

Parques Temáticos: Lazer na Pós Modernidade

Nayara Alves Men¹

Lorena Angélica Mancini²

Resumo

Este artigo objetiva traçar um parâmetro da evolução histórica do lazer, bem como a conceituação e surgimento dos parques temáticos, a fim de estabelecer uma análise do lazer na pós-modernidade. Primeiramente, serão apresentados os significados e a ocorrência do lazer no decorrer dos séculos, desde a Antiguidade até a Pós-modernidade, e seu significado para estas sociedades. Posteriormente, será exibido um panorama que traz as origens dos parques públicos denominados de jardim dos prazeres (*pleasure gardens*), precursores dos parques temáticos atuais e seus conceitos e aplicações nos dias de hoje. Para estas abordagens, serão utilizados livros, artigos e estudos da área. Por fim, faz-se uma relação do lazer na atualidade, relacionando as características do pós-turismo, proveniente da pós-modernidade, com as peculiaridades das atividades realizadas nos parques temáticos, trazendo os pontos positivos e negativos de sua realização e discutindo sua autenticidade, já que está inserido num contexto tecnológico, entendido como artificial.

Palavras-chave: Lazer. Pós-modernidade. Parques Temáticos. Pós-turismo.

Introdução

Vive-se, na pós-modernidade, em um mundo de tensões, agitação e estresse, em que o lazer passa a ter fundamental importância para a recuperação das energias, descanso e para fugir da rotina. Historicamente, o lazer é considerado uma conquista recente, muitas vezes com seu significado atribuído ao não-trabalho, ao tempo livre dedicado a atividades de diversão e para esquecimento de problemas cotidianos. Estes conceitos são comumente

¹ Acadêmica em Turismo pela Faculdade Estadual de Ciências Econômicas de Apucarana, PR - FECEA. nayara_men@hotmail.com.

² Contribuição em co-autoria. Mestre em Turismo (UNIVALI). Bacharel em Turismo (UNOPAR) e docente da FECEA. lo_mancini@hotmail.com.

utilizados pelo senso comum, porém, faz-se necessária uma análise mais profunda, levando em consideração aspectos conceituais, históricos, culturais e sociológicos.

A abordagem deste artigo inclui as práticas do lazer na pós-modernidade, através da visitação em parques temáticos, produtos do pós-turismo. Objetivando melhor compreensão dos termos utilizados, segue uma rápida descrição acerca da pós-modernidade e do pós-turismo. O termo pós-moderno sugere um afastamento com a modernidade, visto que a palavra pós deriva de *post*, que é posterior, acontece depois de. O modernismo é padronizador do conhecimento e da produção, com progresso linear e planejamento racional de ordens sociais ideais. Já a pós-modernidade, privilegia a heterogeneidade e a diferença como forças na redefinição do discurso cultural. O marco do pensamento pós-moderno são a fragmentação, a indeterminação e a intensa desconfiança de todos os discursos universais ou totalizantes (HARVEY, 1989).

É certo afirmar que em um período de 3 ou 4 séculos, o comportamento e o mundo passaram por transformações sem precedentes. A vida moderna e pós-moderna sugerem uma grande ruptura com todos os modos de vida anteriores, ditos tradicionais, decorrentes destas mudanças, impulsionadas principalmente pela tecnologia e pelo advento da informação. A atividade turística é influenciada diretamente por estas transformações sociais, pois acompanha desde o mais remoto tempo, sua evolução. Neste sentido, surge o pós-turismo. Para Molina (2003), o pós-turismo é considerado por tal a partir de 1990, quando apresenta uma quebra com os tipos de turismo industriais. Nesse sentido, os parques temáticos constituem-se como exemplo de sua manifestação, pois possuem atrações de alta tecnologia, espaço delimitado, além de concentrar risco controlado, adrenalina, tecnologia e informação. Seus antecedentes históricos e conceitos serão abordados neste artigo mais profundamente, já que constituem como objeto central da pesquisa.

Faz-se necessária esta análise, a fim de provocar uma discussão acadêmica acerca das novas formas de realização da atividade turística, oriundas da pós-modernidade. Por se tratar de um assunto relativamente novo, poucos autores manifestam sua posição sobre a autenticidade e possíveis consequências destas práticas de turismo para a comunidade, turistas e *trade*. Desta forma, o artigo contribui para uma reflexão entre profissionais, acadêmicos e docentes.

Assim, o objetivo geral deste estudo é apresentar a evolução do lazer, desde sua origem até relacionar-se diretamente com a atividade turística, apresentando os parques

temáticos como opção de lazer na pós-modernidade, dentro das características do pós-turismo. Também serão analisados os pontos positivos e os pontos negativos desta prática de lazer, vislumbrando seu melhor aproveitamento para a sociedade.

