



Douglas Vinicius Carvalho Brasil
Roberto Rodrigues Paes
Olívia Cristina Ferreira Ribeiro

Skateboarding enquanto lazer: conceptualização e possibilidades para além do Esporte¹.

Resumo

O skateboarding tem se destacado nos últimos anos em virtude de seu apelo midiático e inclusão nos Jogos Olímpicos. No entanto, apesar de sua popularidade e de ser objeto de estudo de diversas pesquisas no campo do Lazer, não identificamos trabalhos que o tenha apresentado a partir dos “Interesses Culturais do Lazer”. O objetivo do presente artigo foi identificar e refletir se e como o skateboarding pode ser vivenciado por meio destes interesses. Ao analisar o skateboarding nesta perspectiva, evidenciamos ser possível vivenciá-lo a partir de todos os “Interesses Culturais do “Lazer” e, que, tais “interesses” são influenciados pelo contexto histórico, cultural e social e mantêm relação estreita entre si, permeando uns aos outros. Defendemos que o “skateboarding enquanto lazer” deva ser oportunizado de forma ampla e crítica, não limitada as suas possibilidades esportivizadas, de modo que, por meio do estímulo ao raciocínio crítico e aquisição de valores e modos de comportamento positivos inerentes ou não ao skateboarding, os sujeitos se tornem aptos a escolher onde e como vivenciá-lo, tendo os profissionais de Educação Física, Lazer e campos correlatos, papel importante neste processo de formação.

Palavras-chave: Skate; Lazer; Conteúdos Culturais do Lazer; Educação Física; Esporte.

Skateboarding as leisure: conceptualization and possibilities beyond Sport.

Abstract

Skateboarding has stood out in recent years due to its media appeal and inclusion in the Olympic Games. However, despite its popularity and being the object of study in several studies in the field of Leisure, we did not identify works that presented it from the “Cultural Interests of Leisure”. The objective of this article was to identify and reflect on whether and how skateboarding can be experienced through these interests. When analyzing skateboarding from this perspective, we demonstrate that it is possible to experience it from all “Leisure” Cultural Interests and that such “interests” are influenced by the historical, cultural, and social context and maintain a close relationship with each other, permeating each other. We argue that “skateboarding as leisure” should be offered broadly and critically, not limiting its sporting possibilities, so that, by stimulating critical reasoning and acquiring positive values and modes of behavior inherent or not to skateboarding, subjects become able to choose where and how to experience it, with professionals in Physical Education, Leisure, and related fields playing an important role in this training process.

Keywords: Skateboarding; Leisure; Cultural Interests of Leisure; Physical Education; Sport.

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio do “Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico” (CNPq).

Introdução

O “Lazer” é um fenômeno moderno, fruto da revolução industrial e avanços tecnológicos que aumentaram a produtividade e reduziram o tempo laboral, tornou clara a divisão entre tempo livre de obrigações e trabalho, que deixaram de estar atrelados aos ritos coletivos e/ou sujeitos a natureza (Dumazedier, 1979; Marcellino, 1983). Nesta perspectiva, Melo e Alves Júnior (2003), consideram que o lazer surgiu a partir do século XVIII, influenciado pela artificialização dos tempos sociais e implantação do sistema fabril de produção, e teve seus sentidos e significados influenciados pelos conflitos entre quem vende sua força de trabalho e quem detém os meios de produção. Na contemporaneidade, compreende-se o Lazer como necessidade humana e um Direito Social, previsto no artigo 6º e 217º da Constituição Federal do Brasil (Brasil, 1988), o qual deveria ser usufruído pelos(as) brasileiros(as) em seu “tempo disponível”², em contextos e cenários distintos, independente de gênero, características físicas, classes sociais ou qualquer demarcador social. Logo, por meio de diferentes “Interesses Culturais do Lazer”: físico-esportivos, sociais, manuais, intelectuais e artísticos (Dumazedier, 1980), turísticos (Camargo, 1986), virtuais (Schwartz, 2003). O “não fazer nada” e/ou a “contemplação” é outra possibilidade (Ribeiro et al., 2020).

Muitas das formas de usufruir do direito ao lazer na contemporaneidade foram apropriados ou criados pela “indústria cultural”³ e difundidos por ela. Assim, padroniza práticas e manifestações populares, as transforma em produtos que influenciam e ditam modos de comportamento e de consumo “universais” (Freitas, Helal & Pizzi, 2004; Betti & Ushinohama, 2012) que, por vezes, se distanciam de sua história e significados originais. O que, reforça a noção de que, apesar do lazer ser vivenciado no “tempo disponível” por meio de diferentes possibilidades, como indica Marcellino (1987), este não é um tempo liberto de coações e normas sociais, já que as opções e escolhas sofrem influência da sociedade na qual os sujeitos estão inseridos. O que fica evidente ao observar o “skateboarding”⁴, que a partir das contribuições de Brooke (1999), Brandão (2012), Armbrust (2013), Machado (2013), Saraví (2017), e Hawk (2023), nota-se que apesar de não se poder atribuir seu surgimento a uma data específica, teve origem enquanto prática da cultura

² “Tempo disponível” tem o mesmo sentido de “tempo livre”, no entanto, de acordo com Marcellino (1990), tempo nenhum é livre de normas e coações sociais. Logo, o “mais correto falar em tempo disponível ao invés de tempo livre (MARCELLINO, 1990, p. 29).

³ “Conjunto de bens culturais, difundidos pelos meios de comunicação de massa, impondo formas universalizantes de comportamento e consumo” (Freitas, Helal & Pizzi, p. 116, 2004).

⁴No Brasil ficou popularmente conhecido como “Skate”, termo adotado por diferentes autores (Brasil & Paes, 2023b, 2023a; Chaves, 2023; Brandão, 2012), Aqui, optamos em utilizar a sua nomenclatura original/internacional, “skateboarding”, de modo a facilitar a diferenciação entre o fenômeno e seu implemento característico, “skateboard”, também chamado de skate no Brasil.

popular nos “Espaços de Lazer”⁵ dos Estados Unidos da América (EUA) na primeira metade do século XX, inicialmente por meio da construção de “*scooters* improvisados⁶” (feitos com pedaço de madeira na base, onde eram fixadas caixas com pedaços de madeira formando um guidão acima e, abaixo trucks e rodas de patins) e, posteriormente, com a retirada das caixas/guidão, originando o “*skateboard*”, que ao longo do tempo, sob influência de “Processos Civilizatórios” e da “Indústria Cultural”, foi globalizado e esportivizado.

Processos que fizeram com que o skateboarding (e skatistas⁷), por vezes discriminado, marginalizado e até mesmo criminalizado em dados contextos históricos, culturais e sociais (Brandão, 2012; Machado, 2013; Brandão & Fortes, 2022; Saraví, 2016; 2012; Noda & Pimentel, 2015), como, por vezes ainda são, se tornasse um dos fenômenos mais vivenciadas no mundo⁸ e um mercado que movimenta milhões de dólares por ano. Fatores que, somados a popularidade entre o público jovem, influenciou o Comitê Olímpico Internacional a incluir duas de suas expressões (“*Street*” e “*Park*”) no quadro de modalidades olímpicas, estreitado no “XXXII Olimpíada ou dos Jogos Olímpicos de Verão”, em Tóquio, Japão, excepcionalmente em 2021 em virtude da pandemia de COVID-19).

A transmissão de competições de skateboarding “esportivizadas”⁹ ou “semi-esportivizadas”¹⁰ em canais de televisão e/ou sites na internet, tem contribuído para que parte da sociedade o reinterprete, supere interpretações pejorativas e preconceituosas de outrora (brincadeira, esporte ou estilo de vida exclusivo de “meninos”, ato de vandalismo, prática de “desocupados(as)” e/ou drogados, entre outras), o compreendendo como fenômeno heterogêneo culturalmente, que carece de atenção e investimentos para sua manutenção e democratização. Tal perspectiva ganha sustentação ao observarmos, por exemplo, a inclusão do skateboarding como disciplina em cursos em Educação Física (Brasil, Paes & Soares, 2023), na hipótese de incluí-lo

⁵ Termo genérico referente aos locais onde se desenvolvem atividades, programas, ações e projetos de Lazer, lugares de descobrimento do novo e do diferentes, de encontro e convívio social, “de práticas culturais, de criação, de transformação e de vivências diversas, no que diz respeito a valores, conhecimentos e experiências.” (Pellegrin, 2004, p. 74)”

⁶ Implementos similares a “patinetes”.

⁷ Termo comumente utilizado para denominar praticantes de skateboarding. Aqui, compreendido enquanto pessoas que vivenciam o skateboarding de alguma forma e, principalmente, se identificam como tal.

⁸ Entre 2020 e 2021 nos EUA, aproximadamente 8.8 milhões de pessoas com 6 anos ou mais declararam ter praticado skateboarding (Statista, 2023). No Brasil, segundo pesquisa, em 2015 a quantidade era de aproximadamente 8.45 milhões de pessoas, das quais 17% possuíam 21 anos de idade ou mais (CBSK, [20--?]).

⁹ Todas as manifestações de skateboarding regidas por Federações Internacionais e por Confederações Nacionais atreladas a elas, ou seja, que possuam regras e normas institucionalizadas a nível mundial e nacional (Brasil & Paes, 2023a).

