conhecimento e de reconhecimento sociais, baseados nos fundamentos de interpretação da realidade social cotidiana" (PRONOVOST, 2011, p. 42), é que pensamos o lazer como parte dos tempos livres imerso no espaço das novas visualidades técnico-culturais como a internet (MARTIN-BARBERO, 2008), como também de significação, que é permeada de tensões sociais e expressão das práticas referentes ao seu próprio consumo.

Contudo, isso já era uma realidade presente e que se faz necessária para compreender como as práticas de lazer são ressignificadas nas ambiências de mídias sociais, lugar que também caracterizamos como espaços de produção e circulação do

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

conhecimento. Como prova disso, destaca-se os inúmeros eventos de caráter científico e de entretenimento para o ambiente virtual. A partir da pesquisa etnográfica online (KOZINETS, 2014) apresentamos a proposta do Festival Pint Of Science.

O Pint of Science é um festival internacional de divulgação científica, idealizado pelos pesquisadores Michael Motskin e Praveen Paul, do Imperial College London, na Inglaterra, no ano de 2013. Os pesquisadores compartilham experiências e reflexões sobre temáticas científicas em bares, restaurantes e cafeterias espalhados por cidades de todo o mundo. No Brasil, o festival acontece desde o ano de 2015. A jornalista Denise Casatti do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC-USP) promoveu a primeira edição Pint Of Science Brasil[5] na cidade de São Carlos, no estado de São Paulo. O evento é realizado por empenho voluntário de pessoas que dedicam tempo na organização do festival e pelo apoio das empresas e entidades parceiras, sendo um evento gratuito e aberto ao público. Em 2019, mais de hum mil e trezentos cientistas voluntários falaram em bares e restaurantes de todo o País, e contou com a participação de 83 cidades. Em 2020, em apoio ao isolamento social, o festival adiou as atividades presenciais que aconteceria no mês de maio e optou pela realização do evento online, por meio da Internet, nos dias 8, 9 e 10 de setembro de 2020, em 75 cidades do Brasil.

A escolha dessa análise descritiva evidencia as sociabilidades e as práticas de experiências de lazer a partir da reconfiguração do evento que tem como objetivo promover conversas com pesquisadores em ambientes descontraídos como cafés, restaurantes e bares. Alimentados pela promoção e divulgação nas redes sociais do evento e mídias diversas, nossa intenção é também tangenciar a ideia do lazer

[5] Disponível em: https://pintofscience.com.br/ Acesso em: 22 jul. 2020

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

midiatizado sob o efeito da simultaneidade, instantaneidade e globalidade que altera os modos de percepção e das práticas correntes e como essas novas formas de sociabilidade mediada pode ser qualificado pelos sujeitos nas suas relações e em novas relações institucionais por processos, por exemplo, de autogestão do tempo ou de divulgação/autopromoção de lazer somada aos mecanismos de interação e fluxo de conteúdos.

Portanto, presumimos que esse cenário de experiências mediadas num espaço-tempo reconfigurado e da própria virtualização da vida, no que Lévy (1999) denomina de cibercultura, está diretamente relacionado a combinação tecnológica e os modos de expressão políticos e culturais que demarcam as construções narrativas instituídas na realidade contemporânea das redes sociais. Para mais, revela o tempo de lazer que, de acordo com Leila Pinto (2004), é construído nas experiências culturais lúdicas vividas no cotidiano, aos quais significam, principalmente, encontro, pertencimento e repetição criativa e, como "âmbito de constituição de sujeitos que, permanentemente, negociam experiências de alegria como prática de liberdade, buscando o reconhecimento de si, do outro e com o outro pelas experiências construídas coletivamente" (PINTO, 2004, p.6). Em que, no ambiente virtual para Schwartz (2003) promove impactos interacionais de diferentes ordens.

É nessa realidade que partimos do pressuposto de que um evento de divulgação científica como é a proposta do Pint of Science promove a midiatização do lazer. Pois, como afirma Hjavard (2012), a midiatização implica uma virtualização da interação e, a partir da observação direta da programação da Pint of Science Natal (ver quadro 1) nas redes sociotécnicas, a circulação de conteúdos, produtos e da interação mediada (THOMPSON, 2018) são ferramentas para pensar que novos indicadores culturais de sociabilidade possam estar surgindo sobre os efeitos das relações construídas no contexto virtual do lazer correlacionado com a pandemia da Covid-19.

Anais de Resumos Expandidos
IV Seminário Internacional de Pesquisas em Midiatização e Processos Sociais
ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Quadro 1: Programação Pint Of Science Natal 2020

Data	Mesas
08/09	O papel da resposta Imunológica na COVID-19: Janeusa Trindade de Souto (UFRN) Projeções e modelos no enfrentamento da COVID-19 e os rumos da física no pós-pandemia: José Dias do Nascimento (UFRN e Universidade de Harvard)
08/09	O relógio biológico e a pandemia: Mário Miguel (UFRN) Aspectos psicológicos da população e dos profissionais de saúde frente à pandemia de covid-19: Katie Moraes de Almondes (UFRN)
09/09	Jornalismo científico e popularização da ciência: José de Paiva Rebouças (UFRN) Fake news: uma análise técnica do que se espera da legislação: Carlos Eduardo Batista (UFPB)
09/09	Metodologias ativas: Cibelle Martins (UFRN) Pensamento crítico: por que essa competência e cada vez mais requerida aos nossos alunos? Dennys Leite Maia (UFRN)
10/09	A urgência de ações para lidar com as mudanças climáticas: Paulo Horta (UFSC) Mudanças Climáticas no âmbito da sustentabilidade: Gregório Guirado Faccioli (UFS)
10/09	Geoparque Aspirante Seridó como nova Ferramenta de Desenvolvimento Sustentável em terras potiguares: Marcos Antonio Leite do Nascimento (UFRN) Produção de Biocombustíveis no Semiárido Nordestino – Economia, Sociedade e Sustentabilidade: Juliana Espada Lichston (UFRN)

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

Referências

CANCLINI, N.G. **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. 7 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

KOZINETS, Robert. **Netnografia:** realizando pesquisa etnográfica online. Porto alegre: Penso, 2014.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Novas visibilidades políticas da cidade e visualidades narrativas da violência. In: COUTINHO, Eduardo. (org) **Comunicação e contra-hegemonia:** processos culturais e comunicacionais de contestação, pressão e resistência. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2008.

PINT OF SCIENCE. Disponível em: https://pintofscience.com.br/namidia/ Acesso em: 20 ago. 2020.

PRONOVOST, Gilles. Introdução a sociologia do lazer. São Paulo: Editora Senac, 2011.

RAULINO, G. **Relações entre Mídia e Lazer**: o capitalismo, os meios e a apropriação do tempo livre nas sociedades industrial e pós-industrial. 2013. 80f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) Departamento de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, DECOM/PPGEM/UFRN, Natal. 2013.

RECHIA, Simone. LADEWIG, I. Espaços de lazer, meio ambiente e infância. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Dossiê Lazer e Meio Ambiente, Belo Horizonte, v. 1, n. 3, p.67-83, set/dez. 2014. Disponível em: https://goo.gl/XR4hX4. Acesso em: 01 ago. 2020.

THOMPSON, John. A interação mediada na era digital. **Matrizes.** V.12 - nº 3 set./dez., p. 17-442018. São Paulo - Brasil. Disponível em:

ISSN 2675-4169 Vol. 1, N. 4 (2020)

https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/153199/149813/. Acesso em: 05 ago. 2020.