1 Lazer

Lazer, proveniente do verbo latino *licere*, significa permitir, ou seja, é entendido como o que é permitido ou como liberdade de escolha para usar o tempo livre baseado nos desejos individuais. Trata-se de atividades que preenchem o tempo livre de forma a promover a fuga da rotina e da agitação do dia-a-dia, porém, até a conquista do direito social do lazer, muita luta, greves e manifestações ocorreram. Nem sempre o lazer era entendido tal como é nos dias de hoje. Importante estudioso da área, Joffre Dumazedier, afirma que,

lazer é o conjunto de ocupações às quais os indivíduos podem entregar-se de livre vontade, seja para repousar, divertir-se, recrear-se e entreter-se e/ou para desenvolver sua formação e informação desinteressada, sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais (DUMAZEDIER, 1994, p.34).

Neste sentido, as atividades de lazer passam a constituir um conjunto de acontecimentos que se apresentam isentos de pressões e tensões provenientes do trabalho e de compromissos sociais ou morais, ou seja, ocorrem fora de situações de atividades habituais, mesmo que estas tragam satisfação ao indivíduo.

Para outros autores, o lazer “possui um aspecto fundamental, que é a busca pessoal do prazer, exatamente o que o define” (GUTIERREZ, [s.d], p.61) e “aparece como realidade integrante da vida pessoal, da mesma forma que o trabalho, a religião, a cultura e outros fatos que [...] compõem o cotidiano humano (ANDRADE, 2001, p.42). E ainda, “a admissão da importância do lazer na vida moderna significa considerá-lo um tempo privilegiado para a vivência de valores que contribuam para mudanças de ordem moral e cultural. Mudanças necessárias para a implementação de uma nova ordem social” (MARCELLINO, 2006, p.16). Assim, o tempo de lazer configura-se na atualidade como atividade prazerosa inserida no cotidiano dos indivíduos, se apresentando como um tempo valorizado, que contribui, de alguma forma, para o desenvolvimento da sociedade. O lazer funciona como válvula de escape à turbulência do dia-a-dia, e se o mesmo não existisse, haveria um sentimento de

insatisfação e retração, por isso, torna-se uma ferramenta de equilíbrio, capaz de reconstituir e recriar o homem, proporcionando uma fonte de energia vital a sua sobrevivência.

Porém, o significado e a importância do lazer sofreram várias transformações no decorrer da história, sempre baseadas em contextos culturais e sociais de épocas correspondentes. Na Antiguidade, a Grécia foi responsável pelas primeiras manifestações de lazer. Estreitando a relação de trabalho e lazer, para os gregos, um cidadão virtuoso não trabalhava, apenas zelava por seus bens, que eram cuidados por seus escravos, ou desempenhava atividades políticas.

Neste sentido, o ócio (*skholé*), significava, para os gregos, desprendimento das tarefas servis, condição propícia à contemplação, à reflexão e à sabedoria. No entanto, apesar de assumir caráter contemplativo e reflexivo, não significava passividade. Ao contrário, representava um exercício em forma elevada, atribuído à alma racional: os filósofos eram adeptos da tese de que os tesouros do espírito eram frutos do ócio (GOMES, 2008, p.21).

Ou seja, o ócio era considerado um meio para alcançar as virtudes, através de reflexões filosóficas, repouso e educação, conceito amplamente defendido por Aristóteles. Para este autor, alcançar este estado filosófico só seria possível ao desprender-se da necessidade de trabalhar, pois o trabalho produtivo era visto como indigno. Por essas exigências, o ócio era excludente na sociedade grega estratificada, sendo privilégio para poucos. A educação era voltada unicamente para a preparação daqueles que governavam, e lavradores, artesãos e guerreiros recebiam instruções apenas para as atividades aos quais lhe eram pertinentes. Somente alguns indivíduos podiam gozar do pleno significado do ócio. Apesar disso, havia intensa participação de toda a sociedade em festividades, jogos, comemorações sociais e divertimentos, transformando estes momentos em formas de lazer (GOMES, 2008).

Pode-se então afirmar que na civilização grega, o trabalho era considerado algo penoso, e o lazer como seu oposto, era atrelado aos princípios de prazer, satisfação, liberdade, reflexão e realização. Para os romanos, herdeiros da cultura grega, a educação se limitava a princípios militares, direitos e deveres, tendo o ócio ligação com a política de pão e circo, utilizada estrategicamente para manter o povo como mero espectador, oferecendo diversão e descanso. Dentre as atividades destacam-se os combates nas arenas com os gladiadores, orgias, jogos e festas.