¹⁰ Todas as manifestações de skateboarding regidas por instituições de nível local ou regional, ou seja, que possuam regras e normas que variam de acordo com a região, pessoas e/ou organizações que as organizam (Brasil & Paes, 2023a).

enquanto extensão universitária (Brasil & Ribeiro, 2023; Pimentel et al., 2017) e a criação políticas públicas, como, a “Skate por Lazer”, que tem como objetivos:

- a) implantar núcleos em espaços públicos que fomentem a prática recreativa do skate nas cidades brasileiras;
- b) beneficiar pessoas de diferentes idades, etnias e habilidades motoras, com atenção especial às mulheres;
- c) promover e incentivar a prática feminina do Skate;
- d) oportunizar a participação e a organização comunitária a partir das vivências com o skate;
- e) fomentar a realização de eventos de integração da comunidade, através de atividades intergeracionais de lazer e
- f) estimular a socialização e a solidariedade, favorecendo a convivência da/na comunidade. (BRASIL, 2023)

Para tal, estabeleceu-se critérios como, maior pontuação na avaliação para cidades com IDH mais baixo, as quais teoricamente carecem de mais atenção e investimentos do Estado e que 50% das pessoas atendidas pelos projetos aprovados sejam do sexo feminino (BRASIL, 2023). Decisões acertadas, visto que contribuirão para que pessoas de gêneros distintos e classes sociais mais baixas tenham acesso ao direito ao Lazer, Esporte, Cultura, Educação e Saúde que podem ser proporcionados pela vivência do skateboarding. Assim, contribui para desconstruir preconceitos relacionados à sua prática e praticantes e, em especial, ao público feminino, desvalorizado, invisibilizado e/ou discriminado no skateboarding, conforme observado na reportagem de Ito (2018) e pesquisas de Figueira e Goellner (2016), Goellner, Jaeger e Figueira (2011), Machado (2013), Wheaton e Thorpe (2018) e Saraví (2012). Bem como, em outros contextos sociais.

Logo, o Estado e a mídia têm papel relevante no que tange à democratização, equidade e desmistificação de preconceitos em relação ao skateboarding. Porém, por vezes, em especial as ações da mídia hegemônica, limitam-se a destacar competições, como, “*Jogos Olímpicos*”, “*STU*” e “*Street League*”, contibundo para que no imaginário de grande parte das pessoas, a compreensão a respeito do skateboarding enquanto “Esporte”, em especial, a suas expressões olímpicas, o “*Street*” e o “*Park*”. Portanto, é relevante refletir acerca de outras possibilidades de se interpretar e vivenciar o skateboarding. Nesse sentido, Brasil e Paes (2023a), apresentam o “Skate como Lazer”, ou seja, toda e qualquer possibilidade de vivência do skateboarding no “tempo disponível” nos “espaços de Lazer”, contemplando todos os “Interesses Culturais do Lazer” (BRASIL; PAES, 2023a). Corroborarmos com a perspectiva dos autores e reconhecemos sua relevância para compreensão das diferentes manifestações do skateboarding, porém nota-se que os autores não se aprofundam nesta temática. Portanto, o presente artigo tem como objetivo refletir como o skateboarding dialoga com cada Interesse Cultural do Lazer e, deste modo, fornecer subsídios para conhecer possibilidades de acessar e vivenciar o direito ao Lazer por meio do skateboarding.

O Skate enquanto Interesse-Físico Esportivo

Interesses físico-esportivos do lazer se referem às práticas corporais e esportivas (Dumazedier, 1980). Melo (2004), ressalta que nesta categoria se inclui vivência físico-esportiva em sua pluralidade de possibilidades, contextos e ambientes, que pode, até mesmo, ditar estilos de vida. Características observadas no skateboarding enquanto “prática corporal”¹¹, vide signos e códigos que influenciam o estilo de vida de “skatistas”, que por vezes permitem distinguí-los entre si e outras pessoas (Rampazzo, 2012, Saraví, 2017; 2012; 2019; Paixão e Triani, 2019; Oliveira e Pimentel, 2015; Brandão, 2012; 2014). Nesse sentido, a vivência do skateboarding enquanto “interesse físico-esportivo” pode ser usufruída por meio de diferentes vertentes (“Skate de Rua”; “Skate de Ladeira”; “Skate Vertical”; “Skate Adaptado”), as quais podem manifestar-se em contextos e locais distintos (ruas, ladeiras, praças, entre outros) (Brasil & Paes, 2023a)¹². Um dos principais espaços de lazer para sua vivência, as “pistas de skate”, (espaços construídos especificamente para vivência do skateboarding), que a partir de Brasil e Paes (2023a) podem ser classificadas basicamente em duas categorias: a) “*Pista de Street*”, composta por obstáculos comumente encontrados no cenário urbano (corrimão, escadarias, rampas, bordas, hidrantes, etc.) e; b) “*Pista de Vert*” (“Pista de Vertical”), constituídas por “rampas” com “paredes verticais”, por exemplo, em forma de “U”, como o “*half-pipe*” e “*miniramp*”, entre outras. Apesar de possível tal classificação, não é incomum encontrar obstáculos pertencentes às duas categorias tanto em pista de *Street*, quanto de *Vertical*, como: a “Pista de Skate de Nova Veneza”, localizada em Sumaré, SP, que apesar de ser de “*street*”, possui dois “*quarters*” (metade de “U”/miniramp ou halfpipe), obstáculos que podem ser compreendidos enquanto verticais; “Pista de Skate da Rua do Porto”, localizada em Piracicaba, SP, cuja área de Vertical, contém um corrimão, “caixotes”, obstáculos comuns ao *Street*, além de uma pista de street anexa.

Melo (2004), possibilita interpretar que vivenciar o skateboarding enquanto interesse físico-esportivo do lazer contempla assistir ou escutar narrações de eventos e programas sobre o tema (presencialmente, pela TV, rádio ou internet). Logo, que o skateboarding enquanto interesse físico-esportivo do lazer é plural e heterogêneo, expresso e vivenciado por pessoas distintas, em contextos, ambientes e com implementos (skateboards, longboards, cruisers, bengalas, próteses, entre outros) diversos. Portanto, para melhor contemplação e fruição é necessário conhecer e/ou dominar seus

¹¹ Ao utilizarmos o termo “prática corporal”, não nos limitamos a compreendê-la enquanto um esporte ou quase-esporte, mas as diferentes possibilidades de vivência do skateboarding enquanto interesse físico-esportivo do Lazer.

¹² Para se aprofundar nos temas, vertentes e tipos de pista de skateboarding, ler o capítulo: “SKATEBOARDING: saberes, reflexões e conceitos” (Brasil & Paes, 2023a).

fundamentos e a lógica das manobras, classificadas por Brasil & Paes (2023b)¹³, como, “manobras aéreas sem a utilização das mãos”, “manobras de borda ou corrimão”, manobras de solo e paredes” e “manobras de grab”, uma vez que, assim como os outros fundamentos, são as mesmas em qualquer manifestação ou vertente do skateboarding, porém condicionadas as características estruturantes e condicionantes de cada uma. Logo, conhecer minimamente as peças que compõe um skateboard ou ao menos as principais (“*truck*”, eixo do skateboard; “roda” e “rolamento”; “*shape*” ou “*deck*”; tipo de prancha de formas diversas, geralmente feita de madeira na qual a lixa é colada que pode possuir “abas”, a dianteira chamada “*nose*” e a traseira, “*tail*”) é relevante, pois permite reconhecer se o implemento é um “skateboard”, “longboard”, “minicruiser”, “tubarão”, etc. (Brasil & Paes, 2023a) e, facilita também a identificação/compreensão de manobras como, por exemplo, ao ouvir que foi executado um “*nose grab*”, reconhecer que foi realizada uma manobra na qual a parte da frente (“*nose*”) do *shape* foi “segurada” (“*grab*”) (“*nose*” + “*grab*” = “*nose grab*”), independente se ocorreu no “*Street*” ou “*Vertical*” ou que manobras de cujo nome termine em “*slide*” referem-se a deslizar com o “*shape*” ou “rodas”, enquanto as que terminem com “*grind*” referem-se a manobras nas quais o deslizamento se dá entre o atrito do “*truck*” e uma “borda” ou “corrimão”.

Por fim, reforçamos a ideia de que o skateboarding como interesse físico esportivo do lazer, não se limita as suas vertentes olímpicas e a realização de manobras, inclui desde a simples locomoção e assistir eventos esportivos a até mesmo o “*finger board*” (“skate de dedo”). Abaixo ilustramos a heterogeneidade de ambientes, corpos e possibilidades de se vivenciar o skateboarding enquanto interesse físico-esportivo do lazer.

¹³ ¹³ Para se aprofundar nos temas, manobras e fundamentos, ler o capítulo: “SKATEBOARDING: Skateboarding: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem” (Brasil & Paes, 2023b).



Figura 1. Skatistas/atletas: *Cri Duarte*¹⁴ - *Longboarding Vertical*, vivência em uma miniramp coberta (à esquerda); *Pedro “Petrukio”*¹⁵, *Longboarding Street*, vivência nas ruas (à direita).

Fotos por: Ricardo Couto¹⁶.

Fonte: Cedidas pelos skatistas.



Figura 2. Skatistas/atletas: *Fabio “Lock”*¹⁷ – *Speed* (à esquerda) e *Eloá Morais*¹⁸ (à direita), ambas possibilidades de vivência do skateboarding em ladeiras.

