

## REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E VIVÊNCIAS DE LAZER NA JUVENTUDE

Manoela Pagotto Martins - UFES

Edinete Maria Rosa – UFES

Dentre os estudos que envolvem as múltiplas culturas juvenis contemporâneas, a sociabilidade, a cultura e o lazer aparecem como dimensões fundamentais para se compreender a elaboração de suas identidades, formação de valores, referências e a sua relação com o espaço público. É a partir de suas vivências no tempo livre e nos lazeres que os jovens constroem suas próprias normas, expressões, estilos de vida, afetos e relacionamentos comuns que se encontram na música, nos esportes, nos divertimentos coletivos, nas festas, etc. e que funcionam como linguagens - provisórias e flexíveis - através das quais eles se identificam e enviam sinais de reconhecimento. Nesse sentido, o presente estudo se propôs a identificar as representações sociais e vivências de lazer entre jovens da Grande Vitória - ES, visando compreender os modos de interação desses jovens, seus estilos de vida, gostos, preferências e a forma como vivenciam o lazer em seu cotidiano. Participaram da pesquisa 78 jovens, entre 15 e 19 anos (idade média = 16,8 anos;  $dp= 1,15$ ), de ambos os sexos, estudantes de ensino médio em escolas de Vitória-ES. Os dados foram coletados através de questionário - com questões abertas e fechadas - e tabela para mapeamento das atividades cotidianas dos participantes, sendo submetidos a duas etapas de análise: primeiramente, julgou-se necessário a realização de análises estatísticas de média e frequência com o auxílio do software *SPSS* e, posteriormente, para a organização e categorização dos dados provenientes da investigação, optou-se pela utilização da análise de conteúdo. Os resultados indicaram que os jovens participantes da pesquisa consideram o lazer uma prática inteiramente relacionada à interação com o grupo de pares; interação esta que, em nossa sociedade, parece ser mediada por sentimentos e sensações adquiridos através do consumo, uma vez que as formas de diversão e entretenimento passam, cada vez mais, a serem concebidas como serviços a serem comprados e consumidos. Outro ponto a ser considerado é que esta interação parece estar se modificando, com a participação expressiva dos meios digitais em nosso cotidiano (celulares com acesso a internet, *tablets*, notebooks, videogames que funcionam com o movimento do corpo, etc.), que tem proporcionado novas formas de sociabilidade entre os pares e ampliado as possibilidades de

lazer, sendo possível desfrutar de diferentes experiências sem mesmo precisar sair de casa, seja através do computador, videogame, internet, outros.

**Palavras-chave:** lazer; juventude; representações sociais.