Na Idade Média, com o declínio do Império Romano, houve grande êxodo das cidades para áreas rurais, caracterizando o feudalismo, em que os senhores feudais, donos das terras, detinham o poder, juntamente com a Igreja Católica, que conquistava cada vez mais adeptos. Neste sentido, foi estabelecida uma nova moral, que desempenhou um papel importantíssimo na vida humana, em que todos eram tratados como iguais (perante a Igreja). O trabalho, nesta época, era difundido como um meio de abstenção dos pecados, ponte para conquistar a vida eterna no paraíso, e seu descumprimento significaria morte e castigos.

As perseguições e martírios cruéis, motivados pelos testemunhos de vivência e pregação da religião proibida, levaram as comunidades de cristãos a concentrar-se nas celebrações de seus ritos e a viverem em comunidade de oração e de fé, geralmente em recintos familiares e nos tempos que dispunham para o repouso e o lazer [...] Por causa destas realidades ameaçadoras à sua segurança pessoal, sem dúvida provocadas em parte por seu extremado testemunho, os cristãos passaram a cultivar idéias novas e severas, que consideravam a vida como luta sem trégua [...] A pregação desta doutrina levou o cristianismo fundamentalista a considerar os prazeres, os lazeres espontâneos e, principalmente, os jogos e envolvimento físico como sinais de procedimento pagão (ANDRADE, 2001, p.28).

Contraditoriamente à Antiguidade Clássica, na Idade Média, as atividades ligadas ao lazer eram consideradas pagãs e pecaminosas, e o trabalho (*tripalium*, correspondente a padecimento, cativo), era interpretado como um sacrifício em punição ao pecado original e por isso, o ser humano precisava aceitar sua condição de pecador, dedicando-se ao trabalho de forma severa. Os momentos de não-trabalho eram dedicados à purificação da alma e à busca da paz, evitando as tentações da carne, pois esta prática garantiria um lugar no paraíso (GOMES, 2008).

Após a desarticulação do processo feudal e o desenvolvimento do capitalismo mercantil, grandes transformações ocorreram. Com a Revolução Industrial, a partir do século XVIII, os produtos, antes fabricados por pequenos artesãos, apenas para a subsistência, passaram a ser dominados por grandes indústrias, que objetivavam vendê-los em troca do lucro. Dessa forma, fez-se necessário que os antigos camponeses e artesãos passassem a ser livres, para venderem sua força de trabalho e transformarem-se em consumidores das mercadorias produzidas em série. Assim, ao consumirem seu salário com estes produtos, concretizariam o lucro do capitalista, fechando o ciclo.

O tempo livre, o nada fazer, o passar o tempo, antes aproveitado circunstancialmente, passou a ser rigidamente controlado e organizado pela sociedade capitalista, em forma de

descansos semanais e férias. As técnicas de produção foram alteradas advindas da tecnologia, e por isso a divisão do tempo de trabalho foi estabelecida. Nessa época, as novas rotinas diárias passaram a ser demarcadas pela jornada de trabalho, o que determinaria a diferenciação entre o tempo que o trabalhador dedica à produção e o tempo de não-trabalho. Neste contexto, surgiu o que se conhece atualmente como lazer.

A ruptura com o ritmo ‘natural’ de trabalho, uma imposição peculiar ao capitalismo industrial, como não poderia ser diferente, implicou numa verdadeira revolução do tempo social, opondo tempo livre e tempo de trabalho. A possibilidade de alternância contínua dos momentos de trabalho e não-trabalho começa aí a ser suplantada. Nesta direção, a produtividade expressa pela nova disciplina do relógio torna-se a grande inimiga do ócio, invadindo a esfera do tempo livre e buscando conciliá-lo ao trabalho. É então neste movimento de administração do tempo livre, de peleja contra os valores, hábitos e comportamentos inerentes ao ócio, que podemos localizar o aparecimento do lazer, fenômeno condizente com a ideologia da sociedade industrial (MASCARENHAS, 2005, apud REIS, CAVICHIOLLI, STAREPRAVO, 2009, p. 68).