Fonte: Cedidas pelo skatista e responsáveis.

¹⁴ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/criduartelongboard/>.

¹⁵ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/pedropetrukio/>.

¹⁶ Perfil no Instagram: https://www.instagram.com/_rcouto/.

¹⁷ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/fabio.lock/>.

¹⁸ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/aelloa.xzs>.



Figura 3. Skatista/atleta: *Juan Francisco Donati*¹⁹ – auxiliando a vivência do “*Skate Adaptado*” (Paraskateboarding) para pessoas com deficiência, com “implementos de apoio/suporte”.

Fonte: Cedidas por Juan.



Figura 4. Skatistas/atletas: *Adriano Oliveira*²⁰ e *Kauany “Kau”*²¹, ambos vivenciando o *Street Skateboarding*, o primeiro em uma “pista de skate” e a segunda em pico de rua (à direita);

Fonte: Cedida pela e pelo skatista.

¹⁹ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/franciscodonati/>.

²⁰ Perfil no Instagram: https://www.instagram.com/adriano_m_oliveira/.

²¹ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/kauanyksk/>.



Figura 5. Skatistas/atletas: *Cristiane Andriago* - “*Cris Punk*”²² (à esquerda) e *Leo Lima*²³ (à direita), ambos vivenciando o *Longboarding Downhill Slide*, possibilidades de vivência em ladeiras.

Fonte: Cedidas pelos skatistas.

Skateboarding enquanto “Interesse Artístico”

Segundo Dumazedier (1980), “Interesses Artísticos do Lazer”, referem-se à expressão de linguagem relacionada às manifestações artísticas e a sua contemplação. É motivada pela experiência estética, a qual, não é exclusiva desta categoria (Melo, 2004). Aqui, a arte é compreendida de forma ampla (teatro, cinema, música, artes plásticas, entre outras), pode ser produzida e/ou contemplada pelos sujeitos em ambientes e contextos diversos (museus, cinemas, teatros, etc.) (Melo, 2004). Neste sentido, é evidente que ao longo de seu desenvolvimento, o skateboarding tem estabelecido relações com diferentes movimentos culturais e artísticos, como, a cultura “Pop”, “Punk”, “New Wave”, “Hip-Hop”, entre outras (Brandão, 2012; 2010; Wiggin & Bicknell, 2011, Ong, 2016; Aguiar, 2012), expressas na vestimenta e comportamento de muitos(as) skatistas, em músicas e/ou vídeo clipes de bandas e cantores(as) (“Charlie Brown Jr.”, “Kamau”, “Família Madá”, “Black Alien”, “Marcelo D2”, “Avril Lavigne”, “Deftones” , entre outras), bem como, nas artes que ilustram os shapes, entre outras.

Nesse sentido, a partir das artes contidas nos shapes, Aguiar (2012), identifica as diferentes influências artísticas e culturais no skateboarding ao longo do tempo. Segundo ele, em 1974, “Wes Humpston”, se destacou ao personalizar os shapes com artes influenciadas pelas pinturas “*pinstripping*” presentes nos automóveis “*hot rods*”, filmes de ficção científica, *graffittis* de guanges, entre outros elementos da cultura local de Venice, Califórnia, EUA. Na época, uma região,

²² Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/crispunkk/>.

²³ Perfil no Instagram: https://instagram.com/leo_o_lima.

apelidada de “Dogtown”, frequentada por surfistas, artistas, hippies e afins (Aguiar, 2012). Já nos anos 1980’s, sob influência do “punk” e “new wave”, os shapes passaram a ser ilustrados predominantemente com caveiras, imagens quase realistas, artes com mistura de cores vivas e gráficos agressivos ou mesmo abstratos e coloridos (Aguiar, 2012). Na segunda metade desta década, a produção de shapes “pro model” (“assinados” por skatistas profissionais) se intensificou, as artes que remetem a alguma característica, gosto ou escolha do(a) atleta que o assina (origem, apelido, entre outros) (Aguiar, 2013). Com o aumento do “Street Skateboarding” a partir do fim dos anos 1980’s, começou a predominar artes cartunescas, com situações do dia a dia, críticas sociais, caricaturas, personagens e elementos da cultura pop, Hip-Hop, incluindo a apropriação e reimaginação de obras já existentes e a mistura de estilos (Aguiar, 2012). Para além de conhecer parte da história e desenvolvimento do skateboarding, este autor fornece subsídios para reconhecer a heterogeneidade cultural e artística relacionada ao skateboarding, às singularidades entre skatistas e grupos de skatistas, bem como, a arte enquanto contestação do “status quo” e um ato de resistência frente à discriminação e preconceito que assola a sociedade, incluindo o skateboarding e skatistas, em diferentes contextos ao longo do tempo.

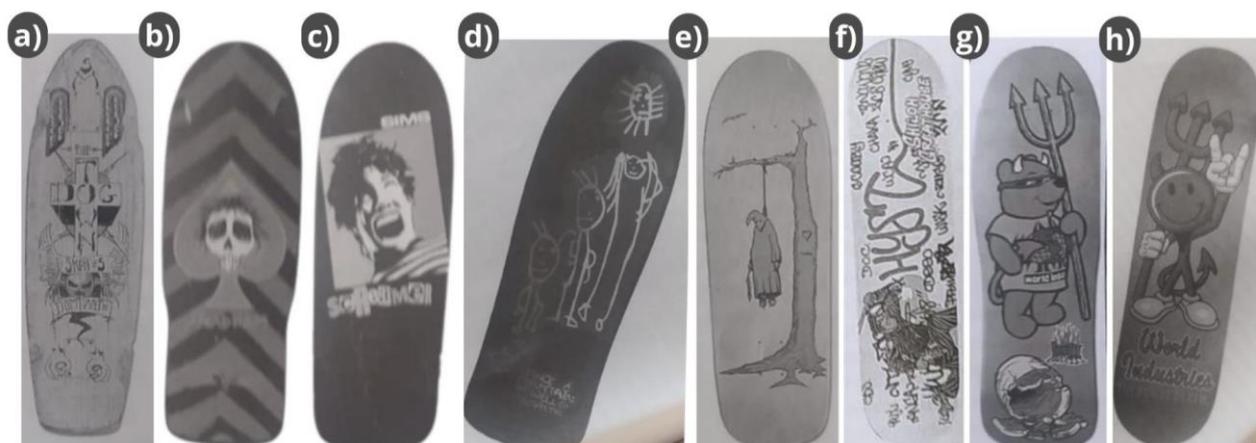


Figura 6. a) Ilustração de Wes Humpston; b) Ilustração influenciada pelo punk; c) Ilustração influenciada pelo new wave; d) pro-model de Lance Mountain, com ilustração de seu filho; e) Ilustração influenciada pelo estilo cartum; f) Ilustração influenciada pelo Hip-Hop; g) Ilustração influenciada pela cultura pop (apropriação e reimaginação de personagem); h) Ilustração que mistura estilos.

Fonte: Cliver Sean (2004, apud Aguiar, 2012)²⁴.

²⁴Artes selecionadas e retiradas do capítulo: “Skate e seu Design Gráfico: uma breve análise” (Aguiar, 2012), as quais foram reagrupadas. Criou-se uma única imagem no presente artigo.

Há de se mencionar que, segundo Chaves (2023), a partir dos anos 1990's shapes foram apropriados por artistas, tornando-se "telas" para pinturas e posterior exibição em galerias de arte (CHAVES, 2023). Nesse sentido, a partir de Aguiar (2012) e Chaves (2023), reconhecemos que os próprios designers gráficos dos shapes são obras de arte e, aquelas mais antigas e icônicas de diferentes gerações, é parte da história humana e do skateboarding, a serem preservadas e exibidas em museus e galerias de arte.

No que tange o "Hip-Hop", para além do "Rap" e artes em shapes, assim como ocorre no Basquete de Rua (BRASIL et al., 2018; BRASIL; SANTOS RODRIGUES; PAES, 2022), outras aproximações se dão por meio do "Mestre de Cerimônia" (MC) e "Disk Jockey" (DJ) (elementos comuns, por exemplo, em eventos competitivos e festivos) e, também, pelo "Graffiti", expressões artísticas e culturais comumente encontradas nos espaços de lazer onde ocorre a vivência do skateboarding, nos shapes e lixas, etc., o que pode gerar a interpretação de que todo(a) skatista é grafiteiro(a) (quem produz "graffitti"), o que, segundo Taylor (apud, Wiggin & Bicknell, 2011), é um erro, ainda que existam skatistas que também sejam grafiteiros.

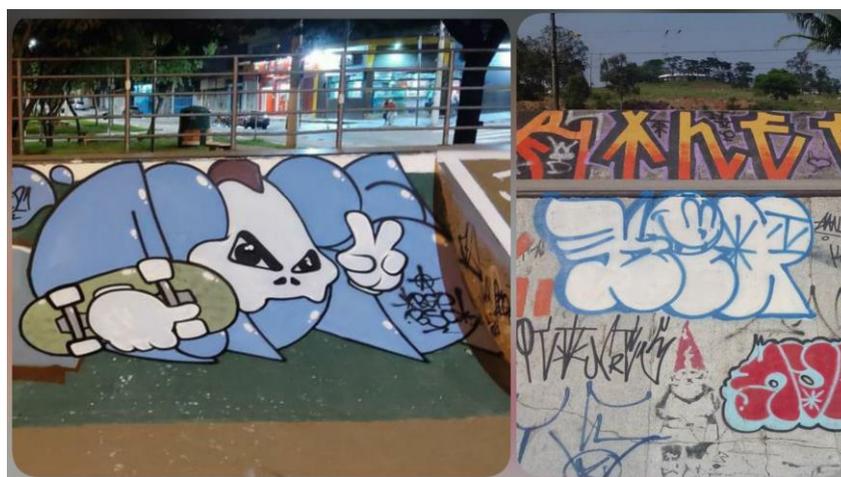


Figura 7. Artista/grafiteiro: *Diego "Kidie"*, *graffittis* em "pistas de skate".