Outro marco importante para a consolidação do lazer nas sociedades contemporâneas foi em 1936, quando grandes movimentos populares impõem a lei de quarenta horas, os contratos coletivos, as férias pagas:

Desenvolvem-se a prática do *Week-end*, nasce a “semana de dois domingos”. Organiza-se um Ministère dos Loisirs, dirigido por Léo Lagrange, que muito contribuirá para a organização dos lazeres esportivos, turísticos e culturais. Não é somente uma organização que nasce, mas um novo estilo de lazer. “Desejamos, afirma Léo Lagrange, que o operário, o camponês e o desempregado encontrem, no lazer, a alegria de viver e o sentido de sua dignidade”. A própria palavra “lazer”, até agora usada somente pela burguesia, toma uma ressonância popular e tende a substituir o modesto termo repouso (DUMAZEDIER, 1994, p.58).

As conquistas trabalhistas contribuíram sobremaneira neste sentido, com a instituição de férias remuneradas, salário e descanso entre as jornadas, acarretando em maior tempo livre e crescimento da renda disponível para a realização de atividades de lazer. Coriolano, (2006, p.30), concorda, afirmando que “a modernidade industrial, ao promover as inovações tecnológicas, informacionais e organizacionais possibilitou a ampliação do tempo livre”. O lazer passou a ser visto como necessidade na sociedade moderna, visto que é o tempo disponível para a recuperação das energias gastas no desempenho das atividades laborais. Transforma-se então, na sociedade capitalista e moderna, em mercadoria.

Paralelamente, surge a relação lazer e turismo, “uma criação da sociedade de consumo que, a partir da importância do lazer na sociedade atual, passa a vender o turismo ou a

comercializar a viagem como um novo produto” (SIQUEIRA, 2005, p.64), ou seja, o tempo livre disponível à sociedade tem de ser ocupado por atividades, preferencialmente interessantes, em que o turismo apresenta-se como “uma forma elitizada de lazer”.

2 Parques Temáticos

Contrastando com o cinza das chaminés da Revolução Industrial, surgem os parques de diversão públicos, que aparecem em meados do Século XVII, na Europa. Estes jardins eram grandes áreas verdes trabalhadas, que se concentravam nos arredores das cidades, sendo considerados os precursores dos parques temáticos contemporâneos. Embora sem a denominação que hoje é utilizada, apresentavam a oferta de entretenimento, fogos de artifício, danças públicas, músicas e jogos como dama e xadrez. Os chamados jardins do prazer permaneceram populares até meados do século XVIII, período em que foram fechados com a ocorrência da Revolução Francesa (ASHTON, 1999). Porém, um remanescente destes jardins ainda permanece aberto. “Há um parque antiqüíssimo chamado Bakken, localizado a dez quilômetros ao norte da cidade de Copenhague, Dinamarca, inaugurado em 1583, que até hoje recebe visitantes” (TRIGO, 2003, p.42). Este é considerado o parque de diversões mais antigo, com características mais próximas dos parques temáticos atuais. Porém, outros autores consideram que,

Os parques de diversões surgiram efetivamente no fim do século XIX, nos Estados Unidos, com a finalidade de movimentar as estações de trem que ficavam ociosas nos fins de semana. Nas estações finais foram construídos parques com diferentes formas de entreter a população daquela época, dando início assim a indústria do entretenimento [...] O primeiro parque temático que se tem notícia é o Knott’s Berry Farm, localizado na região de Los Angeles. Inicialmente, no final da década de 20 a família Knott’s possuía um estabelecimento onde eram vendidas geleias. Como a qualidade dos produtos trazia mais e mais clientela, a fila de espera começou a aumentar demais, preocupando os proprietários, que trataram de construir uma atração para entreter aqueles que esperavam - uma pequena cidade fantasma do velho oeste. Estava criado, já na década de 40, o embrião do parque temático Knott’s Berry Farm, que em 1999 recebeu 3,6 milhões de visitantes (ZUCHI, BARLETO, 2002, [s.p]).

Outro marco importante foi o surgimento das montanhas russas, em que a diversão pode ter começado ainda no século XV, na Rússia, em montanhas de verdade, que cobertas de neve transformavam-se em grandes rampas traduzindo em alegria aos que nelas se aventuravam. Então, no século XVIII, provavelmente no verão, os russos imaginaram um meio de reproduzir a sensação obtida com os trenós nos montes cobertos de neve, e a solução,

era adicionar a eles rodas, e depois, colocá-los em trilhos inclinados para que se deslocasse com a ação gravitacional. Porém, a história relata que a primeira grande montanha russa foi desenvolvida por LaMarcus Thompson, em 1884, na vasta área de *Coney Island* (TRIGO, 2003). Também se constata que,

Em 1897, foi inaugurado em Coney Island, conexa à cidade de Nova York, o Steeplechase Park, criado por um especulador do mercado imobiliário, George Cornelius Tilyou, consolidando a idéia genial de associar num mesmo ambiente todo um lote de diversões elétricas, vários cinemas e uma enorme montanha russa (SEVCENKO, 2007, p.74).