Fonte: Cedidas pelo artista.²⁵

Outra possibilidade recorrente é a modificação e adaptação de implementos que compõem skateboards (shapes, trucks, rodas, etc.) para criação de obras de arte. Nesse sentido, destacamos Haroshi, artista e skatista japonês, que cria obras de arte utilizando shapes e outras peças. Em entrevista ao site Vista (2021), Haroshi aponta que começou a utilizar estes materiais por não

²⁵ Perfil no Instagram: <https://www.instagram.com/temketaveno/>.

possuir condições financeiras para comprar materiais para realizar suas produções artísticas e ter shapes usados disponíveis para tal.

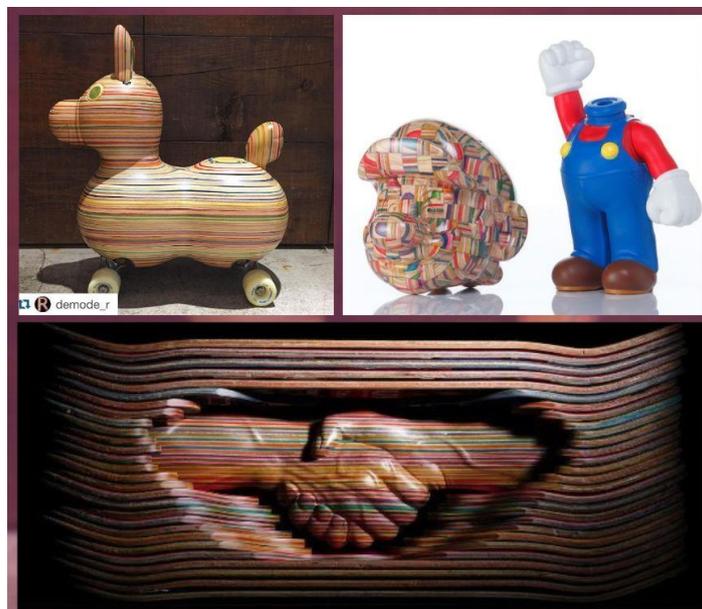


Figura 8. Esculturas produzidas por Haroshi a partir de shapes e outras peças de skate.

Fonte: Perfil de Haroshi no Instagram - @Haroshi²⁶.

No que tange outras possibilidades de se vivenciar o skateboarding enquanto “interesse artístico”, está à produção e/ou contemplação de fotografias, vídeos, filmes, séries, animações, teatro, etc. Nesse sentido a cultura pop está repleta de representações de skatistas e do skateboarding, por exemplo, “Bart Simpson” (“*Os Simpsons*”), “Max” (“*Stranger Things*”), “Max” (“*Pateta e Max*”). Aqui destacamos: “Meu Nome é Bagdá” (Souza, 2021), filme brasileiro que retrata a relação da protagonista Bagda e de outras(os) jovens com o skateboarding, ocupando-se de temas como empoderamento feminino, assédio e preconceito de gênero; “De volta para o Futuro” (Zemeckis, 1985), na qual além do protagonista (Marty McFly) ser skatista, há uma reinterpretação artística do surgimento do skateboarding, a qual teria sido influenciada por ele ao retornar o passado e desmontar um “scooter improvisado” de um garoto, retirando sua “caixa/guidão” para se locomover e fugir de perseguidores.

Bem como, a execução de manobras em si e sua contemplação, uma vez que tais movimentos podem ser comparados a passos de danças ou exhibições artísticas. Nesse sentido,

²⁶ As imagens selecionadas e agrupadas para ilustrar o trabalho do artista. Esta e outras imagens podem ser acessadas no perfil de Haroshi no Instagram: <https://www.instagram.com/haroshi/>.

corroboramos com a perspectiva de Chaves (2023), de que “De saída - todo skatista é um artista. Suas manobras e maneiras de andar são suas expressões” (p.4).

Skate enquanto Interesse Manual

“Interesses Manuais” englobam a manipulação, exploração e transformação da natureza, de objetos e produtos (Dumazedier, 1980). Inclui a jardinagem, a marcenaria, a costura, a culinária, entre outros hobbies (Melo, 2004). Ainda, que possam confundir-se com os “Artísticos”, visto que há preocupação com a natureza estética em ambas, diferenciam-se pela originalidade da produção, que a situaria enquanto objeto artístico e, também, pela produção em série, que configuraria artesanato (Melo, 2004), frisando que “em razão das ressignificações dos conceitos de arte e de sua peculiaridade no que se refere a uma intervenção no âmbito do lazer, tal limite não seria convincente” (Melo, 2004, p.53).

Pode-se dizer que o skateboarding enquanto “Interesse Manual” antecede sua possibilidade enquanto “interesse físico-esportivo” e/ou que o mesmo enquanto “interesse físico-esportivo” foi possibilitado por meio do “Interesse Manual”, visto que, como dito anteriormente, sua origem está atrelada a fabricação de “scooters”²⁷ improvisados a partir da fixação de “trucks” de “patins” em baixo de tábuas de madeira e fixação de caixas similares a caixas de frutas acima (por vezes com pedaços de madeira/“guidão”), conforme ilustrado na imagem 8 e pela posterior retirada das caixas (Brandão, 2012; Armbrust, 2013; Chaves, 2023).



Figura 9. Construção dos “primeiros” “skateboards”.

Fonte: Chaves (2023).

Esta categoria de interesses contempla, ainda, a fabricação e/ou adaptação e manutenção de obstáculos e locais para prática do skateboarding, a manutenção e limpeza dos skateboards e outros

²⁷ Similares a “patinetes”.

implementos atrelados a ele. Também, a utilização de suas peças (shapes, trucks, rodas, etc.) para criar objetos (facas, cadeiras, bancos, etc). Nesse sentido, destacamos o trabalho de Renan Lazzarotti, skatista e designer brasileiro idealizador do “Projeto RL”, em que utiliza peças descartadas para criação de objetos, como, óculos, bandejas, chaveiros, entre outros.



Figura 10. Objetos fabricados a partir de peças de skateboard.

Fonte: Projeto RL²⁸ (2023).

Considerando as produções de Haroshi e Lazzarotti a partir da (re)utilização de peças de skateboard e as definições de “interesses artísticos” e “manuais” apresentadas e discutidas por Melo (2004) e Dumazedier (1980), consideramos que estes dois interesses culturais do lazer incluem, ainda, o “*upcycling*” que, a partir de Wegener (2016) e Sung (2023), pode ser compreendido como uma solução sustentável para o descarte de materiais que seriam descartados como lixo e destinados a aterros sanitários, que combina “reciclagem” e “atualização”, em que “reciclar” refere-se a incorporar múltiplos processos (por exemplo, atualização, remodelação, reutilização 'criativa' e/ou 'inovadora', entre outros) envolvendo minimização de resíduos e toxicidade, economia de energia e água e a redução de emissões de poluentes. E, “atualizar” trata-se de agregar valores (econômicos, estéticos, ambientais) e qualidade superiores em comparação com itens descartados ou a vias de serem descartados que os originaram. Assim, concebemos o “*upcycling*” enquanto parte da cultura e essência do skateboarding, presente desde sua origem, expressa na reutilização de objetos e materiais descartados para a construção de obstáculos (rampas, corrimão, entre outros), skateboards improvisados, obras de arte, utensílios, objetos e tudo que a criatividade,

²⁸ Utilização de imagens autorizada por Renan Lazzarotti. Veja mais no Instagram, @projotorl: <https://www.instagram.com/projetorl/>.

conhecimentos, recursos e habilidades individuais permitam realizar.

Skateboarding enquanto “Interesse Social”

Refere-se à sociabilidade, à busca do encontro entre os seres humanos (DUMAZEDIER, 1980), inclui a ida a eventos (festas, espetáculos, etc.), bares e restaurantes, entre outros (MELO, 2004). Portanto, as “pistas de skate” e outros ambientes de vivência do skateboarding são espaços que segundo Rampazzo (2012), “de fora e de longe é frequentado por skatistas, e que, ao investigar de perto e de dentro, é simbólico e heterogêneo” (p. 61). Onde, segundo o autor, ocorrem encontros físicos e alguns desencontros simbólicos, compartilhados por espectadores(as) (familiares, garotas²⁹ e outros transeuntes), pessoas que vivem do skateboarding (comerciantes que não necessariamente praticam skateboarding) e skatistas que se organizam em grupos.

A motivação para iniciação e permanência no skateboarding, como apontam os resultados de pesquisas realizadas em diferentes contextos, períodos e lugares (Pereira, 2006; Oliveira & Pimentel, 2015; Paixão e Triani, 2019), indicam que a vivência do skateboarding está predominantemente atrelada à sociabilidade, amizades, diversão, saúde, risco, adrenalina, sensação de liberdade, estilo de vida, melhoria da qualidade de vida, desenvolvimento pessoal e quebra da rotina. Nesse sentido, coletivos e associações também refletem interesses sociais, como, por exemplo, o coletivo “Pantaneiras Skate Girls”, que, segundo Edduarda (skatista e organizadora do coletivo), “surgiu para fortalecer a amizade entre as meninas e com a demanda grande de garotas que queriam aprender a andar de skate, a gente resolveu começar as aulinhas gratuitas” (BRANDÃO, 2020). Ações similares ocorrem em todo o mundo: em 2022 a “Good Push”³⁰, identificou 152 iniciativas voltadas ao “Skate Social” em 40 países, enquanto no Brasil, no primeiro semestre de 2023, a “Confederação Brasileira de Skateboarding” (CBSK) havia identificado 132 instituições (CBSK, 2023).

Eventos de skateboarding também expressam sua sociabilidade, sendo os principais responsáveis por atrair pessoas para os ambientes de prática, por exemplo, aumentando, o montante de público nas “pistas de skate”. Neles o número de espectadores supera o de praticantes, comungando uma “sociabilidade que se dá pelo lazer” (Rampazzo, 2012, p. 63). No que se refere às competições, Machado (2012), aponta que são contextos nos quais surgem novos vínculos de amizades, se fortalece os antigos, nas quais a sociabilidade está presente na coletividade entre

²⁹ Dentre elas, as denominadas pejorativamente como, “Marias Rodinha”, segundo os colaboradores da pesquisa, garotas frequentam a pista com objetivo de conhecerem algum skatista (re)conhecido (Rampazzo, 2012).

³⁰ “Goodpush Alliance”, é uma iniciativa da “Skateistan” que oferece apoio e compartilha conhecimentos entre projetos sociais de skateboarding de todo mundo, por meio de recursos online, workshops, chamadas de apoio e prêmios (Goodpush, 2023).

skatistas e competidores locais e de outras cidades, que por vezes recebem uns aos outros, partilham alimentos, hospedagens, compartilham informações e dicas (incluindo de manobras) e celebram a vitória uns dos outros e na interação do público de modo geral. A exemplo, estima-se que o “Go Skateboarding Day” (no Brasil, também conhecido como, “Dia Mundial do Skate”³¹), realizado em São Paulo-SP em 2015, tenha reunido mais de dez mil pessoas de diferentes bairros e cidades (Menezes, 2015). Para ilustrar a sociabilidade no skateboarding, abaixo destacamos fotos da “Semana do Skate” e seu evento anexo, “Go Skate Sumaré”, realizados pela Associação Esportiva Cultural Pentágono (AECP), que somados contaram com caminhada/skateata, festival competitivo, monitorias de iniciação ao skateboarding, música, DJ, MC, etc.



Figura 11. Skatistas e simpatizantes reunidos para passeata/skateata do “Go Skate Sumaré” (a esquerda) e em um dia da “Semana do Skate” (a direita).

Fonte: Arquivo pessoal.³²

De modo similar, fica nítido no trabalho de Saraví (2019) nos espaços de lazer de La Plata, que a solidariedade entre skatistas não se restringe a contexto brasileiro e/ou de eventos. Um acontecimento da final da modalidade “Park Feminino” nos Jogos Olímpicos de 2020/2021, reforça tal perspectiva e vai ao encontro dos achados de Machado (2012). Na ocasião, a atleta japonesa Misugu Okamoto, após terminar sua participação e não conquistar pontuação suficiente para o pódio, foi consolada e celebrada pelas “adversárias”. Cena exibida para todo o mundo, chocando as pessoas, talvez pela visão negativa e estereotipada da muita gente em relação ao skateboarding e skatistas, talvez pela falta de atitudes similares em competições de outros esportes, mas que pode-se dizer, reflete a solidariedade, empatia, valores e modos de comportamento positivos imbricados na

³¹ Iniciativa originada pela “International Association of Skateboards Companies” (IASC) nos Estados Unidos da América em 2004, celebrado em 21 de junho em todo o mundo (Foley, 2021; Olliveira, 2022)

³² Ações idealizadas por Douglas V. C. Brasil e realizadas junto a AECP. Para acessar mais fotos destes eventos, acesse: <https://www.facebook.com/Pentagono.ONG/> ou <https://www.instagram.com/pentagono.org/>

história e cultura do skateboarding, observados em pesquisas (Machado, 2012; Saraví, 2019; Brandão, 2012; Noda e Pimentel, 2015) e de conhecimento comum para a maioria dos(as) skatistas.



Figura 12. “Adversárias” celebrando e consolando Misugu Okamoto.

Fonte: Getty Images apud Purepeople ([202-?]).

Skateboarding enquanto “Interesse Turístico”

“Interesses Turísticos” referem-se a deslocar-se e conhecer espaços públicos e/ou turísticos (CAMARGO, 1986). Melo (2004), salienta que

[...] tal possibilidade de intervenção não somente na perspectiva de conhecimento de outras localidades, como mesmo de reconhecimento do próprio espaço onde vive o indivíduo, já que um dos grandes problemas identificados na contemporaneidade é o esvaziamento dos espaços públicos como locus de vivência social e o desconhecimento das potencialidades locais, um verdadeiro processo de distanciamento do cidadão de sua cidade, que acaba por potencializar uma série de mazelas sociais. (MELO, 2004, 54)

Logo, expressa-se na busca de skatistas e simpatizantes por novos locais de vivência e eventos, incluindo aqueles reconhecidamente “skatáveis”, denominados “picos” ou “spots”³³. Aqui, denominados também como “eventos turísticos de skateboarding” e “pontos turísticos skatáveis”. A partir de Rampazzo (2012) e Machado (2012), pode se dizer que tais eventos, em especial, as competições, são responsáveis por reunir pessoas de diferentes localidades e de perfil heterogêneo (skatistas, pessoas que vivem do skateboarding, apreciadores(as) e curiosos(as)), que por vezes viajam de uma cidade, estado ou país para outro para vivenciá-las. Algo similar ocorre em relação

³³ Compreendidos por nós enquanto locais cuja estrutura e equipamentos favorecem a prática do skateboarding, sejam específicos para sua prática ou não. Incluindo locais de referência para vivência do skateboarding, seja para prática ou ponto de encontro de skatistas, apreciadores, entre outros.

aos “pontos turísticos skatáveis”, que por meio da troca de informações e experiências, revistas, vídeos, internet etc., instiga pessoas a deixarem seus bairros, cidades, estados e países para conhecê-los e/ou “skatear” (andar de skateboarding) neles, por vezes ignorando “pontos turísticos tradicionais”, como, por exemplo, identificado por Machado (2015), em relação a busca de brasileiros a “picos” em Barcelona, Espanha. O que permite afirmar que há um “turismo de skateboarding” vivenciado por diferentes pessoas, skatistas ou não.

Skateboarding enquanto “Interesse Virtual” (“Lazer Digital”)

Novas tecnologias digitais e da informação impactaram o modo como a vida em sociedade se organiza, geraram um contexto no qual as formas de socialização, percepção da realidade e como os seres humanos interagem com ela se alteraram (The Onlife Initiative, 2015 apud Monteiro & Santos, 2021). Logo, a relação tempo-espço se alterou e ampliou as possibilidades de lazer (Schwartz, 2003). Neste contexto, surgem os “Interesses Virtuais do Lazer”, relacionados à utilização de novas tecnologias (Schwartz, 2003). Conceito datado, pois o desenvolvimento tecnológico atual dificulta a distinção entre o “real” e “virtual” ou as fronteiras entre o “online” e “offline” (Monteiro & Santos, 2021). Portanto, “borra”, também, as fronteiras entre o lazer e trabalho (Silva et. al, 2020). Aqui, utilizaremos o termo “Lazer Digital” enquanto sinônimo de “Interesse Virtual do Lazer”, o qual, a partir das contribuições de Schwartz (2003), Silva et. al (2020) e Monteiro e Santos (2021), concebemos como as possibilidades de vivência do lazer por meio de “*Hardwares*” (computadores, celulares, videogames, rádio, televisão, etc.), “*Softwares*” (programas de computador, aplicativos de celular, jogos de videogame, etc.), que possibilitam interações simultâneas síncronas e/ou assíncronas, nas quais os indivíduos assumem papel de protagonistas e consumidores, participando direta ou indiretamente de ações, exige novos contratos sociais de comprometimento acerca do uso das novas tecnologias e informações coletadas e/ou difundidas.