Acredita-se que a montanha russa significou para o turismo de lazer um ótimo investimento, já que a destinação desde a sua origem era oportunizar entretenimento ao maior número de pessoas, em troca de um menor custo.

Como pioneira e ditadora de uma nova era nos parques temáticos, surge a *Disneyland*, em *Los Angeles*. O grupo *Disney* tem origem na década de 1920, e inicialmente atuava com tiras em quadrinhos feitas para jornais, por *Walt Elias Disney*. Posteriormente, a equipe fez sucesso ao desenvolver desenhos animados em forma de filmes, que apresentavam sofisticação estética e de conteúdo. O capital do grupo foi crescendo, além da conquista de vários prêmios, até que

Em 17 de julho de 1955, foi inaugurado um parque de diversões diferente, a *Disneyland*. Construída em uma área de 174 acres nos arredores de Los Angeles, Califórnia, e com investimentos de US\$ 132 milhões, a *Disneyland* tornou-se o arquétipo de centro de diversões para adultos e crianças. Era mais interessante do que os circos itinerantes, parques de diversões ou feiras internacionais por ser uma mistura de tudo isso aliada a uma nova organização do espaço para receber um grande público com mais conforto e segurança (TRIGO, 2000, p.83).

Disney foi um divisor de águas na área do entretenimento, mostrando sucesso com seu empreendedorismo. De olho neste sucesso, nos anos que se seguiram, aconteceram muitas tentativas de abrir novos parques temáticos, porém com fracasso. Apenas em 1961 surgiria o *Six Flags Over Texas*, grande e completo suficiente para competir com a *Disneylândia*. É justamente em função do tamanho e da complexidade, do custo e principalmente da enorme infra-estrutura exigida, que o número de parques temáticos não cresce muito após 1960 (ASHTON, 1999).

No grupo *Disney*, os lucros aumentavam cada vez mais, e *Walt Disney* pensava em um projeto muito maior, na região da Flórida, mas em 1966 veio a falecer, e não viu seu sonho ser viabilizado. Então, 11 anos após a abertura de *Disneyland*, em 1977, um grupo de empresas, interessadas em promover seu nome junto à marca *Disney*, investiram na concepção e construção de *Walt Disney World*, que exigiu grande investimento em inovações tecnológicas. Apenas na década de 80, com o advento da informática e com a consolidação de novos megacentros urbanos no mundo todo, que os parques temáticos ganham popularidade e dimensão internacional e a partir dos anos 1990, os parques temáticos consolidam-se como preferência turística mundial, principalmente pela popularização do transporte aéreo.

O Brasil apresenta-se como um dos maiores pólos potenciais para experiências da indústria do entretenimento e do lazer, com a inauguração, em 1991, do Beto Carrero *World* no balneário de Penha, SC. Antes disso, nos anos 1970, o *Playcenter* foi o precursor deste segmento no país, sendo instalado em São Paulo. Seguindo os mesmos moldes, outros parques foram abertos, como o Parque da Mônica, Parque da Xuxa, Parque do Gugu, Parque dos Trapalhões, *Beach Park*, *Wet 'n Wild* e o Hopi Hari (BOITEAUX, WERNER, 2009).

Considerando o âmbito conceitual dos parques temáticos, encontram-se definições relativamente recentes, pois sua própria concepção remonta à história pós-moderna. “A atração básica dos parques temáticos é um tema dominante – daí seu nome – que permite reviver acontecimentos ou realizar fantasias” e ainda, os parques temáticos são “áreas planejadas e desenvolvidas para animação e lazer, com infra-estrutura adequada, com parque de diversões ou não em torno de temas específicos” (BENI, 2007, p.365). Podem ser ainda considerados como *outdoor*, como o Hopi Hari e a Terra Encantada, e *indoor*, como o Parque da Mônica e do Gugu. O conceito de parque temático,

se baseia num tema específico, ilustrado por personagem(s), localizado(s) geralmente em áreas extensas que permitam uma ampla abordagem do tema escolhido, instalação de brinquedos de alta tecnologia e de uma boa infra estrutura para atividades complementares. Trata-se de um local cercado, o que contribui para a segurança de seus freqüentadores, para cujo acesso cobra-se uma tarifa de entrada. Destina-se ao divertimento, entretenimento, contemplação, educação, alimentação (já que passamos muitas horas no local) e compras, utilizado em tempo de lazer, de descanso e de ócio. Trata-se de um espaço lúdico onde jogos, brinquedos e descontração convidam ao divertimento. É planejado de modo que o público permaneça por longo período desfrutando das várias opções e com a certeza e o desejo de repetir a visita (ASHTON, 1999, p. 66).