Deste modo, o skateboarding enquanto lazer digital pode ser vivenciado de modo síncrono e/ou assíncrono, por meio de jogos digitais, acesso a serviços de streaming (vídeos, músicas, podcasts, etc.), televisão, rádio, redes sociais, grupos, chats e fóruns virtuais, edição, produção e compartilhamento de vídeos, músicas, artigos e afins, entre outras possibilidades. Logo, evidencia-se que o lazer digital não possui apenas um fim em si mesmo, mas pode possibilitar a produção, acesso e contemplação dos demais “Interesses Culturais do Lazer”. A exemplo, os jogos digitais de skateboarding, cujos primeiros relatos datam de 1986 e 1987, anos de lançamento dos jogos, “720° – *Arcade game by Atari*” e “*Skate Boardin’*” – Atari 2600 VCS” (Novo Anhangabau, 2022)

respectivamente, foram desenvolvidos ao longo dos anos, refletiu avanços tecnológicos que, em 1999, possibilitaram o lançamento da franquia “*Tony Hawk’s Pro Skater*”, que oferecia não apenas uma experiência gráfica e de jogabilidade avançada para época, como, apresentou a toda uma geração, skatistas (personagens jogáveis) como, o brasileiro, “Bob Burnquist” e a estadunidense, Elissa Steamer, seus vídeos e manobras. Bem como, diferentes bandas e músicas que compunham sua trilha sonora, conteúdos e informações que talvez muitos skatistas e, principalmente, o público não skatista, mas adeptos aos jogos digitais do mundo todo, nunca tivessem tido acesso anteriormente.

Ressaltamos que para além do desenvolvimento gráfico ilustrado na figura 12 e de jogabilidade, as novas tecnologias digitais e da informação e, em especial a internet, tornaram a velocidade de comunicação, capacidade de armazenamento e transmissão de dados em “nuvem” e outras tecnologias expandiram as possibilidades para, por exemplo, não precisar de mídia física (software), não precisar estar presente no mesmo local para jogar com outras pessoas, participar de competições online, gravar imagens e vídeos e compartilhá-las, se comunicar de forma oral e/ou escrita por vídeo e/ou áudio de forma síncrona ou assíncrona com outros jogadores(as) de todo o mundo, etc. Refletindo assim, parte do desenvolvimento tecnológico da humanidade



Figura 13. “Skateboarding Games” ao longo dos anos.

Fontes: A (Arcade-History, [20--?]) [20--?b]), B (Tilke, 2019) e C (Aliaga, 2020).

Skateboarding enquanto “Interesse Intelectual”

“Interesses Intelectuais” referem-se à aquisição de conhecimento, à busca de informações racionais e o desenvolvimento do intelecto (Dumazedier, 1980). Segundo Melo (2004), apesar de em todos os “interesses culturais do lazer” haver atividade intelectual, neste o foco principal

encontra-se no raciocínio e inclui participação em cursos e palestras, jogos de tabuleiros, etc., desde que sua procura se dê de modo espontâneo e não esteja correlacionada às necessidades e/ou obrigações laborais. Logo, para “além de uma possibilidade de intervenção direta, tem grande utilidade na preparação para a intervenção com outros interesses” (Melo, 2004, p.53).

Assim, a vivência do skateboarding como “interesse intelectual”, contempla uma gama imensurável de possibilidades, inclui a busca por conhecimentos acerca de sua história e desenvolvimento, pela biografia de atletas, de novas manobras e “picos”, entre outros. Que pode se dar por meio de leitura de publicações impressas ou digitais (artigos científicos, livros, jornais, revistas, etc.), assistindo vídeos (filmes, documentários, vídeo partes, competições, etc.), ouvindo audios (podcasts, rádio, etc.), jogando jogos digitais, interagindo com outras pessoas (chats, sites, redes sociais, frequentando “picos”, competições e afins, etc.) entre outras possibilidades. Muitas das quais, na atualidade podem ocorrer de modo assíncrono, síncrono, presencialmente ou não. Quando não ocorre tudo isso simultaneamente, por exemplo, ao assistir uma competição online, é possível conhecer novas manobras e atletas e, ao mesmo tempo, a depender dos(as) comentaristas, aprender sobre a história do skateboarding, do local, dos(as) atletas, das manobras, como, também interagir com outros espectadores(as) e/ou até mesmo atletas que estejam participando da competição simultaneamente por meio de chats e/ou redes sociais.

Interrelações possíveis entre Interesses Culturais do Lazer

A abordagem do skateboarding por meio dos interesses culturais do Lazer, em outras palavras do “Skateboarding enquanto Lazer” ou “Skateboarding como Interesse Cultural do Lazer”, realizada no presente artigo, deixa evidente que,

Os vários interesses que as aspirações pela prática do lazer envolvem, formam um todo interligado e não constituídos por partes estanques. A distinção só pode ser estabelecida em termos de predominância, representando escolhas subjetivas, o que evidencia uma das características das atividades de lazer - a opção (MARCELLINO, 2002, p. 17).

Portanto, reforça a perspectiva de que as classificações dos interesses culturais do lazer não são estanques e impermeáveis umas as outras (Melo, 2004) e, que na contemporaneidade, às barreiras entre elas estão cada vez mais difíceis de distinguir, como, por exemplo, evidenciamos nas semelhanças entre as obras de Haroshi (Vista, 2021; Chaves, 2023) e de Lazzarotti (Projeto RL, 2023), ambas produzidas a partir da transformação da natureza de objetos e “*upcycling*”, que podem ser classificadas nas mesmas categorias ou não, a depender da interpretação.

Analisar o skateboarding enquanto lazer permite compreender que as opções e escolhas de skatistas e das pessoas de modo geral, são influenciadas e possibilitadas não apenas por fatores intrínsecos (motivação intrínseca, desejo, conhecimentos, raciocínio lógico, capacidades físicas, etc.), mas também, extrínsecos (motivação extrínseca, ambiente e local de residência, amizades, família, classe social, etc.). Portanto, evidencia-se, que as categorias de “Interesses Culturais do Lazer”, são permeáveis umas as outras e seus sentidos, significados e diferentes possibilidades de vivência, estão condicionados ao contexto histórico, cultural e social, como representamos abaixo.

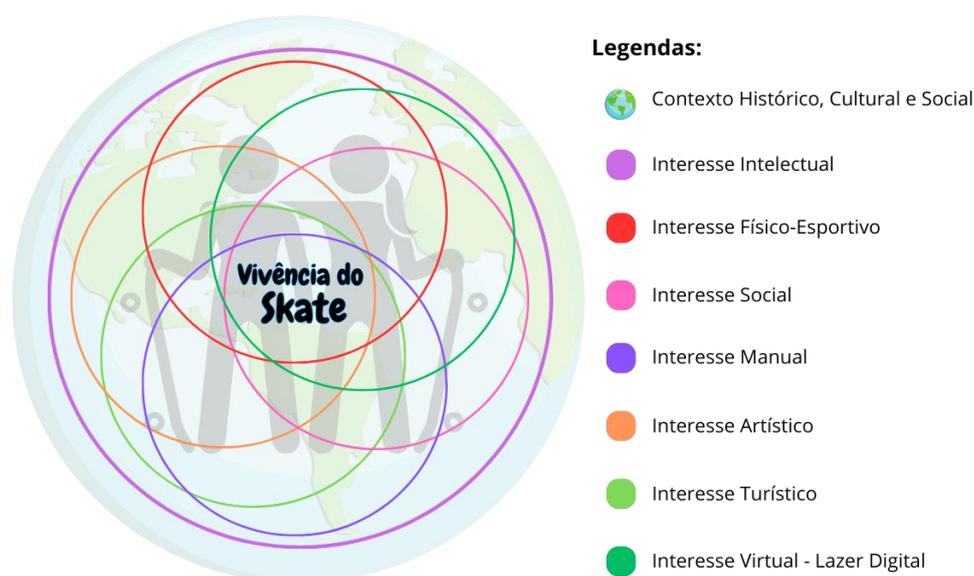


Figura 13. Skateboarding e Interesses Culturais do Lazer no Contexto Contemporâneo.

Fonte: Autoria Própria³⁴

Note na figura 12, que de modo similar a Melo (2004), consideramos que os “interesses intelectuais” não possuem apenas um fim em si mesmo, mas permeiam todos os demais, visto que tanto a escolha até a vivência em si, é precedida de processos de reflexão e racionalização. Por exemplo, a origem do skateboarding enquanto “interesse físico-esportivo” (vivência da prática corporal), antes de se concretizar passou por processos de idealização, planejamento (interesse intelectual) e execução da construção de “scooters” e “skateboards” improvisados (interesse manual), que ao longo do tempo foram desenvolvidos, influenciando não só a prática em si (interesse físico-esportivo), como expressões artísticas e movimentos culturais que também influenciaram o *skateboarding* (interesse artístico). O qual, também passou por processos de esportivização, passando a ter vertentes “quase-esportivizadas” e “esportivizadas”, com eventos e

³⁴ Figura desenvolvida com Canva Pro.

locais de prática que levam pessoas a se deslocarem de sua residência para vivenciá-los (interesses turísticos) ou, a acompanhá-los de modo síncrono ou assíncrono via internet, emissoras de televisão, entre outros (lazer digital). Logo, contempla o convívio e interação social (interesse-social), trocas de experiência e aquisição de novos conhecimentos (interesse intelectual).

Considerações Finais

Ao evidenciar as diferentes formas de vivenciar o “*skateboarding* enquanto lazer”, não nos limitamos a discutir suas possibilidades como entretenimento superficial, “Esporte”, “Quase-Esporte” e “Prática Corporal”, mas enquanto fenômeno sociocultural, plural e heterogêneo, expresso e vivenciado por meio de diferentes “Interesses Culturais do Lazer”, em contextos e por pessoas distintas, que lhe atribuem sentidos e significados variados. Assim, identificamos que desde sua origem como prática corporal e/ou brincadeira da cultura popular norte-americana, o *skateboarding* se desenvolveu com outras manifestações culturais, influenciando e sendo influenciado por elas. Sofrendo preconceitos, discriminações e influência de processos civilizatórios e da indústria cultural, deixando de ser apenas uma possibilidade de lazer no tempo livre de obrigações, tornando-se “Esporte” e “Produto” global. Tais aspectos nos permitem afirmar que o lazer influencia e é influenciado pelo contexto histórico, cultural e social. Bem como, que o *skateboarding* como lazer, para além de uma prática corporal, é sinônimo de luta, resistência, solidariedade e empatia.

Logo, defendemos que o *skateboarding* pode ser vivenciado enquanto interesse físico-esportivo, intelectual, artístico, manual, turístico, social e virtual do lazer. Categorias permeáveis umas às outras, pois, ainda que uma característica se sobressaia em dado contexto de lazer, comumente uma ou mais podem ser observadas em sua vivência. Motivo pelo qual, ao longo do texto evitamos o termo “prática” e utilizamos “vivência”, visto que consideramos mais coerente com o “*skateboarding* enquanto lazer”, já que suas possibilidades não se restringem a prática corporal em si. Nesse sentido, consideramos que o interesse intelectual se faz presente em todas as possibilidades, uma vez que toda ação e/ou escolhas são precedidas por reflexões e conhecimentos prévios. Logo, corroboramos com a perspectiva de Marcellino (2002), de que o ideal é que as pessoas vivenciem atividades atreladas a diferentes “Interesses Culturais do Lazer”, de modo a estimular: o corpo, o intelecto, as relações sociais, o intercâmbio cultural, as habilidades manuais e a quebra de rotina, com quem, onde e do modo que quiser. Pensamento aplicável e necessário no que tange o “*Skateboarding* enquanto Lazer”, visto que geralmente as pessoas se limitam às suas possibilidades físico-esportivas, em especial, suas vertentes olímpicas (“*Street*” e “*Park*”),

comumente abordadas em pesquisas acadêmicas, televisionadas pela mídia hegemônica e com espaços públicos de lazer específicos para sua vivência. Logo, compreendemos que, por vezes, às pessoas se limitam a determinadas vivências do “skateboarding enquanto lazer” de modo não intencional, mas como nos leva a pensar Marcellino (2002), por não conhecerem outras possibilidades, terem acesso a poucos conteúdos e/ou por barreiras sociais que as impossibilitam ou dificultam o acesso a outras possibilidades.

Portanto, ainda que o presente artigo se limite a uma abordagem teórica, seu conteúdo é relevante, pois fornece subsídios para refletir acerca do lazer e do skateboarding no contexto contemporâneo. Portanto, estimula novas pesquisas teóricas e empíricas e contribui para a formação de profissionais de Educação Física, Lazer e campos correlatos, os(as) quais, devem buscar ampliar as possibilidades de acesso aos diferentes “Interesses Culturais do Lazer”, em especial, as possibilidades inviabilizadas ou invisibilizadas pela mídia e/ou poder público que comumente se limitam a ofertar esportes olímpicos ou “da moda”. O que, no caso do skateboarding, por exemplo, impede que as pessoas conheçam e/ou vivenciem suas diferentes possibilidades, seja físico-esportivas (“*Paraskateboarding*”, o “*Downhill Slide*”, o “*Speed*”, entre outras) ou qualquer outra. Logo, contribui ainda para uma educação para e pelo lazer que contribua para formação crítica do cidadão e proporcione vivências e aquisição de valores e conhecimentos com potencial para abalar a ordem social vigente (BETTI; USHINOHAMA, 2012), que possibilite aquisição de saberes e habilidades mínimas para que os sujeitos se tornem aptos a optar de forma consciente e crítica pela possibilidade de vivência de lazer que lhes convém (BRASIL, PAES, 2023). Deste modo, tais profissionais e o presente artigo poderão contribuir para desconstrução de preconceitos atrelados ao skateboarding, rumo à equidade, descentralização, democratização, valorização, pluralidade e sociabilidade.

Referências

Aliaga, V. (11 de ago. de 2020). Tony Hawk's Pro Skater 1+2: Remaster terá novos skatistas. *In: IGN Brasil*. Disponível em: <<https://br.ign.com/tony-hawks-pro-skater-1-2-remastered/82614/news/tony-hawks-pro-skater-1-2-remaster-tera-novos-skatistas>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Aguiar, T. C. (2012). Skate e o seu Design Gráfico: uma breve análise. In: BRANDÃO, L; HONORATO, T. (Org.). *Skate & skatistas: questões contemporâneas*. 1ed.Londrina: UEL, 2012, v. 1, p. 111-146.

Arcade-History. ([20--?]). *Arcade Video game published 37 years ago by Atari Games Corp.* Disponível em: <https://www.arcade-history.com/?n=720_degrees&page=detail&id=23>. Acesso em 23 de set. de 2023.

Armbrust. I. (2013). Skate. In: Bernardes, L. A. *Atividades e esportes de aventura para profissionais de Educação Física*. São Paulo: Phorte.

Betti, M. & Ushinohama, T. Z. (2012). Televisão, educação e lazer. in: Melo, V. A. de; Schwartz, G. M.; Feres Neto, a. (org.). *Lazer e Tecnologia*. 1ed. Ijuí: Editora Unijuí, p. 103-126.

Brandão, L. (2010). Um convite ao lazer: o surgimento do skate através das páginas da revista Pop (1972 - 1979). *FRONTEIRAS (CAMPO GRANDE)*, v. 12, p. 37-59. Recuperado de <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/FRONTEIRAS/article/view/799>.

Brandão, L. (2012). *Por uma história dos “esportes californianos” no Brasil: o caso da juventude skatista*. 299 f. Tese (Doutorado em História) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012. Recuperado de <https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/12732>.

Brandão, L. (2014) “O skate invade as ruas”: história e heterotopia . In: RUA [online]. no. 20. Volume II - ISSN 1413-2109/e-ISSN 2179-9911. Recuperado de https://www.labeurb.unicamp.br/rua/artigo/capa?publicacao_id=28.

Brandão L. (2020). Skatistas na cidade 'morena': uma história do desenvolvimento do skate em Campo Grande/MS. *Revista Licere*, v. 23, p. 348-371. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.26873>.

Brandão, L. & Fortes, R. (2022). *Dilemas de um esporte em construção: uma análise da seção de cartas na revista Overall (1985 - 1990)*. PRÓ-POSIÇÕES (UNICAMP. ONLINE), v. 33, p. 1-26. Recuperado de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8671520>.

Brasil. Constituição (1988). *Constituição da República Federativa do Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2016.

Brasil, D. V. C.; Paes, R. R. (2023a). SKATEBOARDING: saberes, reflexões e conceitos. In: Douglas Vinicius Carvalho Brasil. (Org.). *Educação Física e Ciências do Esporte para além do “quarteto fantástico”*. 1ed. Santa Maria - RS: Arco Editores, v. 1, p. 12-30. Doi: 10.48209/978-65-5417-125-1.

Brasil, D. V. C.; Paes, R. R. (2023b). SKATEBOARDING: fundamentos e reflexões iniciais acerca do processo de ensino, vivência e aprendizagem. In: Douglas Vinicius Carvalho Brasil.

(Org.). *Educação Física e Ciências do Esporte para além do “quarteto fantástico”*. 1ed. Santa Maria - RS: Arco Editores, 2023, v. 1, p. 31-46. Doi: 10.48209/978-65-5417-125-2.

Brasil, D. V. C., Santos Rodrigues, G. & Paes, R. R. (2023). SKATEBOARDING: extensão e formação na UNICAMP. In: VI Congresso de Extensão da AUGM, 2023, Campinas-SP. *Anais do VI Congresso de Extensão da AUGM*. Recuperado de <https://www.extecult.proec.unicamp.br/storage/upload/20230519201848646803d85e4f6.pdf>

Brasil, D. V. C. & Ribeiro, O. C. F. (2023). EM DEFESA DO SKATEBOARDING ENQUANTO EXTENSÃO: experiência no “UNICAMP de Portas Abertas”. 2022. In: VI Congresso de Extensão da AUGM, 2023, Campinas-SP. *Anais do VI Congresso de Extensão da AUGM*, 2023. <https://www.extecult.proec.unicamp.br/storage/upload/2023051815030464666858c282b.pdf>

Brasil, D. V. C., & Paes, R. R. (2022). Pedagogia do Esporte e as Contribuições para o Campo do Lazer: Análise das Publicações em Periódicos Brasileiros de 2016 a 2021. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 25(3), 241–270. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2022.41660>

Brooke, M. *The concrete wave: the history of skateboarding*. EUA: Warwick House Publishing, 1999.

Camargo, L. O. L. (1986) *O que é lazer*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CBSK. ([20--?]). *Pesquisa Data Folha 2015*. Disponível em: <https://cbsk.com.br/noticias/noticias/pesquisa-datafolha-2015/769>>. Acesso em: 23 set. de 2023.

CBSK. (10 de jan. de 2023). *Skateboard brasileiro lidera número de projetos sociais registrados no good push em 2022*. Disponível em: <https://cbsk.com.br/noticias/noticias/skateboard-brasileiro-lidera-numero-de-projetos-sociais-registrados-no-good-push-em-2022/2461>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Dumazedier, J. (1979). *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva: SESC.

Dumazedier, J. (1980). *Valores e conteúdos culturais do lazer*. São Paulo: SESC.