Podem também ser entendidos como parques fixos onde são utilizados temas diferenciados na ambientação física de suas atrações. Quanto à localização, observa-se que os parques temáticos concentram-se em locais onde há grande fluxo de pessoas, ou seja, em grandes cidades ou em suas proximidades. Possuem como características uma infra-estrutura de transportes e acesso, estacionamento, portão principal, rua principal, serviços de apoio, ícone ou símbolo, atrações, *shows* e performances, cenários, vias de circulação e ainda fachadas (BOITEAUX, WERNER, 2007). Os parques temáticos, no entanto, não se restringem à suas atrações, oferecendo também serviços de alimentação, lojas, agências de viagens, ou seja, toda comodidade ao visitante. O *target* dos parques temáticos, ou seja, seu público-alvo está concentrado nas famílias, crianças, adolescentes e jovens.

3 Metodologia

Para a realização deste estudo foram utilizados como base para a contextualização e conceituação do tema, livros, revistas, notícias e artigos científicos, de forma a propiciar um maior aprofundamento através do método da pesquisa bibliográfica, que é desenvolvido a partir de material já existente, como livros e artigos científicos. Para Dencker (1998, p. 125), ela “permite um grau de amplitude maior, economia de tempo e possibilita o levantamento de dados históricos”. Outro método utilizado foi a pesquisa documental, já que o tema proposto possui pouco material acadêmico por se tratar de um assunto novo.

4 Lazer na Pós Modernidade x Parques Temáticos

Na pós-modernidade, estudiosos afirmam que o surgimento do turismo tem relação direta com a descoberta do lazer como forma de recomposição do trabalho, de contato com a natureza, a necessidade da mudança de ambientes a fim de aliviar tensões, e o desenvolvimento da sociedade humana, do comércio, da indústria, dos transportes, das telecomunicações e do mercado.

As revoluções industriais, ao acentuarem a primazia e o valor extraído do trabalho, ampliaram as necessidades do lazer, sofisticaram o produto, aprimorando-o no turismo. As férias, ou tempo livre, conquista dos operários fabris, antes usado para ficar em casa ou ir à igreja, fora redirecionado para passeios e viagens (CORIOLANO, 2006, p.32).

Com a instituição do capitalismo, a sociedade de consumo com melhores e mais rápidos meios de comunicação iniciaram a produção de cultura de massa, criando formas coletivas de lazer, como o rádio, a televisão, o futebol, o turismo de sol e praia e os parques temáticos. Na pós-modernidade, a consolidada separação entre tempo de trabalho e o tempo de não-trabalho, significa que no tempo de não-trabalho concentra-se o ócio, o tempo livre e o tempo de lazer, que por sua vez, pode ser destinado ao turismo.

Pode-se afirmar que a busca pelo lazer na pós-modernidade está ligada ao aumento da renda e do nível educacional das pessoas, que estão “menos preocupadas em ganhar e gastar e mais interessados em qualidade de vida e lazer” e que “à medida que a renda aumenta, as pessoas, cada vez mais, compram experiências, como viajar, em vez de bens, e o tempo disponível para isso está aumentando” (LOOKWOOD, MEDLICK, 2003, p.73). Acerca da experiência,

Em 1999 publicou-se a primeira edição em inglês da obra *The experience economy*, na qual os autores afirmam que as experiências constituem a quarta oferta econômica, depois dos *commodities* ou produtos básicos, dos produtos e dos serviços. Isso significa que o progresso econômico foi acompanhado por um esforço para agregar valor aos produtos e serviços: agora os bens são a utilidade, os serviços são o cenário e as experiências são as vivências memoráveis que ficam para sempre nos visitantes e turistas (MOLINA, 2003, p.66).

Nesta nova realidade, que difere do século XIX e do início do século XX, em que a lógica industrial era predominante, surgem novas experiências humanas, baseadas na busca por prazer, liberdade, qualidade de vida e respeito às diferenças étnicas e culturais (TRIGO, 2000). As empresas turísticas precisam proporcionar experiência ao turista, pois esta se fixa na memória dos visitantes, levando-os a desejar vivê-la novamente, o que ocasiona o seu retorno ao destino anteriormente visitado, ou a repetição da atividade realizada.

No pós-turismo, as formas de lazer predominantes são aquelas ligadas à alta tecnologia, que oferecem segurança, super-delimitação de espaços, que permitem contato com cenários naturais readaptados pela aplicação das tecnologias (MOLINA, 2003). Essas características conduzem a uma nova forma de turismo, produto típico da globalização, em que os parques temáticos se constituem como exemplo.

Para reafirmar esta constatação, Barretto (2007), defende que o advento do turismo de massa propiciou que fossem construídos espaços, como grandes parques temáticos, grandes áreas de recreação organizada, espaços fabricados para o consumo em grande escala,

ambientes artificiais recriados com o uso intensivo de tecnologia, tanto na parte mecânica quanto audiovisual e de reprodução do real.

Os parques temáticos “utilizam alta tecnologia para desenvolver atrativos e atividades de lazer que ‘brincam’ com o perigo, como montanhas russas, por exemplo. Os visitantes e usuários destes equipamentos experimentam a sensação de perigo de forma lúdica, pois confiam no sistema perito envolvido e na segurança da tecnologia” (BRAGA, JUNIOR, 2008, p. 13).

Para Sevcenko (2007, p.75), a montanha-russa “produz a vertigem no corpo, de tal modo que oblitera os sentidos e mal pode se observar ou apreender o mundo ao redor” e assim “o impacto psicofisiológico da experiência é, [...] de tal forma gratificante, que ninguém resiste a voltar muitas e muitas vezes, fazendo desses atos um ritual obrigatório de todo fim de semana”.

A intenção é simular sensações impossíveis, somente capazes de ocorrer com o auxílio de tecnologia de ponta. Porém, estas sensações proporcionadas por falsos simuladores, atrações de risco controlado, e brinquedos de alta tecnologia, baseados no virtual, oportunizam aos indivíduos alguns momentos fora de sua realidade no mundo externo, em que há problemas e preocupações. Dentro do espaço delimitado dos parques temáticos, fechado e super protegido, as pessoas encontram um refúgio, um local para descarregar o estresse do dia-a-dia turbulento das grandes cidades, além de oferecer entretenimento e lazer, aliado à educação e também à adrenalina.

Há que se considerar que esta forma de turismo de lazer pós-moderno baseia-se em construções alheias à sua localização, desprezando muitas vezes a história e identidade do local. No Brasil, por exemplo, a maioria dos parques temáticos provém de capital estrangeiro, configurados nos moldes disneidianos, ignorando o folclore, história, hábitos e costumes do país. Desta afirmação, se pode abordar a questão da autenticidade do turismo nos parques temáticos, já que os espaços são artificiais e fora do contexto da localidade às quais pertencem.

Não há contato com a comunidade autóctone, o alimento, serviços e atrações são impostas ao visitante, de tal maneira que este se torna mero espectador, sem possibilidade de alteração ou participação. Aqui se configura o lado negativo dos parques temáticos, que pode alienar quem o pratica, com vistas em objetivos específicos baseados no mercado capitalista.

Por outro lado, em uma sociedade cada vez mais tecnológica, o pós-modernismo pode apresentar, nos próximos anos, profundas alterações nas relações de trabalho e lazer. Executivos que possuem celulares e *notebooks* de última geração, podem facilmente desempenhar tarefas do trabalho em casa, como responder *e-mails* ou resolver questões urgentes. Deste modo, há uma tendência de retorno da integração do tempo de trabalho e tempo de não-trabalho, em que empresas e residências se fundem, como já vem ocorrendo em creches montadas nas empresas e o crescimento de funções em que não é necessário deslocar-se até as organizações. Neste contexto, as formas de entretenimento e lazer, baseadas na tecnologia, resumem-se em televisão, *videogame*, internet, e aparelhos eletrônicos portáteis, competindo, juntamente com o trabalho, para a utilização do tempo livre.

Analisando esta perspectiva, os parques temáticos podem apresentar-se como opção lúdica e criativa para o preenchimento do tempo de lazer na pós-modernidade, desde que ofereçam atrações com finalidades pedagógicas, que contribuam para a formação e informação de qualidade, além da diversão e descanso. Temas ligados a sua região e país de localização devem ser explorados, e a alimentação e produtos oferecidos nas lojas precisam ser variados, prevendo gostos e rendas diversas, proporcionando assim a acessibilidade ao lazer.

Apesar de o turismo pós-moderno promover uma espetacularização das atrações oferecidas, tentando tornar as experiências autênticas simulando-as auditiva e visualmente, um simulacro do real, ou hiper-realidade, “em um certo sentido as cenas são mais reais do que o original” ou seja, “as representações se aproximam mais de nossas expectativas em relação à realidade, dos signos que carregamos e que esperam ser desencadeados” (URRY, 2001, p. 196). Nesse sentido, a tecnologia presente nos parques temáticos apresenta-se, muitas vezes, mais real do que a própria natureza, e assim, correspondendo em maior escala às exigências dos visitantes.