Figueira, M. L. M., & Goellner, S. V. (2016). “Quando você é excluída, você faz o seu” : mulheres e skate no Brasil. *Cadernos Pagu*, (41), 239–264. Recuperado de <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/8645101>

Freitas, R. F., Helal, R. & Pizzi, F. (2004). Indústria cultural. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, p.112-116.

Foley, Z. (2021). *The History of Go Skateboarding Day*. Disponível em: <https://www.redbull.com/us-en/go-skateboarding-day-2021>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Goodpush. *What's Goodpush?*. Disponível em: <<https://www.goodpush.org/>>. Acesso em 23 de set. de 2023.

Goellner, S. V.; Jaeger, A. A.; Figueira, M. L. M. (2011). *Invisibilidade não significa ausência: imagens de mulheres em obras referenciais do skate e fisiculturismo no Brasil*. *EX Aequo (Oeiras)*, v. 26, p. 135-148, 2012. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10183/171117>.

Hawk, T. (07 de julho de 2023). *Skateboarding*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/sports/skateboarding>.

Ito, C. (31 de ago. de 2018). Para repensar as premiações do skate feminino. *Revista Trip – Trip para Mulheres*. Disponível em: <<https://revistatrip.uol.com.br/tpm/skatista-karen-jonz-e-yndiara-asp-comentam-desigualdade-nas-premiacoes-para-homens-e-mulheres>>. Acesso em: 23 de nov. de 2023.

Machado, G. C. (2013). *As mulheres e o 'carrinho': gênero e corporalidade entre as skatistas*. In: Fazendo Gênero 10, 2013, Florianópolis. *Anais do Fazendo Gênero 10*. v. 1. p. 1-12. Recuperado de http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1373171573_ARQUIVO_GiancaroloM.C.Machado_Asmulhereseocarrinho_generoecorporalidadeentreasskatistas.pdf.

Machado, G. M. C. (2012). 'Todos juntos e misturados': sociabilidade no pedaço skatista. In: Leonardo Brandão; Tony Honorato. (Org.). *Skate & Skatistas: Questões Contemporâneas*. 1ed. Londrina: Universidade Estadual de Londrina (UEL), v. , p. 63-86.

Machado, G. M. C. (2015). Análise etnográfica da circulação de skatistas brasileiros para a cidade de Barcelona. *Actas de V REA/ XIV ABANNE*. Recuperado de https://evento.ufal.br/anaisreaabanne/gts_download/Giancarlo%20Marques%20Carraro%20Machado%20-%201020676%20-%203983%20-%20corrigido.pdf.

Marcellino, N. C. (1983). *Lazer e humanização*. Campinas: Papirus.

Marcellino, N. C. (1987). *Lazer e educação*. Campinas: Papirus, 1987.

Marcellino, N. C. *Estudos do lazer: Uma Introdução*. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2002.

Melo, V. A. & Alves Junior, E. D. (2003). *Introdução ao lazer*. São Paulo: Manole, 2003. v. 1. 149 p.

Melo, V. A. (2004). Conteúdos culturais. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). *Dicionário crítico do lazer*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 51-54.

Menezes, M. (23 de jun. de 2015). GO SKATE DAY SP – é notícia nos States of America! Disponível em: <<https://www.gritodarua.com.br/go-skate-day-sp-noticia-usa/>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Monteiro, V. A. do N., & Santos, S. M. dos. (2021). O Duplo Aspecto Educativo dos Jogos Digitais como Vivência de Lazer de Crianças e Jovens. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 24(2), 545–578. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2021.34961>

Noda, L. M., & Pimentel, G. G. de A. (2015). Caracterização da Prática Esportiva/Recreativa do Skate em São Paulo, Paraná e Rio Grande do Sul. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 18(4), 156–172. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2015.1160>.

Novo Anhangabau. (23 de set. de 2022). *5 games de skate que marcaram gerações*. Disponível em: <<https://www.novoanhangabau.com.br/blog/5-games-de-skate>>. Acesso em: 25 de set. de 2023

Oliveira, C. G. de, & Pimentel, G. G. de A. (2015). Fatores associados à prática do Skate. *Revista Mackenzie De Educação Física e Esporte*, 14(2). Recuperado de <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/remef/article/view/3553/6640>.

Oliveira, G. (2022). *5 jeitos de comemorar o Dia Mundial do Skate. Mas por que 21 de junho é o Go Skateboarding Day?* Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/skate-dia-mundial-go-skateboarding-day>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Ong, A. (2016). The path is the place: Skateboarding, graffiti and performances of place. *Research in Drama Education*, 21:2, pp. 229–41. <https://doi.org/10.1080/13569783.2016.1155407> .

Paixão, J. A. & Triani, F. S. (2019). Skate como prática esportiva de lazer: um mergulho no imaginário simbólico dos praticantes. In: Marcial Cotes; Fábio Santana Nunes; Ricardo Franklin de Freitas Mussi. (Org.). *Lazer e meio ambiente: pesquisa, extensão e práticas pedagógicas*. 1ed.Gioânia: Kelps, v. 1, p. 89-102.

Pellegrin, A. de. (2004). Verbete: Espaço de Lazer. In: GOMES, C. L. (Org.). *Dicionário Crítico do Lazer*. Autêntica.

Pimentel, G. G. A., Arruda, E. F. A., Okimura, C. Y. ; Fuza, V. X. ; Fuculo, E. M. (2017). Soluções encontradas pelo projeto Escola de Aventuras para resolução dos problemas na aprendizagem do skate no ensino fundamental. In: 15 Fórum de extensão da UEM, 2017, Maringá. Anais 15.º FOREXT UEM 2017. Maringá: UEM, 2017. v. 1. p. 707-710. Recuperado de

<http://www.dex.uem.br/forum-de-extensao-anos-anteriores/15o-forum-de-extensao-2017/15-16.pdf/view>.

Purepeople ([20--?]). Lições das Olimpíadas: atletas do skate apoiam a japonesa Misugu Okamoto. Disponível em: < https://www.purepeople.com.br/midia/licoes-das-olimpiadas-atletas-do-skate_m3649293>. Acesso em 23 de set. de 2023.

Projeto RL. (2023). *Projeto RL*. Disponível em: < <https://www.instagram.com/projetorl/>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Rampazzo, M. (2012). *Skate, uma prática no lazer da juventude: um estudo etnográfico*. 128f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federaç do Rio Grande do Sul, Escola de Educação Física, Programa de Pós-graduação em Ciências do Movimento Humano, Porto Alegre, BR- RS.

Ribeiro, O. C. F., Santana, G. J. de, Tengan, E. Y. M., Silva, L. W. M. da, & Nicolas, E. A. (2020). Os Impactos da Pandemia da Covid-19 no Lazer de Adultos e Idosos. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 23(3), 391–428. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.25456>

Saraví, J. (2012). Skate, homens e mulheres no espaço público da cidade de la plata. alguns aportes para pensar as novas práticas esportivas a partir da perspectiva de gênero. *Revista da ALESDE*, 2(2). doi:<http://dx.doi.org/10.5380/alesde.v2i2.30789>

Saraví, J. (2017). Jóvenes, prácticas corporales urbanas tempo libre: Una mirada desde el skate. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Grupo Editio Universitario.

Saraví, J. R. (2019). Skate en el Gran La Plata: lógica interna, logica externa y educación física (tesis doctoral). Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. Recuperado de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/87451>

Silva, R. L., Fukushima, R. L. M., Teodoro, A. P. E. G., Carmo, E. G. do, Pacheco, J. P. S., Schwartz, G. M., & Tavares, G. H. (2020). Lazer e Cultura Digital: Abordagens sobre E-Leisure em Periódicos do JCR. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 23(4), 372–399. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.26876>

Schwartz, G. M. O conteúdo Virtual do lazer - contemporizando Dumazedier. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 6(2). <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2003.1468>

Souza, Caru Alves de. (Diretora). (2021). *Meu nome é Bagdá*. Produção: Caru Alves de Souza e Raffaella Costa. Distribuição: Não identificado. Brasil. 99min.

Statista (2023). *Number of skateboarding participants in the United States from 2010 to 2021(in millions)*. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/191308/participants-in-skateboarding-in-the-us-since-2006/>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Sung, Kyungeun. (2023). Understanding upcycling and circular economy and their interrelationships through literature review for design education. *Proceedings of the Design Society*. 3. 3721-3730. doi: 10.1017/pds.2023.373.

Tilke, M. (06 de nov. de 2019). Tony Hawk's Pro Skater (1999) playstation retro review. In: Retro Headz. Disponível em: <<https://www.retroheadz.com/retro-games/tony-hawks-retro-review/>>. Acesso em: 23 de set. de 2023.

Vista. (14 de jul. de 2021). Haroshi na Vista 021. Disponível em: <<https://vista.art.br/haroshi-na-vista-031/>>. Acesso em: 23 de set. de 2023)

Wegener, C. (2016). *Upcycling. Creativity — A New Vocabulary*, 181–188. doi:10.1057/9781137511805_22.

Wiggin, V. R. & Bicknell, L., (2011). To us these things are more: skateboarding and public art. *AICCM Bulletin*, 32, 163-170.

Zemeckis, R. (Diretor). (1985). *De volta para o Futuro*. Produção: Steven Spielberg. Distribuição: Universal Pictures. Estados Unidos. 116min.