Considerações Finais

Portanto, ao analisar e refletir sobre o lazer na pós-modernidade, representado pelos parques temáticos, considerados como verdadeira expressão do pós-turismo, é possível concluir que podem contribuir de forma significativa para a não autenticidade do turismo ao excluir de seus empreendimentos e objetivos a interação dos visitantes com a comunidade

local, além de permanecerem alheios a manifestações regionais e nacionais. Porém, se explorados de forma a valorizar tais aspectos, transformam-se em um grande produto turístico. Por estarem próximos aos grandes centros, e ao oferecer um tempo de lazer com qualidade, podem se apresentar como ótima opção para o preenchimento do tempo livre, destacando-se entre os lazeres domésticos, como televisão, *videogame*, internet e objetos eletrônicos, proporcionando interação social, atividade física, desenvolvimento e informação aliada ao lúdico.

Para finalizar, constata-se que os objetivos desta análise foram concluídos, pois é possível afirmar que os parques temáticos beneficiam o turismo de lazer na pós-modernidade, desde que seu planejamento e concepção envolvam características que promovam sua autenticidade dentro da atividade turística.

REFERENCIAS

ANDRADE, J. **Lazer: princípios, tipos e formas na vida do trabalho**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2001.

ASHTON, M. **Parques Temáticos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, RS. Nº 11, dezembro 1999.

BARRETTO, M. **Cultura e turismo: discussões contemporâneas**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

BENI, M. **Análise estrutural do turismo**. São Paulo, SP: Editora Senac, 2007.

BOITEAUX, B; WERNER, M. **Introdução ao estudo do turismo**. São Paulo, SP: Campus, 2009.

BRAGA, H; JUNIOR, J. **Conseqüências da modernidade ou pós-turismo? Indagações para as organizações com foco no turismo**. In V Seminário da Pesquisa em Turismo do MERCOSUL – SeminTUR. Universidade de Caxias do Sul – UCS, Caxias do Sul, RS. 27 e 28 de Junho de 2008.

CORIOLOANO, L. **O turismo nos discursos, nas políticas e no combate à pobreza**. São Paulo, Annablume: 2006.

DENCKER, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em turismo**. São Paulo: Futura, 1998.

DUMAZEDIER, J. **A revolução cultural do tempo livre**. São Paulo, SP: Studio Nobel/Sesc, 1994.

FILHO, J. **O conceito de pós-turismo:** uma breve dimensão crítica. Revista Espaço Acadêmico, nº 46, mar/2005.

FILHO, J. **O parque temático dos horrores:** a lógica neoliberal do império na busca de maior acumulação de capital. Revista Espaço Acadêmico, nº 23, abr/2003.

GOMES, C. **Lazer, trabalho e educação:** relações históricas, questões contemporâneas. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2008.

GUTIERREZ, G. **Lazer e prazer:** questões metodológicas e alternativas políticas. [s.l]: Editora Autores Associados, [s.d].

HARVEY, David. **Condição pós-moderna:** uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Loyola, 1989.

LOCKWOOD, A. MEDLICK, S. **Turismo e hospitalidade no século XXI.** Barueri, SP: Manole, 2003.

MARCELLINO, N. **Estudos do lazer:** uma introdução. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

MOLINA, S. **O pós-turismo.** São Paulo, SP: Aleph, 2003.

REIS, L; CAVICHIOLLI, F; STAREPRAVO, F. **A ocorrência histórica do lazer:** reflexões a partir da perspectiva configuracional. Rev. Bras. Cienc. Esporte, Campinas, v. 30, n. 3, p. 63-78, maio 2009

SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI: no loop da montanha russa.** São Paulo, SP: Companhia das Letras, 2007.

SIQUEIRA, D. **História Social do Turismo.** Brasília, DF: Ed. Vieira, 2005.

TRIGO, L. **Turismo e qualidade:** tendências contemporâneas. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

TRIGO, L. **Entretenimento, uma crítica aberta.** São Paulo, SP: Editora SENAC São Paulo, 2003.

URRY, J. **O olhar do turista:** lazer e viagens nas sociedades contemporâneas. São Paulo, Studio Nobel: SESC, 2001.

ZUCHI, P; BARLETO, J. **Opções de lazer, entretenimento e desenvolvimento: parques temáticos.** Revista Turismo, out/2002. Disponível em <http://www.revistaturismo.com.br/artigos/parquestematicos.